

B.34 Reine Schwertsache

Teil 1: Die Straße zur Hölle

Isolde & Harald Popp, MIDGARD-Abenteuer VF&SF 2011

Copyright © 2007 by Isolde & Harald Popp.

Auftakt in PadKuChung

Die alte dämonische Bekannte Weiße Wolke [siehe B.13] entführte die Gefährten (Coiree, Gundar, Ilmor, Murad, OhMeiShe, Shui und Vämpi) aus Moravod, um sie nach KuenKung zu Richter Di zu bringen, stürzte aber nach einem Zusammenstoß im empyreischen Luftraum ab und verschwand spurlos. Die Gefährten landeten etwa 800 km westlich von KuenKung in einem Heuhaufen in PadKuChung.

PadKuChung

PadKuChung:	70.000 Einwohner
Fürstenfamilie:	Kwan
Berater:	HanNiuPang
Rang:	Kilin

PadKuChung hieß vor der Ankunft der Adepten TsaiChung und ist die Hauptstadt Suis und ein befestigter Kriegshafen. Die Stadt besitzt einen äußerst fanatischen PadKu-Tempel und ist auf Dauer nur für jene Fremde empfehlenswert, die sich als Strategen und Flottenadmirale mit bester Reputation in den Dienst der Schwarzen Adepten stellen wollen.

Die ländliche Bevölkerung von Chan und Sui hat dagegen die Adepten nach nunmehr 800 Jahren Herrschaft gründlich satt. Das Volk macht „Dienst nach Vorschrift“. ChenMen, der Glaube an den göttlichen Weg, mit seiner Mischung aus schamanistischen Vorstellungen, alten Volksreligionen und Regionalgöttern hat sich im Bewusstsein des einfachen Volkes noch besser erhalten als anderswo, ein idealer Nährboden für verborgene Sekten und Geheimbünde.

Im Wirtshaus *Kühler Becher* kam es zu einem Wiedersehen mit LaLi. Der über sein

schreckliches Aussehen und den damit verbundenen geringen Chancen bei den Frauen sehr betübte Händler hatte seine Freunde ja verlassen gehabt, um sich auf die Suche nach einem geeigneten Schönheitschirurgen zu machen. Ein himmlischer Beamter hatte LaLi bereits den „Tipp“ gegeben, den Traumchirurgen Dr. Fong aus der Unterwelt zu befreien; der Spezialist wurde dort von Dämonen festgehalten. Auch die Königinmutter würde seine Dienste dringend benötigen! Der Eingang zur Unterwelt sollte sich angeblich im Katori-Schrein im TsaiChenTal befinden – LaLi hatte ihn aber nicht gefunden.

Beim Wiedersehensmahl auf der Terrasse des Wirtshauses lernten die Freunde einen gehetzt wirkenden Jüngling kennen, der sich zunächst an ihren Tisch setzte, dann aber gleich unter diesem verschwand, weil SongJian, der gleichermaßen missratene wie vom Fürsten geliebte Fürstensohn, mit seinen fünf Schergen auf die Terrasse kam, auf der Suche nach einer weiblichen Person. Ein Geck in seinem Gefolge zwickte gleich mal Vämpi in den Busen - und überhaupt wurde allen klar, dass diese Bande nur darauf aus war, Ärger zu machen.



SongJian, der Große Luststern

Der alte Fürst MaKwan liebt seinen jüngsten Sohn Song über alles. Obwohl

dieser vor kurzem als *Scheng* (Schwiegersohn und Familienvorstand) in die Familie Jian eingehiratet hat, erfüllt er ihm jeden Wunsch. SongJian ist ein überaus misstrauender Tunichtgut. Seine Frauengeschichten haben ihm den Spitznamen *Großer Luststern* eingebracht – und er ist sogar noch stolz darauf! SongJian verschwendet das Vermögen seines Schwiegervaters und gilt als gewalttätig und heimtückisch. Zusammen mit seinen Brüdern und Freunden führt er sich in PadKuChung auf wie ein Bandenchef und terrorisiert die einfache Bevölkerung. Von den Stadtbewohnern werden er und seine Freunde hinter vorgehaltener Hand nur als „Ortstyranen“ bezeichnet. Den Stadtkommandanten, der eigentlich dem Fürsten selbst direkt unterstellt ist, haben sie vollkommen in der Hand.

Natürlich zückten die Gefährten ihre Waffen – und sie töteten einen der Begleiter SongJians und betäubten den Fürstensohn. Sie hätten vielleicht noch allerlei anderen Unsinn angestellt, wenn nicht ein weiterer Gast auf der Terrasse, der ehrenwerte Meister der Transportschutzgilde namens Hong, eingegriffen und die Fremden schnell in das Haus seiner Gilde gebracht hätte. Der hübsche Jüngling (oder war das etwa ein Mädchen gewesen?) blieb übrigens spurlos verschwunden.

Nach einem kleinen Übungskampf im Haus der Gilde kam Hong zur Sache:

„Unsere Transportschutzgilde sucht ein paar fähige Personen, die einen wichtigen Transport sicher durch Räubergebiet geleiten. Es handelt sich um eine Truhe mit Geburtstagsgeschenken der hiesigen Witwe Wu an den Fürsten Tschung von KuenKung. Bringt ihr die Lieferung sicher an ihr Ziel, wird sich unsere Gilde glücklich schätzen, euch dort kostenlosen Unterricht erteilen zu dürfen. Darf ich mit eurer Zustimmung rechnen?“

Außerdem sollte ein Rechtsgelehrter namens SuSchen den Transport begleiten, dessen Aufgabe es war, das Geschenk der Witwe Wu dem Fürsten Tschung mit den passenden Worten zu überreichen.

Die Freunde waren einverstanden, weil sie so durch einen Geheimgang aus der Stadt kommen konnten und Hong ihnen außerdem zur Belohnung die kostenlose Ausbildung bei der Gilde in KuenKung zugesagt hatte.

Durchs Rotmoos nach ChuLongMen

Nach knapp zehn Tagesreisen durch den Sumpf abseits der Hauptstraße erreichten die Gefährten einen Fluss namens Mu.

Ihr kommt an einen etwa 400m breiten behäbigen Fluss, der so träge dahinfließt, dass er fast schon einem See gleicht, der von einem üppigen Schilfgürtel eingefasst ist. Der Weg endet an einer halbrunden Lichtung, an der acht unbewaffnete Tagelöhner sitzen, die sich die Zeit mit Würfelspielen vertreiben. Sie begrüßen euch freudig und bekunden, dass es sich ausgezeichnet trifft, wenn noch weitere Reisende übersetzen wollen, da der Preis für die Überfahrt sich dann durch mehrere Köpfe teilt. Der Fährmann sei ein Fischer, der seine Reusen mit Aalen abklappern und bei Bedarf Reisende übersetzen würde. Deswegen habe man heute schon ein wenig darauf gewartet, dass er endlich auftaucht.

Angeblich waren das Bauern, die anderen geholfen hatten, eine Scheune aufzubauen, aber LaLi hatte da seine Zweifel. Tatsächlich wollte mitten auf dem Fluss der Kapitän der *Schwarzen Schildkröte*, ein gewisser *Schlammflussdrache*, unterstützt von zwei weiteren Bootsleuten, plötzlich mit den wohlhabenden Reisenden über die angemessene Höhe des Fährpreises sprechen. Die strikte Weigerung der Gefährten führte zu einem harten Kampf [u.a. erhielt Vämpi einen kritischen Beintreffer, und OhMeiShe kritische Treffer

am Auge und am Arm]. Schließlich blieben die Freunde aber Sieger und wurden gefahrlos ans andere Ufer gebracht. Murad sorgte für bedauerliches Siechtum des Schlammflussdrachens mit einem *Bösen Blick*, ehe sie den blassen albinoartigen Anführer der 50-köpfigen Piratenbande laufen ließen, der den Helden seine künftige Unterstützung zusicherte, solange er etwas zu sagen hätte (was nicht mehr lange dauern würde, wie Murad seinen Freunden hämisch zuraunte).

Am Abend dieses Tages erreichten die Gefährten endlich das Gildenhaus in ChuLong Men.

ChuLongMen

ChuLongMen:	100.000 Einwohner
Fürstenfamilie:	LingHu
Berater:	SchenNoFei
Rang:	Goldfasan

Husu ist eine Perle unter den acht Provinzen KuroKegaTis. Das warme geschützte Klima und der Wasserreichtum verwandeln die terrassierten Hänge jedes Frühjahr in einen blühenden Garten. Die Hauptstadt von Husu ist ChuLongMen, was soviel wie Bambusdrachentor bedeutet, wohl wegen der ausgedehnten Bambuswäldchen und der Schlucht, die hier beginnt und in der Nähe des Fünf-Drachen-Sees endet.

Die Bewohner von ChuLongMen gelten als elegant und geschmeidig, Meister der Dichtkunst und der scharfen Zunge. Hier befindet sich die Fast-Voller-Mond-Akademie. Der Fürst von Husu war einer der ersten, der den neuen Kaiser anerkannte, weil er die Vorherrschaft der östlichen Familienclans satt hatte. Die Leute von Husu sind noch heute der Ansicht, dass die Unsterblichen Mandarine dem Land mehr Vorteile als Nachteile gebracht haben.

Als ihr euch der Stadt nähert, seht ihr, dass im Südosten auf den Hügeln viele Menschen ihre Zelte aufgeschlagen haben; dort befindet

sich auch das Tal, das auf drei Seiten von Hängen umgeben ist und damit die richtige Kulisse abgibt für das morgen stattfindende weithin bekannte Turnier des Fürsten LingHu.

Beim Passieren des Stadttors warnen euch die Wachen, dass ihr vermutlich in der ganzen Stadt keine Unterkunft mehr finden werdet, aber als SuSchen euren Gildenausweis vorweist, lächeln sie beruhigt. Das Gildenhaus hat bekanntlich immer ausreichend Platz für die Transporteure. Tatsächlich drängen sich überall auf den Straßen und Plätzen viele Menschen; das Turnier ist für viele zugleich auch eine ausgezeichnete Gelegenheit, seine Verwandten zu besuchen, kleine Geschäfte zu besprechen oder seine Waren feilzubieten.

Im Gildenhaus werdet ihr herzlich begrüßt; man hat den Transport der Witwe Wu bereits erwartet. Die Truhe wird im gut bewachten Lagerraum der Gilde sicher verwahrt; auf euch wartet ein einfaches, aber sauberes Sammelquartier und eine herzhafte Mahlzeit. Der Gildenmeister XiaoPing erklärt euch freundlich: *„Ihr habt vermutlich den schwierigsten Teil eures Transports bereits geschafft. Hier seid ihr jedenfalls in Sicherheit. Das ist ja wohl nur dieser Stadtkommandant von PadKuChung, der uns dort solche Schwierigkeiten macht, aber bis hierher reicht sein Einfluss nicht. Ruht euch gut aus heute Nacht, und genießt morgen das Turnier. Erweist uns doch die Ehre und nehmt als unsere Gäste daran teil – wir können euch Teilnahme­scheine besorgen, die es euch erlauben, als fortgeschrittene Kandidaten im Turnier mitzumachen. Wer weiß, vielleicht erringt ihr auf diese Weise sogar höchste Ehren und gewinnt einen magischen Namen? Euer Ruhm würde auch auf unsere Gilde abstrahlen, das wäre mir freilich ganz recht. Übermorgen könnt ihr dann auf der bequemen Handelsstraße weiterreisen. Ich kann euch ein paar angenehme Wirtschaften empfehlen.“*

SuSchen nimmt dieses Angebot sofort freudestrahlend an. *„Das ist ein wunderbarer Vorschlag, für den ich mich im Namen aller sehr bedanke. Ich werde auf jeden Fall in der Disziplin Dichtkunst mein Glück versuchen, und wer könnte meiner scharfen Zunge schon standhalten?“*

Etwas überrascht verbeugt sich der Gildenmeister: *„Ehrenwerter SuSchen, eure Zusage erfreut mein Herz. Tatsächlich war ich so unachtsam, nicht sofort an eure weithin gerühmten Werke zu denken; ich gehe aber davon aus, dass wir euch diesen Wunsch erfüllen können. Verzeiht, dass ich euch sonst nur die Teilnahme an den gildengemäßen Disziplinen ermöglichen kann.“*

Turnier in ChuLongMen

Im Trubel des Turniers verloren sich die Freunde aus den Augen. Deshalb blieb es ihnen auch verborgen, dass der schöne „Jüngling“, der natürlich ein Mädchen namens KenTsenFen war, ihren Gefährten OhMeiShe angesprochen hatte.

„Ich möchte dich um einen großen Gefallen bitten! Ich muss heute abend unbedingt in den Palast des Fürsten QiLingHu kommen. Dort habe ich etwas zu erledigen, aber das soll dich nicht kümmern. Ich wünsche mir deshalb, dass du diesen Wettbewerb gewinnst – dann kann ich als deine Freundin am Festgelage teilnehmen. Hab’ keine Sorge, für dich besteht keine Gefahr, das verspreche ich dir! Die Regeln schreiben niemandem vor, mit welcher Waffe er beim Turnier antritt – und ich kann dir ein wirklich erstklassiges Schwert leihen, wenn du mir deine Hilfe versprichst. Es wird kein Problem sein, wenn du bisher nur mit einem normalen Langschwert gekämpft hast, vertrau’ mir bitte! Ich hab’ es sowieso schon in euer Quartier gebracht, du brauchst es nur zu holen, es liegt auf deinem Bett. Geh’ schon, ich hab’ noch was zu tun.“

OhMeiShe fand im Haus der Gilde tatsächlich ein schönes Schwert und nahm es mit zum Turnier. Seinen Gefährten verriet er nichts davon – und als LaLi später von diesen Geschehnissen erfuhr, war er stinksauer auf diesen „rein triebgesteuerten Heimlichtuer“ (oder war er etwa nur eifersüchtig auf dessen Erfolg bei KenTsenFen?).

Beim Turnier gab es Waffengänge und ein Wagenrennen mit Speerwerfen und Bogenschießen. LaLi durfte dort einen erkrankten Fahrer ersetzen, warf aber bei einer Testfahrt schon in der ersten Kurve den Zweispänner um. Dank Murads Erster Hilfe und des Großmuts der kanthanischen Kämpfer konnte er trotzdem seinen Job als Wagenlenker behalten. Beim Wagenrennen verlor „das Team von LaLi“ leider dennoch, wenn auch sehr knapp, gegen die einheimischen Gegner.

Beim Bogenschießen um den Titel des *Wolkenadlers* gewann ein Einheimischer; Gundar, Ilmor und Vämpi gingen leer aus.

Beim Krummsäbel-Kampf (in magischer „Fechtrüstung“ mit markierten Zielbereichen) um den Titel der *Pantherkralle* beteiligten sich erfolglos Gundar, LaLi und Shui.

Coiree gewann beim Bo-Stab-Wettbewerb den Titel *Geflügelte Heuschrecke*.

Beim Langschwert-Kampf kämpfte OhMeiShe trotz Armverletzung mit KenTsenFens Schwert unglaublich gut, aber den Titel *Schneidteufel* gewann zuletzt dann doch der bessere Kämpfer: Ilmor Vasaron!

SuSchen versagte beim Dichterwettbewerb und wurde mit dem Titel *Laberbacke* verspottet und beim Aussprechen dieses Worts jedesmal zum Stottern gebracht.

Die Gewinner magischer Ehrentitel wurden gemeinsam mit ihren Freunden zu einem Abendessen in den Palast des Fürsten

QiLingHu geladen; das sorgte für den Wunsch der Gefährten nach einem stärkenden Nachmittagsschlafchen. OhMeiShe kam dabei das tolle Schwert KenTsenFens „während des Schlafs“ abhandeln – kein Wunder, wenn niemand sonst darauf aufpassen konnte!

Zu Gast bei Fürst QiLingHu

Am Abend erwartete vor dem Fürstenpalast KenTsenFen die Gefährten und wollte sie einfach und ohne weitere Erklärung am Arm ihres „Freunds“ OhMeiShe zum Empfang der Turniergewinner begleiten. Ganz so „nützliche Idioten“ wie OhMeiShe wollten die anderen Transporteure aber doch nicht sein, und das Mädchen musste schmolend draußen bleiben.

Der Palast der LingHu ist eine ausufernde Ansammlung von Mauern, Höfen und Gebäuden. Der Trakt, in dem das Fest stattfindet, ist nur ein kleiner Teil der Gesamtanlage. Die meisten Gebäude mit Ausnahme der Festhalle, deren Seitentrakten und dem Wachhaus sind nur ebenerdig. Die gemauerten Gebäude sind mit bunten Ziegeln gedeckt. Ziegelmauern trennen die einzelnen Höfe.

Man betritt die Anlage durch das überdachte Wachhaus, über welches man in einen gepflasterten Hof gelangt, der durch an den Wänden befestigte Fackeln hell erleuchtet ist. Links und rechts führen bewachte Tore in den Wirtschaftshof bzw. in private Wohnbereiche. Geradeaus geht es in ein elegantes Foyer, das mit farbigem Marmor ausgekleidet und mit Blumengestecken geschmückt ist. Livrierte Diener in Seidenjacken mit dem Emblem der LingHu, einem tief eingeschnittenen Herz, reichen den ankommenden Gästen heiße Tücher zur Erfrischung. Hier begrüßt auch der Zeremonienmeister die Gäste.

Die Festhalle selbst ist eine großzügige Halle mit einer reichgeschnitzten Holzdecke und farbigen Fresken an den Wänden. Zahlreiche

Bronzeleuchter sorgen für angenehmes Licht, sobald das durch die Oberlichte einfallende Tageslicht verblasst. Am Ende des Raums befindet sich eine hölzerne Empore.

Im Palast haben sich alle Gäste in der großen Halle versammelt. Vorne sitzt an einer langen Tafel Fürst QiLingHu mit seiner vielköpfigen Familie. Auch SchenNoFei, der Berater des Fürsten, befindet sich an dieser Tafel – man erkennt ihn an seiner weißen Schädelsmaske. Davor sind hufeisenförmig die reich geschmückten Tische aufgebaut, an denen denjenigen Gästen, die der Fürstenfamilie nahestehen, allerlei Leckerbissen aufgetragen werden (u.a. widerlich schmeckende süß-saure Affenpfoten, die noch reichlich vorhanden sind, Seidenraupen, gegrillte Tausendfüßler, Lammhoden, „Schlappschwänze“ (Widderpenis) oder Seesterne). In der Mitte spielen und tanzen Akrobaten und Schauspieler.

Die übrigen Gäste stehen im hinteren Bereich der Halle und an den Seiten in lockeren Grüppchen herum und unterhalten sich; beliebte Themen sind die Ereignisse beim Turnier, geschäftliche Erfolge, der günstige Erwerb schöner Waren, der erfreulich warme Spätsommer und die erwartete Ernte – und Klatsch und Tratsch aller Art. Diener huschen zwischen den Grüppchen umher und reichen kleine Happen (neben den unbeliebten Affenpfoten z.B. „heiße Sprossen“, ein kalter süßsaurer Bambus-Salat mit einer Unmenge grünen Chilis) und verschiedene Getränke.

Die Transporteure hatten sich gerade ein wenig mit den Getränken und Speisen vertraut gemacht, als alle Gespräche verstummten.

Fürst QiLingHu erhebt sich und sämtliche Gespräche verstummen, als er zu sprechen beginnt: „*Ehrenwerte Gäste, liebe Freunde meiner Familie, edle Sieger des*

diesjährigen Turniers von ChuLongMen, euer Kommen erfreut mein Herz. Lasst uns nach den erhabenen Wettkämpfen nun miteinander einen höchst angenehmen Abend verbringen. Die süß-sauren Affenpfoten hat meine Erste übrigens höchstpersönlich zubereitet – lasst sie euch schmecken! Aber ich sehe, dass der edle SchenNoFei, unser höchst gelehrter Berater, ein paar Worte an euch richten möchte – bitte sehr!“

Der Berater spricht im Sitzen und hinter seiner Maske verborgen; dabei fällt euch auf, dass er bei der Silbe „Li“ immer kiekst. *„Erhabene Sieger, ich will mich kurz fassen. Drei Sinnsprüche des weisen SunTsu sollen euch genügend Stoff zur inneren Einkehr bieten:*

Erstens: Vergiss bei einem Kampf nie dein Ziel: es ist der Sieg, nichts weiter.

Zweitens: Wenn du weißt, wann du kämpfen sollst, und wann nicht, ist der Sieg dein.

Drittens: Wer kämpfen will, der nutze seine Kraft; wer aber siegen will, der verdopple sie.

Denkt immer daran!“

Nach einer kurzen Pause, die jedem Zuhörer Gelegenheit geben soll, den tieferen Sinn dieser überaus weisen Worte zu ergründen, fährt QiLingHu fort: *„Ehrenwerte Gäste, ich freue mich, euch nun mitteilen zu dürfen, dass wir gleich das Vergnügen haben werden, uns am Auftritt einer begnadeten Schauspielerin und Tänzerin zu erfreuen, die die Einladung meines lieben Sohns Sing angenommen hat und uns nun mit ihren Künsten verzaubern wird. Liebe Freunde, ehrenwerte Gäste – hier kommt sie, die unvergleichliche TsinJie aus MeiSchi!“*

TsinJie bot einen faszinierenden Schleiertanz dar, der alle Zuschauer in seinen Bann zog. Alle? Nun ja – Murad, OhMeiShe und Vämpi entging nicht, dass ein abgehetzter Bote der Familie Kwan aus PadKuChun dringend den fürstlichen Berater zu sprechen wünschte und sich tatsächlich noch während des Tanzes mit SchenNoFei in einem Nebenraum traf. Zu den beiden gesellte sich

kurz darauf SingLingHu, dem die drei Transporteure hinterherschlichen.

Die Drei folgten ihm und belauschten folgendes Gespräch:

Mit Kieks: *„Schön dass ihr meiner Bitte gefolgt seid, junger Scheng!“* <Unterton: Länger hätte ich auch keine Geduld mehr gehabt!>

Richtig schleimig: *„Meister, ich bitte um Vergebung, die unfähige Dienstmagd hat so lange gebraucht, mich zu finden.“*

Mit Kieks: *„Ihr seid entlassen, Bote.“*

<Bote verlässt das Zimmer.>

Mit Kieks: *„Der Bote hat gerade eine Nachricht überbracht, die ich euch nicht vorenthalten möchte.“*

<Papier raschelt.>

Schleimig: *„Was, ich wusste schon immer, dass mein Freund Song den Verstand eines hohlen Kürbisses hat! Und ein Mann der entschlossenen Tat war er auch noch nie! Jetzt wissen wir leider nicht genau, ob sich das Zwillingsschwert bei dem Transport befindet!“*

Mit Kieks: *„Euer Freund scheint genau so schlau zu sein wie Ihr, junger Scheng. Ich wiederhole deshalb: Es ist von größter Bedeutung, dass beide Schwerter in unseren Besitz kommen. Wir dürfen nichts dem Zufall überlassen!“*

Ratlos: *„?“*

Mit Kieks: *„Wir müssen also davon ausgehen, dass Witwe Wu das andere Schwert in Besitz hat. Schließlich waren die Wu noch vor ein paar Jahren die befreundete Familie der Jian! Und von den Jians stammt ja das Schwert, das Ihr Eurem Freund abgewonnen habt. Es erscheint mir völlig klar, dass sie es außerhalb des*

Einflussbereichs der Familie Kwan schaffen will; schließlich hasst sie den Fürsten aus ganzem Herzen, und nicht ohne Grund, wie mir scheint. Was denkt Ihr, junger Scheng?“

Schleimig: *„Wir dürfen gegen die Gilde nicht offen mit Gewalt vorgehen. Das würde gegen das Gesetz verstoßen.“*

Mit Kieks: *„Soviel ist klar. Hört meinen Rat. Besorgt Euch gleich morgen früh beim Stadtrichter einen Durchsuchungsbefehl. Behauptet einfach, es werde nach gestohlenem Gut gefahndet. Der Stadtrichter ist doch in Eurer Hand, nicht wahr? Wird dann das Schwert gefunden, lasst es beschlagnahmen. Ihr könnt ja beschwören, dass dies genau das Schwert sein muss, das Euch gestohlen wurde. Schließlich habt Ihr es bei einer Saufwette von Eurem Freund gewonnen! Euer Wort sollte reichen.“*

Nicht mehr ganz so schleimig: *„Ähhh?“*

Mit Kieks: *„Naja, es weiß doch niemand außer uns beiden, lieber Scheng, dass es zwei Schwerter gibt, oder war ich nicht deutlich genug, als ich Euch anwies, darüber strengstes Stillschweigen zu bewahren?“*

Gar nicht mehr schleimig: *„Urggs!“*

Mit finalem Kieks: *„Na also, dann sputet Euch und macht, wie ich Euch gesagt habe!“*

Natürlich machten sich die Transporteure nun gewaltige Sorgen, dass sie verfolgt wurden. Sie kehrten schleunigst zurück ins Haus der Transportschutzgilde. Unterwegs kam es zu einer Begegnung:

Es ist Nacht in ChuLongMen. Auf den Straßen herrscht immer noch ein unübersichtliches Durcheinander. Viele Gassen sind von Laternen hell erleuchtet. Überall sind kleine Grüppchen von Nachtbummlern in Feierstimmung unterwegs.

Ihr lauft gerade durch eine kleine ruhige Gasse zwischen den Häusern, da hört ihr, wie sich jemand oben auf den Dächern sehr schnell von Haus zu Haus bewegt. Ein spinnenartiges geflügeltes Wesen (etwa 50cm Flügelspannweite) fliegt mit einem hässlichen Brummen hinterher.

Die Flüchtende war niemand anders als KenTsenFen! Als sie ganz locker die eine Mauer hinab- und die Mauer auf der anderen Straßenseite wieder hinaufspurtete, kam die komische Dämonenspinne kurz in Reichweite der Abenteurer - und OhMeiShe, der dieses Zusammentreffen geistesgegenwärtig vorausgeahnt hatte, machte ihr mit einem einzigen spontanen Hieb fast sofort den Garaus. KenTsenFen verschwand spurlos über die Dächer der Stadt.

Im Gildenhaus trafen die Freunde auf die verwirrte Calyna, die hier soeben „einfach vom Himmel gefallen“ war.

Die Reise geht weiter

Nach langer Diskussion kamen die Abenteurer zu folgender Einschätzung der Lage. Erstens: QiLingHu hatte ein Zwillingsschwert, das nun SchenNoFei besaß. Zweitens: SchenNoFei vermutete ein zweites Schwert in der Truhe der Witwe Wu, aber da irrte er sich. Das zweite Schwert hatte vermutlich KenTsenFen (oder war KenTsenFen selbst, wenn LaLi Recht behalten sollte, der Frauen prinzipiell alles zutraute und sie gerade deshalb so reizvoll fand). Das Mädchen hatte vermutlich soeben vergeblich versucht, dem Schwarzen Adepten das erste Schwert zu entwenden. Drittens: Niemand wollte die bevorstehende morgendliche Durchsuchung der Truhe abwarten.



Vom ortskundigen SuSchen geführt, dem XiaoPing einen geheimen Gang bezeichnet hatte, der unter der Stadtmauer hinausführte, stießen die Abenteurer auf einem kleinen Platz ausgerechnet auf den busenzwickenden Ortstyranen (*Gelber Wespenstachel*) aus PadKuChung und einem Dutzend seiner Waffengefährten. Ehe es jedoch zu einem harten Kampf kommen konnte, vernichtet Murad mit einer schnellen Feuerkugel einen Teil der Schlägertruppe. Der Rest gab entweder Fersengeld und oder blieb abwartend stehen. Als nun jedoch ein dunkelhäutiger Hüne mit zwei großen Streitäxten den Platz betrat und sich drohend umsah, reichte es allen – und die Leute des Wespenstachels flohen in die eine, die Transporteure der Witwe Wu in die andere Richtung.

Unter SuSchens Leitung verließen die Freunde erfolgreich die Stadt und hasteten den ganzen folgenden Tag durch den Sumpf südlich von ChuLong Men, bis der Gelehrte schließlich zugab, dass er sich verlaufen hatte.

Im Pfirsichblütentempel

Schließlich tauchte vor den völlig durchnässten Transporteuren in der bereits einsetzenden Abenddämmerung im plätschernden Regen plötzlich der Umriss eines alten verlassenen Steintempels auf, der auf einem flachen Felshügel errichtet wurde, der sich an dieser Stelle aus dem Sumpfgebiet erhob.

Auf einem verwitterten Holzschild über der Eingangstür aus Stein steht *Pfirsichblütentempel*. Die steinerne Eingangstür lässt sich zur Seite schieben. Der Tempel hat einen einzigen großen Raum mit

steinernem Fußboden und gemauerten Steinwänden mit Nischen, in denen vermutlich früher Götterstatuen standen. Die ehemals farbenprächtigen Wandmalereien sind zur Unkenntlichkeit verblichen; durch die Wände ziehen sich tiefe Risse, und an vielen Stellen fehlt der Mörtel. In der Mitte steht auf einem niedrigen viereckigen Sockel ein runder Altarstein (40cm hoch) aus Granit, der den Himmel repräsentiert. Das von Holzsäulen gestützte 4m hohe Ziegeldach ist noch weitgehend dicht; nur auf den Altar tropft ein wenig Regenwasser. Die einstmals bemalten Holzsäulen und das Dachgebälk sind mit schönen Schnitzereien verziert, die an Blüten, Schmetterlinge und Vögel erinnern.

Hinter dem Altar befand sich der Umriss einer steinernen Falltür im Felsboden, den Coiree schnell entdeckt hatte – aber die Falltür blieb zu, weil die Abenteurer erstmal schlafen wollten.

Am Morgen hörte Ilmor bei seiner Wache Hufgetrappel und erspähte 24 Verfolger, die ihnen Fürst QiLingHu hinterhergeschickt hatte. Die Abenteurer versteckten sich in der magischen Dunkelheit (*Bannen von Licht*) Murads und die nachlässigen Verfolger fielen tatsächlich auf diese einfache Tarnung herein! Wenn das kein Wunder war!

Kaum waren die Leute des Fürsten weg, öffnete LaLi die Falltür.

Von der Falltür aus blickt ihr hinab in eine natürliche 4m hohe Felshöhle mit stellenweise feuchten Wänden, die dem Tempel wohl einst als Lagerraum gedient hat. Auf dem aus Holzbohlen gezimmerten Boden liegen zerfallene Fassdauben, kaputte Kisten, und hölzerne Leitern. Es riecht modrig.

LaLi kletterte als erster hinab; die anderen folgten. Ilmor brach durch den morschen

Holzboden und stürzte in das darunter liegende Geschoss...

Unter dem Holzboden befindet sich der zweite, ebenfalls 4m hohe Teil der natürlichen Felshöhle, auf dessen Steinboden kleine Wasserpfützen stehen. Zahlreiche Holzsäulen, die teilweise bereits deutlich verfault und mit bleichen Schwämmen durchsetzt sind, stützen die Reste der Holzdecke, auf der ihr gerade steht. Auf dem Boden stehen sechs alte Holzsärgе. Es riecht nach Moder und Verwesung.

...und zwar direkt in den Sarg eines TschihMei! Der Waldläufer konnte mit einiger Mühe an einem zugeworfenen Seil wieder nach oben fliehen. Der Verwesungsgestank war hier unten brutal – und hier hausten insgesamt vier TschihMei!

Murad konnte die TschihMei erst einmal mit einer Feuerkugel schwächen, und Ilmor Vasaron und Coiree entdeckten draußen den Ausgang aus der Kammer der TschihMei ins Freie. Während Murad mit einer zweiten Feuerkugel die TschihMei in Schach hielt, ließen sich Gundar und Shui seilgesichert ins Gewölbe hinab und öffneten die geschlossenen Särgе; Gundar fand dabei einen schönen Siegelring mit einer Hirschgestalt.

Die TschihMei griffen plötzlich doch an, und die beiden Freunde mussten nach oben fliehen. LaLi träufelte Zauberflämmöl auf die dummen Bestien und zündete sie an. Endlich konnte man in Ruhe das untere Geschoss untersuchen! Aber es gab dort leider keine neuen Entdeckungen. Schließlich legten die Gefährten erneut eine Schlaf- und Ruhepause ein.

Zu Gast bei Räufern

Am nächsten Morgen ging es weiter durch den Sumpf, bis wieder ein Wasserlauf den Weiterweg versperrte. Hufgetrappel von hinten kündigte zahlreiche Verfolger an (vielleicht eine Truppe des Fürsten QiLingHu aus ChuLongMen?) an, aber die Freunde

konnten rechtzeitig zusammen mit ihrem Muli auf die Flussdschunke springen, die „zufällig“ hier auf sie gewartet hatte, mit einigen Räufern unter Anführung der Seeschlange an Bord.

Die Räufern luden die verehrten Transporteure in ihre Burg auf dem Inselfelsen ein, und die Abenteurer waren damit einverstanden.

Am Abend erreicht die Flussdschunke in einem Labyrinth natürlicher Wasserläufe, kleiner Kanäle und Seen die Burg der Räufern, eine zweistöckige aus Holz erbaute Festung, die auf einem flachen Felsrücken errichtet wurde, der mitten im Wasser liegt und mit Palisaden und Wachtürmen gesichert ist.

Neben der Burg, in der etwa 50 Männer mit ihren Familien wohnten, gab es auf dieser Insel weitere einfache Holzbauten, in denen etwa 100 weitere Personen lebten. Nach dem Anlegen der Dschunke wurden die Transporteure vor zahlreichen Schaulustigen von den vier Räufernhauptleuten begrüßt:

„Seeschlange! Gut gemacht – wir danken dir! Geflügelte Heuschrecke, Schneidteufel, SuSchen, verehrte Freunde, deren Namen wir uns gern einprägen werden, seid willkommen bei den Räufern des Grauerlen-Sumpfes! Man nennt mich den Pagodenträger, und das hier sind Pantherschädel, Listenstern und Wolkendrache. Wir sind die Anführer. Wir haben gehört, dass ihr dem Gelben Wespenstachel eine anständige Abreibung verpasst habt! Und es heißt, die LingHu fahnden nach euch, weil ihr ihnen irgendetwas Wertvolles gestohlen habt. Das verdient unseren Respekt und Beifall. Eure Taten machen euch, so scheint es uns, zu unseren Bundesgenossen. Hier seid ihr vor euren Verfolgern sicher. Willkommen also, macht es euch bequem, und lasst uns heute abend gemeinsam essen und trinken, so, wie es unter Freunden der Brauch ist!“

Die Abenteurer bekamen ordentliche Gästezimmer in der Burg. Beim abendlichen Gelage bewirteten die Räuber die neuen Bundesgenossen reichlich und zeigten ihnen auf Vämpis Wunsch auch ihr geheimes Erkennungszeichen (auf ganz bestimmte Art verknötete Finger). Sie erzählten außerdem, dass KenTsenFen die Ziehtochter der Räuberfürstin vom Fünf-Drachen-See namens GeiEWaLi, also der Chefin eines benachbarten Räuberclans, war.

Als sich zu später Stunde die Feier ihrem Ende zuneigte, warteten einige schöne Frauen schon darauf, dass ihnen die Männer unter den neuen Genossen die Ehre erweisen und ein Zeichen schenken würden, sie in ihr Schlafgemach zu begleiten. Aber auch die weiblichen Transporteure erhielten bewundernde Blicke; sie brauchten nur mit dem kleinen Finger zu winken, schon konnten sie einen Liebhaber zu sich nehmen.

LaLi verschwand mit der bezaubernden Mei in seinem Zimmer, Gundar nahm sich auch eine Frau, und der Angeber OhMeiShe verausgabte sich gleich mit zwei Mädchen. Murad wartete ab, bis alle im Bett waren, um sich dann noch allein in der Burg umzuschauen. Wie schon halb befürchtet, wurde er von Schlammflussdrache (!) und seinen Leuten überwältigt und bangte gewaltig um sein Leben, aber die Räuber waren gutmütig – schließlich hatte die Sumpfhexe den vom *Bösen Blick* getroffenen Fährmann problemlos heilen können.

Am nächsten Morgen staunten die übrigen Abenteurer nicht schlecht, dass Schlammflussdrache wieder da und völlig gesund und unglaublich locker war. Der Fährmann erzählte ihnen von der Sumpfhexe:

„Eine tolle Frau! Aber sehr gefährlich! Was TzuNü natürlich nur umso toller macht! Ja, die versteht sich auf Heilerei und so – nicht nur, was Wunden und Krankheiten angeht, auch, was mit Gefühlen und so zu tun hat. Oder mit magischem Kram – Wolkendrache kann zwar eine ordentliche Menge Schaden

verursachen mit seiner Zauberei, aber wenn's ums Aufräumen geht, kneift er! Klar, unterwegs haben wir oft Listenstern dabei, für dringende Notfälle, aber wir sind uns alle einig, dass wir echt froh sein können, dass die Sumpfhexe gleich hier auf einer Nachbarinsel wohnt, und wir versorgen sie mit allem, was sie braucht. Sie mag übrigens gut aussehende Männer sehr gern, aber sie hasst anzügliche Bemerkungen, und es ist gar nicht gut, TzuNü zu verärgern, glaubt mir! Wenn ihr ein Anliegen habt, empfängt sie euch vielleicht! Sprecht einfach mit TschuhKweh, der Strandsignalpfeife!“

Natürlich wollten die Gefährten die Sumpfhexe besuchen!

TschuhKweh bringt euch zu einem flachen Steinufer der Insel, von der aus man einen guten Blick auf eine höchstens 100m entfernte, mit Grauerlen und Bambus bestandene kleine Insel hat. Hier treiben im trüben Wasser zahlreiche große geschuppte Baumstämme – äh? Das sind keine Baumstämme, sondern riesige Prachtexemplare von Krokodilen mit langen schlanken Schnauzen! Und längst nicht alle sind so träge wie die ersten, die ihr gesehen habt. Auf einer Sandbank raufen gerade zwei der Biester mit brutaler Entschlossenheit um einen großen Fisch und rollen ineinander verbissen in den Fluss, während sich ein anderes Krokodil über das Streitobjekt hermacht. Strandsignalpfeife erklärt euch, dass ihr ganz ruhig bleiben könntet: sofern die Sumpfhexe nichts gegen euren Besuch hätte, blieben die Krokodile völlig ungefährlich.

Obwohl die Gaviale Ilmor sehr beunruhigten, gelang ihnen die Überfahrt auf einem von den Krokodilen angetriebenen und gesteuerten Floß problemlos.

Das Floß bringt euch direkt zum Haus der Sumpfhexe, das auf der anderen Seite ihrer

kleinen Insel liegt und einer Fischerhütte ähnelt; ihr legt direkt an der kleinen Veranda aus Bambus an. Hier gibt es so viele Krokodile, dass man fast auf ihren borkigen Rücken laufen könnte, ohne nass zu werden. Das Bambushaus ist riedgedeckt und in einem sehr gepflegten Zustand. Innen wirkt TzuNüs Behausung wie das eines geschmackvollen Künstlers. Überall hängen an den Wänden Landschaftsaquarelle und Kalligraphien.

TzuNü hat euch offenbar erwartet, um gemeinsam mit euch zu trinken. Sie sitzt bereits an einem niedrigen Tisch in der Mitte ihres Wohnraums. Sie hat einen wunderschönen Kimono an und sieht sehr schön und vornehm aus. „Kommt nur herein, geehrte Besucher, und nehmt Platz in meiner bescheidenen Behausung. Erlaubt mir, dass ich euch zunächst einen schönen Tee bereite.“

Kaum habt ihr Platz genommen, erhebt sie sich und vollführt eine formvollendete Teezeremonie, die euren Geist und Körper herrlich erfrischt. Die Sumpfhexe schwebt dabei auf ihren Plateausohlen anmutig zwischen den Gästen hin und her, wobei man ab und zu ein leichtes Rasseln hört, wie das des Schwanzes einer Klapperschlange, aber das liegt wahrscheinlich nur an den Gürtelgewichten aus Jade, die an ihrer schlanken Taille herabbaumeln.

Die nette Sumpfhexe kurierte Vämpis Bein, scheiterte aber bei OhMeiShes Arm, trotz des geschmackvollen Flötengeschenks, das er ihr überreicht hatte. Sie erzählte ihren Besuchern folgende Geschichte:

„Es gibt eine alte Legende, dass die Göttin NüFeiPai einst himmlische Zwillingsschwertler an zwei ihrer irdischen Liebhaber verschenkt hatte, als sie sie in Gnaden entließ. Es ist aber freilich nicht bekannt, wo diese Schwertler verblieben sind.“

Und es gibt eine andere nicht ganz so alte Legende, dass die Spinnengöttin mit diesen

beiden Schwertlern ihre volle Macht entfesseln könnte. YenLen würde dann nicht nur über die Welt der Menschen herrschen, sondern ihre Macht auch in andere Welten ausdehnen. Sie würde dann wohl NüFeiPai, die Weiße Tigerin des Westens, vollkommen vernichten und endgültig ihre Stelle einnehmen. Das wäre dann auch das Ende unserer tanzenden Schamanen, denn NüFeiPai ist die Schutzgottheit und der Tiger das Totemtier aller Wu.

Gemäß ihren eigenen Spielregeln dürfen die Götter nicht direkt entscheidend in die Geschehnisse KanThaiPans eingreifen, sonst hätte der Himmlische Jadekaiser diese beiden Schwertler wahrscheinlich schon höchstpersönlich in Sicherheit gebracht.

Zurzeit braut sich etwas zusammen, aber ich habe keine klaren Vorstellungen. Meine Gönnerin will mir einfach keine Erleuchtung schicken.“

TzuNü hatte für jeden Besucher vor dem Abschied noch einen besonderen Hinweis parat:

- Ilmor: *Schneidteufel also, ein richtiger Mann und trotzdem besonnen, eine echte Führungspersönlichkeit!*
- Gundar: *So ein starker Mann wie du sollte sich bald eine Braut suchen. Ich glaube, es wartet schon eine auf dich in der Stadt deiner Träume!*
- LaLi: *Wahre Schönheit ist für den Gemeinen nicht erkennbar. Deine frühere Geliebte war über gewöhnliche Sterbliche erhaben. Darunter solltest du dich nicht bemühen!*
- Murad: *Tja, was soll ich sagen? Von allem ein wenig, und nirgends genug. Nur die Schwachen beißen von hinten.*

- OhMeiShe: *Ich sehe schon, eine andere hat ihr Herz nach dir geworfen. Beschütze sie!*
- Coiree: *Geflügelte Heuschrecke! Eine Ehre, dich kennenzulernen! Geflügelte Worte sollen dich begleiten!*
- Vämpi: *Dir bring' ich das Zaubern bei, wenn du mich mal wieder besuchst!*

Obwohl LaLi und OhMeiShe gern noch eine weitere Nacht bei den RäuberInnen geblieben wären, drängte Murad solange auf sofortige Weiterreise, bis er sich durchgesetzt hatte. ShuiChiuChien erfuhr allerdings, dass er seinen Onkel Blutbacke besuchen musste, und blieb deshalb auf der Insel zurück. Listenstern warnte die Gefährten vor dem Aufbruch:

„Wenn ihr die normale Straße den Pass hoch zum Gelbschlammgrat benützt, müsst ihr damit rechnen, dass ihr bei Kontrollen erwischt werdet. Unsere Spitzel haben verstärkte Kontrollen auf der Hauptstraße festgestellt. Wir wissen nicht genau, ob es schon eine genaue Beschreibung von euch gibt, aber es scheint Zeugen gegeben zu haben. Man erzählt, dass wohl Turniergewinner an dem Einbruch im Fürstenpalast beteiligt waren. Auch die Transportgilde steht unter strenger Beobachtung. Der Berater will es geheimhalten, aber wir wissen nun, dass ihm eine wertvolle Waffe gestohlen wurde.

Außerdem rückt das KoschinChang näher. Die Gegend wird unsicherer, und auf den Hauptstraßen sind viele Soldaten und OrcaMurai-Truppen unterwegs. Der Kopf eines Gesetzlosen ist keinen Geldschuh mehr wert, wenn er den Truppen in die Hände fällt. Bestechliche Hauptleute lassen sich viel Geld von den Familien derer bezahlen, auf die das Los gefallen ist, und dafür schicken sie dann die festgenommenen Verbrecher nach YenXuLu.

Am besten, ihr haltet euch abseits dieser Straße! Nördlich des Hu, gegenüber der alte Ruinenstadt AnLan, beginnt ein von Jägern und Sammlern gelegentlich benutzter Pfad hoch zum Gelbschlammgrat. Habt ihr es erst mal bis dorthin geschafft, könnt ihr es wieder wagen, euch auf der Hauptstraße nach KuenKung zu begeben.“

Das Grab des BiChing

<Gerd Hupperich, Gildenbrief 34, 1995>

Einige Tage später waren die Abenteurer in der Nähe AnLans. Gundar fiel auf, dass der Anblick der Ruinenstadt mit seinem Traumbild übereinstimmte, bei dem ihn eine Hirschkuh bzw. ein Mädchen um Hilfe gebeten hatte, das von Spinnen gefangen gehalten wurde. Manche seiner Gefährten zögerten, sich nur wegen eines Traums in die alte Ruinenstadt zu wagen, aber dann riskierten sie es doch.

Sie waren noch nicht lange zwischen den Ruinen umherspaziert, als plötzlich eine von unsichtbarer Hand gezogene alte Rikscha zum Angriff überging und ausgerechnet an der Truhe der Witwe Wu „kleben“ blieb, als würden unbekannte Kräfte sie dort unverrückbar festhalten. Diese Kräfte zertraten auch an den metallischen Ausrüstungsteilen der Gefährten.

Kaum war diese erste Überraschung vorbei, wurden die Freunde von einer großen „unsichtbaren Hand“ attackiert. Sie setzten sich mit ihren Waffen zu Wehr, und nach einem gewaltigen Hieb von Ilmor explodierte schließlich der Spinnendämon. Dieses AnLan machte seinem Ruf, von unheimlichen Wesen und Objekten bevölkert zu sein, wirklich alle Ehre!



In der Rikscha fanden die Abenteurer in einer verrotteten Kiste brauchbares Schreibzeug und ein Dokument, das den Weg in AnLan zu dem Grab eines gewissen BiChing beschrieb, der ein Edelmann gewesen sein musste, der mit der Kaiserfamilie der Wang-Dynastie verwandt gewesen war.

Die Karte führte die neugierigen Gefährten zum Eingang eines intakten Grabes: eine Rampe aus geglättetem Fels führte hinab zu einem mächtigen Steintor, in dessen Mitte ein Knauf in Form eines grimmigen Löwenkopfes angebracht war. LaLi zog sofort daran – und löste damit einen Steinschlag aus, der ihn und seine Freunde schwer schädigte.

Hinter dem Steintor, das man zur Seite schieben musste, kam ein Korridor, der von zwei Terrakotta-Golems bewacht wurde.



Diese Burschen waren knallharte Gegner; Coiree musste einen kritischen Gesichtstreffer einstecken, bis sich diese

Erkenntnis allgemein verbreitet hatte. Jetzt versuchten es die Freunde mit einer List, und das gelang ihnen viel besser, denn Murad konnte mit *Bannen von Zauberwerk* beide Golems ausschalten, während Ilmor, LaLi und OhMeiShe durch geschicktes Herumlafen die beiden langsamen Gegner während der Zauberei immer in Sichtweite des Hexers hielten.

Jetzt konnten sich die Freunde die verschiedenen Kammern des Grabs anschauen, die seltsame Rätsel und Fallen bereithielten. Gundar und Ilmor lösten zwei Rätselsprüche, die ihnen lächelnde Spiegelgesichter aufgegeben hatten. OhMeiShe kletterte durch einen großen Käfig aus versilberten Stangen und wäre beinahe getötet worden, weil sich das Gebilde plötzlich schnell verkleinerte und ihn um ein Haar endgültig eingeschnürt hätte.

Hinter einer mit Mörtel verputzten Ziegelmauer, die eigentlich das Aussehen einer natürlichen Felswand haben sollte, aber deren Putz an manchen Stellen abgeblättert war, fanden die Freunde die eigentliche Grabkammer BiChings mit einem gewaltigen Steinsarkophag in einer Seitennische, der die Form eines Hauses hatte (2,20m hoch, 7m lang, 4m breit) und begehbar war. Im Inneren stand ein Bernsteinsarg, und die bemalten Innenwände des „Hauses“ trugen die folgenden Darstellungen:

- Die Hochzeit eines Kaisers, dessen Umhang mit Dreifüßen geschmückt ist, mit einer jungen Frau, der das Hirsch-Wellen-Symbol zugeordnet ist;
- die gleiche junge Frau als ungehorsame pietätlose Tochter, die ihrem Vater die Teeschale vorenthält;
- die gleiche junge Frau mit der Fratze einer Berghexe, die im Schlafgemach eines Kaisers, der einen Dreifuß wie ein Schild vor sich hält, böse Zauber in

Form von Krankheitsdämonen um sich wirft;

- und die gleiche junge Frau, die von kaiserlichen Wachen gefesselt und lebendig eingemauert wird.

Es muss sich dabei immer um dieselbe Frau handeln, denn sie trägt immer genau die gleiche Kleidung. In einer Hand hält sie dabei auf den ersten drei Wandbildern immer ein Schwert wie einen Speer.

- Auf einem weiteren Bild sieht man einen Kaiser, der dieses Schwert an eine demütige junge Frau überreicht, bei der es sich der Tracht nach wahrscheinlich um die Erbprinzessin handelt.
- Auf einem weiteren Bild sieht man eine vornehme Dame mittleren Alters, unter deren Gewand seltsamerweise ein Leopardschwanz hervorschaut, auf deren Schultern Raben und Eulen sitzen, die einem jungen Mann und einer jungen Frau je ein Schwert schenkt, das genauso aussieht wie das der jungen Frau auf den anderen Darstellungen. Das nackte Paar steht in einem paradiesähnlichen Garten; neben ihnen trinkt ein Hirsch aus einem Brunnen.



Im Bernsteinsarg lag eine Mumie – und kaum hatten die Freunde den Deckel geöffnet, schon setzte ihr Ilmor den alten Beamtenhut auf, den sie in einer hohlen Statue im Eingangsbereich gefunden hatten. Und siehe da – die Mumie hatte plötzlich das Gesicht eines kanthanischen Mannes in reifen Jahren,

dessen Züge vor Kummer verzerrt waren. Das war natürlich BiChing, der ihnen die folgende Geschichte erzählte.

„Als der letzte Wang-Kaiser die Macht an Kaiser Lü abgeben musste, wollte ich meine Stellung sichern, indem ich meine jüngste Tochter LuNiu (Hirschkuh) Kaiser Lü zur Konkubine anbot. Diese Tochter, wunderschön und trotz ihrer Jugend eine Schamanin unseres Volkes, weigerte sich jedoch, dem Kaiser in sein Bett zu folgen. Gegen eine Vergewaltigung wehrte sie sich, indem sie den Kaiser vorübergehend seiner Manneskraft beraubte. Die Wut des Kaisers war fürchterlich. Er verurteilte unsere Familie zum Tod und ließ uns im verfluchten AnLan bestatten. Ich selbst wurde mit dem grauenvollen Fluch des Lebens im Tode bestraft; LuNiu wurde der gleiche Fluch auferlegt, mit der Bedingung, dass man sie erst dann erlösen könnte, wenn sich ein Bräutigam finden würde, der bereit wäre, die grausige Leiche zu heiraten.“

An der Ostwand der Grabkammer befand sich eine Wandmalerei, die eine kanthanische Hochzeit darstellen sollte. Die Braut bedeckte ihr Gesicht mit den Händen; die Gesichtszüge des Bräutigams waren seltsamerweise unscharf. Zwischen den Brautleuten befand sich eine aufgemalte Tür, die aufgrund der dargestellten Entenpaare wohl zum Brautgemach führte. Neben dem Bräutigam stand ein Priester, der in der Hand eine aufgemalte Reismatte hielt. Um die Reismatte hatten sich aufgrund der langen Zeit Risse im Putz gebildet.

Vor der Malerei waren in regelmäßigen Abständen Ahnentafeln mit den Aufschriften der Mitglieder der Familie Ching angebracht; den Freunden wurde schnell klar, dass sie den Ahnengeistern Speiseopfer darbringen mussten, und kaum hatten sie das richtig gemacht, da erwarteten die geisterhaften Verwandten auch schon, dass einer der Männer die

versteckte Reismatte ausbreitete, um durch die aufgemalte Tür, die dann auf magische Weise durchlässig wurde, in den Nebenraum zu gelangen. Gundar war klar, dass das seine Rolle war, und er übernahm diese Aufgabe.

Im Raum dahinter lag in einem offenen Sarkophag eine verschleierte weibliche Gestalt in rosafarbenen seidenen Brautkleidern mit Blütenmustern und bunten regenbogenfarbenen Bändern. Sobald Gundar ihre Kleider berührte, fiel der Körper in sich zusammen und er hörte eine *Zauberstimme*: „Ich bin nicht mehr da, suche mich im Reich des Schwarzen Hirsches und bringe meine Trommel mit, mein kleiner FuNiu (*Glücklicher Stier*)!“

Neben dem Sarkophag lag tatsächlich eine wunderschön gearbeitete Schamanen-Trommel, die mit dem Bild eines Hirsches bemalt war. Sie war lose mit Seilen umwickelt. Gundar nahm sie mit.

Draußen gratulierten die Geister zur Hochzeit und streuten Geisterreis, den die Abenteurer einsteckten. „Jetzt musst du dir die Braut nur noch holen, Scheng“, sagte der Geist des BiChing. Und alle Geister verschwanden. Der Bräutigam auf der Wandmalerei trug nun die Züge Gundars!

Bei ihren weiteren Forschungen fanden die Freunde die unterirdischen Vorrichtungen zur Erzeugung von Magnetomagie, und Murad gelang es, das Feld zu bannen, das die Rikscha an die Truhe der Witwe Wu gebunden hatte. Die Rikscha wurde nämlich dringend benötigt, um den wertvollen Bernsteinsarg mitzunehmen!

Am Zweidrachenberg

Der Weg führte die Transporteure hinauf zum Gelbschlammgrat und schließlich über eine provisorische Seilbrücke, die über die 50m tiefe Lang-Fluss-Schlucht, zurück zum Hauptweg nach KuenKung.

Hier oben befand eine Herberge, und LiLi, der stämmige Wirt, half seinen Gästen gern mit ein paar Leitern, eine abenteuerliche (aber brauchbare) Brücke über die Schlucht zu legen, damit auch ihr Maultier diese Stelle überwinden konnte. Alle freuten sich schon auf ein gutes Abendessen und ein bequemes Quartier – eine willkommene Abwechslung nach dem strapaziösen Aufstieg durch die einsame Bergwelt! Nur Vämpi traute dem Frieden nicht, und sie probierte das geheime Handzeichen der Räuber vom Grauerlensumpf aus, als die dicke KuLi, die Frau des Wirts, gerade die Verdauungsschnäpse servieren wollte. Brummelnd räumte sie zusammen mit ihrem Mann sämtliche Getränke rasch wieder weg und meinte mit mürrischem Ton, dass dieses Zeug natürlich ungeeignet wäre für ihre ganz besonderen Gäste!

Am nächsten Morgen gesellte sich zu den überraschten Freunden beim Frühstück niemand anders als KenTsenFen, die der Knecht der Wirtsleute zur Herberge gebracht hatte. Gundars hartnäckiges Fragen nach dem Weg zum Fünf-Drachen-See am Vorabend hatte also doch Wirkung gezeigt – und das Mädchen lud die Transporteure tatsächlich ein, ihre Ziehmutter in den Bergen zu besuchen. GeiEWaLi war derzeit mit einem Teil ihrer Bande in ihrem Jagdquartier am Zweidrachenberg, und OhMeiShe war sofort einverstanden, mit „seiner lieben Freundin“ einen kleinen Abstecher zu machen.

Unterwegs erzählte KenTsenFen unter Tränen ihre Geschichte:

„Ihr müsst mir verzeihen, dass ich euch in ChuLongMen ein wenig angeschwindelt habe. Ich war dort in eigener Sache unterwegs. Das schöne Schwert, das ich OhMeiShe geliehen hatte, ist sozusagen im Besitz meiner Ziehmutter, und ich hatte schon immer gespürt, dass es auch irgendetwas mit meiner eigenen Zukunft zu tun hat. Im Palast des Fürsten QiLingHu

konnte ich heimlich gewisse Unterlagen erwerben, die mir einfach erheblich mehr zustehen als irgendwem sonst – und schon gleich gar nicht einem Unsterblichen Mandarin!

Jetzt, wo ich habe, was zu mir gehört, sollte ich eigentlich zufrieden sein, nicht wahr? Aber das Gegenteil ist der Fall. Seit etwa zehn Tagen habe ich immer den gleichen Traum: XiWangMu, die Königinmutter des Himmels höchstpersönlich, raunt mir immerfort zu, dass ich mein schönes Schwert unverzüglich an einen gewissen Ort bringen soll, um es davor zu bewahren, dass es in falsche Hände fällt. Erst hat mir dieser Vorschlag gar nicht gefallen, aber wisst ihr was? Mittlerweile ist es genau das, was ich am liebsten tun würde. Ich will einfach diese lästigen Träume wieder loswerden!

Aber GeiEWaLi, meine Ziehmutter, ist strikt dagegen. Sie sagt, es sei völliger Quatsch, ein schönes Schwert wegzugeben, das im Kampf gegen die Unsterblichen so wertvolle Dienste leisten könnte. Ich versteh' sie ja, aber was soll ich denn anderes tun? Ich spüre einfach, dass ich nicht wie bisher weiterleben kann, sondern etwas unternehmen muss. Ich will also zu diesem Ort gehen, aber ich will meiner Ziehmutter, die mich als Findelkind in den Bergen gefunden und aufgezogen hat, kein undankbares Pflegekind sein und heimlich verschwinden.

Und deshalb habe ich eine Bitte an euch. Könntet ihr vielleicht GeiEWaLi gut zureden, mich ziehen zu lassen? Vielleicht kann mir einer von euch erfahrenen Männern, der sich darauf versteht, ein wenig nett zu einer Frau zu sein, in dieser Sache weiterhelfen?“

Damit gaben sich die Transporteure aber nicht zufrieden. Es gab doch zwei Zwillingsschwerter, nicht wahr? Darauf gab KenTsenFen sofort zu: „*Verzeiht mir schon wieder, ich sollte euch wirklich nichts vormachen, aber ich bin nun mal sehr schüchtern und ihr habt natürlich recht. Es*

gibt freilich ein zweites Schwert, nämlich das Ken, das ich SchenNoFei und QiLingHu gestohlen habe – die Göttin will, dass ich ihr beide Waffen bringe.“ Nein, sie hätte weder das eine noch das andere Ken bei sich; beide Schwerter wären wohl verwahrt im Jagdquartier ihrer Bande.

Nächste peinliche Frage: Sie war doch selbst eines dieser Schwerter, nämlich das weibliche, nicht wahr? KenTsenFen gab schluchzend zu, dass sie sich tatsächlich willentlich in ein Schwert und wieder zurück verwandeln könnte, aber dass sie darauf wirklich nicht besonders stolz wäre und es lieber wie einen kleinen Geburtsfehler betrachten würde, für den sie sich schämte und über den sie gar kein Wort reden möchte.

Die Abenteurer waren entsetzt. Beide Schwerter an einem Ort? Welch irrwitzige Gefahr, dass jemand auf die Idee kommen könnte, mit diesen Werkzeugen YenLen von ihren Fesseln zu befreien! Was sollte man da tun? Vermutlich war es wirklich keine schlechte Idee, zu NüFeiPai zu gehen, um die Götter diesen Fall lösen zu lassen! Und wenn sich einer als Frauenversther eignete, dann LaLi – sollte doch er versuchen, GeiEWaLi umzustimmen! Mit hämischem Grinsen waren sich alle Gefährten einig, dass das genau die richtige Aufgabe für ihren Händler war, der sowieso jedem Rock hinterherlief.

Die knapp 60-jährige Räuberhauptfrau empfing die Begleiter ihrer Ziehtochter sehr freundlich in ihrem Jagdquartier und lud auf Bitten KenTsenFens ihre Gäste ein, hier in den Bergen die Nacht zu verbringen; offenkundig hatte sie schon eine gewisse Ahnung, warum das Mädchen ihr eine Bande von bewaffneten (und teilweise gut aussehenden, teilweise sehr unterhaltsamen) Abenteurern angeschleppt hatte. Wenn sich der Wildfang etwas in den Kopf gesetzt hatte, dann würde er es am Ende auch bekommen, das war ja klar!

LaLi fiel es deshalb zu seiner Überraschung gar nicht schwer, das Herz der Räuberhauptfrau zu erobern. Während der vergnüglichen Nacht gestand ihm GeiEWaLi, dass sie ihren Entschluss bereits gefasst hätte – sie könnte KenTsenFen sowieso nicht dauerhaft verwehren, ihren Weg zu gehen. Sie erinnerte sich an die ganz besondere Nacht, in der sie vor mehr als 16 Jahren KenTsenFen aus der Schlucht geholt hatte:

„In dieser Nacht fand ich keinen Schlaf. Es fühlte sich an, als wären alle bösen Geister der Hölle unterwegs. Wie einem Ruf folgend, stieg ich den Wald zur Drachenschlucht hinauf. Oben an der Klippe lag ein Mann im Sterben. Es musste einen dramatischen Kampf gegeben haben, Brandspuren und glühende Eisenteile seiner Gegner zeugten davon. Wie erschrak ich, als ich näher kam und meinen verehrten alten Meister erkannte, dessen Körper wie zerfetzt war! Für ihn kam jede Hilfe zu spät. Merkwürdigerweise hatte er sein altes Schwert nicht mehr bei sich, von dem er sich sonst nie trennte. Dafür drückte er mir mit letzter Kraft ein Amulett in die Hand und deutete zur Schlucht. Dann starb er. Ich ließ mich in die Schlucht hinab, wozu ich aufgrund meiner bescheidenen Fähigkeiten in der Lage war, und fand die kleine KenTsenFen bewusstlos zwischen zwei Felsen eingeklemmt. Und jetzt muss ich sie wieder ziehen lassen. Aber irgendetwas sagt mir, dass dieses Amulett noch wichtig sein könnte.“

Bei den Wolkenfurten

Die morgendliche Aufbruchstimmung erhielt einen Dämpfer, weil die Späher der Räuberbande eine Streitmacht von etwa 50 OrcaMurai entdeckt hatten, die unter dem Kommando eines Sohns der Nacht von der Passhöhe am Gelbschlammgrat auf dem Weg zum Jagdquartier der Räuber war. In offenem Kampf wäre diese Truppe den Räubern überlegen!

GeiEWaLi entwarf sofort einen Plan, um die Gegner in den südwestlichen Schluchten des Zweidrachenbergs in einen Hinterhalt zu locken. Die Transporteure sollten mit KenTsenFen „durch die Hintertür“ nach Nordosten entschwinden, zur unteren Wolkenfurt absteigen und mit den dort bereitgestellten Fluchtbooten den Tama-Fluss hinunterfahren, bis sie die richtige Stelle erreicht hätten, an der sie ihr Weg bergaufwärts nach Norden zur Purpurgoldhöhle führen würde. Diese Höhle war nämlich das Ziel ihrer Ziehtochter.

KenTsenFen führt euch zunächst eine Stunde bergab in Richtung der unteren Wolkenfurt. Unterwegs könnt ihr aber von einem Spähpunkt aus feststellen, dass sich mindestens zwei Dutzend OrcaMurai auf dem Weg von der Hauptstraße zu dieser Furt befinden! Bleibt ihr bei eurem ursprünglichen Vorhaben, trifft ihr mit dieser Truppe auf jeden Fall zusammen. KenTsenFen schlägt vor, dass ihr unter diesen Umständen lieber zur oberen Wolkenfurt laufen solltet, um dort den Wasserweg zu nehmen. Das sei zwar ungünstig, weil die dazwischenliegende Tamaschlucht schwierig zu durchfahren sei, aber es bleibt euch wohl keine andere Wahl, wenn ihr der Streitmacht der Schwarzen Adepten nicht in die Arme laufen wollt.

Schließlich erreichten die Transporteure den Eingang zu einer nordöstlich weisenden schmalen Trockenschlucht mit bröckligen Steilwänden, die 15m bis 25m hoch waren. Als sie 200m in dieser Schlucht zurückgelegt hatten, merkten sie, dass sie verfolgt wurden. Es hörte sich an, als ob Elefanten herandonnerten! Die „Elefanten“ waren ein Trupp von sechs OgraMurai. Die Gefährten konnten sich gerade noch hinter eine Engstelle zurückziehen, die ein hoher Felsen bildete, der mitten in der Schlucht stand.



Nach einem mittelschweren Kampf, in den auch zwei fliegende Spinnendämonen eingriffen, blieben die Freunde siegreich und konnten vor der großen Masse der Verfolger rechtzeitig hinab zum Tama-Fluss fliehen.



Durch die Tama-Schlucht

Die Gefährten traten also den Rückzug durch die schmale Schlucht zur 300m entfernten oberen Wolkenfurt an. Dort waren drei runde Fluchtboote aus elastischen Binsen fest vertäut.

KenTsenFen ist selbst verblüfft, wie stark der kleine Tama nach den jüngsten Regenfällen angeschwollen ist:

„Mit soviel Wasser habe ich nicht gerechnet. Aber vielleicht ist das ja sogar günstig für unseren Plan? Wenigstens liegen dann manche der gefährlichsten Felsen schön weit in der Tiefe. Wir werden ja sehen. Man erzählt sich, dass dies die wildesten Stromschnellen im Süden KanThaiPans sind. Das Durchqueren der Tama-Schlucht gilt allgemein als tödlich. Das ist hoffentlich

übertrieben! Der Name bedeutet Nicht-Wollen, eine volkstümliche Bezeichnung für das Dao – und das ist unser Schlüssel für den Erfolg. Wer von uns im Einklang mit dem Dao sein kann, dem wird es wohl gelingen, diese Schnellen zu durchqueren.

Nun habt ihr leider alle vom Dao praktisch keine Ahnung, aber ihr habt Glück, denn vor euch steht eine Person, die einen hilfreichen Trick kennt. Die Weisen üben ja Jahrzehnte, um das Dao zu erkennen, aber solange können wir nicht warten. Mit meiner Hilfe und ein paar ordentlichen Schlucken KaoLiang können wir es vielleicht – und vielleicht nur ein einziges Mal – sofort schaffen!

Das Mädchen holt aus ihrem Rucksack eine große Tonflasche und reicht sie euch. SuSchen ergreift sie als erster und nimmt einen großen Schluck. KenTsenFen meint: „So ist es recht. Lasst euch den Hirscheschnaps schmecken! Unser Ziel muss es nämlich sein, die Boote ohne Widerstand durch den Fluss treiben zu lassen. Wer das schafft, der kommt vermutlich wohlbehalten durch. Das hoffe ich jedenfalls. Diese Schnellen werden den Namen Nicht-Wollen doch nicht umsonst tragen, oder? SuSchen, reich' die Flasche bitte an den Nächsten!“

Mit drei Booten (Vämpi, 2 Träger, SuSchen – Murad, Ilmor, LaLi – KenTsenFen, OhMeiShe, Gundar, Coiree) ging es durch den Strom hinab – und alles ging gut.

Abends wurde der sogenannte „Schirmhügel“ erreicht, und während hier die Gefährten ihr Nachtlager errichteten und sich von den Strapazen erholten, suchte Gundar den alten Einsiedler namens Mondhase, um von ihm etwas Schamanenwissen über den Hirsch zu erfahren. Auf Vorschlag LaLis hin bannte Murad vorsichtshalber vom männl. Schwert „Dinge wiederfinden“, falls der SchenNoFei so etwas hineingezaubert hätte.

Purpurgoldhöhle

Es geht durch schönen Kiefernwald bergan. Das Wetter ist mild, aber neblig. Der Eingang zur Purpurgoldhöhle liegt an einem Steilhang, aber ihr kommt über mit Ginster überwachsenes Geröll recht leicht nach oben. KenTsenFen erklärt euch, dass diese ganz normale Hallenhöhle ihren Namen der Farbe des Gesteins verdankt, das in der Abendsonne goldorange aufleuchten würde. Als ihr euch in der Höhle umseht, fällt euch auf, dass über ihrem Boden dünne Nebelfetzen wabern, die nach Lilien duften. Im hinteren Bereich der Höhle scheinen diese Nebelfäden dichter zu werden. KenTsenFen ist überzeugt, dass dort der Eingang liegt, zu dem sie gehen muss. Und tatsächlich: dort hinten befindet sich ein seltsames Gebilde, ein Gittertor, dessen zartgliedriges Blütengitter vollkommen aus Nebel besteht.

Natürlich gingen alle hindurch.

Ihr kommt in einen runden Raum, der in ein bläuliches Licht getaucht ist, das von der Kuppeldecke zu kommen scheint. Leise Sphärenmusik erklingt. An den runden mit blauem Blümchenmuster tapezierten Wänden stehen mit blauem Samt gepolsterte, etwas abgenutzte Holzstühle. Außer dem hier bläulich leuchtenden Nebeltor mit Blütengittern, durch das ihr gerade hereingekommen seid, gibt es nichts Besonderes zu sehen.

Ihr fangt gerade an, euch wirklich zu langweilen (selbst diese Sphärenmusik scheint sich nach einiger Zeit zu wiederholen), da bildet sich in der runden Wand auf der gegenüberliegenden Seite des Blütentors plötzlich ein Durchgang, aus dem drei blau gewandete zierliche junge Frauen mit hübschen Gesichtern auftauchen. Sie widmen euch kurze höfliche Verbeugungen, verneigen sich feierlich vor KenTsenFen und sagen dann gemeinsam: „Die verehrte Besucherin wird schon erwartet. Die Königinmutter freut sich auf ihr Kommen.“

KenTsenFen fällt auf die Knie und schlägt die Stirn auf den Boden. Die beiden Dienerinnen helfen ihr auf und geleiten die tränenüberströmte Ziehtochter der Räuberhauptfrau zu dem Durchgang.

LaLi bemerkte dank seines Amuletts, dass zwei der hübschen Mädchen in Wahrheit wie Selbstmörderinnen aussahen, während die Dritte von den beiden komischerweise gar nicht bemerkt wurde, die mit gespreizten Händen Gundar genau das Zeichen des Hirschgeweihs gab, das er schon in seinem Traum gesehen hatte!

Natürlich ließen die Abenteurer KenTsenFen nicht allein gehen, sondern nahmen sie in die Mitte. Die drei Dienerinnen geleiteten alle durch einen kurzen Gang, der sich als eine schlanke Brücke erwies, die über eine riesigen Abgrund führte, in den zu beiden Seiten ein gewaltiger Wasserfall donnerte – auf der linken Seite nach unten, auf der rechten Seite nach oben(!) – und durch vier Bogengänge in einen prächtigen Thronsaal.

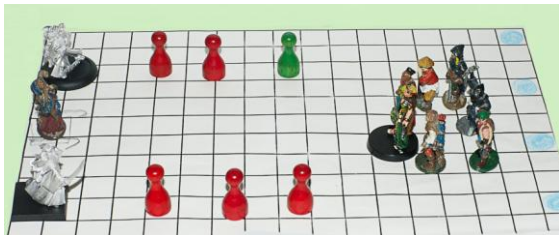
In diesem Saal befindet sich an der Rückseite ein geschnitzter hölzerner Thron, auf dem eine eindrucksvolle Gestalt sitzt, eine alterslose Schönheit in einem prunkvollen Kimono, deren sorgsam manikürten Hände in Tigerkrallen enden. Ihr langer Leopardschwanz peitscht ruhelos auf den Bodenfließen aus weißer Jade. Das ist die Königinmutter des Himmels, XiWangMu höchstpersönlich! Und zugleich NüFeiPai, die Weiße Tigerin des Westens, die Herrin der Seuchenvögel! Ein erhabener Augenblick!

Links und rechts des Throns, neben dem sich auf einem Holztischchen ein Tablett mit einem Fläschchen aus Blei befindet, steht eine Leibwächterin der Göttin; die eine ist mit zwei langen Katana, die andere mit zwei Kampffächern bewaffnet. Zu beiden Seiten des Raums knien je zwei Dienerinnen in blauen Gewändern. Zwei der drei Botinnen – gewiss die

unsterblichen Feenmädchen der Göttin – reihen sich dort wortlos ein – und bedeuten euch mit Handzeichen, am Eingang zu warten.

Die dritte Botin suchte sich einen Platz in Gundars Nähe.

LaLi erkannte – vielleicht dank seines Amuletts, aber der Händler hatte nun einmal einen Kennerblick für das weibliche Geschlecht – augenblicklich, dass mit der Göttin etwas nicht stimmte. Ihr „Tigerschwanz“ schaute aber sehr hölzern aus! Er zögerte nicht, der sogenannten Göttin freche Worte an den Kopf zu werfen, und löste damit einen harten Kampf aus, den die Abenteurer am Ende gewannen, auch dank des plötzlich in ihrer Mitte erschienenen Hirsches, in den sich das merkwürdige Mädchen verwandelt hatte, als ihr Gundar die Schamanentrommel aus dem Grab des BiChing überreicht hatte.



In der Bleiflasche war Weiße Wolke gefangen, und LaLi befreite sie. Die hocherfreute Dämonin versetzte sie aus der Hölle zurück zur Purpurgoldhöhle, bis auf

LaLi, der in der Hölle bleiben wollte, um Dr. Fong zu suchen.

Weißer Wolke konnte draußen endlich erzählen, was sie eigentlich von ihren Freunden erwartet hatte, nachdem man ihr SuSchen vorgestellt hatte, der sich als „ehemaliger Gelehrter und Anwalt der Witwe Wu aus PadKuChung, derzeit Räuber in der Probezeit“ bezeichnete und bei KenTsenFen nach einem Schluck KaoLiang erkundigte.

„Hmm, ihr wisst jetzt vermutlich viel mehr als ich, aber der Grund, warum ich euch hierher bringen wollte, sind zwei alte Schwerter, die angeblich einen göttlichen Funken der Weißen Tigerin des Westens in sich tragen. Man sagt, dass sie in den falschen Händen eine Menge Unsinn anrichten könnten! Jedenfalls ist so eine fiese uralte Baumdämonin ganz scharf auf diese Dinger gewesen – ach ja, die habt ihr ja auch schon kennengelernt, stimmt. Die alte Vettel hat mich doch tatsächlich überlistet und in diese blöde Flasche gesperrt! Solche Dinger müssten verboten werden! Tja, eigentlich wollte ich euch bitten, dieser Sache mal auf den Grund zu gehen – hier war mal so eine Art Höllentor, und ich dachte, wenn ihr dort reinspazieren würdet, wäre das weniger auffällig als – nun ja – andere und in diesen Gegenden berühmtere Gestalten. Ich dachte, ihr könntet vielleicht rauskriegen, was diese Baumdämonin für Pläne hatte, und wo sich diese Schwerter befinden würden. Warum schaut ihr so komisch? SuSchen, so lautet doch dein Name, warum hältst du mir die Schnapsflasche hin?“

Wie sollte es nun weitergehen? Weiße Wolke hatte schon eine Idee. „Natürlich müsst ihr die beiden Schwerter wieder ihrer Schöpferin zurückbringen, das ist doch klar. Und es würde mich überhaupt nicht wundern, wenn ihr diesen Teil eures Abenteuers später „**Die Treppe zum Himmel**“ nennen werdet!“