

B.26 Smaskrifter

Gerd Hupperich, MIDGARD-Abenteurer, VF&SF-Verlag 1996

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 1996 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Geas in Geltin

Nach der gelungenen Übergabe des Pegasus und der Genesung des Kavi zogen die Freunde im Herbst weiter nach Norden – Ilmor und Gundar trieb eine unbestimmte Sehnsucht nach Moravod. Im Frühjahr 2402 erreichten sie Geltin und feierten im "Blauen Hund" ein Wiedersehen mit Shui und Ruman (die restlichen Kollegen waren weiter mit Sandobar unterwegs). Sie trafen hier auch einen weniger angenehmen Bekannten: Niriel erwartete sie und verlangte mit spöttischem Grinsen von Ilmor, Gundar und Shui eine der Münzen zurück, die ihnen vor einiger Zeit Mitzquitotl ausgehändigt hatte, um ihnen dafür den ersten Auftrag seines Meisters zu erteilen:

"Bemüht euch, das Geheimnis von Slamohrad zu lüften und berichtet mir alles davon!"

Die Freunde sollten sich also in der von der Welt vergessenen moravischen Kleinstadt Slamohrad mal "nach dem rechten Sinn der Dinge" umsehen. Niriel meinte, sein Meister wäre der Ansicht, dort gäbe es ein verborgenes Geheimnis zu lüften, genau die richtige Aufgabe für seine "neuen Helfer"! Sie sollten also in aller Ruhe diese Stadt kennenlernen - sein Meister hätte schon vermutet, dass es mehr als drei Leute sein würden, und ein Haus für sie gemietet, das ihnen "bis übers Jahr" [sprich: bis zum Frühjahr 2403] zur Verfügung stünde. Das Haus wäre unmittelbar beim "Dachsturm", die Schlüssel würde man beim Bauern Tabor Burdasch bekommen.

Niriel übergab den Freunden die Mietpapiere, die der Magistrat von Slamohrad bereits beglaubigt hatte: *"Ein herzliches Willkommen den berühmten Weltreisenden Ilmor Vasaron und Gundar nebst ihro mannigfaltigen Kämpen und Folgsleuten, die sich aufs Vortrefflichste erholen mögen in unserem einzigartigen Slamohrad."* Niriel kam gerade aus Slamohrad und hatte dort bereits alles arrangiert. Er machte keinen Hehl daraus, dass er die Bewohner dort für verschrobene Deppen hielt, immer mit den Gedanken in der Vergangenheit, ganz ohne Sinn für den modernen Fortschritt. Er hatte den Bürgern dort erzählt, die fremden Herren würden einerseits einen ruhigen Ort suchen, um die Ergebnisse ihrer Weltreisen auszuwerten und zusammenzustellen, andererseits sicherlich auch Interesse an einem Ort finden, der nicht nur durch sein exzellentes Glashandwerk berühmt wäre, sondern auch für die "auf Schritt und Tritt spürbare Vergangenheit in diesem Kleinod moravischen Brauchtums".

Die Freunde vereinbarten mit Niriel, sich Anfang nächsten Jahres wieder im Blauen Hund zu treffen, um ihm über ihre Ergebnisse zu berichten. Der unglaublich arrogante Niriel ging allen auf die Nerven, und sie brachen schleunigst auf – sogar ohne Ruman und OhMeiSche, die sturerweise erst noch ein paar Wässerchen im Blauen Hund genießen wollten (und insgeheim auf besseres Reisewetter hofften).

Intermezzo in Karataur

Lag es am Dauerregen, war es der Wille der Götter, oder hatte MuShu wirklich Heimweh? Der kleine Begleiter Murads verabschiedete sich jedenfalls von seinem Meister und versprach schnellstens wieder zu kommen, sobald er seine Geschäfte in KanThaiPan erledigt hätte.

Die Freunde zogen unverdrossen durch den strömenden Regen nach Norden, erreichten Slamohrad aber nur über einen kleinen Umweg, da der Schlingenfluss über das Ufer getreten und die direkte Handelsroute unpassierbar war. So kamen sie eines Abends durch den kleinen Weiler Karataur und fanden in der heruntergekommenen burgähnlichen Behausung des greisen Dschupans Lubomir ein trockenes Nachtquartier.

Der Dschupan bat seine Besucher um einen kleinen Gefallen. Roriswoy, sein bester Knecht, war verstorben, und die Tradition verlangte eine Totenwache. Klarer Fall - die Culsu-Dienerin, Hippodora, meldete sich freiwillig und lernte schnell ein paar moravische Gebete auswendig. Ganz allein hielt sie Wache bei dem Toten, einem alten Mann mit weißem langen Haar, der zu ihrer Überraschung keine Ohren hatte, sondern nur die Narben einer alten Verstümmelung trug. Doch das war erst der Beginn einer sehr unruhigen Nacht.

Hippodora wird von Kratzgeräuschen hinter dem Sarg aufgeschreckt. Plötzlich springt eine Schar von sechs hämisch grinsenden Kobolden hervor, mit Schlapphüten, Federn und zerfetzten Umhängen angetan. Der Anführer redet sie an: *"Da haben wir ja Glück gehabt, dass wir dich treffen."* Die Kobolde machen sich über sie lustig und befehlen ihr dann, die Leiche aufzunehmen. Die Leiche klammert sich so fest an sie, dass sie sie nicht abwerfen kann. Der Koboldanführer sagt:

"Du trägst den Toten nach Lischkalesny und schaufelst dort ein Grab für ihn und verlässt danach den Platz so, wie du ihn vorgefunden hast. Es kann aber sein, dass schon ein anderer dort begraben liegt. Wenn du die Leiche dort nicht beerdigen kannst, trage sie nach Medwedwedscha und bestatte sie dort auf dem Friedhof. Ist das aber auch nicht möglich, bringe sie nach Brusmisto, geht es dort auch nicht, gehe nach Lebkahradba. Irgendwo wird es möglich sein, die Leiche unter die Erde zu bringen. Hast du diese Arbeit nicht bis zum Morgengrauen getan, bist du verloren."

Nach diesen Worten treiben die Kobolde Hippodora mit ihrer Last hinaus, und sie marschiert bis zu einem Hünengrab. Bei dem Hünengrab dringt plötzlich ein Flüstern an ihr Ohr: *"Grabe hier."* Auf die bange Frage, wer da spricht, kommt die Antwort: *"Das bin ich, die Leiche auf deinem Rücken."* Hippodora fängt an, den Boden aufzuhacken, findet aber, dass hier bereits drei tote Männer begraben sind, die mit schrecklichen Grimassen zu verstehen geben, dass sie verschwinden soll. Hippodora muss die Leiche nun nach Medwedwedscha schleppen, wobei diese ihr den Weg weist. Nach einiger Zeit steht sie auf einem alten Friedhof. Aber hier stört sie die Ruhe von vier Männern, die in der Erde liegen und sie mit schrillen *"Fort, fort"* - Rufen verscheuchen. Nicht anders ergeht es ihr in Brusmisto, wo schon drei tote Männer begraben sind, und die Leiche piesackt vor Ungeduld ihre Trägerin mit Zwicken und Knuffen. Endlich, am letzten Platz, gelingt es Hippodora ein leeres Grab zu schaufeln, in das sich die Leiche anständig hineinplumpsen lässt. Als sie gerade fertig geworden ist, geht die Sonne auf.

Calyna hatte unterdessen die Ohren gespitzt und die Freunde alarmiert, als sie verdächtige Geräusche aus der Totenkammer hörte. Doch sie konnten nur feststellen, dass Hippodora durch die Fensteröffnung der Kammer verschwunden und zum nahegelegenen Wald gelaufen war. Dort verloren sich ihre Spuren, und den Gefährten blieb nur übrig, auf das Tageslicht zu warten. Vasaron hielt vom Turmzimmer Ausschau und bemerkte beim Morgengrauen als Erster die Rückkehr der völlig verkratzten und erschöpften Ordenskriegerin, die bald darauf wieder bei klarem Verstand warf und sich nur an "diesen Albtraum" erinnerte.

Der Dschupan und sein Gesinde waren freilich gar nicht erbaut über die lautstarke Unterhaltung in der Totenkammer. Lubomir geriet richtig in Zorn, als sich seine Gäste überhaupt nicht um seine zunächst höflichen Bitten kümmerten, die Ruhe des Toten doch zu respektieren. Nur mühsam gelang es ihm, sich Gehör zu verschaffen. War es vielleicht seine Schuld, wenn der Valianerin die Nerven durchgegangen waren und sie hysterisch durch den Wald gerannt war? Hätte er geahnt, dass sich seine Gäste bei dieser Totenwache so stümperhaft anstellen würden, hätte er eben notfalls selbst dieses Amt übernommen, auch wenn es sich eigentlich nicht schicken würde, dass der Herr bei seinem Knecht wachen würde.

Shui war über diese Klagen mehr als verstimmt. Als KanThai hatte er ja durchaus Respekt vor dem Alter, aber dieses sinnlose Lamentieren angesichts der außergewöhnlichen Umstände zerrte an seinen Nerven. Zunächst konnte er sich beherrschen – man wollte ja sowieso nach einem kurzen Frühstück aufbrechen, allerdings nicht ohne einen Blick in die alte Bildergalerie der Burg zu werfen, die Lubomir am Vorabend erwähnt hatte. Dort erregte tatsächlich ein Bild seine Aufmerksamkeit, das zwei Edelleute zeigte, die laut Inschrift "Georgio Selvando und Terfol Hanomak" waren. Als Lubomir ihn aber anfuhr, mit seinen schmutzigen Finger bitte nicht die alten (und sehr verdreckten) Gemälde seiner Vorfahren anzufassen, reichte es dem Seefahrer, und er versetzte dem Dschupan eine schallende Ohrfeige. Der Greis brach sofort zusammen – und eine Magd, die gerade ein paar Wässerchen für die Weiterreise reichen wollte, rief prompt und lauthals um Hilfe.

Hastig machten sich die Freunde aus dem Staub und überschütteten Shui später mit Vorwürfen, der aber seine Gewissensbisse nicht zugeben wollte.

Frühling in Slamohrad

Von dieser Szene mal abgesehen, lief alles wie geplant. Slamohrad erwies sich als ein lebendiges Städtchen mit einer perfekten uralten Kulisse. Der Ort war seit der Valianerzeit (vor etwa 800 Jahren) unverändert geblieben - ein schier unglaubliches Glück, praktisch keine andere Siedlung in Moravod brannte in dieser Zeit nicht ein Dutzend Mal oder mehr nieder. Seit der Zerstörung der Burg Slamohrads durch den Fürsten von Geltin war der Stadt praktisch nie mehr etwas geschehen. Natürlich waren die Stadtwachen stolz auf ihre Wachsamkeit (und sie löschten jedes Feuer mit Feuereifer), und die Bürger leisteten dort gerne ihren Dienst oder zahlten Unterstützung. Alles war richtig hübsch und ordentlich hergerichtet, und die Menschen waren die Liebenswürdigen in Person, solange ihnen niemand vorschlug, ihr Leben zu ändern, mehr Gewinn zu machen, den Handel auszubauen oder ähnlich ehrgeizige Ansinnen. "Erst mal gründlich darüber schlafen!" – so lautete hier die Devise. Regiert wurde Slamohrad vom Elferrat, der seine Sache praktisch immer gut machte. Die Bewohner fanden die festgesetzten Abgaben in Ordnung, die Obrigkeit verstand eben ihr Handwerk.

Bekannt war allen Bewohnern die Legende vom ersten König vom Dysland, König Odolen, der einst (vor 1000 Jahren oder so) die Burg errichtet hatte. Sein Waffenherr war Ogfold, der seine eigene Feste errichten ließ, um die Burg und die entstehende Stadt zu schützen. Die beiden hatten einen weisen Ratgeber namens Huldrik, und zu dritt sorgten sie für Gerechtigkeit und Frieden im Dysland (dys = drei). Doch dann geschah das Unheil - elf Männer aus Ogfolds Sippe warben um die elf Töchter des Königs, doch Odolen lehnte es ab, sein Blut mit dem des Volkes zu vermischen. Das war gegen die Absprache bei der Gründung Slamohrads! Damit war Ogfold seiner Chance beraubt, in die Thronfolge einzutreten. Er ließ sich das nicht bieten, sondern entführte die Töchter des Königs - und es kam zum offenen Kampf zwischen den Anhängern Odolens und Ogfolds. Huldrik aber hockte sich als Bettler jeden Tag auf seine Treppe und mahnte vor allem Odolen zur Bescheidenheit und Mäßigung. Ogfold plante schließlich mit 5 Freunden eine Verschwörung, um Odolen umzubringen, aber sein Anschlag wurde verraten, er selbst wurde gefangen und hingerichtet. Ogfolds Leute unterwarfen sich darauf dem König. Huldrik wurde ebenfalls von Odolen hingerichtet. Die Töchter blieben für immer verschwunden.

Die Burg Slamohrad wurde sieben oder acht Generationen später vom Fürsten von Geltin erobert und zerstört. Das war das Ende des Dyslands. Slamohrad war seither eine freie Stadt. In die Burgruine ging niemand, da dort Odolens schuldbeladener Geist spuken sollte.

Ganz in der Nähe der Burg bezogen die Freunde ein freundliches Quartier. Es war wirklich für alles gesorgt, Vollpension, saubere Zimmer, jeder Alltagskram wurde erledigt. Es dauerte einige Zeit, bis sich die Gefährten richtig entspannen konnten. Das war ja ein nettes Geas – Erholung in einer "mittelalterlichen" Idylle! Als erstes besuchten die Freunde Widschlost, einen netten Kartenmaler, den sie auch als Lehrer für die moravische Sprache nutzten. Sprachferien in Moravod – nicht schlecht.

Erste Spuren

Aber freilich, es kann der Frömmste nicht in Frieden leben, wenn es dem schlimmen Nachbarn nicht gefällt. Oder so. Jedenfalls lud Hilda Banjek, Leiterin des Haus der Glasharfer, die werten Gelehrten nebst ihrem Gefolge ein zu einem Liederabend. Diesmal waren zwei Meister der Glasharfe zu bewundern, die beiden weitgereisten Halblinge Lauritz Melchior und Lebrecht Hommel. Die Musiker verzauberten ihr Publikum im Nu, und den Freunden schien es, als ob sie plötzlich in einem uralten Wald stünden und elf kleine Kinder (die erste Strophe) und elf junge Frauen (die zweite Strophe) und die Bäume selbst (die dritte Strophe) ein Gedicht rezitieren würden:

*Elf Kinder fürchtete Odolen,
aus Wahne und aus Hass,
sie alle wurden verurteilt,
den Raben ein ekler Fraß.
Elf Frauen verrieten Odolen,
aus Liebe oder für Gold,
sie alle wurden verurteilt,
und ihre Köpfe sind gerollt.*

*Elf Männer verfolgte Odolen,
aus Rache und aus Wut,
sie wurden nicht gefunden,
die in Vergessens Hut.*

Dieses seltsame Gefühl endete damit, dass zum Entsetzen aller beide Glasharfen plötzlich zersprangen. Die Zuhörer waren fast so untröstlich wie die beiden Halblinge. Einer von ihnen war der Glasbläser Bruntsi Plauski, von dem Ilmor Vasaron erfuhr, dass es in Slamohrad früher auch noch ganz andere Glaskunstgegenstände gegeben hatte, z.B. einen künstlichen Glasmenschen, den einer seiner Vorfahren, Baljok Plauski, geschaffen hätte, der ihm aber leider gestohlen wurde, ehe er damit berühmt werden konnte. Bruntsi war recht gesprächig – ganz im Gegensatz zu Hippodora, die plötzlich sehr einsilbig – im buchstäblichen Sinne – war und kurz darauf überhaupt nicht mehr verständlich reden konnte. [Ein erster Fluch hatte sie getroffen – weitere sollten folgen.]

Die Freunde waren ratlos. Vielleicht litt die Culsu-Dienerin unter Spätfolgen ihres nächtlichen Waldlaufs in Karataur? Ihr Zustand schien stabil zu sein, also kein Grund zur Aufregung! Mittlerweile waren auch OhMeiShe und Ruman eingetroffen, und gemeinsam studierten sie die schöne Karte von Slamohrad, die Widschlost ihnen gegeben hatte.

Als erstes besuchten sie den "Fuchsbruch", ein verfilztes Tannendickicht, in dem ein altes Hünengrab war, das angeblich der Wilden Jagd in Neumondnächten als Rastplatz diene. Hier entdeckten sie eine alte Runen-Inschrift – und Calyna fand eine erste goldene Rabenbuchschieße. Hippodora litt plötzlich unter einem weiteren Fluch – ihre Schnürsenkel verhedderte sich ständig im Unterholz, sie stolperte und taumelte und blieb mit ihren Haaren

ständig in Brombeerranken und Kletten hängen. Sie beschloss, erstmal zu Hause zu bleiben, bis dieser neue "Anfall" vorüber wäre.

Die Runen erinnerten Widschlost an eine druidische Inschrift, und er empfahl ihnen, sich entweder mal bei den waelischen Händlern umzuhören, die verstünden ja auch was von Runen, oder auch bei den Heilern in der Gilde der Silberweide, falls es eher etwas mit Elfen zu tun hätte. Die Freunde folgten seinem letzten Hinweis und erfuhren in der Silberweide, dass man dort zwar keine Sprachkenntnisse hatte, aber gelegentlich spezielle Kräutermischungen von einem Waldelfendorf namens Silmaeste holen würde. Die Heiler hatten nichts dagegen, wenn sich nächstes Mal ein paar nette Begleiter anschließen würden.

Eine andere Sehenswürdigkeit war das ehrwürdige Magistratshaus, ein prächtiges vierstöckiges Fachwerkgebäude mit zwei noch höheren Turmspitzen. Gegen eine kleine Gebühr führte sie der Pförtner als Touristengruppe durch das alte Gemäuer und zeigte ihnen auch den Ratssaal, der mit zahlreichen Gemälden über die Frühzeit Slamohrads geschmückt war. Eines der Bilder zeigte einen buckligen Hofnarr namens Maske Trifs, der neben König Odolens Thron Faxen machte. Die Freunde erfuhren hier, dass zum Elferrat, der die Stadt regierte, auch der Schmied Wieljand gehörte, und das wäre gut so, damit mal einer mit der Faust kräftig auf den Tisch hauen könnte, wenn es in irgendwelchen Fragen Unklarheiten gäbe!

Murad besuchte die Gilde des Zauberstabs, bestand die Aufnahmeprüfung und wurde Mitglied. Die Magiergilde war stolz auf ihre beiden Gründer im Jahre 1751 nL, Georgio Selvando und Terfol Hanomak. Die Freunde erfuhren hier auch ein paar Details über Huldrik, den zauberkundigen Ratgeber König Odolens und Ogfolds, der nach seiner Hinrichtung verbrannt wurde, zusammen mit seinem Zauberbuch, dem "Weißen Buch von Kalwenkor", dessen neun goldene Schließen sich dabei in Raben verwandelten und davon flogen. Messerscharf kombinierten die Freunde, dass sie also noch acht Schließen suchen mussten. Auf Hippodoras bedauernswerten Zustand angesprochen, empfahlen ihnen die Magier die Anwendung bewährter fluchbrechender Mittel (z.B. waelische Sigildornen aus kaltem Eisen) oder die Konsultation eines Traumjägers.

Die Freunde entschieden sich für beides: sie kauften den Waelingern die wenigen vorhandenen Sigildornen ab (die sie später vor allerlei Ungemach schützten, denn es lauerten noch zahlreiche Flüche auf sie), und sie beauftragten den jungen und kostengünstigen Albjäger Rostislaw, der Spur von Hippodoras Traum nachzugehen. Für die Bürger Slamohrads waren Traumjäger eine völlig normale Berufsgruppe – die Abenteuer staunten, als ihnen Rostislaw über Albträume folgendes Fachwissen vermittelte:

"Ein Alptraum ist ein vergifteter Traum. Er frisst sich in die Seele. Dieses Gift gibt dem Schläfer ein Alb ein, eine Kreatur der Anderswelt, gegen die Mistelzweige, diamantene Amulette oder solche aus Korallen helfen. Wie ein Schmetterling fliegt er, wenn er auf der Suche nach Menschen ist. Er kann seine Erscheinung aber auch beliebig verändern und unsere Augen täuschen. Normalerweise setzt er sich in den Nacken seines Opfers und verwandelt sich in einen lastenden Albdruck. Manchmal ist der Alb jedoch schwieriger zu entdecken, weil er sich in den Träumen des Schläfers selbst einnistet und dort sein Gift verträufelt. Solch ein Alb ist weitaus gefährlicher, denn er lebt in der Traumwelt, die von der Wachwelt aus nicht zu erreichen ist. Wir Albjäger sind die erklärten Feinde dieser besonders tückischen Kreaturen. Wir träumen uns in die Traumwelt eines Opfers hinein. Wir forschen wie Spürhunde nach den feinen Spuren des Albs. Wir finden sein Versteck, um den Alb im Kampf oder in einer Falle zu vernichten. Manchmal gelingt es aber nur, den Alb zu vertreiben."

Natürlich wagten die Freunde auch einen nächtlichen Ausflug in die Burgruine – Spukschlösser hatten sie schon immer gereizt. Statt des Geistes von König Odolen

beobachteten sie drei kleine Waldgnome, die recht ungeschickt versuchten, in den ausgedehnten Kellergewölben der Burg einen geheimnisvollen Schatz zu bergen, von dessen Existenz sie fest überzeugt waren. Murad hatte sich unsichtbar gemacht und beobachtete die drei eine Zeitlang, ohne sich einzumischen. Man ließ die Gnome lieber Gnome sein und suchte selbst in den Gewölben herum. So entdeckten sie eine Krypta, in der ein steinernes Standbild von König Odolen war, umgeben von den Grabplatten der Könige von Dysland. Eine Grabplatte – die von König Odolen selbst – fehlte. Mehr konnten sie hier nicht feststellen – in einem anderen Teil der Burg fanden sie aber eine Inschrift mit "Maske Trifs" und "Smaskrifter". Soso.

Gundar drängte auf einen weiteren und diesmal nächtlichen Ausflug in den Fuchsbruch – er hatte romantische Vorstellungen von den blutjungen weiblichen Schönheiten, die sich im Gefolge der Wilden Jagd befinden sollten. Seine Gefährten waren nicht überzeugt, aber folgten ihm. Sie hatten das Dickicht noch nicht erreicht, als sie einen Kobold mit Schlapphut entdeckten, der Richtung Innenstadt unterwegs war und bei ihrem Anblick Fersengeld gab. Doch er hatte nicht mit dem spurtstarken Gundar gerechnet, der wie der Blitz hinterher eilte und sich auf ihn warf. Der Kobold löste sich zwar spurlos auf, aber eine Schriftrolle blieb zurück – die Freunde hatten den ersten von insgesamt sechs "Dunkelmannbriefen" gefunden.

Unter Elfen

Im Frühsommer marschierten die Freunde zusammen mit den Heilern der Silberweide ins etwa acht Tagesmärsche entfernte Waldelfendorf Silmaeste. Unterwegs wurden sie von einer Schar grüengekleideter Halbelfen überfallen, die aber nicht mit den bewaffneten Begleitern der Heiler gerechnet hatten. Gleich mit dem ersten Streich enthauptete Calyna ihren ersten Gegner, und wenn auch Rumans harter Schädel einen derben Streich mit einem Eichenknüppel einstecken musste, so errangen die Freunde letztlich einen schnellen ungefährdeten Sieg. Die Heiler waren heilfroh.

In Silmaeste lernten die Freunde Corolin kennen, die Schülerin des auch nach Elfenmaßstäben uralten Dorfältesten Mirdionir. Sie konnte die Inschrift des Hünengrabs entziffern ("Mein liches Haupt ist der Spiegel unerfüllter Wünsche") und brachte ihnen sämtliche Runen des alten Elfen-Alphabets Beth-Luis-Nion bei. Diese Runen waren die Vorläufer der Runenschriften, die später von den Menschen (z.B. in Waeland) erweitert und abgewandelt wurden. Und ihre Nachfragen nach Smaskrifter und der Vergangenheit Slamohrads beantwortete Mirdionir mit ein paar rätselhaften Aussagen.

Mirdionir erzählte:

"Der König unter dem Berg und der König vom Wald sind die heiligen Diener von Kalwenkor. Der erste wacht in den inneren Schatten, der zweite wacht im Dämmerlicht der Blätter. So wurde es aufgeschrieben im Weißen Buch von Kalwenkor, dem Herz des Waldes und des Berges. Doch der Fuß des Schmiedes kann das Glas nicht betreten, und die elf grau-bemantelten Prinzen konnten nicht standhalten. Einzig ein Schwert nutzt dem König unter dem Berg. Thandaldar, den Schild des Waldes, schmiedet, wer den verschollenen Weg beschreitet."

"Der Geist des Waldes ist der Verderber von Kindern, der Herr der Spiegel, die Herrin der Hexerei, der Meister der neun Bäume, denn sein Name lautet Smaskrifter: Weide, Ahorn, Stechginster, Haselstrauch, Holunder, Eibe, Erle, Silbertanne und Lärche, die die verborgenen Bäume von Kalwenkor sind. Weder Menschen noch Elfen können Smaskrifter besiegen. Aber haltet euch bereit, wenn die Zeit der Spiele kommen wird, denn eine Hoffnung gibt es immer in der Düsternis. Nicht allein ist das Schicksal zu meistern, steht zusammen als Meister des Schicksals."

"Verlangt von einem Vater nicht, dass er den Namen seines zwölften Kindes offenbart. Er ist der zehnte Baum."

Auf dem Rückweg begegneten die Freunde Sojka, dem "Häher" – einer menschlichen Gestalt, die komplett in schwarzes Leder gehüllt war und der Legende nach Jagd auf Elfen machte, die sich Slamohrad nähern würden. Legende? Als die Freunde ihn trafen, hatte er gerade einen jungen Elfen aus Silmaeste frisch abgestochen, und er kam ihnen ohne Zögern mit seinem blutigen Langschwert entgegen. Pfeile prallten wirkungslos an ihm ab, und er schien sich auch nicht darum zu kümmern. Ein erster Schwertstreich schlitzte seine Rüstung auf – und darunter kam ein gläserner Körper zum Vorschein! Der Häher war ein Glasgolem! Offensichtlich hatte er sich davon überzeugt, dass kein Elf bei der Reisegruppe war, denn im nächsten Augenblick machte er kehrt und rannte in den Wald hinein, viel zu schnell für Murads Feuerkugel. Niemand wollte ihn verfolgen.

Unter Drachen

Wieder in Slamohrad, kam Ruman auf den Einfall, sämtliche Stadttürme als "Ratteninspektor" zu besuchen, um sich dort unauffällig nach Geheimtüren und sonstigen Verstecken umzusehen – in der alten Stadtmauer könnten ja interessante Zeugnisse der Vergangenheit stecken. Bis auf ein paar tote Mäuse hier und da (bei denen er sich aber nichts weiter dachte), blieben seine Forschungen ergebnislos.

Nun widmeten sich die Freunde einem weiteren Rätsel – ein Haus in der Nachbarschaft der Magiergilde war vollständig von einer schwarzen gummiartigen Masse überzogen. Hier hatte früher ein fähiger valianischer Magier namens Kristor Belisardon gewohnt, der seit 10 Jahren aber verschwunden war – und seit dieser Zeit hatte sich sein Haus in diesen schwarzen Pudding verwandelt. Murad hatte in der Magiergilde bereits erfahren, dass Kristor ein außerordentlich fähiger Zauberer gewesen war, dessen Spezialgebiete Schutzzauber und mehrdimensionale Probleme gewesen waren. Man vermutete, dass eines seiner Experimente missglückt war, wollte sich aber nicht in das Geschehen einmischen, solange sich alles friedlich verhielt. Murad spürte, dass die Magier ihm etwas verheimlichten, doch auf sein Drängen bekam er nur die ausweichende Antwort, wer wirklich Einlass begehren würde, würde ihn auch finden.

Ganz einfach war es nicht, die nahezu unzerstörbare schwarze Schicht zu durchdringen. Sie gab erst elastisch nach, um dann plötzlich kräftig zurückzuschnellen. Die Freunde landeten erst einige Male auf ihren Hosenböden (und wurden dabei von einigen Kindern eifrig angefeuert), bis sie auf die Lösung kamen – forsch Einlass zu begehren! So standen sie schließlich im Inneren des Hauses – oder wo auch immer die Behausung des Magiers sein mochte, es wirkte eigentlich mehr wie eine große Höhle mit einer seltsamen indirekten Beleuchtung und fremdartigen Zeichen und Symbolen, wo immer man hinschaute. Kristor erwies sich als äußerst arroganter Zeitgenosse, der nicht bereit war, auch nur eine einzige Frage seiner Besucher zu beantworten, sondern seinerseits darauf bestand, dass sie zunächst eine Aufgabe für ihn erledigen sollten. Er hatte nämlich – gelangweilt von den alltäglichen Errungenschaften der Großen Magie – eine besonders große Heldentat vollbracht, und einen uralten Drachen namens Ramotar, der seit Jahrhunderten der Schrecken der Tegarischen Steppe gewesen war, vernichtet. Er hatte sich von ihm verschlingen lassen und ihn dann von innen heraus vernichtet. Das sollte ihm erstmal jemand nachmachen! Dummerweise hatte er bei seinem Plan übersehen, dass ihn der Geist des Drachen verfolgen könnte, und genau das wäre jetzt der Fall. Seine Besucher sollten ihm helfen, den Geist zu vernichten, wie auch immer sie das anstellen wollten, dann würde er ihnen seine reichhaltigen wissenschaftlichen Erkenntnisse zur Verfügung stellen.

Was – in die tegarische Steppe ziehen? Wo sie hier doch so ein angenehmes Quartier gebucht hatten? Das gefiel den Freunden gar nicht. Außerdem ging ihnen die Art des Magiers gegen den Strich. Hippodora kannte seinen Namen – Belisardon war wirklich ein alter mächtiger Zauberer, aber die Gerüchte sagten, dass er eigentlich der ungeliebte Sohn eines Geflügelmetzgers war, der in den Höhlen unter Candranor von einer sprechenden Statue seine Zauberkünste gelernt hätte. Als sie ihm das mit spöttischem Grinsen auf den Kopf zusagte, fand Kristor das überhaupt nicht spaßig und versetzte sie in eine dunkle schwarze Schleimmasse. Machte man so was mit einer Kollegin? Die Gefährten waren nicht begeistert. Wenn sie dem Fiesling nur eins auswischen könnten!

Beim Abendessen in ihrem Quartier ergab sich die Gelegenheit, denn ein Lichtpunkt, der ihnen an diesem Tag seit ihres Besuchs bei Belisardon gefolgt war, stellt sich nun als Ramotars Geist vor, der sie seinerseits um Hilfe bat. Er machte ihnen klar, dass der Magier eigentlich schon seit seinem unfairen Kampf tot war und nur seine Zauberkünste seinen verstümmelten Körper mehr schlecht als recht am Leben erhalten würden. Es wäre also nur gerecht, wenn er seine Rache bekäme – streng genommen verdankte auch Ramotars Geist seine Existenz nur dem schlechten Gewissen des Magiers. Sie sollten also zum Glück beider Seiten handeln und ihn, den Geist, in Form eines Eis mit in die Behausung des Magiers nehmen. Ramotars Geist meinte listig, eine solche Tat würde bestimmt auch den ein oder anderen Gott erfreuen, und sein Lieblingsdiamant sollte freilich den Helfern gehören.

Die Freunde waren einverstanden. Sie schmuggelten also den Geist, als Ei getarnt, zu Kristor Belisardon. Kaum waren sie in seiner Behausung, begann ein magischer Zweikampf zwischen den beiden. Die Freunde befanden sich irgendwo im Nichts und konnten nur zuschauen, wie Blitze zuckten und magische Lichter funkelten und sprühten. Sie konnten nicht erkennen, wer letztlich der Sieger war, aber nach dem Kampf kam Kristor auf sie zu, händigte ihnen ein "Trakt über die Kontinuität des Raums und der Zeit – von Georgio Selvando" aus (mit den Worten: "das werdet ihr jetzt wohl mehr brauchen als ich"), faltete sich selbst daraufhin zu einem winzigen Punkt zusammen, der sich wiederum zu einem schillernden Zwergdrachen entfaltete und fortflog. Die Freunde standen auf einem leeren Platz, dort, wo sich einst das schwarze "Puddinghaus" befunden hatte.

Unter Kobolden

Jede Nacht gingen die Freunde nun auf Koboldjagd, und tatsächlich erwischten sie einen weiteren. Auch ihr Traumjäger Rostislaw machte Fortschritte – er war in der Lage, den Kobolden in Hippodoras Albtraum nun zu folgen, nachdem die Totengräberarbeit erledigt war. Die Kobolde liefen von der Schädelschanze aus in südöstliche Richtung und gelangten zu einem kleinen Häuschen, in dem eine junge rothaarige Frau an einem Spinnrad saß und Strohhalme zu Gold spann.

Nach einem flüchtigen Blick auf die Karte dachten die Freunde, dass der im Südosten liegende Keller der Burgruine gemeint sein könnte, und erforschten die Ruine erneut, diesmal in Begleitung des geistig verwirrten selbsternannten "Kastellans" Kasimir, der es als seine Lebensaufgabe betrachtete, den Burghof und die sonstigen begehbaren Räume sauber zu halten, kein leichter Job, aber er tat es eben gern für seinen König, König Odolen, er lebe hoch! Abgesehen von der Unterhaltung mit dem harmlosen Irren gab es hier keine neuen Spuren zu finden.

Bis zum Sommer erwischten die Freunde drei weitere Kobolde. Und plötzlich erlebten sie eine neue Dimension im Slamohrader Rätselspiel – immer wieder, wenn sie eine Tür

durchschritten, befanden sie sich plötzlich in einer völlig anderen Umgebung, auf einem waelischen Drachenschiff, das einem Fluss durch Stromschnellen flussabwärts folgte, hinaus aufs weite Meer. Und genau so plötzlich wechselte die Szene wieder zurück in ihre "Wirklichkeit".

Ob das auch wieder so ein Fluch war? Trotz aller Vorkehrungen zeigte der ein oder andere der Freunde merkwürdige Verhaltensweisen – Calyna verschüttete ständig ihre Getränke, Gundar stimmte begeistert jedem Einfall zu (und wäre der noch so schwachsinnig) [na gut, das war bei ihm eigentlich gar nicht ungewöhnlich], Murad überraschte durch seine ungewohnte Wahrheitsliebe – und alle waren sich einig: das nervte! Sie beschlossen, den NeaDea-Tempel in Geltin aufzusuchen, um dort Hilfe zu suchen. Sie wurde ihnen auch zuteil – die Priester liehen ihnen die Ikonentafel "Wredelins Gnade" aus, damit sie im Gebet Beistand des Heiligen erleben könnten.

Zurück in Slamohrad, besuchten die Freunde den Waffenschmied Wieljand, der ja auch "schon immer" im Elferrat mitregierte. Wieljand war ein Dunkelzwerger(!), und erwartungsgemäß mürrisch und unfreundlich. Erst als Hippodora rief, man käme wegen Thandaldar, denn der Schild müsse doch geschmiedet werden (so recht wusste sie selbst nicht, was das bedeuten sollte), öffnete der Zwerg die Tür und ließ sie in seine verräucherte dunkle Schmiede eintreten. Er antwortete zunächst – ganz im Bewusstsein der alten Traditionen – mit der Herausforderung zu einem Rätselspiel (er würde drei Fragen wahrheitsgemäß beantworten, und seine Besucher müssten drei Fragen wahrheitsgemäß beantworten – und scheiterten sie nur an einer Antwort, müssten sie ihm "bis übers Jahr" dienen. Noch ehe er weitersprechen konnte, baten seine Gäste um Bedenkzeit und verabschiedeten sich wieder.

Unter Mäusen

Im Frühsommer verteilte der Magistrat einen Aufruf in der Stadt: 500 GS demjenigen, der die Mäuseplage, die im städtischen Getreideturm herrschte, nachhaltig beseitigen könnte! Natürlich interessierten sich die Freunde für diesen Auftrag, vor allem, als sie erfuhren, dass das uralte Bauwerk im Volksmund "Turm des Zauberers Huldrik" genannt wurde. OhMeiShe, Shui und Murad übernahmen die Aufgabe – der Rest ging lieber auf Koboldjagd.

Die drei hatten im 8 m hohen Erdgeschoss in einer Lücke zwischen all den Kornsäcken ein halb verwischtes Pentagramm entdeckt und legten sich in der Nacht im 1. Stock auf Lauer, nachdem sie dort ein praktisches Beobachtungsloch in den Boden gesägt hatten. Tatsächlich – ein Mann namens Drosta Skrig betrat den Turm. Die Freunde erkannten ihn, denn er wurde seit etlichen Wochen steckbrieflich gesucht – Skrig war ein Thaumaturg, der nicht nur bei der Magiergilde etliche offene Rechnungen hatte. Kaum hatte er den Platz zwischen den Kornsäcken erreicht, raschelte es überall im Speicher und eine Unmenge an Mäusen umschmeichelte den Mann. Klarer Fall – er musste verhaftet werden! Die beiden KanThai eilten mit gezückten Schwertern nach unten, und Murad zauberte von oben Schmerzen [krit. Erfolg – zum Mäusemelken!]. Skrig gelang es trotzdem, zwei riesige Mäuseschwärme [je 200!] gegen die beiden Schlitzaugen zu schicken, ehe OhMeiShe den Dolch in sein Herz stieß und sein Leben beendete. Doch nun mussten die beiden KanThai fliehen, denn die Mäusescharen fielen wie wild über sie her, krabbelten ihnen in die Hosenbeine – und hätten sie binnen weniger Momente zu Tode gebissen, wenn sie einfach abgewartet hätten. Das taten sie freilich nicht – die beiden spurteten zum Ausgang, ein großes Doppeltor, das sie aber erst noch entriegeln mussten. Murad ließ durch das Astloch einen der Spezialkracher des Urahns von HakaiGoro plumpsen, um den beiden zu helfen. Gerade als OhMeiShe und Shui also den Innenriegel entfernt hatten, mittlerweile von zahlreichen Bisswunden übersät, explodierte der

Kracher: das Tor wurde von der Druckwelle aufgestoßen, und die beiden KanThai flogen zusammen mit Dutzenden von Mäusen in einer dichten Wolke aus kunterbuntem Konfetti aus dem Kornspeicher. Der Donnerschlag weckte die halbe Stadt. Die drei Mäusejäger wurden bestaunt.

Am nächsten Tag lobten Ausrufer namentlich die Helden, die sich inzwischen mit dem Fußboden des Turms beschäftigten, der eindeutig ein Mühlespiel darstellte. Gundar erwies sich einmal mehr als Rätselmeister und nach fast eintägiger Lösungssuche hatten sie tatsächlich das Geheimversteck gefunden, in dem sich eine grüne Phiole mit der Aufschrift "Maske Trifs" und das "Testament Huldriks" befanden. Als sie das Testament lesen wollten, lösten sich die Buchstabenkrakel in Rauch auf, und sie erlebten eine Erscheinung Huldriks, der einen Totenkopf in seiner Hand hielt und ihnen seine Botschaft mitteilte:

"Wir beide, mein namenloser Freund und ich, haben euch eine Erklärung abzugeben, obwohl wir nicht wissen, wer ihr seid und ob ihr uns versteht. Das Reden übernehme ich, denn mein Freund ist es nicht mehr gewohnt, viele Worte zu machen. In kurzer Zeit werde ich auch verstummen, kein Mahner für taube Wände mehr sein. Ihr müsst wissen, dass hier ein Mörder vor euch sitzt, und die Mannen des Königs werde mich bald fassen.

Mein Name ist übrigens Huldrik, der Magier, Ratgeber König Odolens und des Waffenherrn Ogfold. Nun ja, das letztere gilt schon seit langem nicht mehr. Es ist in den letzten Jahren reichlich drunter und drüber gegangen mit unserer Freundschaft. Bruderkrieg, Hass und Wahn haben diese Stadt in einen friedlosen Ort verwandelt. Ich weiß nicht, ob davon in euren Tagen noch Kunde umgeht. Das ist eigentlich nicht wichtig. Die Gründe sind zu verworren, zu dunkel, als dass ich sie knapp darlegen könnte. Das Wichtigste ist, dass ihr mir jetzt genau zuhört und hoffentlich ein Quäntchen Glauben schenkt.

Was unsere Stadt in einen Albtraum verwandelt hat, kann ich nicht genau sagen. Ich habe keine Beweise dafür, dass „Maske Trifs“, der Hofnarr des Königs, den Verstand Odolens systematisch vergiftet und er wie ein Baumeister ein Lügengebäude errichtet hat, in dem nun Odolen und Ogfold, ja die ganze Stadt umherirrt. Vielleicht bin ich nur ein Greis, der seine Ängste einer greifbaren Person anhängte - vielleicht haben mich meine Studien des nebulösen Rabenvolks auch für unsichtbare Einflüsse aufmerksam gemacht. Wer weiß, ob nicht hinter jedem Wahnsinn, der ein ganzes Volk ergreift, eine böartige Macht lauert? Müßige Fragen sind das, denn ich habe den Hofnarren vor ein paar Stunden vernichtet, zu Staub, aus dem wir alle geschaffen wurden, gemacht. Was aber ist der Grund, warum mein Herz nicht freier schlägt, und ich mich immer noch beklemmt fühle? Es ist nicht die Schuld an dem Mord, so feige er auch gewesen ist. Bin ich einfach nur verrückt geworden? Mein stummer Freund hier grinst mich nur an, als würde er sagen: „Alterchen, du spinnst ja. Gleich spielt das alles keine Rolle mehr, weil du tot sein wirst.“

Ich weiß, was mir immer noch keine Ruhe schenkt. Es ist die Furcht, dass mein brutaler Akt letztlich nichts bewirkt. „Maske Trifs“, ich ahne, dass dein Name ein noch größerer Witz ist als deine Kaspereien zu Lebzeiten. Was verbirgt sich wirklich hinter deiner Maske? Verdammt, ich schwatze hier nur mit mir selber und ihr haltet mich bestimmt für einen Schwachsinnigen.

Aber glaubt mir, ein unguter Geist lastet auf dieser Stadt, und wenn ich mich nicht sehr täusche, ist er schon immer hier gewesen. Ein Geist mag ewig leben können. Sein Körper wird zerstört, er selbst weht beständig wie der Wind. Ich gehe nun ins Vergessen ein. Ihr könnt meine Worte nun ebenfalls vergessen, bedenkt aber dies: auf dieser Stadt liegt eine unsichtbare Hand, die eine hinterhältige Herrschaft ausübt. In eurer Zeit gibt es vielleicht eine Möglichkeit, die Hand zu brechen. Ich konnte es nicht und überlasse euch den, den ich gefürchtet habe und immer noch fürchte."

Weitere Spuren

Gundar und Hippodora versuchten ihr Glück erneut bei Wieljand, der diesmal klarmachte, dass er kein Rätselspiel bräuchte, sondern ein paar kräftige Helfer, und die beiden als Gesellen – naja, sagen wir besser, als Handlanger - einstellte. Tagsüber waren die beiden nun immer beim Schmied, erfuhren von ihm aber weniger, als sie erhofften. Der Zwerg war zwar brummig, aber fair, und ein wahrer Meister seines Fachs, der sogar magische Waffen wieder

reparieren konnte. Allerdings hatte er eine Waffe, bei der das noch nicht geklappt hatte – in einem schwachen Moment zeigte Wieljand seinen beiden Helfern später die Trümmer Thandaldars, eines alten Langschwerts, das auf seiner Klinge in den Runen des Beth-Luis-Nion die Inschrift trug: *"Nur ein Schwert taugt dem König unter dem Berg"* – und auf der anderen Seite: *"Saille, Mailip, Aiteann, Coll, Roim, Iur, Fearn, Tearuin, Earoch"*.

Szenenwechsel – die waelische Bootsfahrt endete immer an der gleichen Stelle. Das Schiff hatte das Meer erreicht, Segel gesetzt und war gut vorangekommen, als plötzlich eine Schule von Wyrdwalen das Boot vom Kurs abdrängte. Die Freunde unternahmen nichts, bis ihnen eine Stimme (aus dem Off) etwas Unverständliches zurief. Die Freunde lernten den Spruch schließlich auswendig und trugen ihn den waelischen Händlern vor ("falsch, falsch, nicht nach Süden, so tut doch endlich etwas, ihr verdammten Landratten"). Dabei wiesen sie auf ihre weise Frau hin, Hrokkinskinna, die auch Sprachunterricht geben könnte.

Tatsächlich interessierte sich Hrokkinskinna sehr für die geheimnisvolle "Traumreise" der Freunde. Bereitwillig befragte sie die Runen, die der Gruppe ein gutes Schicksal verhiessen [so irren sich die Götter]. Und sie erzählte die Vargstökur-Saga. Ein paar Wochen später führte sie mit Murad sogar das "Ritual der Haut" zur Befragung der Schicksalsgöttin Wyrð durch, das er unbeschadet überlebte – der Hexer studierte vorher eingehend im örtlichen Schlachthof, wie man eine Kuh erschlägt und ihr die Haut abzieht. Welche Fragen er schließlich stellte, blieb dem Götterboten verborgen – egal, selbst Wyrð hatte keine Ahnung, wie diese Geschichte ausgehen würde.

Vargstökur Saga

Im 12. Jahrhundert nL verließ als einer der ersten Vidhingfahrer der Aeglier Vargstökur, d.h. Wolfshaut, mit einer kleinen Schar kampferprobter Männer sein Heimatdorf Inrim am Ende des Glastersfjord. Die Schar der Seewölfe bestand aus Skei Gullfjodr (Skei Goldfeder), Lars Turilson, Bjarni Kolbeinsson, Bödvar Balti, Tryggvi Krakunefs (Tryggvi Krähennase), Truskal Hamsun, Bjarnar Hornklofi (Bjarnar Hornklaue) und Ulf Loftunga (Ulf Lobzunge), einem Skalden, der von einem Land im Süden, nur aus Bäumen bestehend, berichtete. In diesem Land gäbe es den Berg Vaturglast (Winterglanz), in dem ein mächtiger Schatzhort bewacht würde.

Was aus Vargstökur, dessen Saga immer noch mündlich in Waeland umläuft, seinen Männern, Ulf Loftunga und ihrem Schiff geworden ist, weiß niemand genau, denn die Vidhingfahrer kehrten niemals zurück. Hrokkinskinna glaubt aber, dass Vaturglast mit dem heutigen Slamohrad identisch ist. Es wäre möglich, dass Vargstökur an Moravods Nordküste landete und von dort den Wald zu Fuß durchquerte. Das alte Wort Glast, das ein helles Glänzen oder Gleißeln bezeichnet, hängt ihrer Meinung nach mit Glas zusammen - und das Glashandwerk ist gerade in Slamohrad ausgesprochen vielfältig entwickelt. Noch heute muss hier der Schatzhort verborgen sein, und man kann ihn finden, könnte man nur die Spur der Vidhingfahrer verfolgen.

Szenenwechsel. Nachdem die Freunde auf die Idee kamen, ihre tollen Knallkörper auch gegen die Wale einzusetzen, gelang es ihnen wirklich, den Leitbullen der Wale zu verscheuchen. Kaum war diese Aufgabe erledigt, geriet ihr Schiff in schwere See. Tausend Ängste mussten sie durchstehen [und mancher verlor alle AP], bis das Schiff endlich ruhiges Wasser erreichte und schließlich an der Flussmündung einer bewaldeten Küste ankam. Etwas weiter flussauf gab es eine Anlegestelle.

Wieder in Karataur

Wieder einmal untersuchten die Freunde die Königsgruft unter der Burgruine. Nachdem ihnen klar war, dass die Buchstaben von Smaskrifter für verschiedene heilige Bäume standen, hatten sie dort schon zahlreiche Experimente mit verschiedenen Strauch- und Baumzweigen gemacht. Plötzlich erinnerte sich Ilmor, wo die fehlende Grabplatte sein musste – im Kamin

des Turmzimmers in Karataur! Er hatte dort ja Nachtwache gehalten, um auf Hippodora zu warten, aber erst jetzt war ihm dieses Detail wieder eingefallen.

Was tun? Die Freunde hatten sich mit dem Dschupan im Streit getrennt. OhMeiShe kam auf einen rettenden Einfall – er war damals nicht dabei gewesen! Also machte sich der KanThai allein auf den Weg. Zu seiner Überraschung war die Burg gar nicht in dem schlechten Zustand, den ihm seine Freunde geschildert hatten. Borischt, einer der Knechte, hatte nämlich zusammen mit seiner Frau in den letzten Monaten die Burg etwas auf Vordermann gebracht. Der Dschupan selbst war seit vielen Wochen - kurz nachdem ihm der geschwätzige Anführer einer Bande von Herumtreibern eine Ohrfeige gegeben hatte - trübsinnig und wohl nicht mehr richtig bei Verstand, und die beiden respektierten und versorgten den wunderlichen alten Herrn, aber die Burg sollte dabei nicht vor die Hunde gehen!

OhMeiShe gab sich als Steinsammler aus und brachte das Gespräch auf Steintafeln in Kaminen. Es wäre nicht zufällig auch in Karataur so etwas zu haben? In der Tat, man hatte eine Steinplatte im Turmzimmer, mit einem mannshohen Skelett, das dem Betrachter in seiner Linken ein Herz entgegenstreckte. Und noch eine Neuigkeit gab es – zur gleichen Zeit, als in Slamohrad die Glasharfen zersprangen, waren zwei weitere Harfen hier in Karataur zersprungen, die sich in einer geheimen Nische in der Wand des Tafelsaals befunden hatten. Seltsam!

Aber zurück zu der Steinplatte. Naja, schließlich einigte man sich darauf, dass Borischt sie für 150 GS nach Slamohrad liefern würde. Wieder daheim, freute sich OhMeiShe über seine flinke Zunge und die elegante Lösung dieser Aufgabe, doch dann kam ein Bote aus Karataur und meinte, man würde doch lieber nichts machen wollen, denn kaum habe man versucht, die Steinplatte aus dem Kamin zu lösen, hätte plötzlich das steinerne Herz in der Hand des Skeletts begonnen, rot zu pulsieren!

Jetzt wollten alle Freunde nach Karataur. Vorsichtshalber besorgten sie sich ein Empfehlungsschreiben des Magistrats und der Magiergilde ("fähige Weltreisende und Experten für ungewöhnliche Phänomene"). Shui ging freilich auch mit, klar. Er wurde prompt auf Anhieb erkannt – ach, der Steinsammler steckte unter einer Decke mit dieser fremdländischen Schlägerbande? Hätte man sich ja gleich denken können! Diese Raufbolde kämen nicht mehr in die Burg, nein, danke! Geistesgegenwärtig machte OhMeiShe "seinem unwürdigen Diener" Shui eine Szene, die dieser sofort mitspielte und sich zerknirscht im Staub wälzte. Murad half mit seinen magischen Künsten noch etwas nach, und so wurden die Gemüter wieder etwas beschwichtigt. Also gut, die Experten durften in die Burg – Shui musste aber draußen bleiben und auf die Pferde aufpassen.

Auf dem Weg ins Turmzimmer ging zufällig Ilmor Vasaron als letzter die Treppe hoch und bemerkte in einem tiefergelegenen Raum in einem großen Spiegel plötzlich eine Bewegung. Er trat näher und erblickte eine hübsche rothaarige Frau in einem knappen roten Kleid, die ihn nach seinen Wünschen fragte. Ilmor dachte – ganz Pflichterfüllung, der Mann – an die Weissagung des alten Elfen und wünschte sich also den "Schild des Waldes". Schon zeigte ihm die Schöne einen wundervollen Metallschild, mit Edelsteinen verziert und geheimnisvollen Runen bedeckt. Er wäre sein, wenn er nicht zum Mitternachtsball ginge, sondern beim Jahreswechsel am Hünengrab im Fuchsbruch auf sie warten würde. Sie zwinkerte Ilmor verführerisch zu, und der Waldläufer beschloss, diese Verabredung geheim zuhalten.

Die anderen waren schon im Turmzimmer und wollten gerade die Steinplatte untersuchen, als plötzlich der greise Lubomir aus dem Schatten auftauchte und mit langen Krallenhänden seine Besucher angriff. Der Dschupan war zum Todeskrieger geworden! OhMeiShe versuchte, ihn nur zu betäuben, aber er war zu langsam – Calyna tötete ihn mit einem einzigen Streich. Gleichzeitig umspielte blaues Elfenfeuer alle Zugänge zur Burg, und das Skelett löste sich aus der Steinplatte und überreichte der sprachlosen Hippodora das steinerne Herz. Daraufhin schritt das Skelett die Stufen hinunter und spazierte im Erdgeschoss aus der Tür hinaus – kaum hatte es das Elfenfeuer erreicht, zersplitterte es in tausend Stücke, und das Elfenfeuer selbst verschwand auch.

Nun, die Freunde konnten jetzt die (nackte) Steinplatte haben. Sie setzten auch ein Schreiben an die Obrigkeit in Geltin auf, in der sie den Tod des Dschupans schilderten und ausdrücklich das Verhalten Borischts lobend erwähnten. Zurück in Slamohrad, setzten sie die Steinplatte testhalber an der leeren Stelle in der Gruft ein – ohne jedes Ergebnis. Hier ging es also nicht weiter.

Erntedankfest

Im Spätsommer begleitete Gundar Calyna nach Geltin - der Waldläuferin gingen die Slamohrad-Geschichten auf die Nerven. Sie wollte lieber in einer modernen Großstadt bei Verwandten auf die Freunde warten (und im Blauen Hund ab und zu nach den Sandobar-Fahrern Ausschau halten).

Im "Schwurbecher", einer alten Gaststätte in der Nachbarschaft des Quartiers in Slamohrad, fand unterdessen das alljährliche Besäufnis zum Erntedank statt. Natürlich wurden die Freunde eingeladen, und alle gingen hin, selbst Hippodora. Im geringen Eintrittspreis waren "Wässerchen frei" - die Sauferei kannte keine Grenzen. Zu vorgerückter Stunde sorgte ein angesäuselter Wanderschamane namens Krysatlama für eine Blutsbrüderschaft zwischen Shui und OhMeiShe – angeblich, um den "Kreis der Sechs Verschwörer" voll zu machen, ohne das näher zu erläutern. Er war auch viel zu betrunken dazu, und schließlich legten sich alle dort schlafen, wo sie eben noch standen oder saßen.

Shui und OhMeiShe erwachten, als vier mit weißen Gipsmasken getarnte Männer durch die Fenster in den Schankraum einstiegen. Krysatlama war auch wach und teilte den sechs "Verschwörern" mit:

"Einst schwuren sechs Männer Ogfold Treue im Kampf gegen König Odolen. Sippe stand gegen Sippe, das Blut unschuldiger Menschen wurde durch Meuchlerhand vergossen, aus Nachbarn waren Feinde geworden. Ogfold forderte das Leben des Vertragsbrechers Odolen, aber der Treue fiel schändlichem Verrat zum Opfer und wurde in einer Falle gefangen. Wer in diesem Kreis brach den Schwur, rettete dem König das Leben und lieferte Ogfold dem Henker aus? Wir verlangen Sühne für den gebrochenen Schwur."

Darauf kippte der Schamane den Inhalt einer Giftphiole in den Schwurbecher. Der Verräter sollte diesen Sühnetrunke spätestens bei Morgengrauen zu sich nehmen. Daraufhin verstreuten sich alle, und die beiden Blutsbrüder wollten gerade ein Nickerchen machen (denn sie verstanden die Zusammenhänge nicht wirklich), als ihre Nachtruhe erneut gestört wurde.

Merkwürdige Szenen, die da passierten – erst stießen sie im Keller auf elf junge Frauen, denen die Köpfe fehlten, und die versuchten, in einem Bach ihre Kleider weiß zu waschen, auf denen in roten Lettern das Wort "Blutschande" stand. Als diese Erscheinung verschwand, tauchte die Leiche eines Verschwörers auf. Im zweiten Stock fanden die Freunde in einem Nebenraum einen gefesselten Zauberer mit Narrenkappe, dem man die Augen ausgestochen

hatte. Auf seiner Narrenkappe standen die Worte "Meuchelmord". Klar, als die Erscheinung verschwand, lag die zweite Leiche da. Ein kopfloses Pferd trabte plötzlich durch dieses Stockwerk und führte die verstörten Abenteurer in den dritten Stock und die Besenkammer. Hier saß eine große gesichtslose Gestalt auf einem Erdwürfel, auf dem Haupt eine gläserne Krone mit drei Zacken, auf den Knien ein zerbrochenes Schwert. Und dann, klar, die dritte Leiche. Die vierte Leiche schließlich lag unter dem Stammtisch. Und das Morgengrauen war schon da. Krysatlama war plötzlich auch da, umringt von den wieder erwachten Zechern, und drohend bot er den beiden übrig gebliebenen Verschwörern, Shui und OhMeiShe, den Giftbecher dar. Wer würde den tödlichen Schluck trinken?

Bevor die Situation ganz und gar unerträglich wurde, wachten alle Freunde auf. Uff, sie hatten die ganzen Ereignisse doch nur geträumt! Krysatlama war allerdings wirklich vorhanden, und der Schamane gab zu, den Freunden etwas ins Bier getan zu haben, um sie zu einer Vision anzuregen, die ihm vielleicht Aufschluss über die vergangenen Ereignisse geben könnte. Er war nach ihrem Bericht allerdings weiterhin ratlos – und einigermaßen verblüfft, als die Freunde grinsend meinten, dass die Lösung doch sonnenklar wäre: wenn einst sechs Verschwörer hingerichtet wurden, wäre wohl kaum der Verräter selbst unter den Verschwörern gewesen, sondern müsste vermutlich ein ganz anderer sein, z.B. der Hofnarr Maske Trifs.

Schlagartig war das Gasthaus von blauem Elfenfeuer umgeben, und Panik brach aus unter den Gästen. Die Freunde aber blieben cool. Bestimmt gab es hier irgendwelche verborgenen Geheimnisse! Und tatsächlich – Ilmor Vasaron entdeckte eine Geheimtür, die in einen schmalen Gang führte. Murad zwängte sich hindurch, wurde aber von den plötzlich beweglichen Seitenwänden wieder zurückgedrängt. Es half nichts, Ruman musste sich auf seine Kenntnisse als Zimmermann besinnen und den Gang komplett freilegen (lassen). Er führte auf ein zugemauertes Fenster, das nun seltsamerweise wie eine dünne lebendige Haut wirkte, durch die plötzlich eine riesige Hand mit einem riesigen Skalpell hindurchstach – und den dahinterstehenden Murad verletzte. Hippodora zauberte göttlichen Schutz herbei und die Hand wurde schließlich vertrieben. Die Freunde vernahmen das Geständnis des Schwurbrechers:

*Der ich den Trank euch verderbe,
durch den Zauber, den ich webe,
der euren Eid entweiht und Ogfold opfert, der in Liebe zu Jenufa erblindet,
der auch ich erblindet bin,
die mich mit Fesseln der Liebe band,
die Odolen nützen und uns alle entzwein.*

*Wer den Schwur erneuert,
erlöst uns von ihm,
nur so kann aus Vergangenenem
neue Zukunft erblüh'n.*

Das blaue Feuer war verschwunden, die Ausgänge des Wirtshauses wieder frei. Alle atmeten befreit auf. Die 6 Freunde – also ohne Vasaron, der nur zuschaute - erneuerten den Schwur, gegen König Odolen zusammenzustehen.

Letzte Spuren

Auf dem Nachhauseweg fing Vasaron einen Kobold mit dem letzten Dunkelmannbrief.

Szenenwechsel. Das Schiff hatte also angelegt, und an Land führte der Weg die Freunde in die Traumgruben, in denen sie nach angenehmen persönlichen Vorteilen schürfen konnten. Das funktionierte immer dann, wenn sie sich zum Schlafen hinlegten. Sie konnten dort nicht nur Erfahrung für sich selbst sammeln, sondern begegneten auch allerlei vertrauten Personen aus Slamohrad, aber auch unbekanntem Bürgern, z.B. der Glasschleiferin Rizika Glastopluk. Die Freunde nutzten die Traumgruben, bis sie eines Tages geschlossen wurden.

Tagsüber besuchten die Freunde den Laden von Rizika Glastopluk und kauften dort Lupen und Spione (Holzstäbe mit eingebauten Spiegeln zum um-die-Ecke-schauen). Und wer waren ihre Lehrlinge? Drei den Freunden sehr bekannte schatzsuchende Waldgnome! Von ihnen erhielten sie den Hinweis auf Vlastimils Laden, einem Krämer, der in seinem unglaublich vollgestopften Haus eine unglaubliche Sammlung von wunderbaren wundersamen wunderlichen Gegenständen zum Tausch anbot. Das war ein guter Tipp, denn als sie sich selbst umsahen, fanden sie dort eine Schneekugel, die sie gegen Hippodoras unhörbare Echsenpfeife eintauschten. Schüttelte man die Schneekugel, so sah man:

Die tanzenden Schneekörner lassen die Konturen der Stadt immer stärker verschwimmen. Als das weiße Treiben sich allmählich legt, hat sich das Bild in der Glaskugel verändert. Ihr seht einen höhlenartigen Säulensaal, in den mehrere hohe Torbögen hineinführen. Der Boden des Saals glänzt wie durchsichtiges Eis. Aus einem der Torbögen wagt sich eine kleine Erscheinung heraus, die einen grünen Mantel, große Schnabelschuhe und einen breiten Schlapphut trägt. Mit einem kurzen Anlauf springt sie in den Saal hinein und gleitet pfeilschnell auf dem glatten Grund dahin.

Der kleine Mann saust immer schneller herum, umrundet die Säulen in eleganten Kurven, dreht Pirouetten, eine gewagter als die andere, aus denen er zu grotesken Luftsprüngen ansetzt. Und er scheint nicht mehr der einzige Eisläufer zu sein: mehrere Kinder laufen von den Rändern des Saales herbei und geben sich dem Vergnügen der spielerischen Bewegung hin. Sie vollführen Bocksprünge und schlüpfen unter den Beinen ihrer Kameraden hindurch. Derjenige, der den Lauf eröffnet hat, ist immer dazwischen, seine Spur sprüht sichtbar wie kalter Funkenflug.

Der Säulensaal verblasst, und wie zuvor ist das verkleinerte Slamohrad zu sehen.

Der Name Jenufa führte die Abenteurer zur Mühle, denn dort sollte angeblich ein rothaariger weiblicher Hausgeist leben. Hier fanden sie dank der schnellen Auffassungsgabe Rumans im stroboskopartigen Lichtwechsel zwischen Hell und Dunkel der Zahnradschatten eine Inschrift auf dem alten Mühlstein:

*Solange das Mühlrad sich dreht,
über alles, beseelt oder unbeseelt,
wirke ein Wille in dieser Stadt,
solange der Mühlstein die Runde macht.*

Im Herbst – Gundar war aus Geltin zurück – verdingten sich die Gefährten als Abrissarbeiter für das baufällige alte ehemalige Waisenhaus der Stadt, in dem es nicht nur angeblich spukete. Man hörte tatsächlich immer wieder Kinderstimmen aus den leerstehenden Räumen, das zerrte schon an den Nerven, aber die Freunde blieben eisern bei der Sache. Vor allem Coiree zeigte hohen Einsatz. Im Fundament des Kamins fand sich schließlich eine Gedenktafel:

*Bet' um ihrer Seelen elfe,
dass den Kindern einstens helfe,
die bei der Begegnung ferner Zeiten,
auf verschollenem Pfade schreiten.*

Im Spätherbst besuchte der wohlhabende Kaufmann Marek Blason die Abenteurer. In seinem Haus spukte es, und er bat die stadtbekanntesten Mäuse- und Geisterjäger, ihm doch zu helfen. Er zog mit seiner Frau und allen Dienern aufs Land, und die Freunde sollten in seinem Haus wohnen und den Spuk vertreiben. So geschah es auch. Ursache für die plötzlich belebten Gegenstände, die anfangen, die Bewohner zu attackieren, war eine neuartige Farbe, die sich angeblich hervorragend für Schiffsbäume eignen sollte und eine Neuentwicklung eines mit Blason befreundeten Geltiner Alchimisten war. Sie enthielt eine kaum sichtbare Flechte, die sich schnell über das Holz des ganzen Hauses ausgebreitet und auch schon Nachbarhäuser angegriffen hatte. In Zusammenarbeit mit der Magiergilde erhielten die Freunde ein Reinigungsmittel, mit dem sie die Flechte nachhaltig aus dem Holz entfernen konnten. Blason war entzückt und versprach, dafür zu sorgen, dass sein Freund alle Anstriche dieser Art vernichten würde. Ganz nebenbei hatten die Gefährten in einem zugeschütteten Brunnenloch im Keller auch einen uralten Liebesbrief ausgegraben:



Showdown um Mitternacht

Der Mitternachtsball wurde ausgerufen. Vasaron berichtete nun von Jenufas Auftritt im Spiegel und seinem Entschluss, zusammen mit Coiree nicht zum Ball zu gehen, sondern im Fuchsbruch auf Jenufa und den magischen Schild zu warten, den sie ihm schenken würde. Die anderen verkleideten sich (bis auf Shui) - OhMeiShe als Kranich, Hippodora und Murad als Geist, Gundar als Drache, und Ruman als Einhorn.

Der Ballsaal war gefüllt mit Bürgern der Stadt, aber es wollte zunächst keine Stimmung aufkommen. Doch dann wurde es Mitternacht.

Um Mitternacht verstummt jegliche Musik und jegliches Gespräch. Alle Köpfe drehen sich zu einer kleinen buckligen Gestalt um, die durch eine Tür hereinkommt. Sie trägt ein buntes Narrenkleid und hält einen 2 m langen Zeremonienstab, mit dem sie dreimal heftig auf den Boden klopft. Es breitet sich eine atemlose Spannung aus. Nach dem letzten Aufstoßen des Stabes schreitet eine hochgewachsene rothaarige Frau durch die Tür. Sie trägt ein einfaches rotes Kleid und eröffnet sogleich einen wirbelnden Walzer, der einem Bewegungsausgleich gleichkommt. Alle werden von schierer Tanzlust ergriffen.

Während des Walzers haben die Freunde den Eindruck, als bekämen die gemalten Wälder Leben eingehaucht. Wind rauscht durch die Föhren, Äste ächzen, und heruntergefallenes Laub raschelt. Aus den Augenwinkeln heraus sehen sie menschliche Schemen zwischen den Bäumen huschen, im selben Rhythmus wie die Tänzer. Die Rothaarige dreht sich geschwind durch den Ballsaal, ja es scheint so, als würde sie manchmal einen Schritt in die Malereien tun und unter den dunklen Bäumen weitertanzen. Die Freunde bemerken, dass sogar gemalte Blätter in den Saal hineinwirbeln. Alle Tänzer verhalten sich wie in Ekstase und ahmen das Wesen nach, als das sie sich verkleidet haben.

Es war gar nicht so einfach, sich dem Narren zu nähern. OhMeiShe gelang es als erster, und kurz nach ihm war auch Ruman zur Stelle. Sie konnten den Narren aber nicht beeindrucken – er wirbelte seinen Zeremonienstab grinsend als "Propellerschild" vor sich herum und rezitierte dabei folgende Verse:

*"Glock' Zwölf schlägt die Stunde,
und wir drehen unsere Runde,
dreizehn mal vier und mal sieben,
das alte Jahr wie Spreu zerstieben,
eh' der neue Mond aufsteigt,
eh' das neue Jahr sich zeigt,
seid zwischen gestern und morgen gefangen,
mein letzter Fluch sei so verhangen!"*

Der Narr stampfte nach diesen Worten mit dem linken Fuß auf und verschwand sofort in der Erde. Ruman, der gerade einen Geisterkracher gezündet hatte, kam zu spät.

Aber was war nur geschehen? Mit Ausnahme der Freunde standen plötzlich alle Gäste völlig regungslos und stumm herum. Selbst die Konfettis sanken nicht zu Boden, sondern hingen regungslos in der Luft. Allmählich dämmerte es den Gefährten, dass sie wirklich "außerhalb" der Zeit waren. Als sie ins Freie traten, hörten sie Raben schreien, und ein großes Buch mit einem Einband aus schneeweißem Leder fiel ihnen vor die Füße, mit – na bitte – Platz für neun goldene Rabenschließen – und die Buchstaben S M A K R I F T E. Die Raben riefen ihnen zu: "Achtet auf die Spielregeln!" "Glimmerschnee, ach, wär der schee!" "Schlittschuhe aus Glas, welch ein Spaß!"

Klar, das war das Buch von Kalwenkor. Zunächst eilten die Gefährten zu Vasaron und Coiree in den Fuchsbruch, mussten dort aber feststellen, dass die beiden nicht in ihrer Zeit waren, sondern ebenfalls "eingefroren" dastanden, voller Verzückung in Betrachtung eines herrlichen edelsteinverzierten Schilds versunken. Zum Glück konnte man ihnen die acht fehlenden Rabenbuchschießen aus der Tasche holen und am Buch einsetzen!

Nun begann ein langwieriges Rätselraten. Jede Schließe öffnete sich nur, wenn eine bestimmte Bedingung erfüllt war, und die Freunde bekamen noch mal alle Hände voll zu tun. Aber was machte es schon aus? Es war wie bei Dornröschen – sie konnten sich ungehindert überall in Slamohrad bewegen und die notwendigen Zutaten so problemlos besorgen.

Schließlich hatten die Freunde alles gelesen und fühlten sich bereit, den "verborgenen Pfad" zu beschreiten. Es war unverändert immer Nacht geblieben. Die Raben brachten sie zum Westtor der Stadt und forderten sie auf, sich in die Vergangenheit zu wünschen – und siehe da, plötzlich war die Stadt verschwunden. An ihrer Stelle war ein bewaldeter Hügel zu sehen, und nicht weit vom Standort der Abenteurer schaukelte ein Drachenschiff auf dem Seitenarm eines Flusses. Die zugehörigen Waelinger hatten in der Nähe ihr Lager aufgeschlagen, waren aber gerade dabei, aufzubrechen. Der erste Impuls der Freunde war, die Waelinger

niederzuschlagen, doch dann siegte die Vernunft – es war wohl besser, diesen auf ihrem Pfad zu folgen.

Ja, das war richtig. Und mit ständigen Wechseln zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Traumwelt wäre man nun Stück für Stück dem eigentlichen Geheimnis Slamohrads näher gekommen und hätte die dunklen Mächte vielleicht sogar dauerhaft vertrieben, aber es hatte nicht sollen sein. Smaskrifter war wohl doch ein zu listiger Gegenspieler? Die Freunde waren gerade richtig in Stimmung gekommen und hatten die ersten Runen in einem längeren Rätselspiel bereits gewonnen, als sich bereits die erste ernsthafte Falle als ausreichend erwies, die ganze Gruppe auszuschalten.

In der Traumwelt begegneten die Freunde nämlich einem Mann, der sich als Huldrik ausgab und ihnen zurief, nur schnell durch das Regenbogentor zu springen, das er mitten in einem Wasserfall für sie mit seinen Zauberkraften aufrechterhalten würde. Obwohl manche ein leiser Zweifel plagte, ob das mit rechten Dingen zugehen könnte, zögerten sie alle keine Sekunde und sprangen durch das Tor hindurch. Damit hatten sie den verborgenen Pfad unwiederbringlich verlassen, schade!

So aber erwachten alle Freunde recht spät an diesem Neujahrstag in ihren Betten im Slamohrader Quartier.

Wunden lecken in Slamohrad

Vasaron und Coiree waren ebenso verdattert wie ihre Freunde, denn die beiden hatten zunächst am Hügelgrab begeistert den versprochenen Schild von Jenufa in Empfang genommen, bevor sie zum Ball zurück gekehrt waren, wo eine wahrhaft ausgelassene Stimmung geherrscht hatte. Die Freunde waren freilich verschwunden gewesen. Das hatte den beiden die Stimmung etwas verhagelt – wollten die anderen wohl ohne sie in die geheime Schatzkammer Slamohrads kommen?

Apropos Stimmung – die beiden hatten die Bewohner Slamohrads noch nie so lustig und unbeschwert erlebt wie bei diesem Ball. Ihre Heiterkeit war richtig ansteckend, und viele Bürger lobten die kühne Idee eines ihrer weitgereisten Gäste, diesen tollen Donnerschlag zu zünden, so etwas sollte man künftig beim Jahreswechsel immer machen! [Manchem Bewohner klangen noch tags darauf die Ohren.] Und dann dieser Konfettiregen – ja, Klasse Einfälle, endlich mal ein neuer Schwung in diesem verschlafenen Nest! Für ein paar Stunden schien es allen so, als ob eine große Last von ihnen abgefallen sei, sie waren voller Schwung und Frische, frohgemut und hatten viele Vorsätze ("für ganz moderne Ideen"). Was für eine irre Nacht! Schade, dass die meisten Fremden plötzlich verschwunden waren, man hätte sie gerne noch ein paar Mal hochleben lassen!

Schließlich waren Vasaron und Coiree heim und schlafen gegangen. Nun, am Mittag des folgenden Tages, lagen in den anderen Betten ihre verschwundenen Freunde! Das war schön. Statt des tollen magischen Schilds lag neben Vasaron aber ein völlig verrostetes altes Waelinger-Schild, das schon beim Hochheben zerbröckelte. Da hatte man ihnen einen schönen Bären aufgebunden! Das war nicht schön.

Die verhinderten Vidhing-Verfolger waren freilich ganz besonders niedergeschlagen. Was war schon ein verlorener Schild gegen das Gefühl, in einem spannenden Spiel um die Zukunft der Stadt Slamohrad schon bei der ersten Gelegenheit alles verloren zu haben! Sie ließen die Köpfe hängen.

Ihre Katerstimmung teilten alle Slamohrader. Kaum einer der Ballgäste ging auf die Straße – sie hatten allesamt sehr schlechte Träume gehabt. Es war eben doch nichts, sich auf diese ganzen modernen Sachen und Ideen einzulassen. Davon bekam man nur Kopfweh! Besser, einen ruhigen Schlaf zu haben und ganz ordentlich die Tradition der Vorfahren bewahren – so war man schon immer am besten gefahren! Wenn man es recht betrachtete, waren diese „Weltreisenden“ ja seltsame Gestalten, ohne Heimat, immer unterwegs, immer in Gefahr, die reinsten Herumtreiber – nichts für einen anständigen Bürger!

Zahlreiche reiche Bürger stellten fest, dass ihre Schatzkisten geplündert waren. Nur die besten Sachen fehlten – da musste ein Kenner am Werk gewesen sein! Sogar bei Wieljand war eingebrochen worden – der Schmied tobte über soviel Frechheit. Hippodora und Gundar besuchten ihren „Meister“, um sich von ihm zu verabschieden, und der Dunkelzweig nutzte die Gelegenheit, um sich richtig auszuschimpfen. Er fand es einfach unerhört, dass er am Vorabend einfach mal so in Gewahrsam genommen wurde, "weil angeblich Leute wie er keinen Alkohol vertragen und deshalb besser und zum Schutz der Bürger und Gäste vor jeder Versuchung bewahrt bleiben sollten" – der Magistrat hätte sich heute Morgen schon inständig entschuldigt, die Stadtwachen selbst wüssten nicht, woher sie den in ungelenker Schrift formulierten Haftbefehl erhalten und warum sie ihn überhaupt ausgeführt hatten, und waren sehr zerknirscht, aber diese Nacht im Kerker wäre ihm schier endlos vorgekommen, die Wächter hätten sich so gut wie gar nicht bewegt, fast so, als ob die Zeit stillgestanden hätte. Wenn er den erwischen würde, der ihm diesen Streich gespielt hatte, der könnte was erleben!

Als sich Wieljand etwas beruhigt hatte, wurde er richtig freundlich zu seinen beiden Lehrlingen und versprach ihnen, sollten sie künftig einmal mit einer zerstörten magischen Waffe zu ihm kommen, dass er sie kostenlos reparieren würde (falls das überhaupt möglich sein würde, versteht sich).

Seltsamerweise schien Wieljand plötzlich der netteste Bürger zu sein – die übrigen Bewohner der Stadt begegneten den Freunden offenkundig mit zunehmendem Misstrauen. Shui litt angeblich unter schweren Albträumen (ihm gefiel wohl die zunehmend feindselige Stimmung in der Stadt nicht) und verabschiedete sich von seinen Gefährten, um zusammen mit Ruman zur Küste zu ziehen, um sich dort wieder einmal als Seemann zu verdingen und Salzluft zu schnupern.

Tatsächlich schienen mehr und mehr Bürger zu glauben, dass ihre schlechten Träume und möglicherweise auch die seltsamen Diebstähle irgendetwas mit den Fremden zu tun haben könnten (die sich ja vorher außerordentlich gut für die Stadt eingesetzt hatten, aber das war vielleicht alles nur Täuschung und Tarnung). Den Freunden wurde der Aufenthalt in Slamohrad immer unangenehmer. Nachts träumten sie von einem kleinen Narren, der hohnlachend sein Zepter schwang und sie verspottete. Er hätte wirklich nicht gedacht, ein so leichtes Spiel mit ihnen zu haben!

Drei Tage später bat der Magistrat die „fremden Weltreisenden“ schließlich um eine vertrauliche Unterredung. Hierin entschuldigten sich die Stadtväter zwar für ihr Ansinnen, machten aber dann doch klar, dass eine gewisse Beunruhigung der Bewohner durch ihre Anwesenheit spürbar wäre, die schon so weit gehen würde, dass man gelegentlich schlecht schlafen könnte und – natürlich an den Haaren herbeigezogene – unangemessene und beleidigende Äußerungen über sie machen würde. Die Erfahrungen der weiten Welt würden die Fremden sicherlich zu außerordentlichen Taten befähigen, aber vielleicht auch zu unverständlichen, skrupellosen oder gar die Tradition verletzenden Handlungen. Man wollte

nichts Schlechtes sagen, aber man könnte sich schon so allerhand zusammenträumen! Naja, wenn sie also – auch zu ihrem eigenen Vorteil – vielleicht alsbald wieder abreisen könnten?

Ja, nach so viel undankbaren Worten reichte es den Freunden wirklich. Sie verließen die Stadt ihrer Niederlage und wandten sich nach Geltin.