

HEYNE

Das Schwarze Auge

Der geheime Pfad

Ein Roman von Alexander Huiskes



AVENTURIEN

»Aventurien« heißt die phantastische Spielwelt voll kühner Abenteuer, Magie und farbiger Exotik, erschaffen von einem Spezialistenteam und ausgebaut von tausenden begeisterter Spieler. Es ist der Schauplatz des heute größten deutschen Fantasy-Rollenspiels »Das Schwarze Auge«. Die Romane der gleichnamigen Serie führen uns diese Welt noch viel unmittelbarer und plastischer vor Augen.

Alrik ist scheinbar ein ganz gewöhnlicher mittelreichischer Junge: Er liebt seinen Kaiser, das Land und das Immanenspiel. Als ein feiger Giftanschlag auf den Kapitän der Garether Immanmannschaft verübt wird, ist Alrik der Einzige, der den Täter zu kennen glaubt. Mutig verfolgt er die Spur, ohne zu ahnen, dass er fortan den geheimen Pfad beschreitet ...

Ein vollständiges Verzeichnis aller
im HEYNE VERLAG erschienenen Romane aus der
aventurischen Spielewelt
finden Sie am Schluss des Bandes.



ALEXANDER HUISKES

Der geheime Pfad

*Achtundsechzigster Roman
aus der
aventurischen Spielewelt*

begründet von
ULRICH KIESOW

Originalausgabe



WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

HEYNE SCIENCE FICTION & FANTASY
Band 06/6068

Umwelthinweis:

Dieses Buch wurde auf
chlor- und säurefreiem Papier gedruckt.

Originalausgabe 09/2002

Redaktion: Angela Kuepper

Copyright © 2002

by Wilhelm Heyne Verlag GmbH & Co. KG, München,
und Fantasy Productions, Erkrath

<http://www.heyne.de>

Printed in Germany 2002

Umschlagbild: Zoltán Boros & Gábor Szikszai /
Agentur Kohlstedt

Karten: Ralf Hlawatsch

Umschlaggestaltung: Nele Schütz Design, München

Technische Betreuung: M. Spinola

Satz: Schaber Satz- und Datentechnik, Wels

Druck und Bindung: Elsnerdruck, Berlin

ISBN 3-453-21387-4

*»Lebe so, dass du mehr Träume
als Erinnerungen hast.«*

Inhalt



	Prolog	10
	Auf dem Schlachtfeld	12
ERSTES BUCH:	In Gareth	31
ZWISCHENSPIEL:	Vergangenheit	127
ZWEITES BUCH:	Greifenfurt	131
DRITTES BUCH:	Im Finsterkamm	315
	Anhang	458
	Hinweis	468
	Danksagung	471

Gfirs Ozean

deli Land



Aventurien

Waldinseln

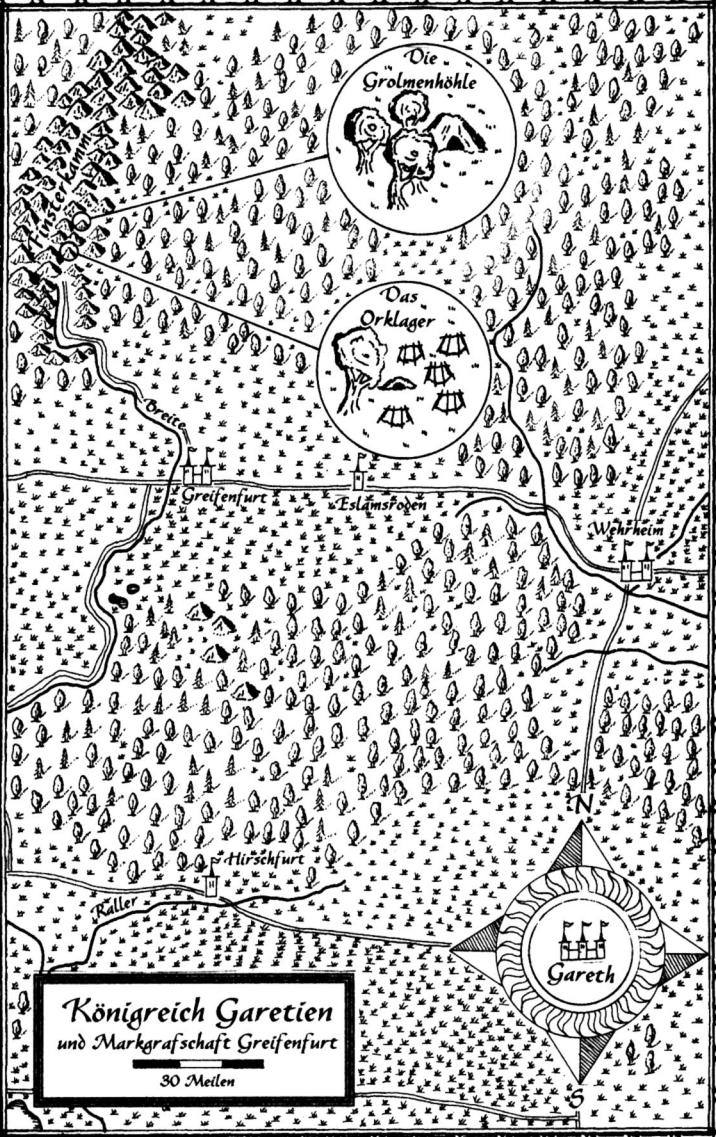
Perlenmeer

Maraskan

Öpönseln

Meer





Die
Grolmenhöhle

Das
Orklager

Greifensfurt

Eslämsroden

Wehrheim

Hirschfurt

Kaller

Gareth

Königreich Garetien
und Markgrafschaft Greifensfurt

30 Meilen



Jeder Aventurier weiß, dass es Mächte jenseits unseres Begreifens gibt. Er neigt dazu, sie in lichte Geschöpfe – Götter – und finstere Wesen – Dämonen – zu unterteilen, aber er weiß auch, dass sie alle ihre eigenen Pläne verfolgen, in denen der Mensch lediglich eine Rolle zu spielen hat.

Und nicht selten fragt sich der Aventurier, wenn er eines Geweihten ansichtig wird oder aber mit den Umtrieben des Bösen konfrontiert wird, was genau diese Person zu einem Diener jener unbegreiflichen Mächte macht.

Einige Geweihte versuchen diesen Umstand mit einer Art Bild zu erklären, das vor allem deswegen nichts mit der Wirklichkeit der Mächte zu tun hat, weil der Mensch außerstande ist, diese Wirklichkeit zu begreifen: Götter und ebenso Dämonen suchen in den Menschen, die ihnen dienen, eine Facette, einen Splitter von dem, was sie selbst ausmacht; ebensolche Splitter können sie im Denken, im Handeln und im Träumen der Menschen finden – sei es nun ein Dämon, der von dunklen Seelen angezogen wird, bei denen düstere Phantasien das Denken trüben, sei es ein Gott, der nach dem Traum eines Menschen sucht,

der zugleich wie tausend Träume ist, Träume der unendlichen Möglichkeiten. Solche Menschen wandeln auf ihren eigenen, von Göttern oder Dämonen angelegten Wegen, und manch einer sogar auf einem unbemerkten, geheimen Pfad ...





Am ersten Tag des Monats Phex im Jahr 19 n. H.

Der Regen hatte das Land in eine trostlose Fläche aus Schlamm verwandelt. Hufe, Füße und Pfoten hatten Gras und Buschwerk zertreten und in die Erde gestampft, scheinbar endlose Ströme von Blut tränkten den Boden.

Nein, es war wahrlich kein guter Tag gewesen, dieser erste Tag des Phexmondes im Jahr 19 nach Kaiser Hals Krönung. Gute Götter, lag diese Krönung schon lange zurück. Vor kurzem war Kaiser Hal unter ungeklärten Umständen verschwunden, und obwohl viele auf der Suche nach einem Kaiser die Wälder Severiens durchkämmt hatten, hatte niemand ihn wieder aufspüren können. Nun war die Last der Verantwortung auf Hals jungen Erben, Prinz Brin, übergegangen. Für Brin war es sicherlich kein guter Anfang gewesen – aus dem Norden drangen die Schwarzpelze, die Orks, in das Kaiserreich ein, während sich im Innern die Ränke des Adels giftigem Efeu gleich um das Herz des Mittelreichs geschlungen hatten.

Aber die Intrigen der hohen Häuser waren nicht Alrik Arberdans Problem – noch das der meisten an-

deren Soldaten in der kaiserlichen Armee. Mit dem Morgengrauen waren sie aufgebrochen, hinein in zwei schwere Unwetter: Das erste war mit Blitz, Donner und Regensturm dahergekommen und hatte Furcht in die Herzen der Soldaten gesät, das zweite hatte in schwarzen Wolken aus gefiederten Orkpfeilen bestanden. Graf Giesbert hatte sie in beide hineingeführt. Nicht alle waren wieder heraus gekommen.

Die letzten Strahlen der untergehenden Praiosscheibe rissen das Himmelsblei ein wenig auf, aber nur, um Blut über eine Landschaft zu gießen, die von manchen einmal zu den idyllischsten des Mittelreichs gezählt worden war. Heute jedoch lagen die Silkwiesen in dunklen Schatten: Der Tod wandelte lautlos und unsichtbar wie ein Schemen auf dem Schlachtfeld. Viele von Alriks Kameraden waren Golgaris Ruf gefolgt und dem Schrecken des Krieges entkommen, indem sie in Borons Hallen eingegangen waren. Alrik schlug ein Kreiszeichen, deutete das Symbol des Totengottes an, das zerbrochene Rad. Das Kreischen der Boronsvögel, die schwarz glänzend zwischen leblosen Leibern einher stolzierten und sich um ein Auge oder eine Zunge zankten, war so allgegenwärtig wie die entfernten Schreie der Verwundeten, die in die Hände eines Feldschers geraten waren. Im Krieg wurde jede Hand gebraucht, und so taten auch solche

Heiler Dienst, die eher zum Metzger taugten und die kein Garethar jemals freiwillig aufgesucht hätte. Mochten die Zwölfgötter wissen, wie viele arme Seelen durch das unbeholfene Werk solcher Leute in dieser Nacht zu früh zu Boron kamen.

Alrik schnauzte sich in die Finger und wischte den Rotz an seinen blutgesprenkelten Beinlingen ab. Seine Hesindiane wäre entsetzt gewesen, aber im Krieg war kein Raum für zivilisiertes Benehmen. Er war heute hier, um das Morden von ihr und den Kindern fern zu halten.

Der Soldat wirkte müde und ausgezehrt, hatte sich etwas abseits vom Feldlager an einen Hügel gesetzt und den Kopf zu Praios' Antlitz gewandt, dessen Licht die Dämonenbrache, den verfluchten Wald am Rande der Silkwiesen, noch schwärzer erscheinen ließ. Zumindest brauchte er auf diese Weise das Schlachtfeld nicht zu betrachten und sich auch hoffentlich mit niemandem zu unterhalten. Abendnebel stiegen aus dem Boden, zu dünn, um den Schrecken zu verbergen, aber von beruhigender milchweißer Helle.

Allmählich versank die Welt in einem gleichförmigen Grau. Die Geräusche des Tages klangen Alrik noch in den Ohren, obwohl sie längst verstummt waren: das Sirren der Pfeile und das Krachen und Schmatzen der Schwerter, wenn sie sich in Schilde fraßen, auf andere Klingen trafen oder sich tief in den

Leib eines Gegners gruben – und die Schreie. Das *Kaiserliche und Königliche Garethische Garderegiment* hatte wacker gekämpft, heute wie stets, aber war es genug gewesen? Er dachte zurück an all die Schlachten, in denen er Seite an Seite mit Kameraden und Offizieren, mit Gemeinen, Bürgern und Adligen gegen die Feinde des Reiches marschiert war. Bisher jedoch hatten die Kämpfe stets weit entfernt von zu Hause stattgefunden, selbst der Ogerzug, der Kaiser Hal damals beinahe in die Knie gezwungen hätte ...

»Damals ... mehr als tausend Oger sollen es gewesen sein«, sagte plötzlich ein Mann neben ihm in seine Gedanken hinein und klopfte grauen Staub von seinem grauen Mantel. Alrik hatte ihn gar nicht kommen gehört. Er wirkte viel zu jung, als dass er am Ogerfeldzug hätte teilnehmen können. »Wobei Oger weit mörderischer als Orks sind; tödlich sind beide, aber für jeden nur einmal.« Er spuckte aus.

Alrik blickte auf. Seine Augen waren rot geädert und von dunklen Ringen gezeichnet, die Haut war vom Feuer und eingetrocknetem Blut geschwärzt. Er musste beinahe wie einer der Schwarzpelze wirken, dem man das Fell weggesengt hatte. Der Fremde hingegen war überraschend sauber und schien seltsam unbeteiligt. Sogar ein feines Lächeln umspielte seine Mundwinkel. Sicherlich keiner, der in der vordersten Reihe gekämpft hatte, wenn überhaupt.

Der Mann betrachtete Alrik aufmerksam. »Vorläufer haben ein schreckliches Los in diesem Krieg«, sagte er.

Was weißt denn du schon von unserem »Verlorenen Haufen«?, dachte Alrik, aber er sagte nichts. *Beinahe die Hälfte meiner Truppe ist gefallen.* Die so genannten »Vorläufer« rannten mit ihren Zweihandschwertern den anderen Truppen voraus und drangen bei normalen Kriegen hinein in den Schildwall des Gegners, um ihn zu zerbrechen – nur war dies hier kein *normaler* Krieg zwischen zivilisierten Ländern. Die Orks, barbarische, halb tierische Krieger, verfügten über keine Schildwälle. Das hielt die Kommandierenden freilich nicht davon ab, die Vorläufer wie gewohnt vorzuschicken. Militärisches Denken war langsam und rückte, wenn kein Genie es lenkte, selten von Bewährtem ab, doch Genies waren rar in diesen Tagen. Alriks Trupp war mitten in einen Hagel aus Pfeilen hineingelaufen, war von wilden Kriegshunden angefallen und beinahe aufgerieben worden. Die Mienen der Getöteten zogen vor seinem inneren Auge vorbei, umhüllt von den düsteren Schwingen des Totenvogels, und für einen Augenblick sah er in dessen Gesicht. »Du warst heute noch nicht dran«, schien es ihm zu verkünden. Alriks Blick wurde starr; der Fremde klopfte ihm auf die Schulter und riss ihn aus der Gedankenverlorenheit.

»Kämpfst für König und Vaterland – und für die Familie. Drüben in Gareth, nicht wahr? Frau und drei Kinder, ein Sohn, zwei Töchter, alle noch zu jung, um zu sterben oder um den Vater zu verlieren. Weißt, dass eines von beiden geschehen wird. Willst jetzt sicher allein sein, mit deinem Schmerz und den Wunden ...«

Alrik knurrte übellaunig. Der Fremde redete zu viel und zu leichtfertig. Aber es fehlte gerade noch, als Schwächling dazustehen, der über davongetragene Wunden jammerte. »Na schön, setz dich.«

»Danke.«

»Hast es ja selbst erlebt«, brummte Alrik, »war eine böse Sache heute. Verdammte Schwarzpelze.« Seine Bartstoppeln juckten. Was würde er jetzt für ein heißes Bad geben, etwas, wozu ihn Hesindiane sonst immer nötigen musste.

»Schluck Wein?«, erkundigte sich der Graue, der im Zwielight kaum mehr zu erkennen war; sogar seine Stimme flimmerte auf schwer erklärbare Weise. Er fischte einen Lederschlauch unter dem Mantel hervor. Argwöhnisch hob Alrik eine Augenbraue; ein Rinnsal aus Schweiß floss daran herunter. Es brannte.

»Keine Sorge, kannst ruhig davon nehmen.« Der Fremde lächelte, aber Alrik vermeinte etwas Lauern des in dessen Blick zu sehen. Das Madamal stieg allmählich am Firmament empor. Grau wurde Silber. Nur die Augen des Fremden blieben schwarz.

»Wie kommt's, dass du noch Wein hast?«

»Als Bote hat man so seine Vergünstigungen. Willst du jetzt welchen oder nicht?«

»Roter?«, erkundigte sich Alrik.

Flimmernde Empörung zeigte sich kurz auf den Zügen des anderen. »Bin ich ein Ignorant? An einem Tag des Blutes ein Roter? Am Ende noch Liebfelder? Nein, mein Freund, Weißer natürlich.«

»Na, dann ...« Alrik nahm den Schlauch entgegen. Der säuerliche Wein prickelte leicht auf der Zunge, er schwenkte ihn im Mund und ließ ihn gemächlich die Kehle hinab rinnen. »Nicht schlecht. Die Zwölfe mögen's dir danken.«

Das Lächeln des Fremden wurde ein wenig blasser, nur die pechschwarzen Augen blickten fest und eindringlich. »Mag sein. Du bist Alrik Arberdan aus Gareth, Herbergswirt, im Krieg Vorläufer im Bürgergarderegiment, dienst heute als Unterstützung im *Verlorenen Haufen* des Zweiten Garether Freiwilligenregiments.«

Alrik schaute beunruhigt auf. Der Graue *kannte* ihn. Aber Alrik kannte den Grauen nicht, da war er sich nahezu sicher. Ihn fröstelte. »Für einen einfachen Boten weißt du eine ganze Menge über einen unbedeutenden Soldaten.«

»Oh, ich habe mit keinem Wort angedeutet, ich wäre *einfach* oder du *unbedeutend*.« Die Stimme klang ei-

ne Spur schärfer als zuvor, die Worte deutlicher, und das Lächeln verlor sich in den ungeduldigen Mundwinkeln. Der Silbermond verwandelte den Boten in einen lichten Schatten vor den hellgrauen Nebeln. »Interessiert es dich nicht, welche Botschaft ich überbringe?«

Alrik legte den Weinschlauch zur Seite. Er wollte nach seinem Dolch greifen, aber plötzlich fühlte er kein Verlangen mehr danach, er hätte nicht sagen können, weshalb. Schläff fiel ihm die Hand in den Schoß.

Der Bote blickte ihn traurig an. »Nun, vielleicht ist es keine Botschaft im eigentlichen Sinne. Stell dir vor, du hättest die Wahl – möchtest du im Kampf gegen die Orks fallen oder den Krieg überleben?«

Alrik runzelte die Stirn. »Eine dumme Frage nenn ich das. Es ist sicherlich keine Botschaft. Die Antwort ist doch klar. Ich kämpfe für das Reich und sterbe dafür, wenn es nötig ist. Mehr muss ich nicht wissen.«

»Vielleicht, vielleicht auch nicht. Warte, ich will dir etwas zeigen«, sagte der andere und zog eine silbrig schimmernde, kinderkopfgroße Kugel aus dem Gewand; Alrik schrak zurück, die Hand am Dolch. »Keine Sorge, ich bin kein Zauberer. Aber die Mondsilberkugel hier kann dir verdeutlichen, was ich meine. Nehmen wir an, du wähltest den Tod im Kampf ...« Er machte eine rasche Geste, und in der Kugel erschien ein Bild, das Alrik das Herz zusammen

krampfte. Er sah sich fallen, während er noch wie ein Wilder um sich hieb gegen ... Untote. Untote *Menschen*. Seine gestorbenen Kameraden von heute. Als er unter ihren Grauen erregenden Klauen verblutete, waren die Magier heran, Feuer und Bannsprüche flackerten durch die Nacht. Schatten zogen über das Bild, dann sah er die Orks fliehen, einen Triumphzug von Prinz Brin, Gareth im strahlenden Sonnenschein, er sah seine Frau und die Kinder, mit Trauer im Herzen, aber ungebrochen, sah, wie sie heranwuchsen, wie seine Töchter heirateten, sah, wie seine Frau tapfer die kleine Pension weiterführte und sich nachts die Augen nach ihm ausweinte, sah seinen Sohn Alrik ... das Bild wurde dunkel.

»Was ... was soll das?« Alrik blickte sich hastig um. Niemand war zu sehen, nur er und der Fremde im nebligen Grau.

»Das ist nur die *eine* der beiden Möglichkeiten. Nicht angenehm, oder?«

»Ich müsste dumm sein, meiner Familie solchen Kummer zu bereiten, du hast doch gesehen, wie traurig sie sind. Ich wäre dumm, würde ich den Tod wählen.«

»Dann lass uns annehmen, du wähltest das Leben.« Die Kugel leuchtete milchweiß auf, dann klärte sich das Bild. Da stand er selbst und wieder wurde er von den Untoten bedrängt. Diesmal hieb er weniger

blindwütig zu, vermied es klug, seine Deckung zu öffnen. Und einer der Untoten drängte sich an ihm vorbei. Der Magier hinter ihm wurde gepackt, mit einem hässlichen Knacken brach sein Genick. Die Untoten strömten weiter. Hinter ihnen kamen die Orks, die Streitoger, die Kriegshunde. Schatten zogen über das Bild, dann sah er Gareth: Regen fiel auf verkohlte Mauern. Das Bild flackerte, zeigte rasch hintereinander plündernde Orks, seine Kinder, tot, zerstückelt, mit aufgeschlitzter Kehle, zerfleischt von Kriegshunden, seine Frau, nackt, geschändet, tot. Und dann wieder einen Triumphzug von Prinz Brin, doch dieser Brin war mehrere Jahre älter. Alrik ritt an seiner Seite, mit dem Kaiser-Rauls-Schwert in Gold, dem Greifenstern in Gold und dem Reichsorden am Purpurnen Band der dritten Klasse. Die Orks waren verschwunden, bis auf die Skalpe an den Gürteln der Soldaten; er sah sein eigenes Gesicht, verhärtet und ausdruckslos, sah sich endlose Reisen unternehmen, das Kommando Olachtai über das gleichnamige Gebirge führen, rastlos durch das Mittelreich ziehen. Schließlich ritt er an der Spitze eines großen Heeres und dennoch einsam über den Greifenpass in die Heimat zurück ... Das Bild verblasste, die Kugel verschwand wieder in den Falten des Gewands.

»Du siehst, dass deine Entscheidung für das Schicksal des Mittelreichs unerheblich ist. Die Orks

werden geschlagen werden, so oder so. Deine Entscheidung betrifft nicht das Kaiserreich, sie betrifft nur dich.«

Alrik schwieg. Der verdammte Bart kratzte! Seine Kehle war wie zugeschnürt. Schließlich zerschnitt die Stimme des Boten die Stille. »Vielleicht hast du Lust auf ein Spielchen? Wie wär's, wenn das über dein Schicksal bestimmt?«

Alrik starrte ihn stumm an. Wie hingezaubert erschien eine schimmernde Münze in der grausilbernen Hand.

»Angenommen, du wählst *Kopf*.« Der Bote schnippte die Münze hoch. Taumelnd landete sie auf seinem Handrücken, tanzte um ihre Achse und kam schließlich zum Liegen.

»Oh, wie schade. Kopf hat verloren. Du hast verloren. Man könnte fast sagen: *Du* hast gerade *deinen Kopf* verloren – wenn das dein Spiel gewesen wäre.« Zähne blitzten in dem füchsischen Gesicht auf.

Mühsam zwang Alrik sich wieder zur Gewalt über seinen Körper; er glaubte den Grauen nun erkannt zu haben. Rasch griff er nach der Münze, ehe dieser ihn daran hindern konnte, und drehte sie hin und her. Keine der beiden Seiten zeigte einen Kopf.

»Du betrügst«, knurrte Alrik. Die eigene Stimme klang ihm fremd und rau in den Ohren. »Deinesgleichen betrügt immer.«

»Na schön, vielleicht tue ich das hin und wieder. Wenn du kein Spiel möchtest, dann entscheide dich. Was wählst du? Tod oder Leben?«

»Kannst du mir garantieren, dass alles so kommt, wie ich es gesehen habe?«

»Nicht ich persönlich, ich bin nur der Bote, aber ... ja. Könnte ich dich betrügen?« Er hob abwehrend die Hand. »Nicht in einem so ernsten Fall, meine ich.«

»Und mein Sohn?«

Der Graue zuckte gleichgültig die Achseln, aber Alrik sah die schwarzen Augen funkeln. »Was soll mit ihm sein?«

»Von ihm war nichts zu sehen, nach meinem ... Tod.«

»In der Tat«, nickte der Graue.

»Dann steht sein Schicksal in diesem Fall noch nicht fest?«

»Kann sein«, räumte der Bote ein.

»Und du könntest es steuern.«

»Für wen hältst du mich? Du solltest wenigstens den Anschein wahren und deine Forderung als Frage formulieren«, sagte der Graue. Das Lächeln flatterte über seine Züge und erstarb angesichts der versteinerten Miene Alriks.

»Du wirst dafür sorgen, dass ihm kein Leid widerfährt.«

»Ganz ohne Leid – er gäbe einen schlechten Men-

schen ab, wenn er die Bedeutung von Enttäuschung, Schmerz und Verlust nicht erlebte.«

»Du weißt, was ich meine!«

»Oh, *natürlich*. Aber darauf lässt sich kein Geschäft aufbauen, zumal nicht ich persönlich ... Nur für den Fall ...«

»Ich will, dass mein Sohn, wie seine Mutter und seine Schwestern, ein erfülltes Leben führen darf. *Falls* ich den Tod wähle. Er soll nicht so wie ich durch eine Waffe fallen.«

Der Graue nickte bedächtig. »Ein zufriedenes Leben für deine Frau und deine direkten Nachkommen und das Versprechen, dass dein Sohn nicht durch eine Waffe sterben soll. Das ist ein bisschen viel verlangt. Was glaubst du, wen du vor dir hast? Einen *Gott*?«

»Oh, *bitte*. Aber ich verstehe, was du meinst. Er wäre ein unbesiegbarer Kämpfer.«

»Lass mich dir folgendes vorschlagen: *Dein Sohn Alrik soll durch keine Waffe fremder Hand getötet werden, doch jede Waffe, vom unbedeutendsten Dolch bis zum mächtigen Siebenstreich, wird sich gegen ihn wenden, wenn er sie führt. Na?*«

Alrik überlegte kurz. »Einverstanden.«

»Du bist ein gerissener Geschäftspartner, dir kann ein Bote wie ich nichts vormachen.«

Alrik winkte ab. »Ich kenne deinen Herrn. Wir wissen beide, dass du nichts gewähren kannst, wozu er

nicht ohnehin bereit gewesen wäre. Schwöre jetzt bei den Zwölfen, dass du dein Wort halten wirst.«

Der Graue hob die Achseln, sein Lächeln flackerte wieder auf. »Wenn du darauf bestehst, obwohl einer genügen würde, bei Phex! Alle Götter seien meine Zeugen, dass ich dich nicht betrüge. Und jetzt: Entscheide dich!«

»Ich wähle ...«, Alrik bemerkte die gespannte Aufmerksamkeit des Mannes, »... das Leben.«

Überraschung zeichnete sich auf dem Gesicht des Grauen ab.

»Das Leben für meine Familie. Wenn das bedeutet, dass ich sterben muss, dann soll es so sein.« *Siehst du*, dachte er zufrieden bei sich, *da habe ich dich wenigstens für einen Augenblick hereingelegt*.

Der Graue nickte beifällig. »Beinahe hättest du mich tatsächlich genarrt. Deine Entscheidung ist getroffen, die Botschaft angekommen. Sie hat ihr Gutes.«

Der Krieger schüttelte unwillig den Kopf. »Es ist nicht die Art von deinesgleichen, zu den Todgeweihten zu gehen, geschweige denn zu denen, die Rondra dienen. Wieso wurdest du geschickt? Was *willst* du?«

»Oh, auch ein anderer hätte an meiner Statt kommen können, es gibt viele Boten. Ich bin nur einer von ihnen. Vertrau mir und darauf, einem übergeordneten Guten zu dienen, und die Zwölfgöttlichen Paradiese werden dich aufnehmen, wie du es verdienst.«

Alrik schluckte. »Wieso bist du ausgerechnet zu *mir* gekommen? Meinst du nicht, zumindest auf diese Frage seiest du mir eine klare Antwort schuldig?«

»Eine Laune der Götter – vielleicht. Ich kenne ihre Pläne nicht. Allerdings weiß ich zumindest, dass mein Besuch hier mit dir selbst am wenigsten zu tun hat. Sei dankbar: Du kennst nun dein Schicksal. Nur wenige können das von sich sagen – eine interessante Situation für dich, zweifellos. Viele würden ihre Seele dafür verkaufen. Du kannst dein Geschick nicht mehr ändern, aber die Sorge um die Deinen mag nun schmaler geworden sein. Dein Leben endet, noch ehe die Sonne wieder aufgeht.«

»Weshalb ...?«, brachte Alrik hervor, aber der Graue nickte ihm nur knapp zu, tat einen Schritt seitwärts und verschmolz mit der Dunkelheit.

Zur Mitternacht, als der zweite Tag des Phexmondes anbrach, beschworen die Orkschamanen des Schwarzen Marschalls die bösen Geister der Dämonenbrache und die Körper der Gefallenen und sandten sie gegen das Heer der Menschen. Obwohl sie letztlich zurückgeschlagen werden konnten und das Heer des Mittelreichs unter Prinz Brin einen ersten großen Sieg gegen die Orks errang, starben in dieser entsetzlichen Nacht hunderte tapferer Kämpfer.

Alrik war einer von ihnen.

Und Rondra, die Herrin des Krieges, die Göttin der

Amazonen und aller anderen tapferen Streiter, tat ihm die Portale zu ihrem Paradies auf, nachdem der Totenvogel Golgari ihn an das andere Ufer der Nacht gebracht hatte.

Der Graue stand allein unter dem vollen Silbermond. Leicht berührte er das Amulett mit dem Fuchskopf, und als er in das große bleiche Auge am nächtlichen Firmament starrte, schimmerten seine Augen feucht.

»Wieso ein so grausames Spiel? Er bedeutete dir doch nichts, Herr«, sagte er leise.

Ein Fuchs auf der Fährte einer viel versprechenden Beute lief vorüber, ohne den Grauen zu beachten. »Ich möchte, dass alles einen Grund hat. Ich möchte die Gründe verstehen, Herr. Manche liegen im Jetzt, einige im Damals, manche im Dann, viele auch im Vielleicht. Aber ... ich kenne sie nicht.«

Der Fuchs kam zurück. Als bemerkte er den Mann erst jetzt, legte er den Kopf schief und sah ihn neugierig an.

»Du bist mir selbstverständlich keine Rechenschaft schuldig, nur weil ich dir diene.«

Der Fuchs tänzelte nervös zurück. Der Graue lächelte müde. Er wusste, dass der Orkensturm bald vorüber sein würde und sein Auftrag nichts mehr damit zu tun hatte.

Leider hatte er noch nicht bis in alle Ewigkeit Mu-

ße, über die Pläne seines Herrn nachzudenken. Manchmal tat man Dinge, weil man sie tun *musste*. Manchmal unterließ man Dinge aus dem gleichen Grund. Und manchmal *benutzte* man Dinge, weil sie die Hilfsmittel waren, um die besten aller Werkzeuge zu schmieden; doch er hasste es, Menschen zu benutzen. Er hoffte, dass er selbst ein gutes Werkzeug war, doch es war ihm beinahe unmöglich, den nächsten Botengang ähnlich selbstsicher anzutreten wie den vorangegangenen. Die Feenwesen machten ihm Angst.

»Ich werde allmählich zu alt für solche Dinge, Herr«, sagte er leise. »Na fein. Ich werde eine Gefälligkeit beim schönen Volk einfordern. Aber du weißt, Herr, wie gefährlich es sein kann, nicht wahr? Es hat mich genügend Mühe gekostet, das Recht auf eine solche Gefälligkeit zu bekommen und nun soll ich sie verschwenden an einen ... ach was, du wirst es schon wissen. Ich hoffe nur, man hat meinerwegen damals auch solch einen Aufwand betrieben, dann wüsste ich zumindest, dass es das wert ist. Nein, du brauchst nicht zu antworten, Herr, ich gehe ja schon.« Er zuckte die Schultern, trat durch einen Pilzring und verschwand von *hier*, um *anderswo* aufzutauchen.

Der Fuchs keckerte und blieb, nachdem der Graue verschwunden war, noch eine Weile sitzen. Er hatte Visionen. Er sah einen vollen runden Mond aus strah-

lendem Silberlicht am Ende eines geheimen Pfades aufgehen. Eines Pfades, der heute seinen Anfang genommen hatte.

Hoffentlich würde er beschritten werden.

Nicht, dass er es nicht geahnt hätte! *Niemand* drang ungestraft in die Anderswelt ein. Feen! Der Graue schüttelte den Kopf. Er saß in einem Käfig, der wie aus Silber gemacht schien. Kaltes Feuer flammte auf seiner Haut auf, wenn er die Stäbe berührte.

»Du hättest nicht herkommen sollen, alter *Freund*.« Die leuchtende Gestalt, deren Funkeln so verlockend wie vernichtend war, lachte hell. Er wünschte, er hätte sie nie zu *sehen* gelernt.

Er schwieg, trotzig und herausfordernd. Dieses Feenvolk liebte es zu spielen, auf seine eigene, bizarre Art – nie schienen diese fremden Geschöpfe seinem Herrn ähnlicher zu sein als in solchen Augenblicken. Andererseits verstand auch er sich darauf, mit ihnen umzugehen – seine Zeit bei ihnen war nicht ohne Nutzen für ihn gewesen.

Nichts brachte sie mehr aus der Fassung als etwas, das sich ihnen völlig entzog. Also tat er genau das und schwieg.

»Du hättest uns rufen können, das wäre ungefährlicher gewesen, als dich in unser Reich zu begeben. Du weißt ja, dass unser Handel damals nicht ...«

Die andere Gestalt unterbrach den Redefluss und funkelte unbeherrscht in vielfarbigem Licht. »Dir ist klar, dass ich dich jederzeit töten könnte?«

Sie wurden allmählich ungeduldig – wundervoll. Ihre großen, durchscheinenden Hügel schlugen schneller, ihr Licht pulsierte unheilvoll. »Und niemand würde Einspruch erheben! Niemand würde es *merken*.«

Er gönnte sich den Luxus zu gähnen – und sah den Unglauben auf ihren Gesichtern. Es lief alles ganz prächtig. Wenn er nur nicht solche Angst hätte!

»Du willst etwas von uns.« Sie resignierten, wie er an dem schwächer werdenden Licht feststellte.

»Nun gut. Wir schulden dir noch etwas, leider. Was willst du?«

»Zeit. Nur ein wenig und nicht für mich – und nicht annähernd genug, um eure Schuld abzutragen, aber ...« Er lächelte, presste sein Amulett gegen die Gitterstäbe und trat zwischen ihnen hindurch, als seien sie nicht vorhanden. »Lasst uns jetzt zum Geschäftlichen kommen ...«



Erstes Buch

In Gareth

Pentagon-Tempel der Hesinde



Im Jahr 23 n. H.

Aufsatz am 16. Phex. 23 nach Hal.

Thema: Beschreibe deine Heimatstadt Gareth
abgegeben von: Alrik Arberdan

Gareth – das ist der Name der Hauptstadt des Neuen Reiches, im zentralen Königreich Garethien gelegen. Das kleine Dorf, das 1869 v. H. von einer Hand voll Siedler in einer Rodung am Bächlein Gardel gegründet wurde, hat sich nach einer wechselhaften Geschichte zu einer alles überstrahlenden Metropole mit mehr als 150 000 Einwohnern entwickelt. Insgesamt auf eine riesige Fläche angewachsen, wird auch heutzutage nur Alt-Gareth, wo ich wohne, von einer schützenden Mauer umgeben. Hier befinden sich viele wichtige Einrichtungen: Eingerahmt von Wirselsbach und Gardel steht die Alte Residenz der mittelreichischen Kaiser. Weiterhin findet man das Immanstadion und das bekannte Hippodrom.

Allen Zwölfgöttern und einigen Halbgöttern sind Tempel geweiht. Auch der Verwaltung des Neuen Reiches wird Rechnung getragen, denn sämtliche Reichskanzleien haben hier ihren Sitz. Westlich liegt

der jüngere Ortsteil Neu-Gareth. Um die Neue Residenz des Kaisers liegen weitläufig angelegte Grundstücke wohlhabender Bürger, auch die Stadt des Lichts mit dem gewaltigsten aller Praiostempel ist nicht weit entfernt. Nach Norden schließt sich das ländlich geprägte Rosskuppel an. Dort lebt ein Großteil der Bauern, die sich um die Versorgung der Stadt mit Lebensmitteln mühen; allmorgendlich ziehen seine Bewohner durch das Wehrheimer Tor auf die Märkte der Altstadt. Südlich von Neu-Gareth stößt man auf die Ausläufer eines undurchdringlichen Waldstücks, das als nördlicher Auswuchs zur sogenannten »Dämonenbrache« gehört. Jenseits des Wäldchens schließt sich das Südquartier und ganz im Osten Meilersgrund an. Hier wohnen dichtgedrängt die Ärmsten der Armen, und man ist gut beraten, diesen Teil der Stadt zu meiden.

Über der Stadt weht das Goldbanner des Rotfuchses, Symbol für das garethische Kaisergeschlecht wie auch für Phex, den Gott der Diebe, des Handels und der Scherze, den Schutzpatron der Stadt. Krieger- und Magierakademie bilden die künftigen Beschützer des Reiches aus und im Pentagontempel der Hesinde wird das Wissen bewahrt und gemehrt; auch wird dem Volk allerlei Unterhaltung geboten, zuvörderst natürlich durch das glanzvolle Turnier, daneben die prächtigen Feste der Zünfte und das jedermann be-

geisternde Immanispiel im gewaltigen Immanstadion. Ganz besonders die glanzvollen Spieler des unvergleichlichen »Immanbanners Gareth« siegen Spiel für Spiel, gegen das die dreckigen »Rebellen von Gareth« ebenso wenig gewinnen können wie jede andere Mannschaft ganz Aventuriens, mögen sie in ihren entfernten Provinzen auch möglicherweise als Könner gefeiert werden – einen Helmbrecht Schlagwert gibt es eben nur einmal, und so wird auch in diesem Jahr der Pokal zweifellos dem »Immanbanner« gehören.

Lieber Alrik,

hätte ich die Niederschrift deiner Arbeit nicht selbst überwacht, müsste ich annehmen, du hättest geschrieben, so akkurat und präzise liest sich dein Aufsatz, beinahe Wort für Wort identisch mit dem einführenden Beitrag des Lehrbuches. Nur deine einseitige Parteinahme für das »Immanbanner« passt nicht so recht hinein. Dennoch: Es ist schön, wenn ein Schüler so wissbegierig ist, sodass mir nur bleibt, dich für deine ausgezeichnete Gedächtnisleistung zu loben: Sehr gut. Weiter so!

*Garetgolda,
Hesindegeweihte im Pentagontempel zu Alt-Gareth*

Alles begann damit, dass die Altstadt Gareths eines Nachts im Phex 23 nach Hal von einem gewaltigen

Donnern aus der Nachtruhe gerissen wurde. Alrik schrak aus dem Schlaf hoch und blickte rasch zu seinen Schwestern und der Mutter, die ihre Nachtlager wie er im großen Kaminzimmer aufgeschlagen hatten; die Zimmer von *Haus Orkzwinger* waren allesamt belegt, sogar die der Wirtin und ihrer Kinder. Rahjane und Xaida waren ebenso hochgeschreckt wie die Mutter. Rahjane flüchtete quer über Alriks und Xaidas Betten in die Arme ihrer Mutter und weinte. »War das die böse Desmona, die uns in dieser dunklen Hexennacht holen kommt ...?«

Ihre ältere Schwester und Alrik tauschten einen wissenden Blick, aber sie sagten nichts, wie immer. Rahjane war noch klein genug, um die Märchen über die böse Hexe Desmona zu glauben, und sie war bereits alt genug, um zu wissen, dass ihr dieser Glaube manch behagliche Nacht in den Armen der Mutter einbrachte.

»Nein, mein Schatz, bestimmt nicht. Niemand wird dich holen, deine Geschwister und ich passen auf. Außerdem habe ich dir schon oft erzählt, was für eine nette junge Frau Desmona ist und keine Hexe.«

»Vielleicht ist auch der böse Answin zurückgekehrt«, beharrte Rahjane auf ihrem soeben eroberten Platz.

»Ja«, seufzte die Mutter ergeben, »vielleicht.«

»Unfug. Ich werde mal nachsehen, was das war.

Donner war's jedenfalls nicht.« Mit diesen Worten stand Alrik auf. Er ging betont männlichen Schrittes (wie er glaubte) zum Fenster, öffnete die Läden und versuchte etwas zu erkennen. »Da hinten brennt was«, sagte er.

»Wo?«, fragte seine Mutter sofort, streifte die Decke ab und ließ Rahjane von ihrem Schoß gleiten, »hier, bei uns in der Nähe?« Sie eilte zu Alrik ans Fenster, während Xaida der Kleinen tröstend über die goldenen Locken strich.

»Nein, ich glaube nicht. Aber allzu weit entfernt ist es sicherlich nicht. Was mag bloß passiert sein?«

»Schnell, zieh dich an. Wir wollen nachsehen, vielleicht braucht jemand unsere Hilfe. Xaida, du passt auf Rahjane auf. Und macht euch keine Sorgen, wir sind bald wieder zurück.« Sie zog rasch ein Hauskleid und ein Paar Holzschuhe an, warf sich eine warme Strickjacke über – der letzte Schnee war vor nicht allzu langer Zeit gefallen, und nachts war es manchmal empfindlich kühl, obwohl tagsüber die Sonne lockte – und eilte zur Haustür, Alrik hinterher.

Es war der *Rollende Taler*, eine Herberge, mit deren Wirt die Arberdans seit Jahren gut befreundet waren. Helme Quarzen kam ihnen bereits entgegen. »Ein Unglück!«, lamentierte er. »Ach, hätte ich gute Seele doch nie diesen Scharlatan einziehen lassen!«

Alriks Mutter nahm ihn beim Arm und zog ihn beiseite, während um sie herum Männer und Frauen damit beschäftigt waren, den Brand zu löschen. »Nur langsam, Helme, langsam. Was ist denn geschehen?«

Der dickleibige Quarzen – hätte Alrik nach einem Urbild des Gastwirts gesucht, so wäre seine erste Wahl auf Quarzen gefallen – schnaufte und schniefte, wobei die Arberdans genau wussten, dass jedes Schniefen von ihm einer Lüge und jedes Schnaufen einer Übertreibung gleich kam. Dann sagte er zögernd: »Ihr wisst ja, dass ich ein gutes Herz habe, jawohl, das habe ich. Also habe ich mir nichts dabei gedacht und nicht mal einen Aufschlag erhoben, als dieser Kerl mit seinem Gehilfen gleich drei Zimmer anmietete, jawohl. Und derzeit könnt ich's mir wirklich leisten, bei all den Fremden hier in der Stadt wegen der Spiele!«

»Komm zur Sache«, mahnte Witwe Arberdan, »sonst brennt dein Haus ab, ehe du uns erzählt hast, weshalb.«

»Mein Haus?«, ächzte Quarzen. »Nein, bloß das nicht! Ich muss ...«

»Gar nichts musst du. Schau, sie sind ja schon dabei, das Feuer zu löschen. Zum Glück hat es noch nicht übergegriffen. Alrik – vielleicht bist du so gut und siehst nach, ob du den Leuten helfen kannst?«

Ihr Sohn nickte stumm. Er war dankbar für den

kleinen Auftrag – wenn Helme Quarzen einmal *wirklich* zu lamentieren anfang, gab es kein Halten mehr. Mutter war das gewohnt; Helme kam immer zu ihnen, um sich auszuweinen, wenn seine Frau ihn wieder mit scharfen Worten oder stumpfen Gegenständen (sie bevorzugte Bratpfannen) von den Spieltischen des eigenen Gasthauses vertrieben hatte. Schnell entfernte sich der Junge. Er eilte auf den *Rollenden Taler* zu – und rannte in jemanden hinein.

»Oh, Entschuldigung«, murmelte er, aber als er empor blickte, verbesserte er sich rasch. »Ich ... ich meinte ... Verzeihung, Vergebung vielmals, Herr.«

»Vergebung ihst Sahche der Göhter, mein lieber juhnger Froind«, sagte der hagere Mann schleppend und mit abwesendem Blick, während er seine schwarze Robe mit dem weißen Skapulier ordnete. »Ahber ahngesichts der uhnerfroilihchen Sihtuation bin ich nuhr ahllzuh gehrne behreih, diehsen Zuh-sahmenstohß zu entschuhldigen.«

Alrik verbeugte sich vor dem dunkelhaarigen Mann, den jeder Garethar mittlerweile kannte, und wollte sich zurückziehen, aber Bruder Memento richtete das Wort nochmals an ihn. Seine kleinen grünen Augen fixierten Alrik. Bruder Memento gehörte dem Bund des Wahren Glaubens an und war somit eine Art Geweihter aller zwölf Götter zugleich. Wunderlicherweise stellte er jeden Tag in das Zeichen eines

anderen Gottes – man sagte, in ihm lebten die Seelen von zwölf gefallenem Geweihten. Er rief die Bevölkerung unermüdlich dazu auf, dem Bösen Einhalt zu gebieten. Anderenfalls, so begann er jede seiner Predigten, drohe ganz Aventurien das Schicksal des Klosters Marano zwischen Ferdok und Gareth, das vor vier Jahren von den Orks erobert und geschleift worden war. Viele seiner Glaubensbrüder hatten dabei den Tod gefunden und ihrer gedachte er stets besonders innig. Seine Worte »Memento Marano!« waren zu einem geflügelten Wort geworden, aber es stand auch für andere unselige Ereignisse der letzten Jahre, nicht zuletzt für den Verrat auf Arras de Mott, einem Praios geweihten Kloster im Finsterkamm, und vieles andere.

»Sahge mir, duh bist doch Ahlrik Arberdahn, der Soohn von Ahlrik und Hehsindiahne Arberdahn uhndsofort? Jah? Natüührlich bist duh es. Ich sahge dihr, dass ...« Er unterbrach sich. »Duh ahnst nihcht, wohvon ich spreche und in wehssen Nahmen, wie töricht von mir. Memento Marano! Preiseh allzeiht die Zwölfe und fechte wiher den Sphährenschänder, dahmit es uns nicht ergehe wie dem Klohster Marano, das duhrch Ohrkenhand fiehl, gehnau wie dein Vahter. Woh war ich gleich stehen gehblieben?«

»Memento Marano?«, half Alrik aus, der kein Wort von dem verstand, was der Prediger ihm zu sagen versuchte.

»Nein, natürlich *nicht*«, wies Bruder Memento ihn zurecht. »Aber das selbstverständlich auch und dennoch. Nuhn, es geht um dich. Geh zum Hotel und suche nach Sahlix. Er wird nach Gerrik deine Hilfe benötigen, vermutete ich.« Bruder Maranos Gesicht nahm einen verzückten Ausdruck an. »Ich *liebe* Rätselspiele, besonders im Mohn des Fuchses. Duh nicht auch?« Und damit ließ er Alrik stehen.

Gerrik?, überlegte Alrik, *und wer, bei Hesindes Weisheit, ist Salix?* Aber da man einem Geweihten nicht widersprach (auch, wenn Alrik keine Ahnung hatte, welche Geweihtenseele derzeit Bruder Memento beherrschen mochte), trottete er sich in Richtung des *Rollenden Talers*. Das Feuer war fast gelöscht. Beim Näherkommen sah er die roten Umhänge von mindestens zwei Ronda-Geweihten und die orangefarben schimmernden Kutten dreier Travia-Geweihter, deren Tempel sich in unmittelbarer Nähe befanden. Sie waren sofort gekommen und taten alles, um das Handeln in geordnete Bahnen zu lenken, wobei die Travia-Geweihten sich der Verletzten annahmen und die Rondageweihten beim Löschen halfen.

Der Mann mit der versengten Haut und einigen wenigen spärlichen Haarresten, der vor dem Haus hin und her hüpfte, gehörte anscheinend zu keiner der beiden Gruppen. Alrik kannte ihn nicht; vermut-

lich war er einer der Gäste, und sein Verhalten erweckte den Eindruck, als befände sich sein gesamtes Vermögen (oder seine Ehefrau oder auch beides) noch im *Rollenden Taler*. Alrik ging auf ihn zu und bemerkte dabei die verschlungenen alchemistischen Symbole, die auf seinem Gewand prangten. »Herr?«

»Ja denn, was ist denn?« Der Mann hüpfte noch immer hin und her. Alrik blieb ihm auf den Fersen und versuchte gleichzeitig, ein Gespräch mit ihm zu führen, um herauszubekommen, ob er tatsächlich ein Gast im *Rollenden Taler* gewesen war und vielleicht Hilfe brauchte.

»Kann ich Euch behilflich sein, Meister Alchimist? Braucht Ihr Wasser?«

»Wie denn, Wasser? Ach was! Neinnein. Das schöne Experiment – *experimentum magnum*, sozusagen, und jetzt: schlicht KAWUMM und KABUMM! Ich werde diese Konstellation vielleicht nie wieder ...« Der Mann unterbrach sich. In einer verwirrten Geste strich er sich durch die verbliebenen Haare. »Oh, mein Junge, hast du gerade *Alchimist* gesagt? Du hast das gut erkannt, will ich meinen. Verzeihe mir mein unhöfliches Betragen, mich nicht vorzustellen. Ich hatte nur gerade einen so interessanten Versuch ... Ich vergesse meine Manieren schon wieder: Ich bin Meister Salzoran, Salix Sigman Salzoran – Meister ist dabei natürlich nur der Titel, musst du wissen –, be-

kannt als Alchimist weit und breit. Warte, ich lasse Gerrik rasch die Unterlagen holen. Gerrik ... Gerrik?« Er sah sich suchend um. »Wo steckt der Bursche nur? Ein verantwortungsbewusster Assistent ist schwer zu bekommen und noch schwerer zu halten. Gerrik?«

Salzoran wirbelte um die eigene Achse, eine Hand beschattete die Augen. Alrik blieb nicht verborgen, dass der magere Alchimist plötzlich blass wurde. »Gerrik war doch gerade noch bei mir – während des Experiments, meine ich. Er wird doch nicht, ich meine: es wird ihm doch nichts ...?« Er starrte Alrik fragend an. Dieser schüttelte den Kopf.

»Ich hatte nie die Ehre, Gerrik kennen zu lernen.«

»Dieser Dummkopf! Wenn er jetzt weggelaufen ist, nur weil es ein bisschen mehr gezischt hat als sonst ...«

»Ich glaube nicht, dass Ihr ihm das verübeln solltet. Nicht, dass man kein Vertrauen in Euch setzen könnte, Meister«, fügte Alrik schnell hinzu, als er sah, wie sich Furchen auf Salzorans Stirn bildeten. »Aber angesichts der Flammen wäre es doch das Vernünftigste, das Gebäude zu verlassen, so wie Ihr es tatet, nicht wahr?«

»Bist ein kluges Köpfchen«, brummte Meister Salzoran, »aber das klärt noch nicht die Frage nach meinem verschollenen Assistenten. Warte, wir wollen mal die tapferen Rondrianer dort drüben fragen. Am

besten kommst du mit, dann stehst du nicht im Weg herum.« Alrik wollte gerade darauf hinweisen, dass nun wahrlich nicht *er* wie verrückt vor dem *Rollenden Taler* hin- und hergesprungen war, aber Salzoran war schon auf dem Weg zu einem der Geweihten, die damit beschäftigt waren, den Brand zu löschen. Alrik kannte ihn: Es war Ehrwürden Tamael Honorald, ein riesiger, breitschultriger Kerl mit einem groben Gesicht, das rau und brutal gewirkt hätte, wäre da nicht der sanfte, freundliche Glanz seiner grauen Augen gewesen.

Tamael unterbrach seine Arbeit sofort, als der Alchimist ihn ansprach. Als Geweihter gewährte er sogleich die aufkommende Panik in den Augen des Mannes. Er warf Alrik einen fragenden Blick zu, aber dieser konnte nur mit den Schultern zucken. Aufmerksam hörte er Salzoran zu, nickte kurz, schüttelte dann aber den Kopf. »Nein, Meister Alchimist, ich kann Euch nicht helfen. Ich habe niemanden gesehen, der Eurer Beschreibung entspräche. Aber womöglich weiß ein anderer mehr, auch wenn Euch das nicht gefallen wird.«

Salzoran blickte ihn argwöhnisch an. »Wüsste ich nicht, dass Ihr ein Getreuer der Leuin seid, würde ich mutmaßen, Ihr verbergt etwas vor mir.«

»Ich kann nichts verbergen, von dem ich nichts weiß«, gab der Geweihte sanft zurück, »und ich möch-

te Euch nicht beunruhigen. Bitte, folgt mir. Es ist nur ein kurzes Stück.« Er geleitete den Alchimisten – und Alrik, der den beiden folgte – die Straße hinauf bis zur Nordostecke des Traviatempels. Dort verharrte Tamael, als er die Hand voll schweigender Gestalten bemerkte: Es lagen Schatten über Travias Haus, zweifellos. Die nachtschwarzen Kutten und das Fehlen jeglicher Konversation verrieten sofort, dass es sich nur um die Diener des Totengottes Boron handeln konnte.

Tamael richtete einige Worte an die Priester, die lediglich durch einfache Gesten antworteten; dann traten die Geweihten Borons auseinander. Tamael deutete auf die Körper, die hinter ihnen auf dem Boden lagen. »Wenn Ihr Glück habt, werdet Ihr Euren Gehilfen auch dort nicht finden. Drei Todesopfer hat es gegeben. Sie sind nicht schön anzusehen.«

»Wer ist das schon? Ihr etwa?«, blaffte der Alchimist. Dann schien ihm plötzlich klar zu werden, was er da gerade gesagt und was der Priester gemeint hatte. »Oh, Ihr glaubt ...?«

Tamael nickte. »Phexens Glück.«

Alrik sah sofort, dass das Glück von Phex, dem launischen Diebesgott und Schutzpatron Gareths, dem Alchimisten nicht zuteil wurde. Ein regelrechtes Beben durchlief Salzorans Körper, als er sich den ersten Toten ansah. »Gerrik ...«

Salzoran schnaubte. Er versuchte es böse klingen

zu lassen, aber dazu war zu viel Wasser in der Nase. »Wie konntest du nur so etwas *Dummes* tun? Das war wohl so ziemlich das *Dümmste*, was du je ...« Und der Alchimist begann hemmungslos zu schluchzen.

Mentorin Garethgolda richtete ihre grünelbe Robe und überprüfte den Sitz des Schlangenhalsbandes. Alles war in Ordnung. Ein rascher Blick auf den schweren steinernen Schlangenring an der rechten Hand, eine flüchtige Kontrolle der Damasthaube mit dem vergoldeten Spitzenbesatz, die so akkurat saß, wie sie es immer tat, ein leichtes Spreizen und Zupacken der alabastergleichen Finger ... Sie war ein wenig nervös, wie fast jeden Morgen, und ging mit kleinen, festen Schritten betont forsch zu dem Kästchen in einer Nische am Eingang, wo sie sorgfältig ein passendes Stück Kreide aussuchte. Nachdem sie etwa ein Dutzend als ungeeignet eingestuft und zur Seite gelegt hatte, war es soweit. Ja, das mochte gehen. Die Bronzeglocke schlug zum zweiten Mal.

Garethgolda seufzte. »In der Ruhe liegt die Kraft«, murmelte sie und stützte sich schwer auf die marmorne Fensterbank. Sie stand gern eine Weile an einem der hohen Spitzbogenfenster, um zu beobachten, wie Gareth allmählich erwachte – wenngleich die Hauptstadt des Kaiserreiches niemals vollständig schlief. Nichts sprach in solchen Augenblicken dafür,

dass außerhalb der heiligen Mauern des Pentagontempels etwas Ungewöhnliches geschehen würde. Hier drinnen jedoch sehr wohl. Garetgolda schauderte, wenn sie an all die Unwägbarkeiten dachte.

Rasch ging sie zu dem Tisch zurück, an dem sie die halbe Nacht bei Kerzenschein verbracht hatte, nahm die Papiere mit ihren handschriftlichen Randbemerkungen auf und dazu das schwere, schwarz eingebundene Buch. Sie verharrte kurz, ließ den Blick suchend durch den Raum schweifen, aber niemand war mehr da, der sie hätte aufhalten können, indem er den Anlass für ein Schwätzchen bot. »Also schön.«

Es waren nur ein paar Schritte bis zur Tür, hinter der sie den Vormittag verbringen würde. Sie gönnte sich nicht die Schwäche, auch nur den Anflug eines Zögerns zu zeigen, sondern stieß schwungvoll die Tür auf. Hastiges Stühlerücken ertönte, Füße scharrten auf dem Boden. »Guten Morgen, meine Lieben, Hesinde zum Gruße!«

»Hesinde zum Gruße, Mentorin Garetgolda!«, erschallte es aus fast einem Dutzend Kinderkehlen.

»Hesindezumgrußementorin«, keuchte eine Stimme hinter ihr und Alrik quetschte sich an ihr vorbei. »Es ist wegen des Brands«, entschuldigte er sich und nahm hastig Platz. Garetgolda hob leicht eine Augenbraue und ließ sie dann wieder sinken. »Die Herrin schenke euch Weisheit. Setzt euch bitte.«

»Mentorin ...«

»Setzt euch«, wiederholte Garetgolda. »*Bitte.*« Sie lächelte verbindlich. »Zuerst wollen wir – will ich – die Anwesenheit kontrollieren. Ihr zeigt auf, wenn ich eure Namen nen...«

»Aber Mentorin ...«

»Alles andere hat *Zeit*, bei Nandus!«, fauchte sie. »Also, da hätten wir ... Zondan ... Cella ... Selinde ... Alrik ... Answin ... Rovenä ... Hakon ... Dirione ... Dirione? ... Dirione!«

»Dirione ist nicht da, Mentorin«, sagte Zondan laut. Sie hatte ihn noch nie leise sprechen hören und vermutete mittlerweile, dass der etwas zu groß und zu breit geratene Junge mit dem verhältnismäßig kleinen Kopf und den borstigen schwarzen Haaren dachte, er spräche leise. Wenn dem so war, hoffte Garetgolda, er mochte niemals auf den Gedanken kommen zu *schreien*. »Ich sehe das, mein Kind. Die Frage stellt sich jedoch, wo sie zur *Zeit ist*.«

»Woher soll ich das wissen? Zu Hause, denk ich.«

Garetgolda warf Zondan einen Blick zu, den sie für besonders streng hielt. »Manche Hähne glauben, dass die Sonne ihretwegen aufgeht«, sagte sie. Zondan schnaubte abfällig, aber er gab Ruhe. Der Junge war einer der hellsten Köpfe der Klasse, aber derartig faul, dass er weit unter seinen Möglichkeiten blieb und dies mit einem vorschnellen Mundwerk auszuglei-

chen versuchte. Bisher waren all ihre Versuche erfolglos geblieben, ihm klar zu machen, dass er damit keineswegs mangelnde Leistungen wett machte. Er hatte sogar andere mit seinem Verhalten angesteckt, allen voran den blonden Answin, der seit einigen Götterläufen immer genau dann redete, wenn ein anderer an der Reihe war und der jedes Mal aufbrauste, wenn sie ihn deswegen zur Ordnung rief. Garethgolda hoffte, dass die Kinder eines Tages begriffen, in welchem Maße sie sich selbst behinderten. *Wer versteht, urteilt und beleidigt nicht.* Diese einfache Weisheit versuchte sie ihren Schülern durch ihr tätiges Beispiel zu vermitteln, und mit Hesindes Beistand würde es ihr auch gelingen, ehe sie ihre Schulzeit im Tempel abgeschlossen hätten.

Die Hesindegeweihte ließ ihr Lächeln zu einem gleichförmigen Ausdruck zerfließen und richtete den Blick in die Ferne. »Unser erstes Thema des heutigen Tages ...« Bei diesen Worten stand sie auf und ging langsam durch die Reihen. Es war ein schöner, sonniger Frühlingstag, und die goldene Praiosscheibe geizte nicht mit ihrem Licht, das durch die bogenförmigen Fenster in den zum Innenhof offenen Schulraum fiel – ideal, um auf den Schiefertafeln Schreibübungen zu machen. Die hellen Brauntöne der Wände schufen eine angenehme, besinnliche Arbeitsstimmung, die dunkelgrüne Tafel war frisch gewischt, die

großen Bildrollen an den Wänden hingen, sauber mit Lederbändern verschlossen, an Ort und Stelle, die Tische standen akkurat in Reihen neben- und hintereinander, sodass sie trotz ihrer üppiger werdenden Hüften ungehindert zwischen ihnen hindurchgehen konnte, und die Eleven hatten ihr Arbeitsmaterial ordentlich aufgereiht. Ja, alles war wunderbar, bis auf ...

»Cella!«, unterbrach sich Garetgolda. Sie konnte nicht verhindern, dass sich ein entnervter Tonfall in ihre Worte schlich. »Würdest du bitte deinen Überwurf vom Kopf nehmen?«

Das grüne Stoffbündel auf Cellas Platz gab ein ersticktes Murmeln von sich. Es war nicht zu verstehen, *was* Cella sagte, nur *dass* da Laute aus ihrem Mund kamen und sich in den Stofffalten verirrten. Garetgolda ging langsam um das Pult herum. »Cella! Du bist hier im *Scholarium Hesindianum*!«

Der Überwurf rutschte ein wenig zur Seite, sodass ein blassblonder Haarschopf zum Vorschein kam. Eine nieselnde Stimme, die unterdrückte Belustigung verriet, maulte: »Aber wenn mir doch so kalt ist!«

Garetgolda schnaubte. Dieses verzogene Gör aus dem Handelshaus Meeltheuer versuchte immer wieder, den Beginn der Übungen zu verzögern und sich Aufmerksamkeit zu erschleichen; dabei gab sie sich auch noch alle Mühe, betont kindlich – in ihrem Sprachgebrauch: *niedlich* – zu wirken. Es war Garet-

golda schleierhaft, was sie sich davon versprach, außer ihren Unmut zu erwecken, aber zumindest das gelang jedes Mal vorzüglich. »Ist dir noch nicht aufgefallen, dass wir im späten *Phex-Mond* sind, es seit Tagen nicht geregnet hat und schon wochenlang kein Wölkchen zu sehen war? Dass es hier ausgesprochen *warm* ist?«

Der Überwurf verrutschte noch ein wenig mehr. Eine schmale, leicht gebogene Nase schob sich über die verschränkten Arme. »Ich schwitze auch sehr leicht.«

»Oh, dann wirst du es sicherlich genießen, heute Nachmittag in der Bibliothek ein Kapitel der *Annalen des Götteralters* für Schwester Silasia zu kopieren. Dort ist es immer sehr ausgeglichen temperiert.«

»*Nein!*«, kreischte Cella und ließ den Überwurf zu Boden fallen. »Ihr seid so ... so ... ungerecht! Wieso denn immer ausgerechnet jederzeit stets wieder ich?«

Die anderen kicherten verstohlen, verstummten aber auf eine Handbewegung Garetgoldas hin. »Ich empfehle dir, über diesen sehr interessanten Umstand nachzudenken, mein Kind.«

Cella zog einen Schmolle Mund und ihre Augenbrauen bildeten ein »V« über der Nasenwurzel.

»... um auf das Thema zurückzukommen ...«, nahm die Mentorin ihren ursprünglichen Gedanken wieder auf. Als hätte sie es gehaut, begann dieser Tag *äußerst* unbefriedigend.

»Ich weiß schon, Frau Mentorin Garethgolda«, schrillte Cella, »es ist, weil ... weil ... Ihr könnt mich nicht leiden, jawohl.«

Im letzten Augenblick konnte Garethgolda den Impuls unterdrücken herumzuwirbeln (sie wusste, dass sie dabei keine besonders gute Figur machte) und Cella eine Standpauke zu halten. *Beruhige dich!*, sagte sie sich, *sie kann nichts dafür, ihr fehlt noch die Einsicht ... Wer versteht, urteilt und beleidigt nicht*. Bei Hesinde, der Allwissenden Mutter, sie hatte schon mehrfach versucht, Cella zu helfen, und sie vor den anderen in Schutz genommen, wenn sie wieder einmal etwas besonders Törichtes von sich gegeben hatte, und mindestens ebenso oft hatte sie das Mädchen durch empfindliche Strafen dahingehend zu disziplinieren versucht, dass es die Lehrstunden nicht mehr störte. Erfolglos. Sogar eine zusätzliche Prüfung durch den *Hohen Lehrmeister* des Tempels hatte sich als nutzlos erwiesen: Cella hatte brav und sittsam dagesessen und alle Fragen ohne Zögern – und richtig! – beantwortet. Garethgolda hatte sich sogar anhören müssen, dass sie das arme Kind wohl vollkommen falsch einschätzte. Sie *wusste*, dass der Tempel die Kinder sorgfältig auswählte, die hier unterrichtet wurden; in der Kaiserstadt Gareth gab es niemals Mangel an Familien, die die Bildung ihrer Kinder vertrauensvoll in die Hände des Hesindetempels legen wollten. Eher das

Gegenteil war der Fall. Hesinde, die Weise, die Allwissende, die Herrin der sechs Künste, die Bewahrerin von Wissenschaft, Magie und Alchimie, die Wissende der Sterne, Schriften und Sprachen und Mutter der Erinnerung, die große Göttin im Reigen der göttlichen Zwölfe, ließ ihre Geweihten die Zöglinge sehr genau auswählen. Einer von hundert – möglicherweise! – kam in den Genuss, im Pentagontempel zu Gareth unterrichtet zu werden. Sie hatte hier eine der Gruppen von Kindern vor sich, die man ausgewählt hatte, weil sie außergewöhnlich *begabt* waren oder in der Gunst eines der Zwölfgötter standen. Niemand kam auf den Gedanken, diese Entscheidungen in Zweifel zu ziehen, und jeder Zögling wusste, welche *Ehre* es war, ausgewählt zu werden; deshalb folgten die Schüler auch besonders willig den Unterweisungen. Aber, so hatte der Lieblingssatz von Garethgoldas verstorbener Lehrmeisterin Olorande gelautet: »*Grau ist alle Theorie.*« Garethgolda war mittlerweile geneigt, dem zuzustimmen. Die Zöglinge waren, unabhängig von ihrer Eignung, ihrer Klugheit und ihrer Erziehung, vor allem eines: Kinder. Sehr *unterschiedliche* Kinder, die sehr *einheitlich* gelehrt wurden. Die Mentorin hatte dies erkannt und versucht, ihnen mehr Freiheiten zu gewähren als üblich – mit durchaus zweifelhaftem Erfolg, wie ihre Kolleginnen ihr mitunter vorwarfen. Heute war wieder einer dieser Tage,

an denen sie ihnen im Grunde Recht gegeben hätte, doch: »*Wissen kann man nicht zurechtmeißeln, weil Menschen nicht aus Marmor sind, man muss es wachsen lassen wie alles in der Natur, dann erhält man die besten Ergebnisse.*« Auch das hatte Olorande ihr immer wieder geraten. Garetgolda schöpfte noch einmal tief Atem und setzte erneut an: »... und dieses Thema sind die sechs Künste und ihre Entsprechungen in der Elementarlehre. Wer von euch kann sie mir nennen?«

Answin, Selinde, Hakon und Alrik zeigten auf. Alrik war ein eher stiller Schüler, aber er hatte ein phänomenales Gedächtnis für alles, was er jemals gelesen hatte, wie Garetgolda immer wieder feststellen musste. Ihn und Selinde, die mehr zu lesen und zu wissen schien als jeder andere in der Klasse, ließ sie bei ihrer Auswahl unberücksichtigt, sie waren wahre Inseln im Nebel der Unwissenheit. Answin beteiligte sich eigentlich immer am Unterricht, aber der lockenköpfige Hakon war in den letzten Wochen eher still gewesen, daher entschied sie sich für ihn. »Ja, bitte, Hakon?«

»Oh, das ist so *ungerecht!*«, protestierte Answin sogleich. »Immer kommen die anderen zuerst dran! Nie ich!«

»Ist doch gar nicht wahr«, sagte Selinde kopfschüttelnd, »und das weißt du auch. Du warst schon mindestens so oft dran wie Hakon und ich zusammen.«

»Aber es ist *ungerecht!* Und was soll das überhaupt

heißen – ihr beiden *zusammen*?«, maulte Answin. Seine Gesichtsfarbe hatte sich stark ins Rötliche verfärbt.

»Answin!«, schnappte Garetgolda, deren Geduld mittlerweile so gut wie erschöpft war.

»Ja, genau! Und *der* muss jetzt wahrscheinlich kein Kapitel abschreiben, ja? Aber ich! Ich wusste doch, dass Ihr mich nicht leiden könnt, und ich werde meinen Vater ...«

»Zwei Kapitel, Cella.«

»Sie sollten Answin aber wirklich auch ein Kapitel abschreiben lassen«, meinte Zondan, der eine neue Gelegenheit sah, sich in ein Gespräch einzuschalten.

»Vielleicht darf ich selbst entscheiden, was zu tun ist ... Danke. Wir alle kennen Answins Erfolge im Schönschreiben. Ich denke, er wird ein göttergefälligeres Werk verrichten, wenn er die Pflastersteine im Innenhof fegt und das Unkraut aus den Beeten zupft. Sagen wir, nach Ende des Unterrichts, bis zum Ende der Woche.«

»Aber ich würde auch *viel lieber* Unkraut zupfen als Kapitel abzuschreiben!«, maulte Cella.

»Es steht dir frei, das mit Answin *zusammen* zu tun, allerdings freiwillig. Aber denk daran, dass du dabei schwitzen könntest.«

»Mit ihm *zusammen*?« Cella lachte spöttisch los.

»Mit ihr *zusammen*?« Answin wurde blass um die Nase. »Neinnein, schon in Ordnung.«

»Nun, da das jetzt so weit geklärt ist – Hakon, bitte.« Hakon erhob sich und versuchte, möglichst gerade zu stehen. Dabei rutschten ihm immer entweder die Schultern ein Stück zu weit nach hinten oder der leichte Bauch wölbte sich nach vorn. Nach einigen erfolglosen Versuchen, vor Rovenä – die ihn aus halb geöffneten Augen beobachtete – vorteilhaft zu posieren, gab er auf und räusperte sich, ehe er mit der Aufzählung begann: »Das Feuer der Sprache und die Musik des Wassers sind zwei der Künste und deren Allagonien ...«

»Allegorien«, verbesserte Garetgolda leise, aber unnachgiebig.

»Allegorien, ja, sag ich doch, also Feuer und Sprache, Wasser und Musik, äh, Malerei und Humus und Schrift und ... Eis. Und Sangeskunst und Luft.« Er blickte sich strahlend um. Alriks und Selindes Finger blieben oben.

»Das hat er toll gemacht«, kommentierte Cella überflüssigerweise. »Also, ich fand es toll.«

Garetgolda ignorierte sie. »Ja, Selinde?«

»Hakon hat vergessen, Bildhauerei und Erz zu erwähnen, Mentorin.«

»Ja, stimmt, das hat er«, gab Cella ungefragt zu. Niemand hörte auf sie.

Der Vormittag verstrich quälend langsam und die Frühlingssonne lockte immer mehr.

»Wozu brauchen wir das denn alles?«, stöhnte Hakon schließlich, während sie ein Kapitel über Baukunst durchlasen. »Dieses ganze Theoriezeugs!«

»Es ist wichtig«, erklärte Garetgolda kategorisch.

»Aber ... wofür denn?«

»Genau«, stimmte Cella ein und stieß die neben ihr sitzende Rovenä an, die sofort einfiel: »Ja! Genau!«

Die Hesindegeweihte atmete tief durch. Es war das Vorrecht der Jugend, Fragen zu stellen. Früher hatte sie sogar behauptet, es gäbe keine dummen Fragen, sondern nur dumme Antworten. Heute wusste sie, dass sie sich zumindest in diesem Punkt getäuscht hatte. »Nun, zum Ersten ist Wissen schon allein um des Wissens willen wichtig. Zum Zweiten bildet Wissen die Grundlage für das Verständnis und das Verständnis die Vorstufe zur ... ja, Zondan?«

»Wenn wir aber stets nur das Bekannte lernen, wie sollen wir dann Neues begreifen?«

»Auch Neues fußt auf Altem. In jüngster Zeit gab es viele, die etwas taten, nur, weil es neu war: Sie sahen in diesem Neuen einen Wert und eine Berechtigung, aber sie täuschten sich. Das Neue ist nicht zwangsläufig das Wesentliche, und darum sollte es uns doch stets gehen: eine Sache aus ihrem Wesen heraus besser zu machen.«

»Und dafür müssen wir vieles wissen«, ergänzte Selinde, die eine sehr hesindegewöhnliche Weltsicht besaß.

»Was genau meint Ihr?«, erkundigte sich Alrik nun. »Ich sehe nicht, worauf Ihr hinaus wollt.« Der Junge mochte ein Gedächtnis wie kein Zweiter haben, aber was subtile Hinweise und das Begreifen von Zusammenhängen betraf, war er manchmal erschreckend langsam.

»Gehe ein, zwei Jahre zurück und erinnere dich an das, was einige die Herrschaft Rabenmunds nennen. Die Answinisten – taten sie nicht vieles, das *neu* war? Und dachten sie nicht, neu sei immer auch *besser*? Sie täuschten sich. Sie täuschten sich in mehr als einer Hinsicht, aber das kümmerte sie nicht, verstehst du? Sie wähnten sich im Besitz der Macht und alles andere war ihnen zutiefst gleichgültig.«

»Ah, so meint Ihr das. Wieso könnt Ihr es uns nicht gleich so erklären?«, wollte Alrik wissen. »Das wäre doch um einiges spannender.«

Garetgolda lächelte breit. Es war ein aufrichtiges, warmes Lächeln. »Du hast ganz Recht, mein Junge. Wahrscheinlich wäre es spannender. Aber wenn ihr nur so lerntet, würdet ihr noch viel mehr nutzloses Wissen anhäufen. Hier jedoch lernt ihr ein ... abstraktes Wissen, das ihr auf viele Sachverhalte anwenden könnt; ihr sollt das *Denken* lernen und dazu verhilft euch die Theorie. Die Herrschaft der Answinisten ist nur eine Episode in der langen Geschichte Deres und nicht einmal eine besonders lange oder besonders

wichtige, aber an ihr wie an allen anderen könnt ihr euer Wissen messen.«

»Ich verstehe nicht, was Ihr meint«, sagte Answin und legte die Stirn kraus. »Sie war doch wichtig – die ganzen Unruhen und das, der Orkkrieg, das ist doch alles *wichtig*.«

»Natürlich. Im Augenblick. Aber ihr müsst lernen, in größeren Maßstäben zu denken und euch von dem, was ihr seht, nicht ablenken zu lassen. Es ist, als ob ihr ein Gemälde betrachtet, aber nicht begreift. Wartet, ich will es euch zeigen.«

Sie entrollte eine der Wandtafeln, die eine Szene aus dem Schwarzen Buch Borons darstellte. Das Bild war sehr dunkel gehalten, wie es dem Todesgott gezierte, aufgehellt nur durch die Silberscheibe des Mondes und das Schimmern schwarzblauer Rabenfedern; dann gab es noch ein Rad, schattenhafte Gestalten, düstere Mauern, heilige Symbole ...

»Auf den ersten Blick wirkt das alles sehr unübersichtlich, nicht wahr? Wie geht ihr vor, wenn ihr das Bild begreifen wollt, wenn euch jemand fragt, was es darstellt, worum es geht? Ja, Answin?«

»Na, also, zuerst mal schaue ich mir die Figuren genauer an und lasse den Rest weg. Diese düsteren Figuren im Hintergrund könnten auf die Seelen der Toten verweisen und die Federn vom göttlichen Raben stammen.«

Alrik nickte. »Genau. Oder ich versuche, das Bild in größere Abschnitte einzuteilen und den ganzen Kleinkram zu vernachlässigen. Hier kann man sechs Quadrate bilden. Dann sieht man, dass im oberen rechten und im unteren linken Quadrat die Federn dominieren, im mittleren oberen Quadrat die obere Mondrundung und der Himmel, im mittleren unteren Quadrat die untere Mondrundung und der Boden ...«

»Ich kann auch die Farben in größere Flächen einteilen, weil viele berühmte Maler mit der Farbanordnung wichtige Hinweise geben wollen«, unterbrach ihn Selinde. »Die Farbgebung ist hier bezeichnend für Boron – so viel Dunkles, Schwarzblaues, Nebliches –, aber die starke Rolle des Silbermonds ist eher ungewöhnlich.«

»Und dann muss ich den Schauplatz auch einbeziehen«, meldete sich Hakon noch einmal zu Wort. »Die Stadt im Hintergrund, das könnte Gareth sein, ich erkenne die Alte Residenz. Aber es muss ein altes Bild sein, weil vieles andere fehlt.«

»Ein Teil des Hintergrunds könnte direkt aus dem Reisebericht *Verschollen in Al'Anfa* stammen, also stellt es wohl nicht nur Gareth dar«, wandte die sehr belesene Selinde ein.

»Also, ich finde, dass man ein Gesicht erkennen kann«, wagte Rovenä zu sagen. Garethgolda nickte ihr ermunternd zu.

»Genau. Dieses Bild zeigt Marbo, die Tochter des Bo-

ron. Tretet einen Schritt zurück und lasst die Anordnung der Elemente auf euch wirken. Seht ihr den Mond als bleiches, schönes Gesicht und die Stadtzinnen als schwarzen Spitzenkragen? Lasst den nachtdunklen Himmel und die bläulich schimmernden Federn zusammenfließen, und ihr habt das Haar, betrachtet die Schatten und Nebelschwaden und erkennt Augen, Nase und Mund ... Nichts von dem, was ihr vorher genannt habt, ist deswegen aber falsch: Alles das gehört zu dem Bild und ist wichtig, um es zu begreifen. Aber erst, wenn ihr Marbo geschaut habt, lösen sich die scheinbaren Widersprüche und Probleme auf: Der Künstler war Gareth, der seine Stadt ebenso wie die Stadt des Raben in das Gemälde einbezog. Das unschuldige Weiß und das ätherische Silber des Mondes spiegeln Marbos Wesen, die immer umrahmt bleibt von der Macht ihres Vaters. Ich will jetzt nicht zu sehr auf die Einzelheiten eingehen. Versucht bitte, die Erkenntnisse dieser Bildbetrachtung auf eure Frage zu übertragen, und ihr kennt die Antwort. Mit dem, was ihr hier lernt, verhält es sich nämlich ganz ähnlich: Wenn ihr euch einer Gegebenheit gegenüberseht, könnt ihr euer Wissen dazu gebrauchen, sie von allem zu befreien, was euch verwirrt oder den Blick auf das Wesentliche versperrt, und alle Einzelheiten dem Gesamtblick entsprechend zuzuordnen. Dann fallen euch die Lösungen viel leichter ein.«

Die Schüler blickten teils überrascht, teils ungläubig drein. Stumm und bedächtig nickten sie. Sie hatten jetzt eine Menge zu verarbeiten und Garetgolda entließ sie zu einer kleinen Pause. Ihr Ruf »Aber nicht zu lange!« verhallte – wie immer – ungehört. Trotzdem lächelte die Hesindegeweihte zufrieden; sie vermutete, dass die Kinder heute ein großes Stück weiter gekommen waren auf ihrem Weg zur Erkenntnis.

Die letzte Stunde fand in Alchimie statt. Garetgolda nahm ihre Zöglinge mit in die »Goldgruft«, wie diese das Alchimielabor nannten. Als sie das erstemal hierher geführt worden waren, hatte ihnen allen auf halbem Wege zwischen angemessener Ehr- und tatsächlicher Furcht der Atem gestockt – als könnte man spüren, wie viel Wissen und Magie hier zusammenflossen, aber auch, welche Katastrophen sich ereignen mochten, wenn man unachtsam war. Beredtes Zeugnis davon legten schmierig schwarze Flecken an Boden und Wänden ab; wären sie harmlos, würde erstens die Mentorin dieses Thema nicht so sorgsam vermeiden und hätte zweitens jemand sie schon vor geraumer Zeit entfernt. Auf jeden Fall konnten die Hesindegeweihten sicher sein, dass ihre Schüler hier äußerst vorsichtig zu Werke gingen, denn die Aussicht, etliche Jahrhunderte als schwarzer Fleck an der

Wand zu verbringen, reizte niemanden. »Außer Cella vielleicht, aber die würde es sowieso nicht merken«, hatte Answin einmal gesagt, war von der Mentorin gehört worden und durfte anschließend ein langes Kapitel aus dem heiligen Buch *Annalen des Götteralters* kopieren – mit Schmuckzeichnungen und Initialen.

Nachdem in den letzten Botanikstunden Wirselskraut und Arganwurzel behandelt worden waren, hatten die Schüler bereits Wetten abgeschlossen, wann sie ihren ersten Heiltrunk brauen dürften. Alrik jubelte innerlich, als die Mentorin, nachdem sie die Tür zur »Goldgruft« aufgeschlossen hatte, eben jenes verkündete.

»He, Alrik, jetzt schuldet Answin jedem von uns einen Heller«, raunte Zondan und stieß ihm den Ellbogen in die Rippen. »Wir sollten öfters auf Selinde hören.« Er hielt dem blonden Answin gegenüber die Hand auf. Alrik konnte nicht anders und grinste mit.

»Wir werden uns zunächst einmal die Zutaten genauer ansehen«, sagte Mentorin Garetgolda, ohne den Einwurf zur Kenntnis zu nehmen. »Nenne uns die wichtigsten Kennzeichen von Wirselskraut ... Alrik.«

Alrik schloss kurz die Augen, dann spulte er hastig sein Wissen ab: »Wirselskraut, auch als *der Wuersel* bekannt, ist die meist verbreitete Heilpflanze Aventuriens, die, soweit bekannt, lediglich bei Zwergen nicht

anwendbar ist, da sie bei jenen für Bauchgrimmen und Erbrechen oder für Hautausschlag sorgt und keinerlei heilende Wirkung zeitigt. Der Wuersel gleicht dem hohen Gras. Man kann ihn davon durch seine eher weißliche als grüne Färbung sowie durch die leichte Zahnung der Blätter unterscheiden. Man verwendet stets das ganze Kraut, mitsamt der Wurzel. Seine Anwendung ist einfach, denn man muss ihn lediglich auf eine blutende Wunde aufbringen oder drei Teile zerstoßenen Wuersel mit einem Teil Fett vermengen, um eine heilkräftige Salbe herzustellen. Eine frisch geerntete Pflanze bleibt nie länger als eineinhalb Tage haltbar, die Salbe hingegen gut ein Jahr. Auch in der Alchimie findet das Wirselkraut Verwendung in der Zubereitung eines Heiltrunks ...«

»Oh, ich denke, das genügt«, unterbrach die Mentorin und nickte freundlich. Sie hatte längst erkannt, dass jedes Wort mit dem Text des Heilpflanzenalmanachs übereinstimmte, den sie in der vergangenen Stunde herumgereicht hatte. Sie zückte ein frisches Kreidestück und schrieb »Heiltrank. Zutaten: 1 Bund Wirselkraut [Wuersel, der]« an die Tafel.

»Man sollte noch erwähnen, dass Wirselkraut nahezu überall gefunden und ganzjährig außer zur Firsungszeit geerntet werden kann, sowie seine Vorliebe für trockene, sandige Böden, wo es besonders gut gedeiht«, ergänzte Selinde Alriks Ausführungen.

»Ja, sehr schön. Anstelle des Wirselkrauts könnt ihr auch stets eine saubere Arganwurzel verwenden. Da der Argan nur im Süden und unter tropischen Bedingungen gedeiht, werden wir hier möglichst auf das viel günstigere Wirselkraut zurückgreifen.«

Rovena zeigte auf. »Erhöht sich die Wirkung denn nicht, wenn man beides zusammen verwendet? Oder ist sie nicht vielleicht bei Argan höher als bei Wuersel?«

Die Mentorin schüttelte den Kopf. »Wir haben noch keine Methode gefunden, um die Wirksamkeit durch gleichzeitigen Gebrauch zu verstärken. Die Kraft eines Heiltrunks liegt vor allem an der Kunstfertigkeit des Herstellers. Und obwohl es sich hier um ein vergleichsweise einfaches Rezept handelt, gelingt es längst nicht jedem.« Während sie sprach, schrieb sie weiterhin an die Tafel, und als die Schüler endlich alle Zutaten (wie einen getrockneten Eidechschwanz, einen Skrupel Gold und zehn Unzen Morgentau) sowie die schrittweise Herstellung abgeschrieben hatten, ließ sie die Geräte austeilen, die sie aus den tiefen Schubfächern unter der Tafel hervorholte. Jeder erhielt einen Steingutmörser mit Stößel, ein hölzernes Schneidbrett, ein faustgroßes Porzellangefäß, zwei Tontellerchen, ein scharfes kleines Messer, einen hölzernen und einen gläsernen Rührstab und ein blaues Leinentuch von etwa einem Spann Länge und Breite.

»Geht sehr sorgfältig mit den Geräten und den Zutaten um und achtet genau darauf, jede Anweisung so zu befolgen, wie wir es gerade besprochen haben!« In der nächsten Stunde waren die Schüler, wie immer in der Goldgruft, konzentriert bei der Sache und halfen einander, wo immer möglich. Die Mentorin ging wachsam durch den Raum und half lediglich, indem sie ihre Zöglinge dazu ermunterte, es »noch besser« zu machen (was nicht immer wirklich hilfreich war). Schließlich entließ sie die Schüler. »Übrigens – Cella, Hakon und Answin: Ihr dürft noch ein wenig bleiben, ja? Ihr wisst schon, weshalb.«

Alrik beeilte sich, nach Hause zu kommen. Obwohl der Pentagontempel der Hesinde und das *Haus Orkzwinger* nicht allzu weit voneinander entfernt lagen, waren die Straßen nachmittags immer sehr belebt, um nicht zu sagen: verstopft, und heute, am Tag der Vorausscheidung im Immanenspiel zwischen den beiden Garether Mannschaften *Immanbanner Gareth* und *Rebellen von Gareth*, war Alt-Gareth noch um einiges voller als üblich. Es würde sicherlich ein Spiel werden, das kein wahrer Garether verpassen wollte.

Alrik war klar, dass ihm seine Mutter den Besuch nicht würde verbieten können, wenn er seine Aufgaben schneller als sonst erledigte. Sie hielt nicht viel von Imman, beinahe ebenso wenig wie vom Krieg.

Was Letzteres anging, konnte Alrik sie sogar verstehen: Ohne die Kriege in den letzten Jahren, die Answinkrise und den Orkenfeldzug, würde sein Vater noch leben. Jetzt musste sie die Herberge allein führen, Alriks Schulgeld bezahlen und für seine beiden Schwestern sorgen. Aber sie war eine sehr tapfere Frau und voller Mutterliebe, und niemand hatte sie je über ihr Los klagen hören.

Alrik hastete im Laufschrift an der schmalen Ostseite des Alten Hippodroms entlang und bog nach links um die Ecke. Rasch ging er am Brig-Lo-Platz vorbei (im *Orkzwinger* hatte ihm und seinen Geschwistern ein abgerissener Abenteurer einmal von einem geheimnisumwitterten Grabmal von Brig-Lo erzählt, woraufhin Rahjane nächtelang Albträume gehabt hatte), von dem, wie eigentlich immer, die belustigten Rufe einiger fröhlicher Zecher drangen, und dem gewaltigen Rondratempel, wo der Sage nach vor beinahe 700 Jahren die heilige Ardare im Kampf gefallen war (diese Geschichte kannte er auswendig). Wie immer herrschte hier so viel Betrieb, dass er nur mit Müh und Not zwischen all den Menschen (und einigen wenigen Zwergen und Elfen) hindurchschlüpfen konnte; erst als er das Ende des Hippodroms und damit zugleich die Stadtmauer erreichte, wo im Schatten der Steine einige Bettler saßen, ließ das Gewühl nach. Die meisten der heruntergekommenen

Gestalten kannte Alrik und er winkte ihnen zu. Einige waren neu hier, erst im Zuge der Answinkrise vor knapp zwei Jahren in die Gosse gespült worden und seitdem nicht wieder hochgekommen, wie Meister Korninger. Die Witwe Arberdan gab ihnen hin und wieder zu tun, was, wie sie fand, weitaus göttergefälliger sei, als ihnen Geld zu spenden, denn nur echte Arbeit halte ihre Muskeln und ihren Stolz aufrecht. Und ganz nebenbei hatte das *Haus Orkzwinger* niemals Probleme mit Bettlern, die den Gästen zusetzten, was bei anderen Gasthäusern durchaus nicht selten war. Die Bettler, die gern zum Arbeiten zu den Arberdans kamen, achteten sorgfältig darauf, dass keine andere Zunft der untersten Stände hier den Rahm abschöpfte. In einer Stadt, die von der Kaiserfamilie mit dem Fuchswappen beherrscht wurde und die unter dem Schutz des Fuchses stand, bedeutete dies einiges. Phex ließ seinen Segen nämlich nicht nur den Händlern, sondern auch den Dieben (wobei selbstverständlich nicht jeder Händler ein Dieb und nicht jeder Dieb ein Händler war). Die Arberdans brachten Phex zwar keine besondere Liebe entgegen, aber sie ehrten ihn wie jeden anderen Gott und waren froh, wenn keiner der Götter sich mehr in ihr Leben einmischte; schließlich hatten die Zwölfe der Familie in der Vergangenheit nicht sonderlich viel Glück gebracht. Alrik wusste, wie lästerlich es war, so etwas

zu denken, wo die Götter doch ... nun ja, *Götter* waren und Dere erhielten und all das, aber er verübelte den Zwölfen den Tod seines Vaters. Immer noch. Nein, nicht allen Zwölfen, denn zumindest Travia, die Göttin der Gastfreundschaft, deren Bild im *Haus Orkzwinger* hing, schien der Familie gewogen.

Schließlich erreichte Alrik sein Heim. Er stolperte auf der Türschwelle beinahe über Rahjane, der er seine Schulsachen in die Hand drückte, und huschte durch den kleinen Empfangsraum ins Kaminzimmer. Seine Mutter war, wie für gewöhnlich um diese Zeit, in der Küche nebenan und putzte Gemüse für einen kräftigen Eintopf, den es dann in den nächsten Tagen für die Gäste und die Familie geben würde. Das erste große Geheimnis eines guten Eintopfs war, dass er mit jedem Aufwärmen besser schmeckte. Zumindest eine Weile. Deswegen war auch das zweite große Geheimnis, nicht zu viel und nicht zu wenig davon zu kochen. Da Alrik während des Kochens gewissermaßen Küchenverbot hatte, seit er statt einem Huhn den Kopf sich selbst beinahe die Hand abgehackt hätte (und *beinahe* auch nur dank der Therbuniten), ging er in den kleinen Garten hinter dem Haus, um nach den Gänsen zu sehen. Abgesehen von ihrer unerhörten Wachsamkeit waren sie auch außergewöhnlich schlau. *Seine* Gänse jedenfalls.

Vorher hatte Alriks Blick, wie jeden Tag, zuerst auf

dem gewaltigen Zweihandschwert verweilt, das an Haken über dem gemauerten Kamin hing. Das blaue Band mit der goldenen Schrift war bereits ein wenig blass geworden, genau wie die Erinnerung an seinen Vater, der dieses Schwert im Augenblick seines Todes geschwungen hatte. Damals – vor knapp vier Jahren.

Sein Vater hatte zu einem *Verlorenen Haufen* gezählt. Mutter betonte immer, er sei ein *Vorläufer* gewesen – den Ausdruck *Verlorener Haufen* hatte sie in ihrem Haus verboten. Dabei machte es keinen Unterschied, nicht mehr. Er war tot. Er hatte sein Leben für Kaiser und Reich gegeben, einer von vielen, aber für die, die zurückgeblieben waren, war er der Wichtigste gewesen. Der Hauptmann seines Regiments hatte das Zweihandschwert überbracht, zusammen mit dem letzten Sturmsold und dem Beileid der Armee. Ein Streitoger, so hatte er gesagt, habe schlussendlich über Alrik Arberdan den Älteren triumphiert. Nun gebe es nur noch seinen gleichnamigen Sohn, in dem die Tapferkeit der Arberdans weiterleben würde, hatte der Hauptmann damals gemeint; sie hatten ihn seither nicht wieder gesehen. Seine Worte waren kein Trost. Damals nicht und heute erst recht nicht.

Von draußen konnte Alrik die Gänse schnattern hören. Er würde sie heute noch ein bisschen herumtreiben müssen, zumindest auf eine der Gänsewiesen vor der Stadtmauer, oben in Rosskuppel, sonst räch-

ten sie sich, indem sie wieder einmal über das Kräutergärtlein herfielen. Die Götter mochten wissen, weshalb ihnen Petersilie, Schnittlauch, Estragon und Thymian besser schmeckten als Gras und Klee.

Das kreischende Trompeten der Gänse, ihr Flügelschlagen, um sich ins rechte Licht zu setzen, das fauchende Zischen, wenn sie ohne ersichtlichen Grund aufeinander losgingen, und vor allem ihr fröhliches Schnattern begleiteten Alrik den ganzen Weg an der Stadtmauer entlang bis zum Angbarer Tor auf die Gänsewiesen. Zum Glück waren sie leicht zu lenken, obwohl er den Verdacht hatte, dass sie das Gleiche von ihm dachten, insbesondere Wahnburga und Garethgolda, die beiden größten und ältesten Gänse und seine beiden erklärten Lieblinge (Garethgolda hieß eigentlich Windburga, aber wer sie einmal gesehen hatte, wusste, weshalb er sie beim Namen der Mentorin im Hesindetempel rief; außerdem hörte sie auf den Namen, was wohl das Wichtigste war). Als die Dämmerung sich bereits ankündigte, trieb Alrik mit Rufen und dem Klatschen der Gerte seine Gänse wieder zusammen und wollte mit ihnen gerade durchs Angbarer Tor zurück nach Alt-Gareth gehen, da lief er *ihr* über den Weg, der flammenhaarigen Yasmina Ulfaran.

Wer die Ware bezahlt, hat immer Recht. Diesen Grundsatz befolgte Yasmina Ulfaran stets. Zumindest dann, wenn es ihr geeignet erschien oder Geldnot sie dazu zwang. Also eigentlich immer, denn der Beruf einer Händlerin für Spezielles war nie gleichbleibend einträglich. Sie warf ihre kupferfarbene Mähne in jener anmutigen Bewegung zurück, von der sie wusste, dass sie den Männern gefiel, und schenkte dem Gänsehirt, der ihr auf der Straße entgegen kam, ein geschäftsmäßiges Verführerinnenlächeln, das dem einer erfahrenen Kurtisane in nichts nachstand.

»Du kannst mir sicher sagen, wo ich den *Morgenstern* finde?«, erkundigte sich Yasmina Ulfaran und zauberte aus einer der vielen Taschen ihrer Kleidung ein poliertes Silberstück hervor. Schönheit und Geld waren vorzügliche Mittel, sich durch die Welt zu schlagen, und wer das nicht erkannte, war reichlich dumm. Der Junge machte einen Fischmund und ein Geräusch, das wie »Glp« klang. Nun, vielleicht hätte sie die Münze nicht gerade aus der Brusttasche ziehen sollen.

»Siehst du das hier? Diese kleine Kostbarkeit gehört dir, wenn du mir zu Diensten bist.«

»Uh«, machte der Bursche jetzt, was kein nennenswerter Fortschritt war, wie die Händlerin fand. Er fing bedenklich an zu schielen, während er sie betrachtete, und sein Gesicht nahm eine rötliche Färbung an.

»Die Silbermünze«, erklärte Yasmina und hielt das Geldstück so, dass er es einfach sehen musste. »Diese hier. Und du zeigst mir den Weg zum *Morgenstern*. Verstehst du?«

»Äh ... ja, gem. Zum ... *Morgenstern*. Die Silbermünze. Klar. Folgt mir nur, Erlaucht. Mir und ... äh ... den Gänsen.«

Yasmina nickte befriedigt. Ein bisschen Geld und ein hübsches Äußeres – das funktionierte immer. Selbst bei einem dummen Gänsehirten. *Besonders* bei einem dummen Gänsehirten.

Alrik hatte keine Möglichkeit, sich ihr zu entziehen. Alles außer ihr verschwand einfach so, wie weggeht. Diese Frau war schlechterdings ... atemberaubend. Es war nicht so, dass er noch nie eine schöne Frau gesehen hätte, schon gar nicht in einer Stadt wie Gareth, aber die rothaarige Fremde war mehr als das. Ihre strahlende Erscheinung hatte fast etwas Erdrückendes, fand Alrik (jedenfalls von vorn und schräg unten betrachtet). Und ihr rotes Haar, das ihr über die Brüste bis zur Hüfte fiel, schimmerte wie Kupfer im Abendsonnenschein.

Nachdem sie Alrik angeredet hatte, dauerte es bloß einen Augenblick, bis dieser die Sprache wiedergefunden hatte und alles Wissenswerte herunterhaspelte, was es über den *Morgenstern* und andere – bessere

– Gaststuben für eine Fremde zu wissen gab. Betont beiläufig erwähnte er auch den *Orkzwingen* als eine der besten Herbergsadressen der Stadt, doch leider lehnte sie brüsk ab. Sie wollte unbedingt in den *Morgenstern*.

Alrik trieb seine Gänseschar vor sich her durch das Angbarer Tor, entlang des Gardel und über die von Bäumen gesäumte Hauptstraße zum *Morgenstern*. Hätte die Fremde sich in den Gassen Alt-Gareths ausgekannt, hätte sie zweifellos gewusst, dass man nach dem Angbarer Tor nur einmal nach links abbiegen musste und dann nach der nächsten Kurve vor dem *Morgenstern* stand, aber Alrik erkannte eine gute Gelegenheit, wenn sie sich ihm bot, und so führte er sie durch das Stadtviertel, zeigte ihr die Reichsehnhalle und die Kanzlei für Schreibwesen, spazierte mit ihr an der Alten Residenz vorbei und am »Vinsalter Garten« und erreichte über Umwegen schließlich den *Morgenstern*. Sie duftete wie frisch gewaschen, und Alrik glaubte noch einen weiteren Duft zu erschnuppern – den Geruch von Freiheit und Abenteuer, der dem der Gefahr so täuschend ähnlich ist, dass selbst erfahrene Helden die beiden verwechseln. Yasmina Ulfaran *war* gefährlich – in mehr als einer Hinsicht und nicht nur für Alrik.

Der Junge grübelte darüber nach, was eine Frau wie sie in einer Taverne wollte, die nur für zwei Din-

ge bekannt war: für einen ziemlich bitteren Kräuterschnaps und für ihre Gäste, die Stadtgardisten, die vor und nach ihrem Dienstantritt am Angbarer Tor hier einkehrten. Sicherlich würde sie hier nicht bloß ihr Amusement suchen, oder? Diesbezügliche Fragen beantwortete die Rothaarige nicht. Mit einem verbindlichen Lächeln drückte sie Alrik – viel zu früh für seinen Geschmack – einen Silberling in die Hand und verschwand in der Taverne. Gedämpfter Lärm klang durch die Holztür. Alrik war noch wie betäubt. Die Silbermünze in seiner Hand fühlte sich gut und fest an und erinnerte ihn daran, dass die schöne Fremde mit dem leichten Akzent keineswegs ein Traum gewesen war. Aber er wusste noch immer nicht, was sie hier wollte.

Als die Gänse unruhig schnatterten, drehte er sich um und wollte schon verschwinden, als die Tür aufging und die rothaarige Schöne den *Morgenstern* wieder verließ, Arm in Arm mit einer vierschrötigen Gestalt, die ihm – wie jedem Imman-Begeisterten Gareths – bestens bekannt war: Polter Ochsentritt, einer der wichtigsten Spieler der *Rebellen von Gareth*. Alrik drehte sich trübsinnig um und scheuchte die Gänse, die brav gewartet hatten, Richtung Süden, heim zum *Orkzwinger*. Nun, wenn ihr der Geschmack nach *so etwas* stand, war sie selbst schuld, wo doch jeder wusste, dass das *Immanbanner Gareth* die weitaus bes-

sere Mannschaft war. Alrik zumindest wusste das. Morgen sollte das große Duell stattfinden, und er war gespannt, wie es wohl ausgehen würde, wer sich schließlich für das Turnier um den Kaiser-Reto-Pokal qualifizieren oder besser: mit welcher Taktik und wie *hoch* das *Immanbanner* wohl gewinnen würde. Denn dass die *Rebellen* auf verlorenem Posten standen, war so sicher wie der Umstand, dass Hesinde einer der Zwölfgötter war.

»He, Bursche!«, rief Ochsentritt. Er rief es noch mindestens dreimal, ehe er hinzusetzte: »... du mit den Gänsen« und Alrik begriff, dass er gemeint war. Sein Herz schlug höher – die Götter wollten wohl, dass er noch länger in der Nähe der Schönen verweilen sollte. »Ich?«

»Ich habe dir ja erzählt, dass er nicht der Hellste ist«, sagte Yasmina und schenkte Polter ein strahlendes Lächeln.

»Natürlich meine ich dich, Junge. Komm mal her! Meine Freundin hier hat mir gesagt, dass du sie hergeführt hast. Dafür wollte ich dir danken«, meinte Ochsentritt. Zwischen seinen lückenhaften, teilweise schräg stehenden Zähnen konnte Alrik leicht die Mahlzeiten des Tages (möglicherweise auch die der vergangenen Woche) erkennen. Warum mochte Yasmina diesen *Imman-Rebellen*-Versager mit Mundgeruch?, grübelte er, während er die Hand aufzuhalten

und ein pfiffiges Gesicht aufzusetzen versuchte. Schön, mochte Ochsentritt auch beinahe so viele Punkte erzielt haben wie Schlagwert vom *Immanbanner*, aber er war ein *Rebell* und damit ein *Gegner*. Was andererseits auch bedeutete, dass man ihn bedenkenlos ausnehmen konnte.

»Keine Ursache«, heuchelte Alrik, setzte sein treuherzigstes Gesicht auf, murmelte etwas von »... aber meine Mutter wird sich schon Sorgen machen, weil ich so einen weiten Umweg machen musste« und streckte die Hand nachdrücklich noch ein Stückchen weiter nach vorn.

»Na, das nenne ich aber brav«, meinte Ochsentritt mit breitem Grinsen und schloss Alriks Hand um zwei weitere Silbermünzen – eine ungeheure Summe Geld, zweifellos. Das lief ja besser als erhofft! »Und deine Gänselein sollen natürlich auch nicht leer ausgehen.«

Noch ehe er die andere Hand ganz geöffnet hatte, drängten Wahnburga und Garetgolda vor, voll gieriger Erwartung des Leckerbissens, den er ihnen da offensichtlich anbieten wollte. Wahnburga setzte sich nach kurzer Rangelei durch; sie fuhr mit dem Schnabel direkt in Polters Hand und verschlang restlos alles, was Ochsentritt darin gehabt haben mochte. Alrik war so beschäftigt damit gewesen, die Dukaten sicher zu verstauen, dass er erst jetzt dazu kam, sich für das gierige Verhalten der Gänse zu entschuldigen. Wahnbur-

ga schluckte mehrmals und wankte bedrohlich. Sie blinzelte.

»Kein Problem«, grinste Ochsentritt und zeigte seine unverletzte Hand, »es ist ja nichts passiert. Sie kann ganz gut zielen, die Dicke, hm?«

»Wahnburga ist nicht dick«, entgegnete Alrik ein bisschen ärgerlich darüber, dass er den *Rebellen* beinahe nett gefunden hätte. »Wahnburga? – WAHN-BURGA!« Bei dem, was gerade geschah, vergaß er den Immanspieler: Von einem Augenblick zum anderen wurde die Gans steif und fiel zur Seite. Sofort scharten sich die anderen Gänse um sie und begannen unschlüssig zu schnattern.

»Hat sich wohl überfressen, hä?«, lachte Ochsentritt, als Alrik sich über Wahnburga beugte. Wenn der Junge ein wenig größer und kräftiger gewesen wäre, hätte er dem Kerl in diesem Augenblick sicherlich mit einem gezielten Fausthieb die Nase gebrochen, so aber fühlte er nur, wie ihm die Tränen in die Augen schossen. Alrik war keinesfalls feige oder weinerlich, aber zu sehen, wie Wahnburga – *seine* Wahnburga – plötzlich umfiel, das war zu viel für ihn.

»Warte, Gänsehirte. Du scheinst von Gänsen nicht besonders viel zu verstehen«, mischte sich nun die Rothaarige ein, die Ochsentritt einen bitterbösen Blick zuwarf. »Es ist ihr wohl zu warm. Alles, was sie braucht, ist ein bisschen Wasser.«

»Wasser? Aber ...«, begann Alrik, doch sie drängte ihn zur Seite, beachtete dabei die anderen Gänse nicht, die zornig fauchten, ihr aber Platz machten, zog ein kleines Fläschchen aus der Manteltasche und träufelte Wahnburga etwas von der Flüssigkeit in den Schnabel. »Jetzt wird es ihr sicherlich bald wieder besser gehen«, sagte sie.

»Oder es gibt morgen einen fetten Gänsebraten«, feixte Ochsentritt, aber Alriks Blick war auf Wahnburga geheftet. Etwas klimperte, wie eine Münze in einem Beutel, dann ertönte wieder Ochsentritts Stimme: »War schön, dich heute getroffen zu haben. Weniger wirkt langsamer, richtig?«

»Du hast es erfasst, und denk an das ...« Die Rothaarige ließ den Satz unvollendet, denn in diesem Augenblick hob Wahnburga den Kopf und ließ ein verstörtes Schnattern hören, in das die anderen Gänse sofort laut und ausdauernd einstimmten. Nachdem sich alle wieder beruhigt hatten und Alrik der schönen Fremden danken wollte, musste er feststellen, dass sie – wie auch Ochsentritt – verschwunden war. Eilig trieb er seine kleine Gänseschar nach Hause. Nur Wahnburga wollte nicht folgen: Die Ereignisse mussten ihr stark zugesetzt haben. Als er sie sich unter den Arm klemmte, biss sie ihm ins Ohr, wand sich los und lief flügel Schlagend und kreischend um die nächste Ecke.

»Wahnburga!« Alrik rannte ihr hinterher – und blieb gleich darauf wie angewurzelt stehen.

»Suchst vielleicht das hier?« Eine große, fleischige Faust hielt Wahnburga etwa einen Spann über dem Boden am Hals fest. Die Gans gab einen gedämpften Laut von sich und schlug mit den Flügeln. Eine zweite Hand gab ihr einen Klaps auf den Kopf. Sie erschlaffte auf der Stelle; Alrik wusste nicht, ob sie tot war oder nur ohnmächtig.

Alrik starrte den Sprecher an, der um die Ecke gebogen war: Er reichte dem Jungen nur bis zum Kinn, war aber sicherlich dreimal so breit und ungemein stämmig gebaut. Ein klobiger, viel zu kleiner Metallhelm thronte nutzlos auf einem regelrechten Nest dicker roter Haare; ein Lederriemen hielt ihn an Ort und Stelle. Von dem Gesicht waren nur die knollige rote Nase, deren Nasenflügel sich bei jedem Atemzug weit aufblähten, und die dunklen, obsidianschwarzen Augen unter den buschigen Brauen deutlich auszumachen. Irgendwo unter dem gewaltigen Gestrüpp, das wohl ein Bart war, musste sich auch der Mund befinden, der die Worte ausgesprochen hatte. Der Körper war von der Stiefel- bis zur Fingerspitze vollständig von schwarzem Leder mit polierten Eisennieten bedeckt. Ein flammend roter Umhang, der schon bessere Zeiten gesehen hatte, dem zerfetzten Saum und den kleinen Flecken nach zu urteilen, hing um

die Schultern des Zwergs, darunter ließ sich der Umriss eines großen runden Schildes ausmachen sowie eine Armbrust; an Schlaufen am Gürtel baumelten eine kurzstielige zweiköpfige Axt und ein kurzer, breiter Dolch.

»Ja«, nickte Alrik schließlich, ehe die Stille zwischen den beiden eine unbehagliche Qualität annehmen konnte, »Wahnburga gehört mir, Meister ...«

»Wahnburga heißt die Hübsche also«, nickte der Zwerg. Seine roten Locken wippten, aber es sah nicht lustig aus. »Ich hab sie dort rumlaufen sehn und dacht mir, ich halt sie besser mal auf ...«

»Danke schön, Meister ...«

»... und dann hab ich sie aufgehalten. Ganz wie der große Ohm Arrak, damals in Waldwacht im großen Steinmadenkrieg, in dem ...«

Alrik stutzte. »Steinmadenkrieg?«

»Natürlich. Es ging dabei um Steinmaden. Ich mein, es war ja schon lange abzusehn, dass es dazu kommen würd, wenn man sich ansieht, was man alles mit Steinmaden machen kann. Es war nur eine Frage der Zeit, bis die beiden Positionen aufeinander prallten und ...«

»Bitte, Meister«, unterbrach Alrik den Redefluss und deutete mit einer verzweifelten Geste auf Wahnburga.

»Meinst du denn, ich kann sie jetzt loslassen?« Der

Zwerg schien die Stirn zu runzeln, was man an den Bewegungen von Helm und Augenbrauen ablesen konnte. »Sie wird wohl derzeit nicht weglaufen können, oder?«

»Nein, sicher nicht. Wenn Ihr sie nun loslassen könntet, Meister ...?«

»Hrum, ja, weshalb nicht. Wahnburga, ja? Du brauchst nicht zufällig eine Waffe oder Bratpfanne? Gute Qualität!«

Von dem unverhofften Themenwechsel überrascht, bemerkte Alrik zu spät, wie der Zwerg Wahnburgas Hals losließ. Er sprang nach vorn, aber da landete die Gans auch schon auf dem Boden, erwachte – Travia sei Dank!, dachte Alrik –, schnatterte missbilligend und schnappte nach Alriks Nase. Anschließend ließ sie sich widerstandslos einfangen.

»Eine ... Waffe oder Bratpfanne?« Alrik wischte sich Blut von der Nasenspitze.

»Sag ich doch. Zwergenqualität. Und dafür nicht zu teuer. Sogar die Witwe Steinbart in Waldwacht kauft jedes Jahr 'nen Topf oder 'ne Pfanne, manchmal auch ein oder zwei Dolche. Nicht, dass sie eine besonders gute Empfehlung war, sie kauft schließlich alles, deswegen nennt man sie auch die Witwe Steinbart-die-alles-kauft. Und manchmal zieht sie die Stiefel an die Hände. Aber sie ist sehr zufrieden mit der doppelhändigen Gusseisenpfanne. *Jeder* ist das.« Der

Zwerg blickte Alrik abwartend an. Wahnburga zischte ihn während seiner Rede unaufhörlich böse an. Offensichtlich nahm sie ihm die grobe Behandlung übel.

»Ich habe kein Geld dafür«, versuchte Alrik, das Gespräch auf etwas weniger Teures zu lenken. Jeder wusste, dass Zwerge nicht nur hervorragende Waren anboten, sondern auch stolze Preise verlangten. Und das konnte sich der *Orkzwinger* nicht leisten.

»Dacht ich mir. Macht nichts. Ich bin sowieso auf dem Weg nach Greifenfurt. Da soll's tüchtig Nachfrage geben. Wie heißt du?«

»Wie ich heiße? Mein Name ist Alrik Arberdan. Und Euer Name, Meister ...?«

»Fein. Du kannst das ›Meister‹ weglass'n, klingt zu hochgestochen für einen Zwerg, wenn du verstehst, was ich mein. Hör, wenn du dich revanchier'n willst, kannst du mir einfach sagen, wo ich gutes Bier herkrieg. Keine Pferdepisse, ja? *Echtes* Bier. Und gute Unterhaltung. Mein Name ist übrigens Selos, Sohn des Selos, Ambosszwerg, aus Waldwacht.«

»Erfreut, Meister Amboss ... ah, Selos.« Alrik überlegte. »Kennst du das Immanspiel?«

»Imman? Nein. Aber ich spiel auch nicht, weil ich immer verlier. Außer im Zwergensteinwurf, da bin ich gar nicht schlecht bei den Waldwachter Weitwurfwettbewerben. Wenn es der richtige Stein ist. Und die richtigen Gegner. Wir werfen natürlich keine Zwerge,

nur Steine, die so groß sind wie Zwerge. Oh, es ist auch schon vorgekommen, dass eines unserer älteren Väterchen versehentlich einen andern Zwerg geworfen hat, doch das war'n meist Unglücksfälle und sie sind auch nie besonders weit geflogen. Aber ich spiel auch gern *Gareth brennt*. Da gewinn ich jedoch fast nie.«

Gareth brennt war ein populäres Würfelspiel, wenn es auch nicht unbedingt in Gareth selbst besonders häufig gespielt wurde; der begeisterte Siegesjauchzer »Gareth brennt!« hatte in der Vergangenheit schon manches Mal für unbeabsichtigtes Aufsehen gesorgt.

»Nein, Imman ist kein Würfelspiel. Beim Imman muss man nur zuschauen. Das Spielen erledigen andere.«

»Hrum. Ist sicher langweilig.«

»Wenn du ein paar Stunden Zeit hast, zeige ich es dir. Die beiden Garether Spitzenmannschaften treten gegeneinander an. Bei einem Immanspiel hast du alles – Spaß, viele Leute, gute Getränke, reichlich Unterhaltung ...«

»Genügt. Ich glaub dir ja. Du zahlst die Getränke, richtig? Und was ist mit der Gans?«

»Oh, Wahnburga. Ich bringe sie rasch nach Hause. – Warte hier, ich bin gleich zurück und bringe noch jemanden mit.« Ehe Selos etwas entgegen konnte, war Alrik schon mit Wahnburga um die Ecke gebogen.

Yasmina hatte sich in ein vornehmes Lokal zurückgezogen. In der Kneipe, in der sie ihren Kunden getroffen hatte, hatte der Wirt versucht, ihr ans Mieder zu gehen. Sie hatte ihm auf die fettigen Finger geklopft und erklärt, sie zöge seinem Gehechel jederzeit sogar ein Techtelmechtel mit dem Wolf von Winhall vor. Aber nach seiner vermeintlich schlagfertigen Antwort »Lass uns zusammen auf der Spur des Wolfes wandeln, liebe Prinzessin Yasmina, bis du mich erhörst« war ihr kaum eine andere Möglichkeit geblieben, als ihm einen Krug auf den Schädel zu hämmern, dem Bewusstlosen einige Münzen in die Hand zu drücken und zu gehen.

Nun logierte sie in einer der vornehmen Herbergen der Kaiserstadt, saß in einer Nische, einen guten alten Wein vor sich, der ein mittleres Vermögen kostete, und zählte lächelnd die Münzen mit dem aufgeprägten Fuchskopf. Der kleine Umweg hatte sich gelohnt; normalerweise war die Hauptstadt nicht ihr Territorium, die Nähe von so viel geballter Obrigkeit und Praiosgeweihten schien ihr nicht das Richtige für phexgefällige Unternehmungen. Außerdem war in Gareth die Bruderschaft des Mondgottes ohnehin sehr stark und würde sicherlich eine üppige Beteiligung an solcherlei Geschäften fordern. Nein, ihr Gebiet war Gareth nicht, und allein der Brief eines alten Freundes hatte sie dazu bewogen, hierher zu kom-

men. Aus Vorsichtsgründen hatte sie nur das Bestellte bei sich getragen, keine anderen Handelswaren, nichts, was sie verdächtig machen könnte. Da jeder Bürger des Mittelreichs die Sehnsucht verspürte, einmal im Leben die strahlende Hauptstadt zu sehen, war ihre Reise hierher nicht weiter auffällig. *Die Füchsin*, wie sie auch von den wenigen genannt wurde, die sie besser kannten, konnte sich verhältnismäßig sicher sein, dass niemand auf ihr kleines Geschäft aufmerksam geworden war. Dabei hatte sie das Ärgste befürchtet, seit sie vor einigen Monden unwissentlich einen Fuchs getötet hatte, das heilige Tier des Phex, von dessen Gnade sie und alle Händler lebten. Es war bei Nacht geschehen, während der letzten Reise zu ihrem Lieferanten. Die Stimmen und Geräusche in der Dunkelheit hatten sie beunruhigt. Das war, wie sie genau wusste, niemals gut; kalter Mut und kühle Berechnung waren die Eigenschaften, die sie zu dem gemacht hatten, was sie war, aber in dieser Nacht, in den bewaldeten Ausläufern des Finsterkamms, waren sie ihr abhanden gekommen. Sie war wohl am Lagerfeuer eingenickt. Obgleich sie gedacht hatte, nur für einen Moment die Augen geschlossen zu haben, war das Feuer, als sie sie wieder öffnete, heruntergebrannt und die Asche nur noch handwarm. Dann war ein Geräusch ertönt, ein Knacken und Rascheln, wie umherschleichende Banditen, wil-

de Tiere oder Orks es verursachen. Sie hatte ihren Dolch genommen und ihn ohne nachzudenken in die Finsternis geworfen. Den Aufprall hatte sie noch gehört und dann nichts mehr, gerade so, als wäre die Nacht in diesem Augenblick gestorben, so still war es plötzlich gewesen.

Als der Morgen gedämmt hatte, hatte sie nach Spuren und ihrem Dolch gesucht. Der kleine, rot-graue Fuchs hatte nicht weit entfernt gelegen, die Klinge hatte ihm mitten in der Stirn gesteckt. Ein Glückstreffer, hätte sie gesagt, wenn es sich nicht ausgerechnet um einen Fuchs gehandelt hätte. Der Fuchs war wohl nur um das Lager geschnürt, schlimmstenfalls hätte er ein paar Reste ihres Abendessens gestohlen. Sie hatte, wenn auch aus Zufall und nicht aus Absicht, ein heiliges Tier jenes Gottes getötet, dessen Gunst in ihrem Geschäft über Sein oder Nichtsein entschied. In ihrem Fall konnte man das durchaus wörtlich nehmen, denn Händler mit einem so speziellen Betätigungsfeld mussten mit schlimmen Strafen rechnen, wenn es ruchbar wurde. Sie hatte den Lagerplatz damals schnell verlassen, und gleich zu Hause hatte sie einen ganzen Tag und eine ganze Nacht zu Phex gebetet und um Vergebung gefleht, aber sie hatte kein Zeichen gesehen, das sie in die eine oder andere Richtung hätte deuten können; Phex war stumm geblieben, wie meistens. Ihre Reise nach

Gareth war ihr da wie eine günstige Gelegenheit vorgekommen: Würde Phex ihr grollen, dann träfe sie sein Zorn sicherlich hier, wo seine Macht stark war. Aber es war nichts geschehen. Dennoch hatte sie gleich nach Abschluss des Geschäfts den Tempel des Fuchses aufgesucht – dessen Standort herauszufinden war nicht ganz einfach gewesen, denn er lag, wie viele Heiligtümer des grauen Gottes, im Verborgenen –, wo sie wiederum gebetet hatte. Diesmal jedoch hatte sie Phex auch den Dolch geopfert, mit dem sie den Fuchs getötet hatte, und eine erkleckliche Summe Goldes. Wieder war ihr kein Zeichen erschienen, aber der nagende Zweifel und die Unruhe waren wenn schon nicht verschwunden, so doch erträglich geworden.

Der Verdienst, den sie hier gemacht hatte, tat ein Übriges, ihr Gewissen zu beruhigen. Phex konnte mit ihr zufrieden sein, trotz des toten Fuchses. Sie mehrte sein Ansehen, hatte sogar eine Art Wallfahrt hierher unternommen und ihm Gold gespendet. Von ihrem Anteil des Geldes konnte sie sich einige Kleinigkeiten kaufen und sich eine ausgedehnte Kutschfahrt leisten. Leider würde diese bis nach Greifenfurt führen. Das war der weniger ansprechende Aspekt der Angelegenheit.

Sie hatte diesem Ochsentritt ihr letztes *Kaltes Feuer* verkauft und musste nun für Nachschub sorgen. Manchmal verfluchte sie insgeheim den Umstand, dass es nur so schwierig zu bekommen war, aber

dann wiederum dankte sie Phex dafür, denn anderenfalls wäre sie sicherlich nicht die Einzige, die damit Handel trieb. Nun, vielleicht wäre es besser, zunächst in Hirschfurt vorbeizuschauen und noch dies oder das einzupacken.

Ja, das wäre sicherlich empfehlenswert. Yasmina Ulfaran leerte ihren Becher bis zur Neige.

Alrik drängte sich mit Selos und Meister Salzoran, der im *Orkzwinger* Quartier bezogen hatte, aber meistens trübsinnig in seinem Zimmer saß, durch die Menschenmenge in Richtung Immanstadion. Die Stadt brodelte förmlich. »Übrigens, wenn du keine Ahnung vom Imman hast, bist du bei mir an der richtigen Adresse. Ich bin ein ausgewiesener Experte auf diesem Gebiet«, vertraute Alrik dem Zwerg an.

»Ausgewiesen?«, erkundigte sich Selos argwöhnisch. »Ich hoff doch, dass ich keine Probleme bekomme, wenn man mich mit dir sieht. Nicht so, wie bei Drumbel Wachauf, der eines Tages bei der Witwe Steingarten im Bett aufwachte, weil er sie in der Dunkelheit mit seiner Frau verwechselt hatte. Natürlich glaubte seine Frau ihm nicht, obwohl der Vorsitzende des Goldzählvereins Waldwacht es ebenfalls beteuerte. Vielleicht lag's an dem Kleinen, der bald darauf zur Welt kam und der Drumbel wie aus dem Gesicht geschnitten schien ...«

»Nein, du kriegst ganz sicher keine Probleme – es sei denn, wir kommen zu spät zum Spiel. Wollt ihr Selos rasch die Regeln erklären, Meister Salzoran?«

Der Alchimist schüttelte trübsinnig den Kopf.
»Neinnein, es hat doch alles keinen Zweck.«

Alrik seufzte. »Also schön, pass auf, ich erkläre dir die Grundregeln: Im Imman spielen zwei Mann- oder Frauschaften gegeneinander.«

»Auch Mannfrauschaften?«, wollte der Zwerg wissen und leckte sich die Lippen.

»Ah ... gemischte Mannschaften, meinst du? Ja, manchmal. Ist aber nicht üblich. Die beiden Mannschaften bestehen aus je fünfzehn Spielern und fünfzehn Ersatzspielern und treffen sich auf dem Immanfeld zum Spiel. Das Immanfeld ist rechteckig, hundertvierzig auf achtzig Schritt. In der Mitte der beiden kurzen Seiten befinden sich die Tore; das sind drei Balken, zwei im Abstand von drei Schritt senkrecht in den Boden gehauen, einer quer in eineinhalb Schritt Höhe mit ihnen verbunden ...«

»Halt mich besser nicht für blöde, ich bin keine darpatische Schneckenziege, sondern ein Ambosszwerg, genau wie meine Eltern und deren Eltern und ... alles andere geht niemanden mehr etwas an. *Natürlich* weiß ich, was ein Tor ist. Drei Schritt breit, eineinhalb Schritt hoch, alles klar. Weiter!«

»Nicht so schnell, denn das Imman-Tor ist insge-

samt drei Schritt hoch. Die Querlatte halbiert es nur symbolisch. Gespielt wird mit einem einzigen Korkball, der in das Tor gebracht werden muss – oberhalb der Querlatte zählt das drei Punkte, unterhalb einen Punkt. Jeder Spieler hat einen Eschenholzschläger und nur der darf den Ball berühren. Es gibt ein paar klitzekleine Ausnahmen, Schlägerwurf, der Bruststopper und der Handbremsen ...«

»Komische Namen habt ihr Menschen – Bruststopper!« Der Zwerg lachte leise. »Ich denk dabei an ganz was anderes ... Ansehen würd ich es mir jedenfalls ganz genau, hm? Am besten mit dem Bier, das du mir bringst.«

Irgendwann hatten Alrik, Salzoran und Selos – Letzterer mitsamt dem inzwischen siebenten großen Bierkrug – eine Bankreihe in halber Höhe des Stadions erreicht und drei nebeneinanderliegende Plätze ergattert. »He, wir sind gerade rechtzeitig«, flüsterte Alrik und deutete nach unten, »da marschieren sie schon ein.«

»Schön für sie«, sagte der Alchimist und legte eine Bitternis in seine Stimme, die sogar Bruder Memento zum Weinen gebracht hätte.

»Hrum?« Selos nahm einen tiefen Schluck aus dem Krug. »Nicht vergleichbar mit Waldwachter Zwergenbräu, aber ...« Seine Worte gingen im Schmettern von Fanfaren unter.

»Wir stehn auf, wir drehn auf, wir halten fest zusammen, jeder von uns muss ein Kämpfer seiiiiin – gemeinsam sind wir stärker und holen den Sieg uns heiiiiim!«, sang das Immanbanner Gareth und marschierte in das große Oval des Stadions. Das Publikum sang aus voller Kehle »Ihr werdet die Sieger seeiiiiin!« und badete die Immanspieler in tosendem Applaus. Mit Helmbrecht Schlagwert in der Mannschaft galten sie eindeutig als die Favoriten der Begegnung.

Von der entgegengesetzten Seite näherten sich die *Rebellen von Gareth*, ebenso wie die andere Mannschaft in Siegerlaune, noch ehe das Spiel begonnen hatte: »Unser Ziel ist wohlbekannt und es schallt im ganzen Land: Was auch geschehn wird, wie hoch der Preis sein wird: Niemand hält uns auf in unserm Lauf, drum raten wir, gebt besser sofort auf! Die Gegner seid ihr, doch siegen tun wir!« Der Mannschaftskapitän, Polter Ochsentritt, schwenkte triumphierend seinen Immanschläger. »Polter vor, noch ein Tor!«, johlten die begeisterten Anhänger der *Rebellen von Gareth*. Ochsentritt winkte ihnen leutselig zu.

»Dichterisch zumindest scheinen die beiden Mannschaften gleichwertig zu sein«, sagte Meister Salzoran und verzog das Gesicht.

»He, die Lieder sind sehr populär!«

»Das eine schließt das andere nicht aus.«

»Wir hatten in Waldwacht auch einmal eine ver-

gleichbare Diskussion. Das war damals zwischen ...«
Ein Fanfarenstoß unterbrach Selos. Das Spiel begann.

»Wumm! Wumm! Wumm!«, brüllte die Menge, als Helmbrecht Schlagwert auf das gegnerische Tor zu-stürmte. Sein Immanschläger wirbelte, prellte gegne-rische Schläger aus dem Weg und fetzte große Brok-ken aus dem Grasboden, während er unentwegt den Ball vorwärts peitschte – fast wirkte es, als klebte der Ball an seinem Schläger. Keinen Augenblick ließ er den anderen Spielern eine Gelegenheit, den Ball zu berühren oder gar wegzuschlagen. Aus der Richtung des *Rebellen*-Tors stürmte Ochsentritt heran; mit raumgreifenden Sätzen verkürzte er die Distanz zu Schlagwert immer rascher und machte jeden Schlen-ker des Banner-Spielers wie dessen Spiegelbild mit. Alrik hielt den Atem an: Schlagwert war der mit Ab-stand bestaussehende, geschmeidigste und ausdau-erndste Spieler, der ihm je zu Gesicht gekommen war, aber was Ochsentritt an Geschmeidigkeit fehlte, machte er durch seine schiere Masse und bullige Kraft wett. Käme es zum Zusammenprall der beiden Spieler, konnte kein Zweifel daran bestehen, dass Ochsentritt den Banner-Helden in den Boden ram-men würde.

Helmbrecht schlug den Ball in hohem Bogen über Polter hinweg und versuchte diesen rechts zu umlau-

fen – so schien es zumindest. Polter warf sich mit einem kraftvollen Satz nach rechts, und Helmbrecht tauchte mit einem Schlenker links an ihm vorbei und griff sich mit seinem Schläger den Ball noch aus der Luft, ehe er den Boden berühren konnte. Das Publikum hielt entsetzt den Atem an, als Polter mit der Schulter voran zu Boden ging und noch mehrere Schritt weit schlitterte, bis ihn die Spielfeldbegrenzung unsanft zum Halten brachte. Jeder konnte den ungezügelten Wutausbruch Polters vernehmen. Es blieb aber keine Zeit für Erstaunen, denn das *Immanbanner* sorgte mit einigen außergewöhnlichen Spielzügen dafür, dass die Spieler der *Rebellen* in heilloser Verwirrung über das Feld jagten, immer einem Ball hinterher, der schon längst nicht mehr da war, wo sie ihn vermuteten. Zumindest verzögerte dieses Spiel das nächste Tor, möglicherweise um wertvolle Augenblicke, denn schon war Ochsentritt wieder dabei und warf sich rotgesichtig und mit der Urgewalt eines Orkans ins Geschehen. Er achtete nicht darauf, wen er umrannte oder zur Seite drängte, Spieler der eigenen wie der gegnerischen Mannschaft, und jeder, der ihn sah, wich mehr oder minder freiwillig vor ihm zurück. Ochsentritt kannte nur ein Ziel: Helmbrecht Schlagwert, der gerade den Ball mit einem heftigen Schlag ins Tor jagte. Triumphierend riss er den Schläger empor – da prallte Ochsentritt von hinten gegen ihn. Beide gingen zu Boden.

Doch nur Ochsentritt erhob sich wieder. Schlagwert blieb leblos am Boden liegen. Der Jubel angesichts des erzielten Tores verstummte, noch ehe er richtig aufgekommen war.

Lähmende Stille legte sich über das Immanstadion.

Während die meisten Zuschauer auf den tobenden Ochsentritt achteten, konzentrierte Alrik sich auf sein Idol, Helmbrecht Schlagwert. Ihm war aufgefallen, dass Schlagwert eine Menge Gelegenheiten ausgelassen hatte, das gegnerische Tor zu treffen. Er hatte sich immer näher herangearbeitet, statt aus der Entfernung einen seiner legendären, zielgenauen Schüsse zu platzieren. Irgendetwas war anders gewesen: Obwohl die Sonne in seinem Rücken stand, hatte Helmbrecht die Augen zusammengekniffen, als ob er nicht mehr gut sehen könnte (das tat er nie – Alrik war ein Fachmann auf diesem Gebiet), und seine Beinarbeit war zusehends nachlässiger geworden. Wahrscheinlich war es in dem Gewimmel auf dem Spielfeld kaum jemandem aufgefallen, Alrik jedoch hatte sich gefragt, wie Helmbrecht sich überhaupt noch auf den Beinen halten können. Und dann, gerade als er mit dem Schläger ausgeholt hatte und Ochsentritt auf ihn zugeschossen war, hatte er die Augen verdreht und sein Körper war schlaff geworden wie der einer Stoffpuppe.

Alriks Blick wurde starr. Er hatte so etwas bereits einmal gesehen ...

Wahnburga!

Wenn es stimmte, was er hier beobachtet hatte, konnte das nur eines bedeuten: Helmbrecht Schlagwert, das Immanidol Gareths, war vergiftet worden! Er rüttelte den Alchimisten an der Schulter. »Meister Salzoran! He! Da unten ist gerade jemand vergiftet worden!«

Mit einemmal war Salix Sigman Salzoran hellwach. »Du bist dir sicher, ja? Nun, dann sollten wir vielleicht ... rasch, lass uns hingehen. Bemerkenswert, wirklich bemerkenswert. Passiert hier so etwas öfter? Ich sollte wohl doch häufiger beim Immanspiel ...« Alrik drängte den Alchimisten nach unten.

Der Menschenandrang war gewaltig. Jeder wollte etwas sehen und dazu *noch* näher an den am Boden Liegenden herankommen als die anderen, was lediglich bewirkte, dass kaum einer noch etwas sah. Alrik und der Alchimist steckten schon nach wenigen Dutzend Schritten in der Menschenansammlung fest.

»Lasst uns durch ... Lasst uns durch!«, rief Alrik und Salzoran ergänzte: »Ich bin Alchimist!«

Ein bulliger Mann drehte sich zu ihnen um. Seine Schweinsäuglein glänzten. »Na und? Ich bin Schlachter – meint ihr etwa, deswegen käme ich näher her-

an?« Dann wurden seine Augen groß und er wich zur Seite. »Allerdings, wenn man das so betrachtet ...«

»Na also«, grunzte Selos, der mittlerweile ebenfalls herangekommen war und den massigen Bierkrug so gezielt gegen Kniescheiben schwang, dass sich die Leute fluchtartig von ihm weg drängten. »Wenn wir jetzt also durchkönnten?«

Sie kamen zu spät: Mehrere Therbuniten waren schon da, erfahrene Heiler allesamt und begeisterte Immananhänger, aber sie hatten Helmbrecht Schlagwert nicht helfen können. Der Mannschaftskapitän des *Immanbanners Gareth* war tot.

»Geht zur Seite, gute Leute«, sagte einer der Therbuniten kummervoll, »dies ist jetzt Sache der Borongeweihten. Stört seinen Frieden nicht.« Sanft wollte er Alrik und den Alchimisten zur Seite schieben, aber das gerötete Gesicht des Zwergen und der schwingende Bierkrug ließen ihn entsetzt zurückweichen.

»Aber ... er ist *vergiftet* worden«, rief Alrik.

»Ach? Und woher willst du das so genau wissen, Junge?« Plötzlich lag Arroganz in der Stimme des Heilers. »Glaubst du nicht, wir hätten die Anzeichen längst erkannt? Vertraue uns, kein bekanntes Gift ruft einen solchen Tod hervor, nur Purpurblitz wirkt vergleichbar schnell, hat aber ganz andere Symptome.«

»Aber er *ist* ...«, beharrte Alrik. Der Therbunit ging

wortlos davon. »Er glaubt mir nicht!«, seufzte der Junge.

Sanft legte der Alchimist ihm einen Arm um die Schulter. »Du verlangst zu viel von ihm: vor allen zuzugeben, dass er sich geirrt hat und du, ein Knabe, durch Beobachtung aus der Ferne mehr gesehen hast als er von nahem ... Und für diesen beklagenswerten Spieler ist es sowieso zu spät, es wäre nichts damit gewonnen.«

»Ihr glaubt mir auch nicht!«, beschuldigte ihn Alrik und trat dem Alchimisten gegen das Schienbein. Dieser verstärkte lediglich seinen Griff.

»Vielleicht sollten wir rausgehn«, meine Selos, »das Wichtigste hier scheint vorbei zu sein. Und draußen erklärst du uns mal, wieso du auf Gift kommst, ja?«

Polter Ochsentritt war bester Laune. Alles war fabelhaft gelaufen. Erst hatte er befürchtet, er habe Schlagwert zu viel oder zu wenig *Kaltes Feuer* verabreicht, die Händlerin war da sehr ungenau gewesen und so lächerlich skrupulös. Aber dann war doch alles so gelaufen, wie es hatte laufen sollen. Ein 55:28-Sieg war einfach fantastisch! Es würde nicht lange dauern, bis er, der Held des Tages, eine eigene Straßenballade über seine Leistung zu hören bekäme. Er war gerade auf dem Weg zum *Lockruf des Südmeeres*, seiner bevorzugten Taverne an solchen Abenden, und

konnte bereits das große bunte Schild über der Tür erkennen, durch das die Taverne im Südviertel auch als *Das Schiff in der Flasche* bekannt war, als ihn der Schlag traf. Ein kraftvoller, gut gezielter Hieb, der ihm das Knie zertrümmerte. Polter stürzte zu Boden und schrie auf. Der Zwerg, der ihm dies angetan hatte, warf die Scherben des Bierkrugs weg, die ihm in der Hand verblieben waren.

»Das ist er?«, sagte er. Es klang wie eine Frage.

»Richtig.« Ein Junge, dessen Gesicht dem Immanspieler seltsam bekannt vorkam, hatte geantwortet.

»Wenn sich deine Behauptung als richtig herausstellt«, verbesserte eine dritte Stimme, die einem älteren Mann gehörte.

»Na, das lässt sich überprüfen. Rück's raus«, befahl der Zwerg. Er ließ die Fingerknöchel knacken, dass Ochsentritt ein Schauder über den Rücken lief.

»Was?« Polter wusste überhaupt nicht, wie ihm geschah. Und niemand war da, der ihm geholfen hätte – wer noch auf der Straße unterwegs war, der verschwand schleunigst, wenn er einen Mann auf dem Boden liegen sah, der von drei anderen umringt wurde.

»Wir wissen, dass du Helmbrecht Schlagwert vergiftet hast«, erklärte der Junge. »Gib uns das Gift.«

Jetzt erkannte Polter den Knaben – es war der Gän-

sehirte! So ein verfluchtes Pech. Mochten sämtliche Dämonen der Niederhöllen das Bürschchen holen! »Welches Gift?«, versuchte er seine Lage zu retten.

Die Faust des Zwerges raste heran, ohne dass er sie bemerkt hatte, und verformte seine Nase auf besonders schmerzhaft Weise und unter hohem Blutverlust. Stöhnend griff Polter sich ins Gesicht.

»Wir machen keine Scherze«, sagte der Zwerg drohend.

»Schon gut«, wimmerte Polter, »aber ihr habt keine Beweise ...«

»Das Gift«, forderte der Zwerg.

Polter Ochsentrutt war zwar ein Gebirge von Mann, aber er war nicht der Tapferste; im Grunde seines Herzens fühlte er, wie erbärmlich feige er doch war. Ohne zu zögern holte er die kleine Phiole hervor, in der noch ein winziger Rest *Kaltes Feuer* war. »Hier ... man nennt es *Kaltes Feuer*.«

»Davon habe ich noch nie gehört«, meinte der ältere Mann und griff rasch danach. »Es ist kein gebräuchliches Gift, das kann ich sagen.«

»Wie heißt die Frau, von der du es hast?«, fragte der Junge.

Ein rascher Blick zu dem Zwerg hinüber veranlassete Polter, schnell und wahrheitsgetreu zu antworten und sogar ein bisschen ausführlicher, als er gefragt worden war. »Sie heißt Yasmina Ulfaran, genannt *die*

Füchsin, und stammt aus Hirschfurt. Mehr weiß ich nicht, ehrlich.«

»Du bist erbärmlich, wie deine ganze Mannschaft«, sagte der Junge und spuckte ihm vor Wut ins Gesicht.

»Was ... was habt ihr mit mir vor?«

»Mörder sollten umgebracht werden«, grunzte der Zwerg, aber die beiden anderen hielten ihn zurück.

»Nein, wir werden es ihm nicht so leicht machen. Die Götter werden ihn strafen, uns steht das nicht zu. Und wir haben keine Beweise, die wir der Obrigkeit vorlegen könnten. Wir müssen ihn laufen lassen«, erklärte der ältere Mann, aber etwas wie Bedauern spiegelte sich in seinen Zügen und denen des Jungen.

»Ich könnt ihm die Beine brechen«, beharrte der Zwerg. Es sah nicht so aus, als ob er scherzte. Die anderen zogen ihn weg.

Als sie einige Schritte zwischen sich und den am Boden Liegenden gebracht hatten, richtete sich Polter Ochsentritt auf die Ellbogen auf und rief ihnen nach: »Ich kenne dich, Bursche! Ich werde dich finden – ich habe Freunde hier in Gareth! In dieser Stadt ist kein Platz für uns beide!«

Der Zwerg wollte sich herumdrehen, doch wieder wurde er aufgehalten. Dann verschwanden die drei um die nächste Ecke.

Polter atmete erleichtert auf. Er fand solche Drohungen aufregend, sie gaben ihm das Gefühl, in einer

höheren Mission unterwegs zu sein und über mehr Macht zu verfügen, als er tatsächlich besaß. Doch für den Gänsehirtin würde sie reichen. Der Junge würde in Angst leben – aber nicht mehr allzu lange. Polter Ochsentritt, strahlender Held des Tages und nun übel zugerichtet im übel beleumundeten Südviertel Gareths, ächzte und versuchte aufzustehen.

Der Fuchs zwinkerte.

»Dürfen wir dir helfen?«, erkundigte sich eine samtweiche Stimme neben seinem Ohr. Polter wurde aschfahl, als der Dolch erst seinen Geldbeutel durchtrennte und ihm dann von schräg unten ins Herz fuhr.

»Kannst du den?«, wollte eine der dunklen Gestalten von der anderen wissen. Der Mörder zuckte die Achseln und verstaute das Geld, während sein Partner die Kleidung des Toten durchwühlte.

»Das war Polter Ochsentritt, einer von den *Rebellen*. Muss heute ziemlich gut gespielt haben.«

Der andere spuckte aus. »Na, so was. Ich finde sowieso das *Immanbanner* besser. Aber sieh's mal so: Glück und Pech lagen für den Kerl hier heute dicht bei einander, eh?« Er lachte hässlich, gab dem leblosen Körper noch einen Tritt, und dann verschluckte die Nacht die Attentäter, die eigentlich nichts weiter waren als kleine Beutelschneider und Mörder und dennoch Steinchen auf einem geheimen Pfad darstellten ...

»Tatsächlich«, kommentierte Meister Salzoran. »Ein sehr wirksames Gift, genau wie Purpurblitz, nur dass kein mir bekanntes Antidot anspricht. Das ist nun aber mal eine besonders üble Sache, in der Tat.«

Selos und Alrik schwiegen nachdenklich. Sie befanden sich im *Orkzwinger*, wo der Alchimist mit behelfsmäßigen Mitteln die Reste des Giftes analysiert hatte.

»Diese *Füchsin* ist eine Verbrecherin«, verkündete Alrik grimmig. »Man muss sie zur Rechenschaft ziehen. Sie darf etwas so Gefährliches nicht verkaufen! Am liebsten würde ich sie ...«

Selos grunzte unwillig. »Ich denk nicht, dass jemand dir glaubt, ohne Beweise, mein ich.«

»Oh, das ist kein Problem. In ihrem Kontor ...«

»Ich kann mich in Hirschfurt darum kümmern«, bot Salzoran an. »Da ich dort wohne, wird es nicht weiter auffallen, wenn ich einige Nachforschungen anstelle. Ich muss zugeben, dass mich die ganze Angelegenheit sehr interessiert.«

Alrik blickte sehnsüchtig drein. Jeder konnte erkennen, was in ihm vorging.

»Was meinst du? Willst du nicht mit mir kommen? Ich könnte einen Helfer gebrauchen, und du hast dich, um ehrlich zu sein, recht geschickt angestellt. Ich könnte mir denken, dass du einen ordentlichen Alchimisten abgibst, zumal mit deinen hesindegefäl-

ligen Kenntnissen«, erkundigte sich Salzoran freundlich.

»Ihr ... meint das ernst?«

»So wahr ich hier stehe.«

Alrik überlegte. »Ich kann nicht behaupten, dass mich Alchimie nicht interessierte – aber das lässt sich am ehesten durch einen Versuch herausfinden. Wer weiß, vielleicht werde ich einmal ein berühmter Alchimist, sogar berühmter als Ihr, Meister Salzoran.«

»Das wiederum halte ich für kaum denkbar«, entgegnete dieser, lächelte aber dabei. »Es sei denn, du arbeitest mit dem Stein der Weisen und dem Wissen und Verstand von Rohal selbst.«

»So wahr ich von Brogars Blut bin und bei Waldwachts Steinzinnen, da werd ich wohl besser mitkommen, damit ihr auch sicher nach Hirschfurt findet! Liegt sowieso auf meinem Weg nach Greifenfurt!«, polterte Selos. »Wir sollten das mit 'nem Bier begießen. Holst du's, Junge?«

Alriks Mutter nahm die Nachricht erstaunlich gelassen auf. Alrik hatte eigentlich erwartet, sie würde schreien und zetern und es ihm verbieten; dann hätte er wenigstens kein schlechtes Gewissen gehabt, schließlich musste man lernen, sich im Leben durchzusetzen. Stattdessen sagte sie nur traurig, Alrik müsse schließlich wissen, was er täte, die Alchimie sei

ein sehr ehrenwerter Beruf und er habe zweifellos Talent dafür, und je mehr sie versuchte, ihn zurückzuhalten, umso stärker würde sein Starrsinn. Das Dumme – für Alrik – war: Sie hatte Recht. Aber auch wenn er Skrupel hatte, sie mit dem Gasthaus und den kleinen Schwestern allein zu lassen, setzte sich Alriks Verstand durch (er hoffte jedenfalls, dass er es war). Meister Salzoran hatte ihn bereits als Reisebegleiter angenommen (was Mutter ein wenig beruhigte) und in Aussicht gestellt, ihn als Lehrling auszubilden, wenn er sich redlich mühe. Und falls nicht, so versprach der Alchimist bei den Zwölgöttern, werde er Alrik genügend Geld für eine sichere Heimreise geben. Alrik fügte hinzu, dass schließlich die Bettler auch noch da waren, um ihr zur Hand zu gehen, und so, wie Korninger sie anstierte, wenn er mal wieder den Hof fegte, würde er sicherlich froh sein, noch ein wenig öfter im *Orkzwinger* arbeiten zu dürfen. Seine Mutter bestand lediglich darauf, dass Alrik sich selbst im Pentagontempel abmeldete.

Schwester Garetgolda war nicht gerade begeistert, aber sie versuchte überraschenderweise nicht, Alrik über alle Aspekte seines Entschlusses zu belehren, was an sich schon sehr ungewöhnlich für eine Geweihte der Hesinde war. »Ich hatte immer gehofft, dich für den Tempel der Hesinde gewinnen zu können«, gab sie zu, »nicht zuletzt deines Gedächtnisses

wegen, aber ich war mir nicht sicher. Zu Recht, wie sich jetzt wohl herausstellt, leider.«

Alrik erschrak ein wenig über den Seufzer, den sie tat, denn kränken wollte er sie nicht. »Oh, Mentorin, nicht böse sein, bitte. Aber ich glaube einfach nicht, dass ich ein guter Geweihter würde.«

Sie hob die Hand. »Wer befindet darüber? Sicher nicht wir. Aber nein, keine Sorge, mein Junge. Ich verstehe. Was mich dazu brachte, in dir einen künftigen Geweihten zu sehen, ist das Gleiche, was nun deinen Entschluss bewirkt hat: So wie uns Kinder der Hesinde die Neugierde, der Forschungsdrang vorwärts treibt, so treibt sie auch dich, doch ihre Natur ist eine andere. Wir sammeln Wissen um des Wissens willen, aber das erscheint dir zu wenig.«

Alrik holte Luft, um einen Einwand zu erheben, aber sie ließ ihn nicht zu Wort kommen. »Ich urteile nicht darüber, denn jeder hat seinen eigenen Wert im unendlichen Mosaik der Zwölfe. Gehe also mit der Allwissenden Segen und auch mit dem meinen, denn eines weiß ich: Einige Menschen folgen einem *Weg*, dem ihr Leben gilt und von dem wir ahnen, dass er göttergegeben ist. Es verhält sich leider nicht bei sehr vielen so. Dennoch haben die Götter manch einem seinen Weg vorgezeichnet. Ich habe schon viele gesehen, die einen *starken* Weg hatten, geradlinig und breit, und alle führte er sie an ihr Ziel: Ob sie kunst-

fertige Handwerker, wackere Kämpfer, listenreiche Zauberer oder göttergefällige Geweihte wurden oder etwas vollkommen anderes – nur sehr wenige wurden dabei das, was man berühmt nennt –, sie alle gingen ihren *Weg* ohne Zweifel und mit einem Erfolg, der ihre Seelen wärmte. Bei dir könnte es auch so sein, nur ahne ich nicht einmal, was dein *Weg* ist. Ich weiß, dass ein *Weg* für dich existiert, das ist so unzweifelhaft wie der Tag hell und die Nacht dunkel ist, doch ich vermag ihn nicht zu erkennen und kann dir deswegen auch nicht mehr verraten. Du wirst ihn selbst finden müssen. Du bist ein schlauer Bursche, hast eine karmatische Begabung und trägst sogar einen Funken Magie in dir – wenn auch längst nicht genug, um zum Magier berufen zu sein, sofern ich mich nicht sehr täusche –, du bist geschickt und ausdauernd und klug genug, das alles nicht jeden wissen zu lassen. Aber es gibt nichts, was deinen *Weg* beleuchtet, kein Hinweis auf Werkzeug, Magierstab, Waffe oder Geweihtenrobe, nichts. Um ehrlich zu sein: Ich zweifle mittlerweile beinahe, ob du deinem *Weg* nicht längst zu fern bist, um ihn noch zu erreichen. Wenn es ihn noch oder überhaupt gibt, dann ist es bestenfalls ein Pfad im Nebel. Um deinetwillen hoffe ich, dass du ihn findest.«

Alrik hatte die Geweihte oft sehr ausführlich über die Götter, die Sphären, die Welt und den täglichen

Klatsch reden hören (Letzteres immer mit moralischen Hinweisen durchsetzt), selten aber hatte sie derart eindringlich und zugleich nebulös gesprochen. »Merkwürdig klingt das«, sagte er und bemühte sich um einen gescheiten Gesichtsausdruck, obwohl er eigentlich eher verwirrt als erleuchtet war. Garetgoldas Worte waren schließlich fast bedrohlich und durchaus nicht mutmachend gewesen. »Ein geheimer Pfad im Nebel. Es klingt ... aufregend.«

»Aufregend? Gefährlich ist, denke ich, das treffendere Wort. Gebrauche deinen Verstand, dann wird sich dir alles offenbaren. Ich wünschte, dir mehr helfen zu können. Zumindest das, was du hier gelernt hast, kann ich dir mitgeben, und ich hoffe, es wird dir hilfreich sein. Oh, und ehe ich es vergesse ...« Sie griff nach einem tönernen Fläschchen, das mit einem Korken verschlossen und mit blauem Wachs versiegelt war. »Es ist dein Heiltrunk. Oder er wäre es gewiss, könntest du noch ein paar Tage warten. Ich habe ihn für dich aus meinen selbst gebrauten Vorräten geholt und er ist sicherlich nicht schlechter als deiner – leider auch nicht sehr viel besser, du hast dich ziemlich geschickt angestellt dabei. Nimm ihn, und wenn es da draußen in der Welt gefährlich für dich wird, hast du etwas, das dir helfen kann.«

»Notfalls kann ich ihn auch verkaufen«, sagte Alrik gedankenverloren, den Wert der Trankes bereits ab-

schätzend. Geld war etwas, das man immer brauchen konnte, und dass er bei Meister Salzoran verletzt werden könnte, war doch eher unwahrscheinlich. Zumindest, solange dieser sein *Experimentum Magnum* nicht wiederholte, gestand Alrik sich unbehaglich ein. Er streckte der Mentorin die Hand hin, um auf Wiedersehen zu sagen, und bemerkte das Glitzern in ihren Augen.

»Ihr weint doch nicht etwa?«

»Nein, dummer Junge, wieso sollte ich? Ich wünsche dir jedenfalls viel Erfolg und dass du heil und gesund wieder zurückkehrst – auf deinem eigenen Weg.«

»Pfad«, verbesserte er rasch. »*Geheimer Pfad* klingt doch gar nicht so schlecht, oder?«

»Es ändert nichts daran: Wenn du ihn erst einmal erkannt hast, wird er ein Weg sein«, lächelte Garetgolda. »Ich hoffe, du wirst ihn erreichen.«

Eine Reise von Gareth nach Hirschfurt ist, selbst bei dem begrenzten Erfahrungsschatz eines Jungen, der die Mauern seiner Heimatstadt nie mehr als Sichtweite hinter sich ließ, nicht besonders aufregend. Eine Reichsstraße führte von Gareth aus nach Westen durch sanftes Land, und auch wenn der Wagen Meister Salzorans und der von Selos (der Helme Quarzens Frau im *Rollenden Taler* einige vorzüglich in der

Hand liegende und besonders schwere Kochutensilien verkauft hatte, darunter eine Bratpfanne, mit der Quarzens Kopf noch am gleichen Abend Bekanntschaft schloss) so gemächlich dahin rumpelten, dass man bequem nebenher laufen konnte, dauerte die Reise nicht länger als ein paar Tage.

Alriks Aufgabe war es, auf die beiden Zugpferde zu achten und Meister Salzoran zur Hand zu gehen. Da der Alchimist es nicht eilig hatte und das Wetter angenehm war, rasteten sie oft und lagerten nachts am Wegesrand (Räuberbanden brauchte man so nah bei Gareth nicht zu fürchten) oder kehrten bei einem Bauern ein, was Selos stets in ein gutes Geschäft umzumünzen verstand. Die Leute waren sehr freundlich und geradezu überwältigt davon, einen Gelehrten bewirten zu dürfen; die meisten kannten den Alchimisten bereits, da er oft auf der Reichsstraße unterwegs war, und begrüßten ihn herzlich. Obwohl die Bauern bereit waren, den Reisenden alles zu schenken, ließ Meister Salzoran es sich nicht nehmen, jede Gefälligkeit zu entgelten – in barer Münze oder mit einem seiner Mittel: Ein krankes Schaf, ein lahmes Pferd, ein räudiger Hund, es schien nichts zu geben, für das er keinen Rat und keine Tinktur besaß. Alriks Achtung vor dem Alchimisten stieg zusehends – er hatte zwar bisher nicht viel Praktisches gelernt, aber Meister Salzoran unterhielt sich mit ihm über die

»Fundamente der Alchimie«, wie er es nannte. Da der Junge aufmerksam war, sich vieles leicht merkte, so manches schnell verstand und alles noch neu für ihn war, wurde es auch nie langweilig, und wenn Fragen offen blieben, durfte er abends noch ein wenig in einem speckigen, abgewetzten Buch schmökern, das *Die Macht der Elemente* hieß und von Salzorán als Grundlagenwerk moderner Alchimie gepriesen wurde. »Was dir Gutes getan wird, musst du vergelten, wann immer es dir möglich ist«, erklärte der Alchimist Alrik am ersten Abend, als er den Bauersleuten ein Fläschchen überreichte, von dem bereits einige Tropfen gegen Übelkeit halfen, »und ganz besonders Freundlichkeit. Nicht nur, weil du dann auch in niemandes Schuld stehst, nein, vor allem, damit du nicht alles als leicht und gegeben hinnimmst, was über einen langen Zeitraum hinweg zwischen Menschen gewachsen ist. Es geht nicht nur um das Jetzt, du musst auch die Zukunft im Blick behalten: Wir leben unter anderem von unserem Ruf. Man begegnet einander immer mehrmals.« Alrik dachte eine Weile darüber nach. Aus seinem Blickwinkel hatte der Alchimist durchaus Recht. »*Ich gebe, damit du mir gibst*«, nannte der Meister diese Regel.

Der erste Tag in Salzoráns Haus in Hirschfurt ging wie im Fluge vorbei. Es gab so viel zu tun, dass we-

der dem Alchimisten noch seinem neuen Gehilfen Zeit blieb, sich nach der *Füchsin* umzusehen. Auch Selos war keine besonders große Unterstützung. Er vertrieb sich die Zeit bis zum Abendessen, indem er etlichen Krügen Bier im wahrsten Sinne des Wortes auf den Grund ging, und am nächsten Tag zog er weiter nach Greifenfurt, aber nicht, ohne den beiden alles Gute gewünscht zu haben.

Leider wartete auch in den nächsten Tagen noch so viel Arbeit auf den Alchimisten und Alrik, dass sie nicht nach der rothaarigen Händlerin Ausschau halten konnten; der Junge kam nicht einmal dazu, das Haus des Alchimisten zu verlassen. Schließlich aber war es soweit: Während Meister Salzoran mit einem Kunden verhandelte, der äußerste Geheimhaltung zu wünschen schien, streifte Alrik zum erstenmal allein durch den Ort.

Hirschfurt war sehr viel übersichtlicher als Gareth. Der Ort – *Stadt* wollte er ihn nun wirklich nicht nennen, kein Vergleich zu Gareth, und noch dazu sehr ... rustikal – war zugleich eng und weit: Einerseits standen die Häuser mit den vorkragenden Obergeschossen so eng, dass die Straßen fast Gängen ähnelten, andererseits wirkten die wenigen Plätze seltsam leer und luftig. Dazu kamen der Geruch, der vom Wald herüberwehte, harzig und feucht, sowie die Menschen. Sie waren Gareth wie er, aber sie waren eben

auch noch etwas anderes. *Fremder*. Das wurde ihm klar, als er an einem der Plätze Halt machte, um sich zu orientieren. Plötzlich wurde er von hinten angeschnauzt: »Durch!« Ein Muhen erklang.

Alrik wandte sich um. Er hatte ganz vergessen, dass er noch am Eingang der Gasse stand, und hinter ihm befand sich nun ein braun gekleideter Mann, der eine Kuh am Strick mit sich führte. Die beiden wollten wohl vorbei.

»Verzeihung«, sagte Alrik und trat rasch zur Seite. Der Mann glotzte ihn an. Die Kuh glotzte ihn an. Dann taten beide einen Schritt, bis sie sich fast auf gleicher Höhe befanden, und glotzten weiter. Alrik überlegte fieberhaft, ob er wohl etwas Falsches gesagt hatte, und beschloss, so zu tun, als wäre nichts gewesen, und freundlich zu sein. Vielleicht würde ein Kompliment wirken? »Ein schönes Tier, das Ihr da habt.«

»Is'ne Kuh.« Der Mann starrte ihn an, als ob Alrik geisteskrank wäre.

»Ja, sicher. Klar.«

»Noch nie 'ne Kuh gesehn?«

»Doch, doch«, sagte Alrik und scharrte verlegen mit den Füßen.

»Muuuh.«

»Dann isses ja gut«, entgegnete der Mann brummig und ging mit seiner Kuh weiter.

Alrik atmete auf. Er blieb an einem Haus stehen

und betrachtete den Platz. Er war kreisrund, und eine steinerne Säule zierte seine Mitte, auf der das Wappen der Grafschaft Waldstein zu sehen war, umkränzt von Laub. Geradezu schäbig, wenn man Gar-ether Maßstäbe anlegte!

Wo sollte er jetzt mit der Suche nach der rothaarigen Händlerin anfangen? Nun, vielleicht an diesem Platz: Er war von einigen besonders prächtigen Häusern gesäumt, neben dem Magistratsgebäude standen hier auch mehrere Tempel. Alrik passierte den Efferdtempel und den Magistrat. Erst am Traviashrein machte er Halt und verrichtete ein kurzes Gebet. Das Gleiche tat er im Tempel des Praios, der Tsa und des Firun, wobei er freilich unterschiedliche Gebete sprach. Travia dankte er für die Gastfreundschaft der Stadt, Praios preiste er für seine Macht, die alles überstrahlte, Tsa bat er um ein langes Leben und Firun um Schutz vor den Unbilden der Natur. Er war sich nicht sicher, ob er jedes Mal das Richtige gesagt und gedacht hatte, aber er hoffte, dass sein reiner Glaube an die Zwölfe ihm die richtigen Worte eingab.

Seine Schritte führten ihn zu einer Taverne, die offensichtlich ganz im Zeichen der Kröte stand, wenn er nach dem Schild über der Türe ging, das im Relief eines dieser Geschöpfe mit warzigem Rücken zeigte. Es war zumindest *interessant* – und interessante Schilder zogen interessante Menschen an, hoffte Alrik.

In der Taverne war es voll, und die Luft war vom Tabaksqualm so dick, dass man sie hätte schneiden können. Der Wirt, seiner Kleidung nach ein alter Seemann, kam schwankend unter der Last eines Tablets näher.

»Was darf's sein? Ziemlich jung für'n starkes Bier. Vielleicht 'nen Kuchen? Yaquirwellen ham wir da, Rezept meiner Holden, hütet's wie's Geheimnis der Zyklopen, wennde weißt, was das is, und 'n Fruchtsaft, will ja kein Ärger nich mit dein Eltern.« Eine ebenso dralle wie grell aufgemachte Frau kam heran und nahm dem Wirt das Tablett ab.

»Eigentlich herzlich gern, aber ...«

»Aber gib's nich«, wurde er unterbrochen. »Was willste?«

»Eigentlich suche ich nur nach einer Auskunft hinsichtlich einer Händlerin, die hier wohnen soll«, erklärte Alrik.

»Hier wohnt niemand außer mir und meiner Holden, aber wennde Hirschfurt meinst, da ham wir viele Händlerinnen. Am besten fragste den alten Käptn Plätzbogen, der kenntse alle«, empfahl der Wirt, »aber ausgeben musste ihm einen. Wie viel haste?«

Alrik zog fünf Heller aus der Tasche.

»Wird reichen«, grinste der Wirt und schnappte sich die Münzen, »geh hin zu ihm, ich bring euch was.«

»Grangor – ja, *Grangor*, das ist eine Stadt für Händler und Leute, die wissen, was man mit Geld anstellen kann«, schwärmte der weißbärtige Kapitän, während er genussvoll an seiner Pfeife schmauchte, deren Stopfung Alrik bezahlt hatte, und an seinem großen Krug mit einer scharf riechenden, grüngelben Brühe nippte, ebenfalls von Alrik spendiert.

»Ich dachte immer, das einzig Bemerkenswerte an der Stadt seien die Bettler von Grangor, und eigentlich ...«, versuchte Alrik das Gespräch wieder auf die ursprüngliche Frage zurückzulenken. Zumindest sprach der Kapitän halbwegs sauberes Garethi.

»Da täuschst du dich, Junge, aber ganz gewaltig. Ich vergesse niemals, wie wir zum ersten Mal in die Kanäle von Grangor eingefahren sind – furchtbar war das, kann ich dir versichern. Unser Schiff, die *Korisande*, kam gerade von einer Schipperfahrt und war voll beladen mit Waren; frag mich nicht, wie es geschehen konnte, allerdings vermute ich, die Tage des Namenlosen waren dafür verantwortlich – wer segelt schon an diesen verderbten Tagen? ... Wo war ich? Oh, ja, richtig. Die Krankheit. Es war schlimm ...«

»Wenn wir für den Augenblick die Geheimnisse von Grangor vergessen könnten und stattdessen auf die Händlerin zurück ...?«, begann Alrik, doch der Kapitän schwadronierte munter weiter.

»Klar, die Händlerin, die die Fahrt der *Korisande*

mitmachte, war auch betroffen, nun sei doch nicht so ungeduldig, du sollst schließlich etwas für dein Geld bekommen. Na, was soll ich lange darum herumreden, wir hatten bei unserer Ankunft eine Seuche an Bord, und niemand wollte mit uns etwas zu tun haben – nicht mal anlegen durften wir. Weißt du, wie die uns genannt haben? ›Das Schiff der verlorenen Seelen! Zum Glück kannte die Händlerin einen Medicus, der ...«

Plätzbogen machte eine Pause, als der Wirt herankam, um ihm nachzuschenken. Alrik versuchte die Gelegenheit zu nutzen: »Um noch einmal auf die Händlerin Yasmina Ulfaran hier aus Hirschfurt zurückzukommen ...«

Der Kapitän öffnete gerade den Mund, um zu antworten, da drehte sich ein in graue Seide gekleideter Händler um, der hinter Alrik saß. »Ich mische mich ungern ein, zumal jetzt sicherlich wieder die Geschichten über gefährliche Reisen zur Insel der Risso oder sogar bis zur Insel der Zyklopen an der Reihe sind, aber wenn du die Ulfaran suchst, hast du Pech. Sie hat Hirschfurt vor einigen Tagen verlassen.«

Der Kapitän brummte entrüstet, eigentlich habe er die Phileasson-Saga zum Besten geben wollen, vertiefte sich dann aber wieder in sein Getränk.

»Wisst Ihr, wohin sie ging?«

»Natürlich.«

»Und würdet Ihr's mir auch verraten?«

»Selbstverständlich.«

»Und ...?«

»Dazu musst du mich natürlich fragen.«

Alrik lief rot an. »Ich möchte wissen, wo sich die ... Händlerin Ulfaran aufhält.«

»Keine Ahnung.«

»Aber eben habt Ihr doch gesagt ...«

»Ich weiß, wohin sie *unterwegs* ist, aber wo sie sich gerade aufhält, kann ich natürlich nicht wissen. Sie ist ja *unterwegs*.«

Alrik ballte die Fäuste. Der fahrende Händler schien sich prächtig zu amüsieren.

»Wo... hin ... ist ... sie ... unter... wegs?«, knirschte er.

»Sie sagte, dass sie nach Greifenfurt müsse, um Schmiedewaren und Goldsirup einzukaufen. Und um den einen oder anderen Dukaten beim Hunderennen zu gewinnen.«

»Hunderennen?«

»Natürlich. Jedes Jahr im Rahja finden in Greifenfurt die berühmten Hunderennen statt. Sag nur, du hast noch nichts davon gehört? Das kennt doch *jeder*. Sogar der geizige Heliobar setzt jedes Jahr blanke Dukaten, und er gewinnt nie zu knapp, das kannst du mir glauben. Kann natürlich mit seinem Magier zusammenhängen. Sagt man. Die anderen, meine ich. Ich sage nichts. Man weiß ja, wie diese Magier ...«

Alrik kniff die Augen zusammen. »Das soll heißen,

dass sie nicht vor Ende Rahja zurück sein wird?« unterbrach er den Redefluss.

»Vermutlich wird es noch ein, zwei Monde später werden. Du weißt ja, wie Händler so sind ...«

»Nein, das weiß ich leider *nicht*. Ich bin ja nur ein *Kind*«, erinnerte Alrik ihn aufsässig.

»Nun, dann würde ich mich an deiner Stelle in Geduld fassen oder ihr hinterher reisen, aber bestimmt nicht allein. Wie alt bist du? Acht? Zehn?« Der Händler lächelte in einer tausendfach erprobten, beruhigenden Weise. Diesmal versagte sie.

»Ich bin vierzehn!«, empörte sich Alrik, »und durchaus im Stande, allein zu reisen!«

»Natürlich.« Der Händler gab sich keine Mühe, sein Grinsen zu verbergen. »Aber falls du dich entscheidest, ihr hinterher zu reisen, statt zu warten, bis sie zurückkommt, würde ich an deiner Stelle versuchen, eine Reisebegleitung zu finden. Meister Harmolf sucht noch einen Lehrling. Du findest ihn im *Wirtshaus zum Schwarzen Keiler*.« Damit drehte er sich um und ging davon, allerdings nicht, ohne Alrik noch ein wissendes Grinsen zu schenken.

Meister Salzoran las an diesem Abend gemeinsam mit Alrik in den Traktaten des berühmten Alchimisten (und ehemaligen Hesindegeweihten) Pheredonios Melenaar und versuchte, ihn für die phantastische Welt

der Alchimie zu begeistern. Als er schwärmerisch über die Entwicklung des »Mengbiller Bannbalöls« sprach und diese eine der »größten Errungenschaften seit Menschengedenken« nannte, bemerkte er Alriks geistesabwesenden Blick. »... und außerdem fliegen Schweine mit Peine und Kühe meutern mit den Eutern, findest du nicht?«, beendete er seinen gerade begonnenen Satz.

»O ja, das Balöl, daran gibt es keinen Zwei ... *Kühe meutern mit den Eutern?*« Alrik schien aus einem Dämmerzustand zu erwachen.

Salix Sigman Salzoran verstand. Er verstand sogar besser als Alrik selbst und traf eine Entscheidung. »Du hörst also zumindest noch mit einem halben Ohr und einem Zipfelchen deines Verstandes zu. Aber ich muss dir leider mitteilen, dass ich im Grunde keine Verwendung für dich als Lehrling habe.«

»Wie?« Alrik legte irritiert den Kopf schief.

»Jeder darf sich einmal irren. Sei nicht traurig«, sagte Salzoran aufmunternd und klopfte ihm auf die Schulter. »Ich gebe dir genügend Geld für die Rückreise nach Gareth, oder ich ver helfe dir zu einer Arbeit, die besser zu dir passt.«

Alrik schlug beschämt die Augen nieder. »Es tut mir Leid, Euch enttäuscht zu haben, Meister. Aber ... ich werde nicht nach Gareth gehen, noch nicht. Ich muss einfach hinter der Händlerin her.«

»Soso, nach Greifenfurt also. Nun, du scheinst dir ein aufregenderes Leben auszusuchen als die meisten. Weißt du denn schon, wie du dorthin kommst?«

»Ein Händler hat mir von einem gewissen Meister Harmolf erzählt, der einen Helfer sucht ... nicht, dass ich Euch verlassen wollte, aber ... Ich enttäusche Euch, nicht wahr?«

»Nein, das tust du nicht, ganz und gar nicht; du musst deinen eigenen Weg finden.« *Nein, das ist nicht die ganze Wahrheit. Ich bin enttäuscht, weil du ein Händchen und genug Verstand für die Alchimie hast, aber gerade eben zu wenig Interesse, um etwas daraus zu machen. Und würdest du's versuchen, würdest du nur unglücklich werden und dumme Dinge tun.* Salzoran bemühte sich, sich keine Regung anmerken zu lassen. Er mochte den Knaben und war ihm dankbar, dass er da gewesen war, als Gerriks Verlust ihn beinahe um den Verstand gebracht hätte. »Du kannst jederzeit zu mir kommen, wenn du glaubst, ich könnte dir helfen. Meine alchemistische und auch sonstige Küche in Hirschfurt wird dir offen stehen. Außerdem – wenn du dem Geheimnis des *Kalten Feuers* auf die Spur gekommen bist, zögere nicht, dich mir mitzuteilen. Ich helfe dir gern, schon allein aus beruflicher Neugier.«

»Danke, Meister. Vielleicht komme ich darauf zurück. Wie sagt Ihr so schön? Man begegnet einander immer mehrmals.«

»Du hast also schon etwas behalten, gut!«, grinste der Alchimist. »Ich werde dir noch eine Empfehlung für Harmolf schreiben; er und ich kennen uns recht gut. Er ist ein netter Kerl, glaube mir. Und jetzt solltest du zu Bett gehen.«

»Und ... *was* ist er?«, erkundigte sich Alrik, dem gerade eingefallen war, dass er nicht mehr über diesen geheimnisvollen Harmolf wusste als dessen Namen.

Der Alchimist lachte herzlich. »Du solltest dich vorher und vor allem genauer über Leute informieren, mit denen du zu tun haben willst. Aber, falls es dich beruhigt: Er ist ein Magier. Ich bin sicher, du wirst viel von ihm lernen können.«

»Ich freue mich, dass Ihr mich aufgenommen habt.«

Meister Harmolf nickte leutselig. »Aufgenommen habt. Ja, ja. Du hast da einige Kenntnisse, die ich sehr begrüße, und da ist noch etwas ... dein Gedächtnis ist beeindruckend, ja, ja, ganz recht ... irgendwie ist da etwas an dir, das es mir wert erscheinen lässt, dich eine Weile im Auge zu behalten, ich weiß nur nicht genau, was. Magie ist es offensichtlich nicht, oder mein *Oculus Astralis* müsste mich schon sehr täuschen, ja, ja, aber womöglich eine karmatische Begabung oder ein verschüttetes Talent oder ... Na, aber du kannst mir zur Hand gehen, wir Magier zaubern nicht nur den ganzen Tag, weißt du? Und die Arbeit ist interessant, gerade

für jemanden mit deinen Kenntnissen. Ansonsten bleibt dir natürlich jederzeit die Rückkehr zum *Schwarzen Keiler*. Wenn du Talent hast, erübrigt sich das, aber ich glaube, das erwähnte ich schon. Das wäre sehr schön, sehr schön wäre das. Ja, ja.«

Harmolfs schütterer Haarkranz aus langem, spinnwebfeinem, leicht gekräuseltem Haupthaar zitterte mit, wenn der Magier eine Kopfbewegung machte. Obwohl es lustig wirkte, schwebte Alrik nie in der Gefahr zu lachen, schließlich hatte er hier einen fahrenden Magier vor sich. Harmolf hatte ihm erzählt, dass er ein Absolvent des *Arkanen Instituts der Zwölfgöttlichen und Hochkaiserlichen Freien Volks- und Universalschule Unserer Herrin Hesinde Zu Methumis* sei, oder, um es landläufiger auszudrücken, der Hellsicht-Schule von Methumis. Alrik hatte von dieser traditionsreichen Magierakademie im Unterricht bei Garetgolda bereits gehört, und er wusste, dass es nur noch eine weitere bedeutende Akademie gab, die sich ganz der Hellsicht-Magie verschrieben hatte, das *Informations-Institut zu Rommilys*. Dass man einen Methumis-Magier auf Wanderschaft traf, war nicht ungewöhnlich, denn diese Zauberkundigen lebten auch für die Weitergabe ihres Wissens. Die Mentorin hatte in diesem Zusammenhang vom »aufgehenden Stern der Aufklärung im Sumpf des Unwissens« gesprochen; ganz offensichtlich hegte sie eine gewisse Zu-

neigung zu den Magiern von Methumis, die sich ebenfalls auf die Lehren Hesindes beriefen.

Meister Harmolf war in den Zentralprovinzen des Mittelreiches unterwegs gewesen und hatte hier in Hirschfurt Zwischenstation machen wollen, als er, wie er sagte, von einem reichen Händler angesprochen worden sei. Dieser Händler, ein gewisser Heliobar Damotil, habe ihn gebeten, für einige Monde in seine Dienste zu treten – fürstlich belohnte Dienste bei wichtiger, aber leichter Arbeit, bei der es nebenbei einiges Ansehen zu gewinnen gäbe –, und Harmolf hatte sich diesem Ansinnen nicht verschlossen.

Heliobar Damotil war ein reicher, älterer Händler mit einer Vorliebe für das Glücksspiel, und hier insbesondere für Hunderennen. In seiner Jugend hatte er sich damit in Greifenfurt das Geld für sein eigenes Handelskontor erspielt. Obwohl er natürlich nicht im Mindesten mit seinem großen Vorbild, dem Kaufherrn Storrebrandt, konkurrieren konnte, zählte er mittlerweile zu den reichsten Einwohnern Hirschfurts, und auch wenn er es längst nicht mehr nötig hatte, so setzte er weiterhin alljährlich bei den Hunderennen. Die einzige Ausnahme war die Zeit des Orkensturms gewesen, der durch die Besetzung und den Kampf um die Stadt eine längere Pause dieser berühmten Rennen bewirkt hatte. Seit etlichen Jahren nutzte Damotil sein Vermögen auch dazu, die Rennen

berechenbarer zu machen: Zu Beginn der Veranstaltung heuerte er einen Magier an, um ein waches magisches Auge auf die Teilnehmer zu haben, und zwar aus Sorge um seinen Wetteinsatz. Er sah nicht ein, dass sein sauer verdientes Geld durch Betrugereien anderer verloren gehen sollte. Die Greifenfurter achteten zwar sehr genau auf alle derischen Betrugsversuche, aber da sie der Magie misstrauisch gegenüber standen, gab es keinerlei offizielle magische Kontrolle – und mehr als einmal schon hatte ein Magiebegabter mit unlauteren Absichten unbemerkt einen *AXXELERATUS* auf einen der Hunde gelegt, um das Rennen von einem Außenseiter gewinnen zu lassen. Heliobar als begeisterter Glücksspieler hatte ein beträchtliches Interesse daran, dass kein Hund durch magische Mittel einen Vorteil erhielt, und hatte vor geraumer Zeit beschlossen, Magier mit dieser Kontrolle zu betrauen. Schon vor dem Orkkrieg hatte Heliobar nicht auf ansässige Magier vertraut, die möglicherweise selbst in gewissen Abhängigkeiten standen, sondern stets einen Adepten seines Vertrauens nach Greifenfurt entsandt. Wie es der Zufall wollte, hatte es sich um einen Hellsicht-Magier aus Rommilys gehandelt. Obwohl er sich bewährt hatte, hatte er darum gebeten, einen weiteren Zauberer zur Seite gestellt zu bekommen – die aufreibende magische Arbeit sei nur dann ununterbrochen zu gewährleisten, wenn sie auf die Schultern zweier

Magier verteilt werde. Einsichtig, aber wegen der zusätzlichen Kosten zähneknirschend, hatte Heliobar dem zugestimmt und von da an stets einen zweiten Magier hinzugezogen, wobei er stets darauf achtete, dass dieser möglichst ein Absolvent aus Methumis (oder aus Riva) war; die Konkurrenz der großen Akademien würde dafür sorgen, dass die Magier einander kontrollierten, wie er hoffte. In diesem Jahr also würde Meister Harmolf die Stelle als zweiter Magier übernehmen. Da er und der andere Zauberer Experten der Hellsicht-Magie waren, dürfte es ihnen nicht schwer fallen, jeglichen Betrug zu enttarnen.

Alrik hatte selbstverständlich alle Ereignisse, die mit dem Orkensturm zusammen hingen, aufmerksam verfolgt, und so war ihm auch das »Wunder von Greifenfurt« nicht unbekannt geblieben: Ein leibhaftiger Greif, ein hoher Diener des Praios, war den Greifenfurtern erschienen, und seitdem hatte sich die Stadt noch stärker als früher in eine laiengläubige Festung des Sonnengottes verwandelt. Nachgerade in Scharen zog es die Bannstrahler dorthin, und je mehr von ihnen nach Greifenfurt kamen, umso feindseliger wurde die Stimmung gegenüber Zauberern. Meister Harmolf erklärte dem Jungen lächelnd, dass man sich die Wege der Götter nicht immer selbst aussuchen könne – »und wer weiß, vielleicht schickt uns die Herrin Hesinde nach Greifenfurt, um den Menschen zu beweisen, dass

die Magie ihr Werkzeug ist und die Magier ihre treuen Diener sind? Das wäre ein nicht zu unterschätzender Umstand, sehr, sehr schön, nicht wahr? Aber es liegt an uns, den Beweis anzutreten, ja, ja.«

Die Aufsicht über die Hunderennen stellte möglicherweise keine große arkane Herausforderung dar, konnte aber der Reputation der Zauberkundigen in einer traditionell eher magiefeindlich eingestellten Stadt nützen. Zudem war sie gut bezahlt – und sie eröffnete Alrik die Möglichkeit, schnell und sicher nach Greifenfurt zu reisen. Für Harmolf war es sicherlich ein zusätzlicher Anreiz, dort zumindest einen anderen Magier zu treffen, mit dem er in der Freizeit fachsimpeln könnte. Vielleicht würde es aufschlussreich oder sogar spannend werden, dachte Alrik. Zumal Meister Harmolf sehr nett zu sein schien, ein bisschen merkwürdig vielleicht, aber sehr nett.

Der Zauberer stopfte einige Beutelchen aus Leder in seine Umhängetasche und reichte sie seinem Gehilfen. Er selbst langte schließlich nach seinem Magierstab, einem acht Spann langen Gebilde, das eher einer knorrigen alten Wurzel glich als den kunstvoll geschmückten Stäben, die Alrik in Büchern oder bei einigen der Magier in Gareth gesehen hatte.





Vergangenheit

Du könntest mein Auserwählter sein, zischte die Stimme hinter seiner Stirn, ich hoffe, das ist dir bewusst. Macht, Reichtum ... alles dein.

»Ich danke dir, Herr des Kristallpalastes, Gebieter über die Jadezinnen und Rubinfenster hinter der Mondsilberpforte ...«

Ja, ja, schon gut. Aber du bist es noch nicht. Eines bleibt dir noch zu tun ...

»Ich werde Euch nicht enttäuschen, Gebieter, wenn mein Lohn dem angemessen ist. Ihr wart es, der mich aus der Verzweiflung rettete, als der verrückte alte Mann mich aus Methumis verstieß, Ihr ermöglichtet mir das Studium in Fasar und standet mir bei, Ihr ...«

Schweig, Sumudan. Ich habe dir unermessliche Macht versprochen, und die wirst du auch erhalten, wenn du deinen Teil des Handels einhältst.

»Aaaaaah. Ich werde alles tun, Herr ...«

Die unhörbare Stimme zischte erbost. Sumudan verstummte.

Es gibt einen, der dir entgegensteht, so wie ich seit Ur-

zeiten einem anderen gegenüberstehe. Beweise meine Macht, indem du deinen Gegner vor den Augen der anderen überwindest, und Zholvars Segen wird dich belohnen weit über alle Maßen.

Der Mann verbeugte sich leicht. »Ich bin bereit, Eure Vision zu empfangen, Gebieter.«

Aus den Schatten trat eine Gestalt. Sie trug ein goldenes Gefäß, aus dem sich Rauch empor kräuselte. Sumudan atmete tief ein, dann sackte sein junger Körper zusammen, während sein Geist mit unsichtbaren Augen Personen und Ereignisse sah, die Streiflichter aus Gegenwart und Zukunft sein mochten.

Erkenne deinen Gegner und wähle den Ort seiner großen Schmach ...

Sumudan sah die Mauern einer Stadt, die ihm vage bekannt vorkam und ein unangenehmes Gefühl in ihm weckte. Sie lag gleißend im Sonnenschein, obwohl der Himmel bedeckt war. Das Licht schmerzte und brannte. Er hatte Gareth erwartet, die Stadt des Fuchses, aber dies hier war ein anderer Ort. Eine kalte Hand krampfte sein Herz zusammen. Unter den Augen der anderen ... Es würde schwierig werden, doch er würde es schaffen, Praios' sengenden Blick zu meiden.

Sumudan hörte das Hecheln, dann hetzten die Hunde durch seine unkörperliche Präsenz. Er lauschte dem Schreien und Jubeln der Menge, die aus derben, unge-

schlachten Bauerntölpeln bestand, und roch den verlockenden Duft frisch gebackener Apfelküchlein ... Die Jahreszeit schien günstig, der Trubel würde helfen, und Sumudan schöpfte Hoffnung, auch wenn er nicht erkennen konnte, wie nah oder fern das Jahr seines Sieges war.

Sumudan schwebte über dem Land. Eine unsichtbare Kraft zwang ihn hinunter und auf einen zweirädrigen Karren zu, auf dem ein alter Magier und sein Lehrling saßen. Das Gesicht des Jungen war nichtssagend, er wirkte unbeholfen. Unschlüssig verharrte Sumudan. Er versuchte, unter dem breitrempigen Hut das Gesicht des Mannes zu erkennen, von dem die eigentliche Gefahr ausging. Als dieser den Kopf ein wenig hob, war es deutlich zu sehen. Er war es! Dieser verdammenswürdige Magier, dieser ...! Ungetrübte Freude erfüllte Sumudan. Die Aufgabe würde ihm Spaß bereiten, er würde denjenigen zermalmen, der um ein Haar ihn selbst einmal vernichtet hatte. Der Mann auf dem Kutschbock war niemand anderes als sein erster Lehrmeister ... Der Hass und die Freude rissen Sumudan aus der Vision und in seine eigene Vergangenheit: Er war plötzlich wieder vierzehn Jahre alt und stand in der großen Halle von Methumis vor den Lehrern der Akademie. Sie hatten ihm gerade verkündet, dass er aufgrund seiner Taten nicht länger Schüler der Akademie sei, und niemand werde sich seiner künftig annehmen. All seine Klagen und Beteuerungen, das Anschwärzen der anderen, das seit frühester Kindheit geübte Lügen und Schmeicheln, blieben

wirkungslos. Damals hatte er geschworen, sich zu rächen – an ihnen allen und an ihm ganz besonders. Und nun bewies ihm sein Herr, Tasfarel, was er schon damals gefühlt hatte: Aventurien war zu klein für ihn und seinen ehemaligen Lehrer, den Hauptverantwortlichen für seine Entlassung aus der Akademie, die doch sein erster Schritt auf dem Weg zur Macht hatte werden sollen. Sein Widerpart war Harmolf von Methumis, und es gab keinen Zweifel, wer gewinnen würde!

Sumudan schlug die Augen auf. Es gab vieles zu tun, um den Tod und die Schmach seines Gegners angemessen vorzubereiten. Das war der Preis der Macht ...



Zweites Buch

Greifenburg



Wenn man von Hirschfurt auf der Reichsstraße nach Westen reiste, stieß man auf eine alte Straße, die nach Norden führte. Sie folgte getreulich dem Lauf des Großen Flusses und an der Mündung von Ange und Breite entschied sie sich für die Breite und erreichte weiter im Nordosten Greifenfurt. Rechter Hand erstreckte sich der Reichsforst, wie Alrik sehr wohl vom Studium der Karten wusste, aber was er zu sehen bekam, wollte anfänglich nicht so recht zu dem Bild passen, das er sich ausgemalt hatte. Der Reichsforst war keineswegs nur ein gewaltiger, dunkler, abweisender Ort: Wiesen voller Schlüsselblumen und Waldmeister wechselten sich mit lichten Waldstücken und undurchdringlichen Dickichten ab.

Der Ponywagen des Magiers rumpelte gemächlich dahin, als hätte Meister Harmolf alle Zeit der Welt, doch der Junge wurde rasch ungeduldig; Harmolf merkte das natürlich und erkundigte sich, was seinem neuen Gehilfen auf der Seele liege. Der Magier lächelte, als Alrik ihn fragte, weshalb sie sich nicht mehr beeilten, Greifenfurt und die Hunderennen zu erreichen, derentwegen der Ruf an Magister Harmolf ergangen sei.

»Zu erreichen ... sehr schön. Glaubst du etwa, die

Hunde rennen uns weg? Lass uns die Zeit lieber nutzen und überlegen, ob du nicht noch etwas von mir lernen kannst – oder umgekehrt. In vielen steckt arkaner Kraft, die nie entdeckt wird.« Er zwinkerte Alrik verschmitzt zu und beide brachen in ein befreiendes Lachen aus. Der alte Mann mochte ein wenig wunderbarlich sein, aber er war ein angenehmer Begleiter und ungemein gebildet, wie Alrik bald darauf feststellen musste, als der Zauberer mit dem Unterricht begann.

»Sehr schön«, sagte Meister Harmolf zum sicherlich hundertsten Mal, ohne dass es eine Berechtigung zu dieser Einschätzung gegeben hätte, denn alle Übungen endeten immer wieder mit dem gleichen Ergebnis: Bei Alrik rührten sich keinerlei magische Kräfte. »Du bist schon recht alt, und falls du Kräfte besitzt, sind sie vergraben unter nichtmagischer Erziehung. Schade ist das, ja, ja.«

»Vielleicht irrt Ihr Euch auch einfach und ich besitze *keinerlei* magisches Talent«, wagte Alrik einzuwenden. »Mentorin Garetgolda sprach von einer karmatischen Begabung. Ich bin sicherlich kein Magier.«

»Keinerlei magisches Talent. Karmatisches Talent. So was. Du glaubst also, dass ich mich irren könnte? Ja, ja, so wird es sein.« Harmolf zog seine buschigen Augenbrauen zusammen. »Sehr schön, sehr schön.

Ich will dir mal etwas sagen: Jeder kann sich irren, aber ich glaube nicht, dass ich *jeder* bin. Ich habe nie gesagt, du könntest ein *Magier* werden, aber ich bin mir sicher, dass du wenigstens einen minderen Zauber beherrschen könntest, verstehst du? Sicherlich ist es nur so, dass wir noch nicht den richtigen Zauber für dich gefunden haben.«

Alrik verdrehte die Augen. Weshalb quälte ihn der Magister nur so? Es war doch offensichtlich, dass er nicht zaubern konnte. »Könnten wir nicht lieber ein anderes Thema behandeln?«, wagte er zaghaft zu fragen.

»Behandeln, ja, ja. Eine vorzügliche Idee, denn mit der richtigen Behandlung werden wir schon bald sehen, wie sich deine Magie äußert, da bin ich sicher. Wir lassen nicht locker. Sehr schön. Also, hrm, wo waren wir stehen geblieben? Wie werden die Steine des Phex und der Hesinde auch heißen?«

Alrik brauchte keinen Moment lang zu überlegen; er sah die entsprechenden Seiten aus dem Buch Magister Alaar Zhavinos vor seinem geistigen Auge, die er gestern gelesen hatte. »Der Onyx ist der Stein der Hesinde und hat Macht über Dämonen und Geister und über die Gefilde, in denen die Toten wandeln. Er vermag den Kundigen sicher durch die verschlungenen Pfade der astralen Sphäre zu geleiten und bewahrt sie davor, darin verloren zu gehen. Ein Amu-

lett aus Onyx eröffnet dem Wissenden Quellen der Arkanen Macht und baut Brücken in die Anderswelt. Mit dem Zeichen der Mada versehen ...«

»Versehen, ja, ja, das reicht. Sehr schön. Und der Phexenstein?«

Alrik holte tief Luft und rasselte dann herunter: »Der Türkis ist der Stein des Phex, zugleich Glücksbringer und Sinnbild für Unbeständigkeit. Er lässt Herzenswünsche wahr werden. Er ist der Freund des Spielers, verleiht den Händen magische Flinkheit. Er warnt vor Gefahren, indem er die Farbe wechselt, und behütet seinen Träger vor dem bösen Blick. Amulette mit dem Zeichen des Aves beschützen den Reisenden auf seinen Fahrten und bewahren Pferde vor der Lahmheit. Der Türkis zieht das Gold an und bringt seinem Träger Reichtum. Mancher Händler ...«

»Ich habe es!« Magister Harmolf klatschte in die Hände. »Es ist so simpel!«

Alrik schaute ihn verdutzt an. »Ihr habt *was*, Meister?«

»Meister, ja, ja. So offensichtlich war es die ganze Zeit über. Das, was du da gerade gesagt hast ... das stand doch in Magister Alaar Zhavinos Buch, richtig? Ja, ja, natürlich ist das richtig.«

»Daran ist nichts Ungewöhnliches, schließlich habt Ihr mir das Buch gestern selbst gegeben, damit ich mir die entsprechenden Passagen durchlese.«

Harmolf nickte heftig. »Passagen durchlesen, sehr schön, ja, ja. Genau das ist ja das Ungewöhnliche: Du hast nicht sehr viel Zeit dazu gehabt, konntest es gewissermaßen nur ein einziges Mal lesen. Und trotzdem zitierst du wortwörtlich alles, was dort geschrieben steht.«

»Ja, natürlich. Und?«

»Und? Und, fragst du? Das ist dein Talent. Niemand kann so etwas, es sei denn, er wendet einen alten gildenmagischen Zauber an, der lange vergessen war, aber vor kurzem erst in Punin wieder entdeckt wurde. Und du beherrscht ihn, einfach so. Das ist erstaunlich, ist das. Sehr schön, ja, ja, sehr schön. Ich selbst hatte bisher nicht die Zeit, ihn mir anzueignen. Vorzüglich, mein junger Helfer, ganz einfach vorzüglich. Der ETERNIA MEMORABILIS-Zauber ist für deine Forschungen ein gewaltiger Vorteil. Aber eines musst du dafür noch lernen.«

»Ja?«, fragte Alrik, der sich noch in Magister Harmolfs Lob sonnte. Er hatte nie begriffen, weshalb es den anderen so schwer fiel, die Lektionen im Tempel zu lernen, sein Gedächtnis war nichts Besonderes für ihn – aber wenn es das für den Magier war, sollte es ihn gewiss nicht stören.

Meister Harmolfs Stimme riss ihn aus der Selbstzufriedenheit. »Oh, du musst noch lernen, etwas mit dem Wissen anzufangen. Du musst es anwenden

können, sonst liegt es brach. Aber das wird schon noch kommen, ja, ja, kommen wird das. Hier, warte, nimm diese Kette«, der Zauberer zog eine Lederschnur aus der Tasche, in die die zwölf Steine der zwölf Götter eingeflochten waren, jeder mit dem Symbol des betreffenden Gottes versehen, und reichte sie Alrik. »Vielleicht hilft sie dir beim Lernen. Mir jedenfalls hat sie es damals, ja, ja. Sehr schön, sehr schön.«

Am nächsten Tag, die Sonne war gerade erst aufgegangen, lenkte der Magier den Karren vom Weg auf einen kaum erkennbaren Pfad, bis sie einen besonders düsteren Teil des Forstes erreichten; dort hielt er an und schirrte die Ponys ab. Die riesigen dunklen Schatten unter den Eichen erweckten fast den Eindruck, als begänne hier ein schwarzer Druidenwald.

»Ich halte es nun für an der Zeit, deinen Unterricht etwas, ah, auszuweiten, ja? Warte, ehe ich's vergesse ...« Er umschritt die Ponys mehrmals in einem großen weiten Kreis, wobei er eine Zauberformel murmelte. Dann wandte er sich an Alrik, der ebenfalls abgestiegen war. »Sie werden jetzt hier bleiben, bis wir wiederkommen, es dürfte nicht besonders lange dauern, spätestens zur Abenddämmerung werden wir wieder hier sein. Wir gehen jetzt ein bisschen in den Reichsforst, denn wir werden hier eine Reihe interessanter

und hilfreicher Pflanzen finden, ja? Ganz sicher die eine oder andere Vierblättrige Einbeere, vielleicht auch Eitrigen Krötenschemel oder sogar eine Alraune, hm? Los, lass uns aufbrechen. Und vergiss die Botanisiertrommel nicht, sie liegt irgendwo da hinten im Wagen! Sehr schön, sehr schön!« Mit diesen Worten marschierte Meister Harmolf los, und Alrik hatte alle Mühe, die Botanisiertrommel in dem Wust an Gepäck ausfindig zu machen, sie herauszufischen und zu dem Magier aufzuschließen. Rasch ging er in Gedanken durch, was er über die von Harmolf genannten Pflanzen noch wusste: Man fand die hellblauen, haselnussgroßen Beeren zwischen den vier grünen Blättern von Phex bis Hesinde im Randbereich von Wäldern ebenso wie in deren Innerem, wobei man sich vor der ähnlich aussehenden, aber giftigen Glanzbeere in Acht nehmen musste. Roh gegessen oder zu einem Sud zerkocht, heilte die Vierblättrige Einbeere Verletzungen; da sie weit verbreitet war, ließ sich damit allerdings wenig Geld machen. Der Eitrige Krötenschemel hingegen war ein Pilz, der so ungenießbar wie hässlich war, sich aber von Alchimisten zu einem weit verbreiteten Gift verarbeiten ließ und deswegen teuer verkauft werden konnte – fünf Silberstücke für einen Pilz waren leicht zu erzielen. Da er unverwechselbar war und zudem oft in regelrechten Kolonien und meist sogar in »Hexenkreisen«

wuchs, war das ein vergleichsweise fürstlicher Lohn. Schwieriger war die Alraune zu finden, von der man nur den unterirdisch wachsenden Wurzelteil benötigte und deren oberirdisches Kraut sehr unscheinbar war. Man konnte jedoch davon ausgehen, dass jeder Alchimist sich darum reißen würde, denn die Alraune war ein verstärkender Zusatz zu den meisten Alrik bekannten Tränken und Elixieren.

Binnen kurzer Zeit hatten der Magier und sein Gehilfe das lichte Holz hinter sich gelassen und waren in das Tannicht aus gewaltigen Nadelbäumen eingetaucht. Der Reichsforst galt, nicht zuletzt seit dem Orkkrieg, als nicht ungefährlich. Die Leute erzählten sich, der Heerführer der Orks habe damals einen Stamm wilder und brutaler Schwarzpelze hier angesiedelt, von den Ungeheuern, die sonst zwischen den Stämmen ihr Unwesen trieben, gar nicht zu reden. Im nahezu jedem Dorf, in dem sie Halt gemacht hatten, hatten die Bauern sie davor gewarnt, den Reichsforst ohne Begleitung eines Jägers oder Holzfällers zu betreten. Der Wald sei so dicht, dass der Unerfahrene sich darin verirren und elendiglich zugrunde gehen könnte. Ach ja, und Räuber gäbe es auch, und Feen und Elfen und überhaupt alles, was Ärger machen könne.

Als Alrik Harmolf eine entsprechende Frage stellte, belehrte dieser ihn schmunzelnd, dass ihnen keine

Gefahr drohe, jedenfalls keine so große wie im Dschungel von Kun-Kau-Peh, den er vor vielen Jahren einmal bereist hatte, aber mittlerweile war Alrik sich nicht mehr ganz sicher, ob der Zauberer damit wirklich richtig lag. Je länger sie durch den Wald gingen, umso weniger achtete der Junge auf die Pflanzen, die sie eigentlich suchten, und umso mehr beäugte er misstrauisch jeden Baum und Strauch. Die Baumwipfel sperrten jeden Sonnenstrahl aus, sie liefen durch feuchtwarmes, modrig riechendes, beängstigendes Dunkel.

»Alrik!« Das war Meister Harmolfs Stimme. Alrik blickte sich gehetzt um. Wo war der Meister? Wo war er eben noch gewesen? Bestenfalls einige wenige Schritte hinter ... nein, vor ... oder doch neben ihm ...?

»Meister?« Mit einem mehr als nur leichten Anflug von Panik drehte Alrik sich im Kreis. »Meister? Meister Harmolf!?«

Niemand antwortete.

Und dann sah er den zerkrumelten Hut des Zauberers. Direkt neben einem Ring aus Pilzen. Meister Harmolf aber war verschwunden.

Alrik betrachtete erstaunt den Pilzkreis – oder, um ehrlich zu sein, er stand da und glotzte, während er sich verzweifelt einzureden versuchte: *Hexenkreise ... Übergänge in die Anderswelt! Pah, Kindermärchen! Nichts als Kindermärchen!* Aber es half nichts: Meister

Harmolf war und blieb verschwunden. War der Reichsforst am Ende so etwas wie ein Wald ohne Wiederkehr? War der Magier tatsächlich in der Feenwelt gelandet? Nein, sicherlich nicht. Allein der Gedanke daran war lächerlich, ebenso gut hätte er in den Bann des Eichenkönigs geraten sein können oder sich in den Fängen des Dämons befinden, der vielleicht hier hauste. Unfug! Oder ...? Alrik rief wieder und wieder nach dem Zauberer, aber nichts und niemand regte sich. Nicht einmal ein Tier, zum Glück aber auch kein Ork, Dämon oder Schlimmeres.

Alrik fand, dass es nun an der Zeit (und eine gute Idee) sei, schicksalsergeben zu seufzen. Wahrscheinlich blieb ihm keine andere Wahl, als versuchsweise in den Kreis zu treten. Sie waren zusammen in diesen Wald gegangen und sie würden ihn auch gemeinsam wieder verlassen – und außerdem hatte er Angst, hier allein zu bleiben. Der Junge holte tief Luft und setzte mutig einen Fuß in den Pilzring.

Nichts geschah.

Den Zwölfgöttern sei Dank!, dachte Alrik, *alles Einbildung*. Er wollte sich gerade den Schweiß von der Stirn wischen, als aus dem Nichts zwischen den Pilzen eine große, grüne, schuppige Hand auftauchte, sich um seinen anderen Fußknöchel schloss und ihn mit einem Ruck vollends in den Pilzkreis zog. Sein entrüstetes Schnaufen hing noch eine Weile in der

Luft wie ein fernes Echo, aber da es ohne Alrik keinen Bestand hatte, entschwand es ebenfalls.

Zwischen den Bäumen trat ein grau gekleideter Mann hervor und an den Pilzkreis heran, zählte leise murmelnd bis hundertvierundvierzig – zwölfmal zwölf –, rieb das Onyxamulett, das er um den Hals trug, und trat ebenfalls in den Pilzkreis. Und verschwand.

Im Unterholz keckerte ein Fuchs.

Plötzlich stand Alrik in einer Welt, wie er sie noch nie zuvor gesehen hatte: malvenfarbenes Gras, zinnoberrote Baumstämme, zartblaues Blattwerk, ein Türkishimmel ohne jegliche erkennbare Lichtquelle, ein smaragdgrüner Bach, der dahin plätscherte, gesäumt von goldenen Blüten auf blauem Grund ... Nein, *das hier* war ganz entschieden nicht der Reichsforst. Alrik befand sich *tatsächlich* in der Anderswelt!

Neben ihm saß ein orangeroter Ball mit einem grünblauen Haarbüschel sowie zwei Katzenohren am oberen und zwei schwarzen Bärenatzen am unteren Körperende. Zwei große, stechend blaue Augen beherrschten die Alrik zugewandte Seite der oberen Kugelhälfte, darunter befand sich nur ein schmaler, lippenloser Mund. Hände besaß das seltsame ... Ding offensichtlich nicht. Dafür peitschte es mit einem haarlosen Schweif, der in einer Distelblüte endete.

»Hallo, Alrikchen«, quietschte der Ball und schweb-

te empor, bis er sich in gleicher Höhe mit Alriks Kopf befand.

»He, lass das! Nenn mich nicht so. Und überhaupt – wer bist du und wo bin ich?«

»Oh, Alrikilein, du bist so *süß*. Wer du bist, weiß ich schon lange, hast dir ja auch ziemlich viel Zeit gelassen, und dass du hier bist, müsstest du auch selbst schon erkannt haben, wo solltest du auch sonst sein, nachdem du durch das Tor der Welten getreten bist?«

»Ich bin *nicht* Alrikilein und schon gar nicht ... süß!«, presste der Angesprochene hervor, weniger überrascht als wütend. Er war froh, solche Niedlichkeitsbekundungen Mutter und Schwestern abgewöhnt zu haben, und dann kam dieses ... *Ding*. Sein Gesäusel brachte Alrik so auf, dass er völlig vergaß, die unglaubliche Fremdheit der Landschaft und die Absurdität der Situation zu würdigen.

»Ich kannte mal jemanden, der hätte dich wahrscheinlich ›Al‹ genannt, aber ich finde, dass Rik viel besser zu dir passt, du bist genauso scheu wie eine Ricke«, kicherte der schwebende Ball und entblößte dabei ein beeindruckendes Gebiss, das aus enorm vielen Zähnen zu bestehen schien. Mit einem Mal erschien er Alrik durchaus *gefährlich*; es dürfte äußerst unklug sein, ihn zu verärgern. »Äh, ja, Rik klingt doch schon viel besser«, gab Alrik zu.

»Versuche nicht, mich zu täuschen, Rik. Du *hasst*

diesen Namen, habe ich Recht?« Das Ding besaß die Unverschämtheit zu kichern und nach einem Augenblick zugleich gehässig und selbstgefällig anzufügen: »Aber du hast Angst vor mir. Pech für dich, würde ich sagen, *Rik*. Zurück zu deiner anderen Frage.«

»Meiner anderen Frage?«

»Ja, du weißt schon: wer ich bin.«

»Oh. *Diese* Frage. Ich dachte, du würdest der Antwort ausweichen.«

»Tue ich das?«

»Ja.«

»Ich meine: Erwecke ich etwa den Eindruck, *Rik*?«

»Ja.«

»Na schön, na schön. Daran kannst du wieder einmal sehen, dass man sich nicht von so etwas wie einem *Eindruck* beeindrucken lassen soll, nicht wahr? Schließ deine Augen und schau mich an.«

Alrik hob misstrauisch eine Augenbraue und versuchte gleichzeitig, das andere Auge zuzukneifen.

»Das geht nicht.«

»Versuch's, *Rik*.« Der Ball ließ seine Zähne blitzen. Alrik beschloss, es noch einmal zu versuchen, schloss die Augen und sah, was er erwartet hatte: nichts. »Da ist nichts.«

»Oh. Nicht gut vorbereitet«, murmelte der Ball. »Na fein, öffne die Augen wieder. Um uns weitere Peinlichkeiten zu ersparen und es kurz zu machen: Du

kannst mich Albernius nennen. Ich bin eine Fee, zumindest für dein Begreifen.«

»Du siehst aber gar nicht wie eine Fee aus. Und du verhältst dich auch nicht gerade so.«

»Ach ja, und wie verhalten sich Feen, bitteschön?«

»Oh, sie ... sind ganz *anders*. Sie ... singen das Lied der Elfen und Feen und Blütenjungfern und ... und sind wunderschön und ...«

»Anders.« Die Kugel ließ etwas wie ein Glucksen hören. »Jeder ist anders, sonst wären ja alle gleich. Du auch.« Übergangslos wurde sie wieder ernst. »Wie viele Feen kennst du?«

»Kennen? Elfen habe ich zumindest gesehen, in Gareth beispielsweise, und sogar in Hirschfurt, aber die sahen alle ganz anders aus als du.«

»Ach so, und dieses Begaffen von derischen Elfen macht dich zum Fachmann für Feen, ja? Verwechsle *nie, nie, nie* Feen und Elfen, sonst nenne ich dich am Ende noch Ork oder Zwerg oder ... Noch weitere schlaue Fragen?«

»Aber ich hatte doch keine ... Solltest du jetzt nicht irgendetwas *machen*? Ich meine, Feen sind doch magische Wesen und besonders erhaben und ... und es wäre nett, wenn du deinem ... Freund hier sagen könntest, dass er mein Bein loslassen soll«, schlug Alrik vor und deutete auf das krötenähnliche Wesen, das mit Inbrunst an seinem rechten Bein hing und mit

seiner großen, ekligen Zunge versuchte, den Stiefel des linken Beins abzuschlecken.

»Oh, du meinst den Quabberlurch«, sagte die Kugel, »der ist nicht mein Freund. Um genau zu sein, ist er niemandes Freund, und wenn ich dir einen Rat geben dürfte: Du solltest dich von ihm trennen.«

»Wieso?«, erkundigte Alrik sich gereizt. »Und vor allem: wie?«

»Oh, über das Wie kann ich leider nichts sagen, weil ich noch nie einen Quabberlurch am Bein hatte, aber das Wieso ist ganz einfach: weil er dich fressen will.«

Alrik machte einen Satz in die Luft. Oder besser: Er *versuchte* es, denn der Quabberlurch an seinem Bein verhinderte das durch sein Gewicht. In seinen eitrig gelben Augen ließ sich kein Funken Verstand erkennen, und Alrik erbleichte erst, als ihm unangenehm die Tatsache bewusst wurde, dass das Maul des Quabberlurchs von einer erheblich größeren Anzahl Zähne besetzt war als das der kleinen Kugel.

»Ihr zwei treibt doch jetzt hoffentlich keinen Scherz mit mir, oder?«, erkundigte Alrik sich vorsichtig und schüttelte das rechte Bein. Der Quabberlurch tat ihm keineswegs den Gefallen, einfach loszulassen. Dafür taumelte Alrik.

»Ich kann da zwar nur für mich sprechen, aber ich scherze nicht mit dir, was den Quabberlurch angeht. Und er, fürchte ich, auch nicht.«

»Oh.« Alrik überlegte fieberhaft. Es erschien ihm höchst unklug, eine Hand in Reichweite des Mauls zu bringen; selbst mit einem Dolch wäre es noch immer ein sehr nachteiliger Kampf für den jungen Garethi. Aber vielleicht würde das eklige Tier loslassen, wenn man ihm etwas anderes anböte?

»Kann ich dir zur Hand gehen, Rik?«

»Ich-heis-se-nicht-Rik«, knirschte Alrik, »und außerdem: danke, nein. Ich komme *bestens* zurecht.« Er angelte mit einer Hand nach seinem Rucksack. Eher hektisch als sorgfältig streifte er ihn ab, riss die Riemen auf und griff nach einem Streifen Dörrfleisch. »Hier, leckeres Fressen«, säuselte er und hielt es dem Quabberlurch pendelnd vor die gelben Glubschaugen. Der aber schmatzte hingebungsvoll an Alriks Bein.

Alrik versuchte es nacheinander noch mit einem Honigkuchen, einem Apfel, Zuckerkringeln und einem Stück Hartkäse – ohne Erfolg.

»Wenn du mir vielleicht doch zur ... Hand gehen würdest?«, richtete er das Wort schließlich wieder an Albernus. Dieser schwieg, aber das Zucken des Rattenschwanzes verriet, dass er sehr wohl gehört hatte, was Alrik wollte. Der Junge knirschte mit den Zähnen, ballte die Fäuste und rief nachdrücklich: »Hilf mir!«

Der Quabberlurch sabberte und schlürfte weiter. Fast waren seine Zähne schon zu spüren.

»Wie heißt das?«, schnurrte der Ball.

»SOFORT!«

»Nein.«

Alrik trat der kalte Angstschweiß auf die Stirn.

»Hilf mir sofort, Euer Erlaucht?«

Der Ball kniff die Augen zusammen. »Nein.«

»... Euer Eminenz?«

»Nein.«

»... Euer Hochwohlgeboren?«

»Nein.«

»Bei allen Göttern! Kannst du mir nicht endlich helfen?«

»*Bitte*«, sagte der Ball.

»Na also. Danke.«

Albernius schien in der Luft zu erstarren. Fassungslosigkeit sprach aus seinem Blick. »Was soll das denn, Rik?«

»Nun, du hast dich bereit erklärt und ich habe mich bedankt. Was denn sonst?«

»Wenn ich Hände hätte, würde ich sie mir vor mein holdes Antlitz schlagen! Hör mir gut zu, sonst sinken deine Überlebenschancen ziemlich schnell: Wenn du etwas von jemandem möchtest, hast du ihm nichts zu *befehlen*, sondern musst ihn darum *bitten*. Verstanden?«

»Das hier ist ein Notfall. Da hat man keine Zeit für langes Bitten!«, gab Alrik zurück.

»Ach ja? Aber für langes Lamentieren und Disku-

tieren, dafür ist Zeit, ja? Wenn du gleich gebeten hättest, hätte ich dir auch gleich geholfen.«

»Na schön. Also: Kannst du mir *bitte* helfen?«

»Vielleicht, Rik. Lektion eins: Nie die Beherrschung verlieren. Lektion zwei: Immer die Form wahren. Lektion drei ...«

»BITTE SOFORT!«, verlangte Alrik, der die Zähne des Quabberlurchs inzwischen deutlich spürte.

»Lektion drei«, fuhr der Ball ungerührt fort, »siehe Lektion eins. Habe ich dir nicht gerade gesagt, dass du nicht die Beherrschung verlieren sollst?«

»Ja, aber ...«

»Kein Aber. Wenn jemand *aber* sagt, hat er aufgehört zuzuhören. Und so was mag ich nicht. Du wirst nie zu alt sein, um auf einen anderen zu hören, Rik. In diesem Fall auf mich.«

»Aber er frisst mich doch auf! Und ich heiße *nicht* Rik.«

Der Ball kicherte. Er schüttelte sich vor unterdrückter Heiterkeit und dann platzte das Lachen aus ihm heraus wie ein Sommergewitter.

»Was ist denn daran jetzt schon wieder so komisch?«

»Oh, nichts. Nichts – außer, dass du mal nachdenken solltest.«

Alrik runzelte die Stirn. Die Lage war doch ganz klar: Der Quabberlurch hing an seinem Bein, das Maul voller spitzer, scharfer Zähne, die für ein Dutzend

Menschenfresser ausgereicht hätten, und wollte ihn verschlingen. Er starrte auf das ... Ding hinunter. Das Ding starrte zu ihm herauf. Keiner wandte den Blick vom anderen ab. Dann kam Alrik schließlich eine Idee. Er wandte sich an den orangefarbenen Ball: »Du sagtest, dass der Quabberlurch mich fressen wolle.«

Der Ball wippte auf und ab, was wohl ein Nicken darstellen sollte.

»Aber du sagtest nicht, dass er mich fressen *würde*.« Wieder ein Wippschütteln. »Und auch nicht, dass er mich fressen *könnte*.«

»Schlaues Bürschchen, findest du nicht?«, sagte der Quabberlurch zu dem Ball und ließ Alriks Bein los. »Mir sind fast die Kiefer eingeschlafen.«

»Zeit zum Essen«, verkündete Albernus, »oder bin ich der Einzige hier, der von dem ganzen Gerede Hunger bekommen hat?«

Albernus hatte Alrik zu einer kleinen Mulde im Schatten einiger schlanker Nadelbäume geführt. Aus Zapfen schichteten sie ein kleines Lagerfeuer auf, und der Quabberlurch brachte etwas zu essen, das entfernte Ähnlichkeit mit einer fetten, nackten Ratte hatte, wenn man die Hörner, den Rüssel und die Federflügel unberücksichtigt ließ.

»Esch ischt köschtlisch«, nuschelte der Quabberlurch, ehe er seine Beute fallen ließ, »... aber wahr-

scheinlich musst du sie rösten.« Er ließ ein wenig Speichel auf das tote Tier tropfen, besaß aber so viel Anstand, danach zu erröten und einen Schritt zurückzutreten.

Als die Flügelratte gar war und sie sich ans Essen machten (der Quabberlurch bot sich an, den Kopf zu verspeisen, während Albernius sich über die Innereien hermachte), kam zum erstenmal so etwas wie ein Gespräch auf. Alrik musste berichten, wer er war und was er hier wollte, und im Gegenzug erzählten Albernius und Quabberlurch, was sie über Meister Harmolf wussten. Er war bereits vor einer ganzen Weile hier aufgetaucht – die Zeit verging in dieser Feenwelt entschieden schneller als daheim – und befand sich mittlerweile auf einem Kristallberg, ein paar Wegstunden entfernt.

»Fein«, sagte Albernius schließlich, der mit seiner Mahlzeit längst fertig war und nun ungeduldig darauf wartete, dass die beiden anderen ebenfalls zu Ende aßen. »Ich will dir die lange Bettelei ersparen, Rik«, er ignorierte den bösen Blick, den ihm der Junge zuwarf, »und verspreche dir, dass wir beide dich zu deinem Meister Harmolf begleiten werden. Schließlich kennen wir den Weg.«

»Und unsch hier aussch«, meinte der Quabberlurch und schluckte hastig das letzte Fitzelchen Horn herunter. »Ich meine: Wir kennen uns hier aus.«

»Das ist sehr nett, aber ...«

»Oh, danke uns nicht, wir tun das gern, nicht wahr?«

»Ja, ja, furchtbar wahr«, nickte der warzige grüne Schädel.

»Wenn das so ist ...«

»Natürlich, wie du willst. Wir brechen sofort auf. Komm schon, nicht so müde, nicht so faul!« Albernius schwirrte in spiraligen Kreisen um die Nadelbäume. »Wir könnten schon fast da sein!«

Albernius flog vor Alrik her, der den Quabberlurch auf den Schultern trug; das gebleckte Gebiss wirkte noch immer bedrohlich, aber Alrik verscheuchte jeden Gedanken an die gefährliche Nähe zu seinem Ohr; er war gebeten worden, den Quabberlurch zu tragen, und deswegen tat er es. Sie liefen so schnell durch die seltsame Landschaft des Feenreichs, dass Alrik kaum Zeit blieb, die Absonderlichkeiten dieser Welt gebührend zu würdigen. Der Weg führte die drei entlang eines violetten Baches, der bergauf strömte, zwischen Blumenrabatten mit bizarr geformten Pflanzen hindurch, in einen Wald, dessen Boden mit dicken Moospolstern bedeckt war und auf denen Alrik beinahe lautlos zu gehen glaubte. Die Bäume des Waldes waren so vielgestaltig, wie es in den Augen des Jungen in keinem Wald auf Dere vorkommen

konnte: Schwarze verkrüppelte Bäume, ohne Laub und Nadeln, standen da, und rotes Harz floss sirupartig an der Rinde hinab, wodurch sie aussahen, als bluteten sie. Direkt daneben wuchsen schlanke, gerade Silberbirken, von denen einige frühlingssgrüne Knospen trugen, andere mit herbstlichem Laubwerk prunkten. Dicke, knotige Eichbäume waren überall zu sehen, auch sie in sämtlichen Stadien des Jahreslaufs, hoch aufragend die benachbarten Tannen in dunklem Grün, unberührt von der flüchtigen Eile eines Jahres, aber etliche mit Schneeflecken getupft, die nur Zauberhand in den Wald gebracht haben konnte; dazu viele andere Bäume. Die meisten von ihnen kannte Alrik, aber es waren auch solche dabei, von denen er sich sicher war, dass sie in keinem Lehrbuch der Botanik zu finden waren: zum Beispiel die Kristallbäume, in deren Blättern, Zweigen und Ästen sich das Licht brach. Sie waren fast durchsichtig; viele Schichten Glases in verschiedenen Farben umwanden den gleichfalls gläsernen Stamm wie Borke, purpurne und grüne Röhren durchzogen ihn, und hauchfeine Blätter aus schimmerndem Kristall, die leise aneinander stießen und klingelten, schmückten die Zweige. Alrik traten so manches Mal beinahe die Augen aus dem Kopf angesichts der Wunder, die er hier sah. Bunte Leuchtkugeln, rot, grün, blau, gelb, tanzten wie Glühwürmchen zwischen Stämmen und Wipfeln, aber sie waren

fast faustgroß, und kein Körper war in ihnen zu sehen; es waren reine Lichtbälle.

Albernius flog unbeirrt vor Alrik her; manchmal hielt er einen Augenblick inne, um dem Jungen Zeit zu geben, zu ihm aufzuschließen, aber dann schien er mit doppelter Geschwindigkeit weiterzufliegen, und Alrik keuchte hinterher. Inmitten des Waldes kamen sie an einen großen See. Die Oberfläche lag glatt und ruhig da, unzählige Seerosen trieben darauf. Aber was für Seerosen waren das: In den geöffneten Blütenkelchen, die von Blassgelb bis Dunkelrot alle Farben aufwiesen, schlummerten winzig kleine Blütenjungfern – menschlich aussehende, *weibliche* Feen, wie ein flüchtiger Blick zeigte, und nackt zudem, was ausreichte, den Jungen erröten und wieder zu Albernius schauen zu lassen. Der See schimmerte wie poliertes Metall. Eine Libelle (oder zumindest etwas, das einer Libelle recht ähnlich sah) schwirrte über der Wasseroberfläche, doch war sie mehr als mannslang; ihre Flügel erzeugten ein durchdringendes Surren, und sie flog Kurven und Kehren, um nach den bunten Leuchtkugeln zu schnappen, die hier besonders zahlreich zu sein schienen. Wenn sie eine traf, verging diese in einer grellen Lichterscheinung und mit einem scharfen Knall. Bedrohlich wurde es, als die Libelle unversehens auf Alrik zuflog. Sie war kaum noch zehn Schritt entfernt und man konnte schon

deutlich ihre gewaltigen Mundzangen klicken hören, ein hartes, kaltes Geräusch, doch dann ließ der Quabberlurch auf Alriks Schultern ein gedämpftes Knurren hören und die Zunge zwei Schritt weit wie eine Peitsche aus dem Maul herausfahren. Die Libelle wendete und flog dicht über der Wasseroberfläche davon. Doch kurz bevor sie das andere Seeufer erreichte, durchbrach ein gewaltiges Maul die Wasseroberfläche, schloss sich um das Geschöpf und glitt zurück in die Tiefe. Nicht die geringste Wellenbewegung war auszumachen, der See lag wieder still in seinem bleiernen Schlaf.

»Hast ... hast du das gesehen?«, keuchte Alrik, blass vor Schreck und schweißüberströmt von dem anstrengenden Fußmarsch.

»Nein. Was denn?«, fragte der Quabberlurch und sabberte ihm auf die Schulter. Er blickte gelangweilt über den See. »Oh. *Das* meinst du. Klar.«

»Und du bist kein bisschen überrascht?«

»Sollte ich das sein? So was passiert hier oft.«

»Du meinst, du hast das schon *öfter* gesehen?«

Das schuppige Wesen schleckte sich über die wulstigen Lippen, wobei der Großteil an Speichel in Tropfen herumflog und in Alriks Gesicht landete. »Natürlich. Und wenn ich groß bin, mache ich das auch.«

»Wenn du *groß* bist?«

Albernius machte hektische Zeichen mit seinem Distelschwanz und brauste zwei-, dreimal um Alriks Kopf. »Losloslos, Rik!«

Umgehend machten sie sich wieder auf den Weg. Mit Erleichterung bemerkte Alrik, dass sie sich in gebührender Entfernung vom Ufer hielten. Bald verbarg ein breiter Schilfgürtel (wenn Alrik auch nicht zu sagen gewusst hätte, wo sonst noch Schilf mit rosafarbenen Blütenrispen und violetten Stängeln wuchs) den See vor seinen Blicken und dann waren sie wieder im Wald. Der Boden wurde steiniger und der Weg stieg ein wenig an, aber Alriks Füße versanken fast knöcheltief in den Steinen und stießen darunter auf ein sanftes Polster, das noch weicher als Moos war. Zudem fiel es ihm leichter, hier zu laufen, und wenn er auch sah, dass es bergauf ging, vermitteln ihm doch seine Beine das Gefühl, sich bergab zu bewegen.

Schließlich endete der Wald am Fuß eines Hügels, der nur aus hartem, lehmigem Boden, Steinen und dürrn Gewächsen zu bestehen schien. Albernius flog ein wenig langsamer, fast, als müsse er selbst den Weg erst suchen. Alrik fragte ihn danach, ohne indessen eine Antwort zu erhalten; auch der Quabberlurch zeichnete sich jetzt durch Schweigsamkeit aus. Nur wenn Alrik zu langsam zu werden drohte, nagte er vorsichtig an dessen Ohrläppchen. Als sich die Hü-

gelsteigung fast übergangslos in eine karge Hochebene verwandelte, merkte Alrik davon wenig, weil es *immer noch bergauf ging*, jedenfalls, wenn er seinen schmerzenden Beinen Glauben schenkte. Was war in dieser Welt so, wie es aussah?

Wieder verging eine geraume Weile, und dann, ohne dass Alrik es vorher gesehen hätte, brachte ihn ein einziger Schritt in eine schneebedeckte Hochgebirgslandschaft, als wäre er in Firuns Land. Zugleich verschwand das Gefühl, immer nur bergauf zu wandern. Die Luft war schwer und roch süß wie Blütenduft im al'anfanischen Dschungel, kein Windhauch war zu spüren, trotzdem tanzten die Schneeflocken dick und weiß vom malvenfarbenen Himmel herab. Sie kamen offenbar aus dem Nichts, denn keine Wolke ließ sich sehen, und eigentlich war es auch viel zu warm für Schneefall, im Gegenteil: Alrik erinnerte die Luft an den Wind der Wüste. Der Schnee schien dies nicht zu wissen, denn er fiel und fiel und türmte sich bald zu einer fast schritthohen, kalten Schicht auf. Alrik kämpfte sich hindurch. Er musste all seine Kräfte aufbieten, und der Quabberlurch, der nun zu singen begann, war dabei ein zusätzliches Erschwernis. Trotzdem schafften sie es. Eine breite Schneise im Schnee hinterlassend, stießen sie schließlich auf einen zugefrorenen Fluss, der direkt aus einem Felsplateau kam und nach wenigen Schritten als vereister Was-

serfall in ein felsiges Tal hinabfiel. Auf der anderen Seite führten breite Treppenstufen hinab. Albernius winkte Alrik zu, den Fluss zu überqueren, doch kaum hatte der Junge die ersten Schritte auf der Oberfläche getan, da zerbarst das Eis mit einem Schlag, und brüllend schossen die Wassermassen vorwärts, rissen ihn mit sich und über die Kante hinweg in die gischtverhüllte Tiefe.

Alrik erwachte, als ihm eine raue, hornige Zunge über das Gesicht schleckte. Das Erste, was er sah, war ein Paar großer, eitrig gelber Augen. Sein Gesäß schmerzte, sonst schien alles noch heil und unverletzt zu sein. Er sah an sich herab. Nicht einmal Schürfwunden hatte er davongetragen.

»Du musst lernen, dass du nicht jedem sofort vertrauen darfst«, tadelte ihn Albernius, der nun herbeischwebte und dabei das Gesicht des Quabberlurchs verdeckte. »Auch jemand, der es gut mit dir meint, kann dir unwissentlich einen falschen Rat geben. Natürlich musst du auch lernen, wann du jemandem zu vertrauen hast, ohne Einschränkungen und ohne Zögern, denn zu lange zu warten kann mitunter ebenso tödlich sein wie bedingungsloser Gehorsam. Man muss eben wissen, mit wem man es zu tun hat. Versuch's mal: *Schließe die Augen und sieh mich an.*«

Sehr hilfreich, dachte Alrik; laut sagte er: »Ich wer-

de versuchen, daran zu denken. Doch wenn ich die Augen schließe, sehe ich nichts. Nach dem Sturz bin ich ja froh, sie überhaupt wieder aufmachen zu können.« Sein säuerliches Grinsen sprach Bände, seine beiden Begleiter schien es aber nicht zu stören.

Der Quabberlurch schmatzte vernehmlich, rülpste einmal ordentlich und blinzelte Alrik zu. »Nimm mich bitte hoch, ja?«

»So, und da sind wir dann auch schon fast. Nur noch durch diese Klamm und das nächste Tal, dann stehst du am Fuß des Kristallberges. Der Rest ist ganz einfach.«

»Müssten wir den Kristallberg nicht schon sehen?«, erkundigte sich Alrik misstrauisch.

»Es ist sehr durchsichtiges Kristall«, versicherte der Quabberlurch und speichelte dabei in Alriks Ohr. Der Junge seufzte ergeben und machte sich wieder auf den Weg. Tatsächlich erreichten sie den Kristallberg nach wenigen Stunden Wanderung durch eine zuerst felsige und dann immer freundlicher werdende Gegend. Ein schmaler Pfad führte empor – und endete nach zwei Dutzend Schritten an einem Tor.

Das Tor glich keinem der Hoftore, die Alrik aus Gareth kannte. Es war groß – *gewaltig* traf es noch besser – und bestand aus weißen Stäben, die zu seltsamen Formen verdreht waren. Eine Klinke gab es nicht, auch kein Schloss, aber es war zweifellos ein

zweiflügeliges Tor. Dahinter konnte Alrik eine weiße Treppe erkennen, die sich vom Kristallberg löste und in bizarren Windungen gen Himmel führte, um erst viel weiter oben wieder mit dem Berg zu verschmelzen.

»Und dort oben harrt Meister Harmolf aus?« Die Antwort bestand aus einem Schmatzen des Quabberlurchs, das Alrik als Ja deutete.

»Und ich muss da hindurch, um ihn zurückzuholen?« Wieder schmatzte der Quabberlurch bestätigend.

»Und es gibt keinen anderen Weg?«

»Nein«, erklärte Albernius, »aber es gibt andere Wege, Sätze zu beginnen, als mit ›und‹.«

»Und?«, erkundigte sich Alrik, »und – *was*?«

»Vergiss es. Lies lieber die Eintrittsworte«, seufzte der orangefarbene Ball. Nach einer Pause fügte er hinzu: »Du kannst doch lesen?«

»Natürlich. Aber da steht nichts.«

Der Quabberlurch glotzte ihn an. Albernius glotzte ihn an. Und wenn noch mehr Wesen hier gestanden hätten, wäre ihr Blick sicherlich kaum weniger fragend und entsetzt gewesen.

»Was habt ihr?«

»Du kannst nicht lesen!? Was für einen *Dummkopf* hat man uns bloß ges... hat es bloß hierher verschlagen?«, machte Albernius seinem Unmut Luft. »Also

fein. Dann bleibt uns nichts anderes übrig, als wieder zurückzugehen und dir das Lesen beizubringen.«

»Ich kann lesen«, beharrte Alrik. Der Quabberlurch sprang an ihm hoch und schleckte ihm übers Gesicht, was ihn zum Schweigen brachte.

»Du kannst vielleicht *Menschenschrift* lesen, aber *das da* nicht, ganz offensichtlich.«

»Du könntest es mir vorlesen«, schlug Alrik vor.

»Meinst du, wenn es so einfach wäre, bräuchten wir einen Menschen, um uns auf diesen Gedanken zu bringen?«, fauchte Albernus und plusterte sich auf. »Neinnein. Erstens haben wir dort nichts verloren, sondern du. Zweitens muss jeder seinen Weg allein finden. Drittens ...« Albernus überlegte kurz. »... Drittens ergibt sich aus erstens und zweitens.«

»Ich muss lesen lernen«, gab Alrik nach, »was auch immer für eine Schrift das ist.«

»Denk scharf nach – wir befinden uns hier iiiiiiiim ...«

»Feenreich.«

»Den Rest kannst du dir denken.«

»Oh«, sagte Alrik. »So einfach ist das also. *Feenschrift*.«

Albernus feixte. »Na jaaaa ... Nicht ganz: Die Schrift ist *Feenschrift*, aber die Worte stammen aus vielen nichtfeeischen Sprachen. Für uns ist das leicht, du hast ja vielleicht schon bemerkt, dass wir Feen außerge-

wöhnlich sprachbegabt sind. Aber Menschen ... brauchen ziemlich lange, wenn sie's überhaupt schaffen.«

»Wir haben aber nicht beliebig viel Zeit – Meister Harmolf muss zurück, er hat einen Auftrag, und ich habe auch keine Zeit zu verlieren! Wir müssen uns beeilen! Komm schon, lies vor.«

Albernius sprang wie ein Ball mehrmals auf Alriks Kopf herum. »Du hast nicht aufgepasst, Rikilein. Bei euch da draußen vergeht die Zeit sehr viel langsamer als bei uns, es spielt also keine Rolle, wie lange du hier bist. Du bist rechtzeitig wieder zurück. Und Meister Harmolf ebenfalls. Entweder du lernst oder du kannst Harmolf vergessen!«

Ergeben zuckte Alrik mit den Schultern. »Bleibt mir eine Wahl?«

Der Quabberlurch ließ seine Zunge hervorschnellen. »Natürlich bleibt dir keine Wahl, also nutze die Gelegenheit«, blubberte er. »Und jetzt lass uns gehen.«

Alrik und seine beiden Begleiter ließen den Berg hinter sich und zogen wieder hinab ins Tal. Er musste einige Tage warten, ehe sein Lehrer eintraf, eine große, schlanke Gestalt, die von innen heraus in einem weißgoldenen Licht glühte, das ihre Züge vollkommen verbarg. Er (oder sie?) stellte sich nicht vor und sagte nur wenig in einer unbekannten, melodischen

Sprache. Danach kratzte er wortlos verschnörkelte Zeichen in den Boden und daneben ungelenk die Buchstaben des Alphabets. Es war schwierig, weil nicht jeder Buchstabe eine genaue Entsprechung hatte und weil die Schrift nie lange im Boden verblieb; zum ersten Mal empfand Alrik aufrichtige Dankbarkeit für sein vorzügliches Gedächtnis. Als das Licht allmählich blassblau und Alrik müde wurde, verließ ihn sein seltsamer Lehrer (oder seine Lehrerin) wort- und grußlos.

Bald darauf erschienen Albernus und der Quabberlurch wieder und erkundigten sich nach den Fortschritten. Alrik beklagte sich bitterlich, erntete aber kein Mitleid. Stattdessen bat der Quabberlurch, Alrik möge einige der gelernten Schriftzeichen in den Boden ritzen. Er und Albernus sahen sich die Buchstaben genau an, dann nickten sie einander zu. »Du hast deine Sache sogar sehr gut gemacht. Ruh dich ein wenig aus, morgen beginnen wir dann mit deinem körperlichen Unterricht.«

Alrik blinzelte die beiden Feenwesen müde an. »Körperlich? Ich habe nicht vor, mein ganzes Leben hier zu verbringen, ich muss doch nur die Sprachen lernen, um ...«

»Man unterbricht Erwachsene nicht«, meinte Albernus. »Keine Sorge. Wir wissen schon, was wir tun. Vergiss nicht, ich habe dir versprochen, dass in

deiner Welt nicht einmal ein Hundertstel eines Tages vergangen sein wird – so ungefähr jedenfalls. Zweifelst du etwa an meinen Worten? Nein, natürlich nicht, wie töricht von mir, das auch nur in Erwägung zu ziehen. Aber wenn du Tag für Tag nur lernst, wirst du kopfmüde und dein Körper und deine Seele sind unzufrieden. Dagegen werden wir etwas unternehmen. *Schlaf jetzt.*«

Im selben Moment fielen Alrik die Augen zu.

Als Alrik die Augen nach einem erfrischenden Schlaf wieder öffnete, tanzte die orangefarbene Kugel vor seinem Gesicht auf und ab. »Komm! Und vergiss nicht: keine Fragen!«

Ohne ihm die Möglichkeit zu einer Antwort zu geben oder auf seinen knurrenden Magen hinzuweisen, schwebte Albernius über den See davon und bedeutete Alrik ihm zu folgen. »Nicht so schnell!«, rief Alrik und sprang kopfüber ins Wasser. Neben ihm ertönte ein Platschen und der Quabberlurch tauchte auf. Er schien zu grinsen, was Alrik erneut daran erinnerte, wie scharf und zahlreich die Zähne des Wesens waren. Mit kräftigen Schwimmbewegungen machte er sich daran, Albernius zu folgen. Schon nach wenigen Dutzend Schritten schmerzten ihn Arme und Beine, die an solche körperlichen Anstrengungen nicht mehr gewöhnt waren. Der Quabber-

lurch blieb – ohne dass Alrik Schwimmbewegungen hätte feststellen können – immer auf gleicher Höhe. Alrik verdoppelte seine Anstrengungen, aber weder gelang es ihm, Albernius einzuholen, noch den Quabberlurch abzuhängen. Das orangefarbene Feenwesen schwebte in seltsamen Hüpfbewegungen über den See, als wäre es ein Kiesel, den ein übermütiger Knabe auf dem Wasser springen ließ, und nachdem es den See dreimal umrundet hatte, flog es einen kleinen Felshang empor. Alrik kletterte völlig durchnässt hinterher, dicht gefolgt vom Quabberlurch. Keuchend und erschöpft gelangte er oben an, mittlerweile auch in Schweiß gebadet, nur um festzustellen, dass Albernius nicht auf ihn wartete, sondern davonflog. Weiter ging es, meilenweit durch einen lichten Wald aus malvenfarbenen Bäumen, Amethystfelsen und Obsidianblumen, bis sie schließlich auf einer grünen Wiese Halt machten. Dort lag ein kariertes Tischtuch, von dem allerdings nur die Enden noch unter der reichen Auswahl an Köstlichkeiten hervorschauten, wie sie ein Garethischer Koch nicht trefflicher hätte zubereiten können.

»Lang nur tüchtig zu«, ermunterte Albernius den erschöpften Alrik, und als dieser abwinkte, weil er zunächst einmal wieder zu Atem kommen wollte, fügte er hinzu: »Zumindest Quabberlurch hat schon angefangen.«

Hastig machte sich nun auch Alrik über das Essen her. Das änderte allerdings nichts daran, dass der weitaus größte Teil in Quabberlurchs Maul verschwand. Dessen Essgeschwindigkeit war nicht zu übertreffen. *Nicht einmal Wahnburga isst so schnell*, dachte der Junge bei sich.

Am nächsten Tag kam die leuchtende Gestalt wieder. Diesmal zeichnete sie nichts in den Boden, sondern redete in einer singenden Sprache. Alrik versuchte Schrift und Singsang in Einklang zu bringen und gleichzeitig zu erraten, worauf sein Lehrer (oder seine Lehrerin? Alrik wusste es noch immer nicht einzuschätzen) hinaus wollte, aber es gelang ihm nicht. Wenn die Gestalt auf einen Baum deutete, konnte alles Mögliche damit gemeint sein: Baum, Stamm, Ast, Blatt, Rinde, Wurzeln, ja sogar eine Größenangabe oder das Alter oder die genaue Bezeichnung des Baumes. Am Ende des Tages ließ der Leuchtende den Knaben verwirrt zurück.

Am dritten Tag hetzte Albernus den Jungen wieder durch das Gelände der Feenwelt, eine kleine Strecke musste er sogar klettern. Zumindest war das eine Aufgabe, die Alrik weniger ratlos machte als die Lektion vom Vortag, und er hatte zudem das Gefühl, dass er dabei auch etwas lernte. Außerdem gab es gegen Abend wieder etwas zu essen.

Am vierten Tag kam wiederum Albernius und brachte ein entfernt elfisch aussehendes Kind mit, kaum halb so groß wie Alrik, aber mit zwei weißen Flügelchen auf dem Rücken, die aussahen wie Schwingen aus Schnee. Es hatte kupfern schimmernde Haut, war schlank gebaut – unmöglich zu sagen, ob Knabe oder Maid – und hatte rabenschwarzes Haar mit einem bläulichen Schimmer.

»Sarandoni lernt gerade das Lesen und Schreiben fremder Sprachen«, erklärte Albernius, »und wir hoffen, dass du dem Unterricht ein wenig folgen kannst. Du musst noch die Feensprache lernen, beherrscht aber dafür die erste Fremdsprache Sarandonis schon, das Garethi. Trotzdem dürfte es schwierig für dich werden.«

»Fein. Bin ich etwa dumm?«, brummte Alrik gereizt.

»Nur langsam, wie alle Menschen. Das ist beinahe so schlimm wie dumm, aber eben nur beinahe. Passt auf, ihr beiden, ich will euch noch euren Hauslehrer vorstellen.« Bei diesen Worten kam ein Stückchen bemooster Baumrinde mit Trippelschritten hinter einem großen Stein hervor und auf Alrik zu. Es besaß zwei Beine, die wie Wurzeln aussahen, zwei Augen wie Gänseblümchen, Arme wie Regenwürmer und mehrere Schlitze in der Borke auf dem vermutlichen Rücken, die sich beim Sprechen öffneten und schlossen.

»Ich bin Meister Wursel«, sagte das Geschöpf auf Garethi; gleichzeitig ertönten seine Worte in der Feen- und noch einer weiteren Sprache, die Alrik nicht kannte, »und wenn ihr tut, was ich sage, solltet ihr im Stande sein, alles zu lernen, was ihr begreifen könnt.«

Und damit begann das eigentliche Lernen der Sprachen, immer wieder abgelöst durch die Tage körperlicher Lektionen.

Alrik hätte nie geahnt, dass es so schwierig sein könnte, neue Sprachen zu lernen. Das lag vor allem daran, dass ihr Lehrer mehrere Sprachen gleichzeitig lehrte – neben seiner feeischen Unterrichtssprache konnte er dank seiner vielen Mündel gleichzeitig mehrere andere sprechen: Garethi, Mohisch, Nivesisch, Norbarisch, Tulamidya, Ologhaijan, Isdira und Rogolan. Dass nicht alle auch eine Schriftform hatten, wie beispielsweise das Ologhaijan, das Orkische, und dass die Feenschrift nicht alle Sprachen lautgerecht wiedergeben konnte (weshalb Meister Wursel sie mit zahlreichen Hinweisen und Sonderzeichen ergänzen musste, wenn er mit einem Ast ein Wort in den Boden kratzte), machte die Angelegenheit nicht gerade einfacher. Allmählich verstand Alrik zumindest, dass die Feensprache weniger durch die Buchstaben als durch die Betonung und die Melodie des Satzes geprägt war; doch

sein meisterliches Gedächtnis half ihm dabei wenig. Was noch schlimmer war: Sarandoni, das geflügelte Kind, war viel schneller in allem, was sie zu lernen hatten, und manches Mal fühlte sich Alrik, als wäre ihm nunmehr die Rolle von Cella zugefallen.

Allein – was half es? Er musste sich anstrengen, was ihm beim Erlernen der menschlichen Sprachen gut und bei den anderen leidlich half, nur im Feeischen misslang es kläglich. Mehrmals war er beinahe so weit, alles hinzuwerfen, aber das schien weder das Wurzelmännchen noch das Kind zu beeindrucken, und auch Albernius und der Quabberlurch zeigten keinerlei Interesse an Alriks diesbezüglichen Andeutungen; nicht einmal die Lauf-, Schwimm- und Kletterstrecken wurden einfacher oder kürzer, im Gegenteil. Dass Albernius diese nur »kleine Spaziergänge« nannte, machte es dem Jungen nicht leichter, fachten seinen Ehrgeiz jedoch stärker an als die trockene Lehre der unterschiedlichen Sprachen. Da das Feenwesen viel schneller fliegen als Alrik laufen konnte, wurde aus dem »Spaziergang« jedes Mal ein Dauerlauf, bei dem Alrik sich nichts mehr wünschte, als Albernius wenigstens einmal einzuholen. Oft musste er zudem noch den Quabberlurch tragen, der jedoch ganz offenkundig keine Mühe gehabt hätte, mit dem Jungen Schritt zu halten. Die teilweise tückischen »Spazierwege« erforderten überdies eine außergewöhnliche Gewandtheit – und einen Gleich-

gewichtssinn, der durch den schwankenden Quabberlurch im Nacken zu immer neuen Höchstleistungen gezwungen wurde. Am Ende jedes Spaziergangs wartete ein Abendmahl auf den Jungen, das er sich mit dem gefräßigen Quabberlurch teilen musste.

Nachdem Alrik bewiesen hatte, dass er durchaus imstande war, sich von Albernius nicht abhängen zu lassen, beschloss er, sich noch eifriger in die Sprachstudien zu stürzen. Über »Spaziergängen« und Studien wurden die Tage zur Gewohnheit, verstrichen im gleichen Rhythmus, und Alrik fiel es zunehmend schwer, ein Gefühl für die Zeit zu bewahren, da hier im Feenreich jeder Tag wie der andere zu sein schien. Es gab keine Jahreszeiten, keine echten Sonnenauf- und -untergänge, nur das gleichförmige Licht, die angenehme Wärme und den sanften Wind. Das Verstreichen der Zeit stellte er nur daran fest, dass er wuchs – es sei denn, seine Hose und sein Hemd schrumpften zusammen. Zunächst war er beunruhigt deswegen, sein Lerneifer litt darunter und wieder vergrößerte sich der Wissensvorsprung von Sarandoni. Alriks Fragen blieben unbeantwortet. Schließlich entschied er sich, alles vorläufig so hinzunehmen, wie es war – sinnlose Grübeleien brachten ihn nicht weiter, sondern warf ihn eher noch zurück. Folglich versuchte er, seiner Beobachtung kein besonderes Gewicht mehr beizumessen, wenn es alle anderen auch nicht taten. Er

vermerkte sie bei sich als Rätsel, das noch zu lösen war, und ging zur Tagesordnung über. Je schneller er lernte, umso schneller würde er zu Meister Harmolf gelangen können und umso eher war Zeit, sich mit seinem Wachstum zu befassen; denn stand das nicht im Widerspruch zum Versprechen von Albernius, dass auf Dere so gut wie keine Zeit vergangen sein würde, wenn er dorthin zurückkehrte?

Alrik wusste kaum noch zu sagen, wie viele Tage vergangen waren, als der entscheidende Durchbruch kam. Es war nur eine Kleinigkeit und geschah von einem Augenblick auf den nächsten. Plötzlich *hörte* er die Stimmen. Das, was er bislang zu hören *geglaubt* hatte, war nur eine verwaschene Mischung aus feeischen Tönen gewesen. Mit dem Hören der unterschiedlichen Nuancen, dem Erkennen, wie stark die vielen verschiedenen Ebenen des Gesprochenen im Feeischen miteinander verwoben waren, kam auch das Verstehen. Alrik *begriff* die Sprache.

Ganz leicht war es freilich nicht – es nahm noch immer Zeit in Anspruch, all die Worte, die Grammatik und die Betonungen zu lernen, aber zumindest vollzog sich dies nun so, dass er selbst den Eindruck hatte, es gehe vorwärts. Dass sein Lehrer und Sarandoni keine Reaktion auf sein verändertes Verhalten zeigten, war ihm fast egal. Er übte eifrig, hauptsächlich dadurch, dass er dem Quabberlurch immer öfter

mit Redewendungen in der Feensprache zusetzte, ihm orkische Worte zurief oder auf Tulamydia fluchte. Die hässliche Kreatur verdrehte recht zuverlässig die Augen, wenn er einen groben Fehler machte, und verharrte ansonsten in unerschütterlicher Ruhe, bis Alrik ihr den Kopf tätschelte (wofür sie sich mit Abschlecken bedankte). Auch während dieser Zeit, in der er endlich größere Erfolge im Lernen verbuchen konnte und es ihm einmal sogar fast gelungen wäre, Albernus einzuholen, wuchs er weiter, verlor dabei aber die schlaksige Art, die ihm bisher eigen gewesen war. Es wäre übertrieben gewesen, ihn jetzt als muskulös zu bezeichnen, aber sein Körperbau wirkte entschieden harmonischer als zuvor, mit ebenmäßigen Gliedern und eleganten Bewegungen.

Eines Tages blieben Wursel und Sarandoni fort, auch Albernus und der Quabberlurch erschienen nicht mehr. Alrik wartete eine Weile und übte selbständig weiter, doch sie kamen nicht. Nicht an diesem, nicht am nächsten, nicht am übernächsten Tag noch an einem späteren; aber wenn er das Feenland nur lange genug durchstreifte, stieß er früher oder später wieder auf eine zubereitete Mahlzeit auf dem mittlerweile vertrauten Tischtuch. Alrik argwöhnte, dass er auf diese Weise dazu gebracht werden sollte, seine »Spaziergänge« auch ohne Begleitung zu unternehmen, und es gab nichts, was er dagegen tun

konnte, wollte er nicht verhungern. Als Alrik die Hoffnung schon beinahe aufgegeben hatte und sich auf eigene Faust zum Kristallberg durchschlagen wollte, kam Albernius wieder herangeschwebt. Ohne Alrik eines Blickes zu würdigen, unterhielt er sich leise mit dem Quabberlurch, der aus dem See auftauchte (wobei von einer Unterhaltung kaum die Rede sein konnte, da der Quabberlurch nichts entgegnete). Endlich kam Albernius zu Alrik hinüber, der sich auf einen Felsen gesetzt hatte und die Beine ins Wasser baumeln ließ. Das Feenwesen erklärte, dass Alrik nun bereit sei – körperlich wie geistig. Und so zogen sie zum zweiten Mal zu dem großen Tor.

Diesmal konnte Alrik lesen, was auf dem Tor stand. Die Buchstaben waren Feenschrift, zweifellos, doch die Sprache änderte sich von Wort zu Wort. Zögernd übersetzte er: *»Des Elfenkönigs Zaubermacht auf ewig diesen Weg bewacht, und willst zum Gipfel du hinan, bewaise ihm, dass er nicht kann, was du vermagst.«*

»Ja, ja, *ash nazg durbatuluk* und so weiter«, brummelte der Quabberlurch, »aber da steht *Feenkönig*, nicht *Elfenkönig*; du hättest besser aufpassen sollen, als Drachisch durchgenommen wurde.«

»Drachisch haben wir nicht durchgenommen, danke. Ich habe versucht, den entsprechenden Text sinnvoll zu ergänzen und ...«

»Ja, ja, spar dir das. Der Rest war ... in Ordnung«,

blubberte das grüne Wesen. »Du hast das eine oder andere gelernt.«

»Na, wunderbar, danke für dein Vertrauen«, meinte Alrik ohne echte Begeisterung. »Aber dieser Spruch ist doch sicherlich ein schlechter Scherz. Habt ihr keine richtige Prüfung für mich?«

»Was meinst du mit *richtiger Prüfung!*«, wollte der Quabberlurch wissen.

»Nun, einen Auftrag. Etwas wie ›Bewähre dich in den Höhlen des Seeogers‹, ›Lüfte das Geheimnis um den Fluch des Mantikors‹ oder dergleichen.«

»Vielleicht sogar ›Finde das Schwert der Göttin, großer Held?‹«, spöttelte Albernus. »Dann muss ich dich enttäuschen: Feen haben keine Götter. Nein, unsere Prüfungen sind deutlich eleganter als eure, das solltest du nicht vergessen. Und schwieriger.«

»Aber könnt ihr mir denn nicht wenigstens verraten, welcher Art die Prüfung ist?«

»Nun, dann wäre es keine Feenprüfung mehr.« Albernus tanzte um Alriks Kopf. Er amüsierte sich prächtig. Alrik wandte sich an den Quabberlurch: »Wie lange habe ich Zeit?«

»Steht etwas davon auf dem Tor?«

»Musst du jede Frage mit einer Gegenfrage beantworten?«

»Tue ich das?«, fragte der Quabberlurch erstaunt.

»Also schön. Demnach habe ich wohl Zeit«, seufzte

Alrik, der die Auseinandersetzung nicht länger fortführen wollte.

»Weshalb fragst du, wenn du es weißt?«

»Ich ... ach, vergiss es.«

»Wie du meinst.«

»Was könnte ich beherrschen, das der Feenkönig nicht tun könnte?«, grübelte Alrik, aber niemand antwortete ihm. Nach einer Weile machte er sich gedankenversunken auf den Rückweg. Es brachte nichts, auf ewig vor dem verzauberten Tor zu stehen.

»Ich glaube ja nicht, dass er es schafft«, murmelte Albernus hinter ihm.

»Wie sollte er? Es gibt *niemanden*, der mehr kann als ... der Feenkönig«, grunzte der Quabberlurch, der gerade damit beschäftigt gewesen war, ein umherfliegendes schillerndes Insekt in den Mund zu zerren.

Alrik wirbelte herum. »Wie war das gerade? Ihr *glaubt* nicht, dass ich die Prüfung bestehen kann?«

»Es ist nichts Persönliches«, wiegelte Albernus ab, »das kannst du uns glauben. Aber ...«

»Na los, spuck's aus!«, fauchte Alrik, der ziemlich erboht wirkte.

»Na schön!« Widerwillig spie der Quabberlurch das halb zerbissene Insekt aus. »Bist du nun zufrieden?«

»Nicht *das*! Ich möchte nur, dass ihr mir reinen Wein einschenkt. Warum bin ich eigentlich hier? Weshalb gebt ihr euch diese ganze Mühe?«

Albernius warf dem Quabberlurch einen schnellen Blick zu, dann seufzte er tief und erklärte: »Es hängt mit einem ... *Abkommen* zusammen, das unser König traf. Wir sollten dir das eine oder andere beibringen, was man auf Dere brauchen könnte, und der Feenkönig selbst sollte dir eine abschließende Prüfung stellen. Da dieses ... Abkommen nicht ganz freiwillig war, es war sozusagen die Einlösung einer alten Schuld, war niemand hier sonderlich begeistert davon.« Er glitt in einer großen Kurve einmal um Alrik herum, als wollte er Zeit gewinnen. Man merkte ihm an, dass es ihm schwer fiel, weiter zu sprechen.

»Wir könnten dir natürlich weismachen, dass wir dich liebgewonnen haben, aber Liebe hat für uns keinerlei Bedeutung. Wir mögen dich, wie man ein nettes Haustier mag. Aber, um ehrlich zu sein: Du hast uns beeindruckt, du hast dich als fähigerer Schüler erwiesen, als wir angenommen hatten. Darum tut es uns wirklich Leid, dass der Feenkönig eine so schwierige Aufgabe ausgesucht hat.«

»Er kannte dich vorher auch nicht«, murmelte der Quabberlurch übellaunig, »so etwas sollte man ihm nicht zum Vorwurf machen.«

»Trotzdem glaubt ihr nicht, dass ich es schaffen kann? Ich muss euch ja wirklich *tief* beeindruckt haben.«

»Nein, verstehe uns richtig: Wir würden es gern

glauben, aber selbst wir könnten die Prüfung nicht bestehen – und wir sind dir ganz entschieden ein Stück voraus. Gib einfach zu, dass du es nicht schaffen kannst, und lass den Magier hier; du kannst jederzeit zurückkehren in deine Welt, der Magier ist dann sozusagen unser Preis.«

»Genau. Das Verbleiben des Magiers berührt den Handel nicht, den der Feenkönig abgeschlossen hatte«, schmatzte der Quabberlurch mit geschlossenen Augen. »Alles ganz buchstabengetreu. Niemand kann sich einen Vorwurf machen, ich nicht, du nicht, er nicht ...«

»Wer sollte denn mit dem Feenkönig einen Handel über *mich* abgeschlossen haben?«, bohrte Alrik weiter.

»Das geht dich nichts an und uns auch nicht. Du scheinst jedenfalls einen Gönner zu haben. Mehr braucht keiner zu wissen«, wies ihn Albernus zu recht. »Gibst du jetzt also auf? Dann können wir dich zurückbringen.«

»Ich gebe *ganz sicher nicht auf*«, widersetzte sich Alrik, dem mittlerweile ein Gedanke gekommen war. »Das könnt ihr eurem König ausrichten. Aber wenn ihr euch schon so sicher seid, dass ich verliere, wie wäre es mit einer Wette?«

»Einer ... Wette? Darauf bin ich schon einmal hereingefallen, vor tausend Jahren oder so«, brummte

der Quabberlurch und wirkte plötzlich sehr bedrohlich. Albernius kicherte. »Lass ihn uns anhören – was kann es uns schaden?«

»Wenn ich die Prüfung bestehe, müsst ihr mir etwas geben, und wenn ich versage, bin ich euch etwas schuldig.«

»Könnten wir die Bedingungen wohl ein bisschen genauer fassen? Wir möchten keine böse Überraschung erleben«, wand sich Albernius, »obwohl wir selbstverständlich gewinnen werden.«

Alrik lächelte. »Ich werde euch einfach vertrauen, dass ihr nichts Unmögliches fordert.«

»Oh, um *unsere* Forderung machen wir uns auch keine Gedanken.«

»Nun, da ich euch schon in diesem einen Punkt vertraue, macht es wohl kaum einen Unterschied, dies auch in dem anderen zu tun: Ihr dürft selbst bestimmen, was ihr mir gebt, nachdem ich gewonnen habe. Ihr sollt euch von nichts trennen müssen, das euch schaden würde. Klingt das genau und gerecht genug?«

»Das klingt sehr ... zuvorkommend«, meinte der Quabberlurch nicht mehr ganz so bedrohlich wie zuvor. »Geradezu harmlos. Pass auf: Wir sagen dir vorher, worum es geht, und dann kannst du dich entscheiden.«

»Ich stimme zu.«

»Nein, hör's dir erst an: Wenn du gewinnst, wird Albernius dir ein Geheimnis verraten, das du kennen solltest«, der Quabberlurch übergang Albernius' entrüstetes Schnauben, »und ich werde dir eine Gabe verleihen, die dir helfen wird, wenn ich mich nicht sehr irre. Was es sein wird – abwarten. Und wenn du verlierst, nun, dann wirst du einfach hier bei uns bleiben, solange wir das wollen.«

»Wenn das euer Wunsch ist.« Alrik zuckte mit den Achseln.

»Abgemacht?«, erkundigte sich der Quabberlurch.

»Abgemacht.«

Alriks Plan war einfach. Indirekt hatten ihn die beiden Feenwesen darauf gebracht, wenngleich er nicht sicher war, ob seine Überlegungen tatsächlich richtig waren: Sie hatten keine Götter und sie kannten niemanden, der dem Feenkönig kräftemäßig gewachsen gewesen wäre. Folglich konnte es möglicherweise einer Göttin oder einem Gott gelingen, die Feenmagie aufzuheben und das Tor zu öffnen. Seine einzige Hoffnung war, dass sein Glaube stark genug dazu wäre.

Also setzte er sich im Schneidersitz vor das verzauberte Tor mit der Inschrift, legte Harmolfs Schnur mit den göttergefälligen Edelsteinen vor sich auf den Boden und begann laut zu beten. Als Erstes umfasste

er den Onyx und betete zu Hesinde, der Göttin der Magie. Sie würde doch sicherlich im Stande sein, die Zauberkraft des Feenkönigs aufzuheben, zudem kannte er dank Mentorin Garetgolda sämtliche wichtigen Gebete auswendig. Nichts geschah, weder sprang das Tor auf, noch erklang eine Stimme und es stellte sich auch kein bestimmtes Gefühl bei ihm ein. Als Nächstes betete er zu Praios, dem Sonnengott, der jegliche Magie aufzuheben imstande war, aber auch hier tat sich nichts. Es folgten der verstohlene Phex, die tapfere Rondra, der Gott der Schmiedekunst Ingerimm, die mütterliche Travia, die gütige Peraine. Zum Totengott Boron, der ewig jungen Tsa und der schönen Rahja betete er und sogar zum Herrn der Jagd, Firun, und dem Gebieter über das Wasser, Efferd, von denen er sich in diesem Fall eigentlich am wenigsten versprach. Das Ergebnis blieb stets das Gleiche: nichts. Nichts und mitleidige Blicke von seinen beiden Begleitern.

»Wir haben es dir ja gesagt«, meinte Albernius sauer-töpfisch, »aber du hast es besser zu wissen gemeint.«

Alrik nickte müde. Er fühlte sich ausgelaugt.

»Wo liegt denn das Problem, meine lieben Freunde?«, erklang da eine sanfte Stimme hinter ihnen. Drei Augenpaare wandten sich dem Neuankömmling zu: Er sah aus wie ein ganz normaler Mensch, viel-

leicht etwas gewitzter als die meisten, flink und drah-
tig, aber trotzdem groß gewachsen. Seine Kleidung
schimmerte vielfarbig, obwohl sie auf den ersten
Blick grau wirkte, ebenso wie das Gesicht des Frem-
den. »Ich war gerade hier in der Gegend, als ich die-
ses ständige Murmeln hörte, also dachte ich mir, es
könne nichts schaden, einmal nachzusehen. Und nun
dauert mich dieser Anblick. Es geht sicherlich um das
Tor? Das sehe ich auf den ersten Blick. Hübsche Ket-
te, übrigens.«

»Es geht dich nichts an«, sagte der Quabberlurch
halbherzig, »es handelt sich um *seine* Prüfung.« Un-
beholfen deutete er auf Alrik.

»Oh, selbstverständlich«, nickte der Mann, »aber
ich kann nichts erkennen, das es ihm verböte, Hilfe in
Anspruch zu nehmen.« Er grinste verschlagen.

»Das ... muss man zwischen den Zeilen lesen«, be-
eilte sich Albernus zu erklären.

»Wo zweifellos nichts steht«, gab der Mann gelas-
sen zurück. »Nun, *Rikilein*? So wirst du doch ge-
nannt? Brauchst du Hilfe?«

»Nein, ich werde nicht *Rikilein* genannt«, fuhr Alrik
den Fremden an, »und ja, ich brauche Hilfe. Das hier
mache ich nicht zum Spaß.«

»Du solltest dir niemals deine Unruhe anmerken
lassen, das ist ziemlich schlecht fürs Geschäft. Ich
weiß jetzt, dass du die Hilfe sogar ziemlich nötig hast.

Nun, ich könnte dir helfen. Es kommt nur auf den Preis an.«

Alrik runzelte die Stirn. »Du? Wer bist du überhaupt und woher kommst du und ...«

Der Mann verzog keine Miene. »Das sind viele Fragen auf einmal und jede einzelne führt dich vom Anlass unseres Treffens weg. Aber ich will dir antworten, sonst stehen wir hier noch in alle Ewigkeit herum: Ich bin ein Reisender, komme von dort und gehe nach da und bin hier als Antwort auf deine Gebete, könnte man sagen.« Er nickte mehrmals, als wollte er sich das selbst bestätigen. »Ja, so könnte man sagen.«

Alrik kniff die Augen zusammen, der Mann erinnerte ihn an einige der zahlreichen Darstellungen, die er gesehen hatte. »Phex?«

»Du überschätzt mich. Aber wenn es dir genehm ist, mich so zu nennen, dann bitte. Also Phex. Ein Name ist so gut wie ein anderer.«

»Soll das heißen, du bist *nicht* Phex?«

»Habe ich das behauptet? Oh, Rikilein, du musst noch viel lernen. Kommen wir lieber zum Geschäftlichen, meine Zeit ist knapp: Was gibst du mir, wenn ich dir helfe? Nein, sag nichts: Wie wäre es mit deinem halben Königreich und deiner Tochter zur Braut? Ach, das geht ja gar nicht. Oder, ja, natürlich, ein Klassiker unter den Preisen: Ich will dein erstge-

borenes Kind. Oder deine Schwestern. Vielleicht die Mutter? Den Vater? Alle zusammen? Oder ...«

»Du machst dich über mich lustig!« Alrik stampfte wütend mit dem Fuß auf. »Schau doch her, ich habe nichts.«

Der Fremde betrachtete ihn mitleidig. »Stimmt. Nicht einmal passende Kleidung. Uh, das muss doch sehr kneifen im Schritt und unter den Armen, oder nicht? Du solltest das *dringend* ändern lassen.«

Der Quabberlurch hob seinen Kopf ein Stück und sah mit dem einen Auge Alrik und mit dem anderen den Grauen an. »Ich rate dir, kein Geschäft mit *dem da* zu machen, diesem ... diesem Verderber, Blender, Lügner ... diesem Schelm, Schalk, Doppelzüngigen!«

»Du bist ein schlechter Verlierer, mein Bester«, tadelte der Fremde, »doch ich habe noch einen Vorschlag für Rikilein: Da du nichts hast, was hältst du davon, mir eine Mahlzeit meiner Wahl zu spendieren, wenn wir uns das nächste Mal treffen?«

»Du scheinst dir sicher zu sein, dass wir einander noch einmal begegnen.«

»Man trifft sich stets mehr als einmal«, antwortete der Graugekleidete mehrdeutig, »und wenn es dich beruhigt: Es wird selbstverständlich ein Mahl sein, wie man es unter zivilisierten Menschen auch essen und bezahlen kann.«

»Also keine Quabberlurchschenkel oder Alberniu-

sohren?«, hakte Alrik nach und lauschte auf die empörten Laute der beiden Feenwesen. »Auf so etwas würde ich mich niemals einlassen. Auch keine Schneelaurertatzen in Elfenblut oder Vergleichbares?«

Der Graue lächelte beruhigend. »Vertraue mir.«

Alrik zögerte, wenn auch nur kurz. »Einverstanden. Ich schätze, dass es das beste Geschäft ist, das wir hier abschließen können. Ein Mahl für die bestandene Prüfung und zwei zusätzliche Gaben scheint nicht zu viel verlangt.«

»Wenn du dich da mal nicht täuschst«, grummelte der Quabberlurch, aber niemand achtete auf ihn.

»Und jetzt? Wie komme ich durch dieses Tor?«, erkundigte sich Alrik bei dem Fremden.

Dieser lächelte. »Das sollte kein Hindernis mehr für dich darstellen. Ich schätze, du hast die Prüfung bestanden.« Er holte ein silbernes Amulett in Form eines Fuchskopfes hervor, murmelte ein kurzes Gebet und presste das Amulett gegen die Edelsteinschnur, die auf dem Boden lag. »Damit wirst du das Tor öffnen können.« Mit diesen Worten drehte er sich um und ging. Alrik schaute ihm nach, bis er sich in den Nebeln der Anderswelt verlor, dann hob er die Kette auf und presste sie gegen das Tor. Das Tor löste sich in Nichts auf und mit ihm verging auch Meister Harmolfs Edelsteinschnur.

Albernus und der Quabberlurch schauten ein wenig verdrießlich drein. »Wer konnte so *etwas* schon ahnen?«, beschwerte sich Albernus.

»Wir hätten daran denken sollen«, seufzte der Quabberlurch. »Uns bleibt nichts anderes übrig, als unser Wort zu halten. Ich möchte allerdings betonen, dass es mir nicht Leid tut.«

»Vorher möchte ich dich aber noch um einen kleinen Gefallen bitten: *Schließe die Augen und schau uns an.*«

Alrik seufzte ergeben. Das Ergebnis blieb das Gleiche wie immer: nichts. Die beiden Feenwesen wirkten enttäuscht, aber man könne schließlich nicht alles auf einmal lernen, trösteten sie mehr sich selbst als Alrik.

»Und nun zur Einlösung unserer Schulden«, sagte der Quabberlurch. »Du fängst an.«

Albernus flog ganz dicht an Alriks Gesicht heran, sein Distelschwanz peitschte hektisch die Luft. »Du wirst dich vielleicht fragen, weshalb wir dich nicht ein einziges Mal einen Waffengang ausführen ließen ...«

»Nein«, gab Alrik schulterzuckend zu.

»Wie – nein?«

»Nein, ich habe mich das nicht gefragt, und ich habe es auch nicht besonders vermisst. Ich war schon immer ungeschickt, wenn es um scharfe Gegenstände ging; als Kind habe ich mich oft genug geschnitten oder ...«

»Das war kein Zufall«, unterbrach ihn der Quabberlurch. »Los, Albernius.« Der orangefarbene Ball warf ihm einen scharfen Blick zu, dann erklärte er: »Es gehört zu deinem Schicksal, Rikilein: Dir ist bestimmt, dass dich keines anderen Wesens Waffe töten kann, dass sich aber jede Waffe, die du selbst verwendest, auch gegen dich selbst richten wird.«

Alrik schaute ungläubig vom einen zum anderen. »Dann bin ich also eigentlich unverwundbar, aber tot, wenn ich mich zu wehren versuche?«

»Tot vielleicht nicht, aber die Waffe kann dir *ziemlich* weh tun oder dich gar verkrüppeln – dagegen schützt dich deine Gabe nicht. Also denke immer zuerst nach, dann brauchst du keine Waffen«, empfahl Albernius, »oder suche dir einen Leibwächter, der für dich kämpft; das ist einfacher, wenn du mich fragst.«

»Und nun zu meiner Gabe«, sagte der Quabberlurch, »die deutlich besser ist als alles andere, schließlich kommt sie von mir.«

»Schönheit wird es wohl nicht sein«, stichelte Alrik, fing sich jedoch nur einen gelangweilten Blick ein.

»Könntest du *sehen*, würdest du das nicht behaupten. Ich werde mit meiner Gabe nicht deinen Körper, sondern deinen Geist stählen. Es ist die Gabe der gelungenen Wahrheit und der wahren Lüge: Du sollst fortan bestimmen können, wie wahr oder wie gelogen das klingt, was du sagst. Für niemanden und durch kein

Mittel, selbst Magie, wird die Wahrheit hinter deinen Worten und Gedanken erkennbar sein, wenn du es nicht willst – einzig vor dem Blick eurer Götter hüte dich, sie vermag die Feenmacht nicht zu täuschen. Und jetzt ...« Der Quabberlurch biss Alrik kräftig in das rechte Bein.

»Jetzt ist es Zeit, sich voneinander zu verabschieden. Unser Auftrag ist erfüllt, liebes Rikilein«, sagte Albernus und sonderte eine Träne ab, die beinahe größer war als er selbst. »Du bist ganz schön gewachsen.«

»Körperlich«, ergänzte der Quabberlurch. »Nicht mal *sehen* kann er.«

Für einen Augenblick wurden die beiden Feenwesen durchsichtig, streckten sich und entfalteten eine blendend helle Aura, die ihre wahren Körper verbarg, dann waren sie verschwunden.

Alrik verharrte noch eine Weile. Er konnte nicht fassen, wie rasch und ungewöhnlich der Abschied vonstatten gegangen war. Dann erklomm er die Spitze des Berges, wo sich ein Turm aus Silber und Kristall erhob. Meister Harmolf erwartete ihn bereits im Eingang.

»Meister, verzeiht meine Verspätung, aber jetzt seid Ihr endlich frei.«

»Frei, ja, ja, sehr schön, sehr schön. Aber du tust ja gerade so, als wäre ich gefangen gewesen, so was,

nein, so was. Du hast dir ganz hübsch Zeit gelassen, was, Junge? Vier Jahre sind keine Kleinigkeit für einen Mann meines Alters. Ich wusste natürlich, du würdest kommen, mein Gastgeber hat mir jedenfalls versichert, du wärest bei Freunden untergebracht und würdest mir Bescheid geben, wenn du bereit zur Weiterreise wärest. Es gibt hier eine phänomenale Bibliothek, wusstest du das? Groß bist du geworden, aber deine Kleidung ist sehr unschicklich, das muss ich schon sagen. Feenzauber, wie? Nun, wie auch immer, ich habe hier wirklich Erstaunliches gelesen. Aber selbst ein so überaus aufschlussreiches Werk über Herkunft und Macht nichtfeeischer Geheimnisse – wie der Löwenhelm, das Levthansband oder der Honinger Tiegel – wird langweilig, wenn man es zum zweiten Male liest. Bist du bereit zum Aufbruch? Greifenfurt wartet!«

Alrik war wie betäubt vom Redeschwall des alten Magiers. »Vier Jahre? Aber ... aber man hat mir versprochen, draußen würde keine messbare Zeitspanne vergehen ...« Er unterbrach sich. Dann errötete er. »*Draußen ...*«

»Draußen, ja, ja. Wir sind hier gealtert, doch unser herrliches Dere nicht.« Magister Harmolf betrachtete Alrik aufmerksam. »Dir hat es jedenfalls nicht geschadet. Gut siehst du aus. Ich bin schon neugierig, was du alles erlebt hast. Hast du sprechende Bäume

gesehen? Oder singende Steine? – Ach, lass uns weiterreden, wenn wir wieder bei den Pferden sind, dort werde ich dir auch gleich eine anständige Kutte geben, bis du dir in Greifenfurt etwas Angemessenes kaufen kannst, ja, ja. So jedenfalls kann ich dich kaum mitnehmen. Sehr unpräsentabel, ich muss schon sagen. Nun also denn, mir nach, ich folge dir!«

Die Erlebnisse der beiden Menschen in der Feenwelt boten reichlich Gesprächsstoff für den Weg nach Greifenfurt. Als das Ziel ihrer Reise in Sicht kam, hatten sie sich noch längst nicht alles erzählt, geschweige denn, dass sie den zahllosen wunderbaren Dingen in den von Harmolf so geliebten Diskursen auf den Grund gegangen wären. Aber nun galt es, den Blick auf die Zukunft zu richten – und damit auf Greifenfurt.

Die Stadt machte von weitem keinen besonders aufregenden Eindruck, fand Alrik – befremdlich bei all den Geschichten, die man sich von ihrer Rolle bei den Orkkriegen erzählte. Ihre Größe betrug lediglich einen Bruchteil der Gareths; die Mauern waren nur teilweise in Stand gesetzt, wenngleich allenthalben gearbeitet wurde, und die Mehrzahl der Häuser wirkte ausgesprochen heruntergekommen und schäbig. In einer solchen Stadt Hunderennen zu veranstalten erschien Alrik höchst übertrieben und eine Verschwen-

dung von Geld, das anderweitig sinnvoller verwendet werden konnte. Meister Harmolf tadelte ihn nicht, als er seine Bedenken äußerte.

Während sie sich gemütlich dem Tor näherten, unterhielten sie sich darüber, was hier alles geschehen war. Dass die Orks hier gehaust hatten, wusste Alrik, aber er hatte sich nie tiefer gehende Gedanken darüber gemacht, was das für die Stadt und ihre Bewohner bedeutet hatte. Mit am schlimmsten fand er, dass, wie Meister Harmolf erwähnte, beinahe die komplette Immanmannschaft *Adler Greifenfurt* während des Krieges gefallen war und erst langsam wieder aufgebaut werden musste: Unter dem Adlerbanner war also keine besonders spielstarke Mannschaft versammelt. Alrik war darüber mehr als entrüstet. In seiner Vorstellung waren Orks missgestaltete Wesen mit dichtem schwarzem Pelz, Eberzähnen, schmutzigen Klauen und einem Geruch, dass einem Menschen übel davon wurde. Wie konnten diese ... Kreaturen es nur wagen, die höchsten kulturellen Errungenschaften in ihren widerlichen Krieg hineinzuziehen, und das auch noch so weit im Mittelreich! Es fehlte nur, dass sie auch das Stadion der Stadt zerstört hatten! Meister Harmolf kicherte bloß, als sein Begleiter seinem Zorn Luft machte, aber dieser konnte sich kaum beruhigen.

»Anstatt Hunderennen zu veranstalten, sollten sie

lieber auf ihre Immanmannschaft setzen!«, beschloss er seine Tirade.

»Setzen, ja. Du solltest dich besser hinsetzen. Deinen Verstand solltest du sich setzen lassen und ihn dann gebrauchen, ja. Sehr schön. Nun ventiliere die Gedanken. Was bringt es einer Stadt, eine frische, mittelmäßige Immanmannschaft und ein neues Stadion aufzubauen, abgesehen von einem pekuniären Manko und durchgängigen Folgekosten, von dem Mangel an Ruhm, den Niederlagen mit sich bringen, ganz zu schweigen? Ja? Sehr schön, ich sehe das Begreifen in deinen Augen.« Meister Harmolf nickte Alrik zu und machte eine auffordernde Handbewegung. »Bitte.«

»Und Ihr meint, dass Hunderennen besser für die Stadt sind, weil ...«

Der Magier schmalzte mit der Zunge und untersuchte angelegentlich die Ärmel seiner Kleidung nach Schmutzflecken. Ganz offensichtlich wollte er, dass sein Schützling allein weiterdachte. Alrik kniff die Augen zusammen und zählte an seinen Fingern auf:

»Hunde lassen sich schneller aufziehen als Menschen. Hunde sind billiger in der Haltung als Immanspieler. Hunderennen finden nur einmal im Götterlauf statt. Leute aus allen Teilen des Reichs besuchen die Rennen. Jeder Besucher lässt einen Teil sei-

ner Barschaft in den Tavernen und Gasthäusern ... Ich glaube, ich verstehe.«

»Ich verstehe, ja, ja, sehr schön. Aber du hast noch etwas übersehen: Auf Hunderennen wird gewettet – viel mehr als bei Immanspielen, wenn auch jeder Betrag für sich genommen meist geringer ist –, was den Menschen hier natürlich ebenfalls Geld einbringt, denn Gewinner sind recht spendabel, und das eingenommene Geld verbleibt meist auch hier, wenn die Wettanbieter Greifenfurter sind.«

Und dann hatten sie auch schon das südliche Stadttor erreicht.

Die Torwache, drei Milizionäre, von denen jeder das Greifenfurter Wappen trug, einen goldenen Greifen auf blauem Grund, nahm die beiden Neuankömmlinge mit ernststen Mienen in Empfang. Einer von ihnen eilte im Laufschrift davon, die beiden anderen Wächter baten Meister Harmolf zu warten, sie würden abgeholt werden. Dabei bedachten sie den Zauberer mit einem schrägen Blick, der Alrik merkwürdig vorkam, selbst nach dem, was ihm über das Ansehen von Zauberern in Greifenfurt gesagt worden war. Jenen, welche die Gabe der Magie besaßen, wurde für gewöhnlich ausgesuchte Höflichkeit, wenn nicht gar Ehrerbietung entgegengebracht (Probleme gab es lediglich hin und wieder mit Geweihten der

Praioskirche und fast ständig mit Bannstrahlern). Ein so deutliches Misstrauen war eher ungewöhnlich.

Schließlich kam in Begleitung eines Wachsoldaten ein großer, breitschultriger und behelmter Mann entlang der Ringstraße auf sie zu. Die Scheide des Schwerts, das er am Gürtel trug, schlug bei jedem Schritt gegen seine Rüstung. Er trug einen roten Wollumhang über einem Kettenhemd, das ihm bis zu den Knien reichte, darunter weiche, rehlederne Beinlinge und feste Stiefel. Im Unterschied zu den Milizionären zeigte seine Kleidung nicht das Greifenfurter Wappen; das einzig Auffällige war eine gelbe Armbinde. Der Mann hatte ein ansprechendes, beinahe hübsch zu nennendes Gesicht, was vor allem an den ausdrucksstarken graugrünen Augen und dem breiten, gewinnenden Lächeln lag. Seine Zähne blitzten weiß und standen tadel- und lückenlos wie ein garethisches Heer nebeneinander im Mund (was nicht heißen sollte, sie sähen ausfallbereit aus). Die Nase war elegant und aristokratisch geschwungen: nicht mehr stumpf und noch nicht recht spitz, nicht zu kurz und knapp kürzer als zu lang. Die kantigen Wangenknochen und die breite Kinnlade verliehen dem Mann ein markantes Aussehen.

»Willkommen«, begrüßte er den Magier mit weit ausgebreiteten Armen, als kenne er ihn seit langem. »Willkommen in Greifenfurt, im Namen des ehren-

werten Händlers Heliobar Damotil. Ich werde Euch zu *Meister* Carolano geleiten, hochverehrter Magister, gelehrter Scholarius, wenn Ihr mir bitte folgen wollt, und sofern Ihr noch einen Wunsch habt, könnt Ihr Euch jederzeit an mich wenden, ach ja, und falls Ihr Euch wundern solltet, dass ich, der ich den Pfad des Schwerter und nicht den des Stabes beschreite, Euch begrüße anstelle eines Kollegen Eures Standes und Eurer hochgelehrten Zunft, lasst Euch gesagt sein, dass ich diesen Auftrag ebenso gut erledigen kann, zumal auch zereemonielle Obliegenheiten zu den Aspekten einer Ausbildung zum Kriegsmarine zählen, die ich abgeschlossen habe, ach ja, ich vergaß mich vorzustellen, was überhaupt nicht meine Art ist, geschweige denn sich in einer solchen Situation und Euch gegenüber geziemt, verzeiht mir also bitte dieses eigentlich unentschuld bare Versäumnis, man nennt mich auch Hauptmann Dexter, nur für den Fall, dass ich nicht in Eurer Nähe sein sollte und Ihr nach mir schicken müsst oder dass ich es nicht gleich bemerke und Ihr mich beim Namen zu rufen gezwungen seid oder dergleichen ...«

Dexter brachte das Kunststück fertig, die ganze Zeit über strahlend zu lächeln, Harmolf und Alrik die Hände zu schütteln, die Wachposten aus dem Weg zu schieben und ansonsten ohne Atempause weiter zu reden. Als er endlich seinen Redefluss unterbrach, geschah dies alles andere als freiwillig.

»Frumbelbert, schweig«, keifte eine Stimme. Sie gehörte einer Frau, die Alrik bisher gar nicht wahrgenommen hatte und die ihm kaum bis an die Schulter reichte, dabei aber viel größer wirkte. Sie mochte um die siebzig sein – den Runzeln und dem Schlohweiß der Haare nach zu urteilen, die so dick wie ein Hefezopf um den Kopf geflochten waren –, hielt sich aber sehr aufrecht. Ihre ganze Gestalt wirkte sehnig und kraftvoll – wenn auch der hölzerne Krückstock den Gesamteindruck ein wenig dämpfte. Der Art, wie sie sich bewegte, nach zu urteilen stand aber durchaus zu befürchten, dass sie ihn nicht zum Aufstützen, sondern zum Dreinschlagen gebrauchte. Ihr Gesicht mit den ausgeprägten Wangenknochen und einer geradezu winzigen Nase war kupferfarben, die Augen mandelförmig, mit schwarz funkelnder Iris. Ihrer südländischen Herkunft zum Trotz trug sie die traditionelle Kleidung des Mittelreichs und sprach ohne Akzent. »Du redest mal wieder zu viel, *Frumbelbert*. Wahrscheinlich könnte nicht einmal Bastrabuns Bann dein Mundwerk gegen Plapperei schützen so wie die Menschenreiche gegen die Echsen.«

Sie verbeugte sich militärisch knapp vor den beiden Neuankömmlingen. Dieses Verhalten passte zu dem Schwertgehenk an ihrer Hüfte und dem leisen Klirren von Kettengliedern, wenn sie sich bewegte. Unter den farbenfrohen weichen Kleidern war diese

Frau gerüstet wie eine Kriegerin. Man war sicherlich gut beraten, sie nicht zu unterschätzen.

»Das ist meine Partne...«, begann Hauptmann Dexter, aber er sollte den Satz nicht beenden.

»Aus dem Kleinen könnte noch mal was werden, wenn er seinen Übereifer nur endlich ablegen würde«, sagte sie und blinzelte zu Dexter empor, der sie um gut zwei Köpfe überragte. »Wenn er nur nicht aussähe wie ein Oger und röche wie ein Kamel aus Rashdul. Ich bin Leodora. Ich begrüße Euch in Greifenfurt. Gerade noch rechtzeitig vor Beginn der Rennen, eh?«

»Vor Beginn der Rennen, ja, ja. Sehr schön, sehr schön, dann sind wir ja rechtzeitig, nicht wahr? Ihr seid also Leodora und das dort ist Dexter Frumbelbert, ja?«

»Dexter«, warf der junge Krieger rasch ein, dessen leicht verzweifelten Blick Alrik als Hinweis darauf nahm, dass er dergleichen von Leodora gewöhnt war. »Mein Kriegername ist Dexter. Einfach nur Dexter.«

»Einfachnurdexter, sehr schön. Einfach zu merken. Und wo ist unsere ... äh ... Unterkunft? Wenn Ihr uns bitte führen würdet, ja? Leodora und ... Einfachnurdexter, ja?«

Dexters Blick wirkte für einen Moment eisig, aber er hatte sich schnell wieder in der Gewalt. »Selbstverständlich. Es dürfte am besten sein, Ihr überlasst der

Stadtwache Euren Wagen, die ihn *sicher* an den vorgesehenen Ort bringen wird.« Er musterte die Milizionäre, die während Leodoras Ausführungen breit zu grinsen begonnen hatten, mit scharfem Blick und schob den Unterkiefer grimmig vor. »*Nicht wahr, meine Herren?*«

Als das Grinsen der Wachen vollkommen verblasst war, nickte er zufrieden. »Wenn Ihr mir bitte folgen wollt?«

Die vier waren erst wenige Schritte weit gekommen, da stand plötzlich wie aus dem Boden gewachsen eine Ehrfurcht gebietende Gestalt in Weiß vor ihnen: Die Sonne, die Scheibe des Praios, sandte just in diesem Augenblick einen feinen Strahl durch die Wolkenhülle, wodurch die Gestalt zusätzlich zum blendenden Weiß ihrer weiten, weichen Wollrobe in eine goldene Aureole gehüllt wurde. Alrik wollte schon auf die Knie fallen, weil er sich im ersten Moment im Angesicht einer Praios-Geweihten glaubte, die den obersten der Zwölfgötter auf Dere vertrat, aber sein Meister hielt ihn am Arm fest und nickte unauffällig zu Leodora hinüber. Diese hatte angesichts der Frau die Lippen fest zusammengekniffen. Es war ganz offensichtlich, dass man sich nicht freundlich gesonnen war, dachte Alrik, der mittlerweile erkannt hatte, dass es sich mitnichten um eine Geweihte, sondern

um eine Bannstrahlerin handelte. Die Bannstrahler waren kirchliche Laien, aber streng praiosgläubig und von fanatischem Wesen. Das konnte ja heiter werden! Angesichts der Magiefeindlichkeit der Bannstrahler war der Umstand, Gehilfe eines Magiers in einer Stadt mit zumindest einer Bannstrahlerin zu sein, vermutlich ähnlich gesundheitsförderlich wie das Treffen mit einem hungrigen Fuchs für ein Huhn.

»Pfui, Krieger«, sagte die Bannstrahlerin und spuckte vor Dexter auf den Boden, »pfui und in Ewigkeit pfui! Wie kannst du es wagen, im Angesicht des Praios auf dem Pfad der Sünde zu wandeln und dich in die Schatten der Verderbnis zu begeben, die Verhüllung der Sitte, die ...«

Dexter war wie angewurzelt stehen geblieben. Alrik konnte sehen, wie seine Hand zum Schwertgriff glitt, dann aber kurz davor verharrte. Dexters Mund öffnete sich, aber kein Laut kam hervor. Dafür ertönte ein Klirren, als Leodoras Stab aus Ulmenholz von hinten gegen seine Rüstung schlug. Hastig trat er zur Seite und ließ die kleinwüchsige Frau durch. »Frumbelbert magst du mit deinen verquerten Worten einschüchtern können, doch mich nicht. Für eine Bannstrahlerin bist du entweder sehr begriffsstutzig oder sehr dumm, wenn du es dennoch versuchst. Ich hab dir schon einmal gesagt: Halte dich von den Magiern fern, wie es abgesprochen wurde, und hetze die Leute

nicht gegen sie auf, sonst holt am Ende noch *dich* der Inquisitor ...«

»Möge Praios dein Schandmaul versengen, Weib!« Die Frau blickte höhnisch auf die Ältere hinab. Alrik fühlte, wie sich sein Herz Zusammenkrampfte. Wenn die Bannstrahler irgendeine Spur von Feenmagie an ihm spürten ... Aber nein, das war zu abwegig, schließlich schleppte er sie nicht mit sich herum wie Feenflügel, für jeden erkennbar. *Hoffentlich*. Alrik seufzte leise. Hoffentlich lenkte Leodoras Vorgehen nicht die Aufmerksamkeit auf Harmolf und ihn. Der Zorn der Bannstrahler war nicht nur schnell entfacht, er brannte auch heiß und lange. Leodora schien das allerdings nicht zu stören, ebensowenig wie die Blicke neugieriger Passanten, die stehen geblieben waren, als die Bannstrahlerin aufgetaucht war. Sie fuchtelte mit ihrem Stock vor der Weißgekleideten herum.

»Hör zu, *Schwester* Prajosmin: Niemand kann im Antlitz des Praios und gleichzeitig im Schatten wandeln. Und wir treuen Diener der himmlischen Löwin stehen im Licht der Zwölfe, wie dir ein Duell sicherlich beweisen würde«, fauchte Leodora und schob die erbleichende Frau zur Seite. Dexter warf sie einen wütenden Blick zu, als hätte er die Frau heraufbeschworen, und zu den Umstehenden meinte sie: »Los, weitergehen, hier gibt's nichts zu sehen!«

»Du wagst es, zu freveln wider Praios' geheiligter

...«, schnappte die Weißgekleidete böse, aber Leodora gebot ihr mit einer einfachen Geste zu schweigen – die umso beeindruckender war, als der Krückstock nur um Haaresbreite den Kopf der Frau verfehlte.

»Bevor du etwas sagst, was mich zu einem Duell herausfordert, versuche endlich zu begreifen, dass ihr weder Geweihte seid noch allwissend oder auch nur im Geringsten weisungsbefugt, egal, wie viele von euch sich hier herumtreiben. Praios kann ganz gut auf sich selbst aufpassen, besonders hier, wo sein Bote im Jahr des Greifen das Antlitz Deres berührte, wenn ich mich nicht irre. Du hingegen kannst offensichtlich nicht auf dich aufpassen, sonst würdest du uns hier nicht im Weg stehen. Wir in Rashdul kennen ein Mittelchen dagegen ...« Sie tätschelte den Griff ihres Schwertes, das auf tulamidische Art leicht gekrümmt war. Die Bannstrahlerin namens Prajosmin rang nach Luft, aber ehe sie etwas erwidern konnte, fuhr Leodora fort: »Ich hoffe, wir haben uns unzweideutig verstanden, und wenn mir zu Ohren kommen sollte, du oder ein anderer deines Ordens hätte sich an diesen Zauberern hier vergriffen, wirst du dir deine Geißel nur so herbeisehnen!« Die kleine alte Frau hatte sich regelrecht aufgeplustert und tätschelte nochmals viel sagend ihr Schwert. Sie war nun eine äußerst bedrohliche Erscheinung, wie Alrik fand, obwohl noch immer kleiner als alle anderen. Die

Bannstrahlerin musste es ganz ähnlich empfinden, denn sie ruckte zwar unwillig mit dem Kopf, trat dann aber wortlos zur Seite, um den Weg freizugeben. Nur in ihren Augen glomm der Hass auf die Magier und auf die Frau, die ihr zu widersprechen gewagt hatte. Meister Harmolf atmete geräuschvoll aus; es klang, als hätte er die ganze Zeit über die Luft angehalten.

»Los, jetzt geht schon weiter. Und du pass auf, dass so etwas nicht wieder vorkommt, sonst werden unsere Tage hier zu einem Albtraum ohne Ende«, zischte Leodora Dexter zu, der ganz große Augen machte.

»Schätze, die mochte uns nicht, hm?«, versuchte Alrik beim Weitergehen die drückende Stimmung zu durchbrechen, die sich über die kleine Gruppe gelegt hatte.

»Wer? Die? Pf!«, meinte Leodora geringschätzig. »Versteh mich nicht falsch: Ich ehre die Götter und ihre Geweihten, wie das jeder tut. Um genau zu sein, bin ich darin wahrscheinlich besser als die meisten. Das wiederum könnte an meinem tulamidischen Blut liegen. Wir Tulamiden sind eben so.«

Dexter wandte sich zu Alrik um. »In Greifenfurt ist es nicht einfach – zumindest, was die Geweihten, die Laienprediger und euch anbetrifft; allerdings sind die Leute dabei, ihre Stadt wieder aufzubauen, zu Ehren der Götter, sodass sie wenig Zeit haben, die Leute,

meine ich, aber ich denke, dass die Götter schon Zeit dafür haben, schließlich sind auch neue Priester hierher gekommen und Bannstrahler auch, aber das habt ihr schließlich gerade mitbekommen. Während die alten Greifenfurter bereits wissen, dass ein reicher Händler jedes Jahr zwei Magier zu den Hunderennen hierher schickt und sich das eigentlich immer in klingende Münze umgewandelt hat, kann man von den Bannstrahlern nicht gerade Langmut erwarten, und es kommen wirklich *sehr* viele Bannstrahler her, weswegen sie Greifenfurt immer mehr als ihre Stadt betrachten, und das wiederum macht die Stadt nicht gerade zum besten Platz für Magier, oder? Nicht, dass die Stadt *jemals* ein guter Platz für Zauberer gewesen wäre, jedenfalls, soweit ich die Greifenfurter mittlerweile kenne, mit ihrer Zuneigung zu Praios und ihrer Ablehnung der Magie, aber seit während des Orkkrieges ein leibhafter Greif hier auftauchte und die Bannstrahler anschließend sogar den *Fuchsbau* gekauft haben, der als Bord ... Bord ...« Er verstummte viel sagend und, wie Alrik hoffte, um endlich einmal Luft zu schöpfen.

»Was Frumbelbert sagen will, ist, dass ihr besser vorsichtig seid«, mischte sich Leodora ein. »Glaubt nicht, dass wir Zauberer besonders gut leiden könnten. In Zauberei liegt nichts Ehrenhaftes, da sind sich Praios und Rondra ausnahmsweise einig, und wenn

mich meine Erinnerung nicht trügt, waren auch die Rashtullahanhänger in Rashdul nicht eben deren eifrigste Befürworter. Meistens seid ihr Zauberer doch schon erschöpft, ehe der Kampf richtig losgeht, und das, obwohl ihr euch kaum aus der letzten Reihe heraustraut und uns für euch kämpfen lasst. Aber *die da* sind mir ein bisschen zu selbstgerecht, ihr Glaube ist wie Wasser im Sand. Wo waren die Bannstrahler, als Greifenfurt in Orkenhand war? Irgendwo, aber nicht hier, und auch wenn sie bestimmt ein zwölfgöttliches Dutzend heiliger Gründe dafür nennen könnten, ist mir das egal. Solange sie keinen echten Kampf auszufechten gehabt haben, können sie sich leicht als die Ungeschlagenen bezeichnen. Sie waren nicht da, während die Rondrianer und die Geweihten des Praios und der anderen Götter niedergemetzelt wurden.«

Dexter räusperte sich. »Auch stehen sie außerhalb der militärischen Befehlskette, sind keine richtigen Geweihten und ...«

»... und genau deswegen werden sie *mir* nicht sagen, wie ich mich zu verhalten habe«, ergänzte Leodora, »und sie werden Frumbelbert ganz sicherlich *nicht* dazu bringen, einen Befehl zu missachten.«

»Ich bin kein Magier, müsst Ihr wissen«, meinte Alrik entschuldigend.

»Na und? Deswegen bist du auch nichts Besseres

und nichts Schlechteres als wir. Und sag nicht dauernd ›Ihr‹ zu mir, das macht mich so alt. Hach, und ich dachte, Frumbelbert sei hier der Beschränkte!« Leodora machte eine ärgerliche Geste und blieb stehen. »Genug geschwätzt. Ihr Magier werdet schon erwartet. Wir gehen jetzt hier die Ferdokerstraße weiter über den Rübenmarkt und danach den Hügel hinauf zum Platz der Sonne.«

Dexter nickte ergeben und gab zu, dass der *Meister* bereits ungeduldig warte. Er werde aber jederzeit bereit stehen, den Neuankömmlingen mehr von der Stadt zu zeigen, damit sie sich in den nächsten hektischen Tagen zurechtfinden.

Der Praiosberg mit dem Platz der Sonne auf der Kuppe war ... einzigartig. Eine andere Bezeichnung fiel Alrik nicht dazu ein. Einst war er sicher sehr prachtvoll gewesen, mit wunderschönen Villen, doch heute war der Großteil eine unübersichtliche Baustelle, in der die geschwärzte Ruine eines Tempels besonders auffiel – einmal durch den Umstand, dass es die einzige Ruine auf dem Praiosberg war, die niemand wieder aufzubauen bemüht war, und zum anderen, weil ein gewaltiges Zelt in Weiß und Rot daneben stand.

»Die Bannstrahler und die Geweihtenschaft des Praios haben es zu verhindern gewusst, dass in der

Nachbarschaft ihres eigenen Tempels«, Dexter deutete auf das solide Gebäude am Ostrand des Platzes, »der Rahjatempel wieder errichtet wird. Und dem *Meister* wurde eben jener Platz zugewiesen, was wiederum tief blicken lässt, wobei ich allerdings bezweifle, dass der *Meister* besonders rahjagefällig handelt und ... Aber kommt, er erwartet Euch in seinem Zelt.«

Meister Harmolf runzelte die Stirn: »Oh, ist eine solche Behausung nicht eher unpassend, denn was macht Ihr, wenn der Zirkus kommt? Die Zuschauer könnten das falsche Zelt nehmen ...!« Dexter stolperte beinahe über die eigenen Füße, Alrik grinste unwillkürlich und Leodora ließ sich ein Stück zurückfallen und seufzte: »*Meister!*« Es klang spöttisch.

»Meister Carolano von Rommilys, ich darf Euch den edlen Magister Harmolf und seinen jungen Begleiter vorstellen, die soeben die Stadt erreicht haben«, verkündete Dexter ungewöhnlich sparsam.

»Nur herein mit ihnen«, erschallte eine sonore Stimme aus dem Innern des Zeltés, »und du darfst dich entfernen.« Harmolf und Alrik traten ein. Sie benötigten einen Augenblick, bis sich ihre Augen an die veränderten Lichtverhältnisse gewöhnt hatten. Vor sich sahen sie einen blutroten Läufer, der auf ein Podest am anderen Ende des Zeltés zuführte, auf dem ein gewaltiger Stuhl mit reichen Schnitzereien

stand. Auf diesem thronte – *saf* wäre eine Untertreibung gewesen – eine von teuren Bahnen weißen und purpurnen Stoffs halb verhüllte Gestalt, die sämtliche Vorstellungen von Fettleibigkeit zur Bedeutungslosigkeit verblassen ließ. Wenn es hier in der Gegend je zu einer Hungersnot kommen sollte, wäre der Mann dort sicherlich einer der Hauptverantwortlichen, fand Alrik. Neben dem enormen Körperumfang war besonders der zu drei dicken schwarzen Zöpfen geflochtene und von sechs Spangen gehaltene Bart auffällig. Erst dann erkannte Alrik, dass die monströse Gestalt auch über ein Gesicht verfügte. Der sich allmählich aus den einzelnen Elementen bildende Gesamteindruck rief in ihm unwillkürlich ein Gefühl der Abneigung hervor: der lange dünne Schnurrbart, die fett schimmernde Frisur, das fleischige Gesicht, die breite Nase mit der knollengleichen, scharlachroten Spitze, die kleinen, von Fettwülsten umgebenen Augen, die eigentümlich dicken, wurmartigen Augenbrauen ... Und dann richtete der Mann auch schon das Wort an sie.

»Aaaaaaaaah«, sagte er ohne erkennbare Begeisterung, obwohl sein Augenverdrehen und Grinsen sicherlich Interesse vortäuschen sollten, und hob seine über und über mit funkelnden Ringen geschmückte Rechte zum Gruß. Mit der Linken wedelte er leicht in Richtung des Mannes hinter ihm; die Geste des Dik-

ken sah aus, als versuchten sich fünf reichlich gestopfte bleiche Würste in einem Wettstreit bezüglich der größten Ähnlichkeit mit einer Made zu übertreffen. Der dunkel Gekleidete trat einen Schritt vor an die Seite des Dicken, der Meister Harmolf mit einem langen, prüfenden Blick maß.

»Du musst der neue Zauberer sein, nicht wahr? Wir arbeiten immer mit wechselnden Individuen zusammen. Du stammst aus Methumis, wie ich hörte? Nein, sag jetzt nichts, du wüsstest deinen Dank ohnehin kaum angemessen in Worte zu kleiden, du verstehst es ja nicht einmal, deinen *Adeptus Priorus* angemessen zu grüßen, und das, obwohl du verspätet hier eintriffst. Cordovan, so *kann* ich nicht arbeiten!«

Er versuchte, sich zu dem hageren, schwarzseiden gekleideten Mann umzuwenden, schaffte es aber nicht ganz, schnaufte empört und gestikulierte wieder, bis der Angesprochene langsam vortrat. Genaugenommen *trat* er nicht vor, sondern er *glitt heran*, begleitet von einem trockenen Rascheln, wie es eine Schlange im Herbstlaub hervorrufen würde. Ein schmallippiges Lächeln kräuselte den Mund, ohne die blauen Augen zu erreichen. »Sehr wohl, Meister. Ich werde versuchen, es dem hochgeschätzten Magus und *Ehrenwerten Magister* Harmolf, geboren im Jahr zwanzig vor Hal, Absolvent und zeitweilig auch Lehrer des *Arkanen Instituts der Zwölfgöttlichen und Ho-*

raskaiserlichen Freien Volks- und Universalschule unserer Herrin Hesinde zu Methumis, Spezialist auf den Gebieten *Magica Clarobservantia* und Edelsteinkunde, seit nunmehr siebzehn Jahren freischaffend tätig, genauer auseinander zu setzen, was Ihr, Meister, von ihm verlangt.«

Cordovan verbeugte sich knapp, eine einzige fließende Bewegung, die weder Demut noch Spott signalisierte. Das marmorweiße Gesicht wandte sich Harmolf und Alrik zu und musterte sie kalt. »Wenn ich empfehlen dürfte, diesen jungen Mann als Diener an Eure Seite zu beordern, Meister? Ihr könntet ihm die Grundformen des erforderlichen Verhaltens beibringen, die Magus Harmolf offensichtlich zugunsten einer eher wissenslastigen und keineswegs ausreichenden Ausbildung vernachlässigt hat.« Cordovan schaffte es, gleichbleibend in einer Höhe und einem Tempo zu reden (etwas, das nur Cella beim Vorlesen einmal geschafft hatte) und lediglich vor der Anrede Harmolfs einen Lidschlag lang zu verzögern, ganz so, als wolle er den Zauberer damit verspotten.

»OooooOOOOOH. Ja, ja, ja. Das ist höchst bedauerlich, nicht? Wie klug von mir, daran zu denken«, schnaufte der dicke Mann. »Harmolf, du wirst mir deinen Lehrling überlassen, solange du hier arbeitest; du wirst ohnehin keine Zeit haben, dich um seine Ausbildung zu kümmern, wenn du deiner Tätigkeit

hier nachgehst. Du *willst* doch hier arbeiten, oder nicht?«

Harmolf blickte sein Gegenüber vollkommen über-rumpelt an und brachte kein Wort heraus. Alrik war fassungslos. Das konnte der fette Kerl doch wohl nicht ernst meinen! »Äh, da muss ein Missverständ-nis vorliegen«, mischte er sich ein.

Cordovan wölbte eine Augenbraue und schenkte Alrik ein böses, rasiermesserscharfes Lächeln, bei dem dieser sich unwillkürlich an die Gurgel fasste. »Du wirst den Meister gefälligst als *Meister Carolano* oder zumindest als *Adeptus Priorus Greifenfurtiensis* ansprechen.«

»... ein Missverständnis, Meister Carolano«, verbesserte sich Alrik rasch, »ich bin keineswegs ein Schüler von Meister Harmolf ...«

»Und du wirst den Magus Harmolf sicherlich nicht auf die gleiche Stufe wie *Meister Carolano* stellen«, unterbrach ihn die trockene Stimme Cordovans erneut. Diesmal gab Cordovan sich nicht einmal mehr den Anschein zu lächeln.

»... von Magus Harmolf, äh, ich bin vielmehr sein Helfer, nicht so sehr sein Lehrling. Ich taue nicht zum Magier, Eure Magnifizienz.«

Meister Carolano schürzte die Lippen. »Das Kerl-chen ist ein Schmeichler, oder nicht? Aber ob es nun zum Magier taugt oder nicht ... wer will das entschei-

den? Doch sicherlich ein Absolvent der *Kaiserlich Gar-ethischen und Fürstlich Darpatischen Magierakademie zur Mehrung magischen und nichtmagischen Wissens, des Instituts zur Erlangung von Informationen aller Art* deutlich eher als ein Schüler einer drittklassigen Lehrereinrichtung in ... wie hieß es noch gleich? Methumis, oder nicht?, oder gar ein unausgebildeter Lummel ohne Stand und Rang.« Er richtete den Finger anklagend auf Harmolf, der noch immer nicht recht zu begreifen schien, was hier vor sich ging. »Ist es nicht so, dass du seit Jahren keinerlei Lehrtätigkeit an einem akzeptablen Institut nachweisen kannst? Ist es nicht so, dass du noch niemals einen Lehrling herangebildet hast? Ist es nicht so, dass deine Theoreme zu einzelnen Punkten der allgemeinen Magielehre bestenfalls strittig und schlimmstenfalls widergöttlich sind? Ist es nicht so«, er machte eine Pause, um das wachsende Entsetzen auf Meister Harmolfs Gesicht gebührend zu würdigen, der in Erwartung einer noch schlimmeren Anklage leichenblass wurde; dann schnurrte er beinahe die letzten Worte, »ist es nicht so, dass du froh bist, diesen Jüngling hier für die Dauer eures Aufenthaltes meiner Einstufung und Lehre zu unterstellen?«

Carolano grinste unverhohlen selbstgefällig wie eine Katze, die gerade eine übergewichtige Maus aus einem Sahnetopf gefischt hat. Harmolf blieb kaum ei-

ne andere Wahl, als zu nicken. »Zu unterstellen. Sicherlich, wenn es Euch ein solches Anliegen ist, ja, aber ... was Ihr da sagt, *Collega* ...«

»*Meister!*« Cordovans Verbesserung klang wie ein Peitschenhieb, obwohl er die Stimme nicht erhoben hatte.

»... *Meister Carolano*, entbehrt jeglicher Grundlage, wie Ihr sicherlich wisst. Es gibt Sachverhalte, die hier unbedingt erwähnt werden müssen, da sie relativierend und korrigierend wirken. Ich bin als fahrender Magier und *Magus Extraordinarius* unterwegs, um ...«

»*Meister Carolano weiß* das selbstverständlich«, gab Cordovan in verbindlichem Tonfall zu verstehen; in seiner Stimme lag etwa so viel Wärme, wie sie ein erloschenes Lagerfeuer inmitten eines Schneegestöbers noch abgeben kann. »Aber Ihr habt sicherlich bemerkt, wie leicht es jemandem fallen könnte, der Euch *nicht* so gut kennt und vertraut – schließlich seid Ihr auf *Meister Carolanos* Empfehlung hier, vergesst das nicht, wie könnte er Euch da also etwas Arges wünschen? –, einzelne Sachverhalte zu verdrehen und sie Euch als Verschuldung anzulasten, anstatt sie als Verdienst zu würdigen. Euer Ruf wäre beschädigt, um nicht zu sagen: irreparabel zerstört, selbst wenn Ihr eine eloquente Verteidigung führtet und Leumundszeugen aufzubieten hättet. Was Euch in Greifenfurt nicht eben leicht fallen dürfte. Ihr versteht?«

»Versteht. Ja. Sehr schön, auf seine Empfehlung hin, ja?«, seufzte Harmolf und ließ die Schultern hängen. »Alrik bleibt aber mein Helfer?«

»OooooooooOOOH, selbstverSTÄNDLICH«, versicherte Carolano mild lächelnd. »Es geht schließlich nur um eine zusätzliche Lernmöglichkeit für das Kerlchen, oder nicht? Er steht dir jederzeit zur Verfügung, wenn ich ihn nicht brauche ... unterrichte.«

»Unterrichte. Ja, ja, das erscheint machbar, meinst du nicht auch, Alrik?« Meister Harmolf warf dem Jungen über die Ränder seiner Brille hinweg einen verzweifelten Blick zu.

»Wenn Ihr es sagt, *Meister*«, gab Alrik zurück, ohne damit einen der Magier direkt anzusprechen. Er konnte sehen, wie Carolano wütend den Mund verzog und Cordovans Augenbrauen nach oben schnellten.

Dexter und Leodora warteten vor dem Zelt. Mittlerweile hatten die Milizionäre auch den Karren des Magiers herbeigeschafft.

»Wenn Ihr Euch vorstellen könntet, im *Greifen* Quartier zu beziehen?«, erkundigte sich Dexter höflich. »Heliobar Damotil war so frei, die Räumlichkeiten anzumieten, wir haben dort ebenfalls unser Domizil aufgeschlagen und ...«

»Er schwatzt wieder zu viel, mein kleiner Frumbel-

bert«, mischte sich Leodora ein. »Kommt einfach mit. Sogar *Meister Carolano* wohnt im *Greifen*, das Zelt hier oben dient ihm nur als ... Residenz. Ihr gewöhnt euch schon an ihn. Hoffe ich. Ihr könnt mir dann sagen, wie ihr es geschafft habt.« Sie spie aus und ging den Hang hinunter in Richtung Andergaster Tor, ohne auf die anderen zu warten. Dexter zuckte die Achseln und folgte ihr, und auch Harmolf und Alrik schlossen sich an.

»Es ist schade, dass man abseits der Bibliotheken so selten auf verwandte Geister trifft«, murmelte Meister Harmolf. »Ich hatte so gehofft, hier einige neuere Theoreme disputieren zu können, aber Carolano zu Rommilys scheint dazu nicht in Stimmung zu sein. Zudem kommt er mir recht ungehobelt vor, ja, ja, duzt mich einfach. Einfach so.«

Alrik warf dem Magier einen schiefen Blick zu. »Was genau ist ein *Adeptus Priorus Greifenfurtiensis*?«

»*Adeptus Priorus Greifenfurtiensis* ... Ich habe nicht die leiseste Ahnung«, gestand Harmolf. »Diesen Titel gibt es nicht. Weder faktisch noch sprachlich.«

»Weshalb gehorcht Ihr ihm dann, als wäre er tatsächlich höher gestellt?«, erkundigte sich Alrik. Sein Meister blickte versonnen drein und schwieg, bis sie die Tür des *Greifen* erreicht hatten, wo Dexter auf sie wartete. Ehe sie eintraten, verharrte der alte Magier kurz.

»Tatsächlich höher gestellt, ja, ja. Möglicherweise ist der Titel neu verliehen worden. Ich habe mich diesbezüglich wenig, äh, auf dem Laufenden gehalten. Und es gibt ja keinerlei Grund zu versuchen, einen Hellsichtmagier zu belügen, nicht wahr? Ja, ja, sehr schön, diese Taverne.«

»Das Bier hier ist gut und frisch«, bescheinigte der Krieger. »Kommt nur.«

Der Abend im *Greifen* ließ sich für Alrik nicht besonders aufregend an; er saß mit den beiden Kriegern und seinem Meister beisammen. Aus Dexter und Leodora war anfangs nicht viel über *Meister Carolano* und *Cordovan* herauszubekommen; sie wirkten müde und misstrauisch. Dank Alriks Hartnäckigkeit und der wütenden Kommentare, die er über den fetten Magier von sich gab, lockerte sich die Stimmung merklich. Schließlich konnte Dexter sein Mundwerk ebenfalls nicht mehr im Zaum halten, sodass Alrik und Harmolf eine Reihe von Informationen erhielten: *Meister Carolano* habe das *Informationsinstitut zu Rommilys* besucht, hieß es, eines der drei Kaiserlichen Lehrinstitute für Magie des Mittelreichs, und sei von Helio-bar Damotil schon seit vielen Jahren stets als Erster der Magier berufen worden; er habe auch erstaunlich gute Kontakte zu den Bannstrahlern (Gerüchte besagten, er habe einem der obersten Bannstrahler Greifenfurts vor

Jahren einmal das Leben gerettet). Aus diesem Grund betrachte er sich nicht nur als eine Art inoffiziellen Hofmagus Greifenfurts, sondern auch als Sprecher und Oberhaupt aller Magier der Markgrafschaft, weshalb er sich wohl auch den Titel *Adeptus Priorus Greifenfurtiensis* gegeben habe und von anderen Magiern verlange, zumindest als *Meister* angesprochen zu werden; es habe in diesem Zusammenhang vor einer Weile mit einem gewissen Magus Lancorian einen unerfreulichen Zusammenstoß gegeben, in dem Carolano unterlegen gewesen sei – bis zu dem Zeitpunkt, als die Bannstrahler Lancorians Haus *Fuchshöhle* kauften und Lancorians Stellung in Greifenfurt ins Bodenlose zu fallen drohte; seitdem habe kein Magier mehr Carolano die Stirn zu bieten gewagt.

Schließlich unterbrach Leodora erfolgreich Dexters Redefluss, indem sie ihm einen Krug Bier zuschob. »Das reicht«, verkündete sie verdrießlich, »sonst wird das Bier schal. Ihr werdet noch genügend mit Magus Carolano und seinem Spießgesellen Cordovan zu tun haben. Verderben wir uns nicht den Abend, in Ordnung? Lasst uns über etwas anderes reden.«

»Über etwas anderes reden, jawohl!«, stimmte Harmolf zu, der die ganze Zeit über still und mit einem Elendsblick dagesessen hatte. Flugs riss er nun das Gespräch an sich und versuchte die unterschiedlichen Vorteile der Hellsichtzauberei zu schildern.

»Unzweifelhaft ist der *Odem Arcanum* von größtem Nutzen, um festzustellen, ob ein Zauber einem der Hunde einen Vorteil verschafft; ich denke da besonders an Bewegungsmagie, etwa den *Axxeleratus Blitzgeschwind*. Gleichwohl erkennt man hierbei lediglich die Stärke der Magie und nicht die Art, wofür ein kraftvoller *Analüs Arkanstruktur* notwendig ist, ja, ja. Es gibt kaum jemanden, der sich auf eine treffsichere Analyse magischer Kräfte so gut versteht wie ein Absolvent von Methumis. In den vergangenen Jahren freilich galt mein Interesse einer vollkommen neuartigen Formula ... sehr schön, ja, in der Tat, einer Spielform der satuarischen Magie, als *Katzen-* oder *Hexen-**augen* beschrieben.« Meister Harmolf beugte sich vertraulich vor. »Es scheint, als wäre sie selbst unter den Töchtern Satuaris nicht allzu weitverbreitet, aber ...«

»Ihr gebt Euch mit *Hexen* ab? Wenn das die Bannstrahler wüssten«, flüsterte Dexter. »Senkt besser Eure Stimme.«

»Der alte Zausel hat wenigstens Mumm in den Knochen, bei den Palmen von Rashdul!«, lobte Leodora lautstark und prostete Harmolf zu, der errötete und sich beinahe an seinem Bier verschluckte. »Na los, senkt sie, aber kommt endlich mit Euren *Katzen-**augen* ans Licht!«

Harmolf schaute sich hastig um. »Ans Licht, sehr schön, ja, ja, wahrlich ein exzeptionelles Stichwort.

Mittels dieser Formel kann man jenseits des Lichts, mithin also in vollkommener Finsternis sehen wie am helllichten Tag.«

»In vollkommener Finsternis, sagt Ihr«, stellte Leodora fest, »aber wolltet Ihr nicht sagen: *selbst* in vollkommener Finsternis? Wie ist es beim Licht des Madamals oder der Sterne?«

»Sterne ... ja, Sterne schmerzen bereits und von Laternen- oder gar Sonnenlicht kann man geblendet werden, sagt man.«

Dexter knallte seinen Bierkrug auf den Tisch. »Törichte Magie. Vollkommen nutzlos im Kampf!«

Harmolf strich sich hastig über den Bart. »Nutzlos? Nicht so voreilig, edler Hauptmann, nicht so eilig. Mit ein paar Veränderungen der Thesis ... wenn man beispielsweise eine sensorisch-motivationelle Antikopplung – taktisch reversibel also – mit *Dunkelheit* ... oder eine Gegenformel zu *Flim Flam Funkel* ... ja, ja, Ihr versteht, wenn man sie integriert, sodass sie auf Licht reagieren und so eine Art Schutz ...« Harmolfs Stimme verlor sich in unverständlichem Gemurmel. Mit einem Kohlestift zeichnete er Linien und Symbole auf die Tischplatte, die binnen kürzester Zeit von einem wahren Gewirr an Zeichen und Pfeilen übersät war. »Ja, so könnte es gehen ...«

»Dann zaubert es uns vor«, schlug Leodora vor.

»Zaubert es uns vor? Vorzaubern? Nun, man sieht,

dass Ihr nichts von Magie versteht, denn dazu bedarf es erst der vollständigen ... äh ... Thesis, der ...«

»Strategie?«, half Dexter aus.

»Strategie? Nun, ja, ja, gewissermaßen. So weit sind meine Forschungen noch nicht gediehen; ich hatte eigentlich gehofft ...«

Dexter starrte ihn aus glasigen Augen an. »Ihr meint, ich habe hier für nichts und wieder nichts zugehört?«

»Zweifellos«, kommentierte Leodora trocken. »Und dem Wirt wird es sicherlich eine Freude sein, Euch die Tischplatte mitzugeben, damit Eure Aufzeichnungen nicht verloren gehen.« Sie winkte dem Wirt nachzuschicken. Dieser tat es und wischte »diesen furchtbaren Ruß« mit einem rot karierten Küchentuch vom Tisch. Der Magier blickte einen Moment lang fassungslos auf die nun wieder blanke Tischplatte und dann in Leodoras feixendes Gesicht.

Alrik bemühte sich, nicht allzu unverständlich auszusehen, und wollte gerade damit anfangen, munter beim Biertrinken mitzuhalten, als ihm jemand den Krug aus der Hand nahm.

»Na so was! Wenn das nicht Alrik ist! Schnell gewachsen bist du, Junge, das muss ich schon sagen, selbst für einen Menschen!«, polterte eine tiefe Stimme. Alrik fuhr herum. Da stand – Selos!

»Selos?«

»Sollt ich mich so verändert haben? Du bist zwar ein bisschen größer geworden – wo soll das nur hinführen bei euch Menschen? –, aber ich bin schließlich nicht blind, was! Und? Hast du die Verschwörung von Gareth aufgedeckt und den Giftmischer und das Netz der Mörder rund um diesen Helmbert Schlagwurz ausfindig gemacht?«

»Helmbrecht Schlagwert. Nein. Ich habe allerdings einen Namen herausgefunden. Und vor allem: nicht so laut«, flüsterte Alrik, aber sie hatten bereits die ungeteilte Aufmerksamkeit von Leodora, Dexter und Harmolf. Der Zwerg zog sich den nächstbesten Stuhl heran und ignorierte den wütenden Protest des Mannes, der bisher darauf gesessen hatte. Selos war hoch interessiert an allem, was Alrik in der Zwischenzeit erlebt hatte. Als Alrik erzählte, dass die rothaarige Händlerin Yasmina Ulfaran heiße und angeblich gen Greifenfurt aufgebrochen sei, horchte nicht nur der Zwerg auf. »Die kenne ich«, kam es nahezu gleichzeitig aus seinem und aus Dexters Mund, ebenso wie das direkt darauf folgende »Du zuerst!«

Darauf herrschte für einen Lidschlag Schweigen, bis Alrik sie ermunterte, doch endlich zu erzählen. Sofort fingen beide gleichzeitig an zu reden, wurden aber durch ein harsches Machtwort von Leodora unterbrochen: »Man kann ja sein eigenes Wort nicht verstehen, wenn ein unflätiger Krieger und ein Zwerg durchein-

ander schwatzen«, polterte sie. »Selbst das große Donnersturm-Rennen geht unter weniger Lärm von-statten!«

Der Zwerg bestellte fünf Krüge Bier und fünfmal »Bergtau« für sich und die anderen – auf Kosten Leodoras, die so überrascht war, dass sie zu widersprechen vergaß. Selos drückte jedem einen kaum fingerhutgroßen Becher Bergtau in die Hand und stieß mit ihnen an, wobei er sich jedes Mal aufs Neue vorstellte. Während er den Bergtau hinunterstürzte und Alrik sowie Harmolf es ihm gleichtaten, nippten Dexter und Leodora nur an ihren Bechern. Einen Wimpernschlag später kannte Alrik auch den Grund. »Was ... was ist das?«, flüsterte er. Sein Hals brannte wie Feuer, die Augen tränten und die Nase lief. Meister Harmolfs Kopf lag mit dem Gesicht nach unten auf der Tischplatte; der Magier schnarchte. Selos gluckste zufrieden, einen seligen Ausdruck in seinen Zügen. »Das Beste, was Greifenfurt zu bieten hat«, verkündete er mit genüsslichem Zungenschmalzen, »frisch gebrannt aus Schneestolzzwiebeln und Korn! Ja!« Er warf seinen Becher schwungvoll hinter sich. Nur durch schieres Glück – oder überderisches Können – traf dieser keine anderen Gäste, sondern zerschellte an der Wand. Kurz darauf kam der Wirt und strich einige Geldstücke ein, ansonsten blieb Selos' Handlung folgenlos. Zuerst musste Alrik dem Krieger und

der Söldnerin berichten, worum es eigentlich ging; besonders Dexter bestand darauf, während Leodora ihren Bergtaubecher leerte und ihn dann unauffällig gegen Dexters Becher austauschte.

Endlich erzählten Dexter und der Zwerg das, was sie von Yasmina Ulfaran wussten. Zusammen genommen ergab sich folgendes Bild: Die Händlerin hatte vor etlichen Tagen *Meister* Carolano aufgesucht und ihn mit einer prallen Geldbörse wieder verlassen; wie lange sie bereits in der Stadt gewesen war, wusste niemand zu sagen. Sie hatte etliche Waren bei Selos gekauft, Waren, die man für eine Reise benötigte oder vielleicht auch zum Handel, nichts Außergewöhnliches, aber immerhin, und ihn zu überreden versucht, ihn bei einer Expedition »Richtung Nordhag in den Finsterkamm« zu begleiten. Auf seine Antwort, er sei eigens hergekommen, um während der Hunderennen ein wenig Gold zu verdienen, hatte sie ihm zu verstehen gegeben, dass sie vor dem Ende der Rennen wieder zurück sein würde, denn auch sie wolle in diesen Tagen noch den einen oder anderen Dukaten verwetten und vermehren. Nachdem er dennoch abgelehnt hatte (»als ich ihr rotes Hexenhaar sah, wusste ich, was ich davon zu halten hatte!«), war sie verschwunden, und er hatte sie eher zufällig mit zwei Begleitern auf schnellen Pferden die Stadt verlassen sehen – wenige Tage, bevor Alrik und Harmolf eintrafen.

Alrik beschloss, in Greifenfurt auf die Händlerin zu warten. Es machte wenig Sinn, ihr ins Nirgendwo zu folgen, denn selbst wenn man annahm, dass ihr Ziel tatsächlich im Finsterkamm und Richtung Nordhag lag (obwohl man lediglich ihre eigene Aussage dafür hatte) und selbst wenn sie auf den wenigen halbwegs befestigten Pfaden blieb, war das Gebirge doch so groß und gefährlich, dass *Nirgendwo* eine angemessene Bezeichnung war. Für das Abwarten sprach auch, dass bis zum Ende der Hunderennen ja nur wenige Wochen blieben, dass der Aufenthalt in der Stadt sicherlich bequemer war als eine Reise durch die Wildnis und nicht zuletzt der Umstand, dass Yasmina Ulfaran und der Magier aus Rommilys vermutlich ein Geschäft miteinander abgeschlossen hatten – folglich würde sie hierher zurückkehren. Alrik brauchte also nur abzuwarten.

Alrik war schlechter Laune. Zum einen hatte er mächtiges Schädelbrummen von dem Bergtau und dem Bier – obwohl die Feen ihn vor Alkohol gewarnt hatten, gehörten die Abende im *Greifen* in geselliger Runde mit Harmolf, Selos, Leodora und Dexter mittlerweile zu den wenigen Lichtblicken seines Aufenthalts in Greifenfurt –, und zum anderen war er mittlerweile so etwas wie Carolanos leibeigener Dienstbote geworden (zumindest kam er sich so vor). Meister

Harmolf hatte zwar versucht, Alrik zu erklären, welch große Ehre es sei, sich im Dunstkreis eines so machtvollen Magiers wieder zu finden, aber die mitleidigen Blicke während der kleinen ermunternden Rede hatten Bände gesprochen. Nun, zumindest das mit dem Dunstkreis stimmte. Carolano, fett, aufgedunsen und aufgetakelt wie eine garethische Edeldirne aus dem *Sechzehn Ministerinnen*, die ihre besten Jahre schon aus der Erinnerung verloren hatte, aß mit Vorliebe scharf gewürzte Eintöpfe mit Fleisch, Kohl und Hülsenfrüchten, die er lautstark verdaute; ferner schwitzte er bei körperlichen Anstrengungen jedweder Art erbärmlich, war dem Baden gegenüber ablehnend eingestellt und benutzte stattdessen ansehnliche Mengen unterschiedlichster Duftwässerchen – »zu irgendeinem Zweck müssen sie doch erfunden worden sein, oder nicht?« –, dass Alrik jedes Mal die aufsteigende Übelkeit unterdrücken musste, wenn er das gestreifte Zelt aufsuchte, in dem der Magier residierte. Carolano seinerseits rief nach Alrik, so oft er wollte. Mit anderen Worten: ständig.

»Was störst du mich schon wieder, Junge?«, ätzte der *Adeptus Priorus* griesgrämig, als Alrik diesmal sein Zelt betrat.

»Verzeiht, Meister, aber Ihr ließt mich rufen«, wandte Alrik ein und versuchte, jedes Quäntchen Ironie in die Worte zu legen, deren er fähig war.

»Oh. Das ist schon *so lange her*, dass ich es beinahe wieder vergessen hätte«, entgegnete Carolano aalglatt, obwohl nur wenige Augenblicke vergangen waren, seit er nach dem Lehrling verlangt hatte. »Nun, sei es, wie es sei, du bist hier, weil ich einen Bericht über die derzeitige Situation der Vorbereitungen des Hunderennens wünsche. Während du dir die Worte zurechtlegst, darfst du deine Saumseligkeit gut machen, indem du meine Füße massierst.« Er streckte Alrik die Füße entgegen. Dieser atmete ein letztes Mal tief ein und machte sich an die Arbeit. Dabei berichtete er getreulich alles, was er und Meister Harmolf heute erledigt hatten. Harmolfs Aufgabe war es an diesem wie an den vergangenen Tagen gewesen, die zuständigen Wetteinrichtungen in Augenschein zu nehmen. Da der Magier, wie sich schon nach dem ersten Gespräch zeigte, wenig Ahnung von solchen profanen Geschäften hatte, übernahm Alrik die eigentlichen Untersuchungen, wobei er sich zwanglos zwischen den Leuten bewegte und mit ihnen über die antretenden Hunde, die einzelnen Rennställe und sogar über Favoriten bei den immer wieder stattfindenden Hahnenkämpfen diskutierte. Harmolf wanderte währenddessen innerhalb Alriks Sichtweite unschlüssig umher und fixierte mal diesen, mal jenen Gesprächspartner seines Lehrlings, wobei er ihn mit der magischen Formel *Odem Arcanum* untersuchte.

Einmal wurde er ganz aufgeregt, als sich ihm zum ersten Mal ein rötlicher Schimmer an einer der Personen zeigte, der auf Magie hindeutete, und er sandte dem *Odem* sogleich noch eine seiner Lieblingsformeln hinterdrein, das klassische *Analüs Arkanstruktur*, mit dem er Aufschluss über Art und Beschaffenheit der Magie zu erhalten hoffte. Leider handelte es sich lediglich um eine magische Waffe – an und für sich hoch interessant, aber Harmolf musste sich eine nähere Analyse aus dem Kopf schlagen, da eine solche Waffe wohl kaum zu unerlaubten Hilfsmitteln bei Hunderennen zu zählen war; und *Meister Carolanos* Anweisungen waren diesbezüglich sehr eindeutig. Dennoch war Harmolf in der nächsten Zeit kaum im Stande, seine Aufmerksamkeit der zugewiesenen Aufgabe zu widmen; er versuchte sich die Matrix der Waffe genauer einzuprägen, die überaus interessant, wenn auch weder ausgefallen noch sonderlich kraftvoll gewesen war.

Auf diese Weise verstrichen die Tage ergebnislos. Vormittags ging es um allgemeine Informationen, nachmittags mussten die Hundezwinger, die Hunderennbahn, die Hundebesitzer und natürlich die Hunde ›inspiziert‹ werden, wie Carolano es nannte (der sich seinerseits nie unter das gemeine Volk mischte, um diese profanen Aufgaben zu erledigen). Jeden Abend bestellte Carolano nacheinander Meister

Harmolf und Dexter in sein Zelt zum Rapport. Cordovan schrieb die Berichte mit und ließ sie anschließend gegenzeichnen, und dann waren die beiden wieder entlassen. Alrik kam nicht ganz so gut weg, er wurde immer wieder zu Carolano gerufen, um ihm zur Hand zu gehen oder zu berichten.

Als Alrik mit seinem heutigen Tagesbericht am Ende war, nickte Carolano zufrieden.

»Aaaaah, das war *sehr* aufschlussreich, oder nicht? Aber ich bin mir nicht ganz sicher, ob du mir auch alles gesagt hast.« Der Magier fixierte ihn und murmelte etwas Unverständliches. Als er weitersprach, hatte seine Stimme einen zwingenden Unterton. »*Erzähltest du mir gerade auch in allen Dingen die Wahrheit?*«

Alrik dachte nicht lange nach. »Ja. Gewiss, Meister, ich ...«

Carolano strich sich angelegentlich über den Bart; Alrik sah, wie er dabei wie zufällig an der mittleren oberen Spange aus Arkanium drehte. Ein heißes, brennendes Gefühl durchfuhr den Jungen: Versuchte der Magier etwa, in seinen Kopf einzudringen? Rasch setzte er von Hingabe und Treue zum *Adeptus Priorus Greifenfurtiens* erfüllte Gedanken an die Oberfläche seines Verstandes und vertraute auf die Feengabe, sein wahres Denken verschleiern zu können; der Magier durfte nichts von Yasmina Ulfaran erfahren und schon gar nichts von dem ausgeprägten Widerwillen,

den Alrik ihm gegenüber empfand. Carolano zu Rommilys zwirbelte seinen Schnurrbart, das heiße Gefühl ließ nach.

»Aaaaah ...! Brav, Junge, brav. Du darfst dich jetzt entfernen, um Magus Harmolf zu helfen, die Hundezwinger zu besichtigen. Ach, und bring mir bitte vorher noch eine Schale Weintrauben. *Darpatische*. Am besten Südhang, aber ich will nicht kleinlich wirken.«

Alrik sah sich vergeblich nach den Trauben um und öffnete gerade den Mund, um etwas zu sagen, aber der Magier ließ ihn nicht zu Wort kommen. »*Natürlich* musst du diese Trauben erst *kaufen*. Diese kleine Ausgabe wird dir dein Meister doch wert sein, nicht wahr? Und beeile dich, ich habe nicht den ganzen Tag Zeit.«

Zähneknirschend verließ Alrik das Zelt und stellte dabei fest, dass die Sonne viel tiefer stand, als das eigentlich der Fall hätte sein dürfen; das Gespräch hatte nicht besonders lange gedauert. Sein Misstrauen gegenüber dem fetten Zauberer verstärkte sich. Irgendetwas war hier faul, aber er wusste nicht genau zu sagen, was.

Seit diesem Vorfall versuchte Carolano nur noch gelegentlich und wie zur Kontrolle in Alriks Gedanken zu lesen; offenbar fand er alles vorzüglich und gab sich dem Jungen gegenüber leutseliger als anderen,

so, als vertraue er ihm mehr als allen anderen, mit Ausnahme von Cordovan.

Trotzdem blieb Alriks Misstrauen. Er bat seinen Meister um eine Auskunft – ob Carolano zu Rommilys in irgendeiner Hinsicht *auffällig* wäre; ein dezenter *Odem Arcanum* während eines der Treffen zwischen den Magiern könnte vielleicht ... Harmolf stotterte ein wenig herum und berichtete dann, dass er ebendies bereits versucht habe, jedoch ohne Ergebnis. Es sei nicht so, dass es nichts Auffälliges gebe, vielmehr fühle es sich für Harmolfs magische Sinne so an, als wäre *nichts* da. Ein magischer Schutz, womöglich. Schließlich trage Carolano ja alle wichtigen Informationen zu den Hunderennen in seinem Gedächtnis! Dass der Magier versucht haben sollte, seine, Harmolfs Gedanken zu lesen, bestritt er jedoch energisch – davon hätte er sicherlich weitaus eher etwas bemerken müssen als Alrik. Alrik gab sich damit nicht zufrieden und beobachtete Carolano von Rommilys und seine Umgebung weiterhin scharf.

Ihm fiel auf, dass Harmolf und Dexter nach ihren Tagesberichten oft ein wenig blasser zu sein schienen als sonst und dass der allgegenwärtige Cordovan jedes Mal verhinderte, dass sich in dieser Zeit jemand dem Zelt näherte. Alles, was die beiden erzählten, war derart belanglos, dass es schon beinahe wieder verdächtig war. Nette Gespräche über die Familie

und die Schönheiten ihrer Geburtsorte waren normalerweise unverfänglich, aber erstens nicht bei *Meister Carolano* und zweitens nicht wiederholt – schließlich würde sich niemand solche Geschichten mehrmals hintereinander anhören! Ja, eines war klar: Etwas stimmte nicht! *Ganz und gar* nicht. Alrik beschloss, Harmolf und Dexter weiszumachen, sein Interesse sei eingeschlafen und sein Misstrauen offensichtlich unbegründet. Sollte sich etwas Bedeutsames ereignen, würde er es ohnehin erfahren, und falls nicht, würden sie zumindest während ihrer Gespräche mit Carolano nicht unbedingt an ihn und sein Ziel denken.

Die Einzigen, mit denen Alrik offen über seine Befürchtungen sprach, waren Selos und Leodora – beide hatten mit Carolano im Grunde nichts zu tun, würden ihm also nach menschlichem Dafürhalten keinen der zweiflerischen Gedanken verraten können, denen Alrik nachhing; Leodora hatte er auf Selos' Drängen hin an einigen seiner Überlegungen teilhaben lassen, da er ihr ohnehin nichts verheimlichen könnte, wie der Zwerg rasch erkannt hatte.

»Böse Magie ist das Gedankenlesen«, grummelte der Zwerg. »Elfisch soll sie sein, hab ich gehört.«

Leodora war sich nicht ganz sicher. »Damals in Rashdul machten wir es anders: Falls wir den Verdacht hatten, dass jemand die Unwahrheit sagte,

banden wir ihm eine Schnur um den Finger.« Sie unterbrach sich. »Nein, wenn ich recht überlege, war es keine Schnur, sondern eine Bogensehne.« Ehe Alrik oder der Zwerg etwas einwerfen konnten, fuhr sie fort: »Und es war eigentlich auch kein Finger, sondern der Hals.« Sie bleckte die Zähne. »Ihr versteht, was ich meine.« Es war eine Feststellung, keine Frage.

Alrik wurde klamm, denn die Geschichte Leodoras forderte doch geradezu ... aber da war es auch schon zu spät. Selos strich sich einmal über den Bart und begann dann: »Da fällt mir eine Geschichte aus Waldwacht ein: Es ging um den Zwergenschmied Glodgorlod und seine Frau, aber auch um einige Steinwühler – so nannten wir spaßeshalber Zwerge, welche die Stollen weiter voran trieben – und, ihr werdet es nicht glauben, um einen Hammer.« Er blickte strahlend von Alrik zu Leodora und zurück, ohne deren verzweifelten Gesichtsausdruck zur Kenntnis zu nehmen. »Eigentlich begann alles damit, dass Glod, Sohn des Borl, den alle nur den Hinkenden Borl nannten, weil er hinkte, bei einer Wanderung durch das Gebirge eine Stelle fand, an der einige seltene Kräuter wuchsen. Ich weiß nicht, ob ihr schon einmal vom Zwiebelfelszwergkraut gehört habt? Ist auch egal. Er steckte also einige davon ein, und als er nach Hause kam, fragte ihn Glodgorlod, der gerade das Feuer der Esse schürte: ›Sage mal, Nichthinken-

der Glod, Sohn des Hinkenden Borl, was hast du denn ...<<<

Nach etwas mehr als einer halben Ewigkeit und etwas weniger als einem halben Dreh- und Angelpunkt war Selos endlich mit seiner Waldwacht-Geschichte am Ende angelangt. Er hatte allen Versuchen, ihn zu unterbrechen, unverzagt widerstanden, sogar dem großen Krug Greifenfurter Bier, das Leodora ihm bestellt hatte.

»Gut«, meinte die Söldnerin schließlich, »um zu unserem eigentlichen Gespräch zurückzukommen: Es gibt noch mehr, das den großen Magier verdächtig macht, wenn man genau darüber nachdenkt. Ich habe mir die Freiheit genommen, Carolanos Schatten zu beschatten.«

»Seinen ... Schatten?« Selos' Gesicht nahm einen fragenden Ausdruck an.

»Ja, damit man ihn nachts nicht wieder findet, Zwerg!«, fauchte Leodora. »Nein, du Dummkopf, ich meine Cordovan!«

»Aber wieso sollte man Cordovan nachts nicht wieder finden können?«, wollte der Zwerg wissen. Leodora ächzte.

»Vertraue mir einfach, in Ordnung? – Also, bei der Beschattung ist mir aufgefallen, dass Cordovan heimlich Wetten tätigt.«

»Das ist nicht auffällig, das machen alle Greifenfur-

ter. Und es hat auch nichts mit Carolano zu tun, oder?«

»Wenn du mich ausreden lassen würdest, *Knabe*, dann wüsstest du's bereits: Ich habe mich umgehört und umgesehen, unauffällig, wie das meine Art ist.«

»Und?«, fragte Selos. Leodora ignorierte ihn.

»Er hat die Wetten nie für sich abgeschlossen, sondern immer im Auftrag seines *Meisters*.«

»Carolano.«

»Irrtum. Er hat es sogar jedes Mal mit den entsprechenden Unterschriften bestätigt: für *Meister* Harmolf ... nie für Carolano.«

Alrik machte große Augen, dem Zwerg erging es nicht besser. »Meister Harmolf würde niemals Wetten abschließen, er weiß doch nicht einmal, wie man so etwas macht.«

Leodora nickte bestätigend. »Das sagst *du*. Die Wettannehmer werden etwas anderes behaupten, wenn du sie fragst. Und schließlich hat Cordovan das Geld auch stets abgeholt – es waren übrigens alles Siegerwetten, nicht ein einziges Mal hat er verloren.«

»Er hat's selbst behalten, der goldgierige Schuft!« Selos' Stimme bebte vor Entrüstung. Es ging um *Gold*. Und Gold war nun mal eine zutiefst zwergische Angelegenheit.

»Nächster Irrtum. Er hat die Gewinne jedes Mal brav seinem *Meister* abgeliefert – Carolano.«

»Welchen Sinn sollte das ergeben?«, grübelte Alrik.
»Im Namen meines Meisters eine Wette abzuschließen, die nicht von ihm stammt, und den Gewinn dann Carolano zu überreichen? Nur, damit Carolanos Wettleidenschaft nicht offenbar wird?«

»Das genau ist der springende Punkt. Es ergibt keinen Sinn, so wenig, als liefe Nedime, die Tochter des Kalifen, im Schneelaurerpelz durch die Wüste, eh?«

»Und weshalb waren es alles *Siegerwetten*? Das kann doch schwerlich Zufall sein, und wenn man darüber nachdenkt, liegt ein Betrugsverdacht mehr als nahe. Allerdings würde kein Betrüger so etwas machen, ohne nicht wenigstens ein oder zwei erfolglose Wetten abzuschließen, meint ihr nicht?«

»Manchmal is' Gold eben einfach nur Gold. Manchmal erge'm Dinge kein' Sinn außer dem, da ssu sein, und grad', was Gold anbelangt, is' das auch genug«, versuchte Selos, der mehrmals kräftig aufstoßen musste, Alrik aufzumuntern und schluckte den nächsten Becher Bergtau.

»Doch, ich bin sicher, dass sie einen tieferen Sinn haben. Uns fehlt nur der richtige Blickwinkel, um ihn zu erkennen.«

»Das glaube ich auch«, stimmte Leodora zu.

Die drei versanken in brütendes Schweigen. Während Selos nach einem halben Dutzend Bechern Berg-

tau nun ein Bier nach dem anderen trank und bereits beim siebenten angekommen war (»Nachm Beergtau isses Bier hier sssoo legger wie alsobs die sieben magischen Kelche wärn, aus denenichs trürk ... trürk ... trürk!«), versuchten Alrik und Leodora jeder für sich die einzelnen Elemente in die richtige Reihenfolge zu bringen.

»Der ausschlaggebende Punkt ist und bleibt *Meister Carolano*«, sagte Alrik plötzlich. »Meister Carolano zu Rommilys. Wie weit entfernt ist Rommilys?«

Leodora sah ihn scharf an. »Worauf willst du hinaus?«

»'n paar Tagsreisnnnn, fffünf schätzich, mi'm Ferd vielleicht' wenger, auf Sswergnbein' deutlich mehr. Fffferde sinn abemich gut, bestimmt ha'm die Elf'n sie erfun'n ...«, grummelte Selos, wischte sich den Bierschaum vom Mund und knallte mit dem Kopf auf die Tischplatte.

Alrik und Leodora wechselten einen bedeutungsvollen Blick. Dann stand die Söldnerin auf und streckte sich. »Ich denke, ich muss mal an die frische Luft, dieses dauernde Wandern zwischen Steinwänden lässt mich zu schnell altern. Man sollte sich öfters die Beine vertreten, findest du nicht auch?« Beim Hinausgehen wandte sie sich noch einmal um. »Du hältst ein Auge auf Frumbelbert, in Ordnung? Ich möchte nicht, dass ihm etwas zustößt!« Selos

schnarchte laut und vernehmlich. Alrik nickte. Leodora hatte seinen Plan verstanden.

Wenige Tage vor dem Ende der Hunderennen war Yasmina Ulfaran noch nicht wieder in Greifenfurt aufgetaucht. Alrik war gerade bei Meister Harmolf, wo er Edelsteine polierte, Skizzen zu ihrem Schliff anfertigte und sich Notizen zu ihrer Bedeutung machte, als er einen vertrauten Geruch wahrnahm. Ehe er dem Magier ein Zeichen geben und sich in dem wackligen Schrank verstecken konnte, öffnete sich aber schon die Zimmertür. »Öffnen« war möglicherweise das falsche Wort, um den Vorgang zu beschreiben, der sich nun abspielte, denn eine ungeheuere scharlachrote Seidenmasse schob sich hindurch, sodass es eher wirkte, als wolle die Tür aufspringen, um dieses Etwas hindurch zu lassen. Tatsächlich ertönte ein Laut, der eben dies auch andeutete.

»AaaaaAAAAAAH! Ein Magier sollte imstande sein, sein Domizil ansprechend und zugänglich für Zunftgenossen zu gestalten, oder nicht?«

Jeder Faktor für sich allein genommen – Geruch, Größe, Kleidung, Wortwahl – hätte Alrik und Meister Harmolf genügt, um zu erraten, wer der Eintretende sein mochte: Unter allen Lebewesen, die derzeit in Greifenfurt wohnten, war Carolano in jeder genannten Hinsicht einzigartig.

»Na, da ist er ja«, lachte der Magier, der Alrik mit einem Blick erspäht hatte, schob Harmolf mit einer brutalen Gleichgültigkeit aus dem Zimmer und näherte sich dem Jungen, wobei seine Fettmassen ins Zittern gerieten. »Den *ganzen Tag* verbirgst du dich schon vor mir. Hast du ein schlechtes Gewissen?« Ein intensiver Geruch von Knoblauch und fauligem Obst drohte Alrik zu überschwemmen.

»Ich bin froh, dich ausgemacht zu haben. Zwischen all dem Unrat hier hatte ich beinahe Angst, du würdest mir gar nicht auffallen.« Während Carolano versuchte, möglichst gleichgültig durch das Zimmer zu schlendern, zupfte er gedankenverloren an seinem Dreifachbart. Alrik fragte sich, wie er auf eine solch ausgefallene Haartracht gekommen war: drei Bartzöpfe jeweils im Abstand von etwa einem Spann nacheinander durch zwei ringförmige Spangen zu führen. Wer täte so etwas, es sei denn, er verspräche sich etwas davon? Etwas *Magisches* vielleicht? Meister Harmolfs Schriften verrieten nichts darüber, aber hieß es nicht, man könne Magie an Gegenstände binden? Und hatte Alrik nicht den Einsatz von Magie gespürt, als Carolano eine der Spangen berührt hatte? Dieser Eindruck wurde noch durch deren Beschaffenheit verstärkt: Für jede Spange war ein anderes Material verwendet worden, neben den gebräuchlichen Edelmetallen Gold und Silber auch Meteoreisen

sowie Endurium, Arkanium und Mindorium, die magischen Metalle; für so etwas hatte Alrik durch seine Studien bei Meister Harmolf einen Blick.

Nach einer Weile strich der Magier sich mit einer sanften, für ihn ungewohnten Bewegung über den Bart und betrachtete Alrik sinnend, ehe er tadelnd den Kopf schüttelte. »Du bist ärgerlich. Dabei ist Ausgeglichenheit so *wichtig* für uns Adepten der arkanen Künste, oder nicht? Nein, sag nichts, es ist sinnlos, mir etwas vormachen zu wollen, ich weiß genau, was du gerade denkst. Du machst es dir nur unnötig schwer, und dabei wäre es so einfach, mich als das zu betrachten, *was ich dir wahrhaftig bin: Lehrer, Mentor und Freund.*« Der Magier riss die Augen auf, sodass die Iriden für einen Augenblick wie kleine, frei schwebende schwarze Punkte im Weiß des Augapfels wirkten, und ließ sie dann wieder zu schmalen Schlitzten zwischen den Fettwülsten werden. Ein dünnes Lächeln spielte um seine Mundwinkel.

Alrik seufzte. Es hatte wohl wirklich keinen Sinn, immer störrisch zu sein. Und wenn er ehrlich war, hatte er dem *Meister* nie die Gelegenheit gegeben, sich als nett zu erweisen. Nun, es würde auf einen Versuch ankommen. Seine Wut verflog. »Na schön, Meister. Ihr habt mich gefunden. Aber wie Ihr wisst, habt Ihr mir gestern selbst für heute freigestellt, meine Studien bei Mei... Harmolf fortzuführen.«

»Oh?« Carolano machte ein enttäuschtes Gesicht. »Wie *schrecklich* unangenehm für mich, oder nicht? Nicht nur, dass ich dich in deinen wohl verdienten Studien störe, nein, es geschieht ausgerechnet in dem Augenblick, in dem ich einen schlaunen, zuverlässigen Gefolgsmann für eine äußerst heikle Mission benötige.«

Alrik durchschaute den Zauberer sofort. Carolano hatte genau gewusst, dass sein »Diener« hier war und auch weshalb. Und nun versuchte er ihn unter Druck zu setzen mit seiner Mischung aus Freundlichkeit, Schuldbewusstsein und Schmeichelei. Andererseits – was brachte es, dies alles zu erkennen? Im Grunde blieben ihm auch hier nur zwei Möglichkeiten: auf das Spiel einzugehen, ohne zu wissen, worum es eigentlich ging, oder sich zu weigern und für die nächsten Tage unter Carolanos Zorn zu leiden. Das Letztere schien ihm nicht besonders anziehend, zumal das Eingehen auf Carolanos Wünsche ihm die Möglichkeit eröffnete, ihr Verhältnis ein wenig zu ... entspannen.

»Das ist doch kein Problem, Meister. Ich hätte wissen müssen, dass Ihr einen dringenden, lebensnotwendigen Auftrag habt, und selbstverständlich könnt Ihr Euch darauf verlassen, dass ich Euch zu Diensten stehe.« Er zeigte sein gewinnendstes Lächeln.

»Oooooohhh, wie *wunderbar!*«, jubelte der Magier

und klatschte begeistert in die Hände, wie ein kleines (wenn auch ungemein fettes) Kind. »Ich werde morgen Abend zum Ende unseres Auftrages einen kleinen feierlichen ... nun, nennen wir's *Empfang* geben, du weißt schon.«

»Nein.« Alrik schüttelte mit dem Ausdruck aufrichtigen Bedauerns den Kopf.

»Gäste«, raunzte der Magier, während er nachlässig über seinen Bart fuhr, »*wich-ti-ge* Gäste. *Er-le-sene* Gäste. Und nun, lieber Alrik, da Gäste angemessen bewirtet werden müssen, kommst du ins Spiel. Du wirst für das bescheidene Mahl verantwortlich sein, es ist ja wirklich nichts Besonderes. Meinst du, du schaffst das?«

»Sicher«, nickte Alrik. »Ich werde auftragen, nachschenken und abtragen, das sollte nicht zu schwierig sein.«

»Fein, fein«, sagte Carolano von Rommilys und klatschte abermals in die Hände. »Aber da gibt es einen kleinen – wie soll ich sagen? – Irrtum. Die Bedienung obliegt Cordovan. *Du* bist für das *Essen* verantwortlich.«

Alrik war verärgert. Er hätte genauer auf die Wortwahl des Magiers achten sollen. Trotzdem beherrschte er sich mustergültig und versuchte sich an einem besonders glatten Cordovan-Lächeln. »Mit anderen Worten ...?«

»Du wirst das Essen besorgen, zubereiten, anrichten ... Du weißt schon. Alles, was so dazugehört. Und ich möchte gern Reiher essen, ja? Glasierten Graureiher mit Honigsoße, Pflaumenkompott, eingelegten Rüben und einem Hauch frischer Kräuter und Beeren; nichts Bitteres, selbstverständlich, aber auch nichts zu Süßes und Klebriges. Vielleicht auch noch die eine oder andere lokale Spezialität, eingelegten Katenkäse und einen Getreidebrei. Genau ... *moderat* in der Auswahl, aber *grandios* in der Kochkunst. Morgen Abend bei Sonnenuntergang findet das Essen statt. In meiner Residenz.«

Carolano drehte sich so schwungvoll um, wie seine Massen es zuließen; ein Teil seines Körpers war schon nach draußen gelangt, ehe Alrik seine letzte Frage stellen konnte: »Und wie viele Personen erwartet Ihr?«

»Oh, nur mich und einen Gast. Oder zwei. Du machst das schon.« Und damit war er endgültig verschwunden.

Meister Harmolf betrat den Raum wieder. Er blickte ganz unglücklich drein. »Machst das schon ... Ich fürchte, ich habe dich da in eine nicht ganz glückliche Lage gebracht. Tut mir Leid, Junge.«

Alrik seufzte. »Keine Sorge. Eines Tages wird der fette Kerl an seiner eigenen Gier ersticken oder vor lauter Völlerei platzen. Ich mache das schon – aber es

gibt ein viel größeres Problem: Habt Ihr schon einmal *Reiher* gegessen? Doch wohl kaum, so wenig wie Wolf! Ich schätze, da hilft nur eins: tüchtig würzen!«

Mit diesen Worten verließ Alrik den Raum. Harmolf starrte ihm nach und nach einer kleinen Ewigkeit nickte er überrascht – und beeindruckt. Der Junge bewies mehr Schneid als er selbst!

Alrik hatte Glück gehabt: Zuerst war er Selos begegnet, der – »als Meister der Bratpfanne und des Topfs in Herstellung, Verkauf und Handhabung« – sofort angeboten hatte, ihm bei der Zubereitung zu helfen. Er solle sich keine Gedanken machen und lieber den Reiher besorgen, alles Weitere werde Selos selbst in die Wege leiten; es ergebe sich dadurch nämlich eine viel versprechende Möglichkeit, einige weitere seiner Waren zu verkaufen. Nach diesem Glücksfall hatte Alrik allerdings feststellen müssen, dass es auf dem gesamten Markt keine Reiher zu kaufen gab (etwas, das ihn nicht wirklich wunderte). Während der ergebnislosen Suche allerdings war er förmlich in Dexter hineingelaufen, der sich an einem der zahlreichen Imbissstände an Apfelküchlein gütlich getan hatte. Der groß gewachsene Krieger hatte ihm erklärt, dass er die Reiher schon jagen müsse, und ihm einige Fragen gestellt: Ob Alrik jemals auf die Jagd gegangen sei? Ob er mit dem Bogen umzugehen verstehe? Ob

er eine Ahnung von Reihern habe? Ob er wisse, wo man Reiher finde? Ob er wisse, wo Leodora sich seit einigen Tagen herumtreibe? Ob man sich Sorgen um sie machen müsse? Nachdem er auf jede seiner Fragen ein Nein als Antwort erhalten hatte, beschloss er, sich Alrik bei der Jagd anzuschließen.

Nun waren die beiden nach Norden entlang der Breite stromaufwärts unterwegs – Dexter hatte sich »nur für alle Fälle« zusätzlich zu seinem Bogen auch noch mit Armbrust und zweierlei Schwertern bewaffnet und trug, wie er es ausdrückte, »die gesamte Verantwortlichkeit« der Expedition, während Alrik sich mit der restlichen Ausrüstung abschleppte. Der Platz, den auf dem Hinweg noch die in Stoff eingeschlagenen Apfelküchlein einnahmen, war für den Rückweg der erlegten Beute vorbehalten. Glücklicherweise machte die frische Luft außerhalb der Stadtmauern Dexter hungrig, und so wurde die Last auf Alriks Rücken zusehends leichter.

»Die Dämmerung ist die beste Zeit für die Jagd«, erklärte Dexter, »und das wissen auch die Reiher. Deswegen jagen sie bei Dämmerung.«

»Sie jagen?«, erkundigte sich Alrik unbehaglich. »Was denn?«

»Ihre Beute, nehme ich an. Fische und Frösche meistens«, erklärte Dexter gutmütig. Die Praiosscheibe senkte sich bereits bedenklich dem Horizont entge-

gen, als Dexter endlich Halt gebot. Die Breite floss hier etwas langsamer als auf der Höhe Greifenfurts. »Ganz in der Nähe liegt sumpfiges Umland, ideal für Reiher zum Jagen.«

Alrik nickte. Er legte den Rucksack ab. Jeder Muskel schmerzte ihn; Dexter hatte ein gehöriges Tempo vorgelegt. »Ich werde dann mal unser Zelt aufschlagen.«

»Schon recht, ich sehe mich nach einem geeigneten Platz für die Jagd um. Meinst du, du bist bis zur Dämmerung fertig?«

»Kinderspiel.« Alrik suchte einen halbwegs erhöhten und trockenen Platz. Dort faltete er die Zeltplane auseinander. Er erinnerte sich genau daran, wie die Söldner zwischen Gareth und Hirschfurt die Zelte aufgestellt hatten, und versuchte es nachzumachen. Es funktionierte erstaunlich gut, und tatsächlich war er schon nach kurzer Zeit fertig. Da von Dexter weit und breit nichts zu sehen war, schichtete er ein kleines Lagerfeuer auf und sammelte weitere Holzvorräte für die Nacht. Vielleicht ergab sich ja die Gelegenheit, etwas zu kochen. Vorsorglich hatte Selos ihm auch eine Bratpfanne ins Gepäck gesteckt, obwohl ihr Proviant aus Apfelküchlein, gedörrtem Obst und Hartwurst bestand.

Als Alrik mit seinen Vorbereitungen fertig war, hörte er einen schrillen Pfiff und gewahrte Dexter in

gut hundert Schritt Entfernung, der ihn zu sich heranwinkte. Alrik verfiel in einen raschen Trab. Kaum hatte er Dexter erreicht, sah er, was dieser meinte: Am diesseitigen Breiteufer gab es einige flache, schilfbewachsene Seen; dazwischen wuchs hohes Gras mit breiten Halmen, ideal zur Tarnung. Und am Himmel zogen große, langbeinige Vögel vorbei.

Das Glück war ihnen hold. Dexter und Alrik pirschten sich im hüfthohen Gras an, bemüht, kein Geräusch zu verursachen, das die Reiher hätte erschrecken können. Diese kreisten immer tiefer und dann ging der erste mit elegantem Flügelschlag im seichten Uferwasser nieder. Majestätisch reckte er den Kopf und stellte sich auf ein Bein. Alrik beobachtete ihn fasziniert. Nach und nach ließen sich noch drei weitere Reiher am Seeufer nieder. Sie standen einfach in Wasser und Uferschlick zwischen den Binsen und warteten. Dexter deutete auf den am nächsten stehenden Reiher. Alrik nickte. Geschmeidig legte Dexter einen Bolzen in die Armbrust und drückte Alrik zwei weitere Bolzen in die Hand. »Zum Nachladen«, flüsterte er. Danach kam er langsam aus der Hocke hoch und brachte seine Armbrust in die richtige Schussposition. Die Reiher reagierten nicht, scheinbar war ihre Aufmerksamkeit völlig auf die Wasseroberfläche gerichtet.

»Gleich ...«, flüsterte Dexter und legte die Armbrust

an. In diesem Augenblick kamen mit wildem Geschrei aus dem Wäldchen im Norden eine Hand voll Orks gelaufen. Sie waren Schrecken erregend herausstaffiert und schwangen Speere und Schwerter. Orks! Ausgerechnet Orks ... Was hatten *die* hier verloren? Hieß es nicht, das Mittelreich sei wieder sicher vor den Schwarzpelzen? Oder waren sie aus dem Finsterkamm in die Ebenen gekommen, um zu jagen? Es war zwar unwahrscheinlich, dass sie Alrik oder den Krieger gesehen hatten, viel eher hatten sie es wohl auf die Reiher abgesehen, aber damit verdarben sie trotzdem alles – Alrik *brauchte* einen Reiher.

Mit unmelodischen Schreien stießen sich die Reiher fast gleichzeitig vom Boden ab, ihre Schwingen trugen sie leicht und rasch nach oben. »Verfluchte Schwarzpelze! Scheint so, als ob wir nicht die Einzigen auf Reiherjagd wären!«, donnerte Dexter und jagte den Reihern einen Armbrustbolzen hinterher. Und was weder er noch Alrik ernsthaft zu hoffen gewagt hatten, trat ein: Der Bolzen traf einen der Reiher und tötete ihn sofort. Wie ein Stein fiel das Tier vom Himmel und schlug keine dreißig Schritt entfernt von ihnen auf. Das Geheul der Orks steigerte sich. Sie hatten genau gesehen, was mit dem Reiher geschehen war, konnten es sich aber nicht erklären – *noch* nicht.

»Wir müssen weg, sonst haben wir hier bald keinen stillen Teich mehr, sondern einen blutigen See«,

flüsterte Alrik, der die Rufe der Orks teilweise verstehen konnte – und was er hörte, trug nicht gerade dazu bei, seine Angst zu mindern.

»Nicht ohne meinen Reiher«, erwiderte Dexter. »Holst du ihn oder soll ich ihn mir schnappen?« Alrik gab sich einen Ruck. Dexter war schwerer als er und würde langsamer vorwärts kommen. »Nein, ich erledige das schon. Lauf los, wir treffen uns am Lager. Da sind auch deine restlichen Waffen.«

»Verstehe«, nickte Dexter. »Verrate Leodora bloß nicht, dass ich meine Schwerter im Lager gelassen habe. Man sollte eben immer mindestens ein Schwert bei sich tragen.«

»Immer?«

»Immer. Sogar im Bett. Aber das«, Dexter grinste, »ist eine andere Geschichte, und wir sollten aufhören zu schwatzen, sonst wollen *die da* auch noch ein Wörtchen mitreden, und ich hasse Orkisch.«

Alrik lief so schnell er konnte auf den toten Reiher zu. Die Orks mussten, um sie zu erreichen, erst den See umrunden. Das sollte genügen, um ihm einen sicheren Vorsprung zu verschaffen. Er schulterte das Tier und machte sich auf den Rückweg. Dabei musste er feststellen, dass der Reiher durchaus eine sperrige Last war, die sein Fortkommen erheblich behinderte. Die Rufe der Orks – es waren sechs, wie er festgestellt hatte, also mindestens sechsmal so viele, wie er im

Kampf überwinden konnte – kamen näher und wurden deutlicher. Alrik verstand ihr Orkisch dank seiner Sprachstudien in der Feenwelt nur zu genau:

»Das Glattgesicht hat unsere Beute!« – »Schneidet ihm den Weg ab!« – »Und der andere?« – »Den kriegen wir auch noch! Der Schamane wird stolz auf uns sein!«

Alrik riskierte einen Blick hinter sich – und erschrak. Zwei der Orks waren schon ziemlich nahe, ihre Menschenjagd würde wohl erfolgreich verlaufen, es sei denn, er schaffte es bis zum Lager, nur noch den Hügel hinauf ...

Mit einem gewaltigen Satz kam Dexter über die Hügelkuppe, in jeder Hand ein Schwert, den Helm auf dem Kopf. Im letzten Sonnenlicht wirkte er überaus Furcht einflößend. Die Orks sahen das offensichtlich genauso, und wenn sie nicht besonders gute Schauspieler waren, bebten ihre Stimmen tatsächlich vor Furcht: *»Und? Wird der Schamane auch noch stolz auf uns sein, wenn wir tot sind?« – »Was hältst du von Rückzug?« – »Gute Idee!«*

Leider sah Dexter die Angelegenheit nicht ganz so. Mit Riesenschritten stürmte er den Hügel hinab und ließ die Schwerter wirbeln. Alrik war sehr beeindruckt und hielt inne; er selbst würde ein solches Schwert niemals erfolgreich führen können. Das musste er mit ansehen: Die beiden Orks, die sich im Glück geglaubt hatten, so dicht hinter dem Reiherdieb her zu sein,

mussten nun erfahren, dass Erster zu sein nicht immer von Vorteil war. Sie versuchten noch, so etwas wie eine Verteidigung aufzubauen, drängten sich aneinander und hoben Schwert und Speer, aber Dexters Waffenkunst waren sie nicht gewachsen. Blitzschnell krachten die Schwerter des Kriegers gegen die Waffen der Orks und fegten sie aus dem Weg; sie beschrieben einen glitzernden Bogen und mähten alles ab, was ihnen im Weg war, einschließlich der Orkhälse. Und Dexter stürmte weiter. Schwarze Orkspeere sausten ihm entgegen, aber sie waren entweder zu schlecht gezielt oder zu schwach geworfen; der Krieger musste nicht einmal seine Klingen bemühen, er konnte geradewegs unter ihnen hindurchtauchen, ohne auch nur einmal sein Tempo zu verlangsamen.

Nun begriffen auch die restlichen Orks, *was* da auf sie zukam, und beschlossen, so viel Platz wie möglich zwischen sich und den wilden Kämpfer zu bringen, der wie Tairach, der orkische Blutgott selbst, auf sie hernieder fuhr. Doch zu spät: Wieder zuckten die Schwerter blitzgleich, hieben zuerst die Waffen aus den Klauen der Schwarzpelze und schieden dann Körper und Geist voneinander. Fünf Orks überlebten den Sonnenuntergang nicht, doch der sechste entkam. Als Dexter sich ihm zuwenden wollte, war er bereits in den Schatten jenseits des Sees verschwunden.

»Beachtlich, was für ein Tempo diese kleinen

krummbeinigen Biester vorlegen können«, brummte der Krieger und wischte seine Schwerter im Gras sauber. »Bist du verletzt?«

Alrik staunte ihn an. »Das war phantastisch! Grausam und blutig zwar, aber zweifellos phantastisch.«

»Ja, nicht wahr?« Dexter strahlte. »Das macht mir so leicht keiner nach. Muss zugeben, es wurde auch schon ein bisschen langweilig, immer nur in der Stadt. Sind noch Apfelküchlein da?« Er legte Alrik einen Arm um die Schulter und schob ihn mit sanfter Gewalt Richtung Zelt. »Ich denke, wir sollten erst einmal eine gepflegte Nachtruhe einlegen. Dann hast du Zeit, dich zu beruhigen, du zitterst ja am ganzen Körper.«

»Ich verstehe nicht, wie du so locker bleiben kannst!« Alriks Stimme überschlug sich fast. »Du hast da eben fünf – fünf! fünf! fünf! – Orks besiegt und ...«

»Es waren doch nur lausige Schwarzpelze«, wiegelte Dexter ab.

»Nein, du *verstehst* mich nicht! Es waren *sechs* Orks. Du erinnerst dich doch sicherlich daran? *Sechs*, das sind einer mehr als du besiegt hast.«

»Oh. Verstehe.«

»Ja, genau. Was, meinst du, wird der sechste nun tun?«

»Ich hoffe, er macht sich in die Hose vor Angst. Das wäre schlau von ihm!« Das nervöse Funkeln in Dexters

Augen verriet, dass er sehr wohl ahnte, worauf Alrik hinaus wollte. »Oder er läuft heim zu seinem Stamm. Der dürfte im Finsterkamm hausen. Die sechs hier waren sicher nur ein Jagdtrupp, und ein ziemlich jämmerlicher, wenn ich das einmal so sagen darf – Reiher jagen zu wollen und sie dann durch Lärmen zu *verjagen* scheint mir sogar für Orks ziemlich töricht.«

Sie hatten das Zelt erreicht; Alrik machte sich am Rucksack zu schaffen. »Darauf würde ich mich nicht verlassen. Sie haben von ihrem *Schamanen* gesprochen, als wäre er ganz in der Nähe.«

»Du meinst, du *verstehst*, was diese wilden Bestien sagen?« Dexter schien überrascht zu sein, dass Orks überhaupt sprachen und nicht bloß grunzten. Er musterte Alrik mit einer Mischung aus Hochachtung und Entsetzen.

»Weshalb nicht?«, gab Alrik schulterzuckend zur Antwort. »Man schnappt das eine oder andere auf. Um zum Thema zurückzukommen: Sicherheitshalber würde ich sogar davon ausgehen, dass der Schamane nicht allein ist. – Apfelküchlein gefällig?«

Dexter griff zu und stopfte sich das Küchlein in den Mund. »Du meinst ... scho wasch wie noch mehr Orksch? Oder vielleicht schogar ein Kriegschoger?«

Ein tiefer, markerschütternder, gewalttätiger Schrei durchdrang die Abendluft. Alrik nickte ergeben. »Nicht nur *vielleicht*.«

Dexter prüfte seine Schwerter. »Verstehe. Manno-
mann, ein *Kriegsoger*. Wann hat man schon einmal die
Gelegenheit, einen echten *Kriegsoger* ...« Die Wangen
des Kriegers glühten, ein irrer Glanz erschien in sei-
nen Augen. »Am besten führe ich erst einen Streich
gegen seine Beinsehnen, direkt im Knie, also etwa ...
hier«, er markierte gedankenverloren eine Stelle in
der Luft. »Dann fällt er zu Boden und ... nein, er
könnte auf mich fallen oder mir einen Schlag verpas-
sen, je nachdem, ob er eine Keule bei sich trägt und
wie groß die ist. Nein, warte mal, viel besser: die
Armbrust.« Er ließ die Schwerter fallen und unter-
suchte die Armbrust. »Immerhin, wer einen Reiher
im Flug trifft, also sozusagen ohne zu zielen, für den
ist es doch sicherlich ein Leichtes, einem Kriegsoger
das Auge auszuschießen – nein, warte! Alrik, was
hältst du von folgendem Plan: Du lenkst die Orks ab
und ich erschieße den Orkschamanen, der den Oger
lenkt, denn durch den Schamanen wäre der Oger ja
mir gegenüber in einem wenig rondragefälligen, un-
gerechtfertigten Vorteil, gewissermaßen, und dann
wechsle ich die Waffe und stelle mich den anderen
und ...« Dexter verstummte, als ihn ein Schwall kaltes
Wasser im Gesicht traf, und schüttelte den Kopf. »He,
kannst du nicht aufpassen, wohin du das Wasser
schüttetest? Am Ende rostet noch mein Helm ... äh, wo
war ich gerade ...?« Er wirkte ratlos.

»Meinst du nicht, dass du ein bisschen übermütig bist? Wäre es nicht viel vernünftiger zu fliehen?«

»Fliehen? Vor wem ...? Ooooooh, warte, ich erinnere mich. Der *Streitoger*. Verzeih mir, Bester, manchmal gehen die Kamele mit mir durch, wie Leodora sagt. Habe ich wieder einmal unbedachte, wenn auch grandiose Schlachtpläne geschmiedet?«

»Sozusagen. Ich kann nur nicht behaupten, dass ich sie besonders grandios gefunden hätte. – Obwohl du natürlich ein Furcht erregender Kämpfer bist«, fügte Alrik rasch hinzu.

»Verstehe. Nein, nein, du hast ja Recht. Ein Mensch allein gegen einen Kriegersger, nein, das ist kaum zu schaffen.« Dexter rieb sich das Kinn. »Jetzt mal im Ernst ... wie weit, schätzt du, sind sie hinter uns?«

»Unser Vorsprung wird auf jeden Fall knapp, und bis Greifenfurt wird er nicht reichen. Lass uns doch losgehen, während wir weitersprechen.« Der schreckliche Schrei wiederholte sich, näher diesmal, und der Boden schien zu beben. Alrik schaute sich um, aber noch war niemand zu sehen.

»Verstehe. Wir haben also die Wahl zu bleiben und zu kämpfen oder zu fliehen und zu kämpfen. Wir werden das hier und jetzt klären, ich kann schließlich nicht laufen, reden, denken und kämpfen gleichzeitig.«

»Ich bin nicht sicher, ob das ...«

Dexter ließ Alrik nicht weiterreden. »Man wird noch Generationen nach uns von unserem Heldentod singen«, schwärmte er.

»Ich möchte zu bedenken geben, dass niemand von uns singt, wenn keiner überlebt, um von unseren Heldentaten zu berichten.«

»Verstehe. Wir ändern einfach den Plan: Nimm den Reiher und flieh. Ich werde sie aufhalten. Du kannst dann von meinem Heldenmut berichten und man wird von mir singen in den folgenden Jahren und Generationen und Zeitaltern ...«

Alrik räusperte sich, aber das Geräusch ging im Brüllen des Streitogers unter, das jetzt wirklich *sehr* nah klang. »O ja, ich höre die Gesänge fast schon: Wie der tapfere Hauptmann Dexter einen Halbwüchsigen und einen toten Reiher unter Einsatz seines Lebens beinahe gerettet hätte ...«

»Verstehe. Das klingt nicht besonders bedeutsam, eher schon wie ein Spottvers. Wir sollten den Plan noch einmal überdenken.«

»Brillant. Das wollte ich auch gerade vorschlagen.«

»Pass auf: Was hältst du davon, wenn wir alles außer unseren Waffen und dem Reiher stehen und liegen lassen und uns Richtung Breite davonmachen?«

»Auf die Bratpfanne, das Zelt und das letzte Apfelküchlein verzichten?«, fragte Alrik spöttisch. »Im Ernst?«

»Nun ja, ich bin sicher, für das Apfelküchlein fällt mir noch etwas ein«, feixte Dexter und griff es sich, »aber der Rest hält uns nur auf. Los, komm!« Er rann-te los, den Reiher über der Schulter. Alrik hielt mühe-los neben ihm Schritt, unbelastet wie er war. Die Zeit bei den Feen war durchaus nicht verschwendet ge-wesen, wie er wieder einmal feststellte.

»Stimmt. Besonders beim Schwimmen.«

Dexter stolperte und hustete, dann hielt er abrupt an. »Wie meinst du das – *Schwimmen*? Ich dachte, wie schlagen uns am Ufer entlang, im Schutz des Schilfs.«

»Wo wir nur langsamer vorankommen und den Orks die Gelegenheit geben, uns einzuholen? Viel-leicht halten Kriegsoger und Orks nicht viel vom Wasser. Wenn wir also erst verhältnismäßig spät den Fluss überqueren, werden sie hoffentlich vor der schieren Breite der Breite zurückschrecken und die Verfolgung aufgeben – oder sie suchen eine schmale-re Stelle und verlieren dadurch so viel Zeit, dass wir ihnen längst entkommen sind.«

»Bist du dir darüber im Klaren, dass ich jede Men-ge Metall am Leib trage und was das für das Schwimmen bedeutet? Die Breite wäre für mich ein-deutig ein Strom des Verderbens!« Dexter war ent-setzt.

»Du wirst es ablegen müssen, vermute ich.«

»Ich soll mich von meiner Rüstung trennen? Ja, sag

mal, ahnst du überhaupt, was du da von mir verlangst?«

»Dass du dein Leben rettetest?«, schlug Alrik vor.

»Ein Leben ohne Rüstung und Waffen ist wie ein Leben ohne Ehre und ein Leben ohne Ehre ist kein Leben! Lieber will ich untergehen!«

Alrik lachte laut auf, weil er angesichts der Theatralik an einen Scherz dachte, wurde aber übergangslos wieder ernst, als er Dexters starren Blick auf sich ruhen fühlte. »Du meinst das ernst, ja?«

»Nie war mir etwas ernster«, verkündete der Krieger grimmig. »Außer damals, als ich meiner Mutter versprach, mir immer vor dem Essen die Hände zu waschen und nichts zu essen, was lange Ohren und Schuppen hat und im Wasser lebt.«

»Fein, wir sind also so weit wie vorher. Es sei denn ... Sag mal, würdest du eigentlich eine Bratpfanne als Waffe bezeichnen?«

»Bratpfanne? Nein, vermutlich nicht«, sagte Dexter, »aber weshalb ...?«

»Warte, ich bin gleich zurück! Selos würde es mir nie verzeihen, seine Pfanne zurückgelassen zu haben!« Alrik ließ den verdutzten Dexter unter einer großen Weide stehen und eilte zurück zum Zelt. In einiger Entfernung erkannte er im Licht des zunehmenden Mondes die massige Gestalt eines Kriegsoogers, der auf seinen Schultern einen Ork trug, den

Schamanen vermutlich. Zwei weitere Orks mit Speeren eilten mit der Geschmeidigkeit von Steppenbewohnern hinter ihm her. Es würde nicht mehr allzu lange dauern, bis sie heran wären. Schnell griff Alrik sich eine Handvoll Feuerholz und die Bratpfanne und eilte zurück zu Dexter.

»Würdest du mir bitte erklären, was du vorhast? *Kochen?*«

»Oh, du bist nicht der Einzige mit unbedachten und grandiosen Schlachtplänen. Aber da du der Einzige von uns beiden bist, der zu kämpfen versteht, muss ich dafür sorgen, dass du das mit einer entsprechenden Aussicht auf Erfolg tun kannst. Das Wichtigste ist, dass du den Oger unter die Weide lockst und dich dann aber als Erstes den Orks zuwendest, die ihn begleiten.«

»Und der Oger?«

»Um den kümmerge ich mich«, versprach Alrik, »zumindest so lange, bis du mit den Orks fertig bist. Hoffe ich.«

»Und falls es nicht funktioniert?«

»Dann hätten wir vielleicht doch schwimmen sollen«, gab der junge Gareth zurück. »Du könntest aber dafür sorgen, dass dem Reiher nichts geschieht, sonst war unser Ausflug auf jeden Fall umsonst.« Mit diesen Worten erklimm er behände den Weidenstamm und zog sich auf einen der dickeren Äste em-

por. Wieder dankte er insgeheim den Feen für die zahlreichen Übungen zur Körperertüchtigung, denen er sich hatte unterziehen müssen.

Der Oger tauchte auf. Mit gutturalen Lauten, die Alrik völlig unbekannt waren, trieb der Schamane ihn dazu an, auf den Krieger loszugehen, der sich breitbeinig und mit zwei Schwertern bewaffnet zwischen Weide und Breite aufgepflanzt hatte. Die Orks in seiner Begleitung jubelten und schwenkten die Speere, während sie dem Koloss hinterher rannten. Dieser stapfte direkt auf die Weide zu, so, als wollte er sie umrennen.

Dexter ließ herausfordernd die Klingen wirbeln und zog sich hinter den Weidenstamm zurück, als der Schamane seinen Oger anwies, um den Baum herum zu laufen anstatt mitten durch die dünnen, tief hängenden Zweige hindurch, wie es das beschränkte Denken des Ogers als Strategie empfahl. Die beiden Orks liefen in die andere Richtung, um den Krieger von hinten zu attackieren. Plötzlich traf ein Holzschleit den Oger am Kopf. Er stieß einen Grunzlaut aus und sah sich suchend um. Gegen den Befehl des Schamanen machte er eine halbe Drehung und marschierte nun schnurstracks auf den Weidenbaum zu, hinter dem er den Krieger wusste. Die dünnen, biegsamen Äste peitschten dem Schamanen ins Gesicht.

»Hirnlose Kreatur!«, keifte der Orkschamane und

schlug dem Oger mit einer Knochenkeule heftig auf den Schädel. »Siehst du nicht, dass die Äste mich streifen? Ich ...« Weiter kam er nicht, denn mit einem hallenden »KLONK!« landete die gusseiserne Bratpfanne auf seinem Kopf. Alrik hatte gut gezielt. Mit überkreuzten Unterschenkeln umklammerte er einen Ast, während er kopfunter vom Baum hing. Der Orkschamane sackte bewusstlos im Nacken des Ogers zusammen. Dieser, seiner Führung beraubt und plötzlich wieder im Besitz des eigenen freien Willens (was sicherlich ein sehr zweifelhafter Vorteil war), unterwarf sich sogleich der Regentschaft seines ziemlich kleinen und ziemlich beschränkten Verstandes und begann, gegen die Weidenäste zu kämpfen, die vor seinen Augen baumelten. Da dieser Verstand überdies eher langsam arbeitete, hatte Alrik genug Zeit, sich zurück in sichere Höhen zu schwingen; breitbeinig saß er auf einem der obersten Äste, unsichtbar für den Oger, solange der nicht empor sah – etwas, das Oger für gewöhnlich nicht nötig hatten.

Allmählich setzte der Verstand des Ogers dessen Körper wieder in Bewegung: Er schlug erst langsam, dann immer wilder auf die feindseligen Weidenzweige ein, womit er natürlich nur erreichte, dass diese zurückschnellten und ihm blutige Striemen zufügten. Dann begann er an den Zweigen zu zerren, die ihn so übel verletzt hatten, aber sie rutschten ihm

immer wieder aus den zupackenden Fäusten, schnellten hoch und peitschten zurück – um neuerlich ihre roten Furchen zu ziehen. Nun konnte man von Ogern zwar nicht gerade behaupten, sie seien sehr schmerzempfindlich, aber nach einer gewissen Zeit merkte der Streitoger zweierlei: Sein Gegner wankte nicht, doch er selbst spürte Schmerzen. Er kämpfte noch eine Weile weiter, bis ein Weidenrutenschlag ihn fast ein Auge gekostet hätte, dann gab er auf und trollte sich. Nachdem er einige Schritt weit gekommen war, bemerkte er, dass sich etwas in seinem Nacken befand. Ungelenk griff er nach oben, zerrte das *Ding* herunter und stellte fest, dass es sich um einen ganz besonderen Leckerbissen handelte ... einen *Ork*. Leider suchte sich der Orkschamane gerade den Augenblick, in dem er auf den Boden geschleudert wurde, zum Erwachen aus, erfasste seine ausgesprochen missliche Lage, sprang auf die Füße und ergriff die Flucht. Der Oger, der eine Weile brauchte, um zu begreifen, was geschah, eilte ihm mit gehöriger Verzögerung nach.

Die beiden Orkkrieger hatten unterdessen erfahren, dass Speere allein nicht ausreichten, gegen Dexter zu bestehen. Leider fanden sie vor ihrem vorzeitigen Ableben keine Gelegenheit mehr, diese wichtige Information an andere Orks weiterzugeben.

Alrik rieb sich abwechselnd beide Handgelenke. Sie waren geschwollen und schmerzten, seine »Waffe« hatte sich tatsächlich auch gegen ihn selbst gewandt. Zwar war eine Bratpfanne kaum eine Waffe im eigentlichen Wortsinn, aber wenn er sie wie eine solche verwendete, musste er mit den angedrohten Folgen rechnen. Dexter hatte sich die Prellungen angesehen und als »harmlos« bezeichnet. »Was ich noch sagen wollte, Alrik: Deine Idee war ziemlich gerissen«, meinte er nach einer Weile.

»Oh, sie war doch im Grunde nichts weiter als dein allererster Schlachtplan – den Oger oder den Schamanen außer Gefecht setzen und sich die Orks einzeln vorknöpfen«, schwächte Alrik ab.

»Verstehe. Du sagst das, damit ich mich nicht so dumm fühle.«

»Wie kommst du denn darauf?«

»Na ja, mein Plan war zwar eine grandiose Strategie, für sich genommen, aber funktioniert hat er nur so, wie du ihn umgesetzt hast. Beim Lager wäre es sehr wahrscheinlich ganz anders gekommen.«

»Dass die Sache gut ausgegangen ist, hatte viel mit Glück zu tun und hing entscheidend von dir ab – du musstest den Oger schließlich heranlocken und dir die Orks vornehmen. Und die Grundidee war auch von dir.«

Dexter schwieg nachdenklich. Dann klopfte er Al-

rik anerkennend auf die Schulter. »Verstehe. Du bist 'n prima Kerl, Junge. Hast ganz schön was auf dem Kasten, aber lässt andere nicht dumm dastehen. Das machen nicht viele.«

»Falls es dir noch nicht aufgefallen ist: Du hast mir einen Reiher erlegt und mein Leben vor der Bedrohung durch etliche Orks und einen Oger gerettet. Das ist nicht gerade das, was ich *dumm* nennen würde.« Alrik versetzte ihm einen Knuff in die Seite.

»In Ordnung. Falls du jemals einen Feldzug planen solltest: Halt mir einen Platz in deinem Regiment frei.«

»Nett von dir. Aber ich glaube kaum, dass ich einen guten Offizier abgäbe. Du bist hier der Krieger.«

»Verstanden. Aber man kann nie wissen«, orakelte Dexter. »In der Zwischenzeit könnten wir ja so was wie Freunde sein.«

»Es wäre mir eine Ehre. Hast du übrigens gesehen, wie der Schamane fortgelaufen ist? So schnell habe ich noch niemanden rennen sehen.«

»Schnell wie der Wind über den Weiden«, feixte Dexter.

Sie marschierten eine Weile schweigend weiter, bis Alrik es nicht mehr aushielt und die Frage stellte, die ihm schon länger auf den Lippen brannte. »Dexter? Wenn ich dich etwas fragen dürfte, so von Freund zu Freund ... Warum nennt Leodora dich eigentlich ›Frumbelbert?‹«

Dexter wandte sich ab, murmelte etwas Unverständliches und schritt schneller aus. Nach einer Weile hielt er an und wandte Alrik das Gesicht zu. »Du solltest es für dich behalten. Ich vertraue dir. ›Dexter‹ ist mein Kriegername, das andere ist mein«, er räusperte sich, »Kindernamen, gewissermaßen. Er ist mir ein bisschen peinlich, weißt du?«

»Aber woher kennt Leodora ihn? Und weshalb lässt du es zu, dass sie dich so anredet?«

Dexter seufzte. »Das ist alles ein wenig kompliziert.«

»Komm schon«, lockte Alrik.

»Du verrätst es nicht weiter?«

»Natürlich nicht. Also ...?«

»Na schön. Leodora kennt den Namen und nennt mich so, weil«, der Krieger blickte sich unbehaglich nach allen Seiten um, als befürchtete er, hier in der Wildnis mitten in der Nacht belauscht zu werden, dann senkte er die Stimme, bis sie nur noch ein Wispern war, »sie meine Großmutter ist und sich in den Kopf gesetzt hat, mich zum zweitgrößten Krieger aller Zeiten auszubilden – gleich nach ihr.«

Für einen Augenblick war es totenstill. Dann brachen beide in schallendes Gelächter aus.

Selos wartete schon ungeduldig im *Greifen*. Er hatte mit dem Wirt ausgehandelt, dass sie heute seine Kü-

che benutzen durften. Im Gegenzug stattete er sie »zum Selbstkostenpreis« mit neuem Kochgeschirr aus. Seit Sonnenaufgang war er damit beschäftigt, das Feuer zu schüren, seine besten Töpfe, Tiegel und Pfannen herbeizuschaffen und einen Teil der Speisen zuzubereiten, wobei die Schankbuben und -mädchen auf sein Geheiß hin die Zutaten in Greifenfurt und bei den Bauern außerhalb der Stadt besorgt hatten.

Um die fünfte Stunde traten Alrik und Dexter abgekämpft und müde mitsamt dem erlegten Reiher durch das Andergaster Tor. Für Alrik begannen die Stunden der Entscheidung. Denn nun galt es, mit Sello's Hilfe den wenig schmackhaften Vogel in eine köstliche Speise zu verwandeln, allerlei Saucen sowie süße Kuchen und Kompotte zu bereiten, die als Dessert gereicht werden sollten.

Die Arbeit erfuhr nur eine kurze Unterbrechung, als Cordovan erschien, um den Stand der Dinge zu begutachten. Unverhofft stand er mitten in der Küche, und die Zeit schien innezuhalten. Nach einer kleinen Ewigkeit des Schweigens, in der beinahe das Gemüse angebrannt wäre, lächelte er dünn und kommentierte: »Manchmal verrinnt die Zeit wie Sand in Rastullahs Hand. Vielleicht solltet ihr euch zur Abwechslung einmal ein bisschen beeilen und darauf achten, was ihr macht. Außerdem ist es ziemlich ... heiß hier, das tut dem Obst sicherlich nicht gut, findet

ihr nicht? Die Hitze ist fast so glühend wie der Wind der Wüste.« Zum ersten Mal, so schien es, hatte er seinen Spaß. Dieser hielt allerdings nur so lange an, bis er die pochende Zornesader auf Selos' Stirn bemerkte. Der Zwerg hatte sich vor ihm aufgebaut, und das gewaltige Nudelholz, das er in den Händen wog, schien plötzlich große Ähnlichkeit mit einer Streitaxt zu haben. Cordovan und Selos lieferten sich ein kurzes Blickduell, dann wich zu Alriks Erstaunen der Schwarzgekleidete zur Seite.

»Versuch dort stehn zu bleiben, und du wirst erleben, was es bedeutet, sich dem Wüstenwind in den Weg zu stellen!«

Cordovans Miene wurde frostig wie die Landschaft in einer Winternacht und er rauschte ohne nach links und rechts zu blicken aus der Wirtschaft.

Praioslieb Natternnest, derzeitiger Anführer des Bannstrahlordens in Greifenfurt, passte exakt den Augenblick des Sonnenuntergangs ab, um Meister Carolanos Einladung Folge zu leisten. Der beleibte Magier trat aus dem prachtvoll illuminierten Zelt, um ihn willkommen zu heißen, aber der Bannstrahler wandte sich wie zufällig von ihm ab und der Sonnenscheibe zu, die hinter den Dächern der Stadt versank. »*Prrrrrrreiset! Prrrrrrreiset Praios!*« Er verneigte sich demütig vor der flammenden Scheibe und hob beide

Hände gen Himmel, um zu beten. »Die Praiosscheibe gibt uns Stärke am Tage und auch in der Nacht, und wo ihr Strahlen segnet Dere, wird Böses stets ans Licht gebracht. Drum prrrrreiset! Prrrrreiset Praios!«

Seine Begleiterin, Prajosmin Eselsborn, fiel in das Gebet ein. »Preiset! Preiset Praios! Sein Anblick verleiht uns Kraft und Mut, sein Antlitz lässt uns wohligh schauen, es liegt so vieles in der Glut, dass uns die armen Sünder dauern! Preiset! Preiset Praios!«

Carolano verharrte abwartend. Erst als er sicher war, dass keine weiteren Lobpreisungen des Sonnengottes folgen würden, verneigte er sich knapp. Mit leicht spöttischem Unterton sagte er: »Fürwahr! Ihr dient ihm vortrefflich, dem Hohen Herrscher, und seid aufrecht und tapfer im Glauben wie alle getreuen Bürger des Reiches – selbst wir Unwürdigen, die mit dem Makel Madas befleckt sind und versuchen müssen, uns im Dienste an Praios davon wieder zu säubern. Tretet doch ein und erlaubt mir, Euch ein kleines Mahl zu kredenzen, bei dem sich trefflich über gewisse ... *Angelegenheiten* sprechen lassen wird, die auch Euch Geißler interessieren sollten.«

Keiner der beiden Bannstrahler reagierte auf die in ihren Ohren beleidigende Bezeichnung »Geißler«, jedenfalls nicht direkt. »Ich hoffe wohl, die Angelegenheit ist triftig«, sagte Prajosmin und spähte zunächst in das Zelt, um dann ihrem Vorgesetzten die Zeltplane

zurückzuschlagen. »Die Angelegenheiten von Zaubern sind schmutzig und dunkel, wie wir sehr wohl wissen.«

Gemessenen Schrittes trat der oberste Bannstrahler ein, durchschritt geradenwegs das Zelt und nahm zielsicher auf Carolanos Thron am jenseitigen Ende Platz. Er blinzelte träge auf seine Begleiterin und den Magier herab und deutete auf die freien Stühle, die herangeschafft und an der langen Tafel entlang aufgestellt worden waren. Carolano zupfte wütend an seinen drei Bartenden. »Ihr sitzt auf *meinem* Stuhl«, zischte er mit kaum beherrschter Erregung.

»Prrrreise Praios, dass dem so ist. Dass dieser Stuhl noch immer der deine ist, mein ... Frrrreund.« Ein leichtes Lächeln kräuselte die Lippen des Bannstrahlers.

»Seid Ihr nicht der Ansicht, dass dem Herrn Praios und damit seinem Stellvertreter an diesem Ort der erhöhte Platz angemessen sei?«, fragte Prajosmin. Sie legte eine Hand auf Carolanos Schulter; an den weiß hervortretenden Knöcheln konnte man erkennen, wie fest sie zudrückte, Carolano verzog jedoch keine Miene.

»Oh, *sicher*«, antwortete er und gab sich keine Mühe, die Ironie seiner Worte zu verkleiden. »Vor dem Essen ein Glas Wein?« Flugs setzte er sich, noch ehe die Bannstrahlerin ihr Erstaunen überwunden und

ihrerseits Platz genommen hatte, zur Rechten des Throns. Mit einem Klatschen bedeutete er Cordovan, die Getränke aufzutragen. Carolanos Faktotum hatte stumm und reglos an der Rückwand des Zelttes gewartet. Nun schleppte er schwere kristallene Kelche mit feinem Goldrand und drei große Bleiglaskaraffen mit unterschiedlichen Weinen auf einem goldenen Tablett mit Sonnensymbol herbei. Nachdem er jedem den gewünschten Wein eingeschenkt hatte, entfernte er sich schweigend.

»Er hat eine ... düstere Aura«, kommentierte Prajosmin. »Wie auch Ihr.«

Ihr Vorgesetzter warf ihr einen strengen Blick zu, schwieg aber.

»Nichts für ungut, Magier. Ich kenne die Geschichte. Für die Rettung der Bannstrahler in jener kalten Nacht unter dem Nordlicht und die Zuführung des Paktierers zum reinigenden Feuer sind wir Euch dankbar, natürlich. Dass Ihr dadurch diesen furchtbaren Fluch auf Euch geladen habt, ist uns wohl bekannt.«

»Ah. *Das*. Ich erdulde es gern, wenn ich Euch in der Nähe weiß«, schmeichelte der Magier. »Wobei ich zugeben muss, dass es nicht einfach ist, mit einer solchen Aura zu leben, die jeder wahre Gläubige sofort erkennen muss.«

»Aber es ist einträglich, wie man mir sagte«, gab die Bannstrahlerin zurück.

»Ihr meint, dass ich hin und wieder den Lockvogel für Euren Orden spiele?« Carolano wedelte lässig mit einer Hand. »Vergesst nicht, in welcher Gefahr ich mich jedes Mal befinde. Diese düstere Aura lockt die Dämonenpaktierer an und gaukelt ihnen vor, ich wäre auf ihrer Seite ...«

»... wodurch wir sie uns schnappen können«, ergänzte Prajosmin.

»Nur ein verirrter Pfeil, nur ein entkommener Paktierer, und mein Leben wäre zu Ende«, fuhr Carolano mit weinerlicher Stimme auf. »Ich bin ein *Opfer*, immer in Gefahr. O ja, es ist keinesfalls leicht verdientes Gold und sicherlich nicht zu viel, oder nicht? Bedenkt auch, dass ich eurem Orden das meiste davon spende und ...«

»Genug!«, schnappte der Bannstrahler. »*Freund*.«

Die Bannstrahler und der Magier tranken schweigend. Als das Schweigen die Stufe von unbehaglich zu bedrohlich bereits überschritten hatte, brach Carolano die Stille, indem er genüsslich schmatzte und den Wein, einen schweren Roten aus Darpatien, gurgelnd im Mund bewegte. Damit sicherte er sich die ungeteilte und tadelnde Aufmerksamkeit seiner Gäste. Nachdem er ausreichend gegurgelt und dabei freundlich zu Praioslieb gelächelt und zu Prajosmin geblinzelt hatte, räusperte er sich, wischte den Mund mit einer seidenen Serviette ab und begann zu spre-

chen: »Ihr mögt euch vielleicht fragen, wieso wir hier beieinander sitzen und ich Euch Wein kredenze ...«

»Wobei wir voraussetzen, dass Ihr uns keinen tödlichen Wein vorsetzt«, unterbrach ihn Prajosmin. »Kommt nun endlich zur Sache, Schwätzer!« Die Bannstrahlerin hatte ihren Wein kaum angerührt und wirkte aufgebracht; allein der Gedanke, mit einem Zauberwirker beisammen zu sitzen, schien sie über alle Maßen zu erzürnen. Da die Bannstrahler als Magierhasser bekannt waren, überraschte dieser Umstand Carolano nicht im Mindesten; aber wie stets war sein alter »Freund« Natternnest zur Stelle – Carolanos Pläne waren dank ihm bisher immer aufgegangen, denn infolge ihrer Bekanntschaft konnte er sich nahezu gefahrlos zwischen den Bannstrahlern bewegen. Praioslieb wies seine Begleiterin kühl zurecht: »Meine Tochter, verärgere nicht unseren Gastgeber. Schlägst du deinen treuen Hund, nur, weil er dem Wolfe ähnelt? Praios ist gerecht, und auch wenn er dereinst durch seinen Makel der Magie nicht mit uns in Praios' Lichtpalast beisammen sein darf, können seine Taten hier ihn vor den Abgründen der Verdammnis bewahren, die allein ihm sonst offen stünden.«

Carolano bedankte sich und führte seine Rede fort. »Wir haben, auch wenn das nicht offenkundig ist, durchaus die gleichen Ziele. Nein, sagt jetzt nichts. Es

geht um das verabscheuungswürdige, schändliche Treiben einiger Magier – ich mag sie gar nicht als solche bezeichnen, bringen sie doch unseren ganzen Stand in Verruf und stürzen ihn in Ungnade bei den Zwölfen; ja, sogar Hesinde, die Schutzherrin der Magie, wendet sich von solchen beschämt ab!«

Prajosmin sog scharf die Luft ein. Sie mochte viel erwartet haben, aber eine derart freimütige Rede sicherlich nicht; sie war noch neu hier, und Praioslieb dachte daran, sie in Zukunft als Verbindungsfrau zu Carolano einzusetzen. Er hatte sie nicht zuletzt deswegen mitgebracht, um ihr klar zu machen, dass man diesem speziellen Magier – fast – uneingeschränkt vertrauen durfte. Prajosmin war allerdings durchaus noch misstrauisch. Sie beugte sich über den Tisch, bis ihr Gesicht kaum mehr als einen Spann von dem Carolanos entfernt war. »Ihr meint ...« Carolano nickte. »Ihr bietet uns an ...« Carolanos Gesicht verzog sich zu einem breiten Grinsen. »Ihr wollt uns *Frevler* ausliefern? Brüder und Schwestern Eures eigenen Standes? Ich vermag das nicht zu glauben!«

»Ich sagte doch, dass Praios ihn bereits zur Klarheit geführt hat. Sein Makel ist unsere Zierde«, erwiderte Praioslieb Natternnest mit ungewohnt weicher Stimme und gleichbleibend hartem Blick.

»Es entspricht der reinen, lauterer Wahrheit. Niemand sollte alle Zauberer über einen Kamm scheren.

Praios selbst weiß, wer seine treuen Diener sind ... und wer seine Feinde.«

»Niemand ist Praios' Feind«, wies ihn Prajosmin zu recht, »denn niemand kommt *ihm* gleich.«

»Sei es, wie es sei. Ich habe ... *Beweise*. Beweise, dass finstere Ränke geschmiedet werden, Beweise, dass Magier ihre Stellung ausnutzen zum eigenen Vorteil. Beweise für *Betrug*.«

»Welche?«

»Das tut jetzt noch nichts zur Sache. Mir geht es darum, dass die Schuldigen gefasst und der gerechten Strafe zugeführt werden.«

»Dem reinigenden Feuer? Ihr seid damit einverstanden?« Prajosmin trommelte nervös mit den Fingern auf der Tischplatte und sah sich verstohlen um. Niemand war zu sehen, kein Betrug lag in der Luft.

»Wer bin ich, Praios' Weisungen anzuzweifeln? Wenn er wünscht, sie, die am Rande der Nacht im Tal der Finsternis wandeln, auf dem Weg ohne Gnade zu belassen ...«, katzbuckelte Carolano in Richtung Praioslieb. Der hagere, asketisch wirkende Mann nickte bedächtig. »Ein *guter* Mensch ist sich des rechten Weges stets bewusst. Praios' Wille geschehe.«

»Wenn Euch der weise Praioslieb Vertrauen entgegenbringen kann, dann wohl auch ich«, stimmte Prajosmin zu. »Doch nun sagt an, worum genau geht es?«

Carolano sah rasch zum Zelteingang hinüber, wo sich nichts regte. Keine unwillkommenen Zuhörer. »Oh, es ist ein wenig delikats, Werteste. Mir ist bewusst, in welchem hohem Maße der Prinz und Reichsbewahrer Brin gerade auf die Unterstützung der Helllichtmagier angewiesen war und in manchem Krieg noch sein wird. Umso wichtiger ist es mir, dass er ihnen vertrauen kann. Und derzeit muss ich leider davon ausgehen, dass zumindest ein Angehöriger des vorgeblich weißmagischen Instituts zu Methumis in dunkle Geschäfte verwickelt ist – mein *Collega* Harmolf, der dort sogar schon als Lehrer tätig war. Cordovan, die Unterlagen.«

Aus den Schatten kam Cordovan herbei und legte ein Bündel Papiere auf den Tisch; anschließend zog er sich wieder zurück.

»Ihr könnt diese Dokumente später durchsehen, sie zeigen, wie eng Magister Harmolf seiner Akademie auch nach seinem Abschied aus der lehrenden Tätigkeit verbunden blieb. Wenn ihr sie genau studiert – und dass ihr das tun werdet, daran hege ich keinerlei Zweifel –, werdet ihr auf die Möglichkeit stoßen, dass auch die Akademie in die Affäre verwickelt ist.«

»Kommt zum Punkt!«, zischte Prajosmin und zog die Papiere zu sich heran.

»Sogar mich selbst hat Harmolf in seine Intrige einzubeziehen versucht, aber mein Glaube an die Zwölfe

ist stärker als jegliche Versuchung der Dunkelheit – wie Ihr wisst. Da ich bereits *ahnte*, welche Schändlichkeiten sich an anderen, weniger göttertreuen Orten anbahnten, habe ich mich bemüht, Euch die Beweise zu beschaffen, deren Ihr bedürft. Ich habe Beweise, dass der Magier Harmolf von Methumis in ein Komplott verstrickt ist, das seine Macht und die seiner Akademie beträchtlich ausdehnen könnte.« Er winkte Cordovan erneut heran. Dieser legte ein weiteres, dickeres Bündel Papiere auf den Tisch. Alle Unterlagen darin waren echt und im Grunde belanglos – bis auf eine. Diese Fälschung aber würde dank Cordovans Kunstfertigkeit nicht auffallen und zugleich dafür sorgen, dass die Bannstrahler den Magier alsbald dingfest machen und der Inquisition übergeben würden.

»Ich habe Unterlagen, diesbezüglich, dass er seine Tätigkeit während der Hunderennen zur unrechtmäßigen Bereicherung einsetzte, unterschriebene Aussagen gut beleumundeter Greifenfurter Bürger, die ihn offen über satuarische Magie haben sprechen hören, und zudem die Kopie eines Dokuments, das eine Ausspähung der mittelreichischen Verteidigung sowie ein Bündnis mit den Mächten der Niederhöllen in Erwägung zieht.«

»Wisst Ihr, was Ihr da sagt? Wenn dem so ist, dann sind nicht nur die Seelen der Magier verdammt, die

an einem solchen frevelhaften Vorgehen beteiligt sind, sondern wir auch einer größeren Entdeckung auf der Spur als ...« Die Bannstrahlerin stürzte den Inhalt ihres Glases in einem Zug herunter. »Aber wir müssen vorsichtig zu Werke gehen. Woher habt Ihr die Unterlagen, wenn ich fragen darf?«

»Meinem Lehrling Cordovan, der von Meister Harmolf unter Zwang zu Hilfsdiensten herangezogen wurde, gebührt dieser Verdienst. Ich muss lediglich darauf bestehen, dass Ihr mich aus der Angelegenheit heraushaltet; ich habe noch vieles zu erledigen und kann mir Misstrauen unter meinen *Collegae* nicht erlauben, denn es harren noch viele niederhöllische Diener ihrer Enttarnung ...«

Prajosmin und Carolano blickten zu Natternnest, der sich ein weiteres Glas Wein eingeschenkt hatte, roten diesmal. Der Bannstrahler nahm sie nacheinander scharf ins Auge, dann nickte er zustimmend.

»So, nachdem das nun geklärt ist – lasst uns zum Mahle schreiten. Und sei es auch nur, damit keiner der niederträchtigen Magier argwöhnisch wird. Zum Wohl und zu Praios Lob!« Carolano stieß mit den beiden Bannstrahlern an, danach schickte er Cordovan mit einer stummen Geste in den *Greifen*. Es war an der Zeit, das Mahl aufzutragen. Den Köder zumindest hatten die Bannstrahler bereits geschluckt.

Pünktlich zur Dämmerstunde waren alle Speisen fertig. Es duftete köstlich in der Küche des *Greifen*. Alrik und Selos waren damit beschäftigt, den Reiher auf einer großen polierten Kupferplatte anzurichten und gesottenes Gemüse ringsum aufzuschichten; danach überzog Alrik Hals und Kopf des Tieres noch mit Zuckerguss und Honigsauce, während Selos einzelne Federn darauf drapierte, um alles lebensechter aussehen zu lassen. Plötzlich stand ein Mann in der Küchentür, dessen graue Kleidung in den Farben des Regenbogens schimmerte, wenn er sich bewegte. Alrik war er nur allzu bekannt. »Ihr? Phex?«

»Phex?«, echote Selos, doch der Mann winkte lachend ab.

»Nur Rikilein nennt mich so, nicht wahr, Rikilein?«

Alrik erstarrte. *Rikilein!* Selos hatte plötzlich etwas sehr Dringendes am Herd zu erledigen, aber seine zuckenden Schultern verrieten das unterdrückte Lachen.

»Es macht ihm Spaß, mich so zu nennen, wahrscheinlich meiner grauen Kleidung wegen und weil Grau Phexens Farbe ist. Dass er dabei die Götter frevelt, weil kein Sterblicher ...«

»Ist schon gut, *Phex*«, seufzte Alrik. »Ich vermute, es hat jetzt jeder verstanden. Und würdest du *bitte* aufhören, mich *Rikilein* zu nennen?«

»Natürlich, Ri... Alrik.« Der Mann lehnte sich lässig

in die Türzarge. »Wie ich sehe, bist du jetzt auch unter die Köche gegangen. Warte, lass mich rasch nachzählen, was du alles versucht hast: Gelehrter, Gänsehirt, Alchemist, Abenteurer, Sprachenkenner, Zauberlehrling, Jäger, Koch ... habe ich etwas vergessen?«

»Also fein, was möchtest du? Ich bin ziemlich in Eile, der Zeitpunkt ist ungünstig gewählt.«

»Im Gegenteil. Er ist sogar ausgesprochen günstig. Weißt du, ich habe es mir zur Angewohnheit gemacht, immer zum richtigen Zeitpunkt zu erscheinen. Du erinnerst dich noch an unser ... *Geschäft*? Ich möchte gern darauf zurückkommen und meinen Lohn einfordern. Eine Portion Graureiher käme mir sehr gelegen. Wenn du mir bitte die Keule reichen könntest? Die linke, ja? Die kommt nämlich von Herzen, musst du wissen.«

»Damit ich das richtig versteh«, mischte sich Selos ein und wandte sich an Alrik. »Du hast ein Geschäft mit dem da gemacht und sein Lohn ist eine Reiherkeule? Was soll'n das für ein Geschäft gewesen sein? Hat man so was schon gehö...«

»Halt die Luft an, kleiner Mann! Der Junge hat zu offenen Konditionen gehandelt. So was ist selten schlau und oft gefährlich.«

»Und wenn wir nicht zahlen?«, wollte Selos wissen und griff nach einer besonders großen und schweren Bratpfanne.

»Nur der Junge zahlt«, berichtigte der graue Mann. Alrik war bleich geworden. »Aber ... Meister Carolano ... sein Essen ...«

»Na, na! Er wird doch nicht so kleinlich sein und wegen einer Reiherkeule streiten«, lachte der Mann.

»Doch«, erklang es zweistimmig. Ohne dass es jemand bemerkt hatte, waren Dexter und Meister Harmolf eingetreten, Ersterer die Hand auf dem Schwertgriff, Letzterer seinen Magierstab umklammernd.

»Mich deucht, es wird ein wenig eng hier, nicht wahr?«, lächelte der Graue; er schien nicht im Mindesten beunruhigt.

»Es ist nett, dass ihr mir alle beistehen wollt, aber er hat Recht. Es war so abgesprochen«, wandte Alrik ein.

»Carolano wird toben«, gab Meister Harmolf zu bedenken.

»O ja, das wird er. Ziemlich sicher sogar«, seufzte Dexter. »Meint Ihr nicht, wir könnten uns anderweitig einigen, gewissermaßen auf einer Basis, die sowohl unserem als auch Eurem Ehrenkodex entspricht, um ...«

»*Mein* Ehrenkodex verrät mir, dass es Alriks Angelegenheit sein wird, das zu regeln. Habe ich nicht Recht, Rikilein? Und nun solltest du mir lieber rasch die Keule abschneiden, Junge, ehe der schöne Vogel kalt wird.«

Meister Harmolf und Dexter behielten – was vorhersehbar war – Recht. Carolano tobte. Die Anwesenheit der beiden Bannstrahler stachelte seine Wut noch zusätzlich an. Er hatte gerade Prajosmin das erste Reiherrbein auf den Teller gelegt, als er bemerkte, dass es auch das einzige war. Mit anderen Worten: Für den eigentlich höherrangigen Praioslieb war keines mehr da. Umgehend wurde Cordovan zum *Greifen* geschickt, um Alrik in das regenbogenfarbene Zelt zu bringen.

Der ältere, falkengesichtige Bannstrahler auf Carolanos Thron, in dem Alrik den Anführer der Laienbruderschaft in Greifenfurt erkannte, bedachte ihn mit einem leeren, eisigen Blick; die Frau, die ihm bereits bei seiner Ankunft in der Stadt mit bösen Worten begegnet war, hob lediglich die Augenbraue. Doch Alrik hatte keine Gelegenheit, sich länger mit diesen beiden zu befassen, denn seine Aufmerksamkeit wurde sofort von Meister Carolano in Anspruch genommen, der sich zornesrot und mit Schweißtropfen im Gesicht über die Tafel beugte. Alle Zeichen standen auf Sturm.

»Du ...!«, begann Carolano.

Alriks Gedanken überschlugen sich. *Ruhig bleiben!*, ermahnte er sich selbst, *du musst nur ruhig bleiben und etwas Glaubhaftes sagen, dann ...*

»Du Natter, die ich an meiner Brust nährte!«, brüllte

Carolano und stürzte ein Glas Wein hinunter. Einige Tropfen liefen als blutrotes Rinnsal an seinen Mundwinkeln herunter – ein abstoßender Anblick! Und für Alrik sah es auch nicht gut aus; im Stillen verwünschte er den Grauen und überlegte verzweifelt, wie er heil aus dieser Angelegenheit herauskäme.

»Tritt näher, mein Sohn«, säuselte Carolano jetzt. In seinen Augen blitzte verschlagene Freundlichkeit. »Sage mir, *mein Sohn*, ob du vielleicht Hunger leiden musst unter meiner Obhut?«

»Nein, Meister.«

»Oder ob du mich für dumm hältst?«

»Nein, Meister.«

»Dann«, Carolano beugte sich weit über den Tisch und zerquetschte dabei einige Beerentörtchen, die Selos mit sehr viel Hingabe arrangiert hatte, »kannst du mir wohl *bitte* verraten, *wieso* du von *meinem Braten* gegessen hast?« Der fette Magier keuchte vor Empörung.

»Ich schwöre bei allen Göttern, dass ich nichts davon gegessen habe, Meister. Wie kommt Ihr nur auf die Idee, dass ...?«

»*Schweig!*«, brüllte Carolano mit überschnappender Stimme. »Wie erklärst du dir dann, dass dem Reiher ein Bein fehlt?«

Alrik schwieg. Das Rot in Carolanos Gesicht vertiefte sich bedrohlich.

»Möglicherweise«, warf die Bannstrahlerin höhnisch ein, »solltet Ihr ihm wieder zu sprechen gestatten.«

»Ja. Richtig. Also: *sprich!*«

»Wenn ich das richtig sehe, Meister, dann verfügt der Reiher noch über alle Beine.«

Carolano schlug wütend mit der flachen Hand auf den Tisch, was den darauf befindlichen Speisen nicht gut bekam, deren Überreste sich im näheren Umkreis verteilten. Angeekelt wischte die Bannstrahlerin sich etwas Grünes aus dem Gesicht. »Du willst mir doch jetzt nicht weismachen, dass wir es hier mit einem *einbeinigen* Reiher zu tun haben?«

»Ich weiß nur, dass alle Reiher, die ich gesehen habe, nur ein Bein hatten. Gibt es denn welche mit mehreren?«

Der ältere Bannstrahler drehte irritiert den Kopf, sagte aber nichts, während die Frau empört schnaufte.

»So! Versuchst dich als Spötter, wie der hesindianische Alverniar! Xeledons Rache soll dich niederwerfen!«, fauchte Carolano und hob die Stimme; plötzlich schien alle Wärme aus dem Zelt zu weichen. »*Respondami Veritar, rede jetzt und rede wahr! Entsprachen deine soeben gemachten Aussagen sämtlichst der Wahrheit?*«

Alrik reagierte, ohne nachzudenken. »Ja, Meister.«

Die Stille, die auf seine Worte hin herrschte, war

absolut. Keiner der Anwesenden konnte glauben, was er da gehört hatte. Dann brach Carolanos Stimme den Bann. »Aaaaaah! Wenn dem *wirklich* so ist, werden wir uns deine Reiher gleich nach dem Ende der Hunderennen etwas genauer ansehen. Und solltest du *gelogen* haben ...«

»Er schwor zuvor bei den Zwölfen«, warf die Bannstrahlerin ein und bedachte Alrik mit einem durch Mark und Bein gehenden Blick unverhüllten Hasses, »und sollte er gelogen haben, wäre der Tod eine durchaus angemessene Strafe. Für heute Nacht soll er unsere *Gastfreundschaft* genießen, wir haben da ein hübsches kleines Zimmer, dunkel und abgeschieden. Womöglich nutzt er die Zeit sonst in einer ... unerfreulichen Weise.«

»Eine vorzügliche Idee«, nickte Carolano. »Ich beuge mich Eurer Weisheit.«

Nachdem die Bannstrahler gegangen waren, betrat Harmolf das Zelt des selbsternannten *Adeptus Priorus Greifenfurtiensis*. Cordovan stand wie stets hinter dem Thron des Magiers.

»Collega!«, wettete Harmolf los, ohne jegliche Begrüßung. »Das kann nicht Euer werter Ernst sein! Ich bitte Euch – ein *Reiherbein*! Was ist das schon?«

Carolano zog überrascht eine Augenbraue in die Höhe. Wer hätte gedacht, dass der wirrköpfige alte

Narr sich so zu ereifern wusste? Er wollte Harmolf gerade zurechtweisen, da brach es aus diesem heraus.

»Es ist ... ungeheuerlich! Auf Treu und Glauben überließ ich Euch Teile von Alriks Ausbildung, getreulich befolgte ich alle Anweisungen, und so sehr sie mich auch magisch auslaugten, so sehr fühlte ich mich doch daran gebunden! Und jetzt, wegen eines lächerlichen – ha! ha-ha! – Reiherschenkels überlasst Ihr den Jungen den Geißlern?! Wie könnt Ihr nur?«

Harmolf holte Luft, aber ehe er weitersprechen konnte, fiel ihm Carolano rasch ins Wort. Seine Stimme dröhnte machtvoll.

»Aber, aber! Ganz so einfach ist das nicht! Der dumme Junge hat mich vor den Geißlern bloßgestellt. Ich *kann* das nicht auf sich beruhen lassen, versteht Ihr? Bedenkt unsere Lage! Wir müssen sehr diplomatisch und geschickt vorgehen, gerade hier in Greifenfurt.« Er ließ seine Worte einen Augenblick wirken, die Augenbrauen düster zusammengezogen, dann lachte er ein-, zweimal herzlich und aufrichtig. »Allerdings ... Ihr glaubt doch nicht ernsthaft, ich würde den *guten*, den *braven* Alrik in tatsächliche Gefahr bringen? Nein, sagt mir, dass ich mich täusche: Ihr habt das *wirklich* auch nur für einen einzigen kostbaren Augenblick als mehr denn eine entfernte Möglichkeit angesehen, oder nicht?! Ich verstehe. Ja, selbstverständlich, ich verstehe.« Er wedelte mit einer

Hand und verdrehte die Augen zu Cordovan hin. »In der Tat, bester Cordovan, er hat tatsächlich geglaubt ...« Cordovan lachte pflichtschuldig sein trockenes, freudloses Lachen. »Nun, dann lasst es mich auseinandersetzen: Alriks Aufenthalt bei den Geißlern ist ausschließlich temporärer Natur und dient sogar seiner Sicherheit. Liefere er frei durch die Stadt – wer weiß, was sie ihm alles unterstellten? Wozu sie *fähig* wären? Nein, nein, *vertraut* mir. Alles wird gut werden, und wir werden nichts tun, um einen Funken zu schlagen, den sie dann an unser aller Holzstöße legen können, wenn Ihr versteht, was ich meine. Bedenkt ihren Hass auf uns – ein Versöhnungsmahl erschien mir angebracht, und gerade diesen Anlass wählt der junge Alrik, um einen Fehler zu begehen und mich dann auch noch zu *belügen*. Sein *zweiter* Fehler. Ts-ts-ts. Welchen Eindruck erwecken wir, wenn wir dem nachgeben? Er muss gerügt und vielleicht sogar gezüchtigt werden, fünf, sechs Peitschenhiebe reichen völlig aus, aber es muss beeindruckender wirken, und sei es nur der Geißler wegen. Sie müssen wahrhaftig davon überzeugt sein, dass wir treue Diener des Reiches sind und gegen jeglichen Ungehorsam und sämtliche Abweicherei mit aller Entschlossenheit vorgehen.«

»Vorgehen! Wir *sind* treue Diener des Reiches«, versetzte Harmolf. »Unsere Treue steht nicht zur De-

batte, aber jede von uns gebilligte Maßnahme gegen einen unserer Lehrlinge erweckt geradezu diesen Eindruck!«

Carolano seufzte, ein tiefes, genau abgemessenes Geräusch. »*Vertraut* mir. Nichts wird dem Jungen geschehen, das nicht auch Euch träfe, das ist mir vollkommen bewusst. Beruhigt Euch. Damit Ihr auch seht, dass ich keine Geheimnisse vor Euch habe, sollt Ihr uns *selbstverständlich* begleiten, wenn Alrik die Gelegenheit zum Beweis seiner Unschuld erhält.«

»Sehr schön, ja, ja. Aber würde eine Entschuldigung nicht ausreichen, um den Vorfall aus der Welt zu schaffen?«, wollte Harmolf wissen, den das Entgegenkommen und die Höflichkeit Carolanos verunsicherten.

»Bedauerlicherweise, nein. Die Bannstrahler würden das nicht akzeptieren, jetzt nicht mehr, sie würden es sogar als Feigheit, Schwäche oder Verrat auffassen. Nein, leider.« Carolano schüttelte betrübt den Kopf. »Und jetzt geht zu Bett, ja? Es war ein langer Tag, und morgen wird ein neuer anstrengender Tag werden, der letzte der Hunderennen. Da brauchen wir alle unsere Kräfte.«

»Alle unsere Kräfte, ja, ja. Aber eines noch«, wandte Harmolf sich im Zelteingang um, »wenn Ihr keine Geheimnisse habt, wieso dann dieses Essen *ohne* mich?«

Carolano lächelte müde. »Kein Geißler würde die Einladung von *zwei* Magiern annehmen, es war schon mühsam genug, sie überhaupt für ein Gespräch gewinnen zu können. Gute Nacht.«

»Gute Nacht.«

Cordovan zupfte die schwere dunkle Toga seines Meisters glatt. »Das habt Ihr sehr gut hinbekommen.«

Carolano von Rommilys lächelte. »Ja. Es war einfacher als erwartet. Wir müssen uns wohl, wenn das alles vorüber ist, bei Alrik bedanken, aber wie kann das gehen – bei einem Toten?«

»Er muss sterben«, stimmte Cordovan zu; die gleichmäßige Stimme verriet nichts von dem, was er dachte. »Aber nehmt es nicht zu leicht. Er hat sich Euerem *Respondami* erfolgreich widersetzt oder entzogen – wie oft mag er Euch bereits in der Vergangenheit getäuscht haben? Er ist anders als die anderen Narren, aber er ist nur ein einfacher Mensch. Wenn wir keinen Fehler machen, bedeutet er sicherlich keine Gefahr für *Euch* ... und IHN.«

»Vergiss nicht, wer unser wahrer Gegner ist«, sagte Cordovan und lächelte.

Wenige Tage später standen Carolano, Cordovan, Prajosmin und drei Brüder ihres Ordens, Harmolf nebst Alrik sowie Dexter und ein gutes Dutzend als Wachen abgeordnete Soldaten an einem Alrik wohl-

bekannten Weiher am Oberlauf der Breite. Harmolf tröstete Alrik und erklärte nachhaltig, dass keine echte Gefahr bestünde. Von den Orkleichen war nichts mehr zu sehen. Nachdem die Gegend abgesucht und für sicher befunden worden war, wurde in etlicher Entfernung ein Lager aufgeschlagen. Am kommenden Morgen, so Meister Carolano, werde sich erweisen, ob Alrik die Wahrheit gesagt oder ob er gelogen hatte. Für die kommende Nacht sorgte er – »zu Eurer eigenen Sicherheit« – dafür, dass Harmolf in seinem Zelt unter Arrest gestellt wurde, damit er keine Gelegenheit erhielte, Alrik zur Flucht zu verhelfen.

An diesem Abend konnte Alrik nicht schlafen – der nächste Morgen würde möglicherweise sein letzter sein. Stattdessen ging er, begleitet von Dexter, der den Auftrag hatte, jeden Fluchtversuch zu unterbinden, am Seeufer entlang. Der Krieger hatte einige Apfelküchlein bei sich, von denen er Alrik eines anbot. »Weißt du«, sagte Dexter und biss in sein Küchlein, »eigentlich schind einige von euch gar nischt scho schlescht ...« Er verschluckte sich und musste husten. »Ich sollte mir wohl angewöhnen, nicht mit vollem Mund zu sprechen. Na, was ich eigentlich sagen wollte: Einige von euch Magiern sind wirklich in Ordnung, aber einige andere sollte man dorthin stecken, wo keine Sonne scheint.«

»Ich bin kein Magier«, warf Alrik ein, »der *Meister*

schon. Und er gehört zweifellos zu Letzteren.« Er versuchte zu grinsen, aber es wollte ihm nicht recht gelingen.

»Wir können es uns leider nicht immer aussuchen, mit wem wir zusammentreffen.« Der Krieger seufzte und griff nach einem weiteren Apfelküchlein. »Du auch noch eins? – Wir müssen an dem Platz bestehen, an den uns die Götter gesetzt haben. Auch, wenn das bedeutet, dem *Meister* gehorchen zu müssen. Es ist ja nur für kurze Zeit. Du wirst das schon schaffen, ein so helles Köpfchen wie du. Wie sieht dein Plan aus?«

»Plan?« Alrik lachte freudlos. »Ich wollte, ich hätte einen. Ich wünschte, Meister Harmolf hätte mich nicht *abgetreten*, nicht einmal für ein paar Wochen.«

»Aber, aber«, meinte Dexter begütigend. »Morgen ist doch alles vorbei – keine Hunderennen mehr, nichts. Unsere Zeit mit Carolano ist dann nur noch Vergangenheit.«

»Ja, aber sollte etwas schief gehen – und ich habe keinen Anlass, *Meister* Carolano zu trauen –, ist mein Leben schon bald nichts weiter als eine Spur in die Vergangenheit. Wenn Satinav gewusst hätte, wie ewig lange ein paar Wochen sein können, hätte er die Zeit sicherlich anders entworfen«, murrte Alrik.

Dexter grinste breit. »Du sprichst schon fast so respektlos von Satinav wie Leodora, die immer behauptet, er habe sie vergessen, so jugendlich, wie sie noch

immer sei. Aber denk daran, dass auch deine Zeit in Carolanos Diensten vorübergeht: Ewig ist nur Satinav. Es wird schon nichts passieren. Morgen, meine ich. Vielleicht solltest du auch in Erwägung ziehen, Carolano schlichtweg die ganze Geschichte zu erzählen, denn nur ein Dummkopf würde nicht begreifen, dass du keine andere Wahl hattest als ...«

Alrik unterbrach ihn. »Ich wollte, ich hätte deine Zuversicht. Würdest du Carolano dein Leben anvertrauen?«

Dexter dachte nach, während er zwei weitere Apfelküchlein verdrückte. Dann gestand er: »Nein. Aber ich kann mir einfach nicht *vorstellen*, dass er etwas unternehmen wird – überleg nur, was geschehen würde, wenn er gegen den Lehrling eines anderen Magiers mit Hilfe der Bannstrahler vorgehe: Es gäbe einen regelrechten Krieg der Magier, und ich bin sicher, dass Meister Harmolf sich ihm widersetzen würde – dass er Carolano nachgegeben hat, war ein Fehler, der ihm nicht noch einmal unterlaufen wird, meinst du nicht? Andererseits ... falls die Wachen Carolano gehorchen oder er mir den direkten Befehl gibt ... oder falls Praios der Bannstrahlerin ein Wunder gewährt und die Magie Harmolfs wirkungslos werden lässt, dann ...« Er verstummte bedrückt. Schließlich umfasste er Alriks Rechte mit beiden Händen und sagte nachdrücklich: »Bei meiner Ehre und bei

Rondra gelobe ich hiermit, dich gegen alle zu verteidigen, sollte sich morgen das Schicksal gegen dich wenden, selbst wider einen Befehl werde ich handeln, um einen wahren Freund als die letzte Bastion, die ihm noch bleibt, zu schützen. Mir wäre allerdings wohler, wenn ich etwas von Leodora gehört hätte.«

»Du machst mir vielleicht Mut«, grinste Alrik schief. »Aber dein Eid ist mir teuer, auf Dexters Ehrenwort gebe ich mehr als auf Rohals Versprechen oder Shafirs Schwur, obwohl ein legendärer Zauberer oder ein fast zweitausendjähriger Kaiserdrache sicherlich auch nicht die schlechtesten Verbündeten wären.«

Dexter schwieg; wieder vermutete Alrik, dass er errötete. Dann aß der Krieger schnell das vorletzte Apfelkuchlein. Das letzte gehörte Alrik – der krampfhaft versuchte, jeden Gedanken an eine Henkersmahlzeit von sich zu schieben. Vielleicht hätte er im Zelt doch gleich die Wahrheit sagen sollen – im Vertrauen auf die Feengabe hatte er zu leichtfertig gelogen. Und das würde sich nun rächen ...

Carolano von Rommilys stand mit verschränkten Armen vor Prajosmin im Zelt der Bannstrahler. Diese hatte ihre Glaubensbrüder unter einem Vorwand fortgeschickt, um sich ungestört mit dem Magier unterhalten zu können. Sie wirkte aufgebracht, nicht zum ersten Mal in den letzten Tagen.

»Wozu dies Gaukelspiel? Kommt es Euch nicht selbst lächerlich vor, welchen Aufwand Ihr wegen eines Reiherbeins betreibt?«

»Aaaaahh, eines Graureiherbeins, um es genau zu sagen, und um Eure Frage zu beantworten: *nein*. Passt auf, Prajosmin, ich will versuchen, es selbst *Euch* begreiflich zu machen. Wie Ihr wisst, habe ich die Dokumente, aus denen die Umtriebe Magister Harmolfs hervorgehen, Bruder Praioslieb übergeben, welcher sie prüfen wird, nur, damit alles seine Ordnung in Praios' gerechtem Antlitz hat.«

»Schwätzt nicht! Wozu nehmt Ihr ihn noch mit? Weshalb der ganze Aufwand? Ich ...«

In Carolanos Augen schien ein unheilvolles Feuer aufzulodern. »*Ihr sollt Acht geben auf das, was ich sage*«, zischte er und flüsterte einige ihr unverständliche Worte. Prajosmin zwinkerte verblüfft mit den Augen, nickte dann aber und blickte den Magier aufmerksam an. Plötzlich *wollte* sie ihm zuhören.

»Gut, gut. Von Meister Carolano lernen heißt triumphieren lernen – merkt Euch das, Geißlerin. Selbstverständlich ist das Graureiherbein nur ein Vorwand, das liegt doch auf der Hand! Aber bedenkt stets, dass ein Ereignis ein anderes nach sich zieht. Niemand würde Drohungen in dem vorliegenden Fall ernst nehmen, meint Ihr nicht auch? Es sei denn, natürlich, er hätte etwas zu verbergen und müsste befürchten, es könne

entdeckt werden, ein Geheimnis, eine Straftat, eine schändliche Absicht ... Ihr könnt mir so weit folgen? Jetzt lasst uns die Angelegenheit mit kühlem ... *klarem* Verstand betrachten: Graureiher haben, wie alle göttergefälligen Vögel, zwei Beine, das weiß jeder. Und da sie göttergefällig sind, ist es auch göttergefällig, den machtvollen und unfehlbaren Vertretern des höchsten und gerechtesten aller Götter die besten Stücke eines solchen Vogels anzubieten – zweifellos sind das die Keulen, auf denen er zu Lebzeiten unter Praios' leuchtendem Auge Deres Antlitz durchmaß. Im Wissen um die Anwesenheit *zweier* solcher Vertreter aber nur *ein* Bein anzubieten und das Fehlen des anderen auch noch mittels der Lage des Bratens und mit Soße und Beeren zu kaschieren zu versuchen, ist ein direkter Frevel, nachgerade eine gezielte und bewusste Beleidigung des hoch verehrten Praioslieb Natternnests und damit zugleich auch Praios'. Damit nicht genug, stellt es auch eine unverblünte Verspottung des Gastgebers und in dessen Person gar der gesamten magischen Zunft dar. Wenn man das Ganze also streng formal betrachtet, handelt es sich keineswegs um einen einfachen Fall. Uns stünde es selbstverständlich frei, die Angelegenheit rasch und innerhalb Greifenfurts zu klären, aber das wäre eine verschenkte Gelegenheit. Denn wie stellt sich die Lage dar? Wir könnten uns sicherlich auf das allgemeine

Wissen berufen und die Ausrede des Lehrlings öffentlich zur Lüge deklarieren; in diesem Fall wäre es angemessen, ihn mit Peitschenhieben zu strafen, womit der *Casus* erledigt wäre. Niemand würde es wagen, etwas gegen die Strafe einzuwenden, dazu wäre sie zu unerheblich. Aber man würde zweifellos darüber tuscheln – vielleicht, so würde behauptet, stimme die Aussage des Jungen doch? Vielleicht gebe es nur einbeinige Graureiher in den nordwärts gelegenen Teichen? Und man würde uns vorhalten, wir hätten uns nicht einmal die Mühe gemacht, dergleichen nachzuprüfen, wodurch der Glaube an die unfehlbare Gerechtigkeit bröckeln würde. Nun mag man einwenden, dass der Aufwand dennoch in keinem Verhältnis zum Ergebnis stehe, aber wer so denkt, beweist nur, wie spärlich die Leistung seines göttergegebenen Verstandes ausfällt, denn er vergisst die Möglichkeiten von Handlung und Gegenhandlung, die einander hervorrufen im ewigen Lauf. Denn bedenkt die geheimen Informationen, die ich gesammelt und Euch übergeben habe. Es geht um den Verrat des Magiers und – wahrscheinlich – seiner Akademie. Bedenkt, was eine große Akademie der Hellsicht in der Hand eines Verräters wie Answins von Rabenmund oder gar der Mächte der Finsternis anzurichten vermag: Verrat, wohin man auch schaut, Borbarads Fluch gar über die gesegneten Lande des Mit-

telreichs. Gingen wir lediglich gegen diesen Jungen, Alrik, vor, wäre wenig gewonnen.

Nun also gesetzt den Fall, es verhält sich wahrhaftig so, wie wir es befürchten – und dazu besteht ja Anlass genug! –, wie wird sich der Verräter Harmolf wohl verhalten? In Greifenfurt selbst ist die Präsenz der göttlichen und weltlichen Mächte stark wie selten zuvor – eine erkleckliche Anzahl Eurer Ordensbrüder sowie eine nicht unbeträchtliche Menge an Geweihten und Soldaten des Mittelreichs sind dort gegenwärtig tätig, das Erscheinen des Greifen brennt nachhaltig ... Würde er dort einzuschreiten wagen? Niemals. Er würde, feige, wie diese im Schatten des Bösen stehenden Kreaturen nun einmal sind, nichts tun und lieber seinen Lehrling bestrafen lassen, als sein wahres Ich zu zeigen: Selbst die Dokumente beweisen nicht so viel, wie sie auf Schrecklicheres hinweisen. Aber wie anders verhält es sich hier draußen! Nur wir sind hier – zweifellos eine Kraft, mit der man rechnen muss, aber doch längst nicht so stark und gut geschützt wie in Greifenfurt selbst. Was also geschähe, wenn wir das Spielchen, wie Ihr es nanntet, weiter trieben – und wir sollten es tun, wahrlich, das sollten wir ... Jeder weiß doch, dass die Strafe für den Jungen im Grunde über drei, vier Dutzend Hiebe nicht hinausgehen dürfte, und lasst es hundert sein, es würde niemand ernsthaft Einspruch erheben. Wenn wir hier

also den Scheiterhaufen errichten, müsste doch ein jeder erkennen und auch zugeben, dass das nichts anderes als eine Mahnung an die grenzenlose Macht der Götter über uns Sterbliche hat sein können. Bedenkt zudem: Wie auch immer der Junge, Alrik, sich morgen verhalten wird, es wird seine Situation verschlimmern. Gibt er seine Tat zu, umso besser, dann sind wir jeglicher Verteidigung enthoben. Leugnet er weiter, soll es uns ebenfalls nicht schaden, denn es gibt keine Möglichkeit, uns morgen oder irgendwann einbeinige Reiher zu präsentieren; sein Vergehen wäre also noch gravierender, womöglich ist er gar von einem Dämon besessen. Wieder muss jeder, der uns bis hierher gefolgt ist, einsehen, dass die Androhung des Scheiterhaufens zwar abschreckend und reinigend wirken sollte, aber dass wir keinesfalls vorhaben, sie in die Tat umzusetzen. Zu guter Letzt könnte der Junge versuchen zu fliehen, die Möglichkeit, die ich bevorzugen würde, denn ein deutlicheres Eingeständnis von Schuld kann es doch gar nicht geben, geschweige denn einen Hinweis darauf, dass weitaus mehr hinter der Angelegenheit steckt, als es auf den ersten Blick den Anschein hatte – und wieder werden wir eine unvergleichliche Rechtfertigung und Handhabe für jegliche Maßnahme haben. Denkt darüber nach! Und auch über Folgendes: Wie fasst der niederhöllische Verräter unser Handeln und den Schei-

terhaufen womöglich auf? Besonders dann, wenn wir bis zuletzt den Schein wahren? Vielleicht beschließt er abzuwarten. Aber welches Licht wirft das auf ihn? Ist nicht jener Alrik sein Lehrling? Und sollte ein Meister nicht für seinen Schüler eintreten? Sollte er nicht irgendetwas tun, um ihn zu schützen, wenn er von seiner Unschuld überzeugt ist? Tut er dies nicht, beweist es, dass er von der Schändlichkeit seines Lehrlings wusste und nichts dagegen unternahm. Hochverrat nenne ich das! Vielleicht beschließt Harmolf, den Jungen zu retten und uns zugleich zu beseitigen. Das ist denkbar, oder nicht? Doch mit Praios auf unserer Seite und dem Wissen über das, was dieser Magier ist und was zu unternehmen ihm freisteht, werden wir ihn gewisslich besiegen. Allein mit dem Versuch, dem Lehrling zu helfen, sei es nun mit dem Wort, mit der Waffe oder mit Magie, befindet er sich im gleichen Kreis der Verdammnis wie der Junge selbst – und wie ihm dies zu beweisen ist, das steht ja nun klar vor uns. Wägt die Möglichkeiten ab, und Ihr werdet erkennen, dass wir nur gewinnen können, es wird sich immer ein Weg finden, mitsamt dem Jungen auch dem anderen seine Schuld zu beweisen, einfach, deutlich und unwiderruflich. Die Dokumente werden ein Übriges tun. Zudem bedenkt, dass wir unter uns sind: gestrenge Bannstrahler und Soldaten, die es gewohnt sind, Befehlen zu folgen und treu und

fest im Glauben an die Zwölfe sind. *Wir* werden es sein, welche die Nachricht vom gerechten Tod des Magiers und von seiner Überführung als Verräter und Dämonenpaktierer verbreiten werden. Die Soldaten werden das sehen, was sie sehen *sollen*, ohne dass sie die Fäden unserer Kontrolle bemerken. Nehmen wir nun den offensichtlichen Verrat des Magiers und seinen – vergeblichen – Fluchtversuch zusammen mit den Dokumenten, dem er, ist er erst einmal tot, nicht mehr widersprechen kann, wird dies eine klare Begründung für jegliche Maßnahmen der Kirche des Praios gegen die Akademie von Methumis sein. Zumal, wenn mein Verdacht stimmt und wir im Gepäck des Magiers noch weiteres belastendes Material finden. Und das ist es doch, was Ihr möchtet, Geißlerin, oder etwa nicht?«

Die Bannstrahlerin öffnete den Mund, aber kein Wort kam über ihre Lippen. Sie war blass geworden. Carolano lächelte grausam. »Ihr dürft wieder sprechen.«

Prajosmin starrte den Magier in einer Mischung aus Abscheu und Bewunderung an. Ihr brummte der Schädel; entweder war dieser Zauberer hochgradig verrückt oder ... »Ihr seid ... genial.«

»Ich weiß. Wir alle haben unsere Vorteile – Praios sei Lob und Preis!«

Prajosmin verbeugte sich leicht. »Ich muss zugeben,

mir war die Tragweite Eurer Gedanken nicht bewusst, nicht zu reden von dem feinen Gespinnst, mit dem Ihr der Kirche des Praios helft. Seid gewiss, ich werde Euch lobend erwähnen und Ihr werdet Euch des ewigen Schutzes der Kirche sicher sein dürfen und ihrer Anerkennung und ...«

»Genug, genug. Wenn Gerechtigkeit geübt wird, ist mir das Dank genug – solange Ihr mich nicht vergesst, wenn Euer Aufstieg in den Rängen des Ordens sich so rasch vollzieht, wie es nach der Aufdeckung einer derart weit gespannten Verschwörung zu erwarten ist ...«

»Auf keinen Fall. Es ist mir eine Ehre, Euch zu kennen, denn Ihr habt in mir die Hoffnung aufkeimen lassen, dass die Werke von Praios' göttlicher Schwester Hesinde und ihre Gabe der Magie auch hin und wieder die richtigen Kelche füllen.«

Die anderen Bannstrahler betraten wieder das Zelt. Prajosmin straffte sich, ihre Stimme wurde merklich kühler. »Und nun dürft Ihr gehen, Meister Carolano.«

»Selbstverständlich«, sagte der Magier, deutete eine Verbeugung an und entfernte sich, rückwärts gehend, aus dem Zelt der Bannstrahler.

Mit dem heraufdämmernden Morgen traten sie vor die Zelte; alle bemühten sich, dabei so wenig Lärm wie nur möglich zu machen, schließlich wollte nie-

mand die Graureiher verschrecken. Dexter war unruhig, er kam sich vor wie ein gefangener Wolf. Einerseits wünschte er, es sei bereits vorbei, andererseits hoffte er, der entscheidende Augenblick würde niemals kommen, denn er ahnte, dass es nicht gut ausgehen würde. Das *konnte* es gar nicht, sagte ihm ein unbestimmtes Gefühl in der Magengegend, und darauf hatte er sich noch immer verlassen können. Wenn wenigstens Leodora da gewesen wäre, aber sie schien spurlos verschwunden zu sein. Er verfluchte sich zum wiederholten Male dafür, dass er an jenem Abend auf Alrik gehört hatte; der Fremde, der sich so frevlerisch Phex nennen ließ, wäre gutem scharfem Stahl gegenüber sicherlich verhandlungsbereiter gewesen und nichts von den Ereignissen seither hätte stattfinden müssen.

Als Prajosmin und ihre Ordensbrüder die Morgendandacht beendet hatten, um Praios' Kraft in sich aufzunehmen, setzte sich der ganze Tross in Bewegung: Vorneweg schritt Carolano, begleitet vom unvermeidlichen Cordovan, dann kam Alrik in Begleitung von Dexter – Letzterer war wiederum angewiesen worden, Alrik zu bewachen. Carolano meinte es scheinbar tatsächlich ernst – dass er gemeinsame Sache mit einer Bannstrahlerin machte, noch dazu gegen einen vorgeblichen Lehrling der magischen Künste, konnte der Krieger nicht begreifen. Am liebsten

hätte er Alrik gedrängt, seine Lüge zuzugeben, nur um dem grausamen Spiel ein Ende zu machen, aber das hätte für Alrik bedeutet, sich auf Gedeih und Verderb Carolano auszuliefern. Das konnte Dexter einfach nicht verlangen und deswegen unternahm er auch nichts. *Noch* nicht. Sein Versprechen vom Vorabend war ihm bitter ernst: Er würde seine Gehorsamspflicht gegenüber dem Zauberer brechen, wenn seine Freundschaft und seine Ehre es verlangten. Und sie *würden* es verlangen, da wurde er sich immer sicherer. Nun, wie es schien, war jetzt die Zeit der Ritter und der Ritterlichkeit angebrochen. Hinter Alrik und ihm kamen die Bannstrahler, dahinter Magister Harmolf und die Soldaten.

»Da unten sind die Reiher«, bemerkte Dexter überflüssigerweise, als sie den letzten Hügel vor dem Teich erreicht hatten.

»Das sehe ich selbst«, zischte Carolano. Der Magier musterte das reglose Gewässer, aus dem Morgennebel aufstieg; sein Blick verdüsterte sich dabei ebenso, wie sich Dexters Blick aufhellte: Schwarzen Schemen gleich standen die Graureiher dort unten im Wasser und warteten; geduldige, schweigende Jäger. Und sie standen genauso da wie beim ersten Mal, als er seine Armbrust fertig gemacht hatte: Auf einem Bein, das andere im Gefieder verborgen.

Alrik atmete tief durch. »Wie Ihr seht: Jeder Reiher

hat nur ein Bein. Ich verzichte auf jegliche Entschuldigung Eurerseits. Lasst uns die Angelegenheit vergessen und heimkehren nach Greifenfurt. Ich bin sicher, Ihr habt dort noch viel zu erle...«

Carolano verbot ihm mit einer herrischen Geste den Mund; seine Lippen bebten vor kaum verhülltem Zorn. »Du glaubst also, besonders schlau zu sein, Bürschchen, phexgescheit, wie?«

»Es stimmt aber doch. Alle haben es gesehen«, sagte eine Stimme, die Dexter entsetzlich bekannt vorkam: seine eigene. Rasch biss er sich auf die Lippen, aber es war schon zu spät. Alle blickten ihn ungläubig an. Dann nickte der erste Soldat. Dexter schickte ein Stoßgebet des Dankes an Rondra. Der zweite Soldat nickte, der dritte, der vierte ...

»Das ... das ist eine Verschwörung!«, zischte Prajosmin. »Im Namen des Herrn Praios ...!«

»Die Unschuld des Jungen ist bewiesen«, sagte Dexter und war bemüht, Autorität in seine Stimme zu legen.

»So?«, rief Carolano laut. »Dann werde ich das traurige Spiel jetzt beenden! Was ist bewiesen?« Er richtete sich auf und klatschte zwei-, dreimal kräftig in die Hände.

Des Klatschens hätte es gar nicht mehr bedurft; er hatte so laut geschrien, dass sich schon bei seinen ersten Worten die Graureiher in die Luft erhoben hat-

ten – für jeden klar erkennbar mit *zwei* Beinen. Dexter unterdrückte ein Stöhnen: Sie würden hier nicht so leicht herauskommen. Wenn doch wenigstens Leodora da gewesen wäre! Seine Kiefer mahlten knirschend aufeinander.

»Was sagst du *jetzt?*«, triumphierte Carolano. »Haben die Reiher nun zwei Beine oder nicht?«

Alrik stand da wie erstarrt, sein Blick wechselte zwischen der Bannstrahlerin und dem Magier hin und her. Dann verlor sein Gesicht unversehens jede Anspannung, ja, er *lächelte* Dexter sogar noch beruhigend zu. »Wie durch ein Wunder haben die Reiher nach Eurem Klatschen zwei Beine bekommen«, gab Alrik mit fester Stimme zu.

»Ha!«, machte Carolano. »Und der Reiher auf der Anrichteplatte hatte nur *ein* Bein. Folglich ...«

»Folglich«, nahm Alrik den Faden auf, »muss es einen Grund dafür geben, und da wir ihn alle gesehen und gehört haben, liegt er doch wohl auf der Hand: Ihr habt während des Mahls schlichtweg vergessen zu *klatschen*.«

Carolano holte weit aus, seine Hand sauste durch die Luft – und traf Cordovan, der versucht hatte, den blitzschnell nach unten abtauchenden Alrik in der richtigen Position festzuhalten.

»Meister!«, jaulte er auf und hielt sich die Wange. Ein Blick aus bösen Augen traf den Magier.

»V... verzeih, Cordovan«, stammelte dieser und wandte sich suchend nach Alrik um, der die Gelegenheit ergriffen hatte, hinter Dexter Schutz zu suchen. »Hauptmann Dexter, ich hoffe, Ihr seht ein, welchem Schuft Ihr beinahe beigestanden hättet! Führt ihn zum Scheiterhaufen! Er hat bis zuletzt und sogar im Angesicht der aufgehenden Sonne gewagt zu lügen, zu leugnen und die Wahrheit frech zu beschmutzen! Er *muss* brennen!«

»Verstehe«, entgegnete der Angesprochene, »ich habe wohl tatsächlich zu lange einem *Schuft* geholfen.« Er wollte sein Schwert ziehen, aber sogleich hingen ihm zwei Bannstrahler an den Armen und zerrten ihn fort. »Verräter!«, kreischte Prajosmin, packte Alrik von hinten und zwang ihm die Arme auf den Rücken.

Entsetzt verfolgten die Soldaten und Meister Harmolf, was sich vor ihren Augen abspielte. Alles ging viel zu schnell, als dass sie etwas hätten unternehmen können. Der alte Magier löste sich als Erster aus seiner Erstarrung. Bis jetzt hatten sie an die Versprechungen Carolanos geglaubt, aber sein Verhalten sprach eine deutliche Sprache: Er würde Alrik an die Bannstrahler ausliefern, aus Gründen, die Harmolf nicht verstand. Er trat vor, seinen Magierstab fest umklammert. »Genug!« Sein Bart bebte, Zorn glomm in seinen Augen. »Im Namen der Gerechtigkeit for-

dere ich ein Ende dieses unwürdigen Spiels! Im Namen der magischen Gilden fordere ich die Besinnung auf Vernunft und Weisheit. Im Namen der Herrin Hesinde und beim Stein der Mada und dem Ursprung aller Magie erkläre ich dieses Verfahren für verwerflich! Ich, Harmolf von Methumis, fordere nach Greifenfurt zurückzukehren, wo diese peinliche Angelegenheit endgültig bereinigt werden wird!«

Die Soldaten standen wie erstarrt. »Nehmt ihn fest! Nehmt alle fest!«, kreischte Prajosmin, »sie werden sonst namenlose Dämmerung über uns und das ganze Land bringen! Es sind Verräter! Dämonenpaktierer!«

Langsam kam Bewegung in die Soldaten. Zögernd richteten sie die Waffen gegen Harmolf. Ihr Misstrauen gegenüber Zauberern, ihre Ehrfurcht vor dem Sonnengott und ihr Gehorsam seinen Vertretern gegenüber waren stärker als ihr Gerechtigkeitssinn. Vielleicht erkannten sie, dass etwas nicht stimmte, aber sie vertrauten darauf, dass alles seinen richtigen Gang nehmen würde.

»Zurück!«, sagte Harmolf und schwang seinen Zauberstab. »Das hier kann ein Flammenschwert sein, und ich zögere nicht, es auch zu schwingen!« Er schloss die Augen, als bereitete er einen Zauber vor.

»Das wird nicht nötig sein«, sagte Carolano und trat mit zwei raschen Schritten, die man dem belieb-

ten Mann gar nicht zugetraut hätte, dicht an Harmolf heran. Mit einer kaum wahrnehmbaren Geste schlug er die Fingerknöchel der beiden Hände aneinander und hauchte dem Magier zu: »*Granit und Marmor sollst du sein und niemals wieder Fleisch und Bein!*«

»Nein«, flüsterte Harmolf entsetzt und wob rasch einen Gegenzauber. »Wieso tut Ihr das, Carolano?«

»Du erkennst mich nicht? Es ist auch zu lange her – vierundzwanzig Götterläufe beinahe, ich war noch ein Knabe und du hast mich damals verstoßen. Du wusstest, dass wir gegensätzliche Kräfte verkörpern, und wolltest mich beseitigen.«

Harmolf schüttelte verwirrt den Kopf. »Beseitigen?«

»Sumudan«, hauchte Carolano ihm ins Ohr.

»Sumudan«, echote Meister Harmolf verständnislos.

»Du *erinnerst* dich nicht einmal an mich«, zürnte Carolano und trat zwei, drei Schritte zurück. Er hob die rechte Hand zur Schulter und streckte sie dann ruckartig Harmolf entgegen. Eine Lanze aus Feuer und Licht raste wie eine Verlängerung des Arms auf den Magier zu und hüllte ihn in eine flammende Aura. Die Entfernung war zu klein, als dass er hätte ausweichen können. Schlagartig roch es nach verbranntem Fleisch. Harmolf lag hingestreckt im Gras – dem Tode nah, aber noch am Leben, wie die flache Atmung bewies.

»Möchte sich noch jemand widersetzen?«, fragte Carolano und blickte sich suchend um. Die Soldaten standen schreckensstarr an Ort und Stelle, Alrik befand sich, wild strampelnd, im festen Griff der Bannstrahlerin, und Dexter war zu überrascht, um zu irgendeiner Handlung fähig zu sein.

»War das wirklich notwendig?«, fragte Prajosmin.

»Ihr solltet des Meisters Handlungen nicht in Frage stellen«, wisperte Cordovan. Ein gekrümmter Dolch in seiner freien Hand schimmerte im Licht der Morgensonne. »Habt Ihr nicht bemerkt, dass der Verräter todbringende Magie vorbereitete, die uns alle ausgelöscht hätte, ohne *Meister* Carolanos beherztes Eingreifen?«

»Das stimmt nicht!«, brüllte Alrik. »Er lügt!«

Niemand hörte auf ihn. Aber weniger, weil man ihm nicht glaubte, sondern vielmehr wegen der Neuankömmlinge, die auf zwölf weißen Rössern herangeprescht kamen und die gesamte Aufmerksamkeit auf sich zogen, sogar die Cordovans, der die Klinge auf Alrik richtete.

An der Spitze der Gruppe ritten zwei Gestalten, von denen eine Alriks Herz besonders hoch schlagen ließ: Leodora! Die Kriegerin war endlich zurückgekehrt, und ihr Gesicht glühte vor Zorn, als sie gewahr wurde, was sich auf der Hügelkuppe abspielte. Im vollen Galopp ließ sie einen Pfeil von der Sehne

schnellen, der wie ein goldener Lichtblitz heranraste und den Dolch aus Cordovans Hand schoss. Mit einem schlangengleichen Zischen duckte sich Carolanos Helfer fort.

Die andere Gestalt glühte und schimmerte im goldenen Licht; eine Aura der Macht ging von ihr aus, so erfüllt war sie von Praios' Kraft: Einer der Geweihten ritt an Leodoras Seite. Hinter den beiden kamen acht Bannstrahler mit finsternen Gesichtern, unter ihnen Praioslieb Natternnest, eine entschlossen dreinblickende Rondrageweihte sowie Selos, der nicht minder grimmig wirkte als Leodora.

Erschrocken ließ Prajosmin Alrik los; die anderen Bannstrahler entfernten sich so ruckartig von Dexter, dass dieser ins Taumeln geriet.

»Bei Zholvars goldenen Eiern!«, knurrte Carolano böse und wob mit raschen Gesten einige vor Magie knisternde Linien in die Luft. Prajosmin entschlüpfte ein spitzer Schrei. Plötzliches Erkennen verzerrte ihre Züge. Sie wollte nach ihrer Waffe greifen, einem schmalen, langen Schwert, aber es war nicht mehr da.

»Ihr ... Ihr ...«

Carolano ignorierte sie. Herrisch winkte er seinem Diener zu, doch plötzlich kippte er vornüber, konnte sich aber im letzten Augenblick fangen. Mit einer Schnelligkeit, die man ihm niemals zugetraut hätte, wirbelte er herum und schlug Alrik brutal nieder, der

ihm gerade ins Kreuz gesprungen war; er versetzte dem jungen Mann noch einige Fußtritte und winkte erneut. Was auch immer er vorhatte, ihm blieb nicht mehr viel Zeit, bis Leodora und der Praiosgeweihte heran waren.

Sich des schrecklichen Irrtums bewusst, der ihr und ihrem Meister bei der Einschätzung Carolanos unterlaufen war, erkannte Prajosmin mit kristallener Klarheit, was sie zu tun hatte. Sie nahm die neunschwänzige Katze von ihrem Gürtel: Schmerz brach die Konzentration von Magiern, und um Schmerzen zu bereiten, war die Neunschwänzige ein erprobtes Mittel! Was auch immer Carolano tat, es war widergöttlich. Er hatte bei *Zholvar* geflucht! Ausgerechnet Zholvar, einer der finstersten Widersacher der Zwölfe! Wie konnte sie so blind gewesen sein, dass ...? Sie holte weit aus – und spürte einen stechenden Schmerz. Aus ihrer Brust ragte die Spitze ihrer Klinge. Wie ein Krokus im Frühling, der aus der Erde sprießt, dachte sie sonderbar träge. Wer ...?

»Nein«, flüsterte eine wohlbekannte, trockene Stimme an ihrem Ohr. Erstaunlich, wie schmerzfrei ihr Schwert aus der Wunde glitt, die es ihr gerade erst zugefügt hatte, und wie klein der rote Fleck auf ihrer weißen Robe sich doch ausmachte. Wenn er nur nicht in Herzhöhe gewesen wäre ... Sie versuchte sich zu Cordovan umzuwenden, aber ihre Knie gaben nach,

Schatten umfingen sie. Der Schwarzgekleidete hatte offenbar gut gezielt.

»Unterschätze deine Gegner nie«, murmelte sie, als sie zu Boden ging. Rasch stieg Cordovan über sie hinweg und schlug mit einer nachlässig anmutenden Bewegung den nächsten Pfeil Leodoras beiseite; die Söldnerin stieß einen derben Fluch aus, zügelte ihr Pferd aus dem vollen Lauf heraus, sprang ab und rannte auf ihn zu. Dann hielt sie an und sog scharf die Luft ein. Cordovan hatte seinen Meister erreicht, und mit einem Kopfnicken verschwanden die beiden, als seien sie nie da gewesen. Leodora fluchte, sodass der Praiosgeweihte, der direkt hinter ihr stand, schlagartig bis über beide Ohren errötete.

»Wir sind von allen Verdächtigungen und Anfeindungen befreit und die Bannstrahler zahlten anstandslos Eure Behandlung – in Form einer erklecklichen Spende an die Therbuniten. Sie haben sogar jedem von uns ein Pferd geschenkt – aus praiosgefälliger Zucht, versteht sich«, berichtete Dexter stolz, als Meister Harmolf aus der Obhut der Heiler entlassen wurde; Alrik stützte den Magier, der noch ein wenig humpelte.

»Ein fürstliches Geschenk«, staunte Alrik mit glänzenden Augen.

»Nun, es soll Leute geben, die da ein Wörtchen

mitzureden gehabt haben«, warf Leodora ein und tätschelte versonnen ihren Schwertknauf.

»Und sie werden jetzt ein richtig schlechtes Gewissen haben, nachdem sie von dem Praiosgeweihten ins Gebet genommen wurden«, vermutete Dexter. »Ich muss schon sagen: Auch Geißler können richtig nett sein, wenn sie sich schuldig fühlen. Eine eingehende Untersuchung hat ergeben, dass einige der belastenden Dokumente, die den Bannstrahlern durch Carolano zugespielt wurden, gefälscht sind – wenn auch ausgezeichnet – und dass Meister Harmolf tatsächlich in keinerlei Zusammenhang mit den Gewinnwetten während der Spiele stand: eine üble Intrige also. Man geht davon aus, dass der vorgebliche Carolano von Rommilys – oder wie auch immer er wirklich heißen mag – hinter allem steckte, nur den Grund kennen wir nicht. Wie dem auch sei: Wir alle sollten in nächster Zeit keine Probleme mehr mit den hiesigen Bannstrahlern haben. Natternnest wurde gar abgeführt und in die Stadt des Lichts geschafft – dass er die wahre Natur Carolanos nicht erkannte, wirft ein schlechtes Licht auf alles, was er in den vergangenen Jahren mit dessen Hilfe erreicht hat. Ihn erwartet eine unangenehme Zeit, und auf Hilfe von seinen Ordensoberen darf er vorerst nicht hoffen. Nebenbei soll ich Euch von unserem gemeinsamen Auftraggeber Heliobar Darmotil ausrichten lassen, Ihr bekämet eine Zusatzprämie und ...«

Harmolf, der die Ereignisse nach der Feuerlanze nicht mehr hatte weiter verfolgen können, staunte nicht schlecht, beschloss nun aber, den Redefluss des Kriegers zu unterbrechen. »Und Carolano ...?«

»Carolano? Wir wissen nich', wo er sich mittlerweile aufhält. Aber wir wiss'n, dass er nich' Carolano von Rommilys ist«, sagte Selos, »und auf jeden Fall Übles im Schilde führte. Das ist alles nich' gerade sehr schön, ganz und gar nich'.«

»Mir hat vorher niemand etwas verraten«, brummte Dexter.

»Frumbelbert, sei still, wenn du nicht weißt, was du redest«, schalt Leodora. »Wir konnten dir nichts davon sagen, nachdem wir wussten, was dieser Carolano mit dir und Harmolf anstellte, denn ihr hättet Alriks Misstrauen und Pläne unwissentlich preisgeben können. Der selbsternannte *Adeptus Priorus* ist zwar sehr geschickt vorgegangen, aber jede Magie hinterlässt Spuren, wenn man weiß, wonach man zu suchen hat. Gut, dass Alrik es wusste.«

»Na ja, wirklich *gewusst* habe ich es nicht, aber es gab Hinweise. Ich kam auf den Gedanken, als ich mich plötzlich nicht mehr an ein Gespräch mit dem Magier erinnern konnte. Alle, mit denen ich sprach, hatten auch nur ungewöhnlich belanglose Erinnerungen an die Gespräche mit ihm ... ich habe in Meister Harmolfs Büchern nachgeschlagen und nach einiger Zeit war ich

mir beinahe sicher, dass es sich um mindestens zwei verbotene Sprüche handelte, die er einsetzte: *Memorabilia Falsifir* ist der eine; er wird nicht in Rommilys, sondern angeblich ausschließlich in Fasar gelehrt. Der andere Spruch wird sogar mit drastischen Strafen belegt und ebenfalls in Fasar oder in Lowangen gelehrt: *Erinnerung verlasse dich*. Carolano musste also aus Fasar stammen – oder ein Borbaradianer sein, denn auch sie beherrschen solcherlei Sprüche.«

Harmolf wurde noch eine Winzigkeit bleicher als ohnehin. »Solcherlei Sprüche ... Aber wieso habe ich nichts bemerkt? Wieso ...?«

»Das wissen wir auch nicht. Vielleicht hängt es mit seinen Zauberringen zusammen oder mit seinem Diener Cordovan, möglicherweise hat es ganz andere Ursachen: Eines seiner letzten Worte lautete schließlich *Zholvar*. Er könnte also ein Dämonenpaktierer sein. Aber es ist auch nicht allzu wichtig: Viel wichtiger ist, dass Leodora uns alle gerettet hat.«

Die Söldnerin wehrte bescheiden ab, aber ihr Gesicht strahlte vor Freude über das Lob. »Ich bin eigentlich nur nach Rommilys geritten und habe dort einige Nachforschungen angestellt, mir diese vom Akademievorstand schriftlich bestätigen lassen und bin dann damit im Praiostempel vorstellig geworden, der wiederum umgehend den obersten Bannstrahler der Stadt zu sich rief. Dann sind wir aufgebrochen.«

»Oh, das war sicherlich ganz und gar nicht so einfach, wie sie es darstellt«, räumte Harmolf erstaunt ein, »ich kenne mich ein wenig mit solchen Hierarchien aus. Danke, Söldnerin. Ich schulde dir etwas. Und dir auch, Alrik.«

»Wir kommen darauf zu gegebener Zeit zurück«, versetzte Alrik, ehe Leodora etwas sagen konnte, »aber ich begreife noch immer nicht, was Carolano eigentlich bezweckte.«

»Auch darauf kommen wir zu gegebener Zeit zurück«, meinte Leodora spöttelnd, »aber jetzt und sobald wir uns alle ein bisschen ausgeruht haben, sollten wir uns um etwas anderes kümmern: deine Händlerin.«

»Oh.« Alrik wurde rot. Die hatte er völlig vergessen. »Ist sie denn hier?«

»Nein. Und genau das sollte dich kümmern, Junge. Sie hatte mir gesagt, dass sie unbedingt auf die Hunderennen wetten wollte«, meinte Selos. »Irgendetwas muss schiefgegangen sein, und wenn das so ist, müssen wir sie eben aufspür'n, oder, wie man bei uns in Waldwacht sagt: Wenn der Berg nicht zum Zwerg kommt, muss der Zwerg eben zum Berg kommen. Und wenn wir sie haben, kannst du ihr auch die eine oder andere Frage über diesen Nicht-Carolano stell'n; schließlich hat sie ja wohl ein Geschäft mit ihm gemacht, richtig? Los, lasst uns aufbrechen.«

»Ich fühle mich eigentlich ausgeruht. Aber ... wen genau meinst du mit *uns*?«, erkundigte sich Alrik.

»Ich habe uns einen Wagen besorgt«, sagte Leodora, »einen, der sogar Platz für Waff... Ausrüstung bietet.«

»Möchtest du, dass ich ihn lenke?«, erkundigte sich Dexter eifrig.

»Erwecke ich einen so verheerend unfähigen oder hinfälligen Eindruck, dass du mir nicht einmal das zutraust?«, schnauzte sie ihn an.

»Ich denk, wir sollten aufbrechen«, mischte Selos sich ein. »Aber das hab ich schon oft genug gesagt.«

»Ja, das hast du«, nickte Leodora grimmig. »Los, Frumbelbert, hebe lieber meinen Rucksack hoch, oder willst du, dass eine alte Frau außer Puste ist, noch ehe die Stadtmauern hinter uns verschwinden?«

»Genau genommen verschwinden wir und die Stadtmauern bleiben, wo sie sind«, wagte Dexter einzuwenden, griff aber hastig nach dem Rucksack, als die Söldnerin drohend ihr Schwert hob.

»Bleiben, wo sie sind, ja, ja. Sehr schön gesprochen, fürwahr. Und wenn wir maximale Akkuratesse apostrophieren, verschwindet eigentlich niemand, was ja einem *disapparieren* gleich käme, gewissermaßen, sondern wir begeben uns nur außer Sichtweite eines hypothetischen Beobachters an einer beliebigen Stelle der uns zugewandten Seite der Befestigungsanlagen

und des umgebenden Landes«, korrigierte Meister Harmolf, der es sich bereits auf dem Wagen bequem gemacht hatte.

Wenig später fuhren sie nordwärts über Hundsggrab und Waldrast bis nach Nordhag, wo sie – irgendwo und mit einer tüchtigen Portion Glück – die Händlerin zu finden hofften.



Drittes Buch

In Finsterkamm



Die über hundertfünfzig Meilen lange Strecke nach Nordhag wurde linker Hand von weiten dunklen Wäldern und in der Ferne von den Ausläufern des Finsterkamms gesäumt; rechter Hand erstreckte sich eine hügelige, locker bewaldete Landschaft. Sie fuhr langsam genug, um die Gegend aufmerksam in Augenschein nehmen zu können. Womöglich fand sich irgendwo ein Hinweis auf die Händlerin, und sei es nur ihre Leiche – eine Möglichkeit, die man, so Dexter, nie ausschließen durfte. Die meiste Zeit über saß Alrik im Sattel seiner weißen Stute, die er wegen der silbernen Reflexe in ihrem Fell Mondsilber nannte. Die anderen Pferde, die sie den Bannstrahlern zu verdanken hatten, standen Mondsilber an Schönheit in nichts nach: Dexters »Schattenlauf« und Leodoras Apfelschimmel »Tulamidensturm« waren sogar noch etwas schnellere und gewandtere Reittiere, während der stämmige Wallach »Zyklopenfeuer«, auf dem Selos ritt, »um das Geschenk der Geißler auch zu würdigen«, sich als besonders ausdauernd erwies. Meister Harmolf rief sein Pferd, einen bissigen Hengst mit stechenden Augen und einem besonders ausgeprägten Eigensinn, dem man das Blut der Khunchomer Windmähnen noch deutlicher als den anderen

ansah, nur »Basiliskenkönig«. Der Basiliskenkönig war allerdings meist reiterlos hinten am Wagen angebunden, Harmolf mochte weder das Pferd an sich, noch auf ihm zu reiten, wusste aber sehr wohl um den Wert seines Rosses, sodass er sich nicht beklagte. Stattdessen führte er die Zügel der zwei Nordmähnenponys, die den Wagen mit der ihnen eigenen Beharrlichkeit zogen.

Bei ihrer Ankunft in Hundsgrab, dem ersten Ort auf ihrer Reise, erfuhren sie zumindest, dass sie auf dem richtigen Weg waren: Ein ansässiger Händler berichtete ihnen, dass vor geraumer Zeit, zu Beginn des Rahjamondes etwa, die Händlerin Ulfaran den Ort passiert habe; er erinnerte sich deswegen noch so genau daran, weil sie ihm die Bratpfannen mitgebracht hatte, die er bei ihr bestellt hatte und die Selos unschwer wiedererkannte. Aber bereits in Waldrast, gut sechzig Meilen entfernt, fanden sie niemanden mehr, der sich an Yasmina Ulfaran erinnerte.

»Sie muss vorher abgelenkt sein«, mutmaßte Dexter. Er strich eine Landkarte auf dem Tisch des Gasthauses glatt, in dem sie sich für die Nacht eingemietet hatten.

»Abgelenkt sein, ja, ja, sicher, sehr schön, in der Tat. Sehr wahrscheinlich nach Westen, Richtung Finsterkamm, denn wenn sie nach Ulmenau im Osten gewollt hätte, wäre der Weg durch Nordhag auf je-

den Fall schneller und sicherer gewesen. Und dazu hätte sie auch Waldrast passieren müssen.«

»Der Magier hat Recht«, meinte Selos. Er fuhr die Straßenlinien auf der Karte mit dem Finger nach, um zu erklären, was er meinte. »Ihr Ziel liegt sicherlich nich' im Osten oder Norden, sonst hätt' sie dieses Dorf passiert, und ganz sicher nich' jenseits des Finsterkamms; dahin gibt's nur zwei halbwegs passierbare Wege, von denen der eine von Greifenfurt aus Richtung Nordwesten geführt hätt' – und den hat sie zweifellos nich' genommt – und der andre hier durch Waldrast.«

»Verstehe«, murmelte Dexter. »Sie wollte also in das Finsterkamm-Gebirge.«

»Oder in die Wälder davor«, sagte Alrik leise.

»Dann solltet ihr Jungen mal besser rasch zu Bett gehen«, befahl Leodora in einem Tonfall, der keinen Widerspruch zuließ, »damit ihr morgen ausgeschlafen seid und nicht wie das Grauen von Ranak ausschaut. Na los, ab mit euch. Wir Erwachsenen haben noch etwas zu betri... bereden, um der alten Zeiten willen, nicht wahr, Meister Harmolf?«

Alrik stieß Dexter feixend in die Rippen. »Na, wenn das nicht ...!«, prustete der Krieger los und wollte sich gerade ein wenig bequemer hinsetzen, da packte ihn Alrik am Kragen und zwang ihn sanft, aber bestimmt auf die Beine. »Du bist jetzt müde, Dexter.«

»So ein Glück. Ich nämlich noch nicht«, verkündete Selos strahlend und machte Anstalten, ein Bier zu bestellen.

Leodora legte ihm grinsend eine Hand auf die Schulter. »Habe ich dir eigentlich schon die Geschichte erzählt, wie ich damals aus Rashdul aufbrach, um die Stadt des toten Herrschers aufzuspüren, und dabei ausgerechnet im Spinnenwald an das Dschungelgrab geriet, in dem der Götze der Mohas aufbewahrt wurde, und wie mich die Mohas über sieben Monde hinweg mit dieser riesigen Pantherklaue verfolgten, die sie ... warte, ja, sie nannten sie den Großen Bacca-naq ...«

»Oh. Ja. Natürlich. Ich muss weg, äh, schlafen, also ... ja ...«, stotterte der Zwerg und ließ rasch seine Hand sinken. »Gute Nacht dann. Wenn ihr mich braucht ...«

»... und selbstverständlich sollte ich unbedingt auch von den Tagen berichten, in denen ich mich von meiner Tochter losgesagt hatte und als die Einsiedlerin vom Cichanebi lebte, ehe der Bund der Schwarzen Schlange mein Eingreifen erforderlich machte und ...«

»Also dann: gute Nacht«, sagte Selos und polterte die Treppe nach oben.

»Gute Nacht, Meister Zwerg«, sagte Harmolf. Er lächelte Leodora an.

»Kann mir jemand verraten, wie wir in *diese* Lage geraten sind?«, flüsterte Leodora Selos und Harmolf zu. Die drei standen gefesselt an Pfählen, flackernde Feuer beleuchteten ihre Gesichter aus der Ferne. Der dumpfe Singsang der Schwarzpelze drang von weitem an ihre Ohren.

»Geraten sind? Ich vermute, es hat etwas mit dieser ›Huraaaaa! Stürmt das Orklager!‹-Einstellung deines Enkels zu tun«, erwiderte Meister Harmolf säuerlich.

»Frumbelbert ist ein lieber Junge, nur manchmal vielleicht ein wenig ... eifrig.«

»Ich meine mich auch daran zu erinnern, wie du hinter ihm her gelaufen bist und gerufen hast: ›Lass mir welche übrig!‹«, grummelte Selos.

»Oh, *das*. Das muss mein tulamidisches Blut sein. In Rashdul haben wir immer ...«, begann Leodora, aber der Zwerg war schneller. »In Waldwacht pflegen wir bei solchen Gelegenheiten die Geschichte vom Schielenden Schorax zu erzählen ...«

»Er war der Schielende Schorax, weil er dauernd schielte, vermute ich?«, erkundigte sich Leodora spöttisch, die solche und ähnliche Waldwacht-Geschichten bereits kannte. Außerdem war ihr eher daran gelegen, aus der prekären Lage wieder herauszukommen, in der sie sich derzeit befanden.

»Nein, wie kommst du bloß darauf? Das hing natürlich damit zusammen, dass er dauernd nach den

Frauen anderer Zwerge schielte.« Leodora stöhnte unterdrückt.

»... allerdings nur so lange, bis ihm ein eifersüchtiger Zwerg ein Auge ausschlug, aber da kannten wir ihn ja schon alle als den Schielenden Schorax, und es wär' doch merkwürdig gewesen, ihn jetzt den Ehemaligen-schielenden-Schorax-dem-jetzt-aber-ein-Auge-fehlt zu nenn'. Der Verlust des Auges war aber eher ein Unfall, und seitdem ha'm wir in Waldwacht ein Sprichwort, nämlich, dass man keinen Faustkampf anfang'n soll, wenn man noch 'ne Spitzhacke in der Hand hält. Damit kann man sich das besser merken. Nun, wie auch immer, dieser andre Zwerg, Orborsch, den man auch als den Eifersüchtigen Orborsch kennt, um ihn von seiner Zwillingsschwester zu unterscheiden ...«

»Womit haben wir das verdient? Erst in Gefangenschaft zu geraten und dann auch noch *Folter* ...!«, ächzte Leodora.

Ich sollte wirklich anfangen, meine grandiosen Gedanken vor ihrer Umsetzung mit anderen zu teilen, dachte Dexter, sonst wird es eines Tages noch übel enden. Er war an einen gewaltigen alten Baum von mehr als drei Schritt Durchmesser gebunden, wenn er richtig geschätzt hatte. Das an sich wäre noch kein Problem gewesen. Die Probleme begannen für ihn damit, dass er beinahe

nackt – also ohne seine Rüstung – an den Baum gefesselt war, setzten sich damit fort, dass das Seil grob und dick und mehrmals um seine Schultern, seine Brust und seine Oberschenkel gewunden war, und fanden ihren vorläufigen Abschluss in auf ihn zu sausen den Messern und Äxten, die sich in unterschiedlicher Entfernung zu seinem Körper – wenn auch stets entschieden *zu* nah – in das Holz bohrten. Davon, dass räudige, stinkende, schwarzpelzige Orks sie warfen, gar nicht zu reden. Es war lediglich eine Frage der Zeit, bis einer von ihnen träfe. Wer hatte auch ahnen können, dass er einem alten Bekannten wieder begegnen würde? Wütend sah er zu dem Orkschamanen hinüber, der ihm mit der Knochenkeule zuwinkte und dabei etwas Unverständliches brabbelte. *Warte nur, wenn ich dich in die Finger bekomme! Als Erstes werde ich diese Fesseln durchreißen, mich dann auf einen dieser schmierigen Orks werfen, ihm die Waffe abnehmen und dann ...*

Alrik saß in einem eisernen Käfig. Es war zu dumm! Endlich, endlich hatten sie die rothaarige Händlerin gefunden, und nun das!

Sie waren von Waldrast aus langsam zurückgeritten, bis Selos durch Zufall auf den schmalen Pfad gestoßen war, der unweit des Weges nach Westen führte. Dexter hatte den Zwerg mit freundlichem Spott bedacht (»Ist es eigentlich immer so, dass sich Zwerge

beim Austreten hinter Büschen einen Weg freihalten? Oder hast du ihn nur gesehen, weil du mit den Augen am dichtesten am Boden bist?«), aber man hatte ihm die Erleichterung darüber angemerkt, dass sie einen neuen Weg gefunden hatten. Nach einer knappen Tagesreise gen Finsterkamm waren sie gewissermaßen über das Lager der Orks gestolpert. Es bestand aus zahlreichen Zelten, einigen Hütten und vier großen, mit allerlei Kram beladenen Planwagen, die am Rand der Lichtung standen, sowie einer Reihe von Lagerfeuern. Mitten im Orklager hing etwa zwei Schritt über dem Boden ein großer Eisenkäfig und darin befand sich die so lange gesuchte Händlerin. Das Ziel so greifbar nahe vor Augen, hatten sie einen Kriegsrat gebildet. »Das Beste«, so Leodora, »dürfte ein Überraschungsangriff sein, allerdings müssten wir vorher noch die Lage sondieren, wobei uns Ha... *Meister Harmolf* sicherlich eine wertvolle Hilfe sein wird. Anschließend werden wir einen Plan aufstellen, wie ...«

Sie hatte den Satz noch nicht ganz ausgesprochen, da war Dexter bereits auf Schattenlauf gesprungen, hatte das Schwert gezückt, einen donnernden Kriegsruf »Für die Königin, für Rondra!« ausgestoßen und war über die Orks hereingebrochen wie ein Gewitter. Notgedrungen waren die anderen hinterher geeilt, denn allein konnte selbst Dexter nicht gegen mehrere Dutzend Orks siegreich bleiben. Nur Alrik ergriff na-

türlich keine Waffe, sondern versuchte in dem allgemeinen Durcheinander die Händlerin zu befreien.

Zunächst war auch alles recht glücklich verlaufen: Der Überraschungsangriff (der für alle Beteiligten wirklich überraschend kam) sorgte für Tumult im Lager. Dann aber hatte ein gewaltiger Keulenhieb Schattenlauf getötet, und Dexter war inmitten der Orks zu Boden gefallen, während die anderen sich unversehens *zwei* gewaltigen Kriegersogern gegenüberstehen. Ihr Schamane – der Dexter und Alrik nur allzu bekannt war – musste sich mit ihnen ein wenig außerhalb aufgehalten haben, sodass sie unentdeckt geblieben waren. Ihr Erscheinen wendete jedoch das Blatt, und es dauerte nicht lange, da waren alle gefangen.

Der Schamane erkannte Alrik nicht, er hatte ihn schließlich nicht zu Gesicht bekommen; aber er wusste sofort, um wen es sich bei Dexter handelte. Nach einem kurzen, aber lauten Disput mit einem hageren, schiefmäuligen Ork – so schnell gesprochen, dass Alrik ihm nicht folgen konnte – wies der Schamane die Orks an, den Krieger an einen Baum zu fesseln, da er der größte und böseste Feind sei, den es überhaupt gäbe. Alrik, der bei dem Versuch, die Käfigtür zu öffnen, erwischt worden war, wurde »zur Frevlerin« in den Käfig gesperrt, die anderen wurden an Pfähle am Rand der Lichtung gebunden, bis man Zeit für sie fände. Die Händlerin wich vor Alrik in die entlegenste Käfigecke

zurück und antwortete auf keine Fragen; ihr Blick wirkte verstört, Kratzwunden an Armen, Beinen und im Gesicht sowie Hautfetzen unter ihren Fingernägeln wiesen darauf hin, dass sie sich womöglich selbst Schaden zugefügt hatte. Sie war magerer, als Alrik sie in Erinnerung hatte, ausgezehrt, aber noch immer hübsch, ungeachtet der zerfetzten Kleidung. Beinahe hätte sie Alrik sogar Leid getan. Dann aber dachte er an das, was sie angerichtet hatte, und kalte Entschlossenheit erfüllte ihn. Er würde seine Antworten schon noch bekommen – da war er sich sicher. Während unter ihm die Orks umherliefen und manchmal zum Spaß mit ihren Speeren durch die Gitter stießen, verhielt er sich ruhig. Er hoffte, ihm und Yasmina würde noch genügend Zeit zum Reden bleiben; schließlich saß die Rothaarige bestimmt schon etliche Tage hier im Käfig. Statt mit ihr zu reden, beobachtete Alrik in einer Mischung aus Furcht und Neugierde, was die Orks mit seinen Gefährten anstellten.

Die ganze Nacht hindurch quälten die kleinwüchsigen Orks, angestachelt von dem etwas größeren und zottigeren Schamanen, den gefesselten Dexter – ohne ihn aber ernsthaft zu verletzen. Die anderen Gefangenen schienen sie darüber völlig zu vergessen. Als die Sonne aufging, begaben sich die Orks zur Ruhe. Die Gefangenen blieben, wo sie jeweils waren – an einem festen Ort, aber mit einer ungewissen, aller

Voraussicht nach eher blutigen als rosigen Zukunft. Nach den Schrecken der Nacht fielen auch Alrik bald darauf die Augen zu.

Um die Mittagszeit wurde Alrik von einem plötzlichen Schmerz geweckt, der ihm die Tränen in die Augen trieb. Unter ihm stand der hagere, schiefmäulige Ork und hatte ihm das stumpfe Ende eines Speerschafts in die Magengrube gestoßen. Er trug bunte Bänder, eine Schärpe und reichlich Schmuck, wodurch er fast ein wenig lächerlich aussah. Überhaupt, fand Alrik, hatten die meisten Orks hier wenig mit dem Bild gemein, das er sich bislang von ihnen hatte machen können.

»Du da«, flüsterte der Ork in gebrochenem Garethi. »Wa... rum ... ihr ... hier? Was ... zu ... tun ... mit ... Hexe?«

»Ich verstehe und spreche *Ologhaijan*«, gab Alrik auf Orkisch zurück, »und will es dir gern erklären, aber könntest du zuerst aufhören, mich zu schlagen, und mich vielleicht sogar aus dem Käfig lassen?« Der Ork zwinkerte verblüfft. Alrik bemerkte, dass in die dunkle Gesichtshaut tiefblaue Spiralmuster tätowiert waren. »Du sprichst unsere Sprache?«

»Das sagte ich doch gerade. Also, wie ist es?«

»Shhht, sprich leiser, es darf niemand hören, dass wir uns unterhalten. Besonders *er* nicht.« Er deutete vage hinter sich in den Wald, wo der Schamane mit seinem Oger verschwunden war. »Beantworte zuerst

meine Fragen, danach werde ich entscheiden, was ich mit dir anstellen werde: Wer seid ihr, und was habt ihr mit der rothaarigen Hexe zu tun, dass ihr sie unbedingt befreien wolltet?«

»Das ist eine längere Geschichte«, sagte Alrik, »aber ich kann dir auf jeden Fall verraten, dass wir keineswegs ihre Freunde sind. Wir verfolgen sie.«

»Sie hat ein Verbrechen begangen?«

Alrik nickte.

»Gut«, sagte der Ork. »Ich werde dich für eine Weile herauslassen, und wir werden miteinander reden, in der Schamanenhütte dort.« Er wies auf ein Zelt, das sich nur wenig von den anderen des kleinen Lagers unterschied.

»Aber wird der Schamane nicht ärgerlich werden, wenn ...?«

»Ich bin der Schamane dieses *Tscharshai*-Stammes«, versetzte der Ork ärgerlich und weckte einige Kumpane, die ihm dabei halfen, Alrik aus dem Käfig zu befreien. Er wies sie streng an, ihn sofort zu benachrichtigen, wenn der *Tordochai* zurückkäme. Die Orks nickten grimmig. Der Begriff *Tordochai* schien ihnen sowohl Furcht als auch Zorn einzuflößen.

Der Orkschamane bot Alrik ein Schälchen Wasser an. »Du musst durstig sein. Trink nur, wir haben genug, und es kostet dich jetzt auch noch nichts.«

»Jetzt?«

»Bah, na schön, es kostet dich *gar nichts*. Nur ein paar Informationen. Ihr habt mich neugierig gemacht.«

Alrik sah den Ork argwöhnisch an. Dahinter musste noch mehr stecken. »Du erzählst mir nicht die ganze Wahrheit.«

»Vergiss nicht, wer hier die Macht besitzt«, gab der Schamane drohend zurück.

»Du offensichtlich nicht, sonst würdest du dich nicht vor dem *Tordochai* fürchten«, wagte Alrik einen Schuss ins Blaue. »Vermutlich brauchst du uns. Weshalb? Und vor allem: wozu?«

Der Orkschamane bleckte seine gelben Zähne und gab einige glucksende Laute von sich. »Bah, na gut, es macht keinen Unterschied, vermutlich. Ich habe *geträumt*. Von dir und deinen ... Begleitern. Du bist der *krrr'ach*, darum sitzen wir jetzt hier. Ich muss mehr über dich erfahren. *Was willst du?*«

Ein Frösteln überlief Alrik. Er glaubte die Frage zu *kennen*, aber er wusste keine Antwort. Nach scheinbar endlosem Warten – die wilden, grausamen Orkaugen beobachteten ihn währenddessen mit der Geduld eines erfahrenen Jägers – sagte er schließlich: »Ich weiß es nicht. Es gibt so viel, was ich möchte.« Der Ork schwieg noch immer, als wartete er ab. »Ja, ich möchte sehr vieles: vieles sein, vieles können, vieles wissen ... aber ich

will nichts, nichts Bestimmtes jedenfalls. Das ist ... schwierig zu erklären, selbst in meiner eigenen Sprache.«

Langsam schlossen sich die Orkaugen, und als der Schamane sie wieder öffnete, waren sie noch immer wild, aber sie schauten nicht mehr so kalt und grausam drein wie noch vor kurzem. »Mein Name ist Kardogh Rardochai«, erklärte er und griff nach Alriks Hand. »Dein Name ist *Alrik*, wie ich weiß, frage mich nicht, woher; Schamanengeheimnisse, könnte man sagen. Jetzt erzähle mir, was dich mit der rothaarigen Hexe draußen verbindet.« Kardogh lachte bellend.

Alrik war unbehaglich zumute; die einzigen Orks, denen er bisher begegnet war, hatten es auf ihn abgesehen gehabt, und dieser hier wollte nur *reden*? Der Schamane erkannte, wie dem jungen Menschen zumute war. »Wenn ich klüger und ein anderer wäre, als ich bin, würde ich dir nun raten, dass die Augen weniger zuverlässig sind als du glaubst.«

Alrik begriff: *Schließe deine Augen und sieh mich an*. Zaghafte schloss er die Augen und nahm nur noch die gewohnte Schwärze wahr. Dann versuchte er das Bild des Orkschamanen in der Schwärze heraufzubeschwören. Stattdessen sah er einen menschlichen Händler mit gerissenem Gesichtsausdruck, einer von der Sorte, bei denen man genau darauf achten musste, was sie versprachen und was sie nicht erwähnten.

Vielleicht, dachte Alrik, wurde er langsam verrückt, aber ebenso gut konnte das Bild ein Zeichen sein, dem Ork zu vertrauen, vorläufig wenigstens. Also begann er, stockend zunächst, von der Rolle zu berichten, die Yasmina Ulfaran in seinem Leben spielte. Als er geendet hatte, schlug er die Augen wieder auf. Der schiefmäulige Ork bleckte die fauligen Zähne zu einem Lächeln. »Du wandelst auf einem geheimen Pfad, eh, aber du erkennst ihn nicht. Ich werde dir helfen, dein Ziel zu erreichen, wenn du mir hilfst.«

»Du wirst uns und die Händlerin freilassen?«

»Bah, wo denkst du hin? Ich kann sie nicht freilassen. Sie ist des Todes.«

»Weshalb? Was hat sie euch getan?«

Der Orkschamane seufzte. »Natürlich begreifst du nicht, wenn du nichts weißt. Wir hier sind *Tscharshai*, Händler; wir waren bei jenem Ereignis dabei, das ihr *Orkensturm* nennt, aber auch da nur als Händler, im Tross, könnte man sagen, denn eigentlich suchen wir mit niemandem Streit; es erschien nur eine *günstige Gelegenheit* zu sein, wie man so sagt. Es gab nie viele von uns, und seit dem etwas unglücklichen Ende des Feldzuges sind wir gewissermaßen hier gestrandet – die Trupps, die wir begleiteten, wurden ausgelöscht oder flohen. Mit unseren Wagen können wir den Finkamm nicht überqueren, und zurücklassen können wir sie auch nicht, aber wann immer wir uns

menschlichen Ansiedlungen nähern, könnten wir uns genausogut vorher in unsere Schwerter stürzen. Geschäfte jedenfalls werden wir hier keine machen, daher haben wir uns in die Wälder am Fuß des Finsterkamm zurückgezogen. Wir werden ausharren, bis die Zeiten sicherer geworden sind. Menschen haben die angenehme Eigenschaft, einige Dinge rasch zu vergessen, und wenn es so weit ist, werden wir mit unseren Wagen aufbrechen und wieder in unsere Heimat ziehen, das Orkland.«

»Das ist alles recht schön und gut. Aber ich weiß nicht, was das mit der Händlerin oder mit mir zu tun hat«, sagte Alrik ein wenig ungeduldig.

»Bah, ihr seid in unseren Händen, also sollte es wohl etwas mit euch zu tun haben. Du musst lernen, die Zusammenhänge zu erkennen. Sage mir, was dir an unserem Lager aufgefallen ist.«

Alrik dachte nach. »Es ist recht gut gelegen und ausgebaut, sogar mit strohbestreuten Wegen, aber es weist Beschädigungen auf. Es gibt hier nicht nur Zelte, sondern auch Hütten, mehrere Lagerfeuer ... und der Orkschamane, der *andere* Schamane, meine ich, wirkt ein wenig *anders* als ihr.«

»Was schließt du daraus?«

Der Schamane wiegte den Kopf hin und her, spielte mit den kupfernen Brustwarzenhülsen, an denen Ringe befestigt waren, und kratzte sich gleichzeitig

mit der anderen Hand ausgiebig am blankgewetzten Hintern.

»Nun, es scheint, als hättet ihr euch hier schon seit geraumer Zeit niedergelassen. Es ist offensichtlich kein kurzfristig aufgeschlagenes Lager, sondern etwas Dauerhafteres, allerdings habt ihr sicherlich nicht vor, für immer hier zu bleiben.«

»Das hatte ich dir bereits erzählt; aber es spricht für dich, dass du die Beweise für die Richtigkeit meiner Behauptung auch in der Wirklichkeit erkennst. Sonst noch etwas?«

»Mir ist nicht ganz klar, welcher Zusammenhang zwischen dir und dem anderen Schamanen besteht – ihr seht unterschiedlich aus, er scheint nicht zu eurem Stamm zu gehören. Und ... ich habe keinen Häuptling gesehen. Orks *haben* doch Häuptlinge, oder irre ich mich?« Alrik hatte einmal in der ihm zugänglichen Bibliothek des Pentagontempels einen Reisebericht gelesen, der mit dem geheimnisvollen Titel *Der Purpurturm und die Geheimnisse der Schwarzpelze* überschrieben gewesen war, eher mittelmäßig informativ, aber doch spannend geschrieben (und folglich nichts, dessen Lektüre Mentorin Garetgolda gebilligt hatte).

»Genau darum geht es. Wir haben *zwei* Probleme. Das eine ist der Giftmord an unserem Häuptling durch die Händlerin, das andere ist der *Tordochai*, dieser grobschlächtige Ork aus einem fremden

Stamm. Er kam erst vor wenigen Tagen, aber indem er seinen Streitoger gegen unsere Lastenoger kämpfen ließ und gewann, vertrieb er mich von meinem Platz. Einer unserer Oger überlebte den Kampf nicht, denn seiner ist ein abgerichteter Mörder. Dieser *Tordochai* wird uns alle ins Unglück führen mit seinen Racheplänen. Im Augenblick verhält er sich ruhig, für seine Verhältnisse. Dein Krieger-Freund dort am Baum muss ihm Schlimmes zugefügt haben und nun will er sich an ihm und all seinen Begleitern rächen.«

»Du meinst ... es wird schlimmer werden? Er wird Dexter töten wollen?«

»Wenn Dexter der Name deines Freundes ist, ja.« Der Schamane schnaubte leise. »Wir haben ein Sprichwort, das lautet: *Ein Tordochai wird das Blut eines anderen Tordochai immer mit dem Blut von zehn Feinden zu Tairach schicken*. Verstehst du?«

Alrik zitterte unwillkürlich. Das alles hörte sich ganz und gar nicht gut an. »Aber wie sollte ich dir helfen können? Und vor allem: mir selbst?«

»Bah, du bist mir im Traum erschienen, als *krrr'ach*«, meinte Kardogh leichthin, »und müsstest es am besten wissen.«

In diesem Augenblick streckte ein anderer Ork den Kopf zum Zelt herein. »*Tordochai* kommt. Nicht mehr lange ...!«

»Los!«, rief Kardogh, der erstaunlich schnell auf die

Füße kam; er zog Alrik nach draußen und zu dem baumelnden Käfig. »Du musst zurück in das Gefängnis, ehe der *Tordochai* wieder da ist! Aber eines will ich dir noch raten: Halte dich an unsere Bräuche.«

»Na, mein Hübscher«, sagte Yasmina und bemühte sich, verführerisch zu wirken, als Alrik sich wieder im schwankenden, trügerischen Schutz des Käfigs befand; möglicherweise stellte der junge Mann ihren Schlüssel zur Freiheit dar. »Was habt ihr denn zu bereden gehabt? Vielleicht können wir ja ... ins Geschäft kommen? Du hilfst mir zu fliehen und ich ... nun, da fällt uns sicherlich eine Belohnung ein, oder was meinst du?« Alrik schluckte. Nicht nur die Kehle wurde ihm eng. Entschlossen räusperte er sich.

»Was hattest du mit *Meister Carolano* zu besprechen?«, fragte er streng. Die Rothaarige fuhr mit Abscheu im Blick zurück. »Was weißt du über ihn? Über mich weißt du offenbar auch eine ganze Menge. Ihr seid nicht zufällig hierher gekommen. Wozu?«

»Um dir das Handwerk zu legen, Giftmischerin.«

Yasmina lachte leise. »Man hat mich ja schon vieles genannt, aber das ... Ich bin Händlerin, keine Mörderin.«

»Und was ist mit Wahnburga? Und Helmbrecht Schlagwert?«

»Mit ... wem?«

»Wahnburga ist eine Gans – *meine* Gans. Du hast sie erst vergiftet und dann gerettet. Helmbrecht Schlagwert starb, durch das gleiche Gift! In Gareth.«

»Verzeih, ich kann dir nicht folgen. Du bist hier wegen einer *Gans*?«

»Unter anderem.« Alrik starrte sie böse an.

»Du ... bist dieser Junge, der Gänsehirt«, erkannte sie plötzlich. »Aber das ist unmöglich, du siehst jetzt viel älter aus und ...« Ihre Finger schossen plötzlich vor und ergriffen seine Hand. Es durchfuhr sie wie ein Blitz.

Der Fuchs hat gezwinkert.

Sie löste ihren Griff und schob die Ärmel ihrer Bluse ein Stück nach oben. Ein makellostes Handgelenk kam zum Vorschein, von der kleinen, sichelförmigen Narbe, die sie so viele Jahre lang getragen hatte, war nichts mehr zu sehen. Stattdessen war sie wieder zu dem kleinen silbernen Anhänger geworden, den sie als Novizin erhalten hatte. *So ist das also; ich habe meine Schuldigkeit getan und du lässt mich fallen, Herr. Du verzeihst nicht so leicht, wie?* Sie seufzte müde. »Nun gut, Junge. Stell deine Fragen, aber beeile dich.«

Alrik war überrascht von ihrem unverhofften Sinneswandel. Überrascht und misstrauisch. »Wieso möchtest du mir plötzlich helfen?«

»Das sollte nicht deine Hauptsorge sein, Junge. Sagen wir, ich erfülle meine Pflicht einem gemeinsamen

Bekannten gegenüber, einverstanden? Nur eine Bitte habe ich an dich, als Preis für meine Hilfe.« Unauffällig drückte sie Alrik einen kleinen silbernen Anhänger in Form einer Sichel in die Hand. »Hier. Bitte für mich, wenn du kannst. Und nun frage, was du wissen willst. Schnell, ich fürchte, mir bleibt nicht mehr viel Zeit vor meiner letzten Reise zum Horizont.«

»Woher stammt das *Kalte Feuer*, mit dem du Polter Ochsentritt in Gareth beliefert hast? Niemand konnte es mir sagen. Dieses Gift darf keinen Schaden mehr anrichten.«

»*Kaltes Feuer* ist ein kostbares Handelsgut und vollkommen ungefährlich, wenn man dem Vergifteten rechtzeitig Wasser mit einer Prise Salz zu trinken gibt; Salzwasser löst das Gift auf, verstehst du? Es ist nur ein Trick, den man bei einigen Geschäftspartnern einsetzen kann, mehr nicht. Ich hab's sogar hier versucht, als ich diesen schmutzigen Orks über den Weg gelaufen bin, bei ihrem Häuptling, aber ... sie haben mich fast sofort gefangen genommen und mir nichts von dem geglaubt, was ich ihnen zu erklären versucht habe; deswegen ist ihr Häuptling gestorben und ich bin zum Tode verurteilt.«

»Weiter. Woher stammt dieser furchtbare Quell des Todes? Wer stellt das Gift her?« *Wasser und Salz*. Wenn jemand Helmbrecht Schlagwert rechtzeitig *salziges Wasser* gegeben hätte ... Und das Schlimmste war: Er

hatte bereits *gesehen*, wie man ein Opfer rettete: Wahnburga war schließlich *nicht* gestorben! Er hätte besser Acht geben müssen, dann könnte Schlagwert noch leben – sofern man ihm, Alrik, geglaubt oder ihn zu dem Immanspieler durchgelassen hätte, was beides nicht sehr wahrscheinlich war. Und doch ...

»Oh, richtig. Es kommt unweit von hier aus dem Finsterkamm. Dort wird *Kaltes Feuer* aus dem Speichel kleiner Raubtiere hergestellt, die meines Wissens sonst nur im Orkland vorkommen. Ein Grolm namens Yrrhejt ist der Alchimist.«

»Kennt noch jemand diesen Grolm?«

»Nur einer und erst seit kurzem. Du weißt, wen ich meine.«

»Du hast die Information an *Carolano* verkauft?«

»Den fetten Magier? Nein, an seinen Gehilfen, Cordovan hieß er, wenn ich mich recht erinnere. Er wollte ursprünglich nur regelmäßig mit *Kaltem Feuer* beliefert werden, aber da dies hier meine letzte Reise werden sollte und ich das *Feuer* sonst nur zum Eigengebrauch verkaufe, habe ich ihm zu einem ordentlichen Preis eine Beschreibung des Weges geliefert. Ich würde das kein zweites Mal tun, glaube mir. Mein Lohn war *Dreck*. Er hat mich betrogen, der Schuft! Tausend Dukaten – nichts als ein Häuflein Pferdekot wurde es! Phex hat mich wahrlich verlassen, wenn ich auf ein *Koboldgeschenk* hereinfalle!«

»Wie komme ich zu diesem Grolm?«

»Du musst den geheimen Pfad schon selbst finden. Gibt es noch etwas, das du wissen möchtest?«

»Ja, der Anhänger, *wen* soll ich ...«

»Nein!« Die Händlerin erbleichte. Aus dem Wald traten zwei große Streitoger; einer von ihnen trug den *Tordochai*-Schamanen auf den Schultern. Der Ork fuchtelte wild mit der Knochenkeule und die *Tschars-hai* rannten diensteifrig durcheinander. Alrik erkannte jetzt viel klarer als tags zuvor, dass sie *Angst* vor dem Schamanen hatten. Ein gutes Dutzend von ihnen kam auf den Käfig zu; sie fuchtelten mit langen Stangen und riefen: »*Tairach, Tairach, Tairach!*«

»Ich werde bald gehen«, sagte die Händlerin. »Einen letzten Rat gebe ich dir, nutze ihn. Die Orks sind ein kriegerisches Volk; der Rat ihres Schamanen, der Befehl ihres Häuptlings, ein Zweikampf und ein Gottesurteil ihres Blutgötzen Tairach sind ihre einzigen Richtlinien. Du wirst es sehen.«

Die Käfigtür schwang auf. Mit den Stangen wurde Alrik in die eine Ecke getrieben, die Händlerin hingegen dem Ausgang zu. Ihre Hände zitterten, aber ihre Schritte waren fest und ihr Blick klar. »Lebe wohl«, flüsterte sie Alrik zu.

»Auf Wiedersehen«, sagte er ebenso leise, aber das hörte sie schon nicht mehr. Zerlumpt, verschmutzt, aber wie eine Königin schritt sie zwischen den Orks

auf die beiden gewaltigen Streitoger zu, die der Schamane mitgebracht hatte.

Der *Tordochai* richtete sich im Sattel des Ogers auf, hob beide Hände mit gespreizten Fingern gen Himmel, an dem die Sonne wie eine blutrote Scheibe hing, und begann zu sprechen: »Heute wird die Hexe, die das Leben eures Häuptlings feige und hinterhältig beendete, vor Tairach treten – wenn die Götter es so wollen. Sie wird gegen einen unserer Oger antreten, und wenn Tairach ihr gewogen ist, so steht es ihr frei zu gehen, wohin sie will! Wenn nicht ...«

Die Orks johlten und schlugen ihre Waffen krachend aneinander. Der unberittene Oger wandte schwerfällig den Kopf zu dem Schamanen und gab einen dumpfen Grunzlaut von sich. Er war abscheulich anzusehen und spielte unschlüssig mit einer gewaltigen, dornengespickten Keule. Mit wuchtigen Schritten näherte er sich Yasmina, die der Rede mit unbewegtem Gesicht gefolgt war. Jetzt begab sie sich in Kampfstellung. Kein Ork war so unvorsichtig gewesen, ihr eine Waffe zuzuwerfen; sie musste mit bloßen Händen antreten. Die Orks bildeten ein weites Rund um sie und den Oger. In dieser Kampfarena umkreiste Yasmina lauernd den Oger, wobei sie Länge und Tempo ihrer Schritte ständig wechselte und eins ums andere Mal auch die Richtung. Alrik musste sich eingestehen, dass er sie – trotz allem – bewun-

derte: die Geschmeidigkeit ihrer Bewegungen, die kontrollierte Atmung. Erschrocken stellte er fest, dass sein Blick länger als geziemend auf den kleinen, festen Brüsten verweilte.

Solcherlei Anfechtungen war der Oger natürlich nicht ausgesetzt, doch auch er ließ sich von der geschmeidigen Frau verwirren. Ratlos drehte er sich mit ihr, und seine Verwirrung wuchs. Einmal schwang er den Streitkolben versuchsweise, aber er kam nicht einmal in die Nähe der Händlerin. Urplötzlich preschte sie vor, katapultierte sich mit gewaltigem Schwung nach oben und versetzte dem Oger einen heftigen Schlag gegen die Stirn, der einen Menschen fraglos zu Boden geschickt hätte. Der Oger grunzte nur und versuchte nach ihr zu greifen, doch sie war schneller und landete hinter seinem Rücken. Die Orks hielten den Atem an. Es knirschte vernehmlich, als sie sich bei dem unglücklichen Sturz das Fußgelenk brach. Beinahe gemächlich drehte sich der Oger um, die schwere Keule holte weit aus und ...

Alrik barg das Gesicht in Händen und wartete ab, bis das Johlen der Orks verklungen war.

Der Schamane hatte angekündigt, nach dem Urteil über die Hexe auch über die anderen Gefangenen, ihre Verbündeten, zu richten und sie für ihre Verbrechen zu strafen. Alrik wurde aus dem Käfig geholt und neben

Dexter an den Baum gebunden. Der Krieger sah nicht gut aus. Das lange Stehen und der Entzug von Wasser und Nahrung hatten ihm arg zugesetzt.

»Du ... hast nicht zufällig ein Apfelküchlein dabei?«, flüsterte er. Die Worte kamen ihm nur schwer über die geschwollene Zunge. Entsetzt bemerkte Alrik die dunklen Ringe unter den Augen.

»Ich *wusste* doch, dass ich etwas vergessen hatte«, flüsterte Alrik zurück und versuchte ein Lächeln. Am Ausdruck in Dexters Augen konnte er sehen, dass es ihm misslungen war.

»Ver... verstehe. So ... schlimm? Ich hab's ... gründlich ... verdorben mit meinem ... grandiosen Schlachtplan.«

»Mir fällt etwas ein, wie ich uns hier herausbekomme«, versprach Alrik. Er dachte fieberhaft nach. Irgendwo musste es eine Möglichkeit geben ... Vor seinem geistigen Auge ließ er noch einmal den Text ablaufen, den er im Pentagontempel trotz Garetgoldas leisem Tadel gelesen hatte. ... *die Auffassungen von Recht und Stärke vermischen sich freilich in der Auslegung, aber unverbrüchlich fest verbürgt ist, dass jeder einen anderen herausfordern kann – wobei normalerweise kein Höherstehender gewählt wird, da in diesem Fall der Kampf bis zum Tode eines der beiden Kombattanten verläuft, aber auch das kann vorkommen – und jede Herausforderung durchgeführt wird, dass sogar die mehrfache Herausforderung*

möglich ist, um den Preis für den Gewinner zu heben, denn neben dem Sinn für Gerechtigkeit scheint den Orks die Gier ebenso wenig fremd zu sein wie den Menschen, die auf falschen Pfaden wandeln ... Er atmete erleichtert auf. Vielleicht konnte er hier ansetzen und Erfolg haben, wo er keinem anderen möglich war.

»Heda! Schamanel!«, rief Alrik in einwandfreiem *Ologhaijan* und so laut, dass seine Stimme auf dem ganzen Platz zu vernehmen war. Zahlreiche Augenpaare richteten sich auf ihn.

»Was fällt dir ein, Glatthaut?«, knurrte ein untersetzter Ork mit großen Reißzähnen. Er trug einige sorgfältig aufeinander abgestimmte Rüstungsteile, und seine Waffe, ein krummes, gezacktes Schwert, war scharf und glänzte. »Du sprichst nur, wenn du gefragt wirst.«

»Ich habe nicht mit dir gesprochen, *Ergoch*«, sagte Alrik laut genug, dass alle Umstehenden ihn verstehen konnten.

Der Ork fauchte und zückte sein Schwert. »Du wagst es, mich zu beleidigen? Mich, den großen Jäger und *Okwach* Sharkhgar? Nennst mich einen *Ergoch*, einen Sklaven?«

»Nur ein *Ergoch* weiß nicht, wann er zu schweigen hat«, behauptete Alrik so kühl, wie er vermochte.

»Du willst etwas von mir?« Mit wenigen Schritten war der Kriegers her; der *Tordochai*-Schamane beugte sich ein wenig aus dem Sattel.

»Erinnerst du dich nicht mehr an mich, Schneckenfresser?«, erkundigte sich Alrik fröhlich. »Unsere letzte Begegnung war auch recht kurz – bis du aus dem Sattel fielst.« Speichel tropfte aus dem Maul des Ogers und vor Alriks Füße. Der Schamane starrte ihn finster an. Dieses junge Glattdgesicht hatte ihn vor dem gesamten Stamm bloßgestellt, indem es behauptete, ihn einmal besiegt zu haben. Mochte das stimmen oder nicht – er hatte denjenigen, der ihm am Flussufer so übel mitgespielt hatte, nicht erkannt, nur den Krieger –, auf sich beruhen lassen durfte er es nicht. Am besten wäre es, ihn hier und jetzt zu töten ...

»Du denkst jetzt sicher, dass du mich umbringen solltest, wie? Du bist schwach, Schamane, und das weißt du auch.«

»Genug!«, kreischte der Schamane. »Du, Sharkhgar, sei mein Schwert und töte ihn.«

Der Ork machte sich nicht erst die Mühe zu antworten. Mit einem raschen Hieb schlug er zu – und verfehlte Alrik um Handspannenlänge. Ärgerlich grunzend schlug und verfehlte er wieder – und wieder. Dann stach er zu, aber er traf meist nur die Seil; Alrik trug lediglich leichte Kratzer an Brust und Beinen davon. »Das Glattdgesicht ist verhext!«, kreischte er. Die umstehenden Orks raunten.

»Du Nichts! Du Tölpel!«, rief der Schamane, mur-

melte etwas und schwang die Knochenkeule. Sharkhgar versuchte verzweifelt sich zu rechtfertigen, doch es nutzte ihm nichts, und es wurden ihm sämtliche Knochen im Leib zertrümmert, bis er erschlaffte und tot zu Boden fiel. »So ergeht es allen Unwürdigen!«, rief der Schamane mit donnernder Stimme.

»Dann fordere mich doch heraus – lass die Götter entscheiden!«, sagte Alrik und befreite sich vollends von den Fesseln, die von den Schwerthieben schon weitgehend zerhackt worden waren. Er wusste, dass er den Schamanen damit zu einer Entscheidung zwang, die dieser nicht hatte treffen wollen. Weigerte er sich, verlor er sein Gesicht, was einem Eingeständnis seiner Machtlosigkeit gleichkäme, und das durfte er sich keineswegs erlauben.

»Ich fordere dich heraus. Diese beiden Oger werden für mich kämpfen«, sagte der Schamane fest und stieg aus dem Sattel. Katzengleich landete er auf dem Boden. Die umstehenden Orks machten ihm Platz, wenn auch nur zögernd. Er wollte wirklich *beide* Oger kämpfen lassen? Fürchtete er sich am Ende gar?

Als der ungerüstete Oger durch die furchtbare Keule des Streitogers fiel und Alrik zwar atemlos, staubbedeckt und mit einigen leichten Blessuren, aber im Wesentlichen unverletzt dastand, befahl der Schamane, den Kampf einzustellen. Er wirkte gefasst und

nicht etwa gebrochen. »Du hast gewonnen – welchen Preis forderst du?«

»Mein Leben und das meiner Freunde.«

»Zu viel, Glattgesicht. *Ein* Kampf, *ein* Leben. Das Leben des alten Mannes dort – es sei dir gewährt.« Er deutete auf den am äußersten Rand der Lichtung an einen Pfahl gebundenen Magier. »Aber du sollst Gelegenheit haben, weitere Leben zu retten. Ich fordere dich erneut heraus.«

»Wen willst du diesmal für dich kämpfen lassen, Schneckenfresser?«, reizte Alrik den Ork.

»Niemanden. Tairach und Brazoragh selbst werden mich erfüllen und dich niederstrecken – niemand vermag sich gegen sie und ihren wahren Priester aufzulehnen.«

»Das mag stimmen – aber du bist nicht ihr wahrer Priester«, stichelte Alrik. »Ist dieser Priester nicht vielmehr ... Kardogh Rardochai?« Der Name wurde sofort von den umstehenden Orks aufgenommen und pflanzte sich durch die Menge fort. Blanke Wut glomm in den tiefen Augenhöhlen des Schamanen auf.

»Ich hätte es wissen sollen, dass dieser verfluchte *Tscharshai* dahinter steckt«, grollte er, aber so leise, dass nur Alrik es hören konnte. »Er ist es also, der dich mit seiner Magie schützt!«

»Keine Magie.« Alrik schüttelte den Kopf.

»Keine Magie«, wiederholte der Schamane laut. Er bleckte sein Gebiss.

»Dann solltest du die Knochenkeule gegen das Schwert vertauschen, *Tordochai*«, erklang Kardoghs Stimme. Wie aus dem Nichts war er aufgetaucht.

»Keine Magie«, wiederholte der Schamane. Sein hasserfüllter Blick traf den kleineren *Tscharshai*. »Ich hätte dich töten sollen, Pelzwurm, aber das werde ich nachholen, sobald ich mit dem Glattdgesicht hier fertig bin.« Er ließ sich von einem der Orks einen Krummsäbel mit geflammter Klinge geben und ritzte damit seinen Oberarm. Das Blut floss träge die Klinge herab. »Im Namen Brazoraghs und Tairachs weihe ich das Leben des Verlierers ewigen Qualen. Seine Seele soll auf immer in den Höhlen der Verdammnis und des Schmerzes dahinsiechen, jenseits der Pforte des Grauens auf den Segen ihrer Götter warten, der sie jedoch niemals erreichen wird ...«

Als das Blut über die ganze Länge der Waffe geflossen war, richtete der Schamane sich hoch auf – und führte einen schnellen, kraftvollen Hieb gegen Alriks Beine. Ein heißer Schmerz durchfuhr den jungen Garethi. Ungläubig blickte er an sich herab: Die Klinge hatte den rechten Oberschenkel getroffen! Es war die erste tiefere Wunde, die er erlitten hatte, und das erinnerte ihn schmerzhaft daran, dass er keinesfalls unverwundbar war. Hastig wich er vor den

Schlägen des Schamanen zurück, die schneller und immer schneller auf ihn einprasselten. Stolpernd versuchte er so viel Raum wie möglich zwischen sich und den Ork zu bringen, doch dieser hielt den Abstand. Dann, nach schier endloser Zeit – Alrik war schweißüberströmt, die Wunde im Schenkel brannte –, hatte er nur noch den Baum hinter sich und der Schamane rannte auf ihn zu.

Der Fuchs zwinkerte.

Alriks Wahrnehmung verschob sich schlagartig: Die Realität platzte wie ein berstender Spiegel auseinander; dahinter zeigte sich das gleiche Bild, nur tausendfach verlangsamt. Nichts mehr war zu hören, alles lief in vollkommener Stille ab; nichts war zu riechen, kein Staub kitzelte die Nase, der Schweißgeruch war fort; nichts war zu spüren, weder die Wunde am Bein noch das Brennen der Muskeln im Arm. Nur Alriks Denken schien in derselben Geschwindigkeit abzulaufen wie zuvor. Der Schamane bleckte sein Gebiss im Vorgefühl des Triumphes, aber Alrik wich zur Seite aus. Die hoch erhobene Klinge beschrieb einen Bogen und näherte sich der Stelle, an der er sich eben noch befunden hatte – und Alrik sah Dexter, der noch immer an den Baum gefesselt war und unfähig, sich zu rühren. Der Hieb würde also ihn treffen! Verzweifelt suchte Alrik nach einer Möglichkeit, die tödliche Klinge abzuwehren, die sich langsam und unerbitt-

lich dem Hals des Kriegers näherte. Dexter riss die Augen auf. Einer der Orks warf Alrik ein Schwert zu. Er streckte sich danach, wollte zugreifen, wollte die einzige Möglichkeit nutzen, Dexter vielleicht doch noch zu retten ...

Und der Fuchs zwinkerte.

Die Zeit lief wieder normal, Körper, Denken und Wahrnehmung waren im Einklang. Alrik sah die geflammte, blutgetränkte Klinge des Schamanen herans rasen, nur noch eine Spanne von Dexters Hals entfernt, und ihm war klar, der Ork würde sie nicht abbremsen, nur weil sie den falschen Gegner träfe. Aber mit untrüglicher Sicherheit wusste er auch, dass er die Orkwaffe nicht ergreifen durfte. Er zauderte den Bruchteil eines Herzschlages, und dann, im buchstäblich letzten Moment, warf er sich herum, direkt in die Bahn der Schamanenklinge und gegen den Schwertarm des Orks.

Hinter Alrik fiel die geworfene Orkklinge zu Boden. Alrik stürzte schwer auf den Schamanen, dessen Hand in einem merkwürdigen Winkel abstand, die klauenartigen Finger waren weit geöffnet, der Krummsäbel fort.

Der Kampf war vorüber.

Kardogh Rardochai trug wieder alle Insignien eines Schamanen. Als der *Tordochai* bewusstlos geworden

war, war er es gewesen, der dem nunmehr entfesselten Oger Einhalt geboten hatte. Er hatte bewiesen, dass er noch immer über Macht verfügte und dass Tairach ihm beistand. Den *Tordochai*-Schamanen hatte er auf Alriks Bitte hin nicht getötet, sondern fesseln und knebeln und in den Käfig sperren lassen, wo er von *Tscharshai*-Kriegern bewacht wurde. Jetzt, am späten Nachmittag dieses denkwürdigen Tages, saß er zusammen mit Alrik im Schamanenzelt.

»Ich wusste, dass du *krrr'ach* bist«, sagte Kardogh. »Du bist frei und kannst gehen, wohin du willst. Wir danken dir. *Ich* danke dir.«

»So, wie ich auch dir danke, Schamane. Aber was ist mit meinen Gefährten? Du hast vergessen, sie zu erwähnen.«

»Für sie wird gesorgt werden«, versicherte Kardogh schnell. Sofort war Alriks Misstrauen erwacht. »Du sagst nicht: *Sie sind frei?*«

Ernst schüttelte Kardogh den Kopf. »Das kann ich nicht.«

»Aber ich dachte, das sei klar«, widersprach Alrik. »Ich habe dir geholfen, stellvertretend für uns alle, und dafür lässt du auch uns alle frei.«

»Ich lasse dich *stellvertretend* frei, wie du so schön sagst. Von den anderen war nie die Rede. Sie haben uns keinen Dienst erwiesen, im Gegenteil. Und selbst von dir müsste ich, als guter Händler, einen Preis

fordern, denn durch deine Schuld kam unser zweiter Oger zu Tode; jetzt verfügen wir nur noch über diesen dort«, er wies auf den wild dreinblickenden Kriegsoger des *Tordochai*, »und bis er so abgerichtet ist, dass wir ihn auch einsetzen können, wird viel Zeit verstreichen. Durch deine Freunde sind einige Mitglieder meiner Sippe ums Leben gekommen. Ich *kann* sie nicht freilassen. Den alten Mann vielleicht, seine Freiheit hast du ja bereits vor deinem Sieg über den *Tordochai* errungen.«

»Dann lass uns um ihre Freiheit kämpfen. Hier und jetzt«, forderte Alrik leise, aber mit drohendem Unterton. »Du hast gesehen, dass ich *jeden* besiegen kann.«

Kardogh runzelte die Stirn. »Du glaubst das womöglich sogar, aber bisher hast du für eine gerechte und gute Sache gekämpft, für den wahren Schamanen und Tairach. Daher schenkte Tairach dir den Sieg. Aber in einem ehrlichen Kampf gegen den Kriegsoger, ihr beide waffenlos ... Vielleicht würde ich dir sogar eine Waffe zugestehen, aber du würdest dennoch unterliegen. Sogar im Ringkampf gegen einen meiner Orks unterlägest du – und würdest dich damit selbst wieder in Unfreiheit begeben. Ist es wirklich das, was du willst?«

Alrik schwieg nachdenklich. Tatsächlich würde er unterliegen – sobald er eine Waffe führte oder ein an-

derer ebenfalls waffenlos anträte, könnte er nicht mehr auf seine besondere Gabe vertrauen, sie wäre sogar ein tödlicher Nachteil. Dann rang er sich zu einer Antwort durch. Sie fiel ihm schwerer, als er sich anmerken ließ. Auf keinen Fall durfte er Schwäche zeigen.

»Ich werde kämpfen müssen, denn ich kann nicht zulassen, dass ihr meine Gefährten tötet.«

Kardogh lachte. »Wer redet vom Töten? Nein, wir werden sie natürlich als *Ergoch* halten. Und wenn sie genügend gearbeitet haben, werden wir sie verkaufen. Sicherlich gibt es in der großen Stadt südwärts einen Menschenhäuptling, der sie gern auslöst, um ihnen die Schande zu ersparen. Dadurch machen sie den Schaden wieder gut, den sie angerichtet haben. Wir sind Geschäftsleute und müssen schließlich an unser Wohlergehen denken. Aber wir werden sie natürlich nicht quälen oder töten, wenn sie es nicht herausfordern. Sind wir etwa *Gharyak* – Barbaren?«

»Ihr habt vor, sie als Sklaven zu halten? Das werden sie nie und nimmer ...«

»Natürlich obliegt es dem neuen Häuptling, sie an bewährte Krieger oder an solche, die große Verluste hatten, zu verteilen, ich kann ihm da nicht vorgreifen.«

»Dann bist du offensichtlich der falsche Gesprächspartner, Schamane.«

Kardogh grinste noch ein wenig breiter. »Bis zur Entscheidung, wer unser Häuptling wird, vergeht noch einige Zeit. Wir haben da ein paar *sehr* viel versprechende Anwärter, die gegeneinander kämpfen werden. Bis dahin bleibe ich der einzige Anführer meiner Sippe.«

»Fein.« Alrik gab sich Mühe, überzeugend zu wirken. Er wusste ja, dass alles, was er sagte, zumindest wahr klang. »Aber du solltest nicht vergessen, dass du mir etwas schuldest für meine Hilfe.«

»Bah – Hilfe! Du hast in erster Linie dir selbst geholfen, Mensch.«

»Das ist zwar richtig, aber es war auch eine Hilfe für dich«, entgegnete Alrik. »Bestreite das, wenn du kannst.«

»Bah. Ich kann es wohl nicht bestreiten. Doch die Hilfe war nicht groß genug, um deine Gefährten freizulassen.«

»Aber groß genug, um mir ein *Vorkaufsrecht* für sie einzuräumen?« Alrik benutzte den Garethischen Ausdruck, da ihm kein Begriff im Orkischen dafür geläufig war, und tatsächlich musste er Kardogh die Bedeutung des Wortes erklären. Der Schamane kratzte sich nachdenklich. »Bah! *Vorkaufsrecht*! Menschen-geschwätz! Tairach sieht das nicht gern, o nein, das tut er nicht. Aber schön, ich werde deine Hilfe mit diesem Gefallen vergelten. Die Schuld ist beglichen.

Wenn du kommst, ehe die Gefangenen vom neuen Häuptling verteilt wurden, und du einen Preis anbieten kannst, der angemessen ist, gehören sie dir und ihr dürft alle gehen. Auch eure Pferde – zumindest die, die nicht von den Ogern gefressen wurden.«

»Du gewährst mir eine gewisse Zeitspanne?«, hakte Alrik nach.

»Bah. Glatzgesicht, du versuchst doch wohl nicht, einen Händler zu betrügen? Ich werde die Gefangenen nicht selbst verteilen und die Ernennung des neuen Häuptlings nicht vor Ablauf von zehn Tagen vornehmen. Alles Weitere liegt bei dir. Reicht dir das?«

»Es wird reichen müssen«, sagte Alrik und erhob sich. »Und nun muss ich aufbrechen, denn meine Frist läuft bereits.«

»Seit Sonnenaufgang«, nickte Kardogh, »von deinem ersten Tag bleibt dir also nur noch wenig Zeit.«

Nachdem Alrik gegangen war, gab Kardogh seinem neuen Streitoger einen Befehl, der so einfach war, dass sogar die tumbe Bestie ihn verstand.

Meister Harmolf, der Leodora nicht verlassen wollte, hatte Alrik versprochen, auf die anderen Acht zu geben und ihnen zu erklären, weshalb der junge Mann so hastig aufgebrochen war. Ein Pferd war in Dickicht, Wald und Gebirge eher hinderlich, also reiste

er zu Fuß; dies hatte den weiteren Vorteil, dass er sich nahezu fährtenlos fortbewegen konnte, falls Kardogh ein falsches Spiel spielte. Er musste etwas auftreiben, das die Orks gegen seine Gefährten eintauschen würden, und zwar so schnell wie möglich – nach Greifenfurt zu reiten, um Soldaten oder Bannstrahler gegen die Orks zu hetzen, wäre nicht nur unehrenhaft, es bestünde auch die Gefahr, dass die Orks rechtzeitig fliehen oder die Wehrlosen aus Rache oder Wut umbringen würden. Außerdem musste Alrik so schnell es ging nach Nordwesten ziehen, um den geheimnisvollen Grolm Yrrhejt zu finden, und zwar vor Carolano und Cordovan.

Alrik suchte gerade die felsigen, mit Nadelbäumen bestandenen Ausläufer des Finsterkamms nach einem geeigneten Aufstieg ab, da nahm er ein buntes Flimmern in der Luft wahr. Was für ein Wesen auch immer dieses Flimmern hervorrief, es flog sehr schnell und in bizarren Linien, sodass sich unmöglich sagen ließ, wohin es eigentlich unterwegs war, geschweige denn, wie es aussah. Fasziniert betrachtete Alrik die schillernde Erscheinung, die sich anschickte, ihn in einem weiten Bogen zu umfliegen. In diesem Augenblick barst etwas Großes brüllend zwischen den Bäumen hervor – etwas Großes, das Alrik nur allzu gut kannte: der Streitoger!

Als das Ungeheuer witternd stehen blieb, begriff

der Gareth, wieso es seine Spur hatte verfolgen können: Es verließ sich auf seinen Geruchssinn. Jetzt grunzte der Oger, sein Kopf ruckte herum und die kleinen, bösen Augen hefteten sich auf Alrik. Er schmatzte und griff seine riesige Keule fester. »Arrrrrrrrh!«, schrie er. »Du ...«

Als Alrik sich nicht regte – er war vor Schreck außer Stande, auch nur den kleinen Finger zu rühren –, stapfte der Oger mit mächtigen Schritten auf ihn zu. Das fliegende Wesen schwirrte vor seiner Nase herum.

»Weg!«, sagte der Oger und schlug mit der Keule durch die Luft. Ein hohes, klagendes Geräusch erklang, als das Flugwesen getroffen wurde und wie ein Geschoss auf Alrik zusauste. Mit einem Jammerlaut prallte es auf Alriks Brust und rutschte daran herunter, wobei es eine Rußspur und ein unangenehmes Wärmegefühl hinterließ. Es war ein Drache, kaum zwei Spann lang! Ein kleiner, regenbogenfarben schimmernder Drache, wenn auch derzeit nicht sehr lebendig. Der Oger war jetzt auf drei Schritt heran und deutete auf das schlaffe, schuppige Bündel, das eben noch umhergeflogen war. »Gut schmecken«, sagte er, »wie du.«

Er schwang die Keule über den Kopf, hielt aber im letzten Augenblick inne. »Du mich kennen? Ich der Schreckliche. Du wissen wer tötet. Du sagen Tairach.«

Wieder holte er weit aus, und jetzt erst begriff Alrik, welche Gelegenheit sich ihm bot: Vielleicht war der Oger Kardogh ausgerissen, um ihn, Alrik, aus Rachsicht zu töten. In diesem Fall brauchte er den Oger nur so lange abzulenken, bis Kardogh ihn mittels Magie wieder eingefangen hätte. »Ich soll also Tairach ausrichten, dass mich der Schreckliche umgebracht hat. Aber der Schreckliche *was?*«

»Was?«, blaffte der Oger, ließ aber die Keule sinken.

»Das sollst *du* mir ja verraten. Niemand heißt nur ›der Schreckliche‹, so etwas ist nur ein Beiname.«

»Bei-name«, wiederholte der Oger und blickte angestrengt drein.

»Genau. So etwas wie ›Kothmog der Schreckliche‹ oder ›Tairorgh der Furchtbare!‹«

»Sooooo«, dehnte der Oger. »Alle haben solchen Namen?«

»Alle«, nickte Alrik.

»Oh, dann kein Problem. Dann Tairach wissen, der ohne anderen Namen sein ich.« Er hob wieder die Keule.

»Warte, warte, damit du keinen Fehler begehst.«

»Was?«, grollte der Streitoger, der mit Alrik schon mehr Worte gewechselt hatte, als er zu kennen glaubte. Bisher hatte seine einzige Aufgabe im Brüllen und Schlagen bestanden, und aus seiner Sicht sprach wenig dafür, es plötzlich mit Disputieren zu versuchen.

»*Weshalb* willst du mich eigentlich umbringen?«

Der Oger dachte kurz nach. »Ich müssen. Du sollen sterben.«

»Und das genügt dir? Du willst nicht wissen, ob es Recht oder Unrecht ist, ob ...?«

»Nein. Nicht wissen wollen«, brummte der Oger. Erneut zuckte die Keule nach oben.

»Eines solltest du aber noch wissen«, rief Alrik, »bevor du mich erschlägst: Tairach wird nichts erfahren.«

»Was?« Der Oger ließ die Keule zornig gegen eine große alte Fichte prallen. »Du ihm sagen! Sonst ich töten!«

»Damit kannst du mir nicht drohen – du tötest mich doch sowieso.«

Der Oger verstand und änderte seine Taktik. »Ah. Ja. Du sagen Tairach! Sonst ich dich *nicht* töten!« Der Stamm einer zweiten Fichte barst.

»Das ergibt aber auch keinen Sinn«, tadelte Alrik. »Schließlich *willst* du mich töten.« Gehetzt sah er sich nach einem möglichen Fluchtweg um. Der Wald war zu weit weg, der Oger zu nah. Er würde in den Finkamm fliehen und darauf vertrauen müssen, dass er schneller war als der Oger.

»Du ... töten ... Tairach ...« Der Oger war sichtlich verwirrt, was zwei weitere Fichten mit dem Leben bezahlten. »Ich dich töten. Tairach wissen, du sterben.«

»Außerdem sollte ich erwähnen, dass ich kein Ork bin und deswegen Tairach ganz sicherlich nicht sehen werde, wenn du mich umgebracht hast.« Alrik glaubte mittlerweile, einen Fluchtweg entdeckt zu haben: einen schmalen Sims, wie ein Pfad zu einem höher gelegenen flachen Felsen. Er schätzte die Entfernung ab. Wenn er dort hinauf käme, fiel es dem Oger sicherlich schwer, ihm zu folgen.

»Das Tairachs Problem. Er Gott. Er schlau.« Die Keule donnerte auf den Boden, dass es Alrik von den Füßen warf. Der Oger hatte nicht getroffen und machte seinem Ärger durch ein markerschütterndes Gebrüll Luft. Alrik nutzte die Gelegenheit, schnappte sich den kleinen Drachen – ihn liegen zu lassen brachte er nicht über das Herz – und hastete hangaufwärts. Weg, nur weg! Mit Getöse traf die Keule weitere Fichten, bis der Oger wütend die schwere Waffe fortschleuderte und sich an die Verfolgung des Jungen machte. Alrik, den Drachen halb unter das Hemd gestopft, kletterte einen steilen Hang so flink empor, dass selbst der Quabberlurch es schwer gehabt hätte, ihm zu folgen. Aber der Oger war um einiges größer als das Feenwesen. Mehrmals schlugen seine Pranken nur knapp neben Alrik ins Leere. Je höher Alrik kletterte, desto schwerer fiel es dem Oger mitzuhalten, doch er ließ sich nicht abhängen. Alrik zog sich schließlich auf den schmalen Sims hoch, der

zwanzig, dreißig Schritt weit wie ein Weg nach oben führte, und balancierte vorsichtig darauf entlang; der Pfad war zwar breit genug für ihn, aber recht bröckelig, und ging lotrecht fast fünfzig Schritt in die Tiefe.

Der Oger erreichte den Sims nur wenige Augenblicke später. Er klaubte einen Stein aus der Wand und warf ihn nach Alrik. Der Garether bemerkte es zu spät, hatte aber noch Glück im Unglück: Der Stein, immerhin ein kopfgroßes Stück Fels, streifte nur seine Schläfe. Ein Volltreffer hätte ihn fraglos zerschmettert, aber auch so genügte die Wucht, Alrik halb besinnungslos zu Boden zu schicken; er kam gerade noch auf dem Sims zu liegen (genauer gesagt auch auf dem Drachen), nur eine Fingerbreite weiter nach rechts und er wäre in die Tiefe gestürzt. Alrik stöhnte. Das Blut aus der Schläfenwunde verklebte sein Haar und rann ihm in die Augen, als er den Kopf hob. Mühsam versuchte er aufzustehen.

Die fast schon sichere Beute so dicht vor Augen, gewann der Tötungsinstinkt des Streitogers die Oberhand: Ohne nachzudenken (was, genau genommen, keinen wesentlichen Unterschied zum bisherigen Verhalten bedeutete), lief er direkt auf sie zu – und trat ins Leere. Unter den Füßen, wo er eigentlich immer den Boden gespürt hatte, war plötzlich Luft – eine völlig neue Situation. In einer Art Geistesblitz erinnerte sich der Oger wieder daran, wo er sich

aufhielt und dass Berge aus sehr viel Luft rings um die einzelnen Felsen bestanden, besonders seitlich und nach unten. Verzweifelt ruderte er mit den Armen und krallte seine Finger in die Felswand, aber er rutschte ab. Schließlich hing er nur noch mit einer Hand am Sims und brüllte – aus Wut und weil es das Einzige war, was ihm gerade einfiel. Vergeblich versuchte er, seine wenigen Gedanken zu ordnen, das Chaos in seinem Kopf zu beherrschen und die andere Hand dazu zu veranlassen, ebenfalls nach oben zu greifen. Der Oger wusste, dass seine Jagd hier ein frühzeitiges Ende nehmen würde, wenn ihm das Glattgesicht nicht half. »Mich ... retten!«, brüllte er darum, als er Alrik, blutverklebt, über sich auftauchen sah.

»Grüße Tairach«, sagte Alrik und trat ihm auf die Finger, bis es knackte und der Griff sich löste, »von Alrik Arberdan.«

Alrik hörte den Aufprall des gewaltigen Körpers wieder und wieder und immer dazwischen die Botschaft, die der Hauptmann ihm, seinen Schwestern und der Mutter überbracht hatte: *»Alrik Arberdan hat bis zuletzt tapfer gekämpft, aber schlussendlich hat ein Streitoger über ihn triumphiert. Es tut mir Leid.«* Sein Vater war durch einen Oger gefallen, und nun hatte er einen Oger zu Tode gebracht, einen um Hilfe rufenden Oger – das machte seine Tat zum Mord. Er

hatte zum erstenmal eine Dunkelheit in seinem Herzen aufsteigen gefühlt und sich von ihr beherrschen lassen, aber so plötzlich, wie sie gekommen war, war sie wieder verschwunden. War das immer so? Würde es sich wiederholen?

Damit er nicht das Schicksal des Ogers teilte und in die Tiefe stürzte, folgte Alrik, vorsichtig einen Fuß vor den anderen setzend, dem Sims, bis er den großen abgeflachten Felsvorsprung erreichte, wo er genügend Platz hatte und es sich erlauben konnte, ein Weilchen auszuruhen und über die Ereignisse nachzudenken. Als Nächstes müsste er sich auf die Suche nach dem Grolm begeben. Doch zuvor wollte er sich um den Drachen kümmern; vielleicht konnte er ja dessen Leben retten. Alrik vermutete, dass es sich um ein Exemplar jener Drachengattung handelte, die als *Taschendrachen* bezeichnet wurden. Vorsichtig zog er das kleine Geschöpf hervor, das kaum länger als sein Unterarm war. Er bettete es auf seinen Schoß und betastete es auf Knochenbrüche. Nichts. Der Atem des Drachen ging flach, aber gleichmäßig, er lebte also zweifellos noch. Das Tier hatte entweder viel Glück gehabt oder besaß eine robuste Natur. Er würde es hier auf dem Felssims absetzen, und wenn es sich erholt hatte, konnte es seinen Weg fortsetzen.

Er hatte den Gedanken kaum beendet, da schlug der Drache die Augen auf, herrliche Bernsteinaugen, gähn-

te verhalten, streckte sich genüsslich auf Alriks Unterarm, bohrte ihm Halt suchend seine diamantharten Klauen ins Fleisch und ringelte den Schuppenschweif um den Oberarm. Offenkundig freute sich das Tier darüber, vor dem Oger gerettet worden zu sein, und zeigte seinem Retter auf diese Weise seine Dankbarkeit und sein Vertrauen. Der Taschendrache klappte das Maul auf, ein purpurfarbenes Dampfwölkchen quoll aus dem rechten Nasenloch, und die handspannenlange, schmale und gegabelte Zunge rollte sich langsam aus. Es kitzelte. Alrik musste lachen.

»*Fiep?*« Das Tier starrte ihn mit seinen hervorquellenden honiggelben Augen an. Ein regenbogenfarbenes Funkeln überlief seinen Leib.

»Schon gut«, meinte Alrik. Als er es beruhigend streicheln wollte, riss er sich zwei Finger an den harten, scharfen Schuppen und dem Rückenkamm des Drachen auf, was angesichts der nadelscharfen Zähnnchen, die sich gleich darauf in die übrigen Finger gruben, aber kaum der Rede wert war. »Autsch!« Alrik versuchte den Drachen abzuschütteln, der mittlerweile seine nahezu durchsichtigen Flügelchen ausgebreitet hatte und heftig mit ihnen peitschte. Den Arm ließ er dennoch nicht los, geschweige denn die Finger.

»Pffffff«, zischten grellgrüne Dampfwölkchen aus beiden Nasenlöchern. Der Taschendrache umklammerte Alriks Arm, als wäre dieser seine Beute – eine

absurde Vorstellung angesichts der unterschiedlichen Größenverhältnisse.

»Du blödes Mistvieh!«, kreischte Alrik, dem der Dampf beinahe Verbrühungen eingetragen hätte, und schleuderte den Drachen weiter im Kreis; zumindest versuchte er es. Erst, als er keuchend und japsend aufhörte, auf dem Felsen herum zu tanzen, lockerte der Drache seinen Biss und entspannte sogar den Griff seiner Klauen. Erstaunlicherweise hatte er so dosiert zugebissen, dass keinerlei Blut zu sehen war. Blaue, grüne und violette Flecken würde es aber sicher geben. »Nimmst du das wohl eventuell zurück? Andernfalls bin ich nämlich ernsthaft und nur ein wenig mehr als ein bisschen verstimmt. Nicht, dass ich von einem Menschenmännchen etwas anderes erwartet hätte, aber ...«

»Uh?«, machte Alrik, wohl kaum die schlaueste Reaktion angesichts der Stimme, die in akzentfreiem Garethi aus dem Maul des Drachen kam. Dieser schien der gleichen Ansicht zu sein.

»Du bist nicht gerade der Hellste, hm? Wäre auch zu schön gewesen«, spöttelte er. »Aber es erklärt wenigstens deine Reaktion. Du hast wahrscheinlich noch nie etwas von meiner Spezies gehört, oder? Wir nennen uns *Grasschwingenhüpfer*, wenn ich's mal in deine Sprache übersetzen darf. Und wie ist das nun mit der Entschuldigung?«

»Uh, Entschuldigung?«, wiederholte Alrik, um Zeit zu gewinnen.

»Na, bitte, es geht doch. Und könntest du wohl auf mich hören und eine regelmäßige Körperreinigung betreiben? Es ist nicht so, dass ich ausgesprochen kleinlich wäre, aber wenn wir schon zusammen reisen, solltest du dir zumindest Mühe geben, anständig gewaschen und gekleidet zu sein, *seidenweich, schuppengleich*, sozusagen, allerdings dürftest du dich damit sicherlich nicht auskennen, da sich in diesem Fall wohl jeder entsprechende Hinweis erübrigt hätte. Niemand riecht *freiwillig* so intensiv. Es ist mir natürlich klar, dass minderwertige Lebewesen durch diese poröse Haut schwitzen und stinken, während wir Geschuppten ...«

»Uh, Entschuldigung?«, begann Alrik wieder, »kann ich das bitte noch mal von Anfang an ...?«

»Ist das so schwer zu verstehen? Ich vergesse doch immer wieder, wie beschränkt ihr Zweibeiner manchmal seid. Von den Orks unterscheidet euch nicht allzu viel, wenn wir mal vom Pelz absehen, weißt du? Na, egal. Du hast mich, wie ich zugeben muss, gerettet, zumindest, um genau zu sein, mir Leib und Leben bewahrt, was der Wortbedeutung von ›retten‹ wohl ziemlich nahe kommt. Das Gleiche schulde ich dir, also reisen wir zusammen, das müsste selbst ein Menschenmännchen einsehen, was nicht heißen soll, dass Menschenweibchen signifikant klüger seien. Nun ja.

Würden sich unsere Wege trennen, könnte ich diese Schuld nicht in absehbarer Zeit einlösen, und da ihr Menschen die unangenehme Eigenschaft habt, zu allen möglichen ungünstigen und oft auch verfrühten Zeitpunkten an falscher Ernährung oder einer häufig transcutanen Metallvergiftung einzugehen, muss ich wohl bei dir bleiben, um überhaupt eine Gelegenheit dazu zu erhalten.«

»Ah«, machte Alrik, der allmählich begriff. »Also, dass ich das richtig verstehe: Du bist ein«, er kramte in seinem Gedächtnis und fand die richtige Bezeichnung, »Grasschwingenhüpfer, den die Wissenschaft als *Taschendrachen* klassifiziert hat, und stehst in meiner Schuld?«

»Mit deinen beschränkten geistigen Mitteln musst du das natürlich auf einer so niedrigen Ebene zusammenfassen, aber im Wesentlichen hast du Recht. Nur, wenn du vielleicht auf die erniedrigende Bezeichnung *Taschendrachen* verzichten könntest?«

»Ist dir Meckerdrache lieber? So steht ihr ebenfalls in der einschlägigen Literatur.«

»Es besteht kein Grund, frech zu werden. Da ich vermute, dass du es schlicht überhört hast: Ich bin ein *Grasschwingenhüpfer*.«

»Wäre es nicht einfacher, ich würde dich bei deinem Namen nennen?«

Der Drache seufzte und sandte eine purpurfarbene

Dampf Wolke in die Luft. Sein Maul produzierte ein blubberndes Geräusch. »Ich schätze, das wäre es, aber leider beherrscht du unsere Sprache nicht, du kannst nicht einmal die richtigen Laute bilden.«

»Du könntest es übersetzen.«

»Du scheinst zwar ein bisschen hitzig zu sein, aber heiße Luft allein macht das Drachische nicht aus«, belehrte ihn der Drache von oben herab (oder, genau genommen, von unten hinauf, da er noch immer Alriks Arm umklammerte). »Nebenbei, ich bin mir recht sicher, dass du eher selten und kaum schnell genug *Hat-Schuppen-die-nach-Sonne-im-Abendgras-und-Dampf-der-nachschwitzenden-Wollnashörnern-duften-und-verfügt-über-einen-Verstand-so-scharf-wie-das-Gebiss-und-vermag-schneller-und-höher-zu-fliegen-als-ein-Steppenläufer* sagen könntest.«

»Hat-Schuppen-die-nach-Abendsonne-duf...«

»Sprichst du mit meinem Bestnestbruder oder mit mir?«, fauchte der Drache und spie eine kleine grellblaue Flamme. »Du kannst dir ja nicht mal den ersten Namensteil merken!«

»Kann man es dir eigentlich jemals recht machen?«, gab Alrik verstimmt zurück. Hatte er es wirklich nötig, sich mitten im Gebirge von einem winzigen Drachen herumkommandieren zu lassen?

»Natürlich kann man das, und geistig normal begabte Drachen haben damit auch kein Problem«, er-

widerte der Taschendrache. »Aber da du weder normal noch schlau noch ein Drache bist – und ich sage jetzt bewusst nicht: zu sein scheinst, wie du möglicherweise bemerkt hast –, gestatte ich dir, mir einen Menschen-Rufnamen zu geben, den du dir merken können wirst. Es scheint mir aber leider nicht überflüssig, dich darauf hinzuweisen, dass der Name einen Bezug zu meiner Persönlichkeit haben sollte.«

»Du bist ein richtig giftiger kleiner Kerl, aber ich schätze, dass der Name *Giftsprüher* nicht gerade nach deinem Geschmack wäre.« Alrik registrierte befriedigt, wie der Taschendrache zusammenzuckte. »Außerdem muss ich dich nicht ebenso beleidigen wie du mich, zumal ich das Gefühl habe, wir beide könnten Freunde werden. Aber da du so ein hitziges Gemüt hast und immer wieder Dampf ablassen musst, werde ich dich Kesselchen nennen.«

Der Taschendrache schien sprachlos zu sein. Aber nur für einen Augenblick. »Lass uns korrigieren, dass ich erstens nicht giftig bin, weder durch Sekrete, Speichel noch Ausdünstungen, dich zweitens nicht beleidige, sondern lediglich Tatsachen feststelle, drittens ganz sicher nicht dein Freund werden will, ich viertens eine Drachendame und fünftens mit dem Namen recht zufrieden bin. Also schön: Ich bin Kesselchen. Und du?«

Alrik gab sich Mühe, ein Grinsen zu verbergen.

»Ich bin nicht Kesselchen. Erfreut, deine Bekanntschaft zu machen. Mein Name ist Alrik Arberdan, Sohn des Alrik Arberdan und der Hesindiane Arberdan aus Gareth, und auf der Suche nach dem Grolm Yrrhejt, der das Gift *Kaltes Feuer* herstellt.«

»Ja, ja, schon gut, ich weiß, wo eine Grolmsippe wohnt, wenn ich auch nicht verstehen kann, was man bei denen wollen mag. Können wir jetzt los oder was? Ich bin schon ganz flämmig«, zischte Kesselchen und ließ das linke Auge rotieren. »Außerdem möchte ich lieber auf deiner Schulter sitzen. Heb mich hoch.«

»Es gibt nichts, was du für uns tun könntest, um die Information zu erwerben, nach der dich dürstet«, sagte die Grolmin Ritardarejp kopfschüttelnd. Wie die beiden anderen Grolme auch, reichte sie Alrik nur knapp bis zur Hüfte, was aber vollauf genügte, um seinen leeren Geldbeutel zu inspizieren. Ihre runzlige Miene drückte Bedauern aus. »Den alten Yrrhejt wirst du hier jedenfalls nicht finden. Vielleicht ist er ja auch schon tot, er müsste schließlich schon über dreißig sein. Obgleich seine Essenzen ganz vorzüglich sind. Wir könnten wieder welche brauchen, zur Verschönerung, du verstehst?«

»Da ihr gerade die dreißig erwähnt – ich habe fast den Eindruck, dass wir hier außer euch dreien niemanden finden – wart ihr nicht einmal mindestens

dreißig?«, erkundigte sich Kesselchen argwöhnisch. Tatsächlich wirkte die große Höhle recht leer.

»Geschäftsreisen«, schnaubte Ritardarejp.

»Gibt es nicht einmal eine Kleinigkeit? Irgendetwas? Mir den Weg zu einem anderen Feilsch... *Grolm* zu zeigen kann doch nicht so schrecklich teuer sein!«, rief Alrik verzweifelt. Kesselchen nickte bestätigend und ließ eine kleine blaue Flamme aus dem Maul züngeln.

Rischnerejp hielt dem Drachen kurz den Mund zu, bis die Flamme erstarb. »Offenes Feuer ist hier verboten – oder es kostet extra.«

»Man hält einer Drachendame nicht den Mund zu! Du stinkender kleiner Feilscher hast nur Angst, ich könnte deinen mit Brackwasser gefüllten Schädel verdampfen!«, zischte der Taschendrache verärgert. »Es hat schon seinen Grund, weshalb niemand eure Gastfreundschaft lobt. Darüber solltet ihr einmal nachdenken!«

Rischnerejp ließ sich nicht beirren. »Übrigens hat der Mensch durchaus Recht! Die Auskunft selbst ist nicht teuer – teuer macht sie erst der Umstand, dass er sie unbedingt braucht und es niemanden außer uns gibt, der sie ihm geben kann.«

Ritardarejp nickte glücklich. »Da hast du mal wieder *ab-so-lut* Recht. Dafür mache ich dir dein Frühstück morgen um ein Zehntel billiger.«

»Du bist meine Frau!«, protestierte Rischnerejp.

»Eben drum.«

Der kleinste der Grolme, Napscherejp, legte die ohnehin runzlige Stirn in Falten. »Nein, hört mal: Wir werden den Knaben nie mehr los, wenn wir ihm nicht weiterhelfen. Ich frage euch: Ist es das wert?«

»Wie kannst du nur so etwas sagen?«, protestierten Ritardarejp und Rischnerejp wie aus einem Munde, »wir haben einen Ruf zu verlieren und der ist ziemlich teuer!«

Alrik versuchte, seine Freude über das Eingreifen des Kleingrolms nicht zu deutlich zu zeigen. Sein Herz pochte wie wild – bald würde er dem Giftmischer gegenüber stehen!

»Wir können ihm die Information aber nicht umsonst geben«, gestand Napscherejp den anderen zu.

»Du hast Recht«, nickte Rischnerejp.

»Ab-so-lut!«, bestätigte Ritardarejp.

»Aber wir haben keine ausreichend schwierige Aufgabe für ihn, und er hat nicht genügend Geld, um die Information zu kaufen.« Wieder nickten die beiden älteren Grolme, zögernd diesmal.

»Ich dachte da an eine klitzekleine Gefälligkeit, nichts Besonderes, einen Botengang. Ich hoffe, ihr könnt mir verzeihen, dass ich so was überhaupt vorschlage.«

»Ich tue alles«, bekräftigte Alrik.

Ritardarejp horchte auf. »Alles«, nickte sie. Sie schnalzte ihrem Gefährten etwas in der komplizierten Sprache ihres Volkes zu, worauf er mit einem Kopfschütteln reagierte.

»Du könntest mir ... *uns* einen Beutel Regenbogensteine holen, die wir demnächst verkaufen wollen. Wir haben sie in einer Höhle ... *gelagert*, aber wir sind so sehr mit den Vorbereitungen unseres nächsten Handelszuges beschäftigt, dass wir keine Zeit verschwenden können, um selbst loszugehen, verstehst du?« Napscherejp grinste freundlich.

Alrik nickte. »Kein Problem, schätze ich.«

»Ab-so-*lut*«, sagte Ritardarejp. Nur Rischnerejp grunzte abfällig: »Ich glaube nicht, dass ... *Au!*« Er rieb sich das knotige Knie, wo ihn der Fuß seiner Frau getroffen hatte.

»Eigentlich sollte ich das erledigen, aber meine Arbeitskraft wird hier gebraucht«, erklärte Napscherejp, »und es wäre doch praktisch für dich, damit deinen Teil des Handels zu bezahlen.«

»Natürlich«, stimmte Alrik zu, »wenn es euch recht ist, dann mache ich es gern. Und wenn ich zurückkomme, sagt ihr mir, wo ich Yrrhejt finden kann.«

»Nicht nur das«, versprach Ritardarejp, »einer von uns wird dich sogar hinbringen: Napscherejp.«

Alrik streckte die Hand aus, um den Handel zu besiegeln, aber Rischnerejp schlug ihm den Arm zur

Seite. »Nicht so hastig«, brummte er. »Für deinen Weg zu den Regenbogensteinen geben wir dir noch etwas zu essen, eine Laterne, ein Kurzschwert und einen Wegeplan mit. Richtig?«

»Richtig«, gab Ritardarejp verärgert zu.

»Muss ich dafür bezahlen?«, fragte Alrik argwöhnisch.

»Nein«, bestimmte Rischnerejp kategorisch. Zu Alriks Beruhigung erhob keiner der anderen beiden Grolme Einwände. Jetzt reichten sie einander die Hände und besiegelten den Handel. Napscherejp holte einen Lageplan und zeigte Alrik, wo sie sich gerade aufhielten. »Das hier«, wies er auf einen mit dicken schwarzen Strichen markierten Kreis, »ist die Wohnhöhle, in der wir uns befinden, und das dort«, sein Finger glitt über das Pergament bis zur äußersten rechten Ecke, wo sich ein rot schraffierter Gangbereich und ein mit mehreren roten Linien eingekreister Raum befanden, »ist die Höhle, in der die Regenbogensteine aufbewahrt werden. Die Strecke ist etwa hundertundsiebzig Grolmenghasts lang, man kann sie an einem Tag schaffen, wenn man lange Beine hat.«

Kesselchen schnaubte, nachdem sie einen raschen Blick auf die Karte geworfen hatte. »Kinderleicht! Lächerlich! Ich fliege voraus, einfach der Nase nach. Folge dem Drachenhals, dann kommst du sicher an.« Kesselchen flatterte los, doch Alrik war noch nicht zufrieden.

»Und das hier?«, fragte er neugierig und deutete auf eine Reihe weiterer, schwarz umrandeter Höhlen, die sich näher an der Wohnhöhle befanden.

»Nichts«, wimmelte Napscherejp ab, »nur Lager-räume.«

»Wäre es nicht praktischer gewesen, die Regenbogensteine ebenfalls dort ...?«

»Ah, vielleicht. Aber sie sind nun einmal nicht *da*, sondern *dort*«, seufzte Napscherejp. »Beim nächsten Mal lagern wir sie näher an unserem Heim, versprochen.«

»Warum ist nur die Regenbogensteinhöhle rot dargestellt?«

»Warumwarumwarum«, äffte Napscherejp ihn nach. »Damit du sie nicht verwechselst, Dummkopf.«

Rischnerejp unterbrach das Gespräch, indem er zu Alrik trat und ihm einen schäbigen Gürtel mit einer Schwertscheide umband. Dann reichte er ihm ein Kurzschwert, das alt, aber tadellos gepflegt aussah. »Eine *Leihgabe* für alle Fälle«, meinte er gewichtig. »Manchmal bewegt sich der Berg und dann schlüpfst *sonstwas* in die Korridore, und wir müssen die Gänge wieder versiegeln. Am besten wird sein, du tötest das Viehzeug direkt mit der Klinge. Altes Familienerbstück, übrigens. *Kostbar*. Dann richtet das Kropppzeug wenigstens keinen Schaden mehr an.«

»Hier ist noch die versprochene Laterne. Mit ein

wenig Licht findest du dich sicher besser zurecht. Das Kropfzeug hasst Licht und wird dich sicherlich nicht belästigen, solange du welches bei dir hast«, sagte Rittardarejp, die ebenfalls näher trat. »Außerdem habe ich dir ein wenig Trockenobst eingepackt, falls du hungrig wirst. Damit haben wir unseren ersten Teil des Handels erfüllt. Obwohl ich der Ansicht bin, dass wir dabei nur drauflegen. Wenn ich bedenke, was allein das Essen normalerweise kosten würde ...« Sie blickte düster zu Rischnerejp, aber der ließ sich nichts weiter anmerken.

»Nachdem nun alles geklärt ist«, verkündete Napscherejp fröhlich, »kannst du eigentlich aufbrechen. Und vergiss nicht: Bring die Regenbogensteine mit, sonst platzt der Handel!«

Kesselchen schlüpfte in das Gangsystem der Grolme. Sie beschloss, ihre Flügelchen nicht zu benutzen, und marschierte mit schaukelnden Bewegungen am Boden entlang. Ihre geschlitzten Augen hatten keine Schwierigkeiten, jede Einzelheit in den Kavernen zu bemerken.

»*Menschen!*« Kesselchen schnaubte verächtlich eine Dampfwolke aus. »*Grolme!*« Sie spie einen kleinen Feuerball, der mit einem leisen »Pzzz-zzzz-ZZZZT!« an der Gangwand explodierte. Schuldbewusst sah sich die Drachendame um, aber niemand war in der

Nähe (und es schien auch niemand zu kommen), der etwas hätte bemerken können. Sie versuchte mit ihren diamantharten Klauen den Ruß abzukratzen, aber alles, was sie erreichte, waren schmerzende Klauen und Furchen im Stein. Sie funkelte den Ruß böse an. Es war nicht ihre Art, unhöflich zu unbelebten Dingen zu sein. Auch nicht zu belebten. Schön, manchmal war sie vielleicht ein wenig ... aufbrausend ... unbeherrscht ... tollkühn ... aber nie ohne Grund. Wie konnte der Knabe nur so töricht sein und hierher gehen? *Unter* die Berge?

»Pzzz-zzzz-ZZZZT!«, wetterleuchtete eine neue magische Feuerentladung durch den Gang. Hach, sie würde nie begreifen, weshalb die Zweifüßer so komische Dinge taten. Wenn Alrik so weiter machte, würde er sehenden Auges in sein Verderben laufen. Nicht, dass es sie etwas anginge, schließlich war dies ein freies Land für freie Drachen und jeder Drache war seiner eigenen Schuppen Reiniger, aber es wäre doch schade, überlegte sie, wenn dem Knaben etwas zustieße. Er war so ein *herrliches* Studienobjekt, ein akzeptables Lasttier und eine lustige Zerstreung. Außerdem hatte er ihr das Leben gerettet. Das zugeben zu müssen war zwar nicht sonderlich angenehm, aber solange sie es *ihm* gegenüber nicht tat, war es auch nicht besonders peinlich.

Doch. Es *war* peinlich. »Pzzz-zzzz-ZZZZT!«

Eilig hoppelte Kesselchen um eine Gangbiegung. Es war immer das Gleiche: Wenn sie über etwas Wichtiges nachdachte – oder wenn sie sich über etwas Unwichtiges ärgerte –, neigte sie dazu, ihre Umgebung zu vernachlässigen. Ein Steinchen polterte neben dem dreispannenlangen Wesen zu Boden; es hatte den dreieckigen Schädel knapp verfehlt. Kesselchen schickte einen bitterbösen Blick nach oben und beeilte sich weiterzukommen. Wie konnte es der Stein nur wagen, sie in ihren Überlegungen zu stören?

Ehe sie wieder Feuer schnauben konnte, besann sie sich ihrer Flügel und stieg in die Luft – hier konnte sie besser ausweichen, war weniger angreifbar und kam rascher voran. Weshalb sie bisher nicht daran gedacht hatte! »Pzzz-zzzz-ZZZZT!«

»Verflixt!« – Sie war so damit beschäftigt, sich über den Stein an sich zu ärgern, dass sie keinen Gedanken daran verschwendete, *weshalb* er gefallen sein mochte – und dass sie den Gang im Grunde nur absuchte, um Alrik mögliche Gefahren vom Leib zu halten.

Hinter ihr rieselte aus einem winzigen Loch in der Gangwand, in dem vor wenigen Augenblicken noch ein Stein gesessen hatte, Gesteinsstaub zu Boden.

Alrik war noch nicht allzu lange unterwegs, da bröckelte plötzlich kaum einen Schritt vor ihm die linke Felswand, etwa in Hüfthöhe. Er sog scharf die Luft

an, blendete rasch seine Laterne ab und stellte sie hinter sich. Die Helligkeit reichte jetzt gerade noch aus, schattenhafte Umrisse zu erkennen. Was auch immer es wäre, das dort zum Vorschein käme, das Licht würde ihm verraten, dass es hier nicht allein war. Trotzdem, dachte Alrik, war das besser, als in völliger Dunkelheit dazustehen und seinerseits nicht zu erkennen, wer oder was hier eindrang.

Ein paar winzige Steinchen fielen zu Boden. Stille, dann ein seltsames, bedächtig mahlendes Geräusch, beinahe genüsslich, das aus der Wand zu dringen schien. Alrik wartete ab. Er wollte nicht, dass dieses Ding ihm später den Rückweg abschnitt. Sein erster Schrecken hatte sich gelegt; wenn es nicht wesentlich schneller war, als er vermutete, würde er ihm entkommen können, sofern es sich als feindselig entpuppte.

Zu viele »würde«, dachte Alrik bei sich, konzentrier dich lieber auf das, was ist.

Das mahlende Geräusch hielt noch eine Weile an, immer wieder von Schlucklauten unterbrochen, während das Loch in der Wand größer und größer wurde. Mittlerweile hätte Alrik fast den Kopf durchstecken können. Eine Hand erschien – vierfingrig nur! Bleiche, madenartige Finger mit langen, breiten Nägeln griffen nach den Rändern des Lochs und ... *rissen es weiter auf!* Eine zweite Hand haschte nach dem herab-

fallenden Gestein, schnell diesmal, so schnell, dass Alrik der Bewegung kaum folgen konnte. Das restliche Gestein polterte in den Gang hinein. Wenn das Wesen über solche Kräfte verfügte ...

Entgegen der hämmernden Stimme seines Herzens zwang Alrik sich zu bleiben. *Ein Feind, den du kennst, ist kein Feind mehr*, wiederholte er einen der Lieblingssätze Leodoras, und das erinnerte ihn daran, dass ihm auch für ihre Befreiung nicht mehr viel Zeit blieb. Das mah-lende Geräusch ertönte wieder, und nun schob sich ein Kopf durch die Öffnung, fast menschlich, aber vollkommen haarlos. Die Wangen bewegten sich kauend. Jetzt wurde Alrik klar, woher das mah-lende Geräusch rührte – das Wesen *aß* den Stein, wenn es auch wählerisch vorging. Nicht jeder Stein schien ihm zu schmecken.

Es war ein merkwürdiges Wesen, das nun, mit einer unendlich langsam anmutenden, zugleich aber geschmeidigen Bewegung auf den Gang hinaustrat und dabei die letzte dünne Gesteinsschicht sprengte, die seinen Tunnel von dem Gang getrennt hatte. Hätte es sich rascher, aggressiver bewegt, wäre Alrik wahrscheinlich davongerannt. So aber blieb er stehen und betrachtete das Wesen neugierig. Es reichte ihm nur etwa bis zum Nabel, hatte aber breitere Schultern als er. Obwohl es fast nackt war, konnte Alrik nicht sagen, ob es sich um einen Mann oder eine Frau han-

delte, denn es besaß keine Merkmale, die auf sein Geschlecht hindeuteten. Die breiten Schultern und die kurzen Arme mit den dicken Fingern erweckten den Eindruck von Stärke. Die scheinbar gelenklosen Beine waren so kurz, dass das Wesen eher über den Boden zu rutschen schien, als zu laufen. Ein breites braunes Lederband bildete das einzige Kleidungsstück und presste den Leib unterhalb der Achseln tonnenförmig zusammen. Die Nase war geformt wie ein Schweinerüssel, die Augen ähnelten blank polierten Obsidiankugeln und der Mund schien nur aus einer gewaltigen, wulstigen und blutroten Oberlippe zu bestehen. Das Wesen sprach kein Wort, es musterte Alrik nur aus seinen Obsidianaugen.

Alrik rührte sich nicht.

Das Wesen rührte sich nicht.

Langsam hob Alrik eine Hand. Das Wesen tat es ihm nach, allerdings eher, als wollte es einen Schlag abwehren. Ein misstrauischer Ausdruck trat auf sein Gesicht.

»Die Zwölfe zum Gruß«, sagte Alrik, um ein Gespräch in Gang zu bringen.

»Hrm«, machte das Wesen. Es neigte den Kopf und runzelte die bleiche Stirnhaut. »Hrmhrm.«

Nun, ein echtes Gespräch war dies zweifellos nicht, aber zumindest kein völliger Fehlschlag. »Du ... isst Steine? Bist du ein ... Steinfresser?«

»Hrm.« Es hob den anderen Arm und deutete auf den Gang, aus dem es gekommen war.

»Ah ... ja. Ein Gang. Sehr schön.«

»Hrrrrrm!«, machte die gedrungene Gestalt und wies energisch auf den Gang.

»Ich habe schon verstanden. *Gang. Hrrrrrm.*«

»Hrrrrrm?« Das Wesen wirkte verduzt. »Hrrrrrm?«, vergewisserte es sich nochmals.

»Hrrrrrm!«

»Ich kaum glauben, du Kind von Grolmweibchen, dem wächst Dachsschweif«, sagte das Wesen in einer Mischung aus gebrochenem Zwergisch und Fetzen der Orksprache, die durch die gedehnte Sprechweise noch schwerer verständlich wurde. Es verzog dabei keine Miene, und Alrik wusste nicht, ob es scherzte oder nicht. Er war allerdings auch zu überrascht, dass es sprechen konnte.

»Ich ... ich habe nur wiederholt, was du gesagt hast.«

»Aaa-a-ah. Nein. Du sagen *Hrrrrrm*, aber ich sagen Hrrrrrm! Ich von über Wege sprechen, du Familiengeschichte meinen. Ach, ja, ehe vergessen: ich Grottenschat. Nicht Kieselknacker.«

»Steinfresser«, verbesserte Alrik automatisch.

»Grottenschat«, verkündete das Wesen.

»Natürlich.«

»Du nicht ausgucken, aber gehören zu schreckliche Groller?«

»Grolme.«

»Groller.«

»Grolme.«

»Ich nennen Groller. Also, du gehören zu Groller?«

Alrik schüttelte den Kopf. »Nicht richtig.«

»Ich fragen fälschlich?«

»Wie? Oh, nein. Nein, ich meinte, dass ich nicht richtig zu ihnen gehöre. Ich helfe ihnen und bekomme etwas dafür.«

Der Grottenschat kratzte sich mit seinen Grabklauen nachdenklich am Kopf. Nach einer Weile fragte er: »Du machen *Geschäft* mit Groller?« Seine Stimme klang belustigt. »*Niemand* machen so, wennicht Kalkstein im Kopf!«

»Ich habe ganz sicher keinen Kalkstein im Kopf! Ich ...«

»Du nachschaut haben?«

»Nein, natürlich nicht, aber ...«

»*Hrrrrrrrrrm*. Dann du nicht wissen«, verkündete der Grottenschat befriedigt. »Ich nachschauen?«

»Jeder weiß, dass wir Menschen keine Steine im Kopf haben. Drachen vielleicht, aber Menschen nicht.«

»Aha.« Der Schrat grunzte. »Du also Mensch. Was du tust hier? Wir nie viel Menschen sehen.«

»Na schön. Ich weiß zwar nicht, was es dich angeht ...«

»Ich hier wohnen. Du nicht. Nicht richtig?«

Alrik erfasste sofort, was der Grottenschat damit noch sagen wollte. »Du meinst damit, dass *du* hier wohnst und nicht die Grolme?«

Das bleiche Wesen nickte heftig. »Groller zerstören unsere Gänge, nutzen sie, beschmutzen sie. Stein schmeckt nicht mehr. Schmeckt – bäh.«

»Kannst du nicht mit ihnen reden?«

»Mit Groller?« Der Grottenschat lachte kehlig. »Nein«, verkündete er unmissverständlich. »Nie-mals.«

»Aber mit mir sprichst du?«

»Hrrrr-rrrrm. Ja«, gab er zu. »Wir nicht oft träumen, Traumlabyrinth zu gefährlich, kein Stein. Aber wenn, dann wichtig. Traum sagen mir, ich heute hier müssen sein und sprechen zu dem Kommer. Das du.«

Alrik zwinkerte verblüfft. Erst der Ork, dann der Steinfresser, und sie alle träumten von *ihm*? Was sollte das? *Der Fuchs* zwinkerte. Nun, es war vielleicht wichtig. »Ein ... Traum? Du bist hier wegen eines Traumes?«

»Natürlich. Ihr horchsehen nicht auf Träume?«

»Nun – ehrlich gesagt: selten. Die meisten jedenfalls – nur zu Geweihten sprechen die Götter mitunter im Traum. Aber auch für sie ist es nicht immer leicht, den Sinn dessen zu begreifen, was gemeint ist.«

»Verstehen kein Kontakt zu euch«, sagte der Grottschrat. »Ihr denken grell und sehen können nicht. Traum bringen Dunkel der Klarheit.«

Offensichtlich galt den Grottschraten das Dunkel so viel wie den Menschen das Licht, anders wäre ein so unterirdisches Leben wohl auch kaum auszuhalten gewesen. Alrik ahnte, dass es keinen Sinn ergab, dem Schrat von Praios' Licht und göttlichen Erleuchtungen zu erzählen, er würde es nicht verstehen. Zudem war Alrik neugierig zu erfahren, was den Grottschrat hierher geführt hatte und was es – möglicherweise – bedeutete. »Da könntest du Recht haben«, lenkte er ein, »aber im Dunkeln sehen wir Menschen nichts.«

»Oh.« Der Schrat schien darüber nachzudenken. »Uns schmerzen Licht. Aber wenn du sehen wollen – ein Beißerlein mehr Licht ich aushalten ohne Schmerzqual. Bitte.« Er machte eine Geste zu der Laterne hinüber und schien seltsam erheitert. »Aber lassen gehen in Schratschacht und nicht verweilen in Grollergang, ja?«

Nachdem sie in den Gang getreten waren, verschloss der Schrat den Eingang wieder – zwar nur mit einer dünnen Steinplatte, aber so geschickt, dass nichts darauf hindeutete, dass hier ein Seitengang abzweigte.

»Bsssssss-t-t-t-ssssss-kabammm«*»,* sumnte Kesselchen eine alte Taschendrachenweise vor sich hin und flog einige elegante Schleifen. Hier war absolut *nichts* Verdächtiges. Weshalb sich die Grolme wohl so angestellt hatten? Sie keckerte leise in sich hinein. Das war so *typisch* für diese Zweifüßer! Sinnlose Panikmache.

Und dann stieß sie gegen etwas, das zuerst nachgab und sie dann umschlang. Kesselchen erkannte voller Entsetzen, dass ihr Weg hier zu Ende war. Ihr Schrei wurde gnadenlos erstickt, Finsternis umhüllte sie.

Der Grottenschat bot Alrik einen Platz an. Sie waren nach kurzem Marsch in eine geräumige Höhle gelangt, in der sich weitere Schrate aufhielten. Alrik konnte sie hören und riechen, manchmal glitten sie auch durch jenen Bereich, den das Licht der Laterne noch erreichte. Sein Führer, der sich *Tomtom* nennen ließ, reichte ihm eine Steinschale mit Wasser. Alrik nahm sie entgegen und hielt sie ratlos vor sich. Erwartete Tomtom jetzt, dass er sich wusch oder etwas trank? Der Grottenschat sah ihn mit einem undeutbaren Blick aus den Obsidianaugen an. Zögernd tupfte Alrik zwei Finger in die kalte, klare Flüssigkeit. Tomtom nickte kaum merklich, aber Alrik bemerkte es wohl; zumindest war er auf dem richtigen Weg. Langsam führte er die Finger zum Gesicht und ließ

Tomtom dabei keinen Wimpernschlag aus den Augen. Als der Grottenschrat den Kopf schief legte, hielt er die richtige Höhe für gekommen und betupfte sich die Schläfen mit dem Wasser. Tomtom nickte.

»Reinigen du haben. Und Durst nehmen hiervon. Du können trinken direktlich, aber zu viel nicht auf einmal«, sagte er und reichte Alrik einen Steinkrug mit einem engen, langen Hals.

Der junge Mann nickte dankend, dann führte er den Krug an die Lippen und ließ langsam ein wenig Flüssigkeit in seinen Mund rinnen. Innerlich gratulierte er sich zu diesem Entschluss, denn das, was seinen Gaumen netzte, hatte einen stechenden, grauenhaften Geschmack. So etwa musste ein verfaulendes Stück Fleisch mit Kompostsalat und einer Soße aus Brackwasser und Dämonenblut schmecken! Er verzog das Gesicht und hoffte, er möge eher anerkennend als angewidert aussehen. »Prächtig!«, brachte er unter Husten hervor und stellte den Krug ab.

»Altes Sippenrezept. Steinsaft. Stärken«, nickte Tomtom. »Aber lassen sprechen nun.«

»Ihr habt also Probleme mit den Grollern«, brachte Alrik das Gespräch auf den Punkt zurück, »weil sie eure Gänge benutzen und ihr nicht mit ihnen spricht.«

»Gänge nicht sicher mehr, weil Groller öffnen. Sie uns stören.«

»Wissen die Grolme von euch?«

»Nicht hoffen. Wir sorgfältig.« Tomtom wirkte irritiert. »Du verraten?«

»Nicht, wenn ihr es nicht wollt. Aber es wäre doch sinnvoll, wenn ihr voneinander wüsstet, meinst du nicht?«

Es knirschte, als der Felsschrat unschlüssig den Kopf schüttelte. »Ja, nein, wer weiß? Aber zermalmter Stein nicht mehr werden Wand.«

So kamen sie nicht weiter. »Wisst ihr denn, weshalb sie eure Gänge benutzen?«

»Nicht richtig.«

Alrik versuchte Tomtom das Wenige, das er über Grolme wusste, zu erklären – dass sie sich in solchen Höhlenlabirynthen den größtmöglichen Schutz von Leib, Leben, Hab und Gut versprochen. Je verwinkelter und unübersichtlicher sie waren, umso besser.

»Das ergeben viel nicht Sinn. Warum nicht tarnen? Wir tun so.«

Der Garether nickte versonnen. In der Tat. Das müsste Grolmen doch gefallen. Was Felsarbeiten betraf, rief man normalerweise Zwerge zu Hilfe – aber dass Grolme ihre geheimen Goldvorräte und Warenlager gewissermaßen den als goldgierig verschrieenen Zwergen ausliefern würden, war schlecht denkbar.

»Was haltet ihr eigentlich von Gold und Edelsteinen?«, wechselte er das Thema.

»Nicht essbar. Stören Gestein.«

»Sie sind also nicht wichtig«, fasste Alrik mehr für sich selbst zusammen, aber Tomtom nickte heftig. »Wichtig Ruhe. Hundert Jahre Einsamkeit, wenn möglich. Wir und Berg, schwarze Splitter in Finsternis, niemand sonst.«

»Ich schätze, dann könnte sich euer Problem lösen lassen. Eures und das der Grolme. Lass uns über den Preis verhandeln!«

Alrik wurde von Tomtom zurück in den Hauptgang gebracht, der zu der Regenbogensteinhöhle führte – allerdings ein gutes Stück näher an seinem Ziel als zuvor. Die geheimen Gänge der Grottenschrate waren ungemein praktisch, fand Alrik.

Er folgte dem Gang. Das Licht der Laterne ließ ihn rechtzeitig kleinere Felstrümmer und schmale Spalten im Boden erkennen, sodass er weder über die einen stolperte noch mit dem Fuß in den anderen stecken blieb. Von Zeit zu Zeit holte er den Lageplan heraus, zählte die Nebengänge ab und versuchte sich darüber klar zu werden, wo er sich momentan befand. Es schien ihm, dass er sich richtig orientiert hatte, aber zugleich beschlich ihn ein unheimliches Gefühl. Es lag im wahrsten Sinne des Wortes *etwas* in der Luft, ein dumpfer, unangenehmer Geruch, abgestanden und modrig. Dass die Gänge immer mehr verwahrlo-

sten, war ihm ebenfalls aufgefallen. Wieder kam ihm der Gedanke, dass die Grolme ihm nicht die *ganze* Wahrheit erzählt haben könnten. Sicherlich würden sie ihr Heim doch nicht so verkommen lassen?

Als Alrik wieder einmal seine vermutliche Position mit der Kartenzeichnung verglich, stellte er fest, dass er mittlerweile recht nahe an den rot schraffierten Bereich herangekommen war und keine weitere Abzweigung mehr folgen würde. Er steckte die Karte hinter den Hosenbund, nahm die Laterne hoch und ging weiter, aber deutlich langsamer als bisher. Der unangenehme Geruch war stechender geworden.

Irgendwo kollerte ein kleiner Stein, dann erklang ein Geräusch, als kratzte eine Klaue oder ein Dolch über Fels. Alrik blieb stehen, lauschte atemlos in die Dunkelheit und hörte nur mehr seinen eigenen Herzschlag in den Ohren pochen. In einer vagen Vorahnung zog er das Kurzschwert. Das Scharren des Metalls klang unangenehm laut in der dunklen Stille. Ein Klicken antwortete, und wieder kullerte ein Steinchen, näher diesmal, glaubte Alrik. Er musste sich zusammenreißen, um nicht laut »Kesselchen? Bist du das?« zu rufen, denn die Drachendame hätte er bestimmt an ihrem Plappern erkannt – da nichts Derartiges zu hören war, handelte es sich vermutlich auch *nicht* um den Taschendrachen. Was aber konnte es sonst sein?

Licht! Bei Praios' Sonnenscheibe! Die Laterne! Er dankte allen zwölf Göttern, dass die Grolme ihm eine abblendbare Laterne mitgegeben hatten, und schob rasch das Blech vor. Das Licht reduzierte sich auf einen schmalen, matten Lichtstreifen am oberen Ende der Laterne. Alrik verhielt abwartend in der Dunkelheit und gab sich Mühe, flach und langsam zu atmen.

Die Geräusche wiederholten sich nicht. Alrik zögerte. Würden ihn die Grolme bewusst einer Gefahr aussetzen? Vermutlich ja, besonders wenn es eine Gefahr war, die sich in ihrem eigenen Lebensbereich eingenistet hatte. Er biss sich auf die Lippen. Was dachte er da? Wie konnte man nur so misstrauisch sein? Andererseits ... es waren *Grolme*.

Er hätte eigentlich bereits misstrauisch werden müssen, als sie ihm kostenlos eine Waffe und eine Laterne mitgegeben hatten. Aber ob nun etwas Gefährliches weiter vorn im Tunnel lauerte oder nicht, war gleichgültig, denn er hatte sein Wort gegeben, hatte das Geschäft mit Handschlag besiegelt, und es gab keine andere Möglichkeit, diesen Yrrhejt aufzuspüren, als durch die Grolmsippe der Rejp-Grolme. Er *musste* weiter gehen! Aber sollte er die Laterne wieder aufblenden? Wenn es hier unten etwas Gefährliches gab, dann waren es sicherlich nicht die Grottenschrate und, hoffentlich, nichts Übernatürliches – wäre es so, hätten die Feilscher ihm sicherlich etwas anderes

als ein Kurzschwert mitgegeben. Es blieben folglich nur Tiere. Aber welche? Und wie konnte er ihnen am besten begegnen? Wenn die Grolme sich vor ihnen fürchteten, mussten diese Tiere entweder sehr groß oder enorm gefährlich sein, aller Wahrscheinlichkeit nach also weder Ratten noch Fledermäuse, mutmaßte Alrik. Er versuchte sich an die Bücher zu erinnern, die er im Hesindetempel zur Belohnung für eifriges Lernen hatte lesen dürfen, und unter denen auch *Das Bestiarium von Vinsalt* und die *Kleine Kunde von den Wilden Thieren* gewesen waren. Diesen beiden zufolge gab es eine Reihe von Kreaturen, die sich in Tunneln und Höhlen herumtrieben, und die meisten von ihnen waren lichtempfindlich. Einige, wie der Höhlenpanther, reagierten besonders angriffslustig auf Licht, andere wurden wie magisch davon angezogen und wieder andere fürchteten es.

Nun – wenn er denn die Wahl hatte, sich einem Gegner im Dunkeln zu stellen, wo er praktisch hilflos war, oder im Hellen, wo er zumindest dessen Natur erkennen konnte, dann sollte er doch wohl das Licht *und* die Dunkelheit wählen! Also stellte er die Laterne an die rechte Gangseite, zog sein Schwert und blendete das Licht mit einer raschen Handbewegung nach vorne hin auf. Im gleichen Augenblick sprang er zurück und auf die andere Seite des Ganges. Nun stand er im Finsternen und konnte doch sehen, was ihn er-

wartete. Wenn das, was dort lauerte, Furcht vor dem Licht hatte, würde es davor fliehen und alles war in Ordnung. Hatte es aber keine Angst, sondern wurde durch das Licht zu einem Angriff bewegt, würde es sich nur auf die Laterne stürzen und Alrik die Möglichkeit geben, seine weiteren Handlungen neu zu überdenken.

Nun, das, was da vor ihm stand, war durchaus den einen oder anderen Gedanken wert. Mit einem Brüllen, das Alrik zitternd zusammen fahren ließ, erhob sich ein großer grauer Bär auf die Hinterpfoten. Die mächtigen Vordertatzen zischten durch die Luft. Das gewaltige Tier zögerte aber noch. Es schlug eher sinnlos in die Luft, drohte und grollte in Richtung der Laterne. Offensichtlich störte das Licht.

Alrik blieb beinahe das Herz stehen. Am meisten hatte er gefürchtet, einer Riesenspinne gegenüberzustehen, aber ein *Höhlenbär* war kaum anheimelnder! Alrik war dem Zorn des Bären völlig ausgeliefert. Kein Wunder, dass die Grolme sich nicht mehr hierher trauten. Er an ihrer Stelle hätte kaum anders gehandelt. Abgesehen davon, dass er niemanden hierher geschickt hätte.

Wenn er jetzt wegliefe, würde ihn der Bär ganz sicher bemerken und nur Augenblicke benötigen, um ihn einzuholen, dachte Alrik. Stellte er sich aber dem Kampf, war er ebenfalls verloren – das Kurzschwert

war keine Waffe, mit der sich ein Bär bezwingen ließ. Alriks Gedanken jagten einander. Wieder war er in einem Dilemma. Wenn es doch nur etwas gäbe ...

Der Fuchs zwinkerte.

Unversehens prallte etwas gegen seine Beine. Alrik verlor das Gleichgewicht, ruderte hilflos mit den Armen und taumelte rückwärts gegen die Gangwand, wobei er das Schwert fallen ließ. Es schepperte. Der gewaltige Bär grollte tief und drohend. Und der kleine Bär, der sich an Alriks Beinen rieb, grunzte zärtlich. Die kleine Nase zuckte schnuppernd empor.

»Oh ... wie ... niedlich«, entfuhr es Alrik. Er schob die Schnauze vorsichtig aus seinem Schrittbereich und streichelte das weiche Bärenfell, was mit einem zufriedenen Schnauben und Grunzen belohnt wurde. Dann, mit äußerst langsamen, vorsichtigen Bewegungen, blendete er die Lampe gerade so weit ab, dass er noch etwas erkennen konnte. Der große Höhlenbär ließ sich auf alle viere fallen und näherte sich brummend. Der wiegende Gang des Tiers ließ es harmloser und langsamer erscheinen, als es tatsächlich war: Alrik wusste genau, dass eine einzige falsche Bewegung den Bären zum Angreifen bewegen konnte; der Höhlenbär galt als äußerst gefährlich und angriffslustig. Er wagte kaum laut zu atmen.

»Rrrrrrrmmmm«, machte der Bär und wackelte bedächtig mit dem Kopf. Im gelblichen Dämmerlicht

erkannte Alrik, dass eines der Ohren fast abgerissen war und ein Auge fehlte. Eine verkrustete Wunde im Gesicht vervollständigte das Bild des Jammers. Der Bär war stark geschwächt; wohl deshalb hatte er nur gedroht und nicht sofort angegriffen. Das Bärenjunge an Alriks Bein fiepte leise. Alrik wagte es, den Blick von dem großen Bären abzuwenden und sich das Kleine genauer anzuschauen: Es war dünn, der Pelz stumpf und rüdig. Sein Blick wanderte zurück zu dem großen Tier, das sich vor ihm auf den Boden gesetzt hatte. Die Nase witterte unablässig, aber es zeigte keinerlei Angriffslust mehr, nachdem es erkannt hatte, dass Alrik wohl keine Bedrohung darstellte. »Rrrrrrrmmmm!«

Das Geräusch klang nun eher schmerzerfüllt. Auch der ausgewachsene Bär – eine Bärin, vermutlich – war dünn und ausgezehrt, wenngleich die massige Gestalt auf den ersten Blick darüber hinwegtäuschte. Alrik ging langsam in die Hocke und streifte behutsam den Rucksack von den Schultern, während er das Bärenjunge weiter streichelte. »Ihr habt sicher Hunger«, sagte er, öffnete den Rucksack und holte seine Nahrungsvorräte hervor. »Keine Ahnung, ob ihr so was esst, aber Honig habe ich derzeit nicht zur Hand, also müsst ihr euch damit begnügen.«

Er hielt der Bärin etwas von dem Grolm-Proviant vor die Nase, aber sie schüttelte den Kopf und nickte

zu ihrem Jungen hinüber. Alrik verstand. Das Bärenjunge machte sich schmatzend über das Essen her. Er fütterte es weiter, bis es genüsslich aufstieß und sich die Schnauze an Alriks Hosenbein sauber wischte. Jetzt erst kam die Bärenmutter heran. Die Berührung ihrer rauen Zunge jagte Alrik eiskalte Schauer den Rücken hinunter. Aber sie war so vorsichtig, dass er keinen Zahn zu spüren bekam, obwohl sie ihm aus der Hand fraß.

Als sie die restlichen Nahrungsmittel vertilgt hatte – es war bei weitem nicht genug, um ein so großes Tier zu sättigen, so viel war sicher –, schob sie ihren massigen Kopf noch ein Stück näher an Alrik heran. Sie schüttelte sich, wobei ein gequältes Stöhnen erklang, und versuchte ihn dann mit dem gesunden Auge zu betrachten. »Hrrrrrrmmmm.«

Zaghaft hob Alrik eine Hand und streichelte leicht über die Nase. Sie ließ es geschehen. Behutsam ließ er die Hand höher wandern und tastete dabei nach Fell und Haut. Ja, auch ihr Fell war ungesund stumpf. Plötzlich zuckte sie zurück und fauchte dabei wie eine Katze. »Warte, meine Hübsche«, sagte Alrik und hielt seine Lampe etwas höher. »Ich mache etwas mehr Licht, dann kann ich sehen, was los ist.«

Die Bärin schüttelte sich heftig, aber sie blieb. Das Bärenjunge zwängte sich derweil unter Alriks Arm hindurch, bis es in seinem Schoß zu sitzen kam und

ihm seine Pranken auf Brust und Schultern legen konnte.

Alrik öffnete die Blende eine Winzigkeit, um besser sehen zu können. Er erschrak. Die Augenhöhle war nicht völlig leer. Sie war dunkel verkrustet von viel Blut und stark entzündet und vereitert, ein deutlicher Hinweis darauf, welche Schmerzen das Tier auszuhalten hatte. Zu allem Überfluss schimmerte am Rand der Wunde etwas metallisch – die abgebrochene Spitze einer Waffe, eines Dolches oder Schwertes wahrscheinlich, steckte noch darin.

»Wer hat dir das bloß angetan?«, flüsterte Alrik entsetzt. Die Wunde sah furchtbar aus. Es war ein Wunder, dass die Bärin überhaupt noch lebte. Zumindest war sie wohl nicht mit Kesselchen aneinandergeraten, denn Sengspuren gab es keine. Wo steckte der Taschendrache bloß?

»Rrrrrrrr.« Die Bärin hielt still, aber ihre Muskeln waren angespannt, jederzeit bereit anzugreifen, sollte der Mensch Böses im Sinn haben.

»Na fein«, sagte Alrik und tätschelte dem Bärenjungen den Kopf. »Ich kann das nicht so lassen, oder was meint ihr? Wartet, ich werde versuchen, euch zu helfen.«

Er riss einen Streifen von seinem Mantel ab und tränkte ihn mit ein wenig Wasser aus seiner Feldflasche. Vorsichtig betupfte er damit die Wunde, säuber-

te sie vom Eiter und entfernte trockenen Schorf. Mehrmals musste er eine Pause einlegen, wenn die Bärin vor Schmerz knurrte, aber sie beruhigte sich stets wieder und kam mit dem Kopf ein wenig näher. Die Wundreinigung schien tatsächlich zu helfen. Aber je mehr Schorf und Eiter Alrik entfernte, umso verheerender sah die Wunde aus: ein langer, klaffender Schnitt, aus dem Flüssigkeit sickerte. Das Auge selbst war zum Glück nicht getroffen worden, aber es war trüb und die Klingenspitze steckte dicht daneben. Alrik sah, wie tief sie ins Fleisch eingedrungen war. Würde er sie herausziehen, könnte das im schlimmsten Fall die Wunde sogar noch vertiefen; das Auge würde die Bärin in jedem Fall verlieren. Und was dann geschähe, daran wagte er nicht einmal zu denken. Andererseits konnte er das Metall auch nicht dort stecken lassen, denn so würde die Wunde nie verheilen; vielleicht würde die Klinge auch noch weiter hineingetrieben, durch die Höhlung des Auges tiefer bis in den Kopf und dann ... Nein, das durfte er nicht zulassen! Ach, wenn jetzt Salzoran oder Harmolf da gewesen wären, dachte Alrik. Die hätten besser gewusst, was zu tun wäre. Oder wenigstens Kesselchen – die zumindest so tun würde, als wüsste sie Rat. So aber war es ausschließlich seine Angelegenheit – seine und die der Bären, die er bei sich Sumu und Liska taufte.

Das Bärenjunge – Liska – hatte es in der Zwischenzeit geschafft, seinen Kopf in den Rucksack zu stecken, und schnüffelte angeregt darin herum. Als Alrik den Rucksack an sich nahm, fielen einige Gegenstände heraus. Mit einemmal stahl sich ein Lächeln auf Alriks Züge. Ja, das konnte funktionieren.

Er entkorkte die kleine Flasche, die ihm Schwester Garetgolda mitgegeben hatte, und träufelte ein wenig Heiltrank auf einen frischen Stoffstreifen. Damit strich er über die Wunde; augenblicklich glättete sich das entzündete Fleisch. Sumu, die Bärin, grunzte zufrieden. Alrik gab reichlich Heiltrank auf den Stoffetzen und schlang ihn um die Metallspitze, sodass er wie ein Ring über Wunde und Auge lag. Allmählich erhöhte er den Druck auf das Tuch und griff mit der anderen Hand das Metallstück. Dann zog er mit einem heftigen Ruck daran und presste zugleich das getränkte Tuch noch fester auf die Wunde. Die Bärin hielt still, selbst in dem Augenblick, als der Waffensplitter aus der Wunde glitt. Der Heiltrank tat seine Wirkung und ließ die Blutung und den Schmerz umgehend versiegen. Alrik steckte den Splitter weg. Danach entfernte er das Tuch, um sein Werk zu begutachten.

Die Bärin Sumu starrte den Menschen an. Ungläubig schüttelte sie den Kopf. Etwas hatte sich verändert,

der Schmerz war fort und ... sie konnte wieder *sehen*. Erstaunt brummte sie und blinzelte. Zwar war die Sicht noch trüb, aber sie war da, zweifellos. »Hrrrrmmmm«, machte Sumu und schwenkte den gewaltigen Kopf bedächtig hin und her. Es tat gut, den Schmerz endlich los zu sein.

Alrik war zufrieden. Seine Angst vor der Höhlenbärrin war weitgehend verschwunden und Liska war ohnehin nur ein harmloses, verspieltes Jungtier. Leider hatte er nichts mehr zu essen. Nun, dann musste er eben hungern. Es wäre ihm wohler gewesen, Kesselchen bei sich zu haben. Der Drache hätte die Edelsteine der Grolme sicher schneller entdeckt als er.

Langsam, um die Bärenmutter nicht zu beunruhigen, ging er weiter voran. Brummend folgte sie ihm, ihr Kleines dichtauf. Ihre Laute klangen ein wenig misstrauisch, aber nicht feindselig. Der Gang erweiterte sich zu einer kleinen Höhle mit einem weiteren Ausgang. Dieser war jedoch von einem Einsturz verschüttet worden. Wahrscheinlich waren die Bären hier eingedrungen und saßen fest, seit der Fels heruntergebrochen war. Sumu ließ sich im Höhleneingang nieder und beobachtete interessiert, was der Mensch gerade tat.

Wo war bloß der verflixte kleine Drache geblieben? Alrik suchte die ganze Höhle ab, die Wände,

den Boden; obwohl die Verletzungen Sumus nicht darauf hingewiesen hatten, befürchtete er noch immer, dass Kesselchen sich mit der halb blinden und zornigen Bärin angelegt und den Kürzeren gezogen haben könnte. Der Drache mochte bewusstlos – oder tot – auf dem Boden liegen oder in eine Nische geschleudert worden sein, wer mochte das schon wissen? Dass er kein Lebenszeichen von ihm erhielt, beunruhigte Alrik zutiefst. Liska tapste hinter ihm her und schnüffelte immer dort, wo er seinen Fuß hingestellt hatte. Nur als Alrik auch die Kuhle absuchte, in der die Bärin und ihr Junges schliefen, knurrte es versuchsweise und biss spielerisch in die Stiefelspitze. Alrik, der buchstäblich in Liskas Fängen war, drehte sich herum und pflückte das Bärenjunge von seinem Schuh.

Wieder merkte er, wie mager das Tier war. Kein Wunder, denn in den Höhlen hier gab es sicherlich nicht genug zu fressen für eine Bärin und ihre Jungen. Bei diesem Gedanken überlief ihn ein kalter Schauer: Bären warfen gewöhnlich mehr als ein Junges. Da er hier aber kein zweites sah, konnte das nur bedeuten, dass ... Er warf der Bärin und dem Kleinen einen argwöhnischen Blick zu. *Nein*, das war doch unmöglich. Die beiden wirkten so friedlich, sie hätten doch nicht ... andererseits ... von irgendetwas mussten sie sich ernähren, und vielleicht war das andere

Junge – wenn es nicht noch mehr gewesen wären! – zu schwach oder hatte sich verletzt oder ...

Plötzlich ertasteten seine Hände etwas. Etwas Hartes, gleichzeitig Ledriges, mit ... Löchern. Löchern wie ... Augenhöhlen. Ein Schädel! Alrik keuchte entsetzt auf und hob die Laterne so, dass er seinen Fund genauer betrachten konnte. Vor ihm lag, zwischen zwei flachen Steinen, der Körper eines Grolms. Eines ausgesprochen toten Grolms. Niemand, dessen Kopf in einem derartigen Winkel abgeknickt vom Körper lag, konnte noch am Leben sein. In der einen Hand hielt er ein mit eingetrocknetem Blut beflecktes Kurzsword, dessen Spitze abgebrochen war. Bis auf das gebrochene Genick war er unversehrt. Alrik wunderte sich darüber – scheinbar verschmähten die Bären Grolmfleisch. Nun sah er klarer, was sich hier abgespielt hatte. Wahrscheinlich war der Grolm mit den Bären aneinandergeraten und hatte den Kürzeren gezogen. So mochte es sich abgespielt haben, wenn auch nicht alle Einzelheiten klar wurden. Das halb abgerissene Ohr der Bärin beispielsweise sah nicht so aus, als wäre es im Kampf mit dem Grolm verstümmelt worden. Vielleicht hatten ihm die Grolme auch die eine oder andere Kleinigkeit verschwiegen. Aber er verstand nun, weshalb sie sich nach dem Tod eines der Ihren nicht mehr hierher gewagt hatten.

Der tote Grolm war etwas größer und breiter und

deutlich muskulöser als seine Verwandten, außerdem trug er eine lederne Rüstung und war bewaffnet. Nun, gegen die Bärin hatten ihm Waffen und Rüstung wenig genutzt. Alrik warf Sumu einen kurzen Blick zu. Die Bärin hockte weiterhin im Eingang und leckte sich die Pfoten. Zögernd durchsuchte Alrik den toten Grolm. Da dieser nur wenige Dinge bei sich trug, fand er rasch, wonach er suchte: einen Lederbeutel. Er öffnete ihn. Darin lagen, wie erwartet, die Steine der Grolme. Alrik seufzte und steckte sie ein. Nun, zumindest seine Aufgabe hatte er gelöst. Nur Kesselchens Verbleib war noch rätselhaft.

Sumu brummte sanft und stupste Alrik mit der Schnauze an.

»Du meinst, dass hier nichts mehr ist? Ich glaube fast, du hast Recht. Aber ich suche noch meinen Freund, einen Taschendrachen. Ihr habt ihn nicht zufällig ge... sehen?«

Die Bärin schüttelte den Kopf und hauchte ihm direkt ins Gesicht. Nein, sie roch nicht so, als ob sie Kesselchen verspeist hätte, aber das musste natürlich nichts heißen.

»Ich werde jetzt gehen, und wenn ihr schlau seid, kommt ihr mit mir. Ich kenne den Weg nach draußen, und da seid ihr bestimmt besser aufgehoben als hier in der Falle.« Er forschte angestrengt im Gesicht der Bärin, ob sie ihn verstanden hatte. In Gareth hatte er

oft den Eindruck gewonnen, dass seine Gänse ihn verstanden (vielleicht nicht immer alles, aber deutlich mehr als viele seiner Artgenossen), und seine Erfahrungen im Feenreich und in Greifenfurt hatten ihm gezeigt, dass er gut daran tat, kein Lebewesen zu unterschätzen. Sumu zeigte keinerlei Regung, ihr gleichmäßiges Brummen fasste er aber als Bestätigung auf.

So marschierte er an ihr vorbei in den Gang hinein und sah, wie sie und Liska sich in Bewegung setzten, um ihm zu folgen.

»Kesselchen! Keeeeeeesselcheeeeeeeen!« Nur seine eigene Stimme hallte von den Wänden wider – und das Brummen. Alrik und die Bären gingen langsam den Gang zurück. Mittlerweile hatten sie die Stelle passiert, an der die merkwürdigen Steinwesen ihn aus ihrem geheimen Gang entlassen hatten. Die Karte zeigte keine größeren Abzweigungen. Das Bärenjunge tollte vorneweg, die Bärin schlich misstrauisch hinterdrein, sie wurde immer langsamer. »Borrrrrrrrrn«, machte sie und es klang zugleich unsicher und böse.

»Lrrrk? Pssssf!«, ertönte es dumpf von der Decke. Im gleichen Augenblick brüllte Sumu auf und stellte sich auf die Hinterbeine. Quiekend rannte Liska auf sie zu, aber etwas schien das Bärenjunge zu umhüllen, und es *verklumpte* im Lauf und rollte träge weiter, bis es vor Alriks Füßen liegen blieb und nur mehr ein

dumpfes Wimmern ausstieß. Das Licht der Laterne ließ das Fell des Bären silbrig schimmern, fast wie ...

»Was ...?«, konnte Alrik noch fragen, da zischte etwas Schimmerndes aus der Dunkelheit heran und legte sich um seinen Arm, der die Laterne hielt. Etwas Silbriges und – Klebriges. Entsetzt ließ er die Laterne fallen. Die Bäarin brüllte wie toll und schlug mit den Tatzen durch die Luft. Sie verfehlte Alrik nur knapp, dafür traf ihn etwas anderes – schwarz, pelzig und vielbeinig. Und verdammt groß.

Ohne nachzudenken, versuchte Alrik das schwere *Ding* von sich herunterzustößen. Ein kaltes Schnappen neben seinem Ohr ließ ihn frösteln. Als ob ein Maul ... Harte Beine glitten über seinen Körper, als das Ding abrutschte und sich festzuhalten versuchte, scharf und spitz; sie ritzten die dünne Haut an seinem Hals.

»Autsch!« Alrik taumelte, spürte aber, wie das *Ding* von ihm abfiel. Zumindest hatte es ihn nicht gebissen. *Noch* nicht. Raschelnd bewegte es sich auf dem Boden vor ihm. Er wusste nicht zu sagen, weshalb, aber es klang entschieden *bedrohlich*.

»Lrrrkkkk! Pnnnee!«, kam es von oben, kaum vernehmlich durch Sumus Gebrüll. Alrik sprang zur Seite und unter ihren Tatzen hindurch. Wo war nur die Lampe? Mit einem satten, dumpfen Geräusch landete die Bärenpranke auf dem pelzigen Geschöpf. Alrik

konnte hören, wie es einige Schritte weggeschleudert wurde. Jetzt sah er auch die Laterne wieder, die vom Leib des Geschöpfs verdeckt worden war. Sie flackerte.

In ihrem Schein gewährte Alrik lange, haarige, viel zu dünne Beine. Es konnte kein Zweifel mehr bestehen: Das grässliche Ding war eine riesige Spinne! Undeutlich erkannte er die klaffenden Kieferzangen und den Lichtschein, der sich in den Augen der Kreatur spiegelte. Angst packte ihn. *»Es entsteht die Spinn' aus Staub und Unrat, sie lebt zum Schaden aller anderen Wesen, und wo du sie triffst, da sollst du sie zertreten und zerstoßen«*, sagte der *Grosze Aventurische Almanach* über Spinnen. *Sehr witzig!* Alrik hätte gern Riesenfüße gehabt, um dieses furchtbare Ding zertreten zu können. Ihm war völlig klar, dass er dem Ungeheuer körperlich weit unterlegen war. Mit einer Geschwindigkeit, die er ihr gar nicht zugetraut hätte, sprang die Spinne die Gangwände hinauf, huschte in bizarren Laufmustern an ihnen entlang, vorwärts und zurück, dann bis zur Decke. Plötzlich ließ sie sich auf den Boden fallen und machte zischend und mit aufgerissenem Maul einen Satz direkt auf Alrik zu – und wurde wiederum von einer gewaltigen Tatze erfasst und durch die Luft gewirbelt.

Doch nun brüllte Sumu vor Schmerz auf: Die Spinne hatte sie gebissen und damit war vermutlich Spin-

nengift in die Wunde eingedrungen. Hätte ich doch nur die Kapitel über *Vielbeinige* in den Enzyklopädien des Pentagontempels genauer studiert, dachte Alrik. Besaßen Spinnen Giftstachel am Hinterleib, giftigen Atem, giftige Zähne oder giftigen Speichel? Ihm blieb jedoch keine Zeit mehr, über diese Frage nachzudenken, denn die Spinne konnte jeden Augenblick wieder angreifen. Das Rascheln in der Dunkelheit deutete darauf hin, dass sie noch *sehr* aktiv war.

Alrik hörte das leise, stöhnende Quieken vom Boden her, wo Liska in einer Art Netz gefangen war, er hörte das gepeinigte, herausfordernde Brüllen Summus, das Rascheln der Spinne ... Ihm *musste* etwas einfallen, und zwar schnell!

Alrik wollte schon nach dem Kurzschwert greifen, das ihm die Grolme gegeben hatten, ließ die Hand aber wieder sinken. *Jede Waffe wird sich gegen mich wenden.* Er hatte eine bessere Idee: Licht. Vielleicht würde es die Spinne blenden, zumindest würde es die Bärin wütend genug machen, auf das scheußliche Tier loszugehen. Er selbst konnte gegen die Netze webende Abscheulichkeit nicht gewinnen. Rasch bückte sich nach der Lampe und öffnete den Schieber. Im aufgeblendeten Licht sah er die Spinne nun in voller Größe: Ihr aufgedunsener Leib war so fett, dass Alrik ihn nicht mit beiden Armen hätte umfassen können. Hinter ihr lagen Knochen auf dem Boden, Netze baumelten von der Decke herab,

zerrissen, geflickt und neu gesponnen. In eines davon war wohl der kleine Bär gerannt. Mit Schaudern erkannte Alrik in Netzüberresten an den Gangwänden Knochen. Die anderen Bärenjungen ... waren das etwa sie? Ein bitterer Geschmack war plötzlich in seinem Mund. Ihn wurde speiübel. Kein Wunder, dass die Bären sich nicht hierher gewagt hatten, oder besser: nicht mehr. Falls die Spinne imstande war, sogar Bären zu fressen ... Vielleicht hatte die Bärin versucht, ihre Jungen zu retten. Womöglich hatte sie in diesem Kampf ihr Ohr verloren? Aber all diese Fragen waren derzeit müßig. Überflüssig und – gefährlich. Seine gesamte Aufmerksamkeit hatte nun dem achtbeinigen Biest zu gelten, das den Gang versperrte.

Die Spinne zischte böse, mehr überrascht als geblendet von dem Licht, und verharrte. Die Bärin hinter Alrik brüllte lauter, das Licht schmerzte in ihrem verletzten Auge und machte sie wütend. Vielleicht so wütend, dass sie die Spinne einfach zermalmte? Alrik hoffte es. Er sprang zur Seite, um sich an die Gangwand zu pressen. Spinne und Bärin standen einander gegenüber. Und dann – kippte die Bärin um. Ein beinahe flehender Ausdruck erschien auf ihren Zügen. Sie versuchte sich aufzurichten, aber eines ihrer Vorderbeine versagte ihr den Dienst. Alrik sah die Wunde, dort, wo die Spinne sie gebissen oder gestochen hatte. *Lähmgift!* Es konnte nicht anders sein.

Er durfte dem Spinnenbiest nicht zu nahe kommen und ihm keine Gelegenheit geben, auch ihn zu beißen, sonst waren sie alle verloren. Er musste ... er konnte ... er sollte ... seine Gedanken wirbelten. Was ...?

»Lrrrrrrr!!! Frrrrrrrrr!«, erklang es von der Decke des Ganges her. Dort oben klebte ein flacher Kokon. Ein Kokon, aus dem ein Drachenschweif herausragte. Ein wohlbekannter Drachenschweif!

»Kesselchen?«

»Wrrr snnst?«, zischte es von oben. »Frrrrr!«

Dann ging alles auf einmal sehr schnell: Die Spinne sprang direkt auf Alrik zu. Dieser versuchte noch wegzutauchen, aber die Beine der Spinne waren wie ein Käfig, aus dem er nicht entkommen konnte; der junge Mann stürzte rückwärts, zerschmetterte das Glas der Laterne auf dem Felsboden und riss sofort die Hand wieder nach oben. Jetzt, wo die Flamme nicht länger vor der Zugluft geschützt war, züngelte sie befreit empor und sprang über auf den Pelz der Spinne, wo sie gierig knisternd zu einem wahren Teppich aus Feuer heranwuchs. Das vierbeinige Geschöpf kreischte entsetzlich. *Feuer!* Die langen, trockenen Beine zuckten, der Leib brannte binnen eines Lidschlages lichterloh, die gefährlichen Zangen klackten, plötzlich harmlos, weit über Alrik zusammen.

Kreischend sprang das Ungeheuer auf und versuchte sich vor den Flammen in Sicherheit zu brin-

gen, doch es trug sie mit sich und sie entzündeten die Netze an den Wänden und an der Decke. Die Spinne verschwand hinter der nächsten Gangbiegung, und bald waren die leiser werdenden Schreie und der allmählich ersterbende Feuerschein das Einzige, was vom Schicksal des abscheulichen Tieres kündete. Alrik stand wie erstarrt. Glimmend fielen die letzten Reste eines Spinnennetzes von der Decke und mit ihnen ein geschuppter Körper.

»Kesselchen! O ihr Götter! Nein, bitte nicht! Du darfst nicht ...« Der biegsame Hals richtete sich auf. Kleine Rußteilchen schwebten zu Boden.

»Ich sagte doch, dass du meinem Drachenhals nachlaufen sollst ... dann wäre das alles nicht geschehen«, hustete der Taschendrache. Ein weiterer Rußschwarm löste sich von seinen Schuppen, als er sich aufsetzte und schüttelte wie ein nasser Hund. »Du bist wirklich dümmer als ich dachte. Glaubst du, Feuer könnte einen Drachen verletzen? Na, so töricht kann doch nur ein Mensch sein! In deiner Freizeit erträgst du wahrscheinlich Fische, hm?« Kesselchen kicherte hämisch.

»Oh, wenn ich gewusst hätte, wie gut du deine Lage allein meistern kannst, hätte ich nicht eingegriffen«, wies Alrik die Drachendame zurecht. So erleichtert er darüber war, sie heil und gesund vorzufinden, so wenig war er augenblicklich in der Stimmung, sich von ihr beleidigen zu lassen.

»Schon gut! Friede, mein Lieber! Du hast mich schon wieder mal aus einer, hm, misslichen Lage befreit. Die ich zweifellos vollkommen im Griff hatte. Aber besser zu früh als nie, pflege ich immer zu sagen. Und wen hast du denn da angeschleppt? Begleiten mich jetzt noch *mehr* niedere Lebensformen?«

»Das sind Bären, die ...«

»Das sehe ich selbst. Sie scheinen mir recht mitgenommen zu sein. Ha-haa! Mitgenommen! Mit-genommen, du verstehst? Ein Wortspiel! Mitgenommen!« Kesselchen lachte, dass ihr der Dampf aus den Ohren stieg.

»Oh, halt die Klappe und hilf mir«, erwiderte Alrik und kümmerte sich um die beiden Bären. Vorsichtig versuchte er das Junge aus dem Netz zu befreien, aber die Fäden klebten so stark, dass er, statt dem Bären zu helfen, sich selbst fesselte. Kesselchen schwebte sanft herbei und hauchte leicht auf die Netzfäden, die aufglommen, zusammenschnurrten und zerfielen. »Kinderspiel!«, kommentierte sie selbstzufrieden.

»Wenn das alles so einfach ist, wieso hast du dich denn dann nicht selbst aus dem Kokon befreit?«, wollte Alrik wissen.

»Möchte wissen, wie du das machen würdest, wenn dir jemand die Klappe zuhielte. Wobei ich mir das eigentlich recht erfrischend vorstelle. Diese Ruhe, dieser Friede, diese ...« Kesselchen verstummte und

brachte es tatsächlich fertig, mit ihrer Reptilschnauze ein breites Grinsen anzudeuten, während sie gleichzeitig den tollpatschigen Umarmungsversuchen des Bärenkindes auswich.

Alrik nahm die Verletzung der Bärin in Augenschein. Sie war nicht allzu schlimm, und da die Lähmung nur ein Bein betraf, nahm er an, sie werde es ohne weitere Maßnahmen überleben. Alles, was sie brauchte, waren Ruhe und Schlaf. Er wachte bei Sumu, während Kesselchen auf das Bärenjunge aufpasste – keine leichte Aufgabe, die dem Drachen aber ausnehmend viel Spaß zu bereiten schien. Als die Bärin sich wieder erholt hatte, war die Flamme der Lampe längst erloschen. Kesselchen erwies sich – wenn auch widerstrebend – als geeigneter Ersatz, indem sie regelmäßig ein rotes Glosen aus dem Schlund aufsteigen ließ, das ausreichte, den Verlauf des Gangs anhand der Karte abzuschätzen. Im Gegenzug klammerte sich der Taschendrache jauchzend am Fell Liskas fest, bis Alrik »Wie Goblins auf Wildschweinen!« murmelte. Danach flog Kesselchen voran und lotste die anderen in Richtung der Grolmhöhle.

Alrik wurde bereits erwartet: Ritardarejp, Rischne-rejp und Napscherejp versperrten mit Laternen ausgerüstet und mit kleinen Bögen bewaffnet den Gang zu ihrem Wohnbereich.

»Wawas tutust dududu dada?«, erschrak Ritardarejp.
»Wawawawawas schleschleppst du uns daha an?«

»Tritt ... tritt zur Seite, damit ich ... die Biester erlegen kann – den Profit für den Pelz teilen wir uns, nachdem ich die Gerb- und Lagerkosten abgezogen habe!«, befahl Rischnerejp.

Napscherejp deutete mit eingelegtem Pfeil auf die Bären. »Oder wir stopfen sie aus. Duck dich, Mensch, sonst kann ich nicht für dein Leben garantieren!«

Die Bärin brummte böse; sie konnte Grolme nicht ausstehen, ganz besonders nicht, nachdem einer sie verwundet hatte.

»Iiiiiek!«, quiekte Ritardarejp, warf Pfeil und Bogen von sich und floh in die Wohnhöhle.

»Ausstopfen? Dein Maul werd ich dir stopfen, du zu kurz geratene Runkelrübe!«, zischelte Kesselchen, wobei sie einen kleinen Flammenball kurz vor Napscherejp explodieren ließ. Der Grolm folgte dem Vorbild seiner Mutter. Jetzt stand nur noch Rischnerejp da, mit der Laterne in der zitternden Hand. »Oh, äh, ja ...«, machte er und blickte sich nach seiner Familie um.

»Mmmmmrrrrrrrr!«

Dann war auch er verschwunden.

Alrik hätte schwören können, dass sich die Bärin und Kesselchen zufrieden zunickten.

Alrik führte Sumu und Liska durch die Wohnhöhle der Grolme und entließ sie nach draußen in die Freiheit des Finsterkamms. Sie würden in den Bergen gewiss eine neue, wohnlichere Höhle finden, frei von Grolmen und Riesenspinnen. Die zitternden und bebenden Feilscher hatten sich hinter einer Holztür verbarrikadiert und kamen erst wieder zum Vorschein, als Kesselchen damit drohte, die Tür abzuflammen und einzuäschern. Sobald sie feststellten, dass sich kein Bär mehr hier aufhielt, wurden sie wieder zugänglicher – und grolmischer. Sie hockten auf einem großen Sitzfelsen, Alrik gegenüber, der auf einem kleineren Felsen saß.

Als Erstes gab ihnen Alrik das Schwert samt Gürtel und die zerschlagene Laterne zurück; er bemühte sich, nicht weiter auf ihr Gezeter zu achten, wie teuer Laternenglas sei, und stellte sie seinerseits zur Rede: »Ihr habt mich belogen. Es war von einer *einfachen* Arbeit die Rede.«

»Oh, ich würde nicht sagen, dass wir gelogen haben«, entgegnete Rischnerejp, »es kommt nur auf, sagen wir, die Frage des Standpunktes an. Für einige ist die Aufgabe wirklich leicht. Außerdem hatten wir dich großzügig ausstaffiert.«

»Ab-so-lut«, bekräftigte Ritardarejp. »Wir können schließlich nichts dafür, dass es ... Schwierigkeiten gab. Wir sind immer ehrlich.«

»Wir ändern unsere Ehrlichkeit nur manchmal, das ist alles. Aber du hast es ja geschafft, also lass uns nicht mehr von der Vergangenheit reden. Du *hast* es doch geschafft, oder?«, wollte Napscherejp wissen. Er rutschte vorsichtig von seinem Sitzstein herunter und lugte dabei zu Kesselchen, die ihrerseits den Blick auf ihn geheftet hielt, während sie ansonsten entspannt auf Alriks Schoß ruhte.

»Nachdem das geklärt ist ... könnte ich die Regenbogensteine jetzt wohl bitte haben?«

»Oh«, sagte Alrik und tat, als müsste er erst überlegen. »Könnt ihr mir bitte rasch auf die Sprünge helfen? Wie lautete unsere Abmachung noch gleich?«

»Du holst uns die Regenbogensteine und wir verraten dir, wo sich Yrrhejt aufhält.«

»*War das wirklich der genaue Wortlaut?*«, wollte Kesselchen wissen und tat, als holte sie tief Luft. Napscherejp kletterte eilig wieder auf den Stein.

»Wir Grolme haben ein fabelhaftes Gedächtnis für Geschäftsabsprachen, nicht so wie ihr Menschen; aber das soll natürlich kein Vorwurf sein«, fügte Napscherejp mit Blick auf Kesselchen eilig hinzu.

»Ich sollte die Steine also *holen*, nicht *übergeben*.«

»Hör zu, das ist doch ein und dasselbe. Welchen Sinn sollte es denn machen, etwas für uns zu holen, es uns aber nicht zu übergeben?«, versuchte es Rischnerejp auf die freundliche Art.

Alrik gab sich unbeeindruckt. »Wer bin ich, dass ich es wagen könnte, das zu verstehen? Ihr werdet schon eure Gründe haben. Gründe, die ein *Mensch* sicherlich nicht nachvollziehen kann. Ich halte mich wörtlich an unsere Abmachung.«

»Du ...«

»... bist ein schlaues Kerlchen, zumindest für einen Menschen«, fiel Ritardarejp ihrem Sohn ins Wort. »Kein echter Handelspartner zwar, aber du erstaunst und erfreust uns, denn gibt es etwas Schlimmeres als einen ehrlichen Händler? Abgesehen von keinerlei Gewinn. Ja, tatsächlich, schau nicht so überrascht.« Sie versuchte, gewinnend, schuldbewusst und entschuldigend zugleich zu lächeln. Es misslang. »Wenn es das ist, was du möchtest, entschuldigen wir uns bei dir dafür, dass wir bei unseren Angaben zu deiner Mission nicht so ... präzise waren, wie es dir dienlich hätte sein können. Aber je riskanter der Weg, desto größer der Gewinn. Entschuldige.«

»Ja, ja, entschuldige«, bekräftigte Rischnerejp und hielt Napscherejp die Hand vor den Mund.

»Hörst du die Feilscher winseln?«, keckerte Kesselchen so laut, dass die Grolme sie hören mussten.

»Würde ist so wenig wert wie ein leerer Geldbeutel. *Natürlich* winseln wir, wenn es das ist, worauf du aus bist«, lächelte Rischnerejp.

»Fordere sie nicht heraus«, flüsterte Alrik, der das

Zähneknirschen nicht überhören konnte, das mit dem Lächeln einherging. »Wir wissen nicht, was sie denken, aber solange sie sich einen Gewinn versprechen, werden sie dafür sicherlich auch lügen.«

»Hat jemand von euch Lust, mich herauszufordern?«, fragte der Drache und gestattete einer Feuerkugel am Fuß des Sitzfelsens zu explodieren. Die Grolme hoben rasch die Füße an.

»Aber in keiner Weise«, beeilte sich Ritardarejp zu versichern.

Rischnerejp atmete tief durch. »Also fein. Was genau willst du? Ich bin sicher, wir werden handelseinig werden. Das werden wir *immer*.«

»Willst du Gold?«, erkundigte sich Napscherejp.

Alrik lächelte. »Ihr habt mir doch bereits versprochen, mich zu Yrrhejt zu führen. Eure Regenbogensteine bekommt ihr, sobald ihr mir verraten habt, was es mit der Grolmleiche, der Spinne und den Bären auf sich hat.«

»Oh, das ist ganz einfach«, antworteten Ritardarejp und Rischnerejp wie aus einem Munde. »Ehrlich. Nach dem letzten Bergbeben wollte Trutorejp die Steine holen, kam aber nicht mehr zurück. Zwei Tage später ging ein anderer los, aber auch er kam nicht zurück. Erst als ein dritter Kämpfer aufbrach und zwei Tage später halbtot zurückkam und von der Spinne berichtete, ahnten wir, dass unsere Höhlen

nicht mehr sicher waren. Die anderen Angehörigen der Rejp-Sippe sind alle fortgezogen, aber wir entschieden uns, vorläufig zu bleiben. Wir Grolme sind keine Kämpfer, aber wir können sehr hartnäckig sein. Als du des Weges kamst, sahen wir eine Möglichkeit, unser Heim zurückzuerobern. Und ehe du fragst: Von den Bären wussten wir nichts. Ehrlich.«

Alrik warf den Beutel mit den Steinen dem überraschten Napscherejp zu. Dieser zählte sofort nach. »Alle da«, meldete er zufrieden.

»Eine Übereinkunft ist eine Übereinkunft«, säuselte Ritardarejp. »Jedenfalls zwischen Handelspartnern. Das hast du gut erkannt.«

»Gut. Dann habe ich euch jetzt ein neues Geschäft vorzuschlagen.«

»Du machst dich über uns lustig. Du hattest bisher nichts, was du uns anbieten konntest. Woher willst du es jetzt nehmen?«

»Ich kann euch etwas besorgen, nach dem ihr sehr begierig seid: Sicherheit in euren eigenen Höhlen, trotz aller Veränderungen durch Bergbeben, Erdrutsche, gefährliche Spinnen, Bären und dergleichen.«

»Wir leben in unseren Vorratslagern«, entgegnete Napscherejp scharf. »Derzeit sind das eben Höhlen.«

»Natürlich, Vorratslager. Aber könnt ihr euch so unsichere Lager überhaupt leisten?«

»Du stellst die falsche Frage. Die Antwort auf die

richtige Frage lautet: Nein. Und die richtige Frage ist die, ob es eine Wahlmöglichkeit für uns gibt.«

»Ab-so-lut.«

»Wisst ihr, genau darauf läuft es doch hinaus, nicht wahr? Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, eure Höhlen ... *Vorratslager* hier sicherer zu machen.«

»Wissen wir. Aber Zwerge können wir uns nicht leisten. Kein Zwerg darf auch nur in die Nähe unserer Vorratslager kommen. Wir würden den Wolf zum Schafezählen schicken und uns nachher wundern, weshalb keine Herde mehr da ist, wenn du verstehst, was ich meine.«

»Sicher«, nickte Alrik.

»Und vergiss nicht die Bewegungen des Gebirges – nach jedem Einsturz und jedem Unwetter müssten wir die Zwerge wieder heranziehen, damit sie nach dem Rechten sähen, die Gänge freiräumten und all das. Hast du auch nur eine entfernte Vorstellung davon, was das alles *kosten* würde?«

»Es gibt eine Wahlmöglichkeit.«

»Keine Zauberei außer Grolmmagie«, lehnten die drei Grolme einstimmig ab. »Außerdem wollen Magier immer alles Mögliche *wissen*. Was für Zwerge das Gold ist, sind für Magier unsere magischen Geheimnisse und alchimistischen Werkstätten. Bedauer-«

»Wer redet denn davon? Was ihr braucht, sind

Fachleute, die euch helfen und die etwas als Lohn beanspruchen, das ihr ihnen gern zu geben bereit seid.«

»Und die jederzeit zu Ausbesserungsarbeiten herangezogen werden können«, erklärte Napscherejp.

»Dann bleibt nur noch die Frage, worauf ihr am ehesten verzichten könntet.«

»Das ist nun wiederum eine sehr gute Frage«, lobte Ritardarejp, »aber einfach zu beantworten: auf nichts.«

»Oh, ich denke, dass es doch etwas gibt. Ihr könntet auf eure langen Gänge verzichten, die zu nichts nütze sind, aber in denen sich das *Kroppzeug* einnisten kann. Je kleiner die Grenze, umso besser ist sie zu verteidigen.«

»Du hältst dich jetzt wohl auch noch für besonders schlau, wie? Man muss solche Höhlen nehmen, wie man sie findet«, erklärte Rischnerejp. »Natürlich gibt es kleinere Höhlen, aber Platz für Warenlager ist kaum vorhanden, ganz zu schweigen von Laboratorien, Werkstätten und dergleichen. Wir mögen kleiner sein als ihr Menschen, aber wir haben durchaus unsere Ansprüche.«

»Fein. Trotzdem – die langen Gänge brauchtet ihr nicht unbedingt, oder?«

»Doch. Geschäftsgegner werden durch die Gänge in die Irre geleitet und ihr Vordringen verzögert.«

»Euer eigenes Vorgehen wird ebenfalls verzögert«, gab Alrik zu bedenken.

»Das ist der Preis, den jeder Grolm zahlen muss, wenn ihm seine und seiner Waren Sicherheit etwas wert ist. Eine ganz einfache Kosten-Nutzen-Rechnung.«

»Aber es würde euch nicht stören, diesen Preis so gering wie möglich zu halten?«, bohrte Alrik nach.

»Du machst uns neugierig«, forderte Ritardarejp ihn zum Weiterreden auf. »Wir sind interessiert.«

Die Verhandlungen erwiesen sich als überraschend zäh, weil die Grolme eine Falle witterten (Ritardarejp brachte es auf den Punkt: »Kostenlos ist selten billig! Wo ist der Haken?«). Dadurch gelang es Alrik und Kesselchen wiederum, günstigere Konditionen auszuhandeln, als sie ursprünglich angenommen hatten. Als alles besprochen und in doppelter Ausfertigung aufgeschrieben worden war – darauf hatte Kesselchen bestanden –, holte Alrik Tomtom ab. Der Wühlschrat hatte bereits auf ihn gewartet.

»Das ist Tomtom, euer Baumeister«, stellte Alrik ihn den drei Grolmen vor. »Er und seine Leute werden euch das besprochene kleine Höhlensystem anlegen, das in sich über mehrere Geheimtüren und -gänge miteinander verbunden und nur über einen perfekt getarnten Zugang von außen zu erreichen ist. Ihr allein werdet wissen, wo er sich befindet und wie ihr ihn öffnet. Sie werden das System ständig über-

prüfen und sicherstellen, dass es keine Schwierigkeiten gibt. Solltet ihr angegriffen werden, sorgen die Schrate für einen sicheren Fluchtweg für euch und eure Waren. Im Gegenzug werdet ihr euch auf dieses System beschränken, niemandem von der Existenz der Schrate berichten, nichts gegen sie unternehmen oder zulassen, dass ihnen etwas durch euer Handeln oder Nichthandeln geschieht, das nicht von ihnen ausdrücklich so gewünscht wird. Ihr werdet sie mit keinerlei Geschäften belästigen, es sei denn, sie träten an euch heran, und schließlich werdet ihr auf Bärenjagd im Gebirge verzichten. Und vergesst auch nicht, meinen Lohn für meine Vermittlerdienste bereitzustellen.«

»Wir stimmen zu«, sagten die Grolme wie aus einem Munde, und Ritardarejp konnte es sich nicht verkneifen hinzuzufügen: »Auch wenn du deinen Wert in dieser Angelegenheit deutlich überschätzt. Wir ziehen davon selbstverständlich Lagergebühren ab, solange wir *deinen* Lohn bei *uns* aufbewahren.«

Alrik verdrehte die Augen und nickte ergeben. *Feilscher!*

»Gut«, besiegelte Tomtom das Geschäft und umarmte Alrik langsam und vorsichtig, um ihm nicht wehzutun. »Danken wir dir, Freund Alrik. Du auf gutem Weg und wir unser Versprechen halten. Du uns brauchen, wir dir helfen. Rufen uns vom Finster-

kamm bis in die Schwarze Sichel. Klarer Schatten der Dunkelheit auf allem Schreiten deiner Füße.«

Napscherejp führte Alrik und Kesselchen über das Gebirge zu Yrrhejt, wie es abgesprochen war. Der alte, schrullige Grolm der Hejt-Sippe lebte ganz allein; der einzige bekannte Zugang zu seiner Höhle lag in einer Klamm des Finsterkamms. Alriks Herz klopfte wie wild: Endlich würde er sich dem Giftmischer gegenübersehen, der für den Tod Helmbrecht Schlagwerts (und die Niederlage seiner Mannschaft) verantwortlich war und der noch viele andere Leben auf dem Gewissen haben mochte! Mit ein wenig Glück würde er nun die Herstellung des *Kalten Feuers* unterbinden.

Sie brauchten nicht lange, bis sie vor dem Eingang zu Yrrhejts Domizil standen, doch Alrik war sich sicher, dass er ihn allein wohl kaum gefunden hätte: Vom Boden der dunklen, engen Schlucht sah man ihn lediglich als dreieckiges Loch in rund acht Schritt Höhe; Klettersteine führten hinauf. Napscherejp wusste nicht, was den verrückten alten Grolm dazu gebracht haben mochte, sich allein und in einer so abgelegenen und schwer zugänglichen Schlucht einzurichten: Es war unmöglich, die üblichen Waren hierher zu transportieren oder gar zu verstauen. Andererseits handelte Yrrhejt auch nicht mit »üblichen« Waren.

Napscherejp war, wie die meisten anderen Grolme auch, nie in Yrrhejts Höhle eingeladen worden, aber es hieß, sie läge inmitten des Berges: Der dreieckige Zugang bilde den Anfang eines langen, gewundenen Tunnels, der irgendwo in Yrrhejts Höhle mündete. Von dort aus führe ein weiterer Tunnel nordwärts, so dass man die Berge durch Yrrhejts Höhle gewissermaßen von Süden nach Norden durchqueren konnte. Der Nordausgang blicke, so erzählte Napscherejp, auf eine schmale, nussbaumbestandene Schlucht, die sich später wieder zum Hügelland südlich von Lowangen weitete. Da Nüsse nicht zu den begehrten Handelswaren zählten, hatte kein anderer Grolm je versucht, Yrrhejt diese Schlucht abzuhandeln. Es hieß außerdem, wie Napscherejp auf eindringliches Nachfragen hin zugab, dass die Schlucht von mörderischem Getier oder mit tödlichen magischen Fallen gesichert sei. Nachdem er Alrik alles erzählt hatte, von dem er glaubte, es sei notwendig, und zudem die weiteren Fragen so gut es ging beantwortet hatte, verließ Napscherejp den Gar-ether und seinen Taschendrachen. Schließlich sei es nie Bestandteil der Abmachung gewesen, Alrik auch hineinzubegleiten. Allerdings überließ er ihm leihweise eine abblendbare Laterne und munterte ihn mit den Worten auf, wenn er zurückkehrte, würde sein Lohn für das einträgliche Geschäft mit den Steinwühlern bereits auf ihn warten. Alrik wollte ihm noch

danken, aber der Grolm hatte sich schon abgewandt und rief, während er davonlief: »Gewinn ist Belohnung genug!«

Der Tunnel war lang, gewunden und recht schmal. Stockfinster war es hingegen nicht, denn vor jeder Biegung waren Kristalle in die Wände eingelassen, die ein sanftes Glühen von sich gaben. Obwohl Alrik die Natur dieser Kristalle brennend interessiert hätte, verzichtete er darauf, sie näher in Augenschein zu nehmen, denn es schien ihm angeraten, so schnell wie möglich zu Yrrhejt vorzustößen. Außer den leuchtenden Kristallen deutete nichts darauf hin, dass hier ein vernunftbegabtes Wesen leben könnte. Wassertropfen fielen von der Decke und sammelten sich auf dem unebenen Boden in kleinen, spiegelnden Pfützen; die Luft roch feucht und modrig. Kesselchen hatte den Körper wie einen Kragen um Alriks Hals geschlungen und den Kopf auf sein Haar gebettet.

Sie waren schon eine Weile unterwegs, da gähnte die Drachendame und hauchte: »Ich möchte ja nicht als Besserwisser dastehen, aber mich beschleicht der unangenehme Gedanke, dass du keinerlei Planung vorbereitet hast, in welcher Hinsicht, Weise und welchem Ausmaß du in die Verhandlungen mit dem Grolm einzutreten gedenkst. Nicht, dass ich so etwas von einem Ungeschuppten jemals erwarten würde,

aber da ich nun schon einmal dabei bin, scheint es mir angeraten, zumindest auf die Möglichkeit des vorausschauenden Planens hinzuweisen.«

»Planen kann man nur, wenn man genügend weiß«, entgegnete Alrik. »Aber da wir fast nichts wissen, muss ich mich wohl auf mein Gefühl verlassen. Das hat bisher jedenfalls besser funktioniert als deine Drachen-Planung. Du erinnerst dich noch an die Spinne?«

»Oh, der Herr ist beleidigt. Schön, dann werde ich wohl meinen wertvollen Rat für mich behalten, aber ich darf dich doch bitten, nicht zu verallgemeinern. *Du* magst ja fast nichts wissen, ich jedoch ... und jetzt sei still. Meine vorzüglichen Drachenaugen erspähen, dass sich dort vorn der Gang weitet.«

Als Alrik und Kesselchen den langen Felsgang durchschritten hatten und die von Leuchtkristallen und einem Herdfeuer erhellte Höhle betraten, wo der alte Grolm wohnen sollte, kam Alrik zum erstenmal wieder zu Bewusstsein, dass er sehr wohl etwas wusste, das ihm hätte helfen können: Er war nicht der Einzige, dem Yasmina Ulfaran von Yrrhejt erzählt hatte. Es fiel ihm ein, als er Yrrhejt – Alrik nahm zumindest an, dass es Yrrhejt war – gefesselt am Boden in einer Wasserpfütze liegen sah; hinter ihm stieg aus einem kupfernen Kessel grünlicher Dampf auf.

»Willkommen. So sehen wir uns also wieder – ein

letztes Mal, wie ich hoffe«, wisperte eine kalte Stimme aus den Schatten neben dem Höhleneingang. Cordovan!

»Weg hier!«, schrie Alrik. Kesselchen machte einen gewaltigen Satz nach vorn und Alrik sprang zur Seite. Die silbern funkelnde Klinge stieß ins Leere, aber mächtige Hände packten Alrik und pressten ihn an einen großen, weichen, übel riechenden Berg aus Fleisch.

»Aaaaah!«, dröhnte *Meister Carolanos* Stimme, »da ist ja mein Lieblingslehrling wieder; diesmal ohne Reiher, ja?«

»Er hatte eine merkwürdige Eidechse dabei«, raunte Cordovan. »Eigentümlich. Wohin sie verschwunden sein mag ...? Wir sollten ihn am Leben lassen, bis wir Aufschluss darüber erlangt haben.«

»Du überraschst uns immer wieder aufs Neue, Junge, und wir sind ausgesprochen neugierig, welche Geheimnisse du mit dir herumträgst. Cordovan, fessele ihn und lege ihn zu dem Feilscher. Vielleicht inspiriert er den Kleinen zum Reden.«

Carolano hielt Alrik fest, und Cordovan umwand ihn mit einem Seil, als gälte es, einen Oger zu fesseln. Mit Tritten, die ihn schmerzerfüllt aufstöhnen ließen, brachten sie Alrik zu Fall und rollten ihn zu dem leblos daliegenden Grolm. Sein Blick war auf die Decke gerichtet, von der einige kurze Kristallzapfen herab-

hingen; sie glitzerten wie Diamant. Wasser tropfte von ihnen auf seine Stirn, seine Nase und seinen Mund. Es schmeckte leicht salzig, also handelte es sich bei den Stalaktiten wohl nicht um Edelsteine, sondern um verhältnismäßig wertlose Salzkristalle. Alrik rollte sich herum, bis er nicht mehr direkt unter den tropfenden Steinen lag. Von der Wasserfolter hatte er bereits gehört, und es hieß, das beständige Tropf-Tropf-Tropf auf den Kopf könne einen Menschen in den Wahnsinn treiben ...

Cordovan und Carolano schlichen unterdessen durch die Höhle und suchten nach Kesselchen. Offenbar verlief die Suche nicht zu ihrer Zufriedenheit, und nach einer Weile meinte Carolano, dass »das Vieh« wahrscheinlich in den anderen Tunnel geflüchtet sei. Wenn es sich dort aufhielte, würden sie es schon noch finden, ansonsten wäre es eben weg, auch nicht weiter schlimm. Viel wichtiger sei das ihnen so unverhofft zuteil gewordene Geschenk. »Wir werden den guten Alrik jedoch nicht auspacken, habe ich Recht?« Der Magier lachte schallend.

»Oh, aber *er* wird auspacken, da bin ich mir sicher«, fügte Cordovan hinzu und das Lachen wurde noch lauter und böartiger.

Alriks Kopf schmerzte. Er wusste nicht, wie lange der fette Magier – wie hatte er überhaupt durch die engen

Gänge gepasst? – und sein schattenhafter Komplize ihn schon gefangen hielten. Dabei befragten sie ihn nicht einmal, dazu waren sie viel zu sehr mit dem Grolm beschäftigt, der beharrlich schwieg. Offensichtlich hatten sie keine Aufzeichnungen der Rezeptur für *Kaltes Feuer* oder für irgendetwas anderes hier gefunden, sodass sie darauf angewiesen waren, ihn zum Sprechen zu bringen. Dass sie sich dem Grolm so hingebungsvoll widmeten, bedeutete allerdings nicht, dass sie Alrik vergessen hätten: Sie hielten ihn wach und zwangen ihn zuzusehen, was sie mit dem Grolm taten. Beides war nicht angenehm. Alrik sehnte sich so sehr danach, endlich einmal kurz die Augen zu schließen und in Borons Traumreich abzugleiten, nur wenige erholsame Momente, aber es schien gerade so, als lastete Bishdariels Fluch auf ihm, als verweigerte ihm der Sendbote der Träume seinen Dienst.

Carolano und Cordovan hatten Alrik an einen Felsen gelehnt, der jedoch nicht eine einzige scharfe Kante aufwies, an welcher er sich die Fesseln hätte aufschneiden können, und er saß in einer Pfütze des salzigen Stalaktitenwassers und musste ins Feuer starren. Sobald er den Kopf abwandte, fügte ihm der scharf geschliffene Dolch Cordovans irgendwo eine kleine, kaum blutende, aber doch schmerzhaft Wunde zu. So lernte er, still zu sitzen. Manchmal fielen ihm auch einfach die Augen zu, was dieselben

Folgen hatte. Da Carolano und Cordovan mit dem Rücken zum Feuer saßen, bemerkten sie es in der Regel sogleich. Beim erstenmal hatte Alrik gehofft, es würde genügen, die Augen rasch wieder aufzureißen, so wie es genügte, den Kopf zu wenden, um Cordovans Dolch zu entgehen, aber dann hatte der Magier ihn mit einer Hand berührt und im gleichen Moment hatte er vor Schmerzen geschrien. Carolano musste irgendeinen Zauber gewirkt haben, denn die Pein war schrecklicher als jedes körperliche Leid bisher, so schlimm, dass er darin zu ertrinken drohte und um ihn herum nichts als konturenloses Weiß war. Dann verflogen die Schmerzen wieder, ganz plötzlich, und für seinen Körper war es, als hätten sie nie existiert; allein die Erinnerung daran genügte jedoch, um die Angst wachsen zu lassen. Carolano konnte das jederzeit wiederholen, und er würde es tun, da war sich Alrik sicher.

Hinzu kam, dass Carolano und Cordovan ihm nichts zu essen oder zu trinken gaben – alles, was er zur Verfügung hatte, war ein bisschen salziges Wasser. Aber das machte seine Lage auch nicht besser, im Gegenteil: Die Lippen brannten und wurden spröde, sein Magen rebellierte. Die ganze Zeit über stellte ihm niemand auch nur eine Frage, und sobald er etwas sagen wollte, spürte er den kalten Stahl dicht am Hals. Alriks gesamtes Denken wurde so von seiner eigenen misslichen

Lage beherrscht, dass er nur wenig mehr als die Schmerzen, die Müdigkeit und das Flackern des Feuers wahrnahm. Was die beiden Folterknechte mit dem Grolm redeten, war nichts als ein dumpfes Geräusch im Hintergrund seines Bewusstseins. Aber dem Wenigen, das der Grolm schließlich mit hoher, angsterfüllter Stimme von sich gab, glaubte er zu entnehmen, dass die Befragung nicht nach den Wünschen des Magiers verlief. Schließlich ließen Carolano und Cordovan von ihrem Opfer ab. Das große, fleischige Gesicht des Magiers tauchte direkt vor Alrik auf.

»So, Alrik. *Lehrling* Alrik ... Ich hoffe, du bist mittlerweile gesprächsbereit? Verrate mir: Was ist so besonders an dir, dass du meinen Beherrschungs- und Hellsichtzaubern widerstehen konntest? Wie hast du es fertig gebracht, *mich* zu täuschen? Ist es ein Zauber? Ein Amulett, das ich nicht erkannt habe? Und wieso bist du hier?« Alrik starrte ihn an. Nach dem langen erzwungenen Schweigen fiel es ihm schwer, wieder zu sprechen. »Ich bin hier, um das *Kalte Feuer* ein für allemal zu löschen.«

»So ein Pech«, sagte Cordovan. Es klang spöttisch. »Das war nur eine halbe Antwort.« Der Schmerz an seinem Unterarm kam für Alrik nicht unerwartet. Trotzdem verzerrte er gequält das Gesicht. »Ich weiß nicht mehr. Ich trage kein Amulett und wirke auch keine Zauber.«

»Er scheint die Wahrheit zu sagen«, meinte Carolano, »aber das schien mir ja immer so. Sogar meine Kleinodien können keine Lüge feststellen. Er besitzt auch keinerlei erkennbare Aura.«

Sie stellten Alrik noch einige weitere Fragen, doch je mehr er antwortete, desto unzufriedener wurden sie, bis Carolano mit einem verärgerten Schnauben das Verhör beendete. »Ich habe keine Lust mehr. Wahrscheinlich weiß er sowieso nichts. Wir müssen ihn beseitigen!«

»Er ist nutzlos und zugleich gefährlich«, bestätigte Cordovan. Alrik konnte seinen Atem im Gesicht spüren.

»Der Ring der Seelenlosen würde sich womöglich als Gefängnis eignen. Es wäre doch eine fabelhafte Vorstellung, seinen störrischen kleinen Geist allmählich zu unterjochen; der entseelte Körper kann derweil hier verrotten, oder was meinst du?« Carolano spielte mit einer seiner Bartspangen, einem spröden, in Regenbogenfarben schimmernden Reif aus Mindorium.

»Ich gebe zu bedenken, dass er sich als zu resistent gegenüber Magie und Stahl erwiesen hat«, flüsterte Cordovan. »Aber wir haben doch mittlerweile einen kleinen Vorrat *Kalten Feuers* ...«

»Wir könnten noch mehr haben, wenn uns dieser verdammte Feilscher endlich die Rezeptur verriete«,

zischte Carolano ärgerlich. »Ein so unheilbares und schnell wirksames Gift ist eine wunderbare Sache, die nicht in allzu kleinen Mengen unters Volk gebracht werden sollte, findest du nicht auch?«

Die beiden verschwanden aus Alriks Gesichtsfeld. Sie schwiegen, aber es war zu hören, dass sie sich an den Phiolen zu schaffen machten. Die Pause, die ihm vergönnt war, nutzte er dazu, seine Gedanken zu ordnen. Wenn es nur eine Möglichkeit gäbe, die Fesseln loszuwerden! Es war zwar praktisch, dass das Gegengift, von dem die beiden offensichtlich nichts wussten, hier in ausreichender Menge vorhanden war, aber gefesselt konnte er daraus keinen Vorteil ziehen, denn tropfenweise genossen, würde es seine Wirkung wohl kaum entfalten. Doch selbst wenn ihm die Flucht gelänge – wohin sollte er fliehen? Konnte er den gefesselten Grolm, von dem er nicht einmal wusste, ob er noch am Leben war, hier zurücklassen? Dass Kesselchen eingreifen würde, war nicht sehr wahrscheinlich; der kleine Drache könnte gegen diese beiden Gegner kaum bestehen. Allerdings rechnete Alrik fest damit, dass Kesselchen am anderen Tunnelausgang auf ihn warten würde – zusammen mit den Gefahren, von denen Napscherejp gesprochen hatte.

»Aaaaaaaahhh! Ich hoffe, du hast dich nicht gelangweilt? Wir haben etwas Leckerer zu trinken für

dich«, sagte Carolano, der sich wieder in Alriks Blickfeld schob, und bedeutete Cordovan rasch näher zu kommen. »Es ist eine hiesige Spezialität – *Kaltes Feuer* nennt man es, und man sagt, es sei wirksamer als Premier Feuer. Es haut den stärksten Thorwaler um.«

Alrik versuchte dem Magier ins Gesicht zu spucken; der Mund war jedoch so ausgedörzt, dass die Spucke klebrig und träge an der Unterlippe hängen blieb. Er verbannte das trockene, gehässige Kichern Cordovans aus seinen Gedanken. »Ich kenne es und ich habe schon Menschen daran sterben sehen«, sagte er. Seine Stimme zitterte bei diesen Worten, er senkte die Lider, aber behielt dabei Carolano im Auge; hoffentlich war dessen Ehrgeiz so stark, wie er annahm ... Tatsächlich geschah, womit er gerechnet hatte: Carolano starrte ihm konzentriert ins Gesicht. Bildete er es sich nur ein oder spürte er Magie in der Luft prickeln? Er musste es versuchen und sowohl darauf hoffen, dass die Feengabe ihn schützte, als auch darauf, dass er seine beiden Feinde richtig einschätzte. Selbst dann noch war die Erfolgswahrscheinlichkeit gering ... »Wenn ... wenn Ihr gnädig seid, dann gebt mir bitte, bitte ein anderes Gift.«

»Dazu müsstest du uns schon erklären, weshalb«, flüsterte Cordovan, der den giftgefüllten Pokal in der Hand hielt. Er klang mitfühlend.

»Wie gesagt, ich kenne das *Kalte Feuer* und bin

durch meine Zeit bei dem berühmten Alchimisten Salzoran schon damit in Berührung gekommen, im Rahmen eines Mordfalls in Gareth ... und ... ich habe dank des Meisters eine gewisse ... Widerstandskraft dagegen entwickelt. Es tötet mich zwar, aber es kann sich länger hinziehen als bei anderen. Ich habe Angst vor dem langsamen Sterben. Seid gnädig, gebt mir ein anderes Gift.«

Cordovan warf Carolano einen raschen Blick zu; der Magier nickte andeutungsweise. »Von Salzoran habe ich gehört. Es könnte stimmen, was du sagst. Nichts deutet auf das Gegenteil hin – außer dem Umstand, dass du *lügst*.« Der Schwarzgekleidete lächelte dünn. »Sterben ist allerdings nie schön.«

»Habt Ihr schon einmal ein Opfer des *Kalten Feuers* gesehen? Sie leiden ganz schrecklich. Ihr Körper zuckt, ohne dass sie auch nur ein Glied beherrschen könnten, furchtbar, man meint gar die Knochen knacken zu hören, und dann das Röcheln, das Spucken, das Erbrechen ... dazwischen Phasen, in denen sie nahezu ruhig liegen, nur um sogleich wieder ... nein, es ist wirklich schlimm.« Alrik verstummte kurz. Der Magier und sein Gehilfe lachten gehässig. Sein Plan schien nicht aufzugehen, aber ihm blieb nichts anderes, als ihn weiter zu verfolgen.

Als Alrik fortfuhr, lag ein trotziges Funkeln in seinen Augen und die neu gewonnene Kraft seiner

Stimme ließ Carolano ebenso wie Cordovan aufhören. »Freut Euch nicht zu früh. Denn Ihr werdet Euch, auch wenn Ihr mich dem *Kalten Feuer* aussetzt, nicht am Anblick meines außer Kontrolle geratenden Körpers ergötzen können; ich werde nicht wie ein Wurm sterben, sondern mich bis zum letzten Wimpernschlag aufrecht halten und so auch zu den Göttern gehen. Na los, gebt mir das Gift!«

»Die *Fesseln*«, nickte Cordovan verstehend. »Du hoffst, sie lassen dir die Würde, weil du dich nicht bewegen kannst, nicht wahr?« Seine Lippen kräuselten sich tückisch. Der dicke Magier warf seinem Faktotum einen warnenden Blick zu.

»Ich spüre, dass er lügt. Ich *weiß* es.« Der Zauberer brach seine Konzentration ab, das Prickeln der Magie verschwand.

»Ich würde nicht lügen«, zischte Alrik.

»Ooooooh, kleiner Lügner, ich bin sicher, *das hier* gefällt dir besser als Gift«, zischte Carolano und schleuderte mit einer nachlässigen Bewegung einen schwachen *Fulminictus*-Kampfzauber auf Alrik, der vor Schmerz aufkeuchte. »Ich kann die Schmerzen so dosieren, dass wir noch lange Freude aneinander haben werden ... du verstehst?«

Alrik krümmte sich. Mehrere *Fulminicti* würden ihn auf jeden Fall umbringen, die Schmerzen waren grauenvoll.

Cordovan legte seinem Meister eine Hand auf die Schulter. »Wartet, *Meister*. Genau diesen Eindruck bekam ich auch: Er hat uns *angelogen* und wir konnten es spüren. Er scheint gerissen zu sein ...« Er setzte den Pokal vorsichtig ab, um nichts zu verschütten.

Carolano atmete tief ein, ein Anblick, der Alrik wünschen ließ, er möge platzen wie eine wassergefüllte Schweinsblase, die man mit Wucht auf das Pflaster wirft. »A-haaaaaa! Er hat *gelingen*. Dabei haben wir ihn doch bisher bei keiner Lüge ertappen können, obwohl er uns zweifellos bereits angelogen hat, und das weiß er. Auch weiß er – wir haben es ihm schließlich verraten, nicht wahr? –, dass wir dies wissen und entsprechend vorsichtig auf seine wahrscheinenden Äußerungen reagieren. Um nicht zu sagen: Je wahrer erscheint, was er sagt, umso wahrscheinlicher ist es zumindest teilweise eine Lüge.«

»Wodurch das, was als Lüge erscheint, eher wahr sein dürfte.«

»Unterbrich mich nicht«, zischte Carolano. »Wodurch seine offensichtlichen Lügen im Grunde wahr sein müssen. Was schließen wir daraus? Er hat *gelingen*, als er von seiner teilweisen Resistenz sprach, aber er sagte die Wahrheit, was den Tod der Opfer angeht. Es ist schade, dass wir noch keines der Opfer haben sterben sehen, aber das konnte er nicht wissen.«

»Natürlich besteht die Möglichkeit, dass er unsere Gedankengänge vorausgeahnt hat und deswegen die Wahrheit als Wahrheit und die Lüge als Lüge hat erscheinen lassen, sofern er sie denn willentlich beeinflussen kann – was mir, um ehrlich zu sein, reichlich unwahrscheinlich vorkommt.«

Carolano zwirbelte seinen Schnurrbart. »Ja, und wenn er dies vorausgeahnt hat, kann er eine Umkehr vorgenommen haben, sodass er die Wahrheit als Lüge präsentiert und die Lüge als Wahrheit. Er ist schlau, aber nicht schlau genug, denn dieses Gedankenspiel könnten wir fortsetzen, solange wir wollen: Wenn er weiß, dass ich weiß, dass er weiß, dass ich weiß ...«

»Womöglich hat er gehofft, dass wir uns mit diesen Diskussionen gewissermaßen in einem Rausch der Ewigkeit verlören. Aber das geschieht nicht.«

»Genau, treuer Cordovan, genau. Folglich wird er bei seiner ursprünglichen Taktik geblieben sein, weil er hofft, dass wir ihm genau dies nicht zutrauen; so dumm kann er schließlich nicht sein. Nicht wahr, junger Alrik?«

Alrik verdrehte die Augen. »Ich werde gar nichts mehr sagen. Ihr verwendet es doch nur gegen mich.« Die nackte Angst lag in seiner Stimme.

»Siehst du? Jetzt versucht er es wieder und hofft, wir fielen darauf herein. Weißt du, Cordovan, ich

denke, wir sollten ihm tatsächlich das *Kalte Feuer* verabreichen, freilich erst, nachdem wir seine Fesseln gelöst haben. Er wird uns nicht entkommen können in der kurzen Zeit, die ihm bis zu seinem letzten Trunk bleibt.«

»Dafür Sorge ich, Meister.«

Schnell und sauber durchschnitt Cordovan die Fesseln. Alrik versuchte, den Pokal wegzutreten, aber Carolano hob ihn rasch in die Höhe. »Schade, dass dein kleiner Plan nicht aufgegangen ist. Es wäre sicherlich amüsant gewesen, denkst du. Nun, sieh es von der angenehmen Seite: Warst du ein treuer Diener der Götter, kommst du vielleicht sogar in deren Paradiese. Rechnen würde ich nicht damit.« Er lachte böse. »Und nun: trink!«

Die fahlen, schweißigen Finger zwangen ihm die Kiefer auseinander, dann spürte Alrik die Flüssigkeit in seinen Rachen fließen. Beinahe sofort setzte die Wirkung ein. Alrik röchelte, der Kopf kippte zur Seite, eine Hand schlug wild aus, die andere fiel schlaff herab, die Beine zappelten, der Rücken wölbte sich durch, dann fiel der Oberkörper zuckend zu Boden, rollte unter entsetzlichem Röcheln hin und her. Wie durch ein Wunder schlug er sich nicht den Schädel an dem Felsen auf. Cordovan und Carolano traten von dem Sterbenden zurück. Der Magier hob interessiert eine Augenbraue. »Es sieht vorzüglich aus.«

»Besser als erwartet, Meister.« Cordovans Mundwinkel zuckten.

Schließlich kam die Gestalt Alriks zur vorläufigen Ruhe, die Zuckungen ebten ab, der Atem ging unregelmäßig, schnell und sehr flach. Vereinzelt zuckte noch ein Finger, dann wurden die pfeifenden Luftzüge langsamer.

»Es wird Zeit, ihn einzuäschern«, sagte Carolano. »Du hast Recht, es sollte am besten nichts von ihm übrig bleiben. Und danach müssen wir uns ... Oh, es geht weiter, schau nur! Ganz, wie er es gesagt hat!«

Unter grauenhaftem Röcheln begann Alrik wieder umherzurollen und um sich zu schlagen. Hastig trat Carolano einen Schritt zur Seite, und dann wich sein blasiertes Lächeln einem Ausdruck höchster Wut, als der Sterbende unverhofft aufsprang und mit geschmeidigen Bewegungen und überraschender Geschwindigkeit auf den Tunnel zu rannte.

»Er hat gelogen! Er hat uns wieder angelogen! Dieser Bastard! Erledige ihn! Dieser ... dieser ... Streuner, Vagabund, Betrüger ...« Carolano versagte die Stimme.

Mit einer fließenden Bewegung griff Cordovan unter seinen Umhang, holte drei Wurfmesser heraus und warf sie gleichzeitig nach Alrik. Drei helle, klingende Töne verrieten, dass sie gegen die Tunnelwand geprallt waren, kurz nachdem Alrik in dem Gang verschwunden war.

»Hinterher, du Versager! Wie konnte uns nur ein solcher Fehler unterlaufen?«, fauchte Carolano, »der Streuner soll sterben!«

Cordovan glitt geschmeidig neben seinem Herrn her.

Alrik rannte um sein Leben. Er dankte allen Göttern, dass seine List aufgegangen war. Der einzige kritische Moment war der des Trinkens gewesen. Alrik wusste, wie rasch *Kaltes Feuer* wirkte, er musste baldmöglichst das salzige Wasser zu sich nehmen. Schon hatte er die Kälte sich dem Herzen nähern gefühlt, rasend schnell und scheinbar unaufhaltsam, als er mit dem Gesicht nach unten in der Pfütze gelandet war und hastig das kostbare Nass aufgesogen hatte. Der widerliche salzige Geschmack war ihm wie eine Wunderspeise vorgekommen. Danach hatte er noch so lange mit Armen und Beinen gezappelt, bis er das Blut wieder hindurchströmen gefühlt hatte. Die harte Fesselung und das lange Sitzen hatten seine Gliedmaßen fast taub werden lassen. Fürs Erste war er dem Magier und seinem unheimlichen Gehilfen zwar entkommen, aber er war noch lange nicht in Sicherheit. Hoffentlich stolperte er jetzt nicht – und hoffentlich wartete Kesselchen draußen und hatte bereits ein Versteck oder sogar einen Fluchtweg gefunden.

Die Lauferei schien ewig zu dauern. Hinter sich

hörte Alrik die Schritte seiner Verfolger. Zäh, aber beständig wuchs sein Vorsprung. Schließlich sah er einen Lichtschein in der Ferne, echtes, natürliches Licht, und dann stand er im Freien. Wie Napscherejp berichtet hatte, mündete der Gang in eine schmale, grasbewachsene und von unzähligen Nussbäumen bestandene Schlucht. Vor sich sah er Kesselchen, die ihm bedeutete, ihr zu folgen. »Stell jetzt keine Fragen, die auch bis nachher Zeit haben. Es ist alles in Ordnung. Versuch du nur, genau das zu tun, was ich auch tue. Wir haben hier ... Freunde. Zumindest sind sie das, wenn sie wissen, was gut für sie ist.« Der kleine Drache ließ eine orangerote Feuerkugel vor einem der Nussbäume explodieren.

»Du wirst sie direkt hinter uns herlocken!«, keuchte Alrik. »Wir hätten uns doch verstecken können und ...«

»Oh, das war sicherlich *sehr* unüberlegt von mir. Ich bin ein böser Taschendrache ... Habe ich dir nicht *gerade eben* gesagt, dass alles in Ordnung ist? Menschen!!!!«

Carolano und Cordovan sahen den fliehenden Lehrling in den Schatten der Nussbäume untertauchen.

»Er glaubt, er kann uns entkommen«, sagte Cordovan. »Aber aus jenen Schatten dort kehrt er nicht mehr zurück ...«

»Wir haben seine Täuschungskünste einmal unterschätzt, das wird uns kein zweites Mal passieren. Teleport?«

»Es gibt hier keine größeren Tiere, die uns gefährlich werden könnten. Ich schlage vor, wir jagen ihn. Das bereitet ihm gewiss Angst, und ich werde endlich wieder mein Vergnügen haben. Prüfe seinen Weg.« Cordovans kalte Augen glänzten. Nicht zum ersten Mal sah er ganz und gar unmenschlich aus.

Carolano drehte einen seiner magischen Ringe und sprach das Schlüsselwort, um die Magie auszulösen. »Oh«, sagte er dann, »es wimmelt hier ja geradezu von Leben, ich erkenne die Auren einer Reihe roter, püschelgroßer Baumbewohner – vermutlich Kaiserhörnchen, Nussdiebe, Nesträuber.« Der fette Magier lachte.

»Und unsere Beute?«

»Ich müsste blind sein, ihn nicht zu sehen! Da ist noch etwas bei ihm, diese fliegende Echse, ein kleiner Drache möglicherweise, kein Gegner für uns. Rasch, hinterher, sie schlagen sich dort an der linken Seite der Schlucht durch.« Eilig watschelte der Magier los, Cordovan hielt sich dicht bei ihm. Im Eilschritt begaben sie sich in die Schatten der Bäume.

»Merkwürdig«, sagte Carolano plötzlich. »Sie scheinen stehen geblieben zu sein.«

»Ein Hindernis?«, fragte Cordovan unbehaglich, »oder ein Hinterha...«

»Unsinn, dafür war doch keine Zeit. Allerdings ...« Alarmiert blickte der Magier sich um – und sah Cordovan davonlaufen. »Was ...?«

Etwas traf seine Schulter von oben mit großer Wucht, etwas, das sich ins Fleisch bohrte und furchtbar schmerzte. Er wandte den Kopf und sah ein kleines, unscheinbares Kaiserhörnchen, ein Feh, wie man sie auch nannte – aber es war pechschwarz und hatte ein kleines, spitzes Horn auf der Stirn, das es gerade aus der Wunde zog. Und es hatte bleiche, pupillenlose Augen, mit denen es den Magier erbarmungslos anstarrte. Es stieß ein Keckern aus. Ein zweites Tier ließ sich auf den Magier fallen, das Horn bohrte sich diesmal in die andere Schulter. Und noch eines und noch eines ... Mit einem Male schien es diese schwarzen Tiere geradezu zu regnen.

»Cordovan! Hilf mir! Bei Amaze ...!« Doch Cordovan war nicht mehr zu sehen. Carolano versuchte erst gar nicht, die merkwürdigen Tiere abzuschütteln – solange weitere nachkamen, war das ein aussichtsloses Unterfangen. Er blutete mittlerweile aus fast einem Dutzend kleiner, brennender Wunden. *Ich muss hier weg!*, dachte er, zwang seine Gedanken zur gewohnten Konzentration und bündelte sie auf den *Transversalis*-Zauber, der ihn schon neulich vor Greifenfurt gerettet hatte und den er geradezu meisterlich beherrschte. Er musste weg hier, nur weg ... Schnell wob er den Zauber, als ein

weiteres der bleichäugigen schwarzen Hörnchen sich kopfüber vom Baum auf ihn stürzte.

Der Magier blinzelte.

Das kleine, spitze Horn drang ihm durch das geschlossene Lid ins Auge.

Die Thesis wirkte, Magier und Tier verschwanden.

Carolano war bereits tot, als er mitsamt seinem Mörder am Zielort eintraf.

Alrik und Kesselchen beobachteten das Geschehen aus sicherer Entfernung. »Was sind das für Tiere?«, wollte Alrik wissen.

»Das sind unsere Freunde«, erklärte Kesselchen selbstzufrieden. »Nun, anfangs waren sie alles andere als freundlich, aber nachdem die ersten gut durchgebraten waren, erwiesen sich die anderen als empfänglicher für meine Worte. Wenn ein Drache spricht, hören die Tiere zu – ein Vorzug, den selbst so törichte Wesen wie die Leichhörnchen gegenüber euch Menschen besitzen. Und sie waren *sehr* davon angetan, endlich einmal wieder Aas zu bekommen, auch wenn sie es gewissermaßen selbst anfertigen mussten – der Grolm hat sie diesbezüglich recht kurz gehalten.«

»Ich habe solche Tiere noch nie gesehen«, gestand Alrik. »Sie sehen fast aus wie Kaiserhörnchen, wenn man sich das Horn, die Reißzähne und die schwarze Färbung wegdenkt.«

»Das könnte auch der Grund dafür sein, weshalb sie Leich- oder Todeshörnchen genannt werden«, gluckste Kesselchen und ließ grüne Flämmchen aus den Nasenlöchern schießen. »Sie leben normalerweise im Orkland und hocken auf Nussbäumen, von denen sie sich auf ihre Opfer herabstürzen. Sie lieben Nüsse und Aas, wie ich bereits sagte. Diese hier hat der Grolm aus ihrer ursprünglichen Heimat hergeholt, oder besser: herholen lassen. In den Gedanken der dummen kleinen Mordhörnchen habe ich nämlich rote Haare gesehen und der Grolm da drinnen hat zweifelsfrei nicht ein einziges Haar auf dem Kopf.«

»Womöglich kannte die Ulfaran ihn von diesem Auftrag. Was mag er mit den Tieren gewollt haben? Warte! Sie sagte etwas davon, dass das *Kalte Feuer* aus dem Speichel kleiner Raubtiere ...« Ihn schauderte.

»Ich würde vorschlagen, du erkundigst dich bei Yrrhejt selbst, wenn er noch am Leben sein sollte. Ich gebe dir Geleitschutz bis zum Tunneleingang, sonst fallen diese mordlustigen kleinen Biester am Ende noch über dich her.«

»Allzu eng ist die Freundschaft zwischen euch wohl nicht?«

Kesselchen fauchte gespielt böse. »Anstatt auch mir einmal die Dankbarkeit zuteil werden zu lassen, die ich verdiene, ernte ich nur Gehässigkeit – aber ich le-

ge auf solche Formalitäten ohnehin keinen Wert, so-
dass deren Missachtung an mir abprallt wie ... wie ...«

»Wie ein Armbrustbolzen an einem Käselaiß?«,
schlug Alrik vor.

»Ganz genau, wie ein ... ach, da ist mir doch jedes
Wort zu schade!«, schnappte die kleine Drachendame
und kicherte dann. »Ich mag dich, irgendwie. Aber
treibe es bloß nicht zu weit, hast du verstanden,
Mensch?«

Der graue Mann in seinem schimmernden Gewand
saß vor dem Tunneleingang auf einem Stein und
schien bereits auf ihn zu warten. »Ich bin beein-
druckt.«

»Ich auch. Wie kommst du hierher?« Alrik versuch-
te, sich keine Gefühlsregung anmerken zu lassen.

»Ich ... werde mal nach diesem Yrrhejt sehen«, sag-
te Kesselchen und verschwand so schnell, wie sie ihre
Flügel trugen, im Tunnel.

»Oh, das *Wie* ist nichts Besonderes. Hast du einmal
beobachtet, wie majestätisch der zunehmende Mond
aufsteigt?« Der Graue machte eine einladende Geste.
»Magst du dich nicht zu mir setzen?«

Alrik seufzte und tat, worum er gebeten worden war.

»Du bist nicht hier, um mir die Sterne oder den
Mond zu zeigen, habe ich Recht? Also schön: *Wovon*
bist du beeindruckt?«

»Ich sagte es doch bereits: vom zunehmenden Mond.« Der Graue lächelte. Plötzlich wirkte er alt.

Alrik zwinkerte leicht verwirrt und sah zum Himmel. »Das Madamal nimmt aber doch gerade ab.«

»Wir sprechen auch nicht vom Madamal«, lachte der graue Mann, ohne dass das Lachen seine Augen erreicht hätte. »Aber der neue Mond ist noch lange nicht voll, bloß ein Mondschaten ist bislang zu sehen. Ich bin eigentlich nur hier, um dich zu fragen, ob du vielleicht in die Dienste des Mondes treten willst. Du hast Talent.«

Alrik betrachtete den Mann aufmerksam. Wieder stahl sich ein Lächeln auf dessen Gesicht, aber auch dieses Mal machte es vor den Augen halt. Ein uneteiligter Beobachter hätte glauben können, Vater und Sohn vor sich zu haben. »Du sagst *Mond*, nicht *Madamal*. Du sprichst von Phex, richtig?«

»So hast du auch mich genannt, als wir uns *drüben* trafen.«

»Und du bist mir die Antwort schuldig geblieben, jetzt erwartest du aber eine von mir.« Alrik kratzte sich am Kopf. »Beantworte mir eine Frage: Weshalb ich? Und welche Aufgabe hätte ich?«

Der Graue zuckte die Schultern. »Das weiß Phex allein. Ich habe aber bemerkt, dass du ein Händchen für den Handel hast und ein Talent dafür, die richtigen Fragen zu stellen. Du bist einfach geeignet.«

»Du meinst: *erwählt*.«

Der Graue fischte ein spitzenbesetztes Taschentuch aus einem Ärmel und tupfte sich damit die Stirn ab. »Eine solche Wortwahl überlässt mein Herr gern anderen. Er ist eher der unsichtbare Herrscher denn der alles überstrahlende Gebieter. Er ist auch kein großer Feldherr und meidet den Tod, wo immer er kann – der Löwe und der Rabe sind nicht unbedingt seine besten Freunde. Sie würden sicherlich von *erwählt* sprechen. Du aber wurdest geprüft, gewogen und durch deine eigenen Taten für wert befunden – so, wie es derzeit aussieht.«

»Und du selbst hast nichts damit zu tun?«

»Ich? Oh, da überschätzt du deine Bedeutung – und meine Muße«, kicherte der Mann, den im Mondlicht eine geheimnisvolle Aura umfing. »Ich habe hier und da vielleicht ein wenig nachgeholfen, aber ...«

»Was ist es? Weshalb das Interesse an mir?«, wollte Alrik wissen.

»Es ist eher umgekehrt und auch wieder nicht. Beantworte du mir eine einfache Frage: Was willst du?«

»Ich habe schon darüber nachdenken müssen und fand die Antwort sehr schwierig. Es gibt vieles, das ich *möchte*, aber nichts, das ich *will*.«

»Eben. Und genau darum geht es: Jene, die Phex dienen, müssen das auf unterschiedlichste Weisen tun. Die Aufträge, die sie erhalten, und die Aufgaben,

die sie sich selbst stellen, machen es erforderlich, dass sie sich als vieles ausgeben können, aber nichts davon zu sein brauchen. Sie müssen genügend Neugierde mitbringen, um sich in vielen Bereichen bewegen zu können, aber keiner darf ihnen zur Besessenheit werden – das unterscheidet sie von den Berufenen seines dunklen Gegenspielers, von denen du einen bereits kennen gelernt hast.« Der Graue deutete zu den Nussbäumen hinüber. »Und du hast bewiesen, dass du ein ... gewisses Gespür hast.«

»Du meinst Geschäftssinn?«

»Auf jeden Fall. Es ist gewissermaßen eine Grundbedingung. Du verfügst darüber.«

»Ich habe Phexgeweihte in Gareth gesehen: fette, faule Händler. So möchte ich nicht werden. Danke.«

Der Graue machte ein erstauntes Gesicht. »Du wagst es, ein solches Angebot auszuschlagen?« Zorn erschien auf seinen Zügen und verschwand wieder. »Das gefällt mir. *Du* gefällt mir.« Er legte Alrik vertraulich einen Arm um die Schulter. »Glaube mir, du hast auch andere Phexgeweihte gesehen, ohne sie erkannt zu haben, denn die *Bruderschaft des Mondschat- tens* ist nicht öffentlich. Das Fest der Schatten feiern nur jene, die sich ganz dem Fuchsgott verschrieben haben. Dein Los wird es sein, unauffällig zu bleiben, wo es angebracht ist – dein Pfad bleibt für andere geheim, aber du bestimmst ihn, zumindest teilweise.«

»Dein Vorschlag klingt überlegenswert. Was springt für mich dabei heraus?«

»Du verpflichtest dich zu nichts. Kein Tempeldienst, niemand außer mir und Phex selbst, der dir Verbindlichkeiten auferlegt, und dazu hast du noch Phexens Segen beim Handel – sofern du gute Gewinne erzielst und ihm regelmäßig etwas davon abgibst, wird es dein Schaden nicht sein. Der Orkenhort – das Ergebnis all der Jahrhunderte eifrigen Glaubens und zugleich sein heimliches Laster – muss ständig gefüllt bleiben, weißt du?« Der Graue zwinkerte. »Schlag dieses Angebot lieber nicht aus, in dieser Form erhalten es nur wenige. Du wärst gewissermaßen ein freier Fuchs, unbekannt, wie ein Schatten, aber mit dem vollen Rückhalt der Nacht.«

Alrik überlegte einen Augenblick. »Es dürfte zumindest nicht langweilig werden.«

Der Graue nickte. »*Langweilig* wird es auf keinen Fall, das kann ich dir aus eigener Erfahrung sagen. Ich habe hier etwas für dich. Bewahre es gut.« Er fischte unter seinem Mantel ein Amulett hervor, das einen silbernen Fuchs zeigte, und legte es Alrik um den Hals. »Nimmst du an?«

Alrik neigte stumm den Kopf. »Es sei«, flüsterte der Graue. Ein kurzer Schmerz durchlief Alrik, dann war das Amulett verschwunden. Stattdessen hatte er eine kleine, kaum erkennbare fuchsförmige Narbe auf

der Brust. Der Graue begann sich im aufsteigenden Abendnebel aufzulösen wie ein Schemen.

»Herr, warte«, bat Alrik, dem etwas eingefallen war. »Ich habe da noch etwas. Ich glaube, es gehört dir.« Er holte den silbernen, sichelförmigen Anhänger hervor.

»Oh, natürlich.« Eine durchscheinende Hand griff danach, und der Anhänger löste sich auf. Die Stimme des Grauen klang merkwürdig verzerrt, als spräche ein anderer durch ihn. »Ja, und auch *sie* gehörte mir. Sie hat mir letztlich gut gedient. Ein kleines Opfer für einen Preis, dessen Größe ich noch nicht richtig erkennen kann«, sagte die Stimme wie zu sich selbst und dann, etwas lauter: »Sie war eine treue Seele und wird zu einem der kleinen und strahlenden Lichter erhoben werden, zur ewigen Seligkeit im Sternengraue. Das wolltest du doch hören, oder, *Mondschat-ten* Alrik?«

»Staub und Sterne«, murmelte Alrik, den das unangenehme Gefühl beschlich, einen Fehler gemacht zu haben, »das sind wir also für dich?«

»Oh«, lachte die verwehende Gestalt und klang dabei so aufrichtig, wie man nur klingen kann, »manche sind das tatsächlich. Wir sehen uns wieder, junger *Mondschat-ten*.«

Kaum war der Graue verschwunden, da kehrte Kesselchen zurück. »Ich fürchte, aus deinem Gespräch

mit Yrrhejt wird so lange nichts, wie du nicht ebenfalls diejenige von Borons Hallen besuchst, die gewöhnlich den Grolmen vorbehalten ist.«

»Er ist tot?«

»Natürlich ist er tot, oder kennst du einen anderen Weg dorthin? Er wurde erstochen. Von dem anderen, diesem düsteren Menschen, fehlt jede Spur; er scheint verschwunden zu sein. Ist Phex weg?« Kesselchen schnaubte eine Dampfwolke. »Keine Sorge, dein kleines Geheimnis ist bei mir so gut aufgehoben wie bei einem Kaiserdrachen.«

Alrik schüttelte lächelnd den Kopf. »Irgendwie bist du manchmal geradezu unheimlich ... nett.«

Kesselchen warf ihm einen misstrauischen Blick zu, aber ihr Maul zeigte die drachische Entsprechung eines breiten Grinsens.

Kardogh machte große Augen, als Alrik strahlend zum Orklager zurückkehrte. Und dann wollten ihm die Augen auch noch schier aus dem Kopf fallen, als er hörte, welchen Vorschlag Alrik ihm unterbreitete. Er konnte es drehen und wenden, wie er wollte: Das Angebot war viel zu gut, um es abzulehnen.

»Bah! Ich hätte nie gedacht, dass ein Glattgesicht es schaffen könnte, einen alten *Tscharshai* zu überraschen. Sobald du deinen Teil der Abmachung erfüllt hast, sind all deine Freunde frei und ihr werdet in uns

stets dankbare Verbündete finden – wenn es sich für uns lohnt, heißt das, und wenn wir ohne unsere Oger überleben können. Wir sollten noch über eine Wiedergutmachung für den Verlust aller unserer Oger nachdenken.«

Alrik legte dem Schamanen einen Arm um die Schultern – den Arm, auf dem Kesselchen hockte und Kardogh jetzt kleine Flämmchen entgegenpustete. »Wo wir gerade davon sprechen: Hast du eine Vorstellung davon, wie sich der Streitoger hat davon-schleichen können, ohne dass du es gemerkt hast?«

»Bah!«, machte Kardogh. »Unseliger Zufall, das ist alles. Ich war gerade vertieft in eine Traumreise, in der mir Tairach Einblicke in die Zukunft gewährte. Ich war so gefangen darin, dass mir die Kontrolle über diese Bestie entglitt, ohne dass ich es merkte. Dann war es leider zu spät ...«

Alrik nahm den Arm zurück, während der Schamane hastig die Glut ausklopfte, die ihm einen handgroßen Fleck ins Fell gebrannt hatte. »Ach, so war das. Ich *verstehe*.«

Nachdem der letzte Ork unter dem Gebirge verschwunden war, verschlossen die Grottenschräte den Gang wieder, den sie für Alrik geschaffen hatten. Man konnte sicher sein, dass niemand außer einem Grottenschrat oder – möglicherweise – einem Zwerg

die Stelle oder gar den Öffnungsmechanismus jemals finden würde. Tomtom erschien noch einmal und reichte dem jungen *Mondschaten* die Hand. »Wir danken Bruder in der Dunkelheit. Ja, wir das spüren. Schwarzelpe kommen heiligsicher auf andere Seite von Finsterkamm. Du rufen, wenn brauchen, ja?«

Alrik umarmte in einer stillen Geste der Freundschaft den Grottenschrat, dann schlurfte jener mit der seinem Volk eigenen Langsamkeit in die Schatten der Berge zurück, mit denen er alsbald verschmolz, als wäre er ein sich auflösender Spuk. Eilig kletterte Alrik den Berghang hinauf zur Grolmhöhle, wo die anderen auf ihn warteten.

»Er gibt sich mit merkwürdigen Gestalten ab, der junge Alrik, was?«, meckerte Kesselchen, die auf Dexters Helm saß.

»Du meinst: abgesehn von uns?«, erkundigte sich Selos und war überrascht, als die anderen anfangen zu lachen. Er verstand nicht, was die alte Söldnerin, der Krieger, der greise Magier, der Taschendrache, Alrik und der furchtbar runzlige Grolm, der auf einer großen Kiste hockte, an seinen Worten so komisch fanden.

Nachdem sich alle wieder beruhigt hatten, öffnete Napscherejp die Truhe. »Und hier ist unser Lohn für deine Vermittlung. Ich freue mich, dich einen echten Handelspartner nennen zu dürfen; du hast uns wirk-

lich überrascht. Möchtest du nachzählen?« Er nahm einige Edelsteine aus der Truhe. »Lagerkosten, du verstehst? Du *warst* einverstanden.«

Alrik zwinkerte. »Vertrauen kann so schlimm sein wie Dummheit. Natürlich zähle ich nach.« Er entnahm der Truhe sieben prall gefüllte Säckchen – eines davon um drei Diamanten, zwei Rubine und einen Beryll leichter als die anderen. Je einen der Beutel überreichte er Dexter, Leodora, Selos und Harmolf: »Ein weiser Mann hat einmal gesagt, man solle alles bezahlen, was einem von Wert sei, und ihr seid mir zweifellos von Wert. Ihr seid wunderbare Freunde und Partner, und es wäre mir eine Ehre, wenn Ihr genauso dachtet.«

Leodora versetzte ihm mit ihrem Stock einen freundschaftlichen Klaps. »Du dummer Junge! Redest fast so geschraubt wie ... irgendwer. *Natürlich* mögen wir dich.«

»Du musst uns nicht bezahlen«, meinte Dexter unvorsichtigerweise, denn im nächsten Augenblick griff sich Leodora seinen Anteil und stopfte ihn in ihren Rucksack.

»Allerdings finden wir es ausgesprochen löblich, dass du uns bezahlst, und nehmen den Lohn natürlich an«, ergänzte die Söldnerin. »Und was hast du mit den drei restlichen Beuteln vor? Dreifacher Anteil für dich?«

Alrik wurde rot. »Nein, sicher nicht. Nur einer ge-

hört mir, der zweite ist für Meister Salzoran, den weisen Mann, von dem ich euch schon erzählt habe, und der letzte ... nun, der ist für einen ... *Freund*. Ich weiß nur noch nicht so genau, wie ich ihm seinen Anteil zukommen lassen soll.«

Kesselchen zeigte die Zähne. Sie flog zu Alrik hinüber und flüsterte ihm zu: »Du hast also schon vorher gewusst, was er von dir wollte? Raffiniert!« Laut aber schimpfte sie: »Und natürlich bekommt der kleine Drache nichts, weil er keine Hände hat, um im Gold herumzuwühlen. Aber falls du gehofft haben solltest, mich dadurch loszuwerden, hast du dich getäuscht, mein lieber Alrik, damit du's nur weißt!«

»Wenn alles so weit geklärt ist, würde es mich freuen, wenn ihr unsere Behausung wieder verlassen könntet; wir haben die Steinmetze da«, komplimentierte Napscherejp die Gruppe aus der Höhle. »Beehrt unser Kontor gelegentlich wieder. Ich fürchte nur, ihr werdet es nicht mehr finden, wirklich schade.«

Selos schnaufte empört: »Und so was nennt sich Händler! Lasst uns heimgehen, nach Greifenfurt.«

»Wir könnten auch nach Rashdul ziehen«, schlug Leodora vor. »Es herrscht dort großer Mangel an Bratpfannen. Und Magiern.«

»Und Magiern, ja, ja, sehr schön. Aber uns fehlt noch etwas, nicht, Alrik?«

Alrik nickte betrübt. »Ja. Es wäre doch zu schön

gewesen, wenn wir auch hinter das Geheimnis des *Kalten Feuers* gekommen wären. So hat Yrrhejt es mit in den Tod genommen.«

Napscherejp streckte den Kopf aus der Höhle, die er gerade hatte verschließen wollen. »Es geht um *Kaltes Feuer*?«

»Oder um besonders *heißes* Feuer, Bürschlein«, zischte Kesselchen, erschrocken vom plötzlichen Auftauchen des Grolms.

»Ich wollte ja nicht stören, aber wenn Yrrhejt wirklich kein Rezept hinterlassen hat ... dann könnten unsere Vorräte sicherlich einiges wert sein. Danke für die Information.« Napscherejp wollte sich wieder zurückziehen, hatte aber nicht mit der Schnelligkeit und Kraft Dexters gerechnet, der ihn an einem Ohr packte und nach draußen zerrte.

»Wie war das?«, funkelte Alrik ihn an. »*Ihr* habt *Kaltes Feuer*?«

»Sicher«, gab der Grolm zu, »weshalb auch nicht? Unsere Frauen sind ganz wild darauf.«

»Frauen?«, kam es aus einem halben Dutzend Mündern.

»Natürlich. Oder habt ihr schon einmal einen männlichen Grolm gesehen, der sich die Stirnrunzeln geschmeidig macht?«

»Also ... ihr ... ihr trinkt es nicht?«, erkundigte sich Alrik.

»Weshalb? Ihr Menschen kommt auf verrückte Ideen. Als ob jemand *innen* runzlig wäre!« Napsche-rejp kicherte spöttisch. »Aber wenn du's uns abkau-fen willst, vergiss es. Jetzt, wo Yrrhejt tot ist, bekom-men wir für unseren Vorrat von den Frauen der an-deren Sippen mehr, als ihr je bieten könntet. Und bis auf die Alte da hätte es auch keiner von euch nötig.«

Ehe Leodoras Stock den Grolm schmerzhaft treffen konnte, hatte der sich schon losgemacht und war wie der Wind in seiner Höhle verschwunden.

Alrik stand wie vom Donner gerührt da. »Das ... ist nicht wahr, oder?«

»Ich fürchte, es ist wahr«, nickte Dexter und brach in schallendes Gelächter aus. Leodora und Harmolf fielen darin ein.

»Na also. Da das jetzt geklärt wäre – könnten wir uns wohl endlich wieder auf den Weg machen? Und setz mich bitte auf deine Schulter. Ich möchte reiten, wenn ich schon Abenteuer erleben muss«, krächte Kesselchen und versengte im Überschwang heiterer Gefühle Alriks Ärmel.





Begriffe

- *Analiüs Arkanstruktur*: Zauberformel zur Bestimmung der Art und Struktur eines Zaubers
- *Arganwurzel*: Heilpflanze
- *Aventurien*: ein Kontinent auf der Welt Dere
- *Axxeleratus*: ein weit verbreiteter Beschleunigungszauber
- *Bannstrahler*: ein fanatischer Laienorden der Praioskirche, auch als »Geißler« und besonders magiefeindlich bekannt
- *Dämonenbrache*: Wald-Sumpf-Gebiet südwestlich von Gareth, durch die »Erste Dämonenschlacht« vor über 1500 Jahren verflucht
- *Dere*: die Welt, auf der der Kontinent Aventurien liegt
- *Dunkelheit*: ein Zauber, der eine Halbkugel völliger Finsternis schafft
- *Elfen* (auch *Elben*, *Alfen*, *Lichtvolk*, *Hohes Volk*, *Altes Volk* ...): eine alte, heute zurückgezogen lebende Hochzivilisation menschenähnlicher, aber zutiefst zaubermächtiger Wesen mit spitzen Ohren
- *Erinnerung verlasse dich*: Schwarze Magie, die ih-

rem Opfer für begrenzte Zeit das Gedächtnis raubt

- Feen: In den sogenannten Feen- oder Anderswelten leben Feenwesen, die von Ungebildeten manchmal ebenfalls als Elfenwesen bezeichnet werden, aber mit den Elfen Deres nichts zu tun haben.
- *Flim Flam Funkel*: ein klassischer Beleuchtungszauber
- *Fulminictus Donnerkeil*: ein klassischer Kampfzauber, im Unterschied zum leuchtenden Strahl des *Ignifaxius* unsichtbar und jede Rüstung durchdringend
- Gareth: Hauptstadt des Mittelreichs
- Götter, Glaube und Religion: Der typische Aventurier glaubt an zwölf göttliche Geschwister (die Zwölfgötter), deren Priester als »Geweihete« bezeichnet werden und Wunder wirken können. Neben den Zwölf Erzdämonen ist auch der Namenlose 13. Gott ihr Widersacher.
- *Granit und Marmor sollst du sein*: Versteinerungszauber
- Grolme (auch *Feilscher*): eines der seltsamsten Völker Aventuriens. Es handelt sich um haarlose, runzlige Wesen mit großen Köpfen, die berühmte Händler sind und oft abfällig »Feilscher« genannt werden. Ausgewachsen erreichen sie die Größe eines sechsjährigen Menschenkindes und

werden selten älter als 30 Jahre. Sie verfügen über eine bisher weitgehend unerforschte Magie.

- Hirschfurt: mittelreichische Stadt (etwa 1000 Einwohner), regionaler Handelsplatz
- Imman: eine schon über 150 Jahre alte und sehr verbreitete aventurische Rasensportart, bei der zwei Mannschaften mit 15 Spielern versuchen, mit Schlägern einen Korkball möglichst oft in das gegnerische Tor zu schlagen
- Inquisition: eine Einrichtung der Praioskirche gegen Häretiker im weitesten Sinne
- Kaiserhörnchen: Eichhörnchen
- *Katzenaugen*: ein Zauber der Hexen, durch den sie in völliger Dunkelheit sehen können
- Madamal: der Name des Mondes. Er geht einerseits auf Hesindes Tochter Mada zurück, andererseits auf die nivesische Schöpfungsgeschichte. In der Boron- und Phex-Kirche wird der Begriff Madamal eher selten verwendet.
- *Magischer Raub*: Zauberformel, mit der man die astralen Kräfte magiebegabter Opfer für sich selbst nutzbar machen kann
- *Memorabilia Falsifir*: eine wenig bekannte sinistre Zauberformel gildenmagischen Ursprungs, vermutlich aus Fasar, mit deren Hilfe man ein Opfer mit falschen Erinnerungen versieht
- Mittelreich / Neues Reich: das größte Staatsgebil-

de Aventuriens. Zur Zeit der Handlung ist das Reich gerade durch große Krisen hindurch gegangen: Zunächst verschwand Kaiser Hal spurlos, danach kam es zu einem Krieg gegen die Orks und fast zeitgleich zu einem Putschversuch des Grafen Answin von Rabenmund; nachdem die Krisen überstanden waren, wurde Prinz Brin, Kaiser Hals Sohn, zum Reichsbehüter ernannt.

- *Odem Arcanum Senserei*: Zauberformel, mit der man das Vorhandensein anderer Magie feststellen kann
- Oger: Menschen fressende Ungeheuer, entfernt menschenähnlich im Aussehen, aber 13 bis 14 Spann groß. Sie verfügen von allen Zweibeinern über die geringste Intelligenz; daher werden sie von Orks manchmal als sogenannte »Streitoger« gehalten, zu Kampfzwecken ausgerüstet und regelrecht abgerichtet.
- Orks (auch *Schwarzpelze*): eine nomadische Rasse mit schwarzem Pelz, die vor allem im Orkland lebt. Obwohl es zwischen den einzelnen Stämmen beträchtliche Unterschiede gibt, gelten sie als gefährliche, bössartige Zweibeiner und primitive Wilde; mit dem *Orkensturm*, einem riesigen Feldzug, verheerten die Orks das Mittelreich von 19 bis 21 Hal, konnten aber letztlich zurückgeschlagen werden. Der *Orkenhort* hingegen hat mit den Orks nichts zu tun,

sondern ist der sagenhafte Schatz des Gottes Phex, der der Legende nach im Orkland verborgen liegt.

- Pentagontempel: Haupttempel der Hesinde in Gareth, ein legendärer Ort der Gelehrsamkeit
- Purpurbliß: ein berüchtigtes und ungemein wirksames, tödliches Gift
- *Respondami Veritar*: Zauber, der den Verzauberten zur wahrheitsgemäßen Beantwortung einer Frage zwingt
- Schrate: Einige weitgehend unerforschte Völker Aventuriens wie die hügelbewohnenden Trolle, die dem Forst verbundenen Waldschrate, die in Bergen hausenden Wühlschrate und die Yetis der Eisebenen werden häufig mit der Sammelbezeichnung »Schrate« bedacht.
- Siebenstreich: ein legendäres Schwert göttlicher Herkunft
- Silkwiesen: Auenlandschaft südlich von Gareth und östlich der Dämonenbrache
- Taschendrache (auch *Meckerdrache*): kleinste aventurische Drachenart von 2 Spann Länge
- *Transversalis Teleport*: Zauber zur sofortigen räumlichen Versetzung
- Waldstein: mittelreichische Grafschaft westlich von Gareth. Auch Waldstein trägt, wie Gareth, einen Fuchs im Wappen.
- Waldwacht: ein Königreich der Ambosszwerge

- Wirselkraut: Heilpflanze
- Zeitrechnung: Im Mittelreich gilt derzeit die Zählung der Jahre vor und nach Kaiser Hals Krönung (abgekürzt als »v. H.« bzw. »n. H.«); die Benennung der zwölf Monate (Monde) erfolgt nach den Zwölfgöttern.
- Zwerge: eine kleinwüchsige und mit Elfen und Menschen im Frieden lebende kulturschaffende Rasse. Die Ambosszwerge von Waldwacht sind Angehörige eines von mehreren Zwergenkingreichen.

Maße

- 1 Finger = 2 cm
- 1 Spann = 10 Finger = 20 cm
- 1 Schritt = 5 Spann = 50 Finger = 1 m
- 1 Meile = 1000 Schritt = 5000 Spann = 1 km

Die aventurischen Zwölfgötter

Jedem der zwölf Götter ist ein Monat geweiht und nach ihm benannt. Das Jahr beginnt mit dem heißesten Monat, weil dieser dem obersten Gott, dem Sonnengott Praios, zugeordnet ist.

Gott (Monat) – Einflussbereich – Symbole – Farben

- Praios** (Juli) – Gott der Sonne und des Gesetzes – Greif, Sonne – golden, rot
- Rondra** (August) – Göttin des Krieges und des Sturmes – Löwin, Löwe, Tiger, Schwert – rot, silbern, weiß
- Efferd** (September) – Gott des Wassers, des Wetters und der Seefahrt – Delphin, Dreizack – blau, grün
- Travia** (Oktober) – Göttin des Herdfeuers, der Gastfreundschaft und der ehelichen Liebe – Gans – orangefarben, kupfern
- Boron** (November) – Gott des Vergessens, der Nacht, des Schlafs und des Todes – Rabe, gebrochenes Rad, Balkenwaage – schwarz
- Hesinde** (Dezember) – Göttin der Gelehrsamkeit, der Künste und der Magie – Schlange – gelb, grün
- Firun** (Januar) – Gott des Winters und der Jagd – Eisbär – weiß, eisblau
- Tsa** (Februar) – Göttin des Friedens, der Freiheit, der Geburt und der Erneuerung – Regenbogen, Ei, Eidechse – Regenbogenfarben
- Phex** (März) – Gott des Handels, der Diebe, der Nacht, des Nebels, der List, des Glücks, des Unfugs und des Humors – Fuchs – grau
- Peraine** (April) – Göttin des Ackerbaus und der Heilkunde – Storch, Ibis – grün

Ingerimm (Mai) – Gott des Handwerks, der Schmiedekunst, des Feuers und des Erzes – Hammer und Amboss – rot, schwarz

Rahja (Juni) – Göttin des Weines, Rausches, der Lust und geschlechtlichen Liebe – Stute – rot, rosa

Personenverzeichnis

- Albernius: ein fliegender Bewohner der Anderswelt
- Alrik Arberdan: 1) ein Garethischer Krieger, der bei der Schlacht auf den Silkwiesen fiel; 2) Sohn des Alrik Arberdan
- Brin: Kronprinz des Mittelreiches, Sohn von Kaiser Hal, Reichsverweser seit Hals Verschwinden
- Carolano: ein Magier
- Cordovan: Faktotum des Carolano
- Dexter: ein junger Krieger
- Garetgolda: 1) eine Geweihte der Hesinde, Mentorin einer Klasse des Pentagontempels, 2) eine Gans
- Gerrik: Gehilfe des Alchimisten Salix Sigman Salzoran
- Der Graue: ein geheimnisvoller Mann
- Hal: verschollener Kaiser des Mittelreiches
- Harmolf: ein Magier aus Methumis, Schwerpunkt Hellsichtzauberei

- Helmbrecht Schlagwert: ein Immanspieler, Kapitän des *Immanbanners Gareth*
- Hesindiane Arberdan: Witwe des verstorbenen Kriegers Alrik Arberdan, Mutter von Xaida, Rahjane und Alrik; Wirtin des *Orkzwingers* in Gareth
- Kardogh Rardochai: Orkschamane
- Kesselchen: ein weiblicher Taschen- oder auch Meckerdrache
- Koringner: ein Bettler in Gareth, während des Orkensturms unverschuldet in Not geraten
- Leodora: eine alte Söldnerin
- Napscherejp: ein junger Grolm
- Pheredonios Melenaar: ein berühmter Hesindегeweihter und Alchimist
- Olorande: eine Hesindегeweihte, Lehrerin Garetgoldas (1)
- Polter Ochsentritt: Immanspieler, Kapitän der *Rebellen von Gareth*
- Praioslieb Natternnest: hochrangiger Bannstrahler in Greifenfurt
- Prajosmin Eselsborn: eine Bannstrahlerin in Greifenfurt
- Quabberlurch: ein gefräßiger Bewohner der Anderswelt
- Rahjane: Tochter von Alrik (1) und Hesindiane Arberdan
- Rischnerejp: ein erwachsener Grolm

- Ritardarejp: eine erwachsene Grolmin
- Salix Sigman Salzoran: ein bekannter Alchimist
- Selos: ein Ambosszwerg, der mit Schmiedewaren aller Art handelt
- Trutorejp: ein Grolm
- Yasmina Ulfaran: eine Händlerin
- Yrrhejt: ein sehr alter Grolmenalchimist





Es soll nicht unerwähnt bleiben, dass als kleine Hommage an die Spielwelt Aventurien und alle, die daran mitarbeite(te)n, über den gesamten Roman verstreut sämtliche Titel aller offiziellen Abenteuer der Rollenspielreihe *Das Schwarze Auge* (bis einschließlich 2002) auftauchen, meist wortgetreu, mitunter aber auch unter Auslassung eines Artikels. Echte Profis finden alle Titel ohne nachzuschlagen, für die anderen hier das Verzeichnis (geordnet nach Erscheinungsdatum und nicht nach Auftauchen im Roman):

Das Wirtshaus zum Schwarzen Keiler + Der Wald ohne Wiederkehr + Das Schiff der Verlorenen Seelen + Die sieben magischen Kelche + Nedime, die Tochter des Kalifen + Unter dem Nordlicht + Borbarads Fluch + Durch das Tor der Welten + Der Strom des Verderbens + In den Fängen des Dämons + Der Quell des Todes + Der Zug durch das Nebelmoor + Der Streuner soll sterben + Die schwarze Sichel + Im Spinnenwald + Der Purpurturm + Der Orkenhort + Kommando Olachtai + Seuche an Bord + Tödlicher Wein + Der Fluch des Mantikor + Hexennacht + Die Bettler von Grangor + Die Kanäle von Grangor + Das große Don-

nersturmrennen + Die Verschwörung von Gareth + Die Göttin der Amazonen + Die Insel der Zyklopen + Auf dem Weg ohne Gnade + Verschollen in Al'Anfa + Das Grauen von Ranak + Die Fahrt der Korisande + Der Wolf von Winhall + Mehr als tausend Oger + Die Seelen der Magier + Elfenblut + Schatten über Traviass Haus + Gaukelspiel + Im Zeichen der Kröte + Die Insel der Risso + Liebliche Prinzessin Yasmina + Wie Sand in Rastullahs Hand + Der Bund der Schwarzen Schlange + Menschenjagd + Im Traumlabyrinth + Folge dem Drachenhals + Das Grabmal von Brig-Lo + Auf der Spur des Wolfes + Stromaufwärts + Xeledons Rache + Wie der Wind der Wüste + Inseln im Nebel + Findet das Schwert der Göttin + Staub und Sterne + Die Attentäter + Die Tage des Namenlosen + Der Zorn des Bären + Die Stadt des toten Herrschers + Das Schiff in der Flasche + Der Götze der Mohas + Ein Stab aus Ulmenholz + Straßenballade + Im Dschungel von Kun-Kau-Peh + Des Elfenkönigs Zaubermacht + Verrat auf Arras de Mott + Der Löwe und der Rabe + Der Krieg der Magier + In den Höhlen des Seeogers + Alptraum ohne Ende + Das Jahr des Greifen + Das Lied der Elfen + Auf der Suche nach einem Kaiser + Das Geheimnis der Zyklopen + Stunden der Entscheidung + Das Fest der Schatten + Am Rande der Nacht + Die Ungeschlagenen + Unsterbliche Gier + Für die Königin, für Rondra! + Wenn der Zirkus kommt + In Liskas Fängen + Firuns Land + Yaquirwellen +

Goldene Blüten auf blauem Grund + Grenzenlose
Macht + Ingerimms Schlund + Pforte des Grauens +
Bishdariels Fluch + Bastrabuns Bann + Unter dem Ad-
lerbanner + Das Dschungelgrab + Die Mondsilberkugel
+ Shafirs Schwur + Wind über Weiden + Feenflügel +
Wo keine Sonne scheint + Spur in die Vergangenheit +
Rohals Versprechen + Siebenstreich + Über den Grei-
fenpass + Ewig ist nur Satinav + Die letzte Bastion +
Brogars Blut + Rückkehr zum Schwarzen Keiler +
Rausch der Ewigkeit + Schwarzer Druidenwald + Mut-
terliebe + Das Levthansband + Tal der Finsternis + Die
Phileasson-Saga + Der Ring des Seelenlosen + Winter-
nacht + Schwarze Splitter + Sumus Blut + Lockruf des
Südmeers + Netz der Mörder + Zyklopenfeuer + Na-
menlose Dämmerung + Wie Wasser im Sand + Reise
zum Horizont + Der unsichtbare Herrscher + Jenseits
des Lichts + Der große Baccanaq + Blutige See +
Schwingen aus Schnee + Der Stein der Mada + Der Basi-
liskenkönig + Im Bann des Eichenkönigs + Zeit der Rit-
ter + Der Inquisitor + Der Händler + Die Einsiedlerin +
Der Alchemyst + Die Geheimnisse von Grangor +
Leicht verdientes Gold + Der Preis der Macht





Dieser Roman verdankt seine Entstehung und endgültige Form einer Reihe von Personen, die dem Autor in bemerkenswerter Weise beistanden und ihm als wertvolles Korrektiv dienten; sollten Mängel festgestellt werden, liegen diese allein am Eigensinn des Autors.

Stellvertretend für alle, die ihre Teilschuld am *Geheimen Pfad* tragen, seien genannt: HOLGER NICOLAY, ohne den ein ganz anderer Roman entstanden wäre, und natürlich alle wackeren Heldinnen und Helden, denen man im Lauf der Jahre in Aventurien so begegnet; ohne sie gäbe es gewiss weniger Bratpfannen ... Hilfreich waren auch all die Kommentare zu *Die Hand der Finsternis* bei amazon.de.

Besonderer Dank aber gebührt DR. HARALD LANGE und STEFAN PESCHL, die in den termingehetzten Stunden, da der Roman vollendet werden sollte, alle eigenen Bedürfnisse hintan stellten und sich voll auf den *Geheimen Pfad* begaben – danke dafür, dass ihr da wart und mich wieder auf den richtigen Pfad gehievt habt! Gleiches gilt zweifellos für meine Lektorin INA KRAMER, die so unendlich konstruktiv und sorgfältig arbeitete, dass ihre Arbeit einer Veredelung gleichkommt.

Auch zu diesem Roman beigetragen hat GIOVANNI BOCCACCIO, dessen vierte Novelle des sechsten Tages zur zweifelhaften Ehre eines ›Gastauftritts‹ kam.

Letztlich mein obligatorischer Dank an Britta Herz, die nach dem tragischen Roman *Die Hand der Finsternis* diese eher heitere Geschichte annahm. Auf den nächsten Band!





Das Schwarze Auge

1. Band: Ulrich Kiesow, *Der Scharlatan* · 06/6001
2. Band: Uschi Zietsch, *Túan der Wanderer* · 06/6002
3. Band: Björn Jagnow, *Die Zeit der Gräber* · 06/6003
4. Band: Ina Kramer, *Die Löwin von Neetha* · 06/6004
5. Band: Ina Kramer, *Thalionmels Opfer* · 06/6005
6. Band: Pamela Rumpel, *Feuerodem* · 06/6006
7. Band: Christel Scheja, *Katzenspuren* · 06/6007
8. Band: Uschi Zietsch, *Der Drachenkönig* · 06/6008
9. Band: Ulrich Kiesow (Hrsg.), *Der Göttergleiche* · 06/6009
10. Band: Jörg Raddatz, *Die Legende von Assarbad* · 06/6010
11. Band: Karl-Heinz Witzko, *Treibgut* · 06/6011
12. Band: Bernhard Hennen, *Der Tanz der Rose* · 06/6012
13. Band: Bernhard Hennen, *Die Ränke des Raben* · 06/6013
14. Band: Bernhard Hennen, *Das Reich der Rache* · 06/6014
15. Band: Hans Joachim Alpers, *Hinter der eisernen Maske* · 06/6015
16. Band: Ina Kramer, *Im Farindelwald* · 06/6016
17. Band: Ina Kramer, *Die Suche* · 06/6017
18. Band: Ulrich Kiesow, *Die Gabe der Amazonen* · 06/6018
19. Band: Hans Joachim Alpers, *Flucht aus Ghurenia* · 06/6019
20. Band: Karl-Heinz Witzko, *Spuren im Schnee* · 06/6020
21. Band: Lena Falkenhagen, *Schlange und Schwert* · 06/6021
22. Band: Christian Jentzsch, *Der Spieler* · 06/6022
23. Band: Hans Joachim Alpers, *Das letzte Duell* · 06/6023
24. Band: Bernhard Hennen, *Das Gesicht am Fenster* · 06/6024
25. Band: Niels Gaul, *Steppenwind* · 06/6025
26. Band: Hadmar von Wieser, *Der Lichtvogel* · 06/6026
27. Band: Lena Falkenhagen, *Die Boroninsel* · 06/6027
28. Band: Barbara Büchner, *Aus dunkler Tiefe* · 06/6028
29. Band: Lena Falkenhagen, *Kinder der Nacht* · 06/6029
30. Band: Ina Kramer (Hrsg.), *Von Menschen und Monstern* · 06/6030
31. Band: Johan Kerk, *Heldenschwur* · 06/6031
32. Band: Gun-Britt Tödter, *Das letzte Lied* · 06/6032



Das Schwarze Auge

- 33. Band: Barbara Büchner, *Das Galgenschloß* · 06/6033
- 34. Band: Karl-Heinz Witzko, *Tod eines Königs* · 06/6034
- 35. Band: Hadmar von Wieser, *Der Schwertkönig* · 06/6035
- 36. Band: Barbara Büchner, *Schatten aus dem Abgrund* · 06/6036
- 37. Band: Barbara Büchner, *Seelenwanderer* · 06/6037
- 38. Band: Hadmar von Wieser, *Der Dämonenmeister* · 06/6038
- 39. Band: Christel Scheja, *Das magische Erbe* · 06/6039
- 40. Band: Linda Budinger, *Der Geisterwolf* · 06/6040
- 41. Band: Momo Evers, *Und Altaia brannte* · 06/6041
- 42. Band: Barbara Büchner, *Blutopfer* · 06/6042
- 43. Band: Lena Falkenhagen, *Die Nebelgeister* · 06/6043
- 44. Band: Karl-Heinz Witzko, *Die beiden Herrscher* · 06/6044
- 45. Band: Bernhard Hennen, *Die Nacht der Schlange* · 06/6045 (Hardcover)
- 46. Band: Barbara Büchner, *Das Wirtshaus »Zum lachenden Henker«* · 06/6046
- 47. Band: Karl-Heinz Witzko, *Die Königslarve* · 06/6047
- 48. Band: Tobias Frischhut, *Geteiltes Herz* · 06/6048
- 49. Band: Hadmar von Wieser, *Erde und Eis* · 06/6049
- 50. Band: Britta Herz (Hrsg.), *Gassengeschichten* · 06/6050
- 51. Band: Heike Kamaris & Jörg Raddatz, *Sphärenschlüssel* · 06/6051
- 52. Band: Alexander Huiskes, *Die Hand der Finsternis* · 06/6052
- 53. Band: Martina Nöth, *Zwergenmaske* · 06/6053
- 54. Band: Gun-Britt Tödter, *Koboldgeschenk* · 06/6054
- 55. Band: Heike Kamaris & Jörg Raddatz, *Blutrosen* · 06/6055
- 56. Band: Ulrich Kiesow, *Das zerbrochene Rad: Dämmerung* · 06/6056
- 57. Band: Ulrich Kiesow, *Das zerbrochene Rad: Nacht* · 06/6057
- 58. Band: Jesco von Voss, *Der Letzte wird Inquisitor* · 06/6058
- 59. Band: Olaf Flatergast, *Druiden-Rache* · 06/6059
- 60. Band: Alexander Wichert & Christian Thon, *Blakharons Fluch* · 06/6060
- 61. Band: Karl-Heinz Witzko, *Westwärts, Geschuppte!* · 06/6061
- 62. Band: Thomas Finn, *Das Greifenopfer* · 06/6062
- 63. Band: Alexander Lohmann, *Die Mühle der Tränen* · 06/6063



- 64. Band: Sarah Nick (Hrsg.), *Aufbruch in Aventurien* · 06/6064
- 65. Band: Thomas Baroli, *Lichter Tag* · 06/6065
- 66. Band: Thomas Baroli, *Die Schwärze der Nacht* · 06/6066
- 67. Band: Alexander Wichert, *Sand und Blut* · 06/6067
- 68. Band: Alexander Huiskes, *Der geheime Pfad* · 06/6068
- 69. Band: Markus Tillmanns, *Das Daimonicon* · 06/6069
- 70. Band: Martina Nöth, *Verborgene Mächte* · 06/6070
- 71. Band: Martina Nöth, *Die letzte Schlacht* · 06/6071

Sonderausgabe des 15., 19. und 23. Romans in einem Band:
Hans Joachim Alpers, *Die Piraten des Südmeers* · 06/9185

Sonderausgabe des 12., 13. und 14. Romans in einem Band:
Bernhard Hennen, *Drei Nächte in Fasar* · 06/9197

Weitere Bände in Vorbereitung