
Chronik des Abenteuers

Die Prinzen- macher

Ein Abenteuer in 10 Teilen

(ein Abenteuer der Braunschweiger Schelmin)

Die Gruppe der Helden

Askaria Ad Rhana,
die elfische Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes
verkündet auf ihre ganz spezielle Weise die Botschaft des Einen

Gilian 'Hasenherz',
der Dieb mit dem Pegasus
versucht sich im Gesellschaftstanz ... mit Schwert

Kirria,
die halbfische Gauklerin
trifft durch ihren Gesang auf neue Freunde

Prayaga,
der gelb-schwarze Adept aus dem Volk der Wichte
erzählt Wichtmärchen seiner Oma

Shaddar,
der Feuermagier aus den Wüstenländern
wandelt auf Freiersfüßen

Ulrich,
der Waldläufer
erweist sich als großer Drachenversteher



15.05.2015

1. Abend

Paladininnen-Pflichten

Die Prinzenmacher

Askaria Ad Rhana, die unerschütterliche Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes, war ganz aus dem Häuschen. Das war doch endlich einmal ein Auftrag ganz nach ihrem Geschmack: Sie sollte ihren Glauben auf einer offiziellen Mission repräsentieren und durfte – nein, sollte sogar! – dabei im Namen des Einen nach Herzenslust strahlen und protzen.

Dabei war sie zunächst gar nicht begeistert gewesen, als im Sonnenhof unerwartet ein pickeliger Jüngling aus ihrem Ordenshaus aufgetaucht war und sie mit hochrotem Kopf, abstehenden Ohren und frisch geschnittener Tonsur im Namen ihrer Mutter Oberin zurück nach Khazzar beordert hatte. Immerhin war ihr noch vergönnt gewesen, ihre Käse-Ingwer-Suppe zu genießen und eine Nacht in dem gastlichen Etablissement zu verbringen, ehe sie pflichtbewusst dem Ruf ihres spirituellen Oberhaupts folgte. Askaria hatte für ihren kleinen Schützling sogar ein Maultier erstanden, so dass sie für den Rest ihrer Heimreise nur drei Tage benötigten.

Ihre Begleiter – Gilean, Kirria, Prayaga, Shaddar und Ulrich – folgten ihr auf dem Fuß. Sie wollten es auf keinen Fall versäumen, wenn die elfische Paladine vor der empörten Mutter Oberin buckeln und reumütig Besserung geloben sollte, weil sie diese oder jene eherne Tempelregel wieder einmal sträflich missachtet hatte. Die Schadenfreude der Helden blieb jedoch weitestgehend unerfüllt. Es gab keine Buße und kein wehmütiges Geschrei, keine öffentlichen Züchtigungen und auch kein entwürdigendes Herumgerutsche auf blanken Knien im vom Taubenkot verdreckten Tempelvorhof – was für eine Enttäuschung.

Stattdessen wurde Askaria Ad Rhana mit offenen Armen empfangen und mit einer wahrlich verantwortungsvollen Aufgabe betraut. Sie sollte einen zwanzigköpfigen, fürstlichen Soldatenzug durch die benachbarten Fürstentümer geleiten ... und dabei strahlen und den Ruhm des Einen unter den Unwissenden verbreiten. Die anderen Abenteurer waren zwar der Ansicht, dass man damit den Bock zum Gärtner machte, aber die Angelegenheit schien durchaus spaßig zu werden, und deshalb verkündeten sie, dass sie sie auf ihrer wichtigen Mission selbstverständlich begleiten würden. Von dieser unglaublichen Scharade wollten sie unter keinen Umständen etwas verpassen.

Der eigentliche Zweck dieses seltsamen Unternehmens bestand jedoch darin, die Thronfolge Valdorejas zu sichern, indem man für Flavia, der Liebreizenden – die einzige Tochter des Fürsten Valdar



– einen passenden Bräutigam fand. Ihr Bruder, der ursprünglich die Krone hatte übernehmen sollen, war vor fünf Jahren auf Abenteuer ausgezogen und nicht wieder zurückgekehrt – dumm gelaufen – und deshalb musste sie nun das Zepter übernehmen. Allerdings war die Liebreizende anscheinend nicht bereit, sich ganz ohne Gegenwehr in ihr Schicksal zu fügen. Die vielversprechenden Anträge von zwei valdorejanischen Jungadeligen hatte sie jedenfalls schon ausgeschlagen – hieß es – und deshalb hatte ihr Vater nun diese Rundreise organisiert, die die Widerspenstige unter die Haube bringen sollte.

Bis zu ihrem Treffen mit dem fürstlichen Tross bei Rugomirs Gasthof am Grenzfluss Seichtwasser nach Siolvrenning blieben ihnen noch zwei Tage. Sie nutzten diese Zeit, um ihre Garderobe wieder einmal gehörig auf Vordermann zu bringen. Askaria musste schließlich glänzen und strahlen, was das Zeug hielt, und sie würden sicherlich in so manchem Adelshaus haltmachen, in dem viel Wert auf Aussehen und Etikette gelegt werden würde. Da konnten sie nicht auftreten wie der letzte 'Honk' aus den Wildländern – selbst, wenn dies viel eher dem eigentlichen Naturell der Gefährten entsprach.

Pünktlich fanden sich die Helden am verabredeten Treffpunkt ein, doch die Liebreizende und ihr Gefolge waren noch nicht da. Schon argwöhnten sie, dass sie einem eigenwilligen Streich aufgesessen waren und überlegten, wen sie dafür zur Rechenschaft ziehen konnten, da wurden gegen Abend ihre Bedenken zerstreut. Unter reichlich viel Pomp und Getöse erreichte eine geschlossene Kutsche mit zwanzigköpfigem Ehrengeläut den Gasthof. Die Fahrgäste – die Fürstentochter Flavia, ihre Zofe und der Haushofmeister Plaukon – verschwanden sofort auf ihren Zimmern, ohne dass die Gefährten großartig einen Blick auf sie werfen konnten, und ließen sich den ganzen Abend nicht mehr sehen, während die Soldaten auschwärmten und den Gasthof mit reichlich Leben erfüllten.

Es wurde gelacht, gezecht, gesungen und gewürfelt, und es hätte an sich ein schöner, friedlicher Abend werden können, wenn sich Gilean nicht ständig der eindeutig zweideutigen Avancen der aufdringlichen Wirtstochter hätte erwehren müssen, die unbedingt einmal einem waschechten Pegasus-Reiter an die Wäsche wollten, und sich Ulrich nicht zum Glücksspiel hätte hinreißen lassen. Der stille Waldläufer wurde zwar nicht im Spiel betrogen, obwohl ihm seine beiden Mitspieler ein wenig seltsam vorkamen, doch später, als er im Innenhof vor dem zu Bett gehen noch etwas Luft schnappen und seine Blase am Misthaufen erleichtern wollte, wurde ihm zunächst schwummerig und anschließend schwarz vor den Augen.



Die Prinzenmacher



Am nächsten Morgen wurde er von den ersten Sonnenstrahlen geweckt. Er hatte einen schalen Geschmack im Mund und einen ziemlich dicken Kopf. Dieser Zustand ließ sich vielleicht noch mit dem geselligen Vorabend erklären, den er verlebt hatte, aber nicht so der Ort seines Erwachens oder sein seltsamer Aufzug. Anstelle seiner niegelagelten Lederhose trug er nun nämlich einen geradezu lächerlich anmutenden, zweifarbigen Beinling und einen valdorejanischen Waffenrock ... außerdem lag er noch immer neben dem Misthaufen, und das war gar nicht in Ordnung!

Sofort sicherte er das Terrain und suchte rund um das schlafende Gehöft nach Spuren, aber natürlich war der Dieb längst über alle Berge. Er fand lediglich zwei Paar Fußspuren, die über die Seichtwasserfurt in Richtung Siolvrenning führten - und da stand er nun in seinem Unglück und wusste nicht, was er tun sollte. Immerhin würde Flavias Hochzeitszug in dieselbe Richtung mit dem Ziel Igorfing aufbrechen - ihm blieb also nur die vage Hoffnung, dass ihm der freche Hosendieb noch einmal über den Weg liefen.

05.06.2015

2. Abend

'Rätselreim am Runenstein'

Gilean und Shaddar gaben sich zutiefst entrüstet. Hatte dieser sogenannte Rittmeister Galen doch tatsächlich die Unverfrorenheit besessen, sie zu fragen, ob sie in der Eskorte die Stelle der beiden flüchtigen Deserteure einnehmen würden, weil das fürstliche Protokoll vorschrieb, dass diese aus zwanzig Mann zu bestehen habe. So eine Unverschämtheit! Wusste er denn nicht, dass sie echte Helden waren, die bereits Dämonenkönige niedergeworfen und ganze Universen vor dem Untergang bewahrt hatten? Da würden sie sich ganz bestimmt nicht in so ein lächerliches Leibchen zwängen und nach seiner Pfeife tanzen.

Entsprechend unverblümt gaben sie ihm auch ihren Unmut zu verstehen. Natürlich machten sie sich mit dieser rüden Abfuhr keine Freunde, aber das war ihnen egal. Es war schon schlimm genug, dass Ulrich die junge Bardin Kirria überredet hatte, mit ihm den ruchlosen Lederhosenräubern nachzujagen, so dass sie nur noch zu viert waren - falls man den gelbschwarz gekleideten Wicht Prayaga mit seinen imposanten dreißig Zentimetern Körpergröße tatsächlich als vollwertiges Mitglied zählte. Galen musste indes die Lücken in seinen Reihen notgedrungen mit zwei zwangsrekrutierten Knechten füllen.

Erst gegen Mittag brachen der fürstliche Zug in Richtung Igorfing auf und überquerte den Seichtwasserfluss. Askaria ritt allen voran und bemühte sich zu strahlen, wie es ihr aufgetragen worden war,



doch noch führte sie ihr Weg durch nur dünn besiedeltes Gebiet, da hatte sie nur wenig Publikum. Dies änderte sich aber auch nicht, als sie ihr erstes Etappenziel erreichten. Igorfing war ein Nest – mehr nicht – und seine Bewohner wohlbeleibt und chronisch gut gelaunt.

Die einfachen Soldaten wurden in einer Scheune untergebracht, wie Gilean und Shadar mit grimmiger Zufriedenheit feststellten und sich noch einmal für ihre Standhaftigkeit beglückwünschten. Sie bezogen stattdessen ein Zimmer im einzigen Gasthaus in Igorfing, wo auch der Rittmeister, die Insassen aus der Kutsche und Askaria untergekommen waren, und überlebten nur mit Mühe und Not einen geselligen Abend mit folkloristischen Darbietungen und gemeinschaftlichem Geschunkele – in sämtlichen Höllen der Unterwelt konnte es nicht schlimmer zugehen ...

Am nächsten Morgen wurde indes Askaria von einer Meute Einheimischer überfallen, die die Botschaft des Einen empfangen wollten. Nachdem die Paladine ihre erste Überraschung überwunden hatte, wunderte sie – gar nicht dumm – was das Zeug hielt und praktizierte einfach eine Speisung der übergewichtigen Bedürftigen mit Zuckergebäck, Buttercreme- und Marzipan-Sahnetorten in allen Variationen. Sollten sich doch andere den Mund mit Heilsversprechen fusselig reden. Sie zog handfeste Argumente vor, und der Erfolg gab ihr recht. Mit vollen Backen priesen die verzückt schmatzenden Männer und Frauen die Weisheit des Einen und waren zufrieden. Mit einem stillen Stoßgebet dankte die Elfe ihrem Gott, dass diese schwere Prüfung so glimpflich an ihr vorüber gegangen war.

Anschließend setzte sich der Zug der zu verheiratenden Fürstentochter Richtung Krassoniak in Bewegung. Die vor ihnen liegende Etappe war nicht allzu groß, so dass sie ganz gemächlich vor sich hin zuckeln und die Reise genießen konnten ... bis die verträumte Idylle plötzlich von einem Zwischenfall gestört wurde. Rittmeister Galen und die strahlende Paladine des Einen erspähten zeitgleich in der Nähe eines überwucherten Menhirs eine verstohlen huschende Bewegung und schlugen Alarm. Sofort schwärmten die Mitglieder der Eskorte in Zweiergruppen aus, um den oder die Unbekannten zu stellen, während Shaddar und Gilean die Kutsche sicherten und Askaria und Prayaga den auffälligen Stein untersuchten.

Dessen Oberfläche war über und über von verwitterten Runen bedeckt. Obwohl der Wicht sehr gebildet und ihm diese Art von Zeichen auch nicht unbekannt war, vermochte er es dennoch nicht, sie in einen sinnvollen Kontext zu bringen. Wie er noch so dastand und sich versonnen am Kopf kratzte, erhob sich plötzlich ein böiger Wind, wirbelte eine Menge trockenes Laub auf und hüllte ihn und die Elfe kurzfristig ein. Das war an sich zwar nicht bedrohlich, wohl aber



seltsam, denn in all dem Geraschel vernahmen sie eine körperlose Stimme, die ihnen in Reimform von einer Bedrohung für das Reich kündete.

Noch ehe sie so richtig begriffen hatten, was ihnen da widerfuhr, war der ganze Spuk auch schon vorüber. Der Wind legte sich, und die Blätter sanken zu Boden. Kein Wort war mehr zu hören. Ratlos blickten sie einander an.

„Hast Du etwas von dem schwülstigen Geseiere verstanden?“, fragte die Paladine ihren kleinwüchsigen Begleiter.

„Nee, ich habe nicht zugehört“, antwortete dieser, „Ist es denn wichtig gewesen?“

Askaria zuckte mit den Schultern. Als Wicht hatte Prayaga bekanntlich eine ganz eigene Vorstellung von 'wichtig' und 'unwichtig' ... was also sollte sie auf seine Frage antworten. „Weiß nicht“, murmelte sie daher unbestimmt, „es ging um eine schöne Maid und zwei Recken, von denen einer der Richtige und einer der Falsche war ... und um einen besorgten Zauberer – glaube ich ...“

Über ihren Köpfen schüttelte, von ihnen unbemerkt, eine gewaltige Eule ungläubig das gefiederte Haupt und flog entnervt davon. Das waren ja wieder einmal ganz besonders ausgesuchte Exemplare von Helden ... das konnte ja noch heiter werden.

Die anderen Mitglieder der fürstlichen Reisegruppe hatten von dem Zwischenfall nichts mitbekommen, und natürlich hatten die Soldaten auch niemanden in der Nähe des Monolithen aufspüren können, den sie für das Geschehene verantwortlich machen konnten. Also ließ Galen unverrichteter Dinge wieder aufsitzen und die Reise fortsetzen. Immerhin wusste der Wicht noch von einer alten Mär seiner Oma zu berichten, die besagte, dass im Silberhöhenwald ein Zauberer namens Mordegast hausen sollte. Aber wie es nun einmal mit Märchen im Allgemeinen so war – richtig half ihnen diese kryptische Information auch nicht weiter.

In Krassoniak wurden sie indes mit recht handfesten Problemen konfrontiert, denn sie wurden von einer bewaffneten Menschenmenge empfangen. Doch man war ihnen nicht feindlich gesonnen. Viel mehr zeigten sich die Dörfler über die Ankunft der vielköpfigen Reisegemeinschaft sichtlich erleichtert. Der hiesige Pralape klärte ihren ungewöhnlichen Aufzug rasch auf: In den Wäldern um das Dorf trieb seit einiger Zeit ein unbekanntes Ungeheuer sein Unwesen – manch einer sprach sogar von einem leibhaftigen Drachen – das das Umland in Angst und Schrecken versetzte. Nach einer kurzen Beratung erklärte sich Galen mit Askarias Einverständnis bereit – oder war es anders herum gewesen? – das Untier zu jagen und zu erlegen. Allein schon die Sicherheit ihrer liebevollsten Fürstentochter Flavia erforderte ein derartiges Vorgehen.



Da waren die Helden natürlich in ihrem Element. Vergessen waren alle Standesdünkel. Ohne viel Zeit zu vertrödeln, verhörten sie Augenzeugen, die das unbekannte Monstrum für einen kurzen Moment im Wald erspäht hatten, und besichtigten eine zerstörte Ziegenweide, von der fünf Tiere verschwunden waren. Eindeutige Hinweise darauf, mit was für einer Art von Bestie sie es hier zu tun hatten, fanden sie aber nicht.

Menschen waren zum Glück noch nicht zu Schaden gekommen – doch das schien nur noch eine Frage der Zeit. Die Spuren von dem Monster, die ihnen von den besorgten Krassionaken am nächsten Tag präsentiert wurden, waren jedenfalls beeindruckend und stammten weder von einem Wolf noch von einem Bären. Sie waren dreizehig, mit Krallen bewehrt und tief in den Untergrund eingegraben – irgendwie sahen sie wirklich ein wenig nach einem Drachen aus.

12.06.2015

3. Abend

‘Eine kleine Drachenhatz’

Falls tatsächlich ein leibhaftiger Drache den lauschigen Silberhöhenwald unsicher machen sollte, waren die Helden genau die Richtigen, um dessen unbotmäßigen Treiben ein Ende zu setzen. Drachen und Prinzessinnen waren bekanntermaßen keine gute Kombination – daraus erwachsen immer nur Schwierigkeiten – auch wenn es sich bei ihrer adeligen Dame nur um eine widerspenstige Fürstentochter handelte. Also wurde die liebe reizende Flavia samt Zofe, Haushofmeister und Kutsche in der Sicherheit der kleinen Siedlung zurückgelassen und zur allgemeinen Drachenhatz geblasen.

In Begleitung von Rittmeister Galen und fünf Fast-Freiwilligen rückten die Gefährten aus und begutachteten fachmännisch die Spuren, die das mutmaßliche Untier hinterlassen hatte. Es schien recht groß und wehrhaft zu sein und auch noch fliegen zu können – jedenfalls endete seine Fährte in der Höhe einer Baumkrone – so dass es ein Ding der Unmöglichkeit war, den Abdrücken des Monstrums einfach zu folgen. Diese waren außerdem schon einige Tage alt, also konnte das Ungeheuer inzwischen überall sein.

Deshalb mussten sie andere Wege beschreiten. Während Gilean, Prayaga und Shaddar zurück ins Dorf gingen, um sich bei der einheimischen Bevölkerung nach Höhlen, lichtlosen Schluchten oder besonders dichten Wäldern zu erkundigen, die der Bestie als Unterschlupf dienen könnten, entschied Askaria, noch etwas allein im Wald zu bleiben, um die Aura des Ortes zu studieren ... um das Am-



Die Prinzenmacher



biente des Silberhöhenwaldes auf sich wirken zu lassen ... um mit ihren feinen Sinnen den Nachhall der unheilvollen Präsenz des Untiers zu erspüren ... oder was Waldelfen sonst so allein im Wald taten. Ihre Gefährten dachten sich jedenfalls nichts bei ihren Allüren und Lieben der Paladine ihren Willen – schließlich war sie alt und erfahren genug. Sicherlich wusste sie, was sie da tat.

Verzückt streifte Askaria durch die schattigen Auen, wo sich regelmäßig Fuchs und Hase 'Gute Nacht' wünschten, sog in vollen Zügen die natürlichen Düfte der Umgebung in sich auf und genoss die idyllische Ruhe ... bis ihr auffiel, dass es eigentlich viel zu ruhig um sie herum war. Sofort verschmolz sie im Unterholz mit der üppigen Flora, wie es alle Waldelfen zu tun vermochten, und beobachtete aufmerksam die Umgebung – doch eigentlich war sie es, die aufmerksam beobachtet wurde. Ein leises Knacken ließ sie herumfahren ... da brach 'es' hinter ihr auch schon aus dem Dickicht hervor und trampelte über sie hinweg. Bevor der Paladine die Sinne schwanden, registrierte sie noch, dass 'es' ganz schön groß und schwer war und tatsächlich verblüffend einem Drachen ähnelte ... auch wenn dieser nur die Größe eines Ochsen und einen ziemlich kompakten Körperbau besaß.

Reichlich zerbeult, aber mit einem glückseligen Lächeln auf den aufgeplatzten Lippen, kehrte die Elfe zu ihren Kameraden zurück und verkündete, dass sie den Drachen aufgespürt hatte – die Hatz konnte beginnen. Mit Sack und Pack rückten die Heroen aus, ließen aber ihre Pferde zurück, die in dem unwegsamen Gelände nur hinderlich gewesen wären. Unterwegs dämmerte ihnen jedoch, dass es ihnen noch an einem Plan ermangelte. Das Untier würde wohl kaum einfach auf sie warten, um sich totschiagen zu lassen.

Also kehrte Askaria noch einmal um und beschlagnahmte im Namen des Einen für die gute Sache eine Ziege. Diese pflockten sie als Köder auf einer geeigneten Lichtung an, verbargen sich im Unterholz und warteten ab. Nun musste nur noch der Drache kommen. Hin und wieder bewarfen sie das arme Tier mit Steinen, damit es möglichst erbärmlich zu meckern begann. Ihm schwante wohl bereits zu diesem Zeitpunkt, dass diese Geschichte wahrscheinlich nicht gut für es ausgehen würde.

Gilean hatte sich von der Paladine ihren goldenen Dolch geliehen und sich mit dessen Hilfe unsichtbar gemacht. So wollte er im Ernstfall dicht an das Monstrum herankommen und mit seiner Elementklinge den Untergrund in einen zähen Morast verwandeln, um es festzusetzen. Shaddar beabsichtigte hingegen, einen neuen Zauber auszuprobieren und das Ungeheuer durch eine Illusion abzulenken. Prayaga beeindruckte derweil seine Begleiter wieder einmal mit seiner verblüffenden Fähigkeit, mit seiner Umgebung zu verschmelzen und war anscheinend spurlos verschwunden, aber all das kümmerte

Askaria nur wenig. Sie hatte das Jagdfieber gepackt. Sie wollte nun Blut sehen – das Blut eines Drachen ...

Die Zeit des Wartens war endlich vorüber, als sich in ihrer Nähe ein massiger Körper durch das Unterholz schob. Das geschuppte Ungeheuer war tatsächlich gekommen und beäugte neugierig den einsamen, unverhofften Leckerbissen. Inständig hofften die Gefährten, dass es sie in seiner Gier nicht bemerkte. Shaddar reckte sich in seinem Versteck und versuchte, einen möglichst guten Blick auf ihren Gegner zu werfen ... um so überzeugender würde ihm sein Zauber gelingen, mit dem er ihm die Anwesenheit eines Artgenossen vorgaukeln wollte – an sich ein guter Gedanke ... aber der Teufel steckte wieder einmal im Detail.

Der noch immer nicht sichtbare Gilean war zur Ziege geschlichen und versuchte, seinen Angstschweiß vom Geruch des Tieres überdecken zu lassen. Er wusste nicht genau, was der Wüstenmagier zu tun beabsichtigte, hoffte aber, dass es nicht ihn treffen würde. Mit bangen Augen beobachtete er, wie sich der Drache vorsichtig dem Köder näherte ... doch plötzlich erstarrte das Vieh und starrte ihn direkt mit seinen kalten, erbarmungslosen Augen an. Hatte es ihn gehört? ... gewittert? – oder doch irgendwie gesehen? 'Scheißegal', entschied der Dieb und sah zu, dass er schleunigst von der Lichtung verschwand.

Doch da irrte Gilean. Es war das unverhoffte Auftauchen eines Artgenossen, das den Drachen zaudern ließ – allerdings konnte nur dieser die illusorische Gaukelei wahrnehmen, die sich plötzlich – Shaddar sei Dank – neben der Ziege manifestiert hatte. Auch Askaria verstand nicht, was in dem Untier vorging, dass zu ihrer Überraschung plötzlich auch noch zu sprechen begann.

„Freund? ... Fressen?“, zischelte es nur schwer verständlich, aber für die Elfe bestand kein Zweifel, dass sie mit den Worten gemeint war. Ohne hastige Bewegungen verließ sie ihr Versteck, trat offen vor den Drachen und streckte ihm die geöffneten Hände entgegen.

Dieses Mal sah sie erschreckend genau, was mit unbändiger Wucht über sie hinweg trampelte und in den Waldboden stampfte. Es hatte wirklich auch eindeutig Nachteile, eine echte Drachenschuppenrüstung zu tragen, gestand sie sich ein, während sie sich aus ihrer misslichen Lage befreite und angestrengt darüber nachdachte, was denn nun schon wieder mit ihrem Plan nicht geklappt hatte. Vorher hatte alles so schön einfach geklungen – und nun das ... und wieso sprach das Vieh überhaupt?

Gilean und Shaddar machten ihr die schlimmsten Vorwürfe, ihren schönen, schönen Plan versaut zu haben, und wollten zunächst von ihren Erklärungen nichts wissen. Sie hatten den Drachen nicht





sprechen gehört – wohl aber Prayaga, der sich aus seiner perfekten Tarnung löste und auf die Seite der bedrängten Elfe schlug. Nun war guter Rat teuer. War es richtig, einen sprechenden Drachen einfach so zu töten, oder konnten sie ihn möglicherweise in ein unverfängliches Gespräch verwickeln und überzeugen, sich ihnen geschlagen zu geben – wohl kaum, aber war das überhaupt ein echter Drache? Sie hatten schon größere und imposantere Exemplare gesehen – wenn auch nicht erschlagen. Hatte man ihnen nicht erzählt, das Flavias Bruder – der eigentliche Thronerbe – vor Jahren spurlos verschwunden war? ... Und Mordegast, dieser Waldmagier aus dem Wichtmärchen, konnte angeblich ebenfalls jede beliebige Gestalt annehmen.

Da die Gefährten nicht mit Sicherheit herausfinden konnten, ob sich etwas und – falls ja – wer sich hinter der Drachengestalt verbarg, sie aber auch keinen kapitalen Bockmist verzapfen wollten, verständigten sie sich notgedrungen darauf, lieber vom Drachentöter zum Drachenüberwältiger umzuschulen. Ganz wohl war ihnen bei dem Gedanken aber nicht. Wie sollten sie so ein Vieh nur überwältigen und gefangen halten?

Askaria schlug vor, es nur fast totzuschlagen ... erhielt aber keine nennenswerte Unterstützung. Gileans Überlegungen, es mit seinem Schlafgift zu betäuben, stieß da schon auf wesentlich mehr Gegenliebe ... Aber wie viel von seinem Zeug sollten sie nehmen? Waren drei Anwendungen wirklich genug? So ein Drache hatte doch bestimmt die Konstitution eines Ochsen. Shaddars Versuch, die Substanz mit Hilfe seines schwarzmagischen Totenkopf-Mörsers zu analysieren, scheiterte jedoch am allgemeinen Sprachverständnis der Helden, denn von ihnen sprach nur die Elfenpaladine ein paar Brocken Orkisch, und das reichte leider nicht aus, um die in Dunkler Zunge gesprochene Brauanweisung in Gänze zu verstehen.

Aber noch hatten die Helden nicht all ihre Möglichkeiten ausgeschöpft. Schweren Herzens erklärte sich der Wüstenmagier bereit, aus seinen letzten Ingredienzien einen wirklich machtvollen Schlaftrunk zu brauen, die er seit ihren Erlebnissen in Khazzar mit den meeresbewohnenden Tumher'Eri mit sich herumtrug und die wirklich schwer zu beschaffen waren. Aber außergewöhnliche Umstände erforderten nun einmal außergewöhnliche Maßnahmen ... und um ganz sicher zu gehen, gaben sie Gileans Schlafpulver auch noch mit in die Mixtur.

Nun mussten sie nur noch den Drachen dazu bringen, den unheilvollen Cocktail zu sich zu nehmen ... und da kam ihre unglückliche Ziege wieder ins Spiel. Mit viel Geschick, Blättern, Harz und Geduld banden sie dem beunruhigten Tier das Zeug unter den Bauch und besudelten sie anschließend mit Blut, um verräterische Gerüche des Gebräus zu überdecken und sie noch appetitlicher erscheinen zu



lassen. Dann legten sie sich ein weiteres Mal auf die Lauer und warteten ab.

Lange mussten sie sich nicht mehr gedulden – vom 'Elfen Einstampfen' wurde man schließlich nicht satt. Mit einem gewaltigen Haps verschlang der Drache die präparierte Ziege und würgte kurz darauf nur den Holzpflock und ihre Hörner wieder hervor. Anschließend tat er noch ein, zwei Schritt und fiel wie vom Blitz getroffen zu Boden. Begeistert klopfen sich die Helden einander auf die Schultern. Sie hatten es geschafft. Sie hatten einen leibhaftigen Drachen gefangen. Ihre unbändige Freude trübte sich jedoch ein wenig, als sie entdeckten, dass ihr Fang ein Halsband mit dem Namen 'Fargon' trug...

19.06.2015

4. Abend

'Ratlose Helden'

Was tun? – Vor dieser an sich harmlos klingenden Frage standen nun die Abenteurer und wussten keine Antwort. In ihrer Mitte lag ein Drache – gefesselt und betäubt – ganz so, wie sie es ursprünglich geplant hatten. Das Untier stellte also momentan keine direkte Gefahr dar – so weit, so gut – aber wie sollte es nun weitergehen?

„Wir warten, bis er erwacht“, forderten die einen, „und schlagen ihn dann tot.“

„Nein, wir holen ein Pferdefuhrwerk und schaffen ihn fort“, entgegneten die anderen.

„... und wohin, bitteschön?“

„Außerdem ist er viel zu schwer.“

„Ist doch egal!“

„... und durch den Wald kommen wir außerdem mit keinem Wagen.“

„Ist doch auch egal!“

„Ist es nicht!“

„Dann suchen wir halt seinen Besitzer!“

„... und schlagen ihn dann tot?“

„Wen – den Besitzer oder den Drachen?“

„... oder gleich beide?“

„Nein, wir bringen ihn ins Dorf.“

„Geht nicht, dann schlagen sie ihn tot!“

„Ist doch egal!“

„Aber ...“

„Nein!“

„Wollen wir eigentlich Galen verraten, das wir den Drachen haben?“

„Weiß nicht ...“





So ging es zwischen den Gefährten ständig hin und her. Niemand war bereit, von seiner Argumentation auch nur eine Handbreit abzuweichen oder den Ausführungen der anderen zuzuhören. Es hätte nicht mehr viel gefehlt, und die Streithähne hätten zu den Waffen gegriffen, wenn sie nicht irgendwann zwischendurch auf die unverfängliche Idee verfallen wären, nach Krassionak zurückzukehren – natürlich ohne Drachen – um die Einheimischen nach 'Faragon' und 'Mordegast' zu befragen. Den ersten Namen hatten sie auf dem Halsband des Drachen gelesen, und den zweiten kannten sie aus einem alten Wichtmärchen.

Nur Ulrich, der junge Waldläufer, hielt sich aus den Streitereien heraus und beschäftigte sich stattdessen mit dem Drachen. Er blieb bei dem gefangenen Untier und ließ die noch immer haftig debattierende Schar ziehen. Zunächst genoss er die himmlische Ruhe, das Piepen der Vögel und das Schnarchen des Drachen – eine wahre Wohltat für seine strapazierten Nerven. Dann entschied er, dass es wahrscheinlich für ihn von Vorteil wäre, wenn er etwas zu fressen parat haben würde, falls der Drache erwachen und Hunger haben sollte, und begab sich auf die Pirsch. So käme er nicht in die Verlegenheit, selbst verspeist zu werden, und konnte zugleich auch noch Sympathie-Punkte sammeln.

Nach Stunden kehrten die übrigen Helden endlich zurück – natürlich ohne nennenswerte Erkenntnisse oder einer gefassten Meinung, was sie denn nun als nächstes unternehmen sollten – und staunten nicht schlecht. Der ach so fürchterliche Drache war erwacht. Er trug noch immer seine Fesseln, gebärdete sich aber ganz und gar nicht fürchterlich. Mit leuchtenden Augen schnappte er nach den blutigen Fleischstückchen, die ihm der Waldläufer lässig zuwarf, plapperte aufgeregt unverständliche Wortfetzen und wedelte mit seinem Keulenschwanz, so weit es ihm die Seile ermöglichten.

Ganz trauten die gestandenen Recken dem Frieden zwar nicht, willigten aber ein, die Fesseln des Drachen ein wenig zu lockern, als Ulrich todesmutig auf den Rücken des Ungeheuers klettern wollte, um zu sehen, ob er es vielleicht sogar reiten konnte. Seine Begleiter glaubten zwar nicht, dass er damit Erfolg haben würde, wollten aber auch nicht nur als unverbesserliche Reichsbedenkenträger dastehen. Vielleicht hatten sie ja Glück, und der Drache fraß den vorwitzigen Junghelden, so dass sie das geschuppte Monstrum doch noch erschlagen mussten – dann wären all ihre Probleme mit einem Schlag aus der Welt geschafft und ihr erschüttertes Weltbild wieder einigermaßen im Lot.

Aber das elende Vieh tat ihnen diesen Gefallen leider nicht. Mit immer mehr Selbstvertrauen dirigierte Ulrich den Drachen mit seinem selbstgeknüpften Zaumzeug mal hierhin und mal dorthin, so dass er sich schließlich zutraute, den Drachen aus diesem Wald fortzu-



bringen und jenseits des Polokor-Passes auf den Hochzeitszug der Fürstentochter zu warten.

Den aufgebrachten Krassionaken erzählten sie indes, dass sie das schreckliche Ungeheuer in einem unglaublich heldenhaften Kampf besiegt hatten und präsentierten der staunenden Menge als angeblichen Beweis ihrer Tat ein paar alte Dämonenzähne, die Askaria schon seit Jahrzehnten in ihrem Rucksack als Andenken mit sich herumtrug. Niemand zweifelte an ihren Worten, denn die Helden hatten sich das Haar verwuschelt und mit Hasenblut beschmiert, um authentischer zu wirken, und außerdem war allgemein bekannt, dass Paladine niemals die Unwahrheit sagten. Was für erfrischend ahnungslose, weltfremde, unverdorbene und naive Tölpel diese Silberhöhenwaldbewohner doch waren ...

Am nächsten Tag brach die Reisegemeinschaft endlich wieder auf. Schließlich war man ursprünglich aufgebrochen, Flavia die Liebreizende auf ihrer Suche nach einem geeigneten Gemahl zu begleiten und zu behüten. Unterwegs mussten die Helden unbedingt noch Galen in ihren Schwindel einweihen, denn am morgigen Tag würden sie Siolvrenning erreichen, wo der erste Fürstenhof sie erwartete. Dort lauerten ganz andere Gefahren, die ihre ungeteilte Aufmerksamkeit erforderten. Da konnten sie sich nicht auch noch mit einem geheim gehaltenen Drachen herumärgern, auch wenn sich dieser momentan anscheinend ganz manierlich betrug. Von Ulrich, ihrem Drachenreiter hatten sie in der Zwischenzeit jedenfalls nichts mehr gehört, und das werteten sie als ein gutes Zeichen.

Dennoch verschoben sie ihre Beichte dem Rittmeister gegenüber auf die frühen Abendstunden, ehe sie in Tjolparovna einmarschierten. Sie ahnten wahrscheinlich, dass er von ihrem Geständnis nicht sehr erbaut sein würde, und so war es dann auch. Nachdem der altgediente Recke seinen ersten Schreck angesichts des unerwartet quicklebendigen Ungeheuers erst einmal überwunden hatte, regte er sich ganz schön auf. Dabei ging es ihm natürlich in erster Linie um Flavias Sicherheit, für die er die Verantwortung trug, aber auch der begangene Vertrauensbruch missfiel ihm sehr. Die Abenteuerer ließen ihn wüten, obwohl das sonst so gar nicht ihre Art war. Aber sie mussten sich eingestehen, dass Galen im Grunde genommen ja Recht hatte.

Nachdem sich der Rittmeister wieder beruhigt hatte, überraschte er die Gefährten mit einem unerwarteten Vorschlag. Wenn sie den Drachen nicht verstecken konnten, sollten sie ihn offen zeigen – auch er war kein Freund des sinnlosen Tötens – und sich als Drachenbezwinger, -fänger und -zähmer feiern lassen. Auf diese Weise würden sie Flavias Auftritt an den fremden Fürstenhöfen noch etwas



mehr Glamour verleihen. Die Ehre, das Untier überwältigt zu haben, machte er den Abenteurern nicht streitig, und ließ sie als Drachensondereskorte zu beiden Seiten den Zug flankieren, um ein möglichst prunkvolles Bild zu bieten.

Ihre Generalprobe in Tjolparovna gelang vortrefflich. Die leichtgläubigen Massen jubelten und priesen Flavias Ruhm und Liebreiz, ohne sie jemals zu Gesicht bekommen zu haben. Da würde sie morgen bei Ritter Ardulon – ihrem ersten Freier – wohl ein leichtes Spiel haben ... wenn Ulrich ausreichend Futter für den Drachen beschaffen konnte ... und wenn Askaria Ad Rhana darauf verzichtete, in ihrer Drachenschuppenrüstung direkt vor seiner Schnauze herumzutänzeln ... und wenn sich nichts anderes, Unvorhergesehenes ereignete ...

26.06.2015

5. Abend

Der geprügelte Ritter

Es war nicht mehr weit bis Siolvrenning. Obwohl die Reisegruppe der Gefährten wie gewohnt erst am späten Vormittag Tjolparovna verließ, erreichten sie den Fürstensitz noch vor Einbruch der Dunkelheit und zogen durch die verwinkelten Straßen, die beiderseitig von einer dichten Menschenmenge flankiert waren. Die Paladine Askaria strahlte, und die Massen jubelten begeistert der Kutsche mit ihrer adeligen Fracht zu und bestaunte den Drachen, auf dessen Rücken der ebenfalls strahlende Ulrich thronte. So hatten sie sich das vorgestellt. Endlich wurden auch sie einmal in der angemessenen Art und Weise gewürdigt.

Als Gäste des Fürsten residierten sie natürlich im Schloss, während die Soldaten der Fürstinnen-Ehren-Eskorte in den Kasernen untergebracht wurden. Die ursprünglich nicht eingeplanten Gilean, Kirria, Prayaga und Ulrich bezogen zwar nur ein Gemeinschaftsgemach im Gästeturm, während Askaria, Plaukon und Flavia samt Zofe Einzelzimmer bewohnten, aber so konnten sie wenigstens gegenseitig aufeinander aufpassen. Sie bezweifelten nämlich stark, dass hier alles so eitel Sonnenschein bleiben würde.

Bis zum abendlichen Fest, zu dem die Drachenbezwinger selbstverständlich ebenfalls geladen wurden, obwohl sie nicht zum angemeldeten Tross der zu vermählenden Fürstentochter zählten, blieben ihnen noch ein paar Stunden, die sie mit einem Besuch im Badehaus zu verbringen gedachten – allen voran Shaddar, der als frisch gebackener, gormenodhischer Séarth natürlich allen beweisen wollte, dass er seiner gehobenen Stellung auch würdig war. Während er im



warmen Wasser hockte und darauf wartete, dass sich die wochenalten Dreckschichten allmählich lösten, beobachtete er, wie sich zwei Gestalten klammheimlich durch die Hintertür verdrückten, die ganz verdächtig nach den gemeinen Hosendieben ausschauten, mit denen Ulrich noch eine Rechnung offen hatte – was für ein Zufall.

Natürlich blieb er in seinem Zuber. Schließlich konnte er nicht – so, wie die Götter ihn geschaffen hatten – den Schurken durch Siolvrennings Straßen folgen. Aber er informierte sofort seine Freunde über seine Beobachtung, als diese endlich ebenfalls im Badehaus eintrudelten, und sofort hatte ihr Waldläufer sämtliche guten Reinigungsvorsätze vergessen, die ihn an diesen Ort geführt hatten. Er schnappte sich seinen Fährtenhund, den er soeben an der Garderobe abgegeben hatte, und setzte ihnen nach. Ein zweites Mal durften ihm die Schurken nicht entkommen!

Das treue Tier führte ihn kreuz und quer durch die fremde Stadt, bis er sich schließlich vor einem dubiosen Gasthaus wiederfand, dessen Namen er zwar nicht entziffern konnte, doch das Schild zeigte einen Fisch. Mutig trat er ein und sah sich um. Der äußere Schein hatte ihn nicht getrogen. Hier konnte er alles bekommen, nur keine Qualität. Aber er war nicht so weit gekommen, um sich von der Aussicht auf ein schlechtes, schales Bier abschrecken zu lassen.

„Ein schlechtes, schales Bier“, bestellte er und erkundigte sich dabei beim Wirt möglichst beiläufig nach dem Verbleib der Gesuchten. Leider hatte er ihre Namen vergessen.

Dementsprechend vage fiel daher auch die Auskunft des wortkargen Mannes hinter der Theke aus, aber Ulrich ließ noch ein Silberstück springen, um unterrichtet zu werden, falls die beiden hier noch einmal auftauchen sollten. Dann kehrte er zum Schloss zurück. Ingeheim schwor er sich aber, diesen Laden später noch einmal mit seinen Freunden aufzumischen, denn die Hosenräuber hatten sich dort ganz bestimmt irgendwo verkrochen ... und außerdem hatte sich sein Hund im Schankraum ziemlich auffällig benommen, als habe er dort etwas entdeckt, was nur er hatte wahrnehmen können.

Im Ballsaal erwarteten ihn an die zweihundert Gäste, und der Hofmeister war von Ulrichs äußerer Erscheinung sichtlich brüskiert. Aber er wagte es nicht, einen designierten Drachenzähmer zurückzuweisen. Er war zusammen mit Gilean, Kirria, Prayaga und Shaddar am hinteren Ende der Tafel untergebracht. Nur Askaria hatte man als spirituelle Würdenträger zwischen anderen Geistlichen deutlich näher an ihren Gastgebern platziert, so dass sie einen besseren Blick auf das offizielle Geschehen hatte.

Zunächst wurde gemeinsam gespeist, und alle Befürchtungen der Helden, durch ihre mangelhaften Tischsitten unangenehm aufzufallen, zerstreuten sich innerhalb weniger Augenblicke. Die feinen Da-





men und Herren fielen wie eine Horde ausgehungertes Orks über die angereichten Platten her und stopften und mampften, schmatzten und rülpsten, dass es eine wahre Freude war. Auf den hinderlichen Gebrauch von Besteck wurde ebenfalls weitestgehend verzichtet, und war einmal ein Brocken tatsächlich zu groß, zerteilte man ihn kurzerhand mit einer kleinen Tischaxt.

Die Abenteurer hatten nicht viel Mühe, sich den örtlichen Sitten und Gebräuchen anzupassen, und langten ordentlich zu. Das Essen war gut und reichlich. Nur Ulrich biss in seiner Wachtel plötzlich auf ein soßenverschmiertes Pergamentröllchen – dass ging ihm dann aber doch zu weit. Schon wollte er sich lauthals beim Küchenpersonal über diese unglaubliche Schlamperei beschweren, da las Shaddar ihm die krakeligen Worte vor, die sich im Innern der nicht zum Verzehr geeigneten Beilage fanden: „Seid heute Nacht auf der Hut – Ein Freund“. Verdutzt schaute sich der Waldläufer um. War tatsächlich er gemeint – er kannte hier doch niemanden – oder war die geheime Botschaft nur wortwörtlich in den falschen Hals geraten?

Bevor er sich über diesen Zwischenfall zu sehr den Kopf zerbrechen konnte, brach das nächste Unglück über die Helden herein: Es wurde getanzt! – und die Damenwelt Siolvrennings war ganz versessen darauf, es auch einmal mit einem waschechten Drachenbezwinger zu tun. Ulrich war fein raus, da er zu sehr stank, und Prayaga auch, der war zu klein. Auch Askaria hatte Glück, denn ihr Status einer strahlenden Würdenträgerin des Einen bewahrte sie vor derart weltlichem Vergnügen. Aber Gilean und Shaddar mussten daran glauben, und Kirria schnappte sich sogar aus freien Stücken einen parfümierten Jüngling – das war wahre Opferbereitschaft.

Schon nach den ersten Drehungen, bei denen Gilean mehrere Damen fast zu Fall brachte, erkannte der Dieb, dass das Tragen der kostbaren Elementenklinge beim Tanzbeinschwingen doch eher hinderlich war, und rüstete schweren Herzens ab. Von da an ging es etwas besser. Shaddar hatte anscheinend anlässlich seiner Erhebung in den niederen Adelsstand einen Benimm-Crash-Kurs absolviert und schlug sich ganz manierlich – ebenso Kirria, deren Kleid in Altrosa allein schon ein echter Hingucker war und von eventuellen Unschicklichkeiten ihrer Trägerin ganz grandios ablenkte. Trotzdem waren alle heilfroh, als das rhythmische Geklimpere der fünfköpfigen, goldgelockten Band endlich verstummte, und der offizielle Teil des Abends eröffnet wurde: Das Freieren um die liebebrizende Flavia.

Alle Augen wanderten zum Ausgang, wo der Haushofmeister lauthals die Ankunft von Ritter Ardulon verkündete. Der junge Mann erschien zwar, wirkte aber irgendwie befangen und humpelte merklich. Das fragende Getuschel unter den irritierten Gästen brandete jedoch rasch zu einem überraschten Raunen auf, als er für alle deutlich vernehmbar verkündete, dass er sein Werben um die Hand

der reizenden Fürstentochter nicht aufrecht halten könne, weil sein Herz einer anderen gehöre. Ohne ein weiteres Wort der Erklärung zu verlieren, machte er auf den Hacken kehrt und verschwand wieder. Zurück blieben ein äußerst perplexer Fürst, und auch Plaukons und Flavias Gesichter waren von tiefer Bestürzung geprägt. Damit hatte hier wohl niemand gerechnet.

Natürlich endete das Fest nun bald. Die Stimmung war im Eimer, und alle Anwesenden machten sich nach und nach auf den Heimweg. Würde dieser unerhörte Affront vielleicht noch ein Nachspiel haben? Es waren bekanntlich schon aus nichtigeren Gründen Kriege geführt worden. Gilean, Prayaga und Shaddar waren indes heilfroh, dieses gesellschaftliche Ereignis einigermaßen unbeschadet überstanden zu haben und zogen sich in ihr Gemeinschaftsgemach zurück, um sich von den Strapazen der Ballnacht zu erholen, und Ulrich holte seinen längst überfälligen Besuch im Badehaus nach.

Doch die holden Damen der Heldenriege gaben sich nicht mit Spekulationen und Mutmaßungen zufrieden. Sie wollten es genau wissen. Die Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes schnappte sich einen wehrlosen Pagen und zwang ihn, sie zu den Gemächern des plötzlich heiratsunwilligen Ritters zu führen, und Kirria takelte sich rasch ab, um kurz darauf in Alltagskleidung im Dienstboten-trakt dem hiesigen Klatsch und Tratsch nachzuspüren. Eine heimliche Geliebte des Herrn Ritters war dort aber nicht bekannt. Auch Askaria hegte ihre Zweifel, ob die unerwartete Zurückweisung des Jungrecken ganz freiwillig zustande gekommen war, denn aus der Nähe betrachtet, war dieser ganz schön arg zugerichtet. Doch Ardulon blieb bei seiner dürftigen Geschichte und behauptete, sich seine umfangreichen Verletzungen im Kampftraining zugezogen zu haben. Die Paladine erkannte, dass sie hier wahrscheinlich nicht weiterkommen würde – zumindest nicht an diesem Abend – und kehrte zu ihren müden Kameraden zurück.

Nach einem allgemeinen Austausch der Informationen brandete unter ihnen kurz die grundlegende Diskussion auf, ob die Probleme der Fürstentochter etwa auch ihre Probleme wären ... doch noch ehe das sich rasch entwickelnde Streitgespräch ausarten konnte, klopfte es schon an ihrer Tür. Besuch hatten sie eigentlich nicht mehr erwartet, und schon gar nicht Plaukon, der sich seit ihrem gemeinsamen Aufbruch am Seichtwasserfluss noch nie um sie geschert hatte – dementsprechend neugierig lauschten sie seinen Ausführungen, die in einem verwegenen Plan gipfelten.

Der Haushofmeister war der Überzeugung, dass hinter Ardulons Rückzieher nur die abgewiesenen Ritter Ludegranz oder Gorion stecken konnten – oder deren machtbesessenen Väter, die sich aus einer Verbindung mit Flavia noch mehr Macht und Einfluss versprachen. So lange diese skrupellosen Personen im Hintergrund die



Fäden zogen, würden wahrscheinlich auch die anderen potentiellen Anwärter eingeschüchtert oder gekauft werden und kneifen, und deshalb benötigten sie nun eine Ziege – pardon, einen Schein-Bräutigam – als Köder, um die Schurken aus ihrem Versteck hervorzulocken. Gleich am nächsten Tag sollten daher Gilean und Shaddar als Drachenbezwinger geehrt und zu valdorejanischen Rittern geschlagen werden, was sie wiederum in die Lage versetzen würde, um Flavias Hand anhalten zu können. Die beiden stimmten zu ... wussten aber nicht, ob sie nun empört oder geschmeichelt sein sollten.

04.07.2015

6. Abend

... und dann kam natürlich wieder einmal alles ganz anders

An sich war der Plan, den Plaukon den Helden unterbreitet hatte, einfach – bestechend einfach – so dass eigentlich gar nichts schiefgehen konnte. Morgen würden sie für ihre überragenden Leistungen als Drachenbezwinger den valdorejanischen Ritterschlag empfangen und bei dieser Gelegenheit lauthals verkünden, dass sie nun ebenfalls um die Hand der liebreizenden Flavia anzuhalten gedachten – nur zum Schein, natürlich, um die Schurken hervorzulocken, die den jungen Ritter Ardulon so herzhaft verdroschen hatten.

Da sie die Nachricht aus Ulrichs Wachtel jedoch nicht vollständig ignorieren wollten – auch wenn sie gar nicht so recht wussten, was oder wer mit ihr gemeint war – wurden im Gemeinschaftsschlafraum der Gefährten die obligatorischen Wachen eingeteilt und mit viel Geschick Nachttöpfe und anderes, lärmendes Equipment aus dem Arsenal der Helden an strategisch wichtigen Positionen deponiert, auf dass ein sich anschleichender Attentäter sie einfach umreißen und viel Lärm veranstalten musste. Diese Vorsichtsmaßnahmen hatten sich in der Vergangenheit bereits vielfach bewehrt. Da würde ihnen wahrscheinlich nichts zustoßen können.

Nur die elfische Paladine war auf sich allein gestellt, war sie doch auf Grund ihrer besonderen Stellung als strahlende Würdenträgerin separat untergebracht. Zunächst trieb sie sich unsichtbar einige Zeit auf dem Gang vor ihrem Gemach herum und beobachtete gelangweilt das emsige Treiben des Personals, während sie den möglichen Mordbuben erwartete. Als ihr jedoch die Augen zuzufallen drohten, zog sie sich in ihr Gemach zurück und legte sich so auf den Boden vor den Eingang, dass ihr die Tür gegen den Kopf schlagen musste, falls sich jemand unbefugt Zutritt in ihre Kammer verschaffen sollte. So erwachte sie mit steifem Kreuz, sonst aber wohlbehalten, am frühen Morgen.



Aus dem Fenster des Schlafraums ihrer Kameraden beobachtete Ulrich indes, wie mehrere Pagen Speisen aus der Küche über den Innenhof zurück in den Ballsaal schleppten. Anscheinend waren doch noch nicht alle Gäste gegangen, oder dort war etwas ganz anderes im Gange. Zumindest Gilean wollte es genau wissen und schlich nach unten. Dort beobachtete er, wie der Fürst im Beisein seines Haushofmeisters und Plaukon mit zwei jungen Rittern stritt, die ein Vogel- und ein Ziegenwappen trugen. Er konnte zwar nicht verstehen, wobei es bei dem heftigen Wortwechsel ging, dachte sich aber seinen Teil. Waren dies die abgewiesenen Ritter Ludegranz und Gorion? Sie schienen jedenfalls alle Anschuldigungen empört weit von sich zu weisen und verließen schließlich den Festsaal – da zog sich auch Gilean schleunigst zurück, um nicht beim Lauschen ertappt zu werden.

Am nächsten Morgen wurden Gilean, Shaddar und Ulrich als angehende valdorejanische Ritter von ganz anderen Sorgen geplagt, als dass sie sich über die nächtlichen Vorkommnisse den Kopf zerbrechen konnten. Was sollten sie zu der feierlichen Zeremonie anziehen? Was wurde von ihnen erwartet? Was wurde hinterher von ihnen erwartet? ... und vor allem: Wie sollten sie ihre Heiratsabsichten stilgerecht kundtun? Plaukon konnte zwar die meisten ihrer Bedenken zerstreuen, ein flaes Gefühl im Magen blieb ihnen dennoch – und das spontane Verfassen eines mindestens vierzeiligen Minnegedichts war so gar nicht ihr Ding.

Erwartungsgemäß war der allgemeine Andrang anlässlich des Spektakels hoch. Der Burghof füllte sich mit Schaulustigen, und die drei Auserwählten ergaben sich tapfer ihrem Schicksal. Sie wurden gewaschen, in weiße Gewänder gehüllt, mussten schreckliche valdorejanischen Hymnen über sich ergehen lassen, vor dem Fürst niederknien, den Ritterschlag empfangen, ritterliche Tugenden schwören und zu guter Letzt den Drachen rituell erschlagen – ihren Drachen! – der soeben in Ketten von zehn Bewaffneten in den Hof gezerrt wurde.

Ulrich, der von ihnen das Untier inzwischen ganz besonders ins Herz geschlossen hatte, war schon drauf und dran, die ganze Sache empört platzen zu lassen, und dem Fürsten vor versammelter Mannschaft mitten ins Gesicht zu sagen, was er mit seiner kostbaren Ritterehre seiner Meinung nach anstellen konnte. Plaukon, der das drohende Unheil rechtzeitig erkannte, erklärte rasch, dass es sich bei der 'rituellen Erschlagung' nur um einen angetäuschten Hieb handele, bei dem nicht einmal Blut fließen müsse. Da beruhigte sich der Waldläufer wieder, und Gilean erklärte sich bereit, bei dieser Farce den Anfang zu machen.





Er zog sein Schwert, warf sich in Pose und rief beherzt aus: „Stirb, du Vieh, du elendes!“, weil er glaubte, dass das die Worte waren, die das Volk von Drachentöttern in solchen entscheidenden Momenten zu hören erwartete, und schlug mit seiner blitzenden Klinge zu. Bewusst verfehlte er das verängstigte Tier dabei um mehrere Handbreit, doch das konnte außer ihm auf die Entfernung niemand erkennen. Eigentlich meinte er, alles richtig gemacht zu haben – zumindest war er sich keiner Schuld bewusst – aber fast zeitgleich mit seinem angetäuschten 'Todeshieb' wurde der gesamte Burghof von einem gewaltigen Donnerschlag erschüttert. Es war also doch nicht alles in Ordnung.

„NO MAM YORQUIT FARAGON!“, schallte es in erschütternder Lautstärke von allen Seiten auf sie hernieder und verwies alle anderen Geräusche in die Bedeutungslosigkeit. Zugleich breitete sich in den Köpfen der meisten Anwesenden eine lähmende Ohnmacht aus, die sie zu dumpf glotzenden Zuschauern werden ließ. Bei den meisten bemerkte man diese Veränderung jedoch kaum. Nur Askaria blieb einigermaßen klar, schließlich lag auf ihr der Schutz des Einen. Aber auch sie wartete erst einmal ab.

Aus der Menge schälte sich ein Männlein – hutzelig, verwildert und in Blätter und Rinde gekleidet – und die Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes musste nicht lang raten, dass sie hier Mordegast, den Waldmagier aus dem Wichtmärchen vor sich hatte, und der war ziemlich erbost. Seinem wilden Gekeife zufolge hatte dereinst der gefeierte Drachentöter Polokor, der im ganzen Reich verehrt wurde, sich an seinem zahmen Hausdrachen vergriffen – was für eine Heldentat! – und er würde auf gar keinen Fall zulassen, dass sich nun dieser grobe Unfug wiederholte.

Empört wollten die Gefährten aufbegehren und ihre Unschuld beteuern, schließlich hatten sie für den Drachen immer nur das Beste gewollt – aber sie konnten nicht. So sehr sie sich auch bemühten, sie bekamen kein Wort heraus, und Askaria Ad Rhana, die etwas hätte sagen können, hielt lieber ebenfalls den Mund. Jemand, der eine Rüstung aus echten Drachenschuppen trug, befand sich wahrlich nicht in der Position, als Drachenfreund aufzutreten. Sie bezweifelte ohnehin, dass sich Mordegast in seiner derzeitigen Entrüstung von ihr hätte stoppen oder gar umstimmen lassen.

Mit drohend erhobenem Zeigefinger und Grabesstimme verkündete der kleingewachsene Wüterich, dass er ihnen zur Strafe 'das' nehmen würde, was 'sie' am meisten liebten. Wen er jedoch exakt mit 'Sie' meinte – die selbsternannten Drachenbezwinger, die Siolvrenninger, die Valdorejaner im allgemeinen oder noch jemand anderen – führte er nicht weiter aus. „Diese sogenannten Drachen-Bezwinger – und nur diese!“, so fuhr er mit unheilvoller Stimme fort, „haben genau sieben Tage Zeit, sich dieser Herausforderung zu stellen

und es zurückzugewinnen – scheitern sie, so werde ich diesen Ort dem Erdboden gleichmachen!“ ... und verschwand in einer finsternen Rauchwolke, die sich über den ganzen Hof ausbreitete und allen Anwesenden die Sinne raubte – was für ein Abgang ...

Ulrich erwachte als erstes und bedauerte, dass er nicht lesen konnte. Der wütende Waldmagier war fort, ebenso sein Drache – was den Waldläufer ein wenig traurig stimmte. Stattdessen erhob sich jedoch mitten im Burghof ein gewaltiger Eichenbaum, dessen Stamm über und über mit Schriftzeichen bedeckt war. Dort hatte Mordegast, wie Askaria später laut vorlas, in Rätsel- und leider teilweise auch in Reimform detaillierte Arbeitsanweisungen für die Gefährten hinterlassen, die sie – wenn sie alles richtig machten – in die Lage versetzen würden, wie gefordert das 'geraubte Liebste' zurückzuerlangen. Natürlich war es die liebreizende Flavia samt Zofe, die nicht mehr aufzufinden waren ... aber das überraschte die welterfahrenen Recken kaum.

Bevor sich jedoch die Abenteurer mit Sack und Pack auf die Reise nach Burg Kuckucksnest begaben – dort lag anscheinend die erste Station dieser neuen Rätsel-Queste – bestanden Gilean und Shaddar darauf, ihre Absichten, nun ebenfalls um Flavias liebreizende Hand anzuhalten, vor versammelter Mannschaft kund zu tun. Sie waren nämlich keine Freunde von halben Sachen, und außerdem hatten sie sich so viel Mühe mit der Formulierung ihres Antrags gegeben – die sollte nun nicht umsonst gewesen sein. Gilean machte einen eher bescheidenen Anfang und verkündete in gestelzten Formulierungen seine angebliche Absicht – aber er reimte nicht. Diesen Vauxpax erlaubte sich Shaddar hingegen nicht. Er besann sich auf seine heißblütige Südländernatur und pries Flavias Schönheit und Anmut in blumenreichen Versen, die jedermann überraschten. So viel Sinn für Romantik hatten sie ihrem rotgewandeten Feuermagier überhaupt nicht zugetraut.

10.07.2015
7. Abend

Helden allein im Wald

Schnell sollte es nun gehen! Sieben Tage hatte der Waldmagier den Helden Zeit gegeben, die von ihm entführte Flavia anhand seines ominösen Rätsels aufzuspüren und zu befreien – doch das war es nicht, was ihnen Kopfzerbrechen bereitete. Gilean und Shaddar hatten sich nämlich mit ihrem fingierten Freien um die Hand der liebreizenden Fürstentochter zur Zielscheibe ge-





macht. So war es ursprünglich auch geplant gewesen, um ihre mutmaßlichen Widersacher – Ritter Gorion und/oder Ritter Ludegranz und/oder zumindest deren ruchlosen Schläger – aus ihrem Versteck zu locken. Diese Finte mochte sich nun jedoch gegen sie wenden, denn das Verschwinden der Holden hatte alles verändert. Wenn sie die Inschrift auf dem Eichenstamm richtig gedeutet hatten, führte sie ihr Weg ausgerechnet zur Burg Kuckucksnest, wo der machtbesessene Vater des zurückgewiesenen Ritters Ludegranz residierte – und der war ihnen und ihrer Mission wahrscheinlich nicht sonderlich wohlgesonnen.

Aber dort wusste wohl noch niemand von den jüngsten Entwicklungen, und deshalb brachen Gilean, Prayaga und Shaddar eiligst auf, um diesen Vorteil nicht leichtfertig zu verspielen. Der Wüstenmagier befahl sogar seinem neuen gefiederten Vertrauten – dem Sperber 'Kiwitt' – nach Brieftauben Ausschau zu halten, die in Richtung Norden unterwegs waren, und diese sicherheitshalber zu reißen. Askaria Ad Rhana, Kirria und Ulrich sollten später nachkommen. Sie würden zunächst gemeinsam mit dem Rittmeister Galen und dem Haushofmeister Plaukon – wenn möglich – sicher stellen, dass die abgewiesenen Ritter ihnen nicht folgten, und ihnen so den Rücken freihalten.

Dennoch ließ sich der Aufbruch der drei Recken kaum geheim halten. Gileans Pegasus Silberschwinge war halt ein echter Hingucker, und die frischgebackenen Ritter standen ohnehin im Fokus der allgemeinen Aufmerksamkeit. Deshalb fackelten sie auch nicht lange und machten sich auf den Weg nach Norden, nachdem sie sich in der Küche die Proviant-Taschen mit Resten vom Fest des vergangenen Abends vollgestopft hatten. Es gab da ganz ausgezeichnete, mit Honigwasser übergossene Marzipanküchlein, denen sie einfach nicht widerstehen konnten.

Am Abend zeigte sich jedoch bereits, dass so ein überstürzter Aufbruch auch seine Schattenseiten mit sich brachte. Obwohl sie einem Weg folgten, gelangten sie an kein Gasthaus, in dem sie einkehren konnten, und mussten im Freien übernachten. Der Wicht Prayaga war der einzige von ihnen, der sich etwas mit dem Leben in der Wildnis auskannte und präsentierte ihnen ganz stolz einen verlassenen Dachsbau als möglichen Unterschlupf, doch der war natürlich viel zu eng, als dass sich dort Gilean oder Shaddar hätten hineinzwängen können – geschweige denn, beide auf einmal.

Der Stadtmensch und der Wüstenmagier gaben sich jedoch nicht geschlagen und bemühten sich um eine vorbildliche Lagerstätte – allerdings nur mit mäßigem Erfolg, wie ihnen ein des Nachts zufällig des Weges kommender Fallensteller beschied. Ihr Lagerfeuer qualmte zu sehr und war über eine große Distanz sichtbar, sie hatten leichtsinzigerweise keine wirksamen Vorkehrungen gegen Schlangen getrof-

fen, die es in den hiesigen Wäldern zuhauf geben sollte, und ob es ratsam gewesen war, die Proviant-Säcke mit dem klebrigen Zuckergebäck direkt neben dem Ameisenhaufen zu lagern, bezweifelte ihr Besucher ebenfalls. Fluchend versuchten die Helden zu retten, was noch zu retten war ... aber viel war es nicht. Ansonsten überstanden sie die Nacht jedoch schadlos.

Der Weg nach Kuckucksvrenning war weit. Bei ihrem Aufbruch in Siolvrenning hatte man ihnen gesagt, dass sie drei Tage benötigen würden, doch sie hofften, ihn in zweieinhalb Tagen bewältigen zu können. Glücklicherweise war die Straße, der sie folgten, nicht zu verfehlen und verzweigte sich kaum, so dass keine Gefahr bestand, dass sie sich verließen. Die wenigen Reisenden, die sie trafen, befragten sie nach besonderen Vorkommnissen und Gerüchten, die ihnen unterwegs in die Quere kommen und sie aufhalten könnten, doch sie vernahmen nichts, was ihnen Sorgen bereitete. Gänzlich unbehelligt blieben sie jedoch nicht – auch wenn sie letztendlich nicht aufgehalten werden konnten.

Es geschah am Nachmittag des dritten Tages ihrer Reise – sie konnten die Nähe Kuckucksvrennings geradezu schon spüren – als sie durch ein dicht bewaldetes Gebiet quer zu einem steilen Hang ritten und plötzlich etwas über sich mit großer Wucht durch das Gehölz brechen hörten.

„Steinschlag!“, kreischte der Wicht, riss Hanni und Manni, seine zwei Maultiere herum und galoppierte ohne Rücksicht auf Verluste zurück, während er zugleich Ausschau nach einem möglichst großen Baum hielt, hinter dem er sich, wenn es hart auf hart kommen sollte, verkriechen konnte. Shaddar folgte direkt in Prayagas schmalen Windschatten und brachte sich ebenfalls glücklich aus der unmittelbaren Gefahrenzone.

Da Gilean allen voran geritten war, befand er sich nun an letzter Stelle. Aber auch er entschied sich für eine Umkehr, um nicht von seinen Freunden getrennt zu werden, schwang sich aber auf seiner Flucht mit einem halsbrecherischen Manöver in die Lüfte, was zwischen all den Bäumen gar nicht so unproblematisch war, denn der Pegasus besaß eine ganz beachtliche Spannweite. Hinter ihm brach eine Handvoll mannsgroßer Felsen mit lautem Getöse aus dem Wald, um gleich wieder auf der gegenüberliegenden Seite zu verschwinden und mit zerstörerischer Wucht den Weg in die Tiefe fortzusetzen. Wenn einer von ihnen von den Brocken erfasst worden wäre, hätte das ganz bestimmt böse Folgen gehabt.

Gilean glaubte nicht an einen Zufall und flog einen großen Bogen. Aus der Höhe konnte er jedoch niemanden entdecken, denn die Baumkronen standen dicht an dicht, und alles sah aus dieser Per-





spektive anders aus. Er war sich nicht einmal ganz sicher, wo der Steinschlag niedergegangen war. Shaddars Vogel war, verglichen mit einem Pegasus, jedoch ein wesentlich geschickterer Flieger und hatte ihre Widersacher rasch erspäht. Sie waren zu fünft, vermeldete er eifrig seinem rotgewandeten Herren, woraufhin dieser den Sperber anwies, Gilean zu der Stelle zu führen, wo sich die feindlichen Krieger verborgen hatten.

Der Wüstenmagier hatte in seinem Eifer jedoch nicht bedacht, dass nur er sich mit seinem Zaubertier verständigen konnte – wie also sollte der arme Vogel seinem neuen Auftrag nachkommen? Mit mehreren Sturzflugattacken versuchte er, den Pegasus samt Reiter zur Umkehr zu bewegen – vergeblich. Gilean bemerkte den an ihm vorbeirasenden Greifvogel kaum oder wich ihm geschickt aus, und auch dessen Versuch, sich vor ihm in die Luft zu stellen, war nicht von dem gewünschten Erfolg gekrönt. Schließlich gab Kiwitt auf, als das fliegende Pferd auf einer Bergwiese im übernächsten Nachbartal landete, und kehrte zu seinem Herren zurück.

Shaddar verfluchte die Begriffsstutzigkeit des Diebes und spornte sein Pferd zu einem scharfen Galopp an. Ohne Gileans Unterstützung konnte er es keinesfalls mit den Schurken aufnehmen, auch wenn Prayaga an seiner Seite stand und manchmal voller Überraschungen steckte – aber auf 'manchmal' wollte er sich unter diesen Umständen lieber nicht verlassen. Vielleicht gelang es ihnen ja, die Wegelagerer zu überrumpeln und einfach durchzubrechen. Der Wüstenmagier kauerte sich auf seinem Pferd zusammen, um ein möglichst kleines Ziel zu bieten. Der Wicht setzte ihm nach, denn er wollte nicht allein zurückgelassen werden.

Unbeschadet gelangten sie durch den Bereich, in dem der Steinschlag niedergegangen war. Prayaga behauptete hinterher, dass währenddessen auf sie geschossen worden war, aber der Wüstenmagier hatte davon nichts bemerkt. Entweder hatten sie richtig Glück gehabt, oder die unbekanntenen Wegelagerer waren echt lausige Schützen. Beide waren jedoch nicht scharf darauf, es genauer herauszufinden, und setzten ihren Weg möglichst rasch fort, sobald Gilean wieder zu ihnen gestoßen war.

Es war bereits Nacht, als die Drei Kuckucksvrenning erreichten. Nun wollten sie das Dorf unbemerkt umgehen, doch das war gar nicht so einfach, denn um weiter nach Norden zu gelangen, wo Ludgars Burg lag, mussten sie einen kleineren Fluss überwinden, dessen Grund mit reichlich Geröll bedeckt war. Abseits der Wege war dies mit ihren Pferden nahezu unmöglich, also waren sie auf die Brücke im Dorf angewiesen. Erfreulicherweise besaß die Siedlung aber weder Stadtmauer noch Palisade, die ihnen den Zutritt verwehrten.

Um auf ihrem Weg durch das schlafende Dorf keine unangenehmen Überraschungen zu erleben, sondierte Gilean zunächst zu Fuß die Lage und organisierte bei dieser Gelegenheit zwei alte Säcke, die sie zerschnitt, um die Hufe ihrer Reittiere zu umwickeln. Einen Wachturm erspähte er nicht, auch keine patrouillierenden Bewohner, so dass ihre Chance, unbemerkt durch Kuckucksvrenning zu gelangen, an sich gar nicht so schlecht standen, wenn sie sich einigermaßen geschickt anstellten. Die Brücke befand sich im Zentrum und wurde von einem dichten Gestrüpp gesäumt, aus dem regelmäßige, seltsam summende und brummende Geräusche zu vernehmen war.

Im Dunkeln konnte Gilean jedoch nicht erkennen, wer oder was sich dort verbarg, und schlich vorsichtig näher. Der Schreck fuhr ihm jäh und heftig durch alle Glieder, als er erkannte, dass der vermeintliche Busch gar kein Busch, sondern der struppige Kopf eines gewaltigen Ungetüms war, der im Flussbett neben der Brücke schlief und seinen Kopf auf der Uferböschung gebettet hatte. Er hatte schon von Brückentrollen gehört, aber noch niemals einen gesehen. So schnell ihn seine Füße trugen, eilte er möglichst leise zu seinen wartenden Kameraden zurück – sie brauchten wieder einmal einen Plan!

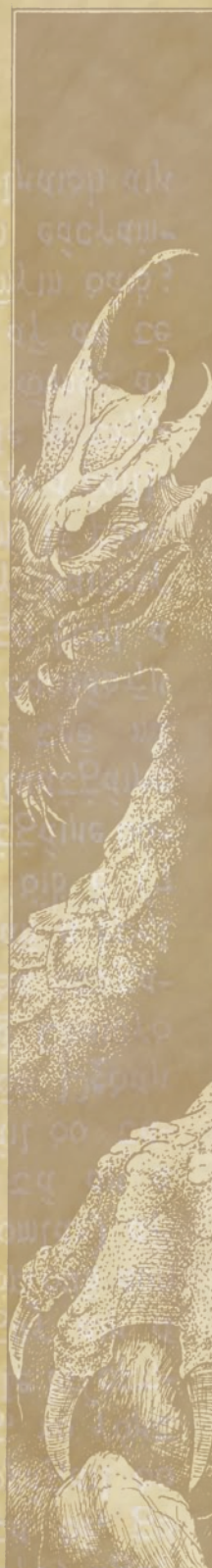
Manchmal steckte Prayaga tatsächlich voller Überraschungen. Nach kurzer Überlegung erklärte er seinen staunenden Begleitern, dass er in der Lage war, den Schlaf eines Wesen magisch derart zu verstärken, dass es unter keinen Umständen erwachen würde ... und so taten sie es dann auch. Der Wicht zauberte, der Brückenwächter schlief weiter, und die Helden setzten glücklich ihren Weg nach Burg Kuckucksnest zur Errettung der vom Waldmagier Mordegast entführten, liebeizenden Flavia fort.

17.07.2015

8. Abend

Askaria und der Schlinger

Glücklich hatten die Helden die Siedlung Kuckucksvrenning samt schlafendem Brückentroll hinter sich gelassen und zogen weiter nach Norden, wo die gesuchte Festung liegen sollte – Burg Kuckucksnest – auf die im Rätsel des Waldmagiers angespielt wurde. Diese wollten sie, wenn möglich, ebenfalls im Schutz der Dunkelheit noch hinter sich bringen, um nicht weiteren Ärger mit Ludgars Mannen zu bekommen. Sie zweifelten nicht daran, dass ihnen der heimtückischen Steinschlag des Vortags zu verdanken war. Bis zur Burg – ein düsteres, trutziges Bauwerk auf einer schroffen Klippe – vermochten sie ihr Vorhaben zwar erfolgreich in die Tat umzusetzen, doch von dort ging es nur noch querfeldein – oder besser gesagt: querfelsein – was ihnen und ihren Pferden eine ganze Reihe



von Schrammen und schmerzhaften Blessuren bescherte. Schließlich gaben sie auf, suchten sich ein Nachtlager und verzichteten darauf, ein Feuer zu entzünden, um nicht von den Zinnen der nahen Feste entdeckt zu werden.

Mit dem ersten Morgengrauen wurden sie ziemlich unsanft vom durchdringenden Getöse mehrerer Alphörner aus dem Schlummer gerissen, die mit wahrer Inbrunst auf den Festungstürmen geblasen wurden. Die Bevölkerung Valdorejias ließ wahrlich keine Gelegenheit ungenutzt, um sich bei den Helden unbeliebt zu machen. Schleunigst brachen die Gefährten auf und verzichteten sogar auf ein Frühstück, um diese Stätte des heimeligen Grauens möglichst rasch hinter sich zu lassen. Später genehmigten sie sich zumindest ein paar Happen aus der schier unerschöpflichen Vorratskammer des Einen, um nicht mit leerem Magen auf die Suche nach der entführten Fürstentochter Flavia gehen zu müssen.

Es erwies sich im Lauf des Vormittags mehrfach als weise Entscheidung, ihre Nachtwanderung nicht weiter fortgesetzt zu haben. Das vor ihnen liegende Gelände war sehr steil und steinig, und auch bei Tageslicht für ihre Pferde kaum zu bewältigen. Doch am Ende des strapaziösen Aufstiegs erwartete sie ein malerisches Hochtal, das von eisbedeckten Gipfeln gesäumt wurde. Ein kristallklarer Hochgebirgssee, dessen Wasser bestimmt 'buh-buh'-kalt war, erstreckte sich über weite Teile des Tals, und die Helden glaubten sich bereits am Ziel ihrer Suche, denn der Bachlauf, dem sie bis hierher gefolgt waren, wurde von dem See gespeist.

Am Seeufer stand eine einfache Hütte. Sie wurde von dem Ziegenhirten Odgars bewohnt, der zwar gastfreundlich, aber ziemlich schwer zu verstehen war. Von ihm erfuhren sie, dass es hier einst eine ganze Reihe von Silberminen gegeben hatte, die jedoch bereits vor mehreren hundert Jahren allesamt von dem See verschlungen und vollgelaufen waren. Damals soll eine Eule die Arbeiter vor dem nahenden Unglück gewarnt und dadurch vielen das Leben gerettet haben, und deshalb hieß dieser See nun Eulensee.

Laut Rätsel des Waldmagiers würde ihnen nun das 'volle Licht der Nacht' den weiteren Weg weisen. Praktischerweise stand eine Vollmondnacht unmittelbar bevor, doch das hielt die Helden nicht davon ab, sich schon einmal bei Tageslicht einen Überblick zu verschaffen, den See zu umrunden und mit dem Nachen des Ziegenhirten zu befahren. Tapfer stürzte sich Gilean in das eisige Wasser und fand gleich mehrere Mineneingänge in Ufernähe. So lange er jedoch nicht wusste, welcher von ihnen der Richtige war, verzichtete er auf deren weiteren Erforschung.



Odgar wunderte das Treiben der Gefährten schon sehr, denn er wusste natürlich, wie kalt der See war, und außerdem – so warnte er die arglosen Schwimmer – trieb in dessen eisigen Fluten der 'Schlinger' sein Unwesen, der aus den Seelen der ertrunkenen Bergleute hervor gegangen sein sollte und jeden unbarmherzig in die Tiefe zog, der in seine Fänge geriet. Hoherfreut setzten die Abenteurer ihre Suche fort. So ein unbekanntes Monstrum verlieh doch jedem Unternehmen gleich etwas mehr Würze ... hoffentlich handelte es sich dabei nicht nur um ein Gerücht, mit dem man Fremde erschreckte.

Aber an diesem Tag – und auch in dieser Nacht – entdeckten die unternehmungslustigen Gefährten nichts. 'Der Mond würde erst morgen voll sein', beruhigten sie sich und betteten sich zur vermeintlich wohlverdienten Ruhe. Morgen Nacht würde der volle Mond am Himmel erscheinen und ihnen den rechten Weg weisen – hach, wenn das Abenteuerleben doch nur immer so einfach und unkompliziert wäre. Shaddar hegte da jedoch so seine Zweifel und wollte sich lieber nicht auf das Waldmagier-Gekrakel vom Baum verlassen. Schließlich hatte Odgar schon so manche Vollmondnacht an diesem See erlebt und angeblich noch nie seltsame Erscheinungen im Wasser beobachtet. Was würden sie tun, wenn das erhoffte Zeichen auch in der kommenden Nacht ausblieb? Mordegast hatte ihnen nur sieben Tage Zeit gegeben, um Flavia zu finden, da konnten sie sich derart gravierende Rückschläge eigentlich nicht leisten. Außerdem hatten sie sich in Siolvrenning nicht derart abgehetzt, um nun einen ganzen Tag in Untätigkeit zu vertrödeln.

Zur Verwunderung seiner Kameraden warf der misstrauische Wüstenmagier nun Grashalme und kleine Holzstückchen in den See und beobachtete aufmerksam, wie diese vom Wasser fortgetragen wurden. Anschließend wechselte er seinen Standort und wiederholte die seltsame Prozedur, die so gar keinen rechten Sinn ergeben wollte. Erst nach Stunden richtete er sich schließlich zufrieden auf und verkündete, dass genau an dieser Stelle der See gespeist werde – das hätte er an den unterschiedlichen Strömungen im Wasser erkannt – und dass sie deshalb hier nun genauer suchen müssten.

Askaria ließ sich nicht zweimal bitten und stürzte sich leicht bekleidet und nur mit dem goldenen Dolch Mhorazzath bewaffnet, der ihr Licht spendete, in die kalten Fluten. Sie fand tatsächlich eine Öffnung im Fels und schwamm tiefer hinein. Da sie Dank eines Artefakts auch unter Wasser atmen konnte, musste sie sich um das Ertrinken keine Sorgen machen. Durch einen langen Gang, der früher wohl einmal ein Stollen gewesen war, gelangte sie eine Höhle, die nur halb mit Wasser gefüllt war und in fünfzehn Metern Höhe ein Loch in ihrem Deckengewölbe besaß, durch das Tageslicht fiel.

Innerlich jubelnd machte sie sich sogleich an den Aufstieg. Sie würden den Wüstenmagier, der kaum schwimmen – geschweige denn,





vernünftig tauchen konnte, nicht mit einem Seil durch den überfluteten Tunnel zerran müssen, wenn er durch das Loch in die Kaverne herabgelassen werden konnte. Ein gesundes Selbstvertrauen schützte jedoch nicht vor den Gesetzen der Schwerkraft, wie die übermütige Elfe bei ihren Versuch, kopfüber an der Decke entlang zu kraxeln, am eigenen Leib erfahren musste. Mit einem Aufschrei des Entsetzens verlor sie den Halt und klatschte, hilflos mit den Armen rudern, auf die Wasseroberfläche, die sich als erschreckend hart und unnachgiebig erwies.

Resigniert und mit schmerzenden Gliedern machte sich die Paladine auf den Rückweg – zum Glück hatte niemand ihre peinliche Eskapade beobachtet – und wurde unterwegs von einem besorgten Gilean in Empfang genommen, denn ihr gellender Schrei war wahrscheinlich noch auf den schneebedeckten Gipfeln der umstehenden Berge zu vernehmen gewesen. Nachdem die Elfe ihre Kameraden von ihrer Unversehrtheit überzeugt hatte – kleinere Blessuren und ihr verletzter Stolz wurden hierbei großzügig vernachlässigt – schmiedeten sie einen Plan, wie sie die von außen die richtige Öffnung lokalisieren konnten, denn Löcher und Spalten im Boden gab es hier zuhauf.

Sie einigten sich auf Lärm und Rauch. Mit ein paar alten Lappen, Lampenöl und einer Flöte des Wichts kehrte Askaria auf dem Wasserweg in die Höhle zurück und machte sich rasch ans Werk – schließlich gab es hier kein trockenes Fleckchen, und auch die hartgesottenste Waldelfe bekam irgendwann einmal kalte Füße in dem eisigen See. Die nassen Lappen stopfte sie in eine Felsspalte, übergoss diese mit dem Öl und entzündete sie anschließend mit einem Zauber. Zwar stieg schwerer, dunkler Rauch von den Flammen auf, wie sie es geplant hatten ... doch das Feuer war relativ klein und die Höhle ziemlich groß, so dass sie nicht sicher sein konnte, dass die Rauchfahne ausreichen würde, ihre Gefährten auf das richtige Loch aufmerksam werden zu lassen ... und deshalb setzte sie sofort auch noch Plan 'B' in die Tat um – das Flötenspiel ... nicht schön, aber geil und laut.

Ihr unmelodisches Gepiepe fand jedoch ein jähes Ende, als sich plötzlich ein schleimiger Tentakel um ihren Knöchel wand und sie mit einem kräftigen Ruck unter die Wasseroberfläche zerrte. Der Schlinger mochte wohl keine Musik und war anscheinend doch mehr als nur eine Lügengeschichte, mit der man Kinder und Fremde erschreckte – den hatten sie in ihren Überlegungen ja vollkommen vernachlässigt! Ihre Versuche, ihn mit dem leuchtenden Dolch abzuschütteln, zeigten kaum eine Wirkung und führten nur dazu, dass das Ding seine Bemühungen, sie bei lebendigem Leib zu zerquetschen oder zu zerreißen, weiter verstärkte.

Da das so unmöglich weiter- und lange gutgehen konnte, rückte die Paladine dem Vieh nun mit den Wundern des Einen auf den amöben-

haften Leib und verpasste ihm Wunde um Wunde, sobald es ihr gelang, mental die hierfür erforderlichen spirituelle Reinheit zu erlangen, was unter den gegebenen Umständen gar nicht so einfach war. Erst nach dem dritten Mal ließ der Schlinger von seinem widerspenstigen Opfer ab – vielleicht aber auch nur, weil der Wicht, der inzwischen den Einstieg zur Höhle entdeckt hatte, mit Magie in dessen unmittelbarer Nähe ein Teil des Seewassers zum Kochen brachte.

Gilean und Shaddar waren leider viel zu groß, als dass sie sich durch das Loch zwängen konnten – also würde ihnen der Weg durch den kalten See nicht erspart bleiben. Der Wüstenmagier sprach sich nämlich vehement gegen den spontanen Vorschlag der Elfe aus, es einfach durch ein Wunder zu vergrößern. Wer konnte denn schon mit Sicherheit sagen, ob so eine Veränderung nicht die Wirkung der Mondstrahlen verfälschen würde, die ihnen in der kommenden Nacht den weiteren Weg weisen sollten? Dieses Wagnis wollten sie lieber nicht eingehen. Eines war jedoch vollkommen unbestreitbar: Von hier an würden sie ohne Pferde unterwegs sein, und auch die übrigen Dinge, die sie mit sich nehmen wollten, mussten wohl überlegt werden.

Diese Entscheidungen würden ihnen ganz bestimmt nicht leicht fallen.

24.07.2015
9. Abend

Im verborgenen Tal

Mit großer Sorgfalt sortierten die Gefährten all die Dinge ihrer Ausrüstung aus, die sie nicht auf ihre nächtliche Tauchpartie mitzunehmen gedachten – weil sie zu schwer waren, weil sie zu groß waren oder weil sie durch das Wasser unwiderruflichen Schaden nehmen würden. Anschließend suchten sie für ihre kostbaren Hinterlassenschaften ein möglichst sicheres Versteck. Doch das war in dem kargen Hochlandtal gar nicht so einfach. Aber sie wussten nicht, wie lange sie fort sein würden, und sie wollten nicht Gefahr laufen, dass sich in der Zwischenzeit Unbefugte an ihren Schätzen vergriffen. Zusätzlich ließen sie Prayaga zurück – obwohl er weder zu schwer, noch zu groß war, und auch nicht durch das Wasser unwiderruflichen Schaden nehmen würde – damit er sie im Notfall warnen konnte.

Eigentlich wollte sich Askaria nun ihrem dringend notwendigen Schönheitsschlaf zuwenden, bevor sie ins Unbekannte aufbrachen. Aber die Vorstellung, dass etwaige Verfolger während ihrer Abwesenheit das Tal unsicher machen könnten, beunruhigte Shaddar





derart, dass er seinen Vogel auf einen Spähflug aussendete. Schon eine Viertelstunde später vermeldete der Sperber Kiwitt das Nahen von vier Reitern – da war es um die erholsame Ruhe der geschundenen Elfe natürlich geschehen.

Mit vereinten Kräften wuchteten sie einige besonders schöne und runde Steine zum Talausgang und erwarteten ungeduldig die Ankunft ihrer Widersacher. Nun würden sie Gleiches mit Gleichem vergelten und sich für den Hinterhalt des Vortages rächen. Endlich zeigten sich zwei Ritter, deren Wappen – ein Vogel und ein Ziegenkopf – ihnen wohlvertraut waren. Sie befanden sich in Begleitung von zwei Knappen und waren wahrscheinlich die von Flavia abgewiesenen Gorion und Ludegranz, die wohl hofften, doch noch ihre Gunst zu gewinnen, falls es ihnen gelänge, sie aus der Gewalt des Waldmagiers zu befreien. Nun, diese Hoffnung würden ihnen die Abenteurer nun gehörig austreiben.

Eigentlich wollten sie ihre Felsbrocken gleichzeitig den steilen Hang hinabschicken, um unter ihren Verfolgern einen möglichst großen Schaden anzurichten, aber mit guten Absichten war das bekanntlich so eine Sache. Der Stein der Paladine polterte als erster los, während sich Gilean und Shaddar noch mit ihren Brocken abmühten. Sie hatten anscheinend wieder einmal ihre Kräfte hoffnungslos überschätzt. Er verfehlte zwar sein anvisiertes Ziel, sorgte aber unter den Ankommenden dennoch für reichlich Unruhe. Also schickten die Gefährten gemeinsam weitere Felsen talabwärts und beobachteten mit grimmiger Genugtuung, wie ihre Verfolger immer weiter zurückgetrieben wurden und so manche schwere Beule einstecken mussten. Zu guter Letzt sendete die Paladine den Fliehenden sogar noch ein paar gefiederte Grüße mit ihrem Langbogen nach und verdeutlichte so, dass hier oben zur Zeit niemand Willkommen war.

Da sie nicht genau wussten, wann ihnen in dieser Nacht der Vollmond den weiteren Weg offenbaren würde, brachen sie zeitig auf. Mit einem Seil und gutem Zureden bugsierten sie ihren wasser-scheuen Wüstenmagier, der sich gegen die beißende Kälte des Sees mit einem magischen Trank gefeit hatte, glücklich durch den überfluteten Tunnel. Askaria und Gilean froren hingegen wie die Schneider und hofften, dass sie aus den eisigen Fluten heraus kommen würden, ehe ihnen die Füße ganz abstarben.

Quälend langsam kroch das durch die Deckenöffnung einfallende Mondlicht über die finstere Wasseroberfläche. Fast schon fürchteten sie, dass gar nichts mehr geschehen würde, als sich um eine überflutete Stollenöffnung ein übernatürliches, bläuliches Leuchten ausbreitete – das musste das erwartete Zeichen sein! Ohne zu zögern, schwammen sie nacheinander hindurch und tauchten kurz

darauf auf ... mitten in einem brackigen Weiher ... der voller Seerosen und Frösche war ... und ihnen an seiner tiefsten Stelle nur bis zur Hüfte reichte.

Noch bevor sie ihre Verwunderung überwinden und aus dem trüben Tümpel steigen konnten, verweigerte ihnen ein knorriger Baumstumpf in scharfem Ton den Zutritt in den dichten Wald, der sie in alle Richtungen umgab – er war wohl der erste Wächter. Als erstes verlangte er, dass sie ihm den Namen des Meisters dieses Waldes nannten – da mussten die Helden nicht lange überlegen.

„Mordegast!“, riefen sie unisono und glaubten sich schon aus ihrem nassen Dasein erlöst – aber noch immer ließ sie der Baum nicht passieren.

Anschließend forderte er mit knarzender Stimme, dass sich einer von ihnen als würdig erweisen sollte, nach der Fürstentochter zu suchen, indem er sich mit ihm in den ritterlichen Tugenden und Disziplinen maß. Dies zielte wahrscheinlich auf die frischgebackenen Ritter Gilean und Shaddar ab, aber die dachten gar nicht daran, sich auf einen Wettstreit mit dem streitbaren Gehölz einzulassen und schickten die Elfe vor. Schließlich war Askaria eine Ritterette zu Sommereck und zugleich auch eine Ritterette zu Weiden ... und da gingen dem hölzernen Wächter die Gegenargumente aus.

Im ersten Wettstreit ging es darum, sein Gegenüber zu entwaffnen. Großzügig erhielt die Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes den Erstschlag ... und wusste diesen gut zu nutzen.

„Und jetzt ...?“ fragte sie keck, während der Baum verdutzt seiner hölzernen Klinge nachschaute, die sie ihm soeben mit einer eleganten Drehung aus dem Geäst geschlagen hatte. Im Teich jubelten Gilean und Shaddar begeistert, durften diesen aber noch nicht verlassen.

Die zweite Herausforderung, der sich die Elfe stellen musste, bestand darin, seinen Gegner über eine gewisse Distanz zurückzudrängen, und da der hölzerne Wächter Askaria gleich um mehrere Handspannen überragte und auch sonst ziemlich massig daherkam, glaubte er sich wahrscheinlich schon als Sieger. Aber die Paladine ließ sich nicht einschüchtern – und von einem sprechenden Baum schon gar nicht – und drückte und drängelte, was das Zeug hielt. Schon kurz darauf fand sich der Wächter des Waldes tatsächlich auf seinem hölzernen Hintern wieder. Sie hatte auch diese Disziplin für sich entschieden. Im Teich fielen sich Gilean und Shaddar begeistert in die Arme und warfen mit Seerosen um sich, aber sie durften diesen noch immer nicht verlassen.

Die Laune des Wächters war nun verständlicherweise nicht mehr die Beste, als er den dritten und letzten Wettstreit verkündete: den Lanzengang zu Schattenross. Dieses Mal wollte er sich von seiner





Gegnerin anscheinend nicht auf ganzer Linie deklassieren lassen und legte sich mächtig ins Zeug. Mehrfach wurde Askaria getroffen und auch verletzt – letztendlich war es aber wieder die Baumkreatur, die sich im Dreck wiederfand. Da gab sie sich endlich geschlagen und ließ die Helden ziehen.

Doch wohin sollten sich die Gefährten nun wenden? 'Wo die Windgeister singen', hieß es in dem Rätselreim, der sie bis an diesen verwunschenen Ort voller Augenpilze, Schlangenranken, rätselverrückten Steinkäuzen und Schattenkreaturen geführt hatte. Da sie aber nichts hörten, stapften sie erst einmal auf gut Glück los – alles weitere würde sich schon zeigen. Tatsächlich vernahmen sie schon bald ein seltsames Sirren, dem sie folgten, bis sie an ein einsam gelegenes, gewachsenes Haus gelangten. Dort lebten 'Askaldrion' und 'Askaldria', die sie freundlich empfingen und verköstigten. Nachdem letztere die Helden noch einmal mit irgend so einem spirituellen Tamtam angeblich auf deren Tauglichkeit überprüft hatte, Flavia überhaupt retten zu dürfen, brachen sie unter ihrer Führung zum 'Aufbewahrungsort' der Entführten auf, wo die Gefährten dann zeigen sollten, was wirklich in ihnen steckte.

Inzwischen wunderte sie gar nichts mehr – auch nicht, dass ihre Führerin zu einem Baum wurde, als sie unterwegs von einem schattigen Kerl mit rotglühenden Augen aufgehalten wurden, der doch tatsächlich von ihnen verlangte, dass sie sich gegenseitig erschlagen sollte, um sein Wohlwollen zu gewinnen. Wahlweise hätten sie aber auch den Baum Askaldria fällen dürfen. Als sie beides mit geschaukeltem Bedauern ablehnten, hetzte er ihnen kurzerhand drei Schatten auf den Hals, die ihnen mit ihren immateriellen Schwertern ganz schön zusetzten, da weder blanker Stahl noch jedwelches Rüstzeug ihnen etwas entgegensetzen vermochte.

Askaria schwelgte nach ihrem Triumph über den Baumwächter wahrscheinlich noch immer im Kampfrausch und war nicht zu bremsen. In 'Null-Komma-Nichts' hatte sie ihren Gegner zerfetzt – dabei führte sie noch nicht einmal eine magische Klinge, weil sie mit diesen nicht sehr pfleglich umging und häufig zerbrach. Die frischgebackenen Ritter Gilean und Shaddar taten sich da schon etwas schwerer. Aber auch sie gingen letztendlich siegreich aus diesem Kampf hervor, und als sie sich dann gemeinsam dem Oberschatten zuwenden wollten, hatte der sich schon aus dem Staub gemacht – den Gefährten war es nur Recht.

Bald darauf gelangten sie zu einem sehr gewaltigen Baum, dessen Stamm von einem fiesem Dornengestrüpp umwuchert wurde. Dort oben, so verriet ihnen Askaldria, lag Flavia in einem Zauberschlaf und harrte ihrer Erlösung. Sie mussten nur noch das Zauberwort sprechen, das ihnen den Zugang durch die dornige Wehr gewährte ... und schon hätten sie ihre Queste erfüllt. Dies sah jedoch der

sprechende Kauz ganz anders, der ihnen diesbezüglich jegliche Kompetenz absprach und sie für unwürdig erklärte. Normalerweise machten Helden mit derart komischen Vögeln einfach nur kurzen Prozess und zogen ihrer Wege – aber dieses Mal war es anders.

Vielleicht hatte aber auch nur Mordegasts Auftauchen das Schlimmste verhindert, denn der kleine 'größte Magier aller Zeiten' – oder einfach nur 'GröMaZ', wie Gilean so treffend anmerkte – bezichtigte den Orakelvogel, falsch zu spielen und sich in Dinge einzumischen, die ihn nichts angingen. Genervt strafte die Abenteurer die beiden nichtmenschlichen Streithähne mit Nichtachtung und wendeten sich wieder ihrem eigentlichen Problem zu – der dichten Dornenhecke, die sie beständig raunend nach dem Lösungswort befragte. Wenn sie sich doch nur an den Räseltext des blöden Kauzes erinnern konnten ... doch das launische Federvieh weigerte sich standhaft, ihn noch einmal zu wiederholen, und verhöhnte sie stattdessen nur.

'Mordegast' hatte ihnen schon einmal weitergeholfen – weshalb also nicht auch dieses Mal?', fragte sich die Elfe und wurde bei ihrem anschließenden Versuch, den Baumturm zu betreten, von den blitzschnell zustoßenden – und natürlich giftigen – Dornenranken regelrecht durchlöchert. 'Nein, das war falsch!', schloss sie taumelnd messerscharf und dachte noch einmal angestrengt nach. Ihr zweiter Versuch fußte auf einem verwegenen Gedanken – 'Sprich nichts, Freund, und tritt ein' hatte es schließlich im Räsel des Waldkauzes unter anderem geheißen – also sagte sie kein Wort ... und die Dornen ließen sie passieren.

Im Bauminnern wand sich eine gewachsene Treppe um eine leuchtende Kristallsäule in die Höhe. Das Licht erfasste sie und erfüllte sie mit neuer Kraft – körperlicher oder arkaner – und das fühlte sich gut an. Beschwingt erreichten sie die Plattform in der Höhe und fanden sich Auge in Auge mit der ungeduldig keifenden, doch nicht ganz so liebeizenden, dafür aber etwas kräftigeren Flavia wieder, während ihre wunderschöne Zofe in einem tiefen Zauberschlaf gefangen lag – da war dem GröMaZ wohl ein kleiner Fehler unterlaufen.

Mit vereinten Kräften schafften sie die Schlafende nach unten – die natürlich nur durch der wahren Liebe Kuss erlöst werden konnte – und machten sich auf den Rückweg, denn der Baum – die Seele des Landes und somit der wahre Herr des Zaubertals – hatte ihnen in der Kristallsäule ziemlich beunruhigende Bilder gezeigt. Anscheinend ging es nun doch tatsächlich um die Krone Valdorejias.



31.07.2015

10. Abend

Die Prinzenmacher

Irgendwie wird doch noch alles gut

Flavia die Liebreizende war gerettet und das auch noch fristgerecht. Die Helden waren mit sich und ihrer Leistung zufrieden – auch wenn man über den Liebreiz der Fürstentochter durchaus geteilter Meinung sein mochte. Shaddar hatte sich jedenfalls schleunigst von seinen Heiratsabsichten verabschiedet und berief sich auf die ursprüngliche List, mit seinem angeblichen Werben die Schurken aus ihrem Versteck zu locken, die den Ritter Ardulon derart vermöbelt hatten, so dass dieser sein Werben widerrief.

Dass die fürstliche Zofe Drusilla noch immer im Tiefschlaf gefangen lag, konnte man den Gefährten wirklich nicht anlasten – das hatte Mordegast in seinem Übereifer ganz allein verbockt, der mit diesem besonderen Kniff die Thronfolge Valdorejias in die rechten Bahnen hatte lenken wollen. Da sie aber nur durch der wahren Liebe Kuss erweckt werden konnte, war sie nun ein echter Klotz am Bein. Es kam für die Abenteurer jedenfalls nicht in Frage, die Besinnungslose mitsamt ihrer pompösen Montur durch den Krötenteich zurück in die reale Welt zu zerren. Sie hatten schon mit ihrem eigenen Zeugs genug Ballast am Hals, da brauchten sie nicht auch noch so eine aufgedonnerte Schickse. Also nörgelten sie so lange mit der Unterstützung des schadenfrohen Steinkauzes herum, bis der Waldmagier schließlich aufgab und sie vollkommen entnervt allesamt direkt bis an die Ufer des Bergsees versetzte.

Dort wurden sie jedoch bereits von den beiden Rittern Ludegranz und Gorion erwartet, die sich in der Zwischenzeit soweit von dem Steinschlag der Helden erholt hatten, dass sie den Aufstieg ins Hochtal trotz beachtlicher Blessuren bewältigen konnten. Bevor sich die Gefährten jedoch mit diesen beiden Unruhestiftern und deren Knappen auseinandersetzten, sammelten sie erst einmal ihre übrige Ausrüstung ein, die sie vor ihrem Aufbruch ins verborgene Tal überall im Umland versteckt hatten. Sie fanden erfreulicherweise alles unangetastet vor. Nun konnten sie auch den empörten Anschuldigungen der von Flavia abgewiesenen Jungritter mit der erforderlichen Gelassenheit entgegentreten, die Stein und Bein schworen, nicht für den missglückten Hinterhalt verantwortlich zu sein, in den Gilean, Prayaga und Shaddar auf ihrer Anreise geraten waren.

Obwohl sie nicht mehr als ihr Wort hatten, waren die Helden schließlich doch geneigt, ihnen Glauben zu schenken. Zumindest Askaria entschuldigte sich in aller Form und schenke dem reichlich verbeulerten Gorion sogar den Segen des Einen. Somit war ein zumindest oberflächlicher Frieden hergestellt, und sie beschlossen, gemein-



sam Flavia samt schlafender Zofe nach Siolvrenning zurückzuleiten, um ihre sichere Heimkehr zu gewährleisten. Zugleich beabsichtigten die Gefährten jedoch, während ihrer Reise die beiden Ritter genauer im Auge zu behalten und auf ihre Tauglichkeit zu prüfen, die Krone dieses Fürstentums zu tragen. Der Steinkauz hatte nämlich behauptet, dass es an ihnen sei, den Richtigen unter den beiden zu erkennen, wie er es ihnen schon einmal am Orakelstein georakelt hatte – nur hatte ihm damals keiner zugehört.

Wie bereits schon auf dem Hinweg vermieden sie es tunlichst, auf Burg Kuckucksnest bemerkt zu werden – die Rolle, die Fürst Ludgar in dieser gesamten Geschichte spielte, war ihnen mehr als nur suspekt – und zunächst schien es auch so, als sollte ihnen dies gelingen. Während ihrer Nachtwache wurde die Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes allerdings hinterrücks von einem schweren Schlag getroffen und in einer tiefen Bewusstlosigkeit geschickt. Als sie ihre Augen wieder öffneten und sich das Blut vom Hinterkopf wischte, war Ludegranz mit Sack und Pack in Richtung Familiensitz verschwunden.

Gilean und Shaddar sparten natürlich nicht mit Vorwürfen, während sie mit wehenden Fahnen durch die Dunkelheit eilten, um nicht von Fürst Ludgars Mannen aufgegriffen zu werden. Ein Gutes hatte dieser Zwischenfall allerdings, denn er erlöste die Gefährten aus ihrer Ungewissheit. Der etwas einfältige Gorion war derjenige, der Valdoreja zu neuer Größe führen würde – behauptete zumindest der Orakelkautz. Flavia nahm diese Erkenntnis mit erstaunlicher Gelassenheit auf, die in der ganzen Angelegenheit von niemandem um ihre Meinung gefragt worden war – auch als Fürstentochter hatte man es anscheinend nicht immer leicht.

Erschöpft erreichten sie Siolvrenning, wo sie allerlei Aufruhr erwartete. Die Visionen der Kristallsäule hatten anscheinend nicht übertrieben. Die Burgtore waren verrammelt und wurden von wappenlosen Bewaffneten belagert. Unter normalen Umständen wäre dies den Gefährten wahrscheinlich ziemlich schnuppe gewesen, denn Flavias Vater residierte ganz woanders, aber hier hatten sie die Ehrengarde der Fürstentochter zurückgelassen, und zu dieser zählte auch der singende Soldat 'Dardanel', der seine Mitreisenden und die Gefährten mit so manchem Volkslied 'unterhalten' hatte. Dieser Sangesmann hatte sich nur zum militärischen Dienst dieser Mission verpflichtet – so behauptete zumindest Flavia – um Drusilla nahe zu sein, in die er unsterblich verschossen war. Welche Gefühle die Zofe hingegen für ihren glühenden Verehrer hegte, wusste sie nicht, aber er stellte unbestreitbar gegenwärtig die beste Möglichkeit dar, die Schlafende zu erlösen.

Zunächst schlich Gilean unsichtbar durch die verlassen Gassen und versuchte durch heimliches Lauschen, mehr über die geheim-





nisvollen Angreifer in Erfahrung zu bringen, bei denen es sich anscheinend um Bürger dieser Stadt handelte, die allen Ernstes hier und jetzt die Monarchie abschaffen und eine freie Republik ausrufen wollten – aber vielleicht hatte er das alles auch nur falsch verstanden. Dieser Aufstand passte ihnen jedenfalls so gar nicht in den Kram, denn wie sollten sie nun Drusilla durch die Reihen der Belagerer in die Burg schaffen?

Da wusste Shaddar Rat. Er hatte seinen neuen Zauber, der es ihm ermöglichte, ohne nennenswerte Eigeninitiative größere Lasten zu transportieren, eigentlich schon länger ausprobieren wollen, und dies war eine gar prächtige Gelegenheit. Theoretisch sollte dies auch funktionieren, wenn er auf seinem magischen Teppich durch die Lüfte flog. Viel mehr Kopfzerbrechen bereitete ihm da schon die Überlegung, wie er die Eingeschlossenen innerhalb der Burgmauern davon abhalten sollte, ihn im Übereifer einfach abzuschießen, noch ehe er die Gelegenheit gehabt hatte, ihnen sein an sich hehres Anliegen vorzutragen. Bei solchen Gelegenheiten lagen die Nerven im Allgemeinen bekanntlich ziemlich blank.

Letztendlich vertraute er jedoch auf seine außergewöhnliche Erscheinung und machte sich einfach mit seiner schnarchenden Last auf den Weg. Er hatte Glück. Er wurde relativ freundlich empfangen und auf seinen Wunsch hin zum Rittmeister Galen gebracht, der der Ehrengarde der Fürstentochter während ihrer Anreise vorgestanden hatte. Er erkannte natürlich den Wüstenmagier und auch die schlafende Zofe sofort, und Dardanel wurde herbeigeschafft, der sein Glück kaum fassen konnte, als er erfuhr, welches Opfer von ihm verlangt wurde. Kurz darauf schlug Drusilla tatsächlich ihre Augen auf, und Shaddar empfahl sich – schließlich hatten sie noch eine Thronfolge zu regeln.

Der Rest ist ziemlich rasch erzählt. Sie blieben während ihrer Weiterreise nach Valdovrenning unbehelligt, denn es waren Ludgars und Gorodins Mannen gewesen, die sich in Siolvrenning in die Haare geraten waren, und ohne Zofe kamen sie zudem deutlich schneller voran. Stolz präsentieren dort die Gefährten dem noch amtierenden Fürsten Valdo seine gerettete Tochter samt erwähltem Bräutigam, dessen hervorstechende Charaktereigenschaften – Gradlinigkeit, Treue, Fleiß und ein gehöriges Maß an Begriffsstutzigkeit – gerade recht dafür geeignet schienen, die schwere Bürde der Krone und der Vermählung mit der willensstarken Flavia auf sich zu nehmen. Mit jeweils zweihundertfünfzig jhombuthischen Goldthalern im Gepäck zogen die Abenteurer neuen Abenteuern entgegen und waren heilfroh, dieser Gegend des zwanghaften Frohsinns und der geselliger Lebensfreude endlich entronnen zu sein.