

C.55 Schwarze Wasser

Lars Christian Häusler, Midgard Herold 4, 2002

Copyright © 2023 by Harald Popp.

Ein Auftrag in Kiepwood

Am Anfang des Kranichmonds 2408 machten sich Flintstone und seine Freunde (Anga, HaoDai, Ronald und Ulwun) in Daraesfal auf den Heimweg nach Alasdell. Die Gefährten machten einen kleinen Abstecher ins Walddorf Kiepwood, weil Flintstone seine neue Bekannte, Faine MacCorin, besuchen wollte, die hier im Haus ihres Onkels Finlan wohnte, der der Thaan der Ortschaft war.

Faine freute sich sehr über das Wiedersehen mit Flintstone, und auch Finlan hieß den für seine Heldentaten berühmten Syre und seine Begleiter willkommen, auch Alchemilla und Lady Heather, die beide zufällig an diesem Abend in Kiepwood eintrafen, weil sie von Alasdell nach Adhelstan unterwegs gewesen waren, um dort ihre Gefährten zu suchen.

Finlan bat Flintstone, ihm einen kleinen Gefallen zu leisten und eine weniger gefährvolle als unangenehme Aufgabe zu übernehmen, nämlich seinen Sohn Sheldon („Shelly“) von der Privatschule Nerranwart abzuholen und sicher nach Hause zu geleiten, damit er die Winterferien zu Hause verbringen konnte. Letztlich bedeutete das einen weiten Ritt bei häufig unangenehmem Herbstwetter, aber das würde den neuen Freund seiner Nichte gewiss nicht abschrecken, richtig?

Flintstone war klar, dass Finlan ihn auf unverschämte Weise ausnutzen (und sich die Kosten für eine bezahlte Söldnertruppe sparen) wollte, aber Faine zuliebe machte er gute Miene zu diesem Spiel und erklärte sich einverstanden. Seinen Gefährten versprach Flintstone, dass es nach diesem blöden Ritt eine schöne Feier in Alasdell geben würde, die den Beginn einer langen gemütlichen Winterpause einleiten würde.

Natürlich waren seine Freunde bereit, den verliebten Syre bei diesem Ritt zu begleiten. Sie scherzten, dass sie sich auf die bevorstehende Verlobungsfeier zum Jahreswechsel schon sehr freuen würden. Nur Ronald hatte andere Pläne. Er wollte möglichst bald sein Studium in Beornanburgh fortsetzen und die Reisegruppe deshalb dort verlassen. Seinen Freunden war klar, dass der Magier in Wahrheit vor allem das nasskalte Wetter hasste und sich möglichst rasch in eine warme Studierstube zurückziehen wollte.

Beim Abendessen bedankte sich Finlan für die angebotene Hilfeleistung der Helden und versorgte sie mit allerlei Informationen. Nerranwart lag am Loch Nerran, etwa auf halbem Weg zwischen Cambryg und Harkfast, also etwa 20 Tagesritte von Kiepwood entfernt. Um nicht vom Schnee des Winters überrascht zu werden, sollten die Gefährten deshalb schon am nächsten Morgen aufbrechen.

Finlan war stolz auf Shelly, seinen zweitgeborenen Sohn, dem er das Studium der Zauberei in Nerranwart dank einer kleinen Erbschaft finanzieren konnte. Sowohl Shellys Hauslehrer als auch ein Spezialist der Magiergilde von Adhelstan hatten ihm bestätigt, dass in dem Jungen ein beachtliches Zaubertalent schlummern würde und Leute wie er später mal gutes Gold als zauberkundige Berater oder geschäftstüchtige Thaumaturgen verdienen könnten.

Die Zeugnisse der renommierten Privatschule wurden von der Zaubera Akademie von Cambryg anerkannt, wodurch man in Alba eine solide Basis für eine Karriere als Zauberkundiger hatte. Natürlich mussten die Schüler eine Aufnahmeprüfung bestehen, um mit 13 Jahren die erste Klasse besuchen zu dürfen. Shelly war jetzt 14 und hatte gerade die zweite Klasse – hoffentlich wieder mit ebenso guten Noten wie im Vorjahr – beendet. Nach der dritten Klasse hätte er bestimmt gute Chancen, ohne weitere Prüfungen als Student in der Zaubera Akademie von Cambryg seine Ausbildung fortzusetzen; dort müsste er sich seinen Unterhalt freilich selbst verdienen.

Die jährliche Schulzeit dauerte 8 Monate; sie begann am 1. Luchs und endete am 28. Kranich. Die dazwischenliegenden 5 Monate waren Winterferien – etliche Schüler verbrachten die Zeit in der Schule, andere wurden wie Shelly nach Hause geholt, um die exorbitanten Quartierkosten der Privatschule wenigstens für diesen Zeitraum zu sparen.

Nerranwart, die Schule der 5 Türme, war 1843, also vor etwa 550 Jahren, von vier Magiern gegründet worden, die von Süden her zum alten Nerran-Turm gezogen waren und dort ihre eigenen vier Türme errichtet hatten. Nerran selbst war ebenfalls ein Magier gewesen, der mit den Toquinern nach dem Krieg der Magier (also nach 1600) nach Alba gekommen war.

Willkommen in Nerranwart

Am Nachmittag des 26. Kranich erreichten die Gefährten das dunkle Wasser des einsam in den Wäldern gelegenen Loch Nerran.

Sie scheuchten am Wegesrand einige Krähen auf und entdeckten die nackte Leiche eines Arbeiters, die am Boden in einer Kuhle zwischen Baumwurzeln unter zwei alten Wolldecken lag, die teilweise von Laub und Zweigen bedeckt waren. Die Krähen hatten sich schon Leckereien aus dem vor einigen Tagen verstorbenen Mann gepickt. Weder Heather noch Ulwun konnten erkennen, woran der Mann gestorben war – offensichtliche Wunden hatte die Leiche nicht. Sie banden den Toten auf ihr Packpferd und ritten weiter.

Der Weg führte sie jetzt am steinigen Ufer des Sees entlang. Dort hatten die Wellen den linken Fuß eines Menschen angetrieben, der mit einem glatten Schnitt oberhalb des Knöchels vom Bein des bedauerlichen Opfers abgetrennt worden war. Dieser Fuß war bestimmt schon etliche Tage im Wasser gelegen, das konnten Ulwun und Heather leicht erkennen. Die Gefährten banden den Fuß ebenfalls auf das Packpferd und fragten sich, wie viele Leichen oder Leichenteile sie an diesem See wohl noch finden würden.

Aber sie erreichten die Pforte von Nerranwart ohne weiteres Fundstück. Nelvin, der greise Pförtner, holte angesichts des Leichenfunds sofort den Schulleiter, Algron Delmor, der die Ankömmlinge vor der Pforte willkommen hieß und sehr verlegen wirkte, als er hörte, dass die albische Heldentruppe (mit einem Schreiben des Thaens) nach Nerranwart gekommen war, um Sheldon MacCorin abzuholen.

Algron beauftragte den Handwerker Elrod (der in der Schule als Schuster und Schneider tätig war), das Packpferd mit dem Toten trotz der einsetzenden Abenddämmerung unverzüglich nach Dubhwater zu bringen, also zum einzigen Fischerdorf am Loch Nerran (in etwa 2 km Entfernung von Nerranwart). Der dortige Thaen, Harlan MacBeorn, würde sich bestimmt um die Bestattung des Toten kümmern.

Der Anblick des Fußes schockierte Algron. Er vermutete sofort, dass dies der Fuß eines jungen Mannes war, und dass der ehemalige Besitzer höchstwahrscheinlich der Schüler sein würde, der am Nachmittag des 22. Kranich verschwunden war: Shelly! Ausgerechnet der Junge, den Flintstone und seine Freunde gerade abholen wollten! Als ob er nicht schon genug Sorgen haben würde!

Algron bat seine Besucher, ihm in sein Schulleiter-Quartier (im obersten Stockwerk des Nerran-Turms) zu folgen. Dort legte der Schulleiter den gefundenen Fuß in einen Schrank, in dem wertvolle Zaubermaterialien gekühlt gelagert wurden. Dann schilderte er den Gefährten seine vier Probleme.

1. Shelly (aus dem Haus Galen) war am 22. Kranich nicht zum Abendessen erschienen. An diesem Tag war der letzte Wandertag der Zweitklässler vor den Winterferien gewesen. Der Junge musste nach der Mittagspause fortgelaufen sein. Bis heute war er nicht in die Schule zurückgekehrt.
2. Jorag (aus dem Haus Cromer) war nicht zum heutigen Frühstück (26. Kranich) erschienen. Am gestrigen Abendessen hatte er noch teilgenommen. Er musste die Schule also in der vergangenen Nacht verlassen haben, da eine Durchsuchung sämtlicher Räumlichkeiten von Nerranwart erfolglos geblieben war.
3. Romilda NiAelfin, die derzeitige Bibliotheks-Beauftragte, hatte Algron am heutigen Nachmittag gemeldet, dass ihr bei der Inventur des Buchbestands aufgefallen war, dass aus der Lehrerbücherei zwei Schriftstücke verschwunden waren, die sich mit der Frage beschäftigten hatten, wie man Dämonen beschwören bzw. bannen konnte.
4. Die *Kugel der Wacht* war ein altes Artefakt, das aus Nerrans Nachlass stammte und dessen Funktion nie vollständig analysiert werden konnte. Am Vormittag des 23. Kranich hatte Algron entdeckt, dass die trübe schmucklose Glaskugel (10 cm Durchmesser) ein rotes Blinklicht von sich gegeben hatte – zum ersten Mal überhaupt – und dieses Verhalten bis zum jetzigen Zeitpunkt ununterbrochen andauerte. Angeblich würde die Kugel auf diese Weise die Anwesenheit von mächtigen außerweltlichen Kreaturen oder das Wirken von außerordentlich starker fremdartiger Magie „in ihrer Nachbarschaft“ anzeigen. Genauer wusste man leider nicht.

Letzteres Problem beunruhigte Algron am meisten. Er erzählte, dass Nerran seinen Turm angeblich nicht zufällig an diesem Loch errichtet hatte, weil in der Tiefe des Sees damals ein Wasserdrache gelauert hatte, den er schließlich nach Jahrzehnten der Vorbereitung herausgefordert, bezwungen und dauerhaft unter Wasser gebannt hatte. Nur in nebligen Myrknächten konnte sich das Ungeheuer vom Loch Nerran noch ein wenig aus dem Wasser erheben und seinen gezackten Kamm durch die Wellen schieben. Es würde jeden Fischer verschlingen, den es erwischen könnte, aber natürlich wäre niemand so dumm, ausgerechnet in einer mondlosen Nacht auf den See hinauszufahren. Da praktisch jedes Loch sein

eigenes Monster hatte, wüsste natürlich jeder Gelehrte, dass das alles blanker Unsinn war – aber die *Kugel der Wacht* schien Algron jetzt so etwas wie eine Warnung vor dem Ungeheuer im See zu sein.

Algron hatte die vor dem Ende des Schuljahrs besonders gestressten Lehrer nicht mit der Nachricht beunruhigen wollen, dass die *Kugel der Wacht* zu blinken begonnen hatte. Der Schulleiter war von der Gesamtsituation offenkundig völlig überfordert und bat Flintstone und seine Freunde, ihm bei der Lösung seiner Probleme zu helfen.

Die Gefährten sagten zu und erhielten ein schönes Gästequartier im Nerran-Turm. Ihre Pferde wurden bereits im Stall versorgt.

Erste Recherchen

Beim Abendessen lernten die Gefährten die 8 Lehrer der Schule kennen.

Haus Galen	Romilda NiAelfin Durdan MacTreach <i>Shelly, Ral</i>	Spruchzauberei Zauberkunde
Haus Cromer	Snail MacRathgar Meaine Nilian <i>MacE, Alisa, Jorag</i>	Alchimie Kräuterkunde
Haus Tynor	Gregon MacTilion Alden MacBeorn <i>Rainy, Cadeirn</i>	Thaumaturgie Angewandte Magie
Haus Merrick	Kynan Ulfgarson Alastair MacConuilh <i>Lelu</i>	Sagenkunde Magietheorie

Nach ein paar kurzen Nachfragen war den Gefährten klar, dass nicht nur der Schulleiter ein weltfremder Gelehrter war, sondern der gesamte Lehrkörper (8 weitere Magier) ebenso. Die Zauberer besaßen und unterrichteten – ganz bewusst – keinerlei Magie, um Personen zu orten oder zu überwachen. Der Respekt vor der Privatsphäre jedes Schülers war ein wesentlicher Grundsatz von Nerranwart. Ein anderer Grundsatz war die unbedingte Vermeidung von rufschädigenden Aktivitäten, beispielsweise in Form eines Hilfesuchts an den Thaen von Dubhwater, nach verschollenen Schülern zu suchen.

Die Lehrer hatten sich auch gar nicht erst die Mühe gemacht, die Gegend um Nerranwart intensiv nach den vermissten Schülern abzusuchen. Sie meinten, sie hätten damit sowieso nur ihre Zeit verschwendet. Bisher waren jugendliche Ausreißer (meistens Jungen) nach ein paar Tagen „Abenteuer in der Wildnis“ (wobei meistens der Genuss verbotener Tabakwaren und Spirituosen im Vordergrund gestanden hatte) stets gern wieder zur Schule zurückgekehrt und hatten die (milden) Strafen (in Form von zusätzlichen Fleißarbeiten und in Form von Geldbußen) mit einem gewissen Stolz auf sich genommen. Im scheußlichen Wetter des Kranichmonds war das freilich noch nie vorgekommen, aber Shelly und Jorag waren beide auffallend seltsame Jugendliche, denen seltsame Einfälle durchaus zuzutrauen waren.

- Jorag war ein stiller und schüchterner Junge. Er besaß weitaus mehr Zaubertalent als Intelligenz. Sein Vater, ein angesehenener Hofmagier an der Ostküste, wollte unbedingt, dass Jorag in Nerranwart einen erfolgreichen Abschluss schaffen würde, aber die Lehrer hatten schwere Zweifel, ob der Junge das wirklich schaffen würde. Jorag war der mit Abstand schlechteste Schüler aller zweiten Klassen und hatte sich oft schon in den Schlaf geweint. Vielleicht war in der gestrigen Nacht fortgelaufen, um nicht sein miserables Zwischenzeugnis seinem strengen Vater präsentieren zu müssen, der ihn vermutlich Anfang des Rabenmonds abholen würde. Sollte zu diesem Zeitpunkt Jorag immer noch fort sein, könnte das als Verletzung der Aufsichtspflicht gewertet werden, was für die Schule sehr unangenehme Folgen haben könnte.
- Shelly war ein fantasievoller aufgeweckter Junge mit tadellosen Leistungen in allen Fächern. Wegen seiner häufigen Tagträumereien (während des Unterrichts) und wegen seiner Abneigung gegen den Gebrauch seiner Fäuste, um sich vor Rempelen anderer Jungen zu wehren, galt er bei den meisten Mitschülern als „komischer Spinner“. Shelly hatte sich bereits im vergangenen Frühjahr dem *Bund der Neo-Viarchen* angeschlossen, den damals die beiden Erstklässler Norual MacCorin („Ral“) und Lelia MacAelfin („Lelu“) aus Begeisterung über die mächtigen Werke der einstigen Semeister gegründet hatten. Das Erkennungszeichen der Neo-Viarchen war dunkelblau gefärbtes Haar, was die

Lehrer seufzend akzeptiert hatten, nachdem mehrere Versuche gezeigt hatten, dass die Farbe völlig wasserfest war. Zu diesem Bund gehörten noch zwei weitere Schüler, nämlich Edan MacAelfin („MacE“) und Rhain MacSeal („Rainy“).

Die fünf Neo-Viarchen waren allesamt gute Schüler. In ihrer Freizeit spielte die Gruppe seltsame Fantasie-Rollenspiele („Dämonen und Drachen“) mit zwanzigseitigen Würfeln und Zinnfiguren, wobei normalerweise Shelly die Rolle des Spielleiters ausfüllte. Die anderen Schüler interessierten sich nicht für diesen Quatsch. Shellys Verschwinden war den Lehrern ein echtes Rätsel. Natürlich hatten sie die übrigen Neo-Viarchen befragt, aber die Vier hatten versichert, dass sie ebenso ratlos waren, wo Shelly sein könnte, und dass es keinen Streit zwischen ihnen und Shelly gegeben hatte. Die Lehrer waren da anderer Ansicht. Vermutlich waren sich die Schüler bei ihrem albernen Spiel wegen irgendetwas in die Haare geraten, und Shelly war jetzt fortgelaufen, um die anderen Neo-Viarchen zu beunruhigen. Einen nervösen Eindruck machten die Vier auf jeden Fall – nun ja, spätestens am 1. Raben würde Shelly bestimmt wieder in Nerranwart sein, denn er würde ja auch dieses Jahr die Winterferien in Kiepwood verbringen, und sein Vater würde ungern auch nur einen Tag länger die Schulkosten zahlen, als das unbedingt notwendig war.

Die Lehrer waren also überraschend gelassen, was das Verschwinden der beiden Schüler anging. Die Anwesenheit von Flintstone und seinen Freunden, die Shelly abholen sollten, war doch ein gutes Zeichen. Bestimmt würde der Junge „irgendwie“ mitbekommen, dass sein Vater schon eine exzellente Eskorte geschickt hatte, und sehr bald wieder in der Schule auftauchen. Der einzelne Fuß war freilich kein gutes Zeichen, aber es war nicht erwiesen, dass er Shelly gehört hatte, und insofern war er vielleicht nur der Hinweis auf einen anderen bedauerlichen Unfall.

Romilda konnte die Titel (und Kommentare) der beiden verschwundenen Bücher besorgen:

- *Erklärungen zur Sphärologie und dem Rufen xenokosmologischer Entitäten* von Merbal Falvuhn – „Maralinga, keine zauberkräftige Formel, Illustrationen, Historisches über die Seemeister“
- *Praktischer Exkurs: Bannformeln* von Eridion Thelon – „Maralinga, zauberkräftige Bannformeln, umfassende Anleitung zum Einsatz“

Lelu hatte – wie letztes Jahr – seit dem Frühjahr das Wörterbuch *Maralinga-Albisch* von Alastair MacCeata ausgeliehen.

Durdan bestätigte, dass die fünf Neo-Viarchen intensive Maralinga-Kenntnisse und ein erstaunliches Wissen über die Welt der Dämonen besaßen.

Die Neo-Viarchen

Die Gefährten ignorierten die schwachen Proteste der Lehrer und des Schulleiters. Sie bestanden darauf, die vier Neo-Viarchen nach dem Abendessen in getrennten Zimmern und ohne Beisein von Zeugen zu verhören. Algron erklärte sich schließlich mit diesem – für die Schule unüblichen – Vorgehen einverstanden, weil sich Flintstone und seine Freunde in Alba bereits einen großen ehrenhaften Namen erworben hatten.

Während der Vorbereitungen des Verhörs sprach ein übergewichtiger Junge namens Cadeirn die wunderschöne Lady Heather an, um die Neo-Viarchen anzuschwärzen. Die hatten vermutlich bei einem (verbotenen) nächtlichen Ausflug zu ihrem Aktionsplatz im Wald (wo sie manchmal ihre Rollenspiele „live“ aufführten, aber stets keine Zuschauer erlaubten) einen Wettbewerb ausgetragen, wer der beste Zauberer wäre, und der Schwächste, also Shelly, war dabei getötet worden. Die anderen Vier wirkten seither besorgt, weil sie bestimmt Angst hätten, dass ihre Untat auffliegen würde. Vermutlich war der gemeine Rainy der Mörder; er hatte letztes Jahr Cadeirn gesagt, dass die Neo-Viarchen keinen fetten Oger in ihrer Gruppe brauchen könnten. Cadeirn behauptete, er wüsste, wo sich der Geheimgang befinden würde, durch den man unbemerkt Nerranwart verlassen könnte, sofern man die erforderlichen Schlüsselgesten kennen würde (was er leider nicht tat).

Naja, das war ja immerhin ein interessanter Hinweis, für den sich Heather bedankte. Der Geheimgang begann in der Mitte des Kellerkorridors, der den Waschraum des Galen-Turms mit dem Waschraum des Tynor-Turms verband.

Zusammen mit Ulwun verhörte Heather nun nacheinander die vier Neo-Viarchen, während Anga den groben Türwächter spielte.

Alchemilla ließ sich währenddessen von den Lehrern ohne Schüler die Spinde der Neo-Viarchen zeigen (ein Eingriff in die Privatsphäre, der den Lehrern schwerfiel), aber dort konnte die Elfin nichts Merkwürdiges entdecken.

Anschließend ließ sich Alchemilla vom Hausmeister die großzügigen Sanitäranlagen im Keller der vier Außentürme zeigen (es gab sehr moderne Latrinen mit der vollautomatischen und geruchstötenden Beseitigung aller Fäkalien auf magische Weise (ohne Wasserverbrauch) – zum Duschen oder zum Händewaschen musste man Wasser wie gewohnt verwenden. Die Elfin bemerkte natürlich auch die mit zahlreichen Kreide-Graffiti bemalte „Geheimtür“, auf die Cadeirn vorher Heather aufmerksam gemacht hatte. Der Hausmeister meinte lächelnd, dass die älteren Schüler den jüngeren Schülern stets weismachen würden, dass hier ein alter Fluchtweg in den Wald westlich von Nerranwart führen würde, durch den man die Schule unbemerkt verlassen könnte; man müsste nur die notwendige Schlüsselgeste kennen, was selbstverständlich Quatsch wäre und überhaupt nicht geduldet würde.

Flintstone versuchte unterdessen in der sehr umfangreichen Bücherei auf gut Glück auf interessante Hinweise zu stoßen – vergeblich.

HaoDai blieb im Speisesaal sitzen und ließ sich die köstlichen Desserts schmecken.

Beim Verhör der Neo-Viarchen zeigte sich, dass alle vier Schüler nicht bereit waren, irgendwelche hilfreichen Aussagen über Shellys Verschwinden zu machen, solange sie keine Gelegenheit gehabt hatten, sich miteinander zu besprechen. Sie hatten sich gegenseitig unverbrüchliche Treue geschworen, und sie waren nicht bereit, diesen Schwur zu brechen, um die Neugier der Fragesteller zu befriedigen, ganz gleich, welche düsteren Andeutungen über Shellys Schicksal diese auch machen mochten.

- Lelu, die intelligente Streberin, gab sofort zu, sich intensiv mit Maralinga, der Sprache der Seemeister, beschäftigt zu haben. Wenn man die Werke der alten Meister bewundern wollte, war das die Voraussetzung, und es war den Schülern ihres Wissens nicht verboten, sondern sogar empfohlen, sich in ihrer Freizeit weiteres Wissen anzueignen. Lelu machte klar, dass sie sich möglicherweise später über diese merkwürdigen Verhörmethoden beschweren würde, aber es besänftigte sie, dass ihr Wunsch nach einem zweiten Dessert zufriedengestellt wurde.
- Rainy war der einzige Neo-Viarch, der sich verächtlich über Shelly äußerte. Die „schwache Heulsuse“ war verschwunden, na und? Klar, es war schade, dass vor den Ferien keine D & D – Spielabende mehr stattfinden konnten, aber nächstes Jahr würde sich bestimmt wieder was ergeben, und letztlich zählten echte Abenteuer mit echter Zauberei in der echten Welt, nicht in irgendwelchen Märchengeländen. Über die Andeutungen von Heather und Ulwun, dass Lelu umfangreich „ausgepackt“ hätte, lachte er nur spöttisch. Das würde er ihnen niemals abkaufen! Bevor Anga ihn wieder im Verhörzimmer einsperrte, erkundigte sich Rainy, ob er ihm vielleicht einen Schluck Zwergengeist spendieren könnte. Empört lehnte Anga ab (und dachte später, dass das vielleicht etwas voreilig gewesen war).
- MacE war ein lispelnder Bursche, der sich deutlich erkennbar große Sorgen machte, was Shelly widerfahren war. Er erklärte sich bereit, mit den anderen Neo-Viarchen zu reden, um vielleicht eine hilfreiche Beobachtung mitteilen zu können (oder so), aber nur, wenn er wüsste, warum Ulwun und Heather zu wissen glaubten, dass Shelly vielleicht etwas Schlimmes widerfahren war. Die beiden Gefährtinnen sahen sich an und erzählten MacE, dass sie ihm – und nur ihm – hiermit verraten würden, dass sie einen Fuß gefunden hätten, der vielleicht Shelly gehört hatte. Echt? Scheiße! MacE war sichtlich beeindruckt.
- Ral, der beste Schüler seines Jahrgangs, überraschte Heather und Ulwun mit seinen altklugen Bemerkungen. Er bedauerte, der Heldengruppe bei der Suche nach Shelly nicht mit magischen Ortungs- oder, besser noch, mit gezielten Beschwörungsmethoden hilfreich zur Seite stehen zu können. Das hätte weniger mit seiner Jugend als mit der bedauerlichen Lücke im angebotenen Unterrichtsstoff zu tun. Leider würde er deshalb bezüglich Shellys momentanem Aufenthaltsort völlig im Dunkeln tappen.

Jetzt ließen Anga, Heather und Ulwun die vier Neo-Viarchen in ein gemeinsames Zimmer bringen. Ulwun lauschte an der Tür. MacE erzählte den anderen vom Fund des abgetrennten Fußes. Er plädierte dafür, lieber jetzt als zu spät mit der Sprache rauszurücken. Die drei anderen gaben zu bedenken, dass man sie von der Schule verweisen würde, wenn bekannt würde, was sie gemacht hätten, was das vorzeitige Ende ihrer magischen Karriere und gewaltigen Ärger mit ihren Eltern bedeuten würde, die eine Menge Gold sinnlos vergeudet hatten. MacE gab zu bedenken, dass sie andererseits die Todesstrafe riskieren würden, weil die Zauberer kurzen Prozess mit Leuten machen müssten, die das Ansehen der ganzen Branche gefährden würden. Die Vier einigten sich schließlich, dass MacE die Verhörspezialistinnen hereinrufen sollte.

MacE sagte, dass die Neo-Viarchen zu einer Aussage bereit wären, sofern Flintstone und seine Freunde ihnen ausnahmslos versprechen würden, sie weder bei ihren Lehrern noch bei sonst wem zu verpfeifen – und falls sie den gefundenen Fuß präsentieren würden.

Die Gefährten versprachen es.

Sie präsentierten den Fuß.

Scheiße, Scheiße, Scheiße, Scheiße!

MacE packte aus.

Wir haben im Hirschmond von den Wesen der Chaos-Ebenen gehört, die entweder im Feuer oder in der Luft oder im Wasser oder in der Erde hausen – oder in Mischformen davon. Die Seemeister haben diese Wesen gerufen und als Knechte eingesetzt! Wir wollten so ein Wesen heimlich rufen, um es studieren zu können, natürlich ein Wasserwesen, so nahe am Loch Nerran, was sonst?

Klar, war ein Fehler, weiß ich jetzt, aber damals haben wir gedacht, dass man auch mal was riskieren muss, um etwas Besonderes zu erfahren, so wie das Abenteurer eben auch tun, versteht ihr?

Rainy hat einen Dietrich organisiert, und zusammen mit Lelu, die sich am besten von uns allen auskennt, hat er ein Buch aus der Lehrer-Bücherei geholt. Leider waren da keine anwendbaren Zaubersprüche gespeichert, aber Ral und Lelu haben die Beschreibungen studiert und die Formeln hergeleitet. Rainy und Shelly (der dagegen war) und ich haben in den Zauberlaboren die erforderlichen Materialien besorgt. Wir fünf haben uns sorgfältig auf eine Fünf-Zauberer-Beschwörung vorbereitet, wobei Shelly und ich nicht wirklich geglaubt haben, dass das funktionieren wird, aber wir wollten nicht kneifen.

An Mitternacht, vom 20. auf den 21. Kranich, in einer wolkenverhangenen dunklen Nacht, haben wir an unserem Aktionsplatz im Wald nördlich von Nerranwart zusammen die Zaubersprüche aufgesagt und die rituellen Gesten mit den notwendigen Materialien ausgeführt. Erst ist nichts passiert. Shelly und ich haben uns nicht gewundert, aber die anderen hat der Ehrgeiz gepackt, und wir haben uns gestärkt und die Anrufung zweimal wiederholt.

Plötzlich haben wir in den Wolken über uns einen weißen Leuchtpunkt bemerkt, der allmählich größer wurde. Irgendwas kam da vom Himmel auf uns herab!

Shelly hat das am schnellsten von uns allen kapiert, hat sich aus unserem Kreis losgerissen und ist schreiend in den Wald davongerannt. Dann haben wir auch die Nerven verloren.

Ich bin auch in den Wald gerannt und hab nichts weiter beobachtet und einfach nur eine Scheißangst gehabt.

Lelu, Ral und Rainy glauben, dass das Leuchten zum See geschlingert und dort wie eine „umgekehrte Windhose“ über das Wasser gewirbelt ist.

Später haben wir uns in dem dunklen Wald wieder getroffen, allerdings ohne Shelly, auf den wir erst gewartet haben, aber als er nicht kam, sind wir schließlich allein in die Schule zurück. Niemand von uns hat noch den Mut gehabt, nach ihm zu suchen, war bestimmt scheiße von uns, aber es ging einfach nicht, versteht ihr?

Wir sind deshalb alle super erleichtert gewesen, als Shelly am 21. Kranich vor Sonnenaufgang doch zurück in die Schule gekommen ist. Ral hat ihn gehört, weil er im Galen-Turm im gleichen Schlafraum wie Shelly ist. Er hat Shelly gleich vorgeworfen, das Ritual versaut zu haben, weil er den Kreis zerrissen hat. Shelly hat in diesem Moment nichts dazu gesagt, klar, der ist wohl einfach fertig gewesen, und er hat bestimmt die anderen nicht wecken wollen.

Beim Unterricht und in den Pausen ist Shelly am 21. Kranich seltsam still gewesen. Den hat unser gescheitertes Ritual echt schwer mitgenommen, haben wir uns zuerst gedacht. Lelu hat bemerkt, dass er manchmal so komisch gestarrt hat, ohne zu blinzeln, und er schien auch zu frösteln, als ob er sich im Wald erkältet hätte, denn er hatte im Klassenzimmer seine warmen Wollsachen an. Und er ist durch die Gänge der Schule gewandert, als würde er das erste Mal hier herumlaufen. Echt krank, Leute! Uns kam das sehr merkwürdig vor.

Wir haben uns dann am Abend zu viert beraten, weil Shelly noch in der Bücherei neuen Lesestoff gesucht hat. So ist unser Spielleiter eben! Immer auf der Suche nach gutem Stoff. Wir sind froh gewesen, dass er das tut, ein gutes Zeichen. Aber irgendwas ist komisch gewesen mit Shelly, und Ral hat die Idee gehabt, dass er vielleicht von einem Wesen jenseits unserer Welt besessen ist! Und diesen Gedanken sind wir nicht mehr losgeworden.

Wir haben uns noch am selben Abend aus der Lehrer-Bibliothek ein Buch besorgt, von dem Lelu schon mal gehört hat, mit dem man aus Besessenen die fremdartigen Kreaturen, also beispielsweise Geister oder Dämonen, vertreiben kann, und Ral hat sich später mit Lelu in die Details vertieft, während ich mit Rainy unseren Aktionsplatz im Wald aufgeräumt habe.

Am 22. Kranich ist unser Wald-Wandertag gewesen. Durdan hat im Südwesten der Schule einen kleinen Übungs-Parkour vorbereitet, bei dem man zur Abwechslung mal seine körperlichen statt seine Zauberfähigkeiten üben konnte. Das war nur für das Haus Galen, versteht ihr, da war ich nicht dabei. Ral hat sich beim Mittagessen mit Shelly etwas abseits gehockt und dann plötzlich das Zauberbuch gezückt, um Shelly mit einem Bannspruch zu überraschen, der ihn von der Besessenheit befreien sollte. Aber irgendwas ist schief gegangen, denn Shelly hat plötzlich eine lange schwarze Zunge und schwarze Pupillen in einer gelben Iris bekommen. Dann ist er aufgesprungen und in den Wald gerannt, ehe es Ral gelungen ist, darauf zu reagieren.

Und seither ist Shelly fort! Wir haben gehofft, dass er sich gleich wieder erholt und nach Nerranwart zurückkehrt, aber vielleicht ist ihm ja doch etwas furchtbar Schlimmes passiert, richtig? Bisher haben wir vergeblich nach ihm im Wald Ausschau gehalten und sind ganz schön fertig mit den Nerven. Die anderen können das besser wegstecken als ich, denke ich.

Sagt uns einfach, wie wir helfen können.

Die Gefährten verlangten eine unverzügliche Rückgabe der drei Bücher. Lelu erklärte, dass sie diese Bücher in ihrem Versteck am Aktionsplatz aufbewahrt hatte.

Die Gefährten wollten sofort dorthin gebracht werden. Die Neo-Viarchen führten sie zu der Geheimtür, die Alchemilla bereits gesehen hatte, und Lelu vollführte eine schnelle Geste mit ihren Armen und Händen, worauf sich die Tür tatsächlich öffnete. Auf der Rückseite trug die Tür einen Griff und war von dieser Seite offenbar ganz normal zu öffnen und zu schließen. Ein alter Fluchttunnel führte tiefer hinab und mündete nach 150m in westlicher Richtung unter einer Falltür, zu der eine Treppe hinaufführte. Die Gruppe befand sich im Wald – und kaum entfernte sie sich ein Stück von der geschlossenen Falltür, verbarg sich diese unter einem Tarnzauber. Die Neo-Viarchen erklärten, dass man die Falltür von dieser Seite nur mit einer Schlüsselgeste öffnen könnte.

Unterwegs erkundigten sich die Gefährten bei den Neo-Viarchen nach Jorag. Nur MacE hatte den schüchternen Jungen ab und zu beobachtet. Er konnte berichten, dass sich Jorag in diesem Jahr mit einem Mädchen angefreundet hatte, und zwar mit der seltsamen Elfie, die eigentlich Alisa MacAelfin hieß und stets nur wenig und dann sehr langsam sprach, die aber andererseits richtig gut zaubern konnte. MacE mochte sie eigentlich gar nicht. Am Abend vor der Nacht, in der Jorag verschwunden war, hatte MacE ihn im Waschraum des Cromer-Turms bemerkt, als er recht eng bei Alisa gestanden und mit ihr getuschelt hatte. MacE wollte dem beiden nicht beim Knutschen zusehen und hatte sich schnell davongeschlichen.

Ein paar 100m weiter erreichten die Gefährten den Aktionsplatz der Neo-Viarchen. Hier war unter einer lockeren Erdschicht eine kleine Truhe versteckt, in der die drei Bücher sorgfältig dreck- und wassergeschützt verstaut waren.

Etwas verlegen zeigten Lelu und Ral den Gefährten die Zauberformel der Beschwörung, die sie zu fünft aufgesagt hatten.

Man sah einen blauhaarigen Seemeister, der gebieterisch seinen rechten Arm waagrecht über einen großen See (oder über ein Meer) ausstreckte, wobei aus allen Fingern grelle Blitze zuckten, während sein linker Arm ausgestreckt in die Höhe wies und der Zeigefinger seiner Faust zum Himmel wies. Vor dem Mann schwebte ein aufgeschlagenes Buch, aus dem er zu lesen schien. Die Blitze fuhren offenbar in den Körper eines riesigen krakenartigen Ungetüms, das sich gerade aus dem Wasser erhob. Und die Worte der Formel – ohne den zauberischen Zusatzballast – lauteten:

*Ich, Rhadacus, der oberste Servant des unvergleichlichen Rhadamanthus,
Ich lese aus diesem Buch.
Ich rufe die Wächter des Nordens, des Südens, des Westen, des Ostens und der Mitte,
Ich rufe die Mächte des Wassers und der Wogen,
Ich rufe sie alle, damit er sich erheben möge, der fürstliche Bewohner des Wassers,
Um mit seinen vielzahligen Armen zu schlagen und zu schlingen,
Damit die Flut emporsteigen möge,
Um sich über diese Welt zu ergießen!
Ich rufe die Wellen zwischen den Welten und die Stürme,
Kommet nun herbei,
Und lasst ihn seinem Namen folgen,
Den mit alten Worten ich hier rufe,*

...

Die Neo-Viarchen waren sich uneins gewesen, welche Worte sie an der Stelle „...“ einzusetzen hatten. Rhadacus wäre vielleicht richtig gewesen, wenn Rhadacus die Formel aufgesagt hätte. Sie hatten schließlich die beiden letzten Zeilen wie folgt verändert:

*Und lasst ihn seinem Namen folgen,
Den mit alten Worten wir hier rufen,
Ral, Lelu, Rainy, MacE, Shelly*

Über so viel Dreistigkeit konnten die Gefährten nur den Kopf schütteln.

Ein extrem unglücklicher und extrem seltener Zufall wollte es, dass diese Formel tatsächlich die Hohe Dämonenfürstin Ralel zum Loch Nerran gerufen hatte (Ral + Lelu). Auch Namensmagie hatte ihre Tücken.

Da Mitternacht nur noch eine Stunde entfernt war, schickten sie die Neo-Viarchen mit den Büchern nach Hause und trugen ihnen auf, diese umgehend in die Bücherei zurückzubringen, ohne sich dabei erwischen zu lassen. Erleichtert eilten die Vier in die Dunkelheit davon (und sorgten mit einem Runenstab *Zauberlicht* für ausreichend Beleuchtung ihres Wegs durch den Wald).

Zweite Recherchen

Ulwun wollte trotz des nasskalten Wetters gleich hier am Aktionsplatz versuchen, die Große Eule um eine *Vision* zu bitten. Ihre fünf Gefährten sahen den Sinn dieser Maßnahme ein und bewachten die Schamanin.

Am 27. Kranich kam Ulwun noch vor der Morgendämmerung wieder zu sich und konnte von ihrer Vision berichten.

Auch in der Fremde bist du ein braves Küken. Du hältst das Mäuslein am richtigen Ort in den Krallen, aber noch lässt du es am Leben. Ob deine sechs Geschwister auch so brav sind? Das weißt du nicht. Aber das musst du auch nicht. Hauptsache, du tust, was dir deine Mama gekrächzt hat. Die Mäuslein müssen sterben, um Mitternacht, bei Neumond, dann kann Mama wieder nach Hause fliegen, und du kannst stolz auf dich sein. Und keine Sorge, hier gibt es viele Mäuslein, du wirst bestimmt nicht hungern müssen.

Jetzt liefen die Gefährten gemeinsam zur Pforte von Nerran zurück. Der Pförtner wunderte sich zwar, dass er keinen Eintrag über einen nächtlichen Ausflug der Gäste in seinem Torbuch finden konnte, aber für so ein Versehen konnte man Flintstone und seine Freunde natürlich nicht verantwortlich machen, und letztlich spielte es sowieso keine Rolle.

Ulwun legte sich im Quartier aufs Ohr. Sie wollte noch ein wenig schlafen. Auch ihre Gefährten ruhten sich in dem warmen Zimmer zwei Stunden aus und gingen dann frühstücken.

Algron erzählte ihnen, dass Elrod vorhin bereits das Packpferd zurückgebracht und im Stall abgegeben hatte. Der tote Mann war Grandon MacBeorn, ein trunksüchtiger Holzfäller ohne Familie, der in einer kleinen Hütte in Dubhwater gewohnt hatte. Grandon hatte am 18. und 19. Kranich in einem 10 km entfernten Nachbardorf (in Richtung Cambryg) bei Waldarbeiten geholfen und war seitdem nicht wieder heimgekehrt, was seine Nachbarn zunächst überhaupt nicht beunruhigt hatte. Ein wenig Sorgen (aber keine ernsthaften) hatten sie sich erst gemacht, als sie von anderen Leuten gehört hatten, dass sich Grandon tatsächlich am 20. Kranich auf den Heimweg nach Dubhwater gemacht hatte, allerdings erst, nachdem er sich mit seinem Taglohn noch mehr Stärkung angetrunken hatte, als ein normaler Mann eigentlich vertragen konnte. Sein Ränzel (und seine schwere Axt hatte er aber locker geschultert, und so hatte man den Mann nach Hause ziehen lassen. Die Frau des Thaens hatte sich den Toten angesehen und war der Meinung, dass er vermutlich vor 5 oder 6 Tagen ohne äußerliche Gewalteinwirkung erstickt war.

Elrod hatte am gestrigen Abend auch den Fuß gesehen, den die Gefährten vor der Pforte dem Schulleiter gezeigt hatten. Auch dazu war dem Mann etwas eingefallen! Am 21. Kranich war Shelly vormittags bei ihm gewesen, um sich den oberen Rand seines linken Stiefels flicken zu lassen, damit er dort wieder die Schnürsenkel ebenso ordentlich verknoten konnte wie an seinem rechten Stiefel. Der Junge hatte viel langsamer und bedächtiger gesprochen als sonst, was komisch war, aber wer wusste schon, was die jungen Zauberer gerade wieder ausprobiert hatten! Der Lederstiefel hatte so ausgesehen, als ob jemand die Oberseite mit einer scharfen Klinge in einem Schnitt abgetrennt hätte. Elrod hatte den Schaden repariert, so gut es ging. Der junge Herr schien zufrieden gewesen zu sein.

Beim Frühstück erkundigten sich die Gefährten, was die Lehrer am Wandertag der Zweitklässler (am 22. Kranich) eigentlich veranstaltet hatten.

- Durdan MacTreach hatte im Südwesten einen kleinen Übungspfad vorbereitet. Das wussten die Gefährten schon.
- Meaine Nilian hatte mit ihren Schülern im Südosten Kräuter und Pilze im Herbstwald gesucht.

- Alden MacBeorn hatte seinen Schülern im Südsüdosten gezeigt, wie man mit einem Messer und etwas Geschick und einer Prise Magie im Wald nützliche Dinge bauen konnte, um überleben zu können.
- Kynan Ulfgarson hatte einen Dauerlauf mit den Schülern im Südsüdwesten gemacht und sich in den Verschnaufpausen albische Sagen Geschichten vorspielen lassen. Am Ende war man noch bei den alten Magiergräbern vorbeigegangen.

Nach dem Frühstück ließen sich die Gefährten von Snail und Meaine die vollgekritzelte Tafel im Lehrerzimmer des Cromer-Turms zeigen. Irgendwer musste dort in der vergangenen Nacht die ganze Tafel mit Kreide bemalt haben, fremdartigen Runen einer fremdartigen Zauberschrift, die wie die fremdartige Berechnung einer fremdartigen Zauberformel von fremdartiger Komplexität und von fremdartiger Kompliziertheit wirkten. Algron und seine Kollegen hatten nur Hinweise extrahieren können, dass es bei dieser Formel um Blut (als Material), um Tormagie (als Zauber) und um die Zahl Sieben (also vielleicht um die Nahen Chausebenen) sowie um einen „massiven Fokus“ gehen könnte.

Sehr seltsam!

Die Gefährten baten die Lehrer darum, allein mit Alisa sprechen zu können. Sie erfuhren, dass Alisa eine Waise war, deren Eltern (beide Angehörige der Phönixgilde von Haelgarde) bei einem magischen Experiment ums Leben gekommen waren, und die der Gildemeister als Adoptivtochter aufgezogen hatte, weil er ihre natürliche Begabung für *Macht über Unbelebtes* oder *Heranholen* oder *Schweben/Fliegen* mit Erstaunen bemerkt hatte und jetzt für ihre Grundausbildung in Nerranwart bezahlte, um sie später zu einer Gilde Magierin zu qualifizieren. Alisa redete wenig mit anderen Kindern, sprach langsam, interessierte sich aber sehr ernsthaft für den Unterricht und ließ sich nichts gefallen.

Das „Verhör“ fand gleich im Lehrerzimmer statt. Alisa (dunkelblonde gewellte Haare, hohe Stirn, blaue Augen, volle Lippen, kleine Narbe am Kinn, dicke Wollkleidung) starrte die Gefährten mit kaum blinzelnden Augen an und äußert sich sehr bedächtig. Sie wusste nicht, wo Jorag war. Sie wusste nicht, wo Shelly war. Nein, sie machte sich wegen dieser Schüler keine Sorgen, wozu auch? Sie fuhr sich ab und zu mit der Zunge über die Lippen, wie ein Tick. Selbst auf die heftigsten Verhörversuche (Anga war kurz davor, ihr Gewalt anzutun) reagierte Alisa völlig ungerührt. Schließlich fragte sie, ob sie wieder zurück in den Unterricht gehen dürfte.

Frustriert bejahten die Gefährten das. Heather hatte sie gerade auf eine neue Idee gebracht. Sie würden alle Schüler in den Unterrichtsräumen observieren und sehen, wie viele von ihnen seltsam starren oder auffallend warme Sachen tragen würden. Vielleicht wären es ja sechs oder sieben Schüler? Einen Versuch wäre es wert!

Flintstone wollte Alisa nicht allein durch die Schule wandern lassen und begleitete sie. Unterwegs meinte Alisa, dass sie schnell noch Pippi machen müsste. Flintstone begleitete das Mädchen deshalb in die Waschräume im Keller des Cromer-Turms und hielt Wache vor der Tür der magisch reinigenden Einzel-Latrine. Als von Alisa nichts zu hören war und sie auch nicht auf sein Rufen reagierte, öffnete Flintstone die Tür – und die Latrine war leer.

Mist!

Flintstone eilte zurück zu seinen Freunden. Anga wäre vor Wut fast explodiert. Aber der ganze Groll half ja nichts. Alisa war fort. Zu fünft verfolgten sie jetzt Heathers Plan und betrachteten alle Unterrichtsklassen. Es gab keinen einzigen Schüler, der durch seltsames Starren oder durch dicke Wollkleidung aufgefallen wäre.

Mist!

Schließlich versammelten sich die Gefährten am frühen Vormittag des 27. Kranich im Wohnraum ihres Quartiers im Nerran-Turm. Während Flintstone, HaoDai, Anga und Ulwun ihre nächsten Schritte berieten, zogen sich Heather und Alchemilla in den Schlafrum zurück. Die beiden spürten, dass ihnen das feuchte Herbstwetter nicht gut bekommen war. Eine Bettruhe würde ihnen gewiss gut tun! Tatsächlich war es den beiden gar nicht so unlieb, einen (harmlosen) Schnupfen als Vorwand zu haben, um sich nicht länger mit diesen unfähigen Lehrern und diesen wahnwitzigen Schülern abmühen zu müssen.

Dritte Recherchen

Ulwun war klar: Alisa musste sich mit *Versetzen* aus dem Staub gemacht haben. Vielleicht würde man irgendwo in der Schule das zugehörige Hexagramm finden? Die Gefährten trennten sich und suchten sämtliche Räume der Schule – eher flüchtig als gründlich – ab. Vergeblich.

Flintstone durchsuchte die Habseligkeiten von Alisa und entdeckte unter dem Kopfkissen ihres Betts ein Pergament, das mit ähnlichen Notizen vollgekritzelt war wie die Tafel im Lehrerzimmer. Der Syre (selbst ein wenig zauberkundig) erkannte, dass es um ein Heptagramm ging, das als Fokus im Zentrum eine magische Masse als empyreisches Leuchtfeuer enthalten müsste (hier war der albische Vermerk *Nerrans Grab* zu lesen), dass es die Mitternacht einer Myrknacht sein müsste, und dass siebenmal Menschenblut fließen müsste.

Die Gefährten erkundigten sich beim Schulleiter nach den Gräbern der Magier (im Wald südöstlich der Schule) und eilten dorthin. Hier lag auf einem kleinen Hügel Nerrans flacher Granitstein, der von den kleineren (aber ebenfalls tonnenschweren) Grabsteinen der vier Magier umgeben war, die die Schule vor 550 Jahren gegründet hatten. Nur Nerrans Stein hat eine rätselhafte stark verwitterte Altoqua-Inschrift auf seiner Oberseite.

Flintstone malte die Inschrift ab, und dann kehrten alle Gefährten wieder in die Schule zurück. Der Schulleiter kannte die Inschrift, aber niemand hatte jemals ihren Sinn verstanden. Die Gefährten versuchten ihr Glück mit Romildas Hilfe in der Nerran-Sektion der Lehrerbibliothek – vergeblich. Nachdem Romilda erwähnt hatte, dass die zwei verschollenen Zauberbücher wieder in ihrem Bestand waren, warfen die Gefährten nochmal einen Blick hinein und bemerkten jetzt, dass im Buch der *Bannformeln* von Eridion Thelon tatsächlich eine Seite leer war, in der sich ein Spruchrollenzauber befunden hatte, dessen Titel noch lesbar war: „*die absolute Austreibung und Einäscherung von unerwünschten Wesenheiten, die sich der irrigen Annahme hingeben, grenzenlose Macht über die von ihnen Besessenen zu besitzen*“.

Drei weitere ähnlich klingende Spruchrollenzauber für „*die schmerzensreiche Schwächung*“ dieser Wesenheiten waren in dem Buch noch vorhanden. Ulwun lieh es sich aus.

Jetzt suchten die Gefährten den Wald in der Nähe der Schule ab. Sie entdeckten die Fußspuren, die „Shelly“ am Wandertag hinterlassen hatte, nachdem ihn Ral mit der Bannformel erschreckt hatte. Die Spuren führten sie zu einer Waldwiese, an der unter Grassoden die nackte Leiche eines blonden Mädchens gelegen hatte, die unlängst von Wölfen ausgebuddelt und bis zur Unkenntlichkeit zerfleischt worden war. Die Gefährten hatten dennoch den Eindruck, Alisas Leiche gefunden zu haben. Seltsam! In der Erdgrube lag außerdem die Schulkleidung eines männlichen Schülers von Nerranward, die so wirkte, als hätte sie der Träger gesprengt, weil er plötzlich größer und dicker geworden war. Der geflickte linke Stiefel machte klar: das war die Kleidung des verschwundenen Shelly!

Die Gefährten behielten den Fund für sich, kehrten zur Schule zurück und verhörten Ral erneut, aber das brachte keine neuen Erkenntnisse.

Die Gefährten ritten am späten Nachmittag nach Dubhwater. Flintstone besuchte den Thaen, der schon gehört hatte, dass die berühmten albischen Helden ihre Zeit damit verbrachten, den ein oder anderen Schulschwänzer aufzuspüren. Eine besondere Hilfe war von dem Thaen nicht zu erwarten, das merkte jetzt auch der Syre (seine Gefährten hatten diese Ansicht sowieso schon vertreten). Harlan MacBeorn erzählte ihm, dass er für die Bestattung des verstorbenen Holzfällers (im Friedwald östlich des Dorfs) bereits einen Boten zum zuständigen Priester nach Harkfast geschickt hatte. Mit weiteren Auskünften konnte er leider nicht dienen.

Die Gefährten ritten zur Schule zurück und nahmen am Abendessen teil. Danach zeigte ihnen Lelu den Geheimgang und die Schlüsselgeste, aber die konnte sich keiner einprägen.

- Flintstone und HaoDai gingen in ihrem Quartier schlafen. Ohne Überraschung.
- Anga und Ulwun verbrachten die Nacht bei den Magiergräbern. Ohne Überraschung.

Am 28. Kranich trafen sich die vier Gefährten beim Frühstück in der Schule. Anschließend besuchten sie erneut die Stellen im Wald, an der die Lehrer den Wandertag veranstaltet hatten. Ohne Überraschung.

Ulwun probierte erneut die Schlüsselgeste mit Lelus Anleitung – und jetzt schafft sie es. Natürlich gab es weder im Geheimgang noch am Spielplatz der Neo-Viarchen eine Überraschung.

Die Zeit verging. Die Ratlosigkeit wuchs.

Platte Quappen

Plötzlich hatte HaoDai die Idee, die kleine Insel zu besuchen, die wie die Fortsetzung einer schmalen Landspitze unweit des Südufers (nur 50m vom Ufer entfernt) im Wasser lag. Könnte sie nicht ein idealer Ort für einen großen Beschwörungskreis sein?

Während sich Ulwun und Anga zu Fuß zur Landspitze begaben, ritten Flintstone und HaoDai nach Dubhwater. Der Syre sprach mit dem Fischer und Räucherer Duncan, der ihm gern sein Boot für gutes Gold auslieh und ihn vor dem Wasserausschlag warnte, den seine Freunde bekommen hatten, die sich jetzt seit ein paar Tagen jeden Abend und heute sogar tagüber äußerlich und innerlich in der Bootshütte aufwärmen würden. Und zwar ohne ihn! Die waren irgendwie an Uisge gekommen und rückten jetzt nichts raus, echt gemein.

Nun ja - das war endlich eine Überraschung!

Flintstone ruderte allein zur Landspitze, während HaoDai die Pferde schnell zur Schule zurückbrachte und dann ebenfalls dorthin lief.

Auf der Insel fanden die Gefährten ein Hexagramm, das Anga sofort zerstörte. Spuren (eines barfuß laufenden Menschen) führten zum Ufer. Und an einer anderen Stellen war unter der Grasnarbe eine Lederschattulle (ein Präsenzexemplar aus dem Schullabor von Nerranwart) vergraben, in der sich eine Vielzahl von Zaubermaterialien befanden.

Die Gefährten verbrannten die Zaubermaterialien; HaoDai füllte die Phiolen mit seinem Urin. Für Überraschungen war er immer zu haben!

- HaoDai und Ulwun liefen zur Schule, holten Lelu (weil sie *Erkennen der Aura* ausführen konnte) und ritten zu dritt nach Dubhwater.
- Anga und Flintstone ruderten nach Dubhwater und plaudern mit dem Räucherer Duncan. Sie erfuhren, dass auch die beiden Müller (Asbert und Melinda), die am Zufluss zum Loch Nerran die Wassermühle betreiben würden, seit ein paar Tagen sehr empfindlich auf die Herbstkühle reagieren und jetzt den ganzen Tag in der Nähe ihres Kaminofens verbringen würden. Die Müller hatten vorübergehend den Betrieb eingestellt. Interessant!

Nach ihrer Ankunft in Dubhwater erkannte Lelu mühelos eine dämonische Aura in der Bootshütte (sie sagte „finster“, aber sie kannte sich da nicht 100% aus).

Flintstone besuchte den Thaen, um von ihm die offizielle Genehmigung zu erhalten, die Bootshütte zu stürmen und die vier Fischer zu töten – aber der Thaen lachte ihn aus. Niemals waren die braven Dörfler mit Dämonen im Bunde! Er hatte den fleißigen Fischern sogar Uisge gestiftet, damit sie sich am Ende der Saison stärken könnten. Dass sie ihr Geschenk jetzt nicht mit Duncan teilen wollten, ist ein wenig unschön, aber bestimmt kein Grund, sie zu töten. Helden würden viel zu oft Gespenster sehen, wo keine wären, nicht wahr? Flintstone ärgerte sich ein wenig, weil ihm seine Gefährten genau diese Reaktion schon prophezeit hatten. Er verabschiedete sich vom Thaen und lehnte auch den Schluck Uisge ab, den Harlan ihm „zur Beruhigung der Nerven“ angeboten hatte.

Ehe sie Ärger im Dorf machten, wollten die Gefährten zunächst die abseits gelegene Wassermühle besuchen. Sie ritten zusammen mit Lelu hin. An der Mühle war alles ruhig. Der Kamin qualmte.

Nachdem die Gefährten abgestiegen waren, kamen die Müller aus ihrem Wohngebäude. Lelu konnte bei ihnen keine Aura feststellen. Asbert und Melinda trugen sehr warme Kleidung und erklärten ihren Besuchern, dass sie leider eine Art Herbstfieber bekommen hätten und Ruhe benötigten. Die beiden Müller wirkten etwas träge, aber etwas Außergewöhnliches war nicht an ihnen zu erkennen.

Ulwun wollte einen kleinen Sack Mehl kaufen, worauf Melinda zur Mühle ging, um die gewünschte Sorte zu holen (ein kleiner Vorrat war vorhanden). Ulwun wartete an der Tür.

Ihre Gefährten unterhielten sich unterdessen über Belanglosigkeiten mit dem ungesprächigen Müller. Anga nutzte die Gelegenheit, um sich dem Mann unauffällig von hinten zu nähern. Der Zwerg wollten den dicken Müller mit einem Fausthieb auf den Hinterkopf betäuben – ein Stapel Brennholz neben Asberts Position hätte ihm das erforderliche Podest für diese Aktion geliefert. Bei der Ausführung seiner Tat sah Anga, dass der Mann im Nacken ein seltsames schwarzes nässendes Geschwür (5 cm Durchmesser) besaß.

Es gelang Anga zwar nicht, den Müller zu betäuben, aber es war ihm gelungen, den Mann von seiner Trägheit zu befreien. Der Müller wurde plötzlich deutlich agiler, ballte sofort seine Fäuste und schlug vehement zu – fast so, als ob ein anderes Wesen die Kontrolle über seinen Körper übernommen hatte. Trotz der Waffen der Gefährten war dieser Kampf nicht sehr schnell vorüber, weil die Wunden des Müllers in Windeseile weitgehend verheilten. Wenig später griff auch die Müllerin in den Kampf ein, genauso fremdgesteuert und aggressiv wie ihr Mann. Und kurz darauf schloss sich ein Junge dem Kampf an, der aus einem Lagerschuppen neben der Mühle herauskam.

C.55 Schwarze Wasser

Alle drei kämpften, bis sie kurz vor ihrem Tod zusammenbrachen. Alle drei hatten ein schwarzes Geschwür (an jeweils anderen Körperstellen). Sobald sie am Boden lagen, bohrte sich aus den Geschwürstellen jeweils ein widerliches Wesen: ein schwarzer fingerlanger Wurm mit Bohrrüssel und 20 cm langen durchsichtigen fadenartigen Tentakeln. Jede dieser „Quappen“ versuchte langsam und unbeholfen zum See zu robben. Alle drei wurden zertreten. Ulwun rettete mit Erster Hilfe dem Jungen (es war der vermisste Schüler Jorag) das Leben und verband auch das Geschwür, das aufgehört hatte, zu nässen.

Für Asbert und Melinda kam heilkundige Hilfe zu spät; sie starben.

Lelu hatte die gesamte Aktion beobachtet und war schwer beeindruckt. Das war wie bei ihren Live-Rollenspielen, aber in der Realität! Im echten Leben war so ein Kampf eine ganz andere Nummer, fürwahr. Sie hatte noch sehr viel zu lernen.

Bei einer kurzen Erholungspause erzählte Jorag von Alisa und seiner Flucht.

Die anderen Schüler halten mich für seltsam, und vielleicht bin ich das auch. Ich kann mir diesen ganzen Zauberkrampf nicht merken. Es wird meinen Vater bestimmt sehr traurig und sehr wütend machen, aber ich habe beschlossen, kein Magier zu werden. Ich brauche einen praktischen Beruf. Vielleicht kann ich Gärtner werden.

Aber egal. Alisa MacAelfin, also Elfie, die halten auch alle für seltsam, weil sie ein heimliches Talent hat, denn sie kann schwere Dinge mühelos in die Höhe schweben lassen. Sie ist so etwas wie meine einzige Schulfreundin in Nerranwart geworden. Zwei Seltsame, versteht ihr? Ich hab mir sogar eingebildet, dass sie mich nicht nur seltsam findet, sondern auch ein bisschen nett – mir ist es umgekehrt jedenfalls so gegangen, bei ihr. Nun ja, aber nach dem Wandertag ist Elfie irgendwie anders gewesen. Sie hat mich gar nicht mehr beachtet!

Am 25. Kranich hab ich Elfie nach dem Abendessen vor der Mädchendusche getroffen, um sie unter vier Augen zur Rede zu stellen. Nun ja, ich hab ihr zeigen wollen, dass sie mir viel bedeutet, und deshalb hab ich sie mit einem Kuss auf den Mund überrascht. Und was soll ich sagen – plötzlich hab ich eine unglaublich dicke Zunge tief in meinem Hals gespürt. Ich wäre beinahe erstickt, aber Elfie hat sofort damit aufgehört und ist weggerannt, und ich war froh, wieder atmen zu können und kotzen zu dürfen.

Danach hat es mir einfach gereicht, versteht ihr? Dieser ganze Zaubermist an der Schule sowieso – und jetzt auch noch diese Blamage mit Alisa. Ich bin sicher gewesen, dass sie spätestens beim Frühstück allen den tollen Zauberstreich erzählen würde, mit dem sie meine lächerliche Kussattacke abgewehrt hatte, und wie dumm ich dabei ausgesehen hätte. Diese Vorstellung hab ich nicht ertragen können! Ich bin deshalb noch in derselben Nacht aus der Schule geflohen. Im Cromer-Turm gibt es ein Fenster, von dem aus man einen alten „Notausgang“ erreicht, der die magischen Sicherungen der Schule zuverlässig umgeht. Das wissen alle Schüler vom Haus Cromer, aber sonst niemand.

Nach einer kalten schlaflosen Nacht am Seeufer bin ich am folgenden Vormittag zur Wassermühle. Ich hab die netten Müller gekannt und sie um Hilfe bitten wollen, damit mich die Boten meines Vaters finden, wenn sie mich im Rabenmonat nach Hause holen wollen. Sie sind am Ufer des Sees gestanden und haben mich zu sich her gewunken. Plötzlich ist so eine – Quappe – aus dem Wasser gesprungen und hat sich in mein Bein gebohrt. Der Schmerz ist gleich vorbei gewesen, aber irgendwie bin ich nicht mehr derselbe gewesen. Ich hab überhaupt nicht mehr sprechen können, und wenn ich versucht habe, wegzulaufen, haben mir meine Beine nicht gehorcht.

So habe ich die letzte Zeit untätig hier bei der Mühle verbracht, bis mein Körper plötzlich von einer fremden Macht gezwungen worden ist, euch anzugreifen.

Interessant!

Lelu und Jorag ritten zusammen zur Schule zurück. Die Gefährten versprachen, die Lehrer später über das Geschehen zu informieren (ohne die Neo-Viarchen zu verraten), und baten die beiden Schüler, bis dahin einfach ihren Mund zu halten und nichts über „die laufenden Ermittlungen“ zu erzählen. Das taten sie gern!

Die Gefährten ließen die Leichen der beiden Müller liegen und ritten nach Dubhwater. Ihr Bekannter, der Fischer und Räucherer Duncan, war nach wie vor empört. Als er vorhin einen weiteren Versuch unternommen hatte, von seinen Kollegen etwas Uisge zu schnorren, hatten sie ihn gleich an der Tür der Bootshütte abgewiesen; einem fremden blondlockigen Mädchen – bestimmt eine Zauberschülerin aus Nerranwart – hatten sie dagegen (rohen) Fisch spendiert! Kein Wunder, dass die Ausreißerin erschrocken war, dass er sie gesehen hatte. Bestimmt war es nicht richtig, ihr Unterschlupf zu gewähren, ohne die Schule zu verständigen, oder? Aber er war natürlich kein Verräter, Ehrensache.

Anga hatte die Idee, sein erstklassiges Schlaffpulver einzusetzen, das völlig geschmacklos war und eine kräftige Wirkung hatte. Es könnte Duncans Kollegen vielleicht in einen wirklich tiefen Tiefschlaf versetzen. Ulwun hatte die Idee, dass man Duncan erzählen sollte, er könnte mit einem fiesen Trunk seinen fiesen Freunden einen Streich spielen. Und HaoDai hatte die Idee, man könnte Duncan weismachen, der Trunk würde wässrigen Durchfall auslösen. Gesagt, getan.

Kichernd brachte Duncan also vier gut gefüllte Uisge-Becher an die Tür der Bootshütte, als Zeichen der Freundschaft und um zu zeigen, dass er weder nachtragend noch ohne Uisge-Vorräte war. Seine Freunde nahmen die Becher gern entgegen und schlossen die Tür wieder.

Eine halbe Stunde später war es recht ruhig in der Bootshütte geworden.

Alisa (bzw. Ralel) kam dieses vierfache Einschlummern der hiesigen Lebewesen etwas merkwürdig vor, aber sie wurde deshalb nur aufmerksam, ohne etwas zu unternehmen. Ungestört wollte sie bis zur Abenddämmerung noch in der warmen Hütte bleiben. Und ihre Quappen würden ihre Wirtskörper rechtzeitig animieren können, ganz gleich, wie schlaff diese momentan auch wirken würden.

Während Duncan in seiner Räucherhütte blieb, pirschten sich die vier Gefährten an die beiden Türen der klapprigen Bootshütte. Als sie dann von beiden Seiten hineinstürmten, hechtete Ralel durch die seeseitige morsche Holzwand ins Wasser, wobei sie ihre echte Gestalt (eines Riesenmolchs) annahm und Alisas Schulkleidung zerfetzt zurückblieb. Ralel tauchte sofort unter und wurde sowieso nicht verfolgt.

Ralel hatte kurz vor der Heimreise keine Lust, sich mit den hiesigen Lebewesen dieser kalten Welt anzulegen. Sie rechnete fest damit, dass ihre Quappen die Störung problemlos beseitigen würden.

Die vier Fischer schliefen alle sehr tief und ließen sich weder von dem Tumult stören noch von den Quappen wecken. Das Schlaff-Gift wirkte extrem gut!

Die vier Gefährten stachen mit scharfen Messern in die Geschwüre und veranlassten die Quappen zur panischen Flucht aus den schlaffen Wirtskörpern. Sie zertraten die Biester, ehe sie ins Wasser springen konnten (um dort extrem wendig und angriffslustig zu werden). Und sie verbanden die Wunden der vier Fischer, die unbeirrt weiterschliefen.

Schließlich baten die Gefährten den Räucherer Duncan, auf seine Freunde aufzupassen, bis die ihren Rausch ausgeschlafen hätten und dann vielleicht doch noch Durchfall bekommen würden. Das machte er kichernd. Er fand es echt erstaunlich, aber nicht unmöglich, dass ein gemeinsamer Riesenfurch seiner Kollegen die Wand der alten Bootshütte durchlöchert hatte. Ein toller Spaß, aber echt!

Platte Helden

Die Gefährten ritten zu den Magiergräbern, banden in der Nähe ihre Pferde an und versteckten sich hinter den Grabsteinen. Sie waren siegesgewiss. Sie hatten sieben Quappen zerstört, sie hatten die Zaubermaterialien vernichtet, und sie hatten die gestaltwandlerische Dämonin bereits einmal vertrieben. Für ihren vollständigen Triumph mussten sie bloß noch diese Dämonin eliminieren, die bestimmt am Abend dieses Myrktags an Nerrans Grab das Zentrum ihres Heptagramms errichten wollte, um die miternächtliche Heimreise in ihre Welt vorzubereiten. Na, die würde eine böse Überraschung erleben!

Ralels Exkursion nach Midgard

Am 21. Kranich um 0:10 erhielt die Hohe Dämonenfürstin Ralel in einer Wasserwelt der Nahen Chausebenen zu ihrer allergrößten Überraschung einen Ruf, den sie nicht ignorieren konnte. Sie wurde in einen kalten See in einer kühlen fremdartigen Welt versetzt, nicht als Projektionsgestalt, sondern leibhaftig in der ganzen Fülle ihres Molchkörpers. Glücklicherweise war ihr diese Welt nicht völlig unbekannt – in diesem Midgard gab es Lebewesen, deren roter Saft einerseits der Schlüssel für ein Ritual war, um durch ein passendes magisches Tor heimzukehren, und der andererseits ihren Kinderchen erlauben würde, sogar hier in der Fremde zu vollwertigen Dämonen heranzuwachsen, wenn sie die Kälte überstehen würden. Sie entließ sieben ihrer apfelgroßen Gallerteier in das Wasser des Sees; sieben weitere Eier waren noch nicht ganz reif, und sie behält sie deshalb noch bei sich.

Ralel war in Midgard etwas abseits von dem Ort angekommen, von dem der Ruf ausgegangen war. Sie schwamm in die entsprechende Richtung und ging an Land. Dort bemerkte sie ein schlafendes Lebewesen: den Holzfäller Grandon, der sich in Ufernähe einen Schlafplatz gesucht hatte. Ralel nahm seine Gestalt an und lähmte den Mann. Grandon erstickte.

Ralel zog seine Kleider an und nahm seine Sachen mit. Weiter südlich entdeckte sie im Wald nahe der Straße ein weiteres Lebewesen – einen Jungen, der über eine Wurzel gestolpert war, sich den Kopf gestoßen hatte und jetzt ohnmächtig am Boden lag. Seine Hände waren mit bunter Kreide bemalt, die Ralel als Beschwörungszeichen erkannte. Dieser kleine Stinker hatte ihr diesen Mist eingebrockt! Shelly erwachte und wollte fliehen, aber ein Axthieb trennte ihm den Fuß ab. Ralel besiegelte seinen Erstickungstod und nahm jetzt seine Gestalt an. Den nackten Toten und seinen Fuß brachte sie zum See, band Grandons Sachen an die Leiche und beschwerte den Rucksack mit großen Steinen (und der Axt), ehe sie das ganze Bündel auf den Grund des Sees sinken ließ.

Ralel hatte jetzt Shellys Kleider an. Die Hohe Dämonenfürstin hatte Shellys Gedächtnis während seines Sterbens kopiert und wusste nun, dass sie der Schüler einer Zauberschule war. Klasse – so sollte sie problemlos alles finden, um ihren Heimweg vorzubereiten.

Beim Wandertag am 22. Kranich überraschte Ral die Dämonin mit einem gefährlichen Bannspruch, der sie beinahe komplett vernichtet hätte. In Shellys Gestalt flüchtete sie in den Wald – und erspähte auf einer kleinen Wiese Alisa, die sich von ihren Mitschülern abgesetzt hatte. Sie wurde das nächste Opfer. Ralel verbuddelte ihre nackte Leiche und Shellys zerstörte Sachen.

Als Alisa traf Ralel in den folgenden Tagen die erforderlichen Vorbereitungen für ihre Heimreise. Das Intermezzo mit diesem Jorag, bei dem sie kurzzeitig ihre Kontrolle verloren hatte, störte sie nicht weiter, weil der Junge am nächsten Morgen verschwunden war, wie praktisch.

Nachdem alles geregelt war, kamen diese albischen Helden an die Schule und begannen zu nerven.

Deshalb war Ralel zu der Insel geflüchtet und von dort nach Dubhwater geschwommen.

Als Alisa hatte sie sich zu den vier Männern gesellt, die bereits unter der Kontrolle ihrer Quappen standen, sehr schön. Ralel war überzeugt, dass ihre anderen drei Kinderchen ebenfalls Blutspender gefunden hatten. Sie hatte keine Lust, in dieser kalten Gegend Kontrollgänge zu unternehmen. Entweder die Heimreise würde in Kürze klappen, oder sie würde später einen zweiten Anlauf mit erhöhten Vorsichtsmaßnahmen starten müssen.

In der Abenddämmerung hörte Ulwun plötzlich eines ihrer Pferde leise wiehern. Das Geräusch brach plötzlich ab.

Ralel hatte gerade die Pferde der Abenteurer gelähmt. Ihr bereitete das keine Mühe, und sie wollte möglichst alle Störversuche unterbinden oder erschweren, ehe sie sich auf die Insel für das Heimreise-Ritual zurückziehen würde. In Gestalt der (nackten) Alisa näherte sie sich den Gräbern der Magier. Sie wollte aus Nerrans Grab einen empyreischen Urstein aus außerirdischem roten Metall (in Stabform, relativ klein, aber verdammt schwer) holen, den sie als Fokuspunkt für ihr Ritual benötigte.

Da Ulwun ihre Gefährten bereits gewarnt hatte, dass gleich irgendetwas passieren würde, stürzten alle vier aus ihren Verstecken heraus, um Alisa zu attackieren, als sie sich den Gräbern näherte. Die Hohe Dämonenfürstin wechselte in ihre echte Gestalt, also in einen aufrechtgehenden 3m großen Molch mit scharfen Klauen an den „Vorderarmen“ (und mit 7 von insgesamt 14 möglichen Eiern an ihrer Bauchseite). Drei Männchen als Gegner, putzig – und ein Weibchen, das sich mit albernem Zaubereien abmühte.

Ulwun wollte Ralel ausgerechnet mit *Sturmhand* schaden, dem Lieblingszauber der Fürstin, gegen den sie selbstverständlich immun war. Gern hätte sie mit diesem Zauber alle Angreifer an die Bäume der Umgebung geschmettert (wozu sie locker fähig gewesen wäre), aber dummerweise unterlief ihr beim spontanen Gegenzauber gegen Ulwun ein Patzer und sie musste auf den Einsatz dieser Magie vorübergehend verzichten.

Dann mussten halt Ralels Krallen für das Ende der Angreifer sorgen. Anga, Flintstone und HaoDai mühten sich mit ihren magischen Waffen ab, während Ulwun zunächst (sinnlos) versuchte, eine *Schwarze Zone* zum Schutz vor Magie zu erzeugen.

Ralel genoss den ungleichen Kampf. Gern wollte sie ein paar Tote in dieser Welt zurücklassen, damit diese Lebewesen lernen würden, sie künftig in Ruhe zu lassen. Und wirklich stürzten nacheinander ihre Angreifer schwer verwundet und dem Tod sehr nahe zu Boden.

Vergeblich flehte Ulwun die Große Eule um Hilfe an.

Anga hätte Zornal auch gern angefleht, aber er hatte noch eine offene Rechnung und konnte nur noch auf Rettung durch andere hoffen. Ralel würde das natürlich verhindern.

HaoDai lag bereits im Sterben. Ohne Heilmittel hätte er seine Gottheiten in diesem Zustand gar nicht um Hilfe anflehen können. Aber zumindest war er noch nicht ganz tot. Ralel würde natürlich schnell dafür sorgen.

Flintstone lag auch am Boden, konnte sich aber mit Muttererde einreiben und ein Stoßgebet an Ghalea richten. Hätte das nicht geklappt, hätte Ralel nur noch Ulwun als Gegnerin gehabt. Wäre die Schamanin geflohen, hätte Ralel ihre drei Gefährten endgültig getötet. Oder Ulwun hätte vermutlich ebenfalls ihr Leben ausgehaucht.



Aber –

- Ghalea erhörte ihren Streiter! Und zu Ralels sehr großer Überraschung tat sich der Waldboden unter ihr auf und verschluckte sie.

Auf in die Winterpause!

Am nächsten Morgen (1. Rabe) kehrten die vier Gefährten „völlig zerzaust“ nach Nerranwart zurück.

Sie berichteten Algron Delmor, dass sie die am Loch Nerran lauende Gefahr für immer beseitigt hatten. Mit allerhöchster Wahrscheinlichkeit hatte Nerrans Bann im Lauf der Jahrhunderte seine Kraft verloren, so dass sich der von ihm gebannte Wasserdrache wieder aus dem Loch Nerran erhoben hatte. Flintstone und seine Freunde hatten das Untier beseitigt, das letztendlich verschwunden wäre, als ob es der Boden selbst verschluckt hätte.

Algron hörte sich diese Geschichte etwas ungläubig an, aber da die *Kugel der Wacht* nicht mehr blinkte, musste dieser Teil der Geschichte wohl stimmen.

C.55 Schwarze Wasser

Der Drache hatte versucht, mit fiesen „Wasseregeln“ die Anwohner des Loch Nerran in seine Gewalt zu bringen. Diesen Biestern waren leider die beiden Müller zum Opfer gefallen, die sich unter Anleitung des Drachen den armen Jorag geschnappt hatten, um ihm irgendwelche Folterqualen zuzufügen, wovon seine Wunden gewiss zeugen würden. Flintstone und seine Freunde hatten keine Wahl, als Jorag mit Waffeneinsatz aus der Mühle zu befreien. Kein Wunder, wenn der Junge jetzt unter partiellem Gedächtnisverlust leiden würde.

Glücklicherweise war Jorag sonst nichts passiert, aber Algron hätte bestimmt Verständnis, wenn der Junge sein Studium in Nerranwart beenden wollte. Er war tatsächlich nachts aus der Schule geflohen, weil ihn niemand vor den Hänseleien seiner Mitschüler in Schutz genommen hatte, was kein gutes Bild auf den Lehrkörper werfen würde, nicht wahr? Algron versprach, sich um eine gute Zukunft für den Jungen zu kümmern.

In Dubhwater hatten Flintstone und seine Gefährten geschickt und heimlich vier weitere Wasseregel aus befallenen Fischern entfernt. Die betroffenen Leute würden sich vielleicht über Verbände wundern, mit denen man sie im Schlaf verbunden hatte – aber manchmal musste man eben taktisch vorgehen, und das war in diesem Fall eben angesagt gewesen.

Mehr Einzelheiten wollten Flintstone und seine Freunde dem Schulleiter gar nicht anvertrauen. Das Ergebnis zählte, der Weg dorthin aber nicht. Algron stimmte zu.

Shelly und Alisa waren leider verschwunden. Die beiden waren höchstwahrscheinlich Opfer des Wasserdrachens geworden.

Alisa war ein Fall für den Schulleiter – er sollte dem Gildenmeister von Haelgarde mitteilen, dass das Mädchen leider ein Opfer des Ungeheuers von Loch Nerran geworden war, und dass ihr Tod von Flintstone und seinen Freunden gerächt worden war.

Shelly war ein Fall für die Abenteurer. Sie würden die traurige Nachricht nach Kiepwod heimbringen.

Über die Neo-Viarchen verloren die Gefährten kein Wort. Sie hielten also ihr Wort.

Flintstone erklärte Algron, dass er sich sehr gefreut hatte, dass eine junge Schülerin wie Lelu auch in Stressmomenten eine tüchtige Hilfe gewesen wäre. Bestimmt würde das an ihrer guten Ausbildung in Nerranwart liegen. Algron strahlte.

Am 2. Raben traten die Freunde den Heimritt an.