

A.44 Fremde Fremde

Eva Ebenhöf, Gildenbrief 61, Verlag für F&SF-Spiele, 2012

Copyright © 2014 by Harald Popp.

Freunde des Königs

Die Abenteurer hatten also im Sommer 2404nL die Axt Irenwill ihrem König nach Deorstead gebracht und Alba vor dem Chaos gerettet. Kerloas hätte diese sagenumwobene Waffe viel lieber seinem Zwergenkönig gebracht und verließ daraufhin seine Freunde, um sich auf die Queste nach dem unbekanntem Schöpfer der Axt zu machen; vielleicht würde es ja in den Zwergenhöhlen bei den Meisterschmieden noch irgendwelche Hinweise darauf geben?

Beren MacBeorn hatte seine Retter zu seinen „Busenfreunden“ erklärt und großzügige Versprechen gemacht, die anschließend „operativ korrigiert“ wurden:

- Die „Anwärter“ auf die königliche Freundschaft mussten sich vor dem Kirghlaird Haldar, dem Abt von Vanasfarne, eine gründliche Befragung zu ihrem Glauben gefallen lassen. Dass sie ihren Göttern bereits regelmäßige Opfer darbrachten, war natürlich gut und richtig – aber Haldar erwartete von ihnen nun auch den Zehnten ihrer Königsprämie.
- Insgeheim waren die „Anwärter“ von den „Nationalen Sicherheitsbeauftragten Albas“, kurz NSA, einer Spezialistentruppe der Kirgh, auf unerlaubte Hilfsmittel durchleuchtet worden, und Haldar wies sie deshalb bei ihrer Unterredung darauf hin, dass von Königsfreunden erwartet wurde, allzeit gottesfürchtig zu handeln und keine Werke des Teufels zu verwenden, auch nicht für einen vermeintlich guten Zweck. Die Freunde fügten sich und übergaben die „problematischen Gegenstände“ der NSA.
- Schließlich erhielten die Abenteurer einen silbernen Orden, der neu geschaffen worden war und das Motto „Freund des Königs Beren MacBeorn, Feind seiner Widersacher“ und das Wappentier des Beorn-Clans (einen aufrecht stehenden Bären) sowie den eingravierten Namen des jeweiligen Freundes trug. Der Materialwert des Ordens betrug nur 5 SS, und er besaß weder Magie noch eine göttliche Aura, schützte aber zuverlässig vor albischen Steuerbeamten.

Zu Beginn des Jahres 2405nL erhielten die Freunde des Königs 3000 GS pro Nase für ihre im Vorjahr geleisteten Dienste. Sie nutzten das Geld, um ihre Ausbildung fortzusetzen – schließlich mussten sie sich nun für die rätselhaften Fälle bereithalten, für die die NSA schon immer eine paar du – äh – tüchtige Helfer gebraucht hatte!

Gestörte Mittagsrast

Ende des Einhornmonds besuchten die Gefährten auf Wunsch des Kirghlairds das unbedeutende Vanasfarne-Kloster bei Haelgarde, um durch ihre Anwesenheit die Vanastid-Feierlichkeiten aufzuwerten, wie das eben von Freunden des Königs, der sich selbst „leider“ entschuldigen lassen musste, erwartet wurde.

Ihr nächstes Ziel war nun Beornanburgh, denn der König hatte sie eingeladen, dort als seine Gäste dem alljährlichen Ritterturnier beizuwohnen. Bis zu dessen Beginn war aber noch reichlich Zeit, und die anderen Gefährten trennten sich, um auf unterschiedlichen Wegen in die Hauptstadt zu reisen. So kam es, dass die drei Königsfreunde Borthor-Bartl, Sirena und

Zargos zusammen mit dem albischen Waldläufer Lorric MacMerdach und der moravischen Waldläuferin Mogu (sie hatte die Gruppe in Vanasfarne kennengelernt und ein Auge auf Lorric geworfen, was dieser aber entweder noch nicht bemerkt hatte oder absichtlich ignorierte) durch das Hügelland westlich von Vanasfarne in Richtung Crossing ritten.

An einem heißen Sommertag kamen die Gefährten mittags am Sealtstan-See vorbei und legten auf Drängen des Halbblings dort eine kleine Essenspause ein, der natürlich ein kleines Verdauungsnickerchen folgte. Alle dösten gerade am sandigen Ufer und genossen die Natur, als plötzlich an einem durch einige Weiden getrennten Nachbarstrand ein halbes Dutzend (gefühlte: ein ganzes Heer) Dorfkinder juchzend und glucksend ins Wasser stürmte und nach Herzenslust herumzutoben begann. Mit der Ruhe der Gefährten war es aus und vorbei!

Die Freunde überlegten gerade, ob sie weiterreiten sollten, als sich das Schreien der Kinder plötzlich veränderte, zu panischem Kreischen wurde. Eine 8m lange grünbeschuppte Seeschlange (korrekt: ein Waelingworm) war in Ufernähe aus dem Wasser aufgetaucht und griff nun die Kinder an!

Bis die Gefährten durch das Weidendickicht oder am Ufersaum zum Nachbarstrand geeilt waren, hatte die Seeschlange bereits einen zehnjährigen Jungen mit einem Schwanzhieb ans Ufer geschleudert und schickte sich gerade an, zwei anderen Kinder, denen sie den Rückweg ans Ufer versperrt hatte, den Kopf abzubeißen. Dabei wurde sie nun freilich gestört, und nachdem Zargos, Mogu und Lorric die ersten Treffer erzielt und der Elf danach die Seeschlange mit *Vereisen* (aus der Nähe) und Sirena mit *Verlangsamem* (aus der Ferne) in Bedrängnis gebracht hatten, zog sie sich zurück und tauchte hinaus in den See.

Sealtstan

Sirena heilte die schweren Verletzungen des Jungen (namens Landis) an Ort und Stelle. Anschließend brachten die Gefährten die verängstigten Kinder zurück in das 2 km vom See entfernte kleine Dorf Sealtstan. Landis war der Sohn des Dorfvorstands Ibal, der zusammen mit seiner Frau Ilka die Königsfreunde herzlich begrüßte und sich sehr für die Rettung der Kinder bedankte. Bisher war im Sealtstan-See noch nie ein „Wurm“ gesehen worden! Im einige Kilometer entfernten Loch Keal dagegen schon öfters – und es gab natürlich alte Erzählungen, die von angeblichen unterirdischen Verbindungen des Loch Keal mit dem Meer berichteten, und ebenso von Wassertunneln zwischen Sealtstan-See und dem Loch Keal.

Ibal und Ilka luden die Königsfreunde ein, in ihrem bescheidenen Haus (oder in dem angebauten alten Wehrturm) Quartier zu nehmen, und baten sie, diesen Vorfall aufzuklären und den Wurm aus dem See zu vertreiben. Nach einigem Zögern willigten die Gefährten ein; sie hatten ja tatsächlich gerade nichts anderes vor, und bestimmt würde die Vertreibung einer gefährlichen Seeschlange aus einem albischen Gewässer eine grundsätzliche anerkennenswerte Tat sein, die für die Auszahlung der nächsten Freundschaftsprämie anrechenbar wäre.

Aber wie sollten sie das Untier vertreiben? Auf ihre Frage nach ungewöhnlichen Ereignissen der letzten Tage erzählten Ibal und Ilka, dass irgendwelche Strolche in der vergangenen Nacht versucht hätten, die Schlangenzucht abzufackeln. Wirklich passiert wäre aber glücklicherweise nichts.

Schönes aus Schlangen

Das interessierte die Gefährten freilich, und sie gingen zu der Schlangenzucht, die sich nahe des Sees bei einem Abzweig des Reitwegs nach Haelgarde befand. Hier umgaben ein Wassergraben und eine Palisade eine Kreisfläche, auf der sich drei Rundhütten befanden – das Schlangenhaus, die Werkstatt incl. Laden, und das Wohngebäude des alte Züchter-Ehepaars Gillman und Ellamae. Die beiden fertigten und verkauften hier Handwerksprodukte aus Schlangenleder der Smaragd-Trugnatter – und außerdem molken sie albische Schwarzottern, um damit Substanzen zu gewinnen, die die Alchimisten Haelgardes zu Heilmitteln weiterverarbeiteten.

Das Ehepaar war noch immer geschockt über die gestrigen Ereignisse, obwohl sie, bei Licht besehen, gar nicht so schrecklich gewesen waren. Irgendwer war offenbar nachts über die Palisade geklettert, hatte sich im Schlangenhaus an den Bottichen mit den Schwarzottern zu schaffen gemacht, war vom Wachhund verbellt worden, hatte bei der Flucht das Kohlebecken umgeworfen und war dann hastig über die Palisade ins Freie geklettert, ehe die alarmierten Besitzer herbeigeeilt waren, die denn beginnenden Brand dann schnell löschen konnten.

Gillman war überzeugt, dass „die Fremde“ hinter diesem Anschlag stecken würde, diese Abanzz-Frau (namens Benigna), die vor zwei Jahren plötzlich hier in Sealtstan aufgetaucht war, nachdem sie der einsam im Wald lebende (stumme) Jäger Cledwyn bei einem seiner seltenen Ausflüge nach Haelgarde dort kennengelernt und als sein Weib in seine Hütte gebracht hatte. Gillman hatte diese „falsche Schlange“ von Anfang an nicht leiden können, die ihm und seiner Frau ständig Vorwürfe machen würde, die Geschöpfe Vanas für unedle Zwecke zu missbrauchen, was ja offenkundig ein völliger Blödsinn sein würde.

Beweise hatten die Schlangenzüchter freilich keine, und passiert war natürlich auch nichts Schlimmes, so dass das Dorf von einem Schabernack ausging. Die Gefährten hörten sich diese Geschichte etwas ratlos an; nun ja, man könnte ja mal nach Spuren außerhalb der Palisade suchen, um dem Täter vielleicht so auf die Schliche zu kommen. Sie wollten sich schon an diese Aufgabe machen, als Sirena den Einfall hatte, dass der Eindringling in Wahrheit vielleicht etwas anderes gestohlen hätte!

Die Züchter verneinten das zwar, hatten aber freilich nichts dagegen, wenn sich die Königsfreunde ein wenig umsehen wollten. So entdeckten die Gefährten, dass in der Ladenwerkstatt tatsächlich ein Wandschmuck fehlte, eine alte Karte, die angeblich die Wassertunnel zwischen Sealtstan-See und Loch Keal gezeigt hatte und von einem Vorfahren Gillmans gezeichnet worden war, der ein MacSeal gewesen und angeblich in der Lage gewesen war, sich in eine Robbe zu verwandeln.

Gillman und Ellamae schmerzte der Verlust der vergammelten Karte, die auf Schlangenhaut gemalt gewesen war, nur wenig – die Gefährten horchten dagegen auf. Dieser Diebstahl hatte bestimmt – irgendwie – mit dem Wurm im See zu tun!

Der Dwyllan-Schrein

Eifrig verfolgten sie nun die Spur des Täters, und sie konnten ihr tatsächlich durch den Wald bis zum See-Ufer folgen, aber dort verloren sie die Fährte aus den Augen. Sie vermuteten stark, dass der Täter vom See aus zum Dorf zurückgelaufen war, und machten sich jetzt auch selbst auf den Weg dorthin. Dort, wo der Hauptweg vom See-Ufer abbog und durch den Wald zurück nach Sealtstan führte, gab es tatsächlich noch einen schmalen Pfad, der am Ufer

entlang geradeaus weiterführte – und als die Gefährten diesen Weg einschlugen, kamen sie zu dem kleinen Sealtstan-Fluss, der hier wenig später in den See mündete, und über den eine Reihe von bequemen Trittsteinen hinüberführte. Auf der anderen Seite des Flusses stand ein kleiner Dwyllan-Schrein, ein quadratisches Steingebäude mit Kuppeldach. Vor seinem Eingang befand sich ein wellenförmig mit Steinen abgegrenztes Becken, das mit Salzwasser gefüllt war, das aus einer über dem Eingang angebrachten Walrippe herausrieselte. Aus der anderen Seite dieser Rippe rieselte Süßwasser herab, das durch eine Rinne in den kleinen Fluss strömte.

Nun ja, das war eben ein Schrein des albischen Meeresherrn, und die Nonne Morlyan zeigte den Besuchern gern den inneren Andachtsraum und beantwortete freundlich ihre Fragen. Der Schrein war hier dank der großzügigen Spende eines Magiers (namens Gebland) errichtet worden, der auch die verzauberte Walrippe gestiftet und die eindrucksvollen Wandmalereien finanziert hatte. Von einer Seeschlange im Sealtstan-See hatte Morlyan noch nie etwas gehört gehabt – meinten die Fremden vielleicht das Loch Keal? Nein, meinten sie nicht. Hier kamen die Gefährten offenkundig nicht weiter.

Auf Benignas Spuren

Die Freunde kehrten etwas ratlos ins Dorf zurück – doch gerade, als sie angekommen waren, passierte es: das Dach des alten Wehrturms stürzte an einer Ecke ein, weil sich in der darunterliegenden Stützmauer ein Riss gebildet hatte. Und Ilka, die dort in den gelagerten Truhen Bettwäsche für ihre Gäste gesucht hatte, war unter einem der Balken eingeklemmt und schrie jämmerlich um Hilfe. Mit Hilfe eines Schreiners gelang es den Gefährten, die Frau zu befreien.

Aufgeregt berichtete Ilka, dass sie Benigna auf frischer Tat ertappt hätte – die Abanzzi-Frau hatte gerade den alten Speer aus der Halterung geschlagen gehabt, der mit Eisenklammern an der Wand über dem Kamin befestigt gewesen war. Benigna war zusammen mit dem Speer sofort aus einem Turmfenster geklettert, und während ihr Ilka noch überrascht hinterhergeschaut hatte, hatte sich der Riss in der Mauer gebildet und die Decke war teilweise eingestürzt.

Der Speer? Das war natürlich Wigands Speer, also eine magische Waffe, die Dwyllan geweiht war, und mit der angeblich der Ur-Ur-Ur-Ur-Urgroßvater Ibalds im Loch Keal einen Wurm getötet hatte. Seltsam, dass Benigna ausgerechnet heute dieses alte Artefakt gestohlen hatte! Warum hatte sie das nur getan? Klar, sie musste jetzt endlich geschnappt und verhört werden!

Die Gefährten nahmen die Verfolgung auf. Benignas Spuren führten in den Wald und an ein paar vorbereiteten Fallen vorbei, ehe sie unauffindbar wurden. Vermutlich war sie zu der Hütte gelaufen, in der sie zusammen mit dem Jäger Cledwyn lebte. Das war freilich nur eine Vermutung, aber die Gefährten hatten keine andere Wahl, als den Sohn des Müllers (namens Angus) zu bitten, sie bei einbrechender Dämmerung durch den Wald zu dieser Hütte zu führen.

Die Hütte im Wald

Die Hütte befand sich auf einem Hügel in der Nähe eines kleinen Wasserfalls, an einem Pfad, der 5 km später hinab zum Loch Keal führte, wie ihnen Angus mitteilte. Weder Cledwyn noch Benigna waren hier anzutreffen. Neben der kleinen Blockhütte waren ein eingezäunter Gemüsegarten, Brennholz und zwei Milchziegen. Der Innenraum war ordentlich eingerichtet, mit Kochstelle, Strohmattmatze, Jagdausrüstung, völlig unverdächtig. Zwei Truhen enthielten vor allem Kleider, aber bei Cledwyns Sachen befand sich auch eine Ledermappe mit Kohlezeichnungen, und die vier neuesten Werke erregten das Interesse der Gefährten. Angus meinte, dass die gemalten Landschaften vermutlich die Umgebung von Loch Keal darstellen würde. Der stumme Cledwyn war für sein zeichnerisches Talent bekannt und hatte offenbar einen Wurm beobachtet; das seltsam auf dem Wasser laufende Kind war vermutlich ein Hirngespinnst gewesen.

Die Gefährten überlegten, ob sie die Nacht in der Nähe der Hütte verbringen sollten, um Benigna bei ihrer Heimkehr festzunehmen – oder ob sie lieber zum Loch Keal wandern sollten, um sich dort gleich nach Tagesanbruch umzusehen. Angus selbst wollte wieder zurück in seine Mühle, doch als er sich von den Königsfreunden verabschiedete, fiel Sirena auf, dass er höchst besorgt war, was das weitere Schicksal Benignas anging, und offenkundig irgendetwas auf dem Herzen hatte, das ihn belastete. Die erainnische Heilerin machte dem jungen Mann (16) deutlich, dass er ihr ruhig seine Sorgen anvertrauen könnte – und wenn es ein Geheimnis gäbe, das sein Vater nicht zu erfahren bräuchte, dann könnte er unbesorgt sein und sich auf ihr Schweigen (und das ihrer Gefährten) verlassen.

Angus gestand darauf, dass er „ganz toll“ in Benigna verliebt wäre und sich ab und zu heimlich mit ihr im Wald bei der Mühle getroffen hätte. Und dass er ihr am gestrigen späten Nachmittag den Schlüssel zum Gebland-Turm gegeben hätte, leihweise natürlich. Benigna hatte ihm aufgeregt erzählt, sie müsste sich dort unbedingt etwas borgen, es ginge um Leben und Tod, keine Zeit für lange Fragen, sie würde ihm hinterher alles berichten, wenn die Sache erledigt wäre und er selbstverständlich die Schlüssel wiederbekommen würde. Und Gebland hätte sicher Verständnis für ihr Tun, keine Sorge!

Aber Angus machte sich jetzt eben doch Sorgen. Der „ausländische“ Magier Gebland legte nämlich größten Wert darauf, dass keine Unbefugte seinen Zaubererturm betreten würden; da sich Angus allerdings ab und zu um seinen Haushalt kümmerte, hatte Gebland dem Müllersohn auch seinen Schlüssel anvertraut, damit der Junge auch während seiner Abwesenheit die Wohnung des Magiers sauberhalten konnte.

Das war ja interessant! Der (valianische) Zauberer Gebland, ein ausgemachter Experte auf dem Gebiet der Wassermagie, wohnte also hier in einem alten Wehrturm, der sich knapp 100m vom Ufer entfernt auf einem Felsbuckel im Sealtstan-See befand, ein paar km vom Dorf Sealtstan entfernt. Und Gebland war derzeit auf einem Magierkongress in Candranor, also nicht zuhause. Und Benigna hatte den Schlüssel zu seiner Behausung. Folglich... mussten die Gefährten schleunigst zu seinem Turm!

Der Turm des Zauberers Gebland

Trotz Einbruch der Nacht erreichten die Gefährten problemlos die Mühle; hier verabschiedeten sie sich von Angus, ehe sie zurück ins Dorf eilten – und von dort gleich weiter zum Ufer des Sealtstan-Sees. Als sie am Dwyllan-Schrein vorbeilaufen wollten, hörten sie dort Morlyan aus dem Inneren um Hilfe rufen. Benigna hatte die Nonne gefesselt und

geknebelt gehabt und war dann auf das Dach des Schreins geklettert, um die Walrippe zu entfernen. Als sie die Halterung zerschlagen hatte, war die Walrippe herausgerutscht und hatte aufgehört, Wasser zu spenden, worauf die Abanzzi-Frau einen unverständlichen Fluch gemurmelt hatte und davongelaufen war – klar, in Richtung des Gebland-Turms natürlich.

Dorthin spurteten jetzt auch die Gefährten. Im Mondlicht war der etwa 10m hohe Steinturm gut zu erkennen, an den sich ein niedriges Rundhaus anschmiegte; zu diesem Rundhaus führte vom Ufer aus ein 80m langer Holzsteg, der so konstruiert war, dass sich seine Bohlen knapp unter der Wasseroberfläche befanden.

Im Turm schien alles ruhig und dunkel zu sein.

Die Gefährten liefen über den Steg und erreichten die Tür des Rundhauses, die offenstand. Dahinter befand sich die Wohnung des Magiers (hier gab es nichts von Interesse) – und eine kleine Treppe zu einer weiteren offenstehenden Tür, die in den Wehrturm führte. Dort versperrte dummerweise eine zusätzliche Tür den Zugang, und diese war sichtbar mit einem Thaumagramm verziert.

Den Zauberkundigen war klar, dass man hier das richtige Schlüsselwort aussprechen musste, um den (unbekannten) Zauber vorübergehend abzuschalten und die Tür gefahrlos zu öffnen. Was sollten sie also tun? Borthor-Bartl bildete sich ein, einen (leisen) Aufschrei vernommen zu haben, der irgendwoher aus dem Turm gekommen war – aber wie sollten sie dorthinein gelangen?

Während die Gefährten anfangen, sich Schlüsselworte auszudenken und in allen verfügbaren Sprachen und Dialekten aufzusagen (ein Vorgehen, das nur äußerst selten zum Ziel führen kann), spurtete Sirena zurück zum Dwyllan-Schrein, weil sie hoffte, die Nonne Morlyan könnte ihr weiterhelfen. Aber das war nicht der Fall.

Als sie zurückgekehrt war, waren die Gefährten mittlerweile auf der dem Rundhaus zugewandten Außenseite des Turms bis zu dessen Schießscharten im 1. Obergeschoss hochgeklettert und hatten hineingeblickt; hier befand sich das alchemistische Labor Geblands, aber die Mauerschlitze waren zu schmal, um sich hineinzuzwängen. Ein denkbarer Weg war freilich, auf der Außenseite des Turms hochzuklettern, um dann von dessen oberster Plattform ins Innere hinabzusteigen – aber die Gefährten vermuteten, dass sie dort oben eine von unten verriegelte und magisch gesicherte Falltür erwarten würde, und machten sich erst gar nicht die Mühe, diesen Weg zu versuchen.

Der Halbling durchstöberte seinen Rucksack nach Tabak und Pfeife, um gründlich über dieses Problem nachdenken zu können, und dabei fiel ihm „*der kleine Seiltrick*“ ein, ein Zauber, den er vor langer Zeit erlernt und bisher nur selten gebraucht hatte. Tatsächlich war das die Lösung! Borthor-Bartl kletterte zur Schießscharte hoch und prägte sich das Labor gründlich ein – und dann lief er ans Ufer und ließ sein Seil in die Höhe steigen. Zargos hatte sich bereit erklärt, das Seil zu erklimmen – und kaum hatte er das obere Ende erreicht, stand er im Labor Geblands! Eine Kröte wisperte ihm zu, er solle sie küssen, sie wäre eine verzauberte Prinzessin, aber derlei Unfug ignorierte der Elf natürlich. Er huschte hinab ins Erdgeschoss des Turms und öffnete die Tür zum Rundhaus, die man von dieser Seite aus problemlos betätigen konnte. Endlich war der Zugang frei!

Als die Freunde hinab in den Keller des Turms stiegen, sahen sie auf der Treppe eine schwer verwundete bewusstlose Frau liegen: das war natürlich Benigna. Sirena stellte schnell fest,

dass ihr Zustand stabil war, und sorgte mit einem Heilzauber dafür, dass sie wieder zu Kräften kam und ansprechbar war. Kaum war Benigna wach, erkundigte sie sich, ob sie bereits das „Urwasser“ gefunden hätten – sie würde nichts anderes von der Beute beanspruchen als dieses Wasser, denn nur so könnte sie ihren Liebsten retten, und alles andere wäre zweitrangig. Aber es wäre verdammt gut gesichert, leider! Danach schwanden ihr erneut die Sinne – und Gefährten sahen sich zunächst einmal selbst in dem Kellergeschoss um.

Interessant war hier vor allem ein Wandschrank, in dessen Boden ein kleine Truhe befestigt war. Davor lag Wigands Speer zerbrochen am Boden – und es hatte offenbar vor kurzer Zeit eine heftige Explosion gegeben. Als Borthor-Bartl den Deckel der Truhe berührte, durchzuckte ihn ein leichtes Prickeln – und er zog seine Hand schnell wieder zurück. Alles klar – das war eine Aufgabe für seinen Leibwächter-Automaten! Er holte seine Mini-Harfe heraus und klimperte die Beschwörungsmelodie – und schon war der in Vollrüstung gekleidete Halbling an seiner Seite. Der Barde befahl seinem Automaten, gegen die Truhe zu treten, was dieser prompt tat – und einen heftigen „elektrischen Schlag“ erlitt, der ihn erzittern ließ, aber keinen sichtbaren Schaden verursachte. Nun denn, ein zweiter Versuch! Erneut zuckte der Automat zusammen. Eine hartnäckige Falle! Doch Borthor-Bartl war hartnäckiger. Er ließ seinen Automaten fast eine Viertelstunde immer und immer wieder gegen die Truhe treten, und obwohl dessen Unwillen mit jedem Tritt sichtbar zunahm, blieb ihm nichts übrig, als seinem Herrn treu zu dienen – und endlich war der Schutzzauber der Truhe (ein extrem kräftiger Stromschlag auf Riesenzitteraal-Basis) gebrochen.

Im Inneren der Truhe fand sich eine beschriftete Phiole „elementaren Urwassers“ sowie verschiedene magische Artefakte. Die Freunde steckten die Beute ein – wenn Gebland zurückkehren würde, wäre er sowieso stinksauer auf die Einbrecher, und letztlich könnte man ja alles auf Benigna schieben, nicht wahr? Den Königsfreunden war sehr wohl bewusst, dass sie hier nicht anonym unterwegs waren und einen Ruf zu verlieren hatten.

Benignas Vorhaben

Als sich die Gefährten wieder der Abanzz-Frau zuwandten, war diese schon wieder zu sich gekommen und wirkte erstaunlich munter und ausgeruht (und außer ein paar Schrammen und blauen Flecken hatte sie keine sichtbaren Verletzungen mehr). Benigna erkundigte sich sofort nach dem „Urwasser“, und als die Freunde ihr nicht sofort antworteten, fügte sie hinzu, dass sie nichts von ihr zu befürchten hätten, solange sie ihr nur das Wasser aushändigen würden; danach könnten sich ihre Wege trennen, und sie würde sie selbstverständlich nicht verpfeifen, das verstand sich doch von selbst unter Kollegen, klar?

Zargos konnte sich nur mit Mühe zurückhalten, dieser erstaunlich arroganten Person ein wenig Demut beizubringen, aber er wollte keinen Ärger riskieren. Eine Erklärung durfte Benigna ihren „Rettern“ aber nicht schuldig bleiben, und als sie spürte, dass die schnellste Lösung darin liegen würde, dieser Abenteurer-Gruppe die Wahrheit zu erzählen (zumindest, soweit erforderlich), erzählte sie schnell ihre Geschichte.

Vorgestern war Cledwyn abends nicht vom Loch Keal zurückgekehrt – er hatte dort einen schönen Platz gefunden gehabt, um ein paar Landschaftsbilder anzufertigen. Als sie am folgenden Morgen (also gestern) zu dieser Stelle gelaufen war, war ihr Mann verschwunden, und nur seine Staffelei, seine Kohle und seine Ledermappe waren noch dagewesen. Als sie noch herumgesucht hatte, war plötzlich im Wasser eine Seeschlange aufgetaucht und hatte zu ihr gesprochen – und das Untier hatte ihr einfach zugerufen, falls sie das Menschlein wiedersehen wollte, dann müsste sie ihm etwas „Urwasser“ bringen. Und rein zufällig hätte

sie gewusst, dass Meister Gebland so etwas besitzen müsste, und deshalb hätte sie seither den Einbruch in seinen Turm geplant – mit den Schlüsseln des lieben Angus, mit der alten Karte aus der Schlangenzucht (falls Cledwyn irgendwo unter Wasser gefangen gehalten würde), mit Wigands Speer (um mit einer magischen Waffe bessere Chancen zu haben, eine Sicherung zu überwinden) und mit der Walrippe (leider defekt), um die *Feuerwand* zu überwinden, mit der Gebland angeblich seine Schätze bewacht hatte. Leider hatte sie übersehen, dass der Schrank mit *Lähmung* und *Donnerkeil* gesichert gewesen war, und das hatte sie vorübergehend völlig umgehauen.

Die Königsfreunde trauten dieser Geschichte nicht – sie wollten bei der Übergabe des Urwassers dabei sein. Benigna zuckte mit den Schultern – na gut, dann sollten sie halt dabei sein, solange sie keinen Unsinn machten, war das in Ordnung für sie. Zargos fügte sich knurrend.

Benigna führte die Gefährten auf kürzestem Weg durch den nächtlichen Wald zurück zu ihrer Hütte (und schien überhaupt keine Probleme haben, sich zu orientieren). Dort wollten angeblich alle gemeinsam den Rest der Nacht verbringen, ehe sie zum Loch Keal wanderten – aber in Wahrheit wollten die Gefährten die Abanzzi-Frau in *Schlaf* versetzen und die Urwasser-Übergabe ohne sie durchführen. Benigna bemerkte aber den Zauberversuch und warnte ihre Begleiter, diesen Unfug fortzusetzen; sie hatten doch schon vereinbart, diese Sache gemeinsam durchzuziehen, und dabei sollte es jetzt auch bleiben, verstanden?

Am Loch Keal

Am nächsten Morgen konnte Benigna den Gefährten mühelos den Platz am Ufer des Loch Keal zeigen, an dem Cledwyn seine letzten Bilder gezeichnet hatte. Und hier tauchte einige Zeit später tatsächlich in einiger Entfernung vom Ufer eine Seeschlange auf und rief ihnen mit einer seltsam hellen Kinderstimme zu, sie sollten ihr das Urwasser geben, und zwar sofort! Jetzt gleich!

Damit hatten die Gefährten freilich gerechnet. Sie wollten erst die Geisel sehen!

Sirena hatte mittlerweile *Wahrsehen* gezaubert und sah zu ihrer Überraschung nun, dass diese Seeschlange in Wahrheit ein blauhäutiges nacktes „Menschenkind“ war, das direkt auf der ruhigen Oberfläche des Sees stand. Das war ein junger Marid!

Bei der folgenden Unterhaltung stellte sich heraus, dass der junge Marid seine Eltern verloren hatte und nur eines wollte – zurück in seine Elementarheimat! Und dazu brauchte er zwecks Orientierungshilfe eine Phiole „Urwasser“. Nebenbei erfuhren die Gefährten auch, dass das Elementarwesen die „doofe Schlange“ aus dem Loch Keal vertrieben hatte, die überhaupt keine Lust gehabt hatte, ein bisschen mit ihm herum zu planschen.

Schließlich waren sich beide Seiten einig; das Marid-Kind ließ aus zwei Wassergolems aus dem See auftauchen – der eine brachte den leblosen, aber lebenden, Jäger zum Ufer, und der andere nahm die Phiole mit Urwasser entgegen. Danach tauchte das Marid-Kind unter und verschwand für immer.

Benigna weckte Cledwyn mit einem Kuss aus seiner Ohnmacht, und die beiden umarmten sich inniglich. Die Abanzzi-Frau sagte ihrem Mann, es wäre Zeit, fortzuziehen, und der Jäger nickte glücklich. An die verwunderten Gefährten gewandt, fügte Benigna hinzu, dass sie nicht abwarten wollte, bis Meister Gebland wieder in seinem Turm angekommen wäre und den

Einbruch bemerkt hätte – sie bräuchte den schon längere Zeit geplanten Ortswechsel, und ihr Mann wäre auch dabei. Schließlich wären sie ebenfalls Freunde des Königs – allerdings des Königs von Thalassa.

An ihrer Hütte verabschiedeten sich Benigna und Cledwyn von den Gefährten, die weiter zur Mühle und dann ins Dorf zogen. Sie teilten Ibald und Ilka mit, dass damit zu rechnen wäre, dass die Seeschlange schon bald wieder den Sealtstan-See verlassen und zurück ins Loch Keal tauchen würde. Sie verbrachten noch eine Nacht bei den gastfreundlichen Dörflern und zogen dann weiter Richtung Crossing.