

# Die Nebel der Zeit

Triangelum - Teil 2

Prolog

Kapitel 1 - Ibensul

Kapitel 2 - Murratal

Intermezzo 1

Kapitel 3 - Die Wassermühle

Intermezzo 2

Kapitel 4 - Fentovia

Intermezzo 3

Kapitel 5 - Das Heerlager

Intermezzo 4

Autor: Stephan Raufer

Kapitel 6

Das Sommercamp

Kapitel 7

Das magische Tor

Kapitel 8

Dunkelwelt

Kapitel 9

Umbrosia

Epilog



## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

Prolog:

Lanhein wälzte sich träge in den sumpfigen Mooren Umbrosias. In dieser Jahreszeit der kurzen Tage während der langen Dunkelheit, lag alles die meiste Zeit in dichtem Nebel verhüllt. Waren es einmal keine feuchten, kühlen, grauen Wolkenschleier, welche gleich einem nassen Tuch über der einsamen, leeren Landschaft des Schattenlandes lagen, jagten Schneestürme mit großer Kälte durch die weite Ebene aus Wasser und Land, brachten ihn zum Erschauern.

Allerdings war dies ebenso ein Moment, welchen Lanhein stets mit großer Vorfreude herbeisehnte. Regelmäßig zu dieser Zeit begann der Sumpf an der Oberfläche zuzufrieren und der Drache konnte dadurch endlich damit beginnen, die sich ausbreitende Eisschicht mit seinem kräftigen langen Drachenschwanz in tausende kleine Stücke zu zerschlagen. Das frisch gebildete Eis zerbrach dann unter lautem Klirren und Krachen. Viel mehr als dies gab es jetzt eh nicht zu tun. So hatte Lanhein eine wahre Meisterschaft darin entwickelt die Eisdecke zu zerbrechen.

Mal wartete er ein wenig kürzer, ein anderes Mal ein wenig länger, bis das Eis dicker und tiefer gefroren war. Dann schlug er schwächer oder kräftiger auf die zerbrechliche, gefrorene, dünne Schicht aus Wasser ein. Jedes Mal klangen die entstehenden Geräusche ein wenig anders als das Mal zuvor. Tiefer oder höher, lauter oder leiser oder auch nur länger anhaltend, hallte es hierauf durch die Stille, welche ihn ansonsten umgab. Die aus den einzelnen Tönen entstehende Musik bereitete Lanhein solch eine Freude, dass der Drache es nie schaffte, genug davon zu bekommen.

An manchen Tagen wenn die Nebelschwaden am Abend nicht zu dicht waren, konnte er ein helles Schimmern über den Himmel wandern sehen. Unstete Fackeln von grünen, leicht bläulichen Lichtstrahlen huschten dann über das Firmament, mal in Zacken, mal in Kreisen oder nur als unbestimmtes Flimmern. Der Teil des nächtlichen Sternengewölbes wurde von dieser gespenstischen Erscheinung erleuchtet, welcher selbst an den schönsten Sommertagen nie von der Sonne berührt wurde.

Sogar in der alten, knorrigen Mooreiche, die auf einem kleinen Hügel mitten im Sumpfes stand, herrschte zu dieser Jahreszeit Ruhe. Dies kam normalerweise eher selten vor und war von daher etwas, dass reichlich ungewöhnlich war. Üblicherweise hauste hier eine ganze Bande von Trollen, die auf den ersten Blick recht putzige Kerlchen waren. Dennoch war der Drache sich bei ihnen lediglich in einem Punkt sicher, nämlich dass sie es immer darauf anlegten, ihn zu ärgern. Nie aber entfernten diese Rabauken sich so weit von dem alten Geäst, dass sie erwischt werden konnten, obwohl Lanhein dies eigentlich nicht wirklich beabsichtigte.

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

Üblicherweise jedoch führten die drei sich wie richtige Quälgeister auf. Neben einem Falken der ab und an zwischen den Wolken seine Bahnen zog, waren sie aber auch gleichzeitig nicht selten für Wochen und Monate die einzigen Lebewesen, welche der Drache zu sehen bekam. Aus einer Laune heraus hatte er den Trollen deshalb Namen gegeben. Thor, Odin und Freya hatte Lanhein sie genannt und inzwischen überdies gelernt, zwischen den drei Tunichtguts zu unterscheiden.

### Kapitel 1 - Ibensul

Einen Teil ihres Heimweges vom jährlichen Treffen der Weisen des Alten Volkes hatten Rangubald der Runenmeister von Murrthal und seine Gefährtin Brungard die Brunnenwächterin des Dorfes bereits hinter sich gebracht. Nach dem langen, steilen Anstieg standen sie jetzt oben auf der Anhöhe und sie blickten zurück hinunter in das Tal.

Ein Fluss schlängelte sich am Fuße des soeben überwundenen Abhanges in seinem mäandernden Bachbett gemächlich Richtung Norden. Ihnen gegenüber konnten sie ein mächtiges Gebirge ausmachen. Dicht an dicht standen hier eine Reihe steiler Felsen beisammen, ein jedes dieser Steinmassive hatte eine Höhe von vierzig oder gar sechzig Männern. Diese steinernen Klippen begannen gleich jenseits des Gewässers am Flussufer und sie liefen nahezu halbkreisförmig um eine davor liegende, weitläufige Wiese herum, sodass diese von den Felsen komplett umschlossen wurde.

Selbst aus dieser Entfernung konnte man noch die hölzerne, bemalte Säule inmitten des ebenen Platzes zwischen dem Fluss und den dahinterliegenden Bergen erkennen. Manch einer wusste zu berichten, dass diese Ruine eines Baumes einst eine immergrüne Eibe war, welche schon vor Urzeiten hier geblüht hatte. Beinahe solange wie es Menschen gibt, wurde dieser Ort Ibensul genannt und fast ebenso lange war dies der mytische Ritualplatz des Alten Volkes. Gleichfalls seine Sippe die Ephalumannen, die Menschen vom Hohen Stein, fühlte sich neben zahlreichen anderen Stämmen dieser Gemeinschaft zugehörig.

Im Gegensatz zur großen Sonnen-Feier war die Winter-Zeremonie stets nur für die Weißen und Ältesten der Stämme bestimmt gewesen. Aus allen Dörfern und Städten des ganzen Landes hatten sie sich auch dieses Jahr wieder eingefunden, um in einer feierlichen Nacht die Rückkehr des Lichtes zu begehen. Mag sein, dass vor ewigen Zeiten die Menschen dies taten, weil sie Angst vor dem Fernbleiben der Sonne empfunden hatten. Diese Tage des Aberglaubens waren allerdings längst vergangen. Heute diente das ganze Brimborium, der ganze Zauber vor allem dafür, ihre Zusammengehörigkeit zu beschwören und die gemeinsame Zukunft zu beratschlagen.

"Lass uns weitergehen, wollen wir morgen gegen Abend in Murrthal sein, müssen wir uns beeilen. Der Weg ist noch weit."

Mit diesen Worten knüpfte Brungard an seiner Seite ihren Umhang aus Ziegenleder enger, da es inzwischen abermals leicht zu schneien begonnen hatte. Seine Begleiterin drehte sich hierauf um und sie ging auf dem schmalen Pfad davon. Leicht mürrisch folgte ihr Rangubald, hatte sie ihn doch aus seinen Gedankengängen geholt. Die Brunnenwächterin lief derweil der Kette von bewaldeten Hügeln entgegen, welche nun

vor ihnen lag. Manchmal bedurfte es eben jemandes, der die Sachen in die Hand zu nehmen wusste, dies hatte sie in vielen, mit ihm zusammen verbrachten Jahren gelernt. Ein Träumer das war er, welcher allzu gerne die alltäglichen Dinge vergaß, um in irgendwelchen Hirngespinnsten zu wandeln. 'Was wohl gerade in seinem Kopf vorging', fragte sie sich im Weitergehen. Ob er überhaupt den Schwarm Krähen sah, die vor ihnen über der verschneiten Wiese nach den letzten Samen des vergangenen Herbstes im Wildgras suchten.

Die Brunnenwächterin wusste gar nicht, wie Recht sie mit ihrer Annahme hatte, denn ihr Gefährte war tatsächlich erneut in seine verstrickte Gedankenwelt hinabgeglitten. Ein jedes Mal aufs Neue wurde Rangubald von der großen Winter-Zeremonie ergriffen, desgleichen in der gestrigen Nacht als eine stattliche Anzahl an Feuern auf dem Platz bei der Ibensul gebrannt hatten. Darum versammelt waren die Vertreter der einzelnen Völker. Zu Beginn standen diese sortiert nach den Landesteilen ihrer Herkunft an den Feuerstellen, dies würde sich zweifelsohne aber im Laufe der bevorstehenden Feierlichkeiten in einem fort ändern. Die mächtigen, ehrwürdigen Sippen aus Ubil, Sagumbra und Usipata bildeten deshalb anfangs jeweils ihren eigenen Kreis, während die kleineren Stämme an den übrigen Feuern zu finden waren.

Gemäß der Tradition hatte das Fest seinen gewohnten, von alters her überbrachten Gang genommen. Sobald es dunkel geworden war, hatten zuerst einige der Anwesenden verschiedene Lieder und Weisen ihrer Stämme neben der Ibensul vorgetragen. Weit nach Sonnenuntergang war schließlich Radewald der Zeremonienmeister auf einer etwas höher gelegenen Plattform zwischen den Felsen erschienen. Das Horn eines Ochsen hing an seinem ledernen Gürtel, welcher einen bis zu den Knöcheln reichenden, gewebten Überwurf aus grober Wolle zusammenhielt. Bedächtig streckte der alte Meister seinen Arm aus, auf dem ein Falke saß. Mit einer kurzen schnellen Geste ließ er den Vogel fliegen. Der Greif schraubte sich immer höher in den Nachthimmel, vor einer im Untergehen begriffenen, schmalen Mondsichel im Westen. Bald würden nur noch die Sterne das Firmament erleuchten. Als Radewald nun beide Hände hob, um die Vertreter der Stämme auf diese Weise zu begrüßen, wurde es unten an den Feuern auf der Wiese augenblicklich still.

Brungard und Rangubald legten auf ihrem Heimweg eine kurze Rast ein, als gegen Mittag die Sonne für wenige Augenblicke durch die Wolkendecke brach. Bisher waren sie gut voran gekommen. Die Wanderer packten ihre Bündel bei einer Quelle auf ein paar flache Steine, sodass sie sich darauf setzen konnten. Ihr Blick war dabei auf die Berge gerichtet, welche sie am Nachmittag erreichen würden. In klarem Wasser getunktes Brot, sowie ordentlich vom geräucherten Schwein mit Schwarte, dies würde sie für die Anstrengungen des weiteren Weges stärken.

Die Brunnenwächterin versuchte nebenher ein Gespräch anzufangen, gab ihre

Bemühungen aber bald wieder auf. Zu sehr war ihr Gefährte offensichtlich noch mit dem vergangenen Abend beschäftigt. Ja möge er nur schweigen, der zottelige Brummbär der er nun einmal war. Sie würde indessen die verschneite Landschaft genießen, durch die sie ihre Wanderung durch die Berge führte. Selbst an solch einem Wintertag, an dem das Wetter ständig zwischen Schneegestöber, tief zwischen den Tälern hängenden Wolken und kurzen Momenten mit Sonnenschein abwechselte, konnte man viel entdecken. Sei es nur die Spur eines Fuchses der ihren Weg querte, oder der Schrei eines Kauzes aus einem Baum am Rande einer kleiner Schonung von Birken, welche sich auf einer vom Sturm freigelegten Fläche angesiedelt hatten.

Der Zeremonienmeister wartete bis es auf dem Platz völlig ruhig geworden war. Erst jetzt begann er die anwesenden Stämme mit ihrem Namen aufzuzählen, hierbei begrüßte er viele der Versammelten persönlich. Anschließend wandte er sich an die gesamte Menge der Zuhörer mit der Frage, ob irgendwelche Probleme vorlägen. Die Vertreter der Stämme hatten nun die Gelegenheit ihre Anliegen vorzubringen. Die einen verdächtigten die Bewohner des nächstgelegenen Dorfes des Diebstahls ihres Viehs, andere erhoben Anspruch auf ein Feld, welches in diesem Jahr vom Nachbarn bestellt worden war.

Ein Vertreter aus Sagumbra erhob Einspruch, dass ein Mädchen seines Stammes nach der Heirat zu ihrem Mann nach Usipata ziehen sollte. Dafür wären die Mädchen aus Sagumbra zu edel und zu fein. Hier schallte allgemeines Gelächter über den Platz. Ein jeder Umstand der vorgetragen wurde, welche Streitigkeiten auch vorhanden waren, stets wusste Radewald einen Rat hierzu zu geben und man wurde sich im Allgemeinen bald einig.

Zum Abschluss der Zeremonie hieß der alte Meister einen der beiden Männer, die nahe der Felsen einen Hirsch über den offenen Flammen grillten, zu ihm herüber zu kommen. Der Zeremonienmeister nahm sodann das Trinkhorn von seinem Gürtel und drückte es dem Mann in die Hände. Dieser füllte das Gefäß aus einem neben dem Feuer stehenden Fass. Mit einem bereitliegenden Messer schnitt er danach ein Stück aus der Keule des gebratenen Hirsches. Sobald dies erledigt war, brachte er Horn und Braten zu der Plattform zurück.

Radewald nahm den Brocken Fleisch und stopfte ein Ende davon in seine linke Faust. Seine Hand streckte er sogleich den Sternen entgegen, worauf wenige Augenblicke später der Falke aus der dunklen Nacht herunterstürzte. Der Jäger der Lüfte packte mit seinem kräftigen Schnabel das ihm Dargebotene nahezu im freien Fall. Der Vogel stieg dann erneut steil in den finsternen Himmel auf, kreiste mehrmals über dem Ritualplatz und kehrte schlussendlich auf des Meisters Arm zurück. Der erhob darauf das Horn und grüßte ein letztes Mal die Vertreter der Stämme. Nachdem nun der rituelle Teil der Feier abgeschlossen war, würde er die restliche Nacht über in seinem Zelt zu finden

sein, das ganz am Rande des Platzes stand. Diese Möglichkeit würden gewiss viele nützen, um ein ganz privates Gespräch mit dem Zeremonienmeister führen zu können.

Die offizielle Zeremonie war damit beendet und es folgte der gemütliche Teil des Festes. An den Feuern wurde jetzt gegessen und getrunken, währenddessen wurden ganz nebenbei die Familienangelegenheiten der Sippen geregelt. Die Gelegenheit wurde ebenso dafür genutzt, um die verschiedensten Geschäfte unter den Stämmen abzuschließen. Spät wurde es in dieser Nacht ruhig an der Ibensul. Lange noch wurde im Schein der Flammen gescherzt, gelacht, gesungen und manchmal auch gestritten, bis schließlich alle in Decken gehüllt an ihren Feuern kauerten und eingeschlafen waren.

Die Dunkelheit hatte sich längst über die Landschaft gelegt, als die Wanderer zu ihrem Rastplatz für die Nacht gelangten. Unter einem windgeschützten Felsvorsprung richteten die beiden ihr Lager ein. Zunächst sammelten sie in der Umgebung genügend trockenes Holz zusammen, damit Rangubald mit einem Feuerstein und etwas Zunder ein Feuer entzünden konnte. Brungard füllte anschließend eine handvoll Schnee, von dem es überall reichlich gab, in eine Tasse aus gebranntem Ton. Dieser schmolz sogleich über den wärmenden Flammen des Feuers. Nun gab die Brunnenwächterin verschiedene Kräuter, welche sie bei sich trug, in das gefüllte Gefäß hinein. Wilde Malve, Arnika und Mädesüß würden einer Erkältung vorbeugen, reichlich Kamille hingegen den bitteren Geschmack übertünchen. Gemeinsam mit einigen gedörrten Früchten und Beeren würde das heiße Getränk ihr Abendessen sein. Die beiden hatten sich zuhause sorgfältig auf ihre Reise vorbereitet, zu dieser Jahreszeit war das einfach nötig.

Vor dem Einschlafen wollte Rangubald unbedingt die Runen befragen. Aus einem Beutel, der um seinen Hals hing, nahm er die acht kleinen Äste heraus. Dies waren die Runenstäbe, was man leicht an der mit geschnitzten Zeichen verzierten Oberfläche erkennen konnte. Der Runenmeister schüttelte sodann die kleinen Stäbe zwischen seinen beiden Händen, bevor er sie vor sich in die Luft warf. Nun fuhr er mit seiner Linken über die am Boden liegenden Ästchen, während er sich mit seiner Rechten die Augen zuhielt, genauso wie es das Ritual verlangte. Rangubald öffnete hiernach gespannt seine Augen, damit er das Ergebnis seines Wurfes begutachten konnte. Die Runen meinten es gut mit ihm. Oft gaben sie auch keine Antwort, stellten stattdessen lediglich einen ungeordneten, nichtssagenden Haufen aus totem Holz dar. Heute jedoch wollten sie offenbar zu ihm sprechen.

Ein wenig musste er die Stäbe noch zurechtrücken, dann konnte er drei Zeichen erkennen. Ganz links bildeten zwei schräg daliegende, kurze Ästchen ein Kreuz und sie lagen dabei ein Stückchen über einem senkrechten, langen Ast. Wären die kurzen Äste direkt auf dem langen Stab gelegen, so wäre es das Zeichen Hakal gewesen. So aber musste der Runenmeister das Zeichen als das seltene Wort Zubr verstehen.

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

Die nächsten beiden Hölzchen, dies waren lange Stäbe, lagen fast senkrecht. Sie berührten sich oben, unten standen sie dagegen ein Stück auseinander. Nahezu das Zeichen Reid, dieses steht für Reise oder Ritt.

Das dritte Zeichen bildeten zwei senkrechte, lange Stäbe, mit einem obenliegenden, waagrechten, kurzen Ästchen dazwischen. Das Zeichen Ur konnte der Runenmeister darin erkennen. Es bedeutet Schutz, Tor oder auch Haus.

Zubr Reid Ur

Der Zauber reist durch das Tor, sollte das vermutlich heißen. Es war eben so eine Sache mit den Runen. Eine ganz genau Antwort gaben sie nie. Ihre Aussage erschloss sich meist erst im Nachhinein.

Möglicherweise waren die Ereignisse des gestrigen Abends mit der geheimnisvoll klingenden Prophezeiung gemeint, beunruhigenden Zeichen waren am Firmament zu sehen gewesen. Grüne und blaue Lichter waren während Zeremonie über den Bergen am Himmel erschienen. Genau in diese Richtung soll der Sage nach das Tor nach Umbrosia gelegen haben. Diese Tor war, soweit man dies mit einiger Bestimmtheit sagen konnte, ein geheimer Durchgang in das Schattenland, von dem es selbst viele Erzählungen und Legenden gab. Eine ganz andere, eigene Welt voller Gefahren und seltsamer Wesen musste dieses mystische Land sein, falls man den alten Geschichten Glauben schenken wollte.

Nur wer der Magie kundig war, konnte überhaupt nach Umbrosia gelangen, wie das Schattenland gleichfalls genannt wurde. Selbst wenn das Alte Volk seinen Aberglaube längst abgelegt hatte, viel Gutes hatten die ungewöhnlichen Leuchterscheinungen bestimmt nicht zu bedeuten. Die bunten Lichter am Himmel, von etwas Ähnlichem war seit vielen Monden nicht mehr berichtet worden. Das letzte Mal dass Derartiges gesichtet wurde, zehn oder gar zwanzig Generation mögen seitdem vergangen sein, war zu der Zeit der großen Prüfung. Die fürchterlichen Jahre als das Heer des Schreckens drohte ihr ganzes Volk zu vernichten.

Sicherlich heute würde Rangubald keine Antwort mehr auf diese Fragen finden, stattdessen drehte er sich Brungard zu. Sofort sah der Runenmeister, dass seine Gefährtin bereits eingeschlafen war. Bevor er es der Brunnenwächterin gleich tun wollte, strich er dieser noch eine Locke aus der Stirn. Nach einer ruhigen, wenn auch kalten Nacht, verlief ihr weiterer Weg ohne viel Aufregung. Früh waren sie aufgebrochen, sie würden Murratal deshalb am Abend kurz nach Einbruch der Dunkelheit erreichen.

Das Treffen des Alten Volkes war mit der großen Nacht beendet worden, daher waren

viele der Gäste gleich am Morgen abgereist. Rangubald wollte indessen, bevor sie selbst aufbrachen, mit Radewald noch ein paar Worte über die seltsamen Zeichen der Nacht wechseln. Auf dem Weg zu dem Zeremonienmeister traf er seinen Freund Friedenreich, der aus Ubil stammte und vor den Toren Fentovias die Tätigkeiten eines Müllers sowie eines Heilers ausübte. Eine Reise nach Fentovia war bereits seit Längerem eingeplant. Obschon der Runenmeister sich auf den Besuch des Müllers freute, hatte er aus den unterschiedlichsten Gründen den Termin hierfür immer wieder vor sich hergeschoben. Jetzt hatten sie sich für die Zeit nach der Schneeschmelze verabredet. Brungards und Rangubals gemeinsamer Sprössling Teutebrand sollte ebenfalls mitkommen, damit dieser bei Friedenreich in die Lehre gehen konnte, denn der Junge sollte das Handwerk des Müllers erlernen.

Das eigentliche Gespräch mit dem Zeremonienmeister hatte ihn entgegen seiner Erwartungen mehr beunruhigt als beschwichtigt. Wie erwartet hatte ihn der alte Meister mit seinem Falken auf den Schulter empfangen. Radewald waren gestern ebenso die Lichter am Himmel aufgefallen und auch er sah in ihnen ein Zeichen dafür, dass in der Zukunft große Schwierigkeiten auf das Alte Volk zukommen könnten. Nun die Zeichen waren eine Sache, die tatsächlichen Ereignisse eine ganz andere. In ihrem weiteren Gespräch sprach der Zeremonienmeister von einem drohenden Krieg mit dem Völkern jenseits des großen Stromes im Westen. Davon war in der Nacht zuvor bereits an allen Feuern zu hören gewesen, aber ohne dass es jemand gewagt hätte, dies derart offen auszusprechen.

Radewald und Rangubald waren sich darin einig, dass die Dinge im Königreich nicht gut standen. Ebenso stimmten sie darin überein, dass dieses Problem gemeinhin weniger eine Angelegenheit des Alten Volkes darstellte. Dementgegen träumten die neuen Mächte ein weiteres Mal von großen, blühenden Reichen. Ihr Volk war diesen Mächten gegenüber traditionell zu Tribut verpflichtet, von daher würde ein Krieg unabsehbare Folgen für sie alle haben. Freilich waren es weniger diese äußeren Umstände, worüber der Runenmeister nach ihrer Unterhaltung wirklich besorgt war. Radewald hatte sich vielmehr im Laufe ihres Gesprächs öfters nach Teutebrand erkundigt.

Er wusste, dass der Zeremonienmeister ernsthaft nach einem Nachfolger Ausschau hielt. Nun offenbar, zumindest hatte Rangubald dies so verstanden, zog er den Jungen dafür in Betracht. Wer würde seinem Sohn denn nicht das Beste wünschen? Die Sache hatte indes einen Hacken, welcher bei ihm ein Unwohlsein verursachte. Ein Zeremonienmeister sollte der schwarzen Magie kundig sein, nicht vielen war dies gegeben. Weiße und Schwarze Magie sind Dinge, welche für gewöhnlich bei den meisten Menschen auf Unverständnis stoßen. Dabei stellt nur die schwarze Magie die echte Magie dar. Die weiße Magie kann fast jeder erlernen. Nichtsdestominder zählte für viele gleichfalls ein Handwerk wie die Schmiedekunst zu der weißen Magie. Sicherlich gehörten jedoch Heiler, Runenmeister und Brunnenwächter zu diesen

geheimnisumwobenen Tätigkeiten hinzu.

Die schwarze Magie war mehr. Vielen Leuten waren die Zaubersprüche dieser dunklen Kunst nicht nur absolut unverständlich sondern geradezu unheimlich. Letzten Endes konnte man mit Hilfe der Sprüche Ereignisse heraufbeschwören, welche mit dem üblichen Denken nur äußerst schwer oder ganz und gar nicht mehr zu erklären waren. Schlimmer noch, ein manches Mal war die schwarze Magie mit entsetzlichem Schaden für andere Dinge oder sogar für andere Lebewesen verbunden. Dabei barg selbst die weiße Magie ihre Gefahren und Risiken, weshalb sie nur von den Kundigen angewandt werden sollte.

Oft ist es eben so!

Wer das Gute kennt, kennt meist auch das Böse.  
Nur ob dies in gleicher Weise ebenso andersherum gilt,  
ob das Böse das Gute kennt, dies ist äußerst zweifelhaft.

Aus diesem Grunde gilt es stets das Gute zu stärken und zu verbreiten.

### Kapitel 2 - Murrthal

Das aufgeregte Gebell der Hunde konnten Brungard und Rangubald bereits hören. Allzu lange sollte es nicht mehr dauern, bis sie zu ihrem Heimatdorf Murrthal gelangen würden. Die handvoll Häuser des idyllischen Fleckens könnte man bestimmt gleich am Rande des Waldes bei den letzten Bäume sehen. Die Legende des Dorfes Murrthal begann mit Ulfiss. Der Sohn eines einfachen Bauern, aus einem weiter nördlich gelegenen Ort in Ephalu, hatte die Siedlung Murrthal einst gegründet. Damals hatte eine Truppe nomadischer Reiter, aus dem Gebiet östlich des großen Moores mit den vier unheilvollen Strömen, die Freiheit des Volkes vom Hohen Stein bedroht. In blutigen, verlustreichen Kämpfen konnte Ulfiss diese Krieger der Steppen und der Ebenen besiegen. Die Eindringlinge verschwanden hiernach beinahe noch schneller, als sie zuvor aufgetaucht waren.

Über Ulfiss wurden annähernd so viele Geschichten erzählt, wie über den legendären Stammesführer Knadarook der Gründungsvater der Sippe der Ephalumannen. In der Zeit der großen Prüfung war Knadarook einer jener Anführer des Alten Volkes gewesen, welche gemeinsam das Heer des Schreckens besiegt hatten. Aus den bis dahin als umherziehende Jäger lebenden Stämmen, wurden zu jener Zeit sesshafte Bauern. Ephalu, Kerusci, Tenctera und zahlreiche weitere Länder wurden in jenen längst vergangenen Tagen gegründet. Hunderte von Jahren waren seitdem vergangen und die Menschen in diesen Gebieten lebten inzwischen im Wesentlichen vom Bestellen ihrer Felder und von ihrem gehaltenen Vieh. Wenngleich die Jagd auf die zahlreichen wilden Tiere in den Tälern der Umgebung, sowie das Sammeln von Beeren und Früchten in Wiesen und Wäldern, noch immer mit für ihr Überleben sorgte.

Die Brunnenwächterin und der Runenmeister hatten mittlerweile den Saum des Waldes erreicht und vor ihnen auf der anderen Seite des Tales war ihr Heimatdorf zu erkennen. Die annähernd ein Dutzend Hütten der einzelnen Familien lagen lose den Hang entlang verteilt. Es war bereits vor einiger Zeit dunkel geworden, daher brannte kaum irgendwo mehr das Licht, weshalb man lediglich die Umrisse der Häuser ausmachen konnte. Ein Stückchen unterhalb des Dorfes war am Grund des Tales die Spiegelung einer größeren Wasserfläche wahrzunehmen. Einen von Schilf und Hecken gesäumten Weiher konnten man deshalb höchstens dort erahnen. Ein leises, stetes Rauschen, Gurgeln und Gluckern war von weiter hinten im Tal zu hören. Die Geräusche stammten von einem Wasserfall, der hier einen etwas höheren Felsabbruch hinabstürzte. Er bildete einen von mehreren Zuflüssen, welche den Dorfteich speisten.

Talabwärts entsprang dem traulich daliegenden See ein ruhig vor sich hin fließender Bach. Das schmale Gewässer zog sich in zahlreichen, verschlungenen Schleifen durch die tiefer gelegene Talaue. Über jedem der Häuser im Tal hing Rauch, bestimmt wartete also auch auf die Wanderer schon die warme Stube. Nach den Entbehungen der

vergangenen Tage ihrer Reise, die Brungard und Rangubald im Freien verbracht hatten, würden sie sich bald gleichfalls an der Feuerstelle erwärmen können. Das Zuhause des Paares war die am weitesten oben gelegene Hütte in der überschaubaren Siedlung. Auf ihrem Weg durch das Dorf trafen sie auf keine Menschenseele. Selbst die Hunde hatten aufgehört zu bellen, nachdem sie die beiden erkannt hatten.

Nur eine Katze schlich um das Eck einer der Hütten, drehte sich kurz nach ihnen um und verschwand darauf geradewegs so, als hätte sie der Erdboden verschluckt. Brungard hatte die Tür ihres Hauses erst einen Spalt weit geöffnet, da erblickte sie sogleich Teutebrand. Wie sie ihm aufgetragen hatte, war der Sprössling gerade mit dem Rupfen einer Ente beschäftigt. Vor der Abreise hatte die Brunnenwächterin ihrem Sohn ausführlich erklärt, wie er den Vogel von seinem Gefieder befreien konnte. Wichtig war dabei, dass das Tier zuerst kurz in heißes Wasser getaucht wird, bevor man mit dem Rupfen beginnt, dann würde einem die Arbeit leichter von der Hand gehen.

Ihr Sohn hatte indessen die Ente bereits fertig geputzt und musste nun lediglich noch die heruntergefallenen Daunen und Federn zusammenkehren. Das ausgerupfte Gefieder würden sie morgen säubern und anschließend trocknen lassen, um es später für ein Kissen oder eine Decke verwenden zu können. Solange Rangubald und Teutebrand mit dem Auspacken und dem Verstauen ihres Gepäcks beschäftigt wären, würde sie aus dem Entenklein eine Suppe kochen, diese sollte es zum späten Abendessen geben. Den Braten wollte sie an einem der nächsten Tage zubereiten, wann genau wusste Brungard im Moment jetzt selbst nicht.

Der Sohn begrüßte die Heimkehrer freudig. 'In den letzten Tagen sei es ihm doch ab und an langweilig geworden, vor allem wenn er Nachts ganz alleine im Haus gewesen war', erzählte der Sprössling den Eltern nachdem alle am Tisch saßen und die Suppe aßen. 'Meistens sei er dennoch ganz gut zurecht gekommen, nur einmal hätte er kleinere Probleme gehabt. Dies sei an dem Tag gewesen, als der Esel ausgebüxt wäre und er das Tier suchen gehen musste. Von den anderen Dorfbewohner hatte niemand den Esel gesehen und weder am Teich, an dem Bach oder oben am Wasserfall war das Tier zu finden gewesen. Dies bedeutete natürlich ebenfalls, dass der Graue zumindest nicht ins Wasser gefallen war, da er ansonsten hierbei möglicherweise hätte ertrinken können.'

Der Junge hatte aus diesem Grund heraus beschlossen, das Tier weiter hinten im Tal suchen zu gehen. Wie er nun voll Sorge um den Esel durch den Wald lief, kam ihm vieles von dem beängstigend vor, was um ihn herum geschah. Sogar wenn nur eine Eule schrie, jagte ihm dies plötzlich einen Schrecken ein. Obwohl Teutebrand normalerweise eigentlich nicht sehr furchtsam war und er den Ruf des Vogels bestens kannte. Es wird dem Esel hoffentlich nichts passiert sein, die Mehrzahl der anderen Tiere der Flure und des Waldes werden dem Tier kaum etwas angetan haben. Den Marder, den Biber und

den Dachs, die Hasen, die Rehe oder die Hirsche musste der Graue sowieso nicht fürchten.

Selbst der Fuchs, der Luchs, nicht einmal die Wildschweine waren für den Esel wirklich gefährlich. Auf den Bär und die Wölfe hätte der Graue gewiss achten müssen, falls diese zur Zeit im Tal unterwegs gewesen wären. Allerdings wären momentan Bären oder Wölfe in ihrer Gegend umhergestreift, ein jeder hätte dies sofort gewusst. Die allermeisten Vögel waren hingegen völlig harmlos für das große Tier. Mit dem Falken, den er im Wipfel eines Baumes sitzen sah, verhielt es sich in dieser Hinsicht genauso. Eine Gefahr sah der Junge höchstens darin, wenn einer der Geier sich am verunglückten Grauen zu schaffen gemacht hätte.

Teutebrand war das Tal bereits ziemlich weit hinaufgestiegen, ohne auf ein Lebenszeichen des Esels gestoßen zu sein, da hörte er unvermittelt den Schrei des Tieres. Die Stimme des Grauen kam scheinbar von einer in der Nähe gelegenen Lichtung. Mehrere große, klobige Felsen befanden sich auf diesem engen, offenen Platz zwischen den Bäumen und machten die Lichtung zu einer ganz besonderen Stelle im Wald. Vier kleinere Findlinge standen dort nahezu aufrecht in der Waldwiese und diese waren fast völlig mit Moos überwachsen. Waagrecht über ihnen lag eine immense Steinplatte, diese war derart riesig, dass leicht ein ausgewachsener Ochse darauf gepasst hätte. Alle nannten diesen Ort nur den großen Tisch, freilich bei den Steinen konnte der Junge den Esel ebenso wenig finden.

Außer Frage stand, dass er den Schrei des Tieres gehört hatte, deshalb kletterte der Junge auf den seltsamen Steinhäufen hinauf. Zwar hatte er dies zuvor niemals getan, jedoch hoffte er, von oben einen besseren Überblick zu haben. Nach einigen Anläufen stand Teutebrand letztendlich auf der Steinplatten, genau in diesem Moment drang völlig überraschend die Sonne durch die Wolken. Die Sonnenstrahlen blendeten den Jungen, alles in ihm fühlte sich kurz darauf ungewohnt warm an, dann wurde es ihm schlagartig schwarz vor den Augen. Einige Zeit musste er wohl bewusstlos gewesen sein, denn er wusste nicht was danach geschah. Etwas später war er auf der Steinplatte liegend aufgewacht und immer noch ein bisschen benommen, versuchte er umgehend aufzustehen.

Anschließend schaute er sich oben auf dem Tisch stehend auf der Lichtung um. Zwar war die Sonne zwischenzeitlich erneut hinter den Wolken verschwunden, den Esel konnte er trotzdem nirgendwo entdecken. Erst als er abermals seinen Schrei hörte, fand er das vermisste Tier endlich. Von einem Gebüsch halb verdeckt stand der Graue am Rande des Waldes und er weidete friedlich im Gras. Daheim beim Abendessen wollte Teutebrand den Eltern natürlich nicht von seiner Ohnmacht erzählen. Wahrscheinlich hätten sie sich Sorgen gemacht oder gar mit ihm geschimpft, deshalb ließ der Junge diesen Teil der Geschichte nun einfach weg. Die Brunnenwächterin und der

Runenmeister machten sich von daher wenig Gedanken über die Schilderung ihres Sprösslings von seinem Waldspaziergang. Vielmehr hörten sie ihrem Sohn geduldig zu, obschon sie seiner Erzählung keine besondere Bedeutung zumaßen. Müde von der langen Wanderung kehrte nach dem Essen in der heimatlichen Stube bald Ruhe ein.

Rangubald fühlte sich am nächsten Morgen sehr schnell im Haus überflüssig. Brungard hatte natürlich umgehend das Zepter übernommen. Sie schickte Teutebrand die Ziegen melken und sie war darauf mit dem Jungen die Eier im Hühnerstall suchen gewesen. Sicherlich würden die beiden gleich mit einigen leeren Eimern aufbrechen und hinüber zum Wasserfall gehen, da das Wasserfass im Haus aufgefüllt werden musste. Die sich ihm bietende, durchaus nicht unerwartete Gelegenheit wollte der Runenmeister dazu benützen, um in seinem eigenen kleinen Reich nach dem Rechten schauen zu können.

Sein ganz persönlicher Rückzugsort war eine Blockhütte, welche sich etwas weiter oben hinter dem Haus befand. Das ziemlich alte und schiefe Hüttchen stand dicht vor einer steilen Felswand, an seiner Rückseite war es obendrein ein Stückchen in den Hang hineingebaut. In der Jugend von Rangubald wuchs links davon eine dichte Hecke, die den Platz für die Ziegen abgrenzte. Das Feuer brannte früher die meiste Zeit vor und nicht in der Hütte, zumindest soweit er sich noch richtig daran erinnern konnte. Nicht nur seiner Vater auch er selbst war einst dort aufgewachsen. Damals als der Großvater und der Vater gemeinsam das neue Haus gebaut hatten, war der Runenmeister ungefähr im heutigen Alter seines Sohnes Teutebrand gewesen.

Jetzt nutzten sie die Hütte üblicherweise als Speisekammer und Lager. Sollte er für einen der Dorfbewohner die Runen befragen, so tat er dies meist gleichfalls hier oben. Im Gegensatz zu Brungard die in ihrer Funktion als Brunnenwächterin die Leute lieber in ihren Häusern besuchte. Rangubald hob die Holzbohle an, welche die Tür der Blockhütte verriegelte und er warf einen Blick hinein. Von der Decke herab hingen an dünnen Schnüren und schmalen Lederstreifen zahlreiche Bündel von getrockneten Kräutern. Brungard hatte sich offensichtlich ein weiteres Mal ein bisschen mehr ausgebreitet. Seit dem letzten Mal, dass er sich in der Hütte aufgehalten hatte, waren die Kräutersträuße viel zahlreicher geworden, wenigstens erweckte es in ihm diesen Eindruck. Außer einem kleinen Ofen, den Rangubald bereits von längerer Zeit aufgestellt hatte, standen lediglich ein Tisch, eine Bank und zwei Schemel aus Großvaters Zeiten in der Hütte. An den Wänden waren offene Kisten mit Rüben und Wurzeln darin aufgereiht. Daneben wurde eingemachtes oder getrocknetes Obst und Gemüse in tönernen Gefäßen aufbewahrt.

Freilich der Winter würde sich bis zum Frühling, seinem geplanten Besuch bei Friedenreich, noch lange hinziehen. Rangubald wollte trotzdem schon einmal die vorhandenen Vorräte überprüfen, vor allem jene welche im Lager aufbewahrt wurden. Er wollte sich einfach abermals vergewissern, ob seine Reise nach Fentovia denn

wirklich nötig wäre. Das eigentliche Warenlager befand sich hinter der rückwärtigen Wand der Hütte. Es war nicht sofort zu erkennen, weil das Fell eines Hirsches vor dieser Tür hing. Der versteckte Durchgang führte in eine kleine, dahinterliegende Höhle. In dem von massiven Felsschichten umgebenen Lager war es das gesamte Jahr über nahezu gleich warm oder kalt, dies kam darauf an, wie man es betrachtete. Vor allem war es in diesem Raum völlig trocken, weshalb die eingelagerten Dinge nicht so leicht verderben. Ein jedes Mal wenn Rangubald die Höhle betrat, musste er den Kopf schütteln. Augenscheinlich hatte sein Großvater, der Vater, oder auch die Großmutter an die er sich kaum erinnern konnte, eine künstlerische Ader gehabt. Einer von ihnen hatte wohl die Höhlenwände bemalt, denn diese waren über und über mit roten, schwarzen und ockerfarbigen Bildern bedeckt.

Anscheinend stellten die Zeichnungen meist Tiere dar, wobei der Runenmeister jedoch keine auffälligen Ähnlichkeiten zu ihm bekannten Kreaturen finden konnte. Unbestreitbar hatte der Künstler eine besondere Vorliebe für Geweihe gehabt. Bei einem der Tiere, das scheinbar größer als ein Ochse war und das eine Paar Ohren besaß, sodass jeder Esel vor Neid erblasst wäre, wuchs das Geweih mitten aus dem Mund. Das Gleiche bei einem weiteren Tier, möglicherweise sollte es ein Wolf sein. Dem Tier wuchs genauso ein Geweih aus dem Mund, darüber hinaus hatte sein Fell mindestens so viele Punkte wie ein Marienkäfer. Nun vielleicht hatte der Wolf wenige Augenblicke zuvor eine Ziege verspeist und litt überdies gerade an Fleckfieber.

Das Lager war gut gefüllt, das vergangene Jahr hatte das passende Wetter gebracht und die Felder waren prächtig gediehen. An die Wände angelehnt, standen vor den Bildern überall Säcke und Körbe voll gedroschenem Getreide auf dem Boden. Dieses war zum einen als Vorrat bis zur nächsten Ernte gedacht, zum anderen Teil für die Saat im Frühjahr vorgesehen. Auf jeden Fall war es dermaßen viel, dass er einige der Getreidesäcke bei Friedenreich in der Mühle mahlen lassen wollte. Seine Reise nach Ubil würde sich ohne Zweifel alleine für diesen Zweck lohnen. Die verschiedenen Felle einer größeren Anzahl erlegter Tiere, die sich ebenso im Lager stapelten, wollte Rangubald in der Stadt gerben lassen. Auf dem Markt in Fentovia würde er beides das Mehl und das Leder gut verkaufen können, davon war er fest überzeugt. Außerdem bewahrte er in der Höhle getrocknetes oder geräuchertes Fleisch auf, jedoch nie allzu viel davon. Besser war es bei diesen Dingen, wenn sie bald gegessen wurden, bevor sie schlecht werden konnten. Auf Grund der Jagd, als auch wegen des gehaltenen Viehs, war frisches Fleisch zudem unabhängig von der Jahreszeit fast immer verfügbar.

Der Runenmeister wandte sich zum Schluss einem Fass zu, welches ebenfalls in der Höhle gelagert wurde. Er leerte vorsichtig etwas vom Inhalt des Fasses in ein handliches Tongefäß, aus welchem er sodann mit kleinen, prüfenden Schlücken trank. Sicherlich, dies wird gewiss ein Guter in diesem Jahr. Plötzlich fiel ihm ein, dass er sich noch um die Hunde kümmern musste. Rangubald holte vorne in der Hütte eine der

herumstehenden, leeren Schüsseln und füllte mehrere handvoll Getreide hinein. Nun legte er einige Brocken des getrockneten Fleisches hinzu, praktischer Weise befanden sich kräftige Knochen an den überaus fettigen Stücken. Im Hinausgehen öffnete er den Deckel eines der größeren Tongefäße, sofort stieg ihm ein saurer Geruch in die Nase. Er nahm zwei der obenliegende Strunkstücke des Krautes heraus und bedeckte damit das restliche Futter in der Schüssel. Unten im Haus wollte er die Getreidekörner zerdrücken, zusammen mit dem Fleisch wässern und darüber den kleingehackten Strunk legen. Den vollen Fressnapf würde er schließlich zu den Hunden bringen.

Mit ausgelassenem Gebell wurde Rangubald von den Vierbeinern begrüßt. Sofort hingen die Hunde mit ihren Köpfen begierig über der Schüssel und während sie fraßen, kraulte er einem von ihnen zwischen den Ohren. Nicht weit von ihm strichen einige der Dorfkatten auffällig unauffällig herum. Gewiss spekulierten sie darauf einen Anteil abzubekommen, zumindest sich über die Reste hermachen zu können, nachdem die Hunde gefressen hatten. Der Runenmeister spürte, dass er ganz froh war, wieder zu Hause zu sein. Selbst die Sonne schien an diesem kurzen Wintertag und bald würde es schon Mittag sein. Er ließ seinen Blick über das Tal mit dem Dorf und dem Teich streifen. Die Frauen des Dorfes konnte er droben am Wasserfall beobachten, wie sie gerade Wasser holten. Unten an dem kleinen See fischten einige der Jungen. Die Enten fühlten sich offenbar davon gestört. Ebenso die Gänse die eigentlich wilde Zugvögel waren und sich vor einigen Jahren einfach zu den Enten hinzugesellt hatten. Im Moment schwammen die Gänse laut schnatternd auf dem Dorfteich, die Enten kauerten unterdessen im Schilf einer winzigen Insel annähernd in der Mitte des Weihers. Aufgeregt quakend, versuchten sie sich dort zu verstecken.

Weiter vorne im Tal auf einer eingezäunten Wiese weideten den Winter über die wenigen Kühe des Ortes. Dicht bei den Tieren stand eine Gruppe von Männern aus dem Dorf, diese unterhielten sich lebhaft miteinander und sie fuchtelnden dabei heftig mit ihren Händen herum. Vermutlich ging es wie üblich einmal mehr um die Frage, ob man besser Rinder oder Schafe und Ziegen halten sollte. Gelinde ausgedrückt, war er selbst von den Kühen nicht sonderlich begeistert. Ihr Tal war für eine Rinderherde einfach zu eng. Oberhalb des Dorfes waren die Wiesen zu steinig und die Aue unterhalb des Teiches war viel zu nass für die schweren Tiere. Von den Schwierigkeiten mit den Stieren ganz zu schweigen, auch wenn sie für dieses Problem eine Lösung gefunden hatten.

Zwei Stiere die den Dörfern der Umgebung gemeinsam gehörten, standen nun das ganze Jahr über auf der Weide im Tal nebenan. Zusammen mit den Kühen aus all den umliegenden, kleineren Weilern würden gleichfalls die Rinder aus Murratal dorthin gebracht werden, sobald der Frühling sich abzeichnete. Den Sommer würde das ganze Vieh im Nachbartal verbringen und dort gleichfalls gemolken werden, ohne dass viel weitere Aufsicht nötig wäre. Rangubald erinnerte sich mit Schrecken an die Zeit zurück, als sie vor einigen Jahren im Dorf einen eigenen Stier besessen hatten. Damals waren

die Bewohner Murrals manchen Tag damit beschäftigt gewesen, den Stier zuerst einzufangen und ihn darauf zu beruhigen. Ansonsten hätte er vermutlich alle Hütten eingerissen und die ganze Siedlung dem Erdboden gleichgemacht.

Bei einem Ziegenbock brauchte man sich diese Sorgen nicht zu machen. Der gab auch so Ruhe, solange bloß die Herde der Gaisen um ihn herum war. Die Schafe lieferten ihnen zudem die Wolle, die sie nicht nur für die Kleidung verwenden konnten. Dies war für den Runenmeister ein weiterer, wichtiger Grund der gegen die Rinderhaltung sprach. Einmal ganz davon abgesehen, dass das Fleisch einer Ziege oder eines Lammes lang nicht derart zäh war, wie jenes eines Ochsen. Anders als bei Kühen hielt eine Schafherde das Gras sogar an beinahe unzugänglichen Stellen kurz und dies ohne alles Andere hierbei zu zertrampeln. Nun wenn die Kühe im Frühjahr weg wären, würden sie die Weide umpflügen, um Kraut und Rüben darauf ausbringen zu können. Diese Feldfrüchte wuchsen dort danach erstaunlich gut.

In der kalten Jahreszeit fiel wenig Arbeit auf den Feldern an, daher verliefen die nächsten Tage und Wochen vergleichsweise ruhig. Ihre Reise zur Winter-Zeremonie hatte die Brunnenwächterin inzwischen bis in die kleinste Einzelheit mit den anderen Frauen beim Wasserholen besprochen. Ja, ja, sie waren bekannt die jungen Mädchen von Sagumbra, viele hielten sie für eingebildet. Manch eine der Frauen des Dorfes fragte sich, was ein junger Mann von Usipata ausgerechnet mit so einer wollte. Im Haus hatte Brungard mittlerweile das Spinnrad aufgestellt. Sie würde jetzt bestimmt genügend Zeit haben, damit sie für Teutebrand einen neuen Pullover stricken konnte, wenn dieser nun bald nach Fentovia gehen würde.

Zu Beginn hatte sie sich überlegt, ob sie das Kleidungsstück mit den aufgestickten Tierbildern aus der Höhle versehen sollte, doch hatte sie diesen Gedanken relativ rasch verworfen. Jetzt wollte sie den Pullover mit einem Muster aus Hirschen am Bund verzieren und die Ärmelenden sowie der Halsausschnitt würden je eine Reihe Feldhasen abbekommen. Bevor die Brunnenwächterin mit dem Spinnen beginnen konnte, musste sie zuerst die geschorenen Wollbüschel raufen. Die hellen Fasern würden sie für das Garn des Pullovers nehmen, die dunkle Wolle hingegen würden sie für die Muster gebrauchen. Während Brungard vor ihrer Arbeit saß, betrachtete sie nebenher die recht gemütliche Stube. Es war ein einziger, nicht einmal besonders großer Raum, worin die gesamte Familie lebte. Eine halbe Wand diente dabei als Abgrenzung, um die mit Steinen gefasste Feuerstelle vom restlichen Wohnbereich zu trennen. Ein aus Schilf geflochtener Durchbruch im Dach bildete den Rauchabzug direkt über dem als Ofen und Herd benutzten Platz für das Feuer.

Die Tür nach draußen gleich neben der Feuerstelle, sowie je ein Fenster rechts und links davon, wurden bei Bedarf mit einem einfachen Bretterschlag verschlossen. Jetzt im Winter hing davor zusätzlich noch eine Decke, damit es im Haus nicht so sehr zog. Auf

diese Weise konnten sowohl die Tür als auch die Fenster wenn nötig trotzdem zum Lüften geöffnet werden. Viel an Mobiliar war in der Hütte nicht zu finden. Neben einem Tisch mit zwei Bänken und zwei Hockern gab es nur das Wasserfass sowie eine Truhe für die Wäsche. Im hinteren Bereich des Raumes waren die beiden Strohlager aufgeschichtet. In einem der Betten schlief der Sohn Teutebrand und im anderen schliefen Brungard und Rangubald. Darüber hinaus waren überall an den Wänden hölzerne Hacken eingelassen. Neben all den anderen Gerätschaften hing für gewöhnlich ebenso das Spinnrad dort.

Wenngleich der Teich noch nicht zugefroren war, fand der Runenmeister jetzt im Winter endlich genügend Muse, damit er bei dem Haus nach dem Rechten sehen konnte. Ein paar kleinere Reparaturen waren von Zeit zu Zeit einfach nötig. Mit der Hilfe seines Sprössling, der ihm dabei zur Hand gehen würde, wären die Arbeiten bestimmt bald erledigt. Damals als die Wohnstätte der Familie neu gebaut wurde, hatten Rangubald in seiner Jugend ebenfalls mit angefasst. Die meisten Gebäude von Murrtal waren inzwischen Langhäuser, lediglich zwei Familien wohnten ganz unten im Dorf nach wie vor in den alten Blockhütten. Im Gegensatz hierzu handelte es sich bei den neuen Häusern um ziemlich schlichte Satteldachkonstruktionen.

Außen an den Ecken der kürzeren Seiten trugen Pfosten je einen Traufbalken, sowie in der Mitte den Firstbalken von einer Länge von fünf bis gar sieben Männern. Sobald dieses Gerüst stand, konnte man zwischen den tragenden Stützen weitere schwächere Stämme einfügen. Die eigentlichen Wände stellten ein Geflecht aus Weidenästen dar, mit welchen auch das Dach gebildet wurde. Zum Schluss wurden die Wände auf beiden Seiten dick mit Lehm bestrichen und das Dach mit Schilf gedeckt. Wenn die Wände danach gekalkt waren, war das Langhaus auch schon fertig. Bis zu einer Breite von der Größe von drei bis vier Männern konnten die Häuser auf diese Art gebaut werden.

Das Besondere an allen Häusern war, dass der Wirtschaftsbereich an der Giebelseite keine Außenwand bekam und komplett offen verblieb. Hier konnte manche Arbeit im Trockenen erledigt werden, wie etwa das Dreschen. Auch dem Vieh war es bei Bedarf möglich, sich hier geschützt vor dem Regen unterzustellen. Der Karren, es war ein Wagen mit lediglich einer Achse, welchen man früher nur in Fentovia bekommen hatte, stand gleichfalls in dieser Scheune. Rangubald brauchte den Karren nur selten, meist schliefen deshalb die Hunde darunter. Über dem Karren hing das lederne Arbeitsgeschirr des Esels für die Arbeit auf dem Feld und im Wald an der Wand. Einen Teil dieses Geschirres konnte man ebenso dazu verwenden, um das Tier vor dem Karren einzuspannen.

Mit seinem Sprössling an der Seite nahm der Runenmeister nun eine genauere Inspektion des Hauses vor. Eigentlich schien alles völlig in Ordnung zu sein, nur als sie die Scheune betraten, fielen Rangubald sofort am Dach einige durchfeuchtete Stellen

auf. Deshalb schickte er Teutebrand hinunter zum Teich, der Junge sollte für ihn am Wasser einige Schilfrohre schneiden. Freilich hätte er früher an das Schilf gedacht, hätte man es zuerst trocknen lassen können, dies wäre zweifellos besser gewesen. Er war jedoch im Herbst einfach nicht hierzu gekommen und von daher müsste es eben auch auf diese Weise gehen, zumal lediglich der Wirtschaftsbereich des Hauses betroffen war. Sogleich konnte er am lauten Geschnatter der Gänse hören, dass der Sohn tat, was er ihn geheißen hatte. Der Runenmeister war unheimlich stolz auf seinen Jungen, so geschickt wie er sich in vielen Dingen anstellte. Die Hilfe seines Sprösslings würde ihm gewiss fehlen, in der Zeit in welcher dieser in Fentovia weilen würde.

Das Einschlagen des Holzes war eine andere Tätigkeit, die an den kalten Tagen im Winter erledigt werden musste. Das Fällen der hochgewachsenen Bäume war hierbei der Teil der Arbeit, der den geringsten Aufwand verlangte. Weitaus schwieriger war es, die geschlagenen Holzstämme zusammen mit den umgeknickten Bäumen des Sturmes vom letzten Jahr aus dem Wald herauszuschaffen. Dafür würde er Teutebrand gut gebrauchen können, desgleichen würde der Esel bei dieser Arbeit von großem Nutzen sein. Einige Tage würden sie sicher im Forst beschäftigt sein. In dieser Zeit würde ihnen das kräftige Tier helfen, die unhandlichen und sperrigen Stämme zu schleppen und an den Sammelplatz am Bach zu bringen. Da es der Sprössling sowieso besser verstand, mit dem Esel umzugehen, als Rangubald selbst dies konnte, würde der Sohn das Tier bei der Waldarbeit anleiten.

Nachdem die Bäume mit der Axt gefällt worden waren, mussten sie zuerst einmal entastet und in Stücke von der Länge von ungefähr zwei Männern aufgeteilt werden. Daraufhin wurde um die stärkeren der gekürzten Stämme jeweils einzeln ein kräftiges Seil gebunden und dieses am Arbeitsgeschirr des Esels befestigt. Jetzt erst konnte das Tier damit beginnen die Baumstämme aus dem Forst zu ziehen. Allerdings war dieses Unterfangen eine gefährliche Arbeit, bei der man im Besonderen auf den Esel achten musste. Der Junge vergewisserte sich daher im Voraus, ob das Seil lang genug war und dass der Weg möglichst flach verlief, welchen die Holzstämme entlang geschleppt werden sollten. Außerdem musste das Zugtier stets ein Stück oberhalb des Seiles gehen, ansonsten hätten ihm die schweren Stämme in die Hinterläufe rutschen können.

An den steileren Abhängen konnte der Esel eh nicht eingesetzt werden. An diesen Stellen war es besser, wenn man eine Rinne suchen ging, durch welche man das Holz bergabwärts gleiten ließ. An einem flachen Abschnitt am Ufer des Baches wurde die Stämme abgelegt. Später würde das Langholz von dort in den Teich getriftet werden. Äste und Kleinholz wurden an einem eigenen Platz gesammelt und mit dem Karren ins Dorf gebracht. Auch die übrigen Dorfbewohner waren schon im Wald unterwegs gewesen oder taten dies gerade. Die gelagerten Holzstöße nahmen deshalb immer größere Ausmaße an. Irgendwann in den nächsten Wochen würden sie gemeinsam ein Wehr bauen, damit sie alles geschlagene Holz auf ein Mal den angestauten Bach

hinabschwemmen könnten.

Beinahe über Nacht war es draußen richtig kalt geworden. Als Rangubald am Morgen die Hunde füttern wollte, hatte er gesehen, dass selbst die letzte offene Stelle im Teich endgültig zugefroren war. Die Enten sowie die Gänse saßen am Ufer des Weihers, starrten reichlich missmutig auf die geschlossene Eisfläche vor ihnen und schnatterten unaufhörlich wild durcheinander. Heute würde niemand im Forst das Holz einschlagen gehen, auf dem glatten Waldboden wäre dies viel zu gefährlich. Genauso gab es für die Arbeit nahe am Wasser bessere Tage. Der Bau des provisorischen Wehres, um den schmalen Bach anzustauen, er würde eben warten müssen.

Rangubald war hinten im Haus damit beschäftigt ein paar Dinge aufzuräumen, da kam gegen Mittag ein Mann neben seinem Esel den Pfad durch das Dorf heraufgelaufen. Das Tier war schwer bepackt, zu seinen beiden Seiten hingen mit Lederriemen befestigt die verschiedensten Dinge herunter. Darüber auf dem Rücken des Tieres war ein erlegtes Wildschwein verstaut. Wie der Mann allmählich näher kam, erkannte der Runenmeister, dass ein Falke auf seiner Schulter saß. Es war der Zeremonienmeister und offensichtlich steuerte er zielstrebig auf ihr Haus zu. Obwohl Rangubald ihn nicht unbedingt erwartet hatte, war es doch keine große Überraschung für ihn, den überall geschätzten und geachteten Ratgeber des Alten Volkes in Murratal zu sehen. Radewald war ständig auf Reisen und er unterließ es dabei äußerst selten, die am Wege liegenden Ortschaften aufzusuchen.

Mal hier, mal dort, schlug der Zeremonienmeister für ein paar Tage sein Zelt auf, in welchem er wegen der kosmischen Energien auch immer schlief. Nie ließ er sich überreden in einem Haus oder einer Blockhütte zu übernachten. Selbst um über die letzten Geschehnisse zu diskutieren, die neusten Nachrichten zu überbringen, zog er gewöhnlich das Lagerfeuer einer Stube vor. Die Meisten vermuteten, dies würde daran liegen, dass Radewald ursprünglich aus Tenctera stammte. Manch einer von diesem Volk verbrachte heute noch die Sommer im Zelt nahe dem umherziehenden Vieh. Allerdings hatte man auch schon über den betagten Meister gehört, dass er kaum eine Hütte auslassen würde, wenn er darin etwas Ordentliches zum Zechen angeboten bekäme.

Rangubald begrüßte den Gast überschwänglich, wobei ihm unwillkürlich die Suche seines Gegenübers nach einem Nachfolger in den Sinn kam. Der Runenmeister ließ sich dies natürlich nicht anmerken, Radewald musste nicht notwendiger Weise etwas von den Sorgen und den Zweifeln bezüglich der Zukunft seines Sohnes wissen. Nach seiner Ankunft schlug der Zeremonienmeister sein Zelt ein wenig oberhalb des Hauses der Familie in Richtung des Wasserfalls auf. Die Abenddämmerung war bereits angebrochen, bis er damit fertig geworden war. Danach saßen die beiden Männer oben in der Blockhütte beisammen und selbstverständlich musste Radewald ausgiebig vom

Fass probieren. Brungard und Teutebrand waren währenddessen unten beim Haus beschäftigt, wo sie sich um das Vieh sowie den Haushalt kümmerten.

'Wie ihm der Neue denn geraten sei?', erkundigte Rangubald sich gespannt nach der Meinung seines Gastes, als sie schließlich vor ihren gefüllten Bechern saßen. 'Ein wenig sauer sei er dieses Jahr geraten, ob er sich schon mal Gedanken darüber gemacht hätte, den Umtrunk mit etwas Honig zu süßen?', antwortete Radewalds auf die Frage nach dem Geschmack des Getränkes. 'Er würde sich diesen Vorschlag auf alle Fälle einmal durch den Kopf gehen lassen', versprach der Runenmeister hierauf.

Erwartungsgemäß kamen auch die Angelegenheiten des Alten Volkes im Laufe des Abends zur Sprache. Seit der Winter-Zeremonie waren etliche Wochen vergangen und Zeremonienmeister hatte in der Zwischenzeit in anderen Dörfern Halt gemacht. Vor allem ein Thema war es gewesen, welches bei jedem seiner Besuche interessiert hatte und über das von allen gesprochen wurde. Die Lage im Westen hatte sich noch verschlechtert, inzwischen drohte sogar ein Krieg näherzurücken. Den Berichten nach hatten am großen Strom in letzter Zeit erste, vereinzelte Scharmützel stattgefunden. Der König in Segmunda hatte umgehend einen jüngeren Landvogt eingesetzt, damit dieser Truppen aufstellen und ausrüsten sollte. Usipata und Sagumbra die mächtigen Stämme nahe der Grenze mussten für jenes neu zu bildende Heer Krieger bereitstellen und Ubil war zur Herstellung von Waffen verpflichtet worden. Rangubald kehrte in dieser Nacht mit großer Besorgnis in das Haus zurück.

Gleich bei seinem Lagerplatz entzündete Radewald am nächsten Morgen ein großes Feuer, an dem er das Wildschein braten wollte. Es sollte ein Fest geben und sämtliche Dorfbewohner waren hierzu eingeladen. Ein Schwein von dieser Größe würde für sie alle reichen, die Menschen feierten daher den ganzen Tag lang fröhlich neben den wärmenden Flammen. Der Falke des alten Mannes saß unterdessen ruhig auf seinem Platz hoch oben auf dem Zelt des Zeremonienmeisters. Unterhalb des Teiches nahe einem Wasserloch in der Eisdecke des zugefrorenen Baches zankten die Hunde des Dorfes sich derweil, um die Reste der Eingeweide des geschlachteten Tieres.

Radewald war mittlerweile den dritten Tag in Murratal zu Gast. Wie es bereits die vorherigen Abende üblich geworden war, tagte er kurz nach Einbruch der Nacht erneut in der Gesellschaft von Rangubald in dem ein wenig abseits gelegenen Hüttchen. Im Haus war Brungard mit dem Stricken des neuen Pulli's beschäftigt, mit einem Male stellte sie überrascht fest, dass kaum noch Holz für das Feuer vorhanden war. Gewiss war dies kein großes Problem, sie würde einfach Teutebrand hoch zum Blockhaus schicken, damit er Nachschub holen sollte. Links von der Hütte, auf dem Platz wo einst die Ziegen ihren Pferch hatten, war ein weiterer großer Holzstoß aufgestapelt. Der Sprössling machte sich geschwind auf den Weg, indessen wurde er sogleich von den beiden Männern in die kleine Stube hineingebeten.

'Teutebrand solle sich ruhig zu ihnen setzen', meinte der Zeremonienmeister. 'Da er ja jetzt ein richtiger junger Mann sei, dürfe er doch sicher auch vom Fass trinken.' Der Sohn tat wie ihm geheißen, doch fand er das Getränk ziemlich sauer, ohne Scheu sagte er dies zu dem betagten Meister. Wenig später beschloss Rangubald, dass er Brungard selbst das Holz hinunterbringen wollte und der Vater verließ die anderen daraufhin. Bis auf einen bunt gescheckten Kater, der hier oben manchmal Mäuse fing, waren Teutebrand und Radewald nun alleine in der Hütte.

'Ob er sich für das Zaubern interessieren täte und was er im Allgemeinen von Magie halten würde?', wird der Junge nach einer gewissen Zeit vom Zeremonienmeister gefragt. 'Mit den anderen Jungen und Mädchen würde er beim Fischen unten am Teich schon des Öfteren über dieses Thema reden', antwortet Teutebrand auf die ihm gestellte Frage. 'Den einen oder anderen Trick würden er auch kennen, aber das sei ein Spiel und keine Magie. Ebenso wenig würde er eigentlich glauben, dass es richtige Magie wirklich gäbe.' Diese Worte des Jungen scheinen Radewald für einen kurzen Moment nachdenklich zu machen.

'Teutebrand würde sich in diesem Punkt möglicherweise irren,' lautet schließlich die geheimnisvoll klingende Erwiderng des Zeremonienmeisters auf die Zweifel des Jungen. 'Er könne ihm das Zaubern zeigen, es ihm vielleicht sogar beibringen', setzt der betagte Meister nach einigem Zögern hinzu. Nun zieht Radewald aus seinem Ärmel einen kurzen, dünnen, schwarz angemalten Holzstab. Indem er auf den Kater deutet, spricht er die Worte:

"Hokuspokus verschwindibus, schwarz sind alle Kater."

Gleichzeitig beschreibt er vor sich in der Luft mit Zauberstab drei schwungvolle Kreise. Auf ein Mal ist der farbenfrohe Vierbeiner verschwunden. Teutebrand meint seinen Augen nicht trauen zu können, daher schaut er ganz verdutzt. Sein Blick schweift abwechselnd von Radewald zu dem Ort, an dem gerade noch der Kater saß und abermals zurück zu dem alten Mann. 'Man könne den Kater genauso leicht herbeizaubern, nachdem er verschwunden sei', versichert der Zeremonienmeister anschließend dem Jungen, wobei man ihm ansehen kann, dass er dessen Verblüffung mit Genugtuung registriert hat.

"Abrahadabra hullebul, der Kater er soll wiederkommen."

Mit diesen Worten und dem darauffolgenden dreimaligen, kurzen Deuten mit dem magischen Stab auf die Stelle an welcher der Kater zuvor verschwunden war, versucht der Zeremonienmeister den Vierbeiner zurückzuholen. Tatsächlich taucht das Tier putzmunter sofort an genau dem selben Platz auf. 'Da wäre der Kater ja wieder!', ruft der Junge vollkommen überrascht aus. Teutebrand mag fast nicht glauben, was soeben

geschehen ist. 'Das sei eigentlich gar nicht besonders schwer, solange man bloß den richtigen Spruch kenne, Teutebrand solle es ruhig mal selber versuchen', fordert der alte Mann den Jungen auf.

Der betagte Meister will dem Jungen gerade den Zauberstab überreichen, doch genau in diesem Moment hören sie den Ruf des Falken von der Tür herüberschallen. Der Vogel hat den Runenmeister erspäht, welcher sich bereits auf dem Rückweg vom Haus zur Hütte befindet. Bevor dieser in die kleine Kammer hineinspazieren kann, steckt Radewald dem Jungen den kleinen, schwarzen Stab zu. 'Er solle gut darauf aufpassen und kräftig üben', kann der alte Meister eben noch sagen, ehe die Tür sich öffnet und der Vater in die Hütte tritt.

Radewald hatte dem Runenmeister schon am Abend zuvor sein Abschied angekündigt. Demgemäß packte er am nächsten Tag seine Sachen zusammen und nach einigen Worten des Dankes brach er wenig später samt Esel und Falke auf. Teutebrand und Rangubald wendeten sich erneut den Arbeiten im Wald zu. Mit dem Bau des Wehres konnten sie jetzt beginnen, denn es war die vergangenen Tage über merklich wärmer geworden, obschon der Teich nach wie vor zugefroren war. Mit ihrer Arbeit kamen sie gut voran, da viele der anderen Dorfbewohner dabei halfen. Später, wenn sie das Wehr öffnen würden, könnten die Baumstämme auf dem Wasserschwall bis zum Teich triften. Die Bewohner Murrtais würden am Rand des Baches stehen und mit langen Stangen dafür sorgen, dass das Langholz sich nicht verklemmen konnte und sich dadurch im Bachbett aufstauen würde. Freilich die Ente würden hierbei sicherlich weit mehr als nur nasse Füße abbekommen.

Der Besuch von Friedenreich und des Marktes in Fentovia hatte der Runenmeister an der Ibensul auf den dritten Vollmond nach der Winter-Zeremonie vereinbart. Zwar war das Frühjahr zu dieser Jahreszeit meist bereits deutlich spürbar, aber es würde bestimmt empfindlich kühl werden, sobald die Sonne untergehen würde. Teutebrand hatte deshalb den neuen Pullover an, als sie schlussendlich zu der Reise aufbrachen.

Beim Abschied bemerkten die Eltern, dass der Pulli ihrem Sprössling gar nicht schlecht stehen würde. Jeder in Fentovia könnte daran sofort erkennen, woher er stammen würde. Wie die beiden mit dem Esel und dem beladenen Karren dann den Weg durch das Dorf hinuntergingen, stand Brungard oben vor dem Haus. Im Zurückblicken konnte man noch lange sehen, wie sie Teutebrand und Ranguald hinterherwinkte. Die Brunnenwächterin fühlte genau, dass ihr die Trennung von dem Sohn nicht leicht fallen würde. Jedoch wollte sie auch durchaus das Gute an der Sache sehen. Zumal sie das Haus jetzt für sich allein hatte und sie endlich einmal die Zeit dazu finden würde, die Stube richtig durchzufegen.

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

### Intermezzo 1

Die ersten Sonnenstrahlen des sich ankündigenden Frühjahres streiften den alten knorrigen Baum, der ganz verloren in der weitläufigen Landschaft des Sumpfes stand. Nun erwachten gleichfalls viele Bewohner des Schattenlandes aus ihrem Winterschlaf und auch auf der Mooreiche begann sich allmählich wieder etwas zu regen. Noch ziemlich steif und desorientiert versuchte dort jeder der Trolle zu sortieren, was in dem verworrenen Knäuel aus Füßen, Händen, Leibern, Köpfen und Haaren zu ihm gehörte. Nach einiger Zeit schließlich hatten die pelzigen Kerlchen sich aufgerappelt.

Mit ihrem nächsten Blick schielten die drei gemeinsam mit zusammengesteckten Köpfen über den Ast hinaus, hinunter runter ins Moor. Ja gewiss, da saß er noch der alte, verhasste Drache. Hätte er denn nicht verschwunden sein können, es wäre nur zu schön gewesen. Wie meist planschte das Ungeheuer in irgendwelchen seichten Pfützen, während es leise vor sich hin pfiff. Dieses Urviech und Anachronismus der Geschichte hatte es sogar gewagt, ihnen Namen zu geben. Sie riefen sich zwar inzwischen gegenseitig mit den verliehenen Namen, dies aber alleine aus dem Grund heraus, weil ihnen selbst nichts Besseres eingefallen war, als Nummer Eins, Nummer Zwei und Nummer Drei.

Thor, Odin und Freya hatte der Drache sie genannt und so hießen sie also nun eben. Sie hatten schon manchen Schabernack mit dem Monster getrieben, doch fürchten taten die Trolle Lanhein eigentlich nicht. Wesentlich gefährlicher war da die Gefahr die oben am Himmel lauerte. Nie konnten sie sich sicher sein, dass nicht gerade ein Raubvogel über ihnen zwischen den Wolken kreiste und unbemerkt auf Beute lauerte. Es waren diese Kreaturen der Lüfte, welche sie davon abhielten, sich allzu weit von ihrem Baum zu entfernen.

Oft war den dreien ziemlich langweilig auf ihrer Eiche. Odin schmiedete dann die wildesten Pläne, wie sie den Drachen loswerden könnten. Er hoffte dadurch von dem Baum herunterzukommen und vielleicht gar das Moor darauf ganz zu verlassen. Thor war ein richtiger Hitzkopf, deshalb spielte er in Odins Gedankenspielen meist die Hauptrolle. Wie Odins Pläne allerdings stets ausgingen, ist nicht schwer zu erraten. Was sollten auch solch kleine Trolle gegen den riesengroßen Drachen ausrichten können.

Die eigentliche Rädelsführerin war aber Freya. Sie stachelte die beiden anderen regelrecht zu den Anschlägen auf den Drachen an. Ständig träumte sie davon, wie schön sie es in Umbrosia doch hätten, wenn sie das Ungeheuer bloß endlich losgeworden wären.

### Kapitel 3 - Die Wassermühle von Friedenreich

Bis Teutebrand und Rangubald am Abend die Mühle von Friedenreich erreicht hatten, war es reichlich spät geworden. Im Haus herrschte absolute Stille und lediglich der flackernde Schein des Feuers drang durch einige schmale Spalten aus der Hütte hervor. Die Familie hatte sich offenbar bereits zum Schlafen hingelegt. Trotzdem öffnete ihnen der Müller sofort, als der Runenmeister nach einem kurzen Zögern an der Eingangstür klopfte. Sichtlich verschlafen, begrüßte er die Wanderer herzlich. 'Er würde sich sehr freuen, sie zu sehen', versicherte ihnen Friedenreich. 'Zwar hätte er auf sie gewartet, alle Anderen wären indessen längst zu Bett gegangen.' Der Hausherr trat dann aus dem Haus heraus, er schloss hinter sich leise die Tür und er führte die Reisenden zur Rückseite des Gebäudes. Sie stellten den Karren in der Scheune unter und danach ließen sie den Esel springen.

'Das Tier wüsste sich gewiss selbst zu helfen', erklärte Rangubald. 'Da der Graue stets mit dabei sei, wenn er wegen seiner Geschäfte in Fentovia weilte, würde er sich bei der Wassermühle auskennen. Auch wenn das letzte Mal nun schon einige Zeit her wäre, heute würde der Esel bestimmt nicht mehr weit laufen wollen, schließlich hätte er den ganzen Tag den Karren ziehen müssen.' Friedenrich begleitete sie darauf zu einer etwas entfernt stehenden Hütte und er zeigte den beiden die Kammer, welche er für sie vorgesehen hatte. Ein Strohlager war darin vorbereitet, das Feuer brannte im Ofen und ein Krug mit Wasser stand auf dem Tisch. 'Sie sollten die Nacht hier verbringen, morgen würde man weitersehen', erklärte ihr Gastgeber kurz angebunden, bevor er sich verabschiedete und zurück zum Haus verschwand.

Während der Runenmeister und sein Sprössling am Tisch saßen und von dem Proviant aßen, welchen ihnen Brungard auf die Reise mitgegeben hatte, schnurrte die ganze Zeit ein Kater neugierig durch die Stube. Der vierbeinige, schwarze Hüttenbewohner unternahm dabei allerlei Versuche, damit er seinen Anteil von dem späten Mahl abbekommen würde. Sobald der Kater allerdings in die Nähe des Vaters kam, verscheuchte dieser das Tier ungehalten. Der Junge warf ihm dagegen ab und an einen Brocken unter den Tisch. Die Happen beschnupperte der Vierbeiner lange, untersuchte sie ausgiebig, bis er sie letztendlich auffraß. Die müden Wanderer legten sich wenig später gleichfalls zum Schlafen hin. Am Morgen wurde Teutebrand wach, als der Hahn des Hofes laut krächte. Die Umgebung in der er sich nach dem Aufwachen wiederfand, kam dem Jungen unbekannt vor. Wie meistens dauerte es bei ihm eine Weile, bis er morgens ganz zu sich gekommen war. Erst nachdem er das Schnarchen seines Vaters hörte, der neben ihm auf dem Strohlager schlief, dämmerte es ihm wieder, dass sie bei Friedenreich zu Besuch waren.

In der Kammer in der sie sich befanden, gab es nicht viel zu sehen, deshalb beschloss der Sprössling sich lieber zuerst einmal umzuschauen, wie es rund um die kleine Hütte

herum aussah. Der Junge verließ also das Blockhaus in dem sie übernachtet hatten. Das erste auf das er draußen stieß, war das scheinbar trockenengefallene Bachbett eines schmalen Gewässers. Bei näherem Hinschauen erkannte Teutebrand, dass es sich hier vielmehr um eine Rinne handelte, welche wohl extra vor der Hütte gegraben worden war. Das Rauschen des Wassers, welches er dennoch vernehmen konnte, kam indes vom eigentlichen Bach, der etwas weiter entfernt das Tal hinunterfloss. Rinne und Bach führten zu einem talaufwärts gelegenen Teich, welchen er aber von seinem Standort aus nicht richtig einsehen konnte. In der ausgehobenen Rinne befand sich gleich bei der Hütte ein riesiges Rad. Dieses war mit einer merkwürdig erscheinenden Konstruktion verbunden. Lediglich zwei Mühlsteine, welche man gewöhnlicherweise für das Mahlen des Kornes verwendete, kamen ihm an dem hölzernen Ungetüm bekannt vor.

Offensichtlich handelte es sich bei der Konstruktion um die Wassermühle. Der Junge wollte die Apparatur gerade genauer untersuchen, in diesem Augenblick erblickte er Friedenreich, der auf ihn zugelaufen kam. 'Teutebrand solle ruhig zum Haus hinübergehen', forderte der Müller den Jungen auf. 'Seine Frau Kunrada würde gerade mit den Töchtern das Frühstück vorbereiten und in der Stube auf ihn warten. Er würde sich bestimmt noch an Ferun und Ortrun erinnern. Er selbst würde mit dem Runenmeister so schnell wie möglich hinzustoßen.' Der Junge lief daraufhin hoch zum Haus. Unterdessen betrat Friedenreich die Kammer, in welcher Rangubald soeben aufgewacht war. Die beiden begrüßten sich ohne viele weitere Worte.

'Er habe für heute eigentlich vorgehabt nach Fentovia auf den Markt zu fahren', meinte Rangubald nach einem längeren, einvernehmlichen Schweigen. 'In der Stadt wolle er die Felle verkaufen, welche er aus Murrthal mitgebracht habe.' Wie Friedenreich dies hörte, verzog er das Gesicht und er runzelte die Stirn. 'Heute wäre kein Markttag, der wäre erst Morgen', gab der Müller zu bedenken. 'Auch ansonsten sei die Fahrt nach Fentovia im Moment keine wirklich gute Idee', erwiderte er des Weiteren nachdenklich. 'Fremde und Unbekannte seien dort dieser Tage nicht besonders willkommen. Wie es in der Stadt zur Zeit aussehen würde, wolle er dem Runenmeister gerne beschreiben, damit dieser eine Entscheidung über den Besuch des Marktes treffen könnte. Hierfür müsse er allerdings etwas weiter ausholen.' Es war allgemein bekannt, dass Friedenreich eine Vorliebe für das Erzählen von Geschichten hatte, von daher lauschte Rangubald gefasst der nun folgenden Schilderung des Müllers.

Unmittelbar nach den letzten Schneestürmen, es musste ungefähr um den zweiten Vollmond des Jahres gewesen sein, war der Landvogt in Begleitung einiger bewaffneter Männer in Ubil eingetroffen. Beim Anblick der Soldaten hatte Friedenreich zuallererst an den Tribut gedacht. Aus diesem Anlass heraus zog der Landvogt in manchem Jahr durch die Ländereien der Stämme, welche mit dem König befreundet waren. Wie so viele der überkommenen Bräuche seiner Sippe stammte die Königswürde und gleichermaßen die Pflicht des Tributs aus der Zeit der großen Prüfung. Die Stämme

hatten in jenen glorreichen Tagen des gemeinsamen Sieges über das Heer des Schreckens beschlossen, einen der ihren zum König zu erheben. Viele fühlten sich damals dem Bündnis zugehörig und zahlreiche Stämme hatten deshalb den Treueschwur auf den König abgelegt.

Irmin der selbst ein Kampfgenosse von Knadaroek war, wurde schlussendlich als Herrscher ausgewählt und er sollte fortan in der alten Stadt Segmunda residieren. Der Königssitz lag nördlich ihres Gebietes auf der anderen Seite des großen Stromes. Das alte Volk versprach sich von dem Bündnis vor allem mehr Sicherheit, falls es in Zukunft von anderen Angreifern bedroht werden würde, die ähnlich dem Heer des Schreckens danach trachteten, ihr Gebiet zu verwüsten oder zu besetzen. Ein starker König sollte die Interessen aller Stämme vertreten und könnte möglicherweise den Bestand der einzelnen Stammesgebiete der verschiedenen Völker garantieren. Der neu eingesetzte Herrscher durfte sich als Gegenleistung der Loyalität der Stämme gewiss sein. Zu der damals gebildeten Gemeinschaft gehörten seither neben dem Alten Volkes ebenfalls die westlichen Stämme bis hinauf zur Küste. Darüber hinaus hatten viele Völker des Nordens sich in der Folge dem Bund angeschlossen.

Sicher seit dieser ruhmreichen Zeit hatte es viele Konflikte gegeben, zum einen Streit zwischen den Stämmen untereinander, zum anderen kriegerische Auseinandersetzungen mit äußeren Feinden. Ebenso musste der König aus den unterschiedlichsten Gründen nicht nur einmal in das Gebiet der Stämme fliehen. Am Ende jedoch hatte er stets nach Segmunda zurückkehren können. Viele Herrscher waren seither auf den ersten König Irmin gefolgt. Mit Ausnahme des Tributes hatten die Stämme gleichwohl bis heute weitestgehend ihre Selbständigkeit erhalten können. Mehr noch, der Tribut war all die Jahre über eher ein Symbol, denn eine Verpflichtung gewesen. Ein Handkarren oder ein Pickel, den eine Stadt gab, war allgemein ausreichend um dem Herrscher in Segmunda die Verbundenheit des Stammes zu versichern. Manches Dorf stellte den König mit einem Hahn oder einem Korb Getreide zufrieden. Die gewährte Gastfreundschaft bei einem der seltenen Besuche des Herrschers wog hier ein manches Mal deutlich mehr.

Längst noch nicht waren die Zeiten angebrochen, in denen die ganze Macht alleine beim König liegen würde. Vielleicht sollten diese Zeiten auch niemals kommen.

Jetzt fiel sogar Friedenreich auf, dass er ein bisschen weit abgeschweift war und er hielt kurz inne, um sodann seine Ansprache fortzusetzen. 'Mit dem nahen Ende des Winters hätte der Landvogt sein Lager entgegen jeglicher Erwartung in Fentovia aufgeschlagen. In den folgenden Wochen seien zunehmend mehr Truppen eingetroffen und dies hätte das Handeln bestimmt nicht einfacher gemacht. Jemandem den man nicht kannte, traute man seitdem in der Stadt nicht mehr so recht. Den Besuch des Marktes und den Verkauf seiner Waren sollte der Runenmeister von daher besser ihm überlassen. Mit

Freude würde er sich für ihn darum kümmern.' Hierbei warf der Müller seinem Gast einen fragenden Blick zu.

'Letzten Endes sei es aber an Rangubald, zu sagen was er tun möchte. Nur sollte er bei seiner Entscheidung eine Sache bedenken. Wenn Teutebrand bei ihm das Handwerk des Müllers lernen wolle, müsste dieser gleichfalls das Handeln in Fentovia beherrschen, da dies schließlich ein Teil ihres Berufes sei. Im Moment wäre aber ein Frühstück sicherlich die beste Möglichkeit den Tag anzugehen. Man brauche die Dinge nicht zu überstürzen und könnte später nochmals in Ruhe darüber reden.' Mehr oder weniger war der Runenmeister mit Friedenreichs Ausführungen einverstanden, wobei er sich dennoch vornahm, dass er am Abend auf alle Fälle die Runen dazu befragen würde. 'Bis Morgen würde er sich die Angelegenheit durch den Kopf gehen lassen und seinem Gastgeber dann Bescheid geben', erklärte Rangubald, bevor sie zusammen aufbrachen, um sich der Familie anzuschließen.

Teutebrand versuchte sich auf dem Weg hoch zum Haus an Ferun und Ortrun zu erinnern. Er hatte die Mädchen einst bei einer der großen Sonnen-Feiern kennengelernt, doch dies war Jahre her. Obschon sie damals eigentlich noch Kinder waren, hatte sich in jenem Sommer eine Freundschaft zwischen den Schwestern und dem Jungen entwickelt. Er hatte viel mit ihnen zusammen unternommen, mehr als mit all den übrigen Kindern auf die er ansonsten an der Ibensul traf. Nun vielleicht war es ja nur, weil die beiden so nahe an Murratal lebten, auch wenn sie sich danach kein einziges Mal besucht hatten. Der Junge trat nun in die Stube ein und er fand dort die Mutter mit den Mädchen vor. Kunrada buk gerade an der Feuerstelle rechts von der Tür Eierkuchen, während die Schwestern im gegenüberliegenden Teil des Raumes nebeneinander auf einer der Bänke saßen.

Auf dem Tisch vor den Mädchen standen eine Kanne mit Milch, sechs Schalen und ebenso viele Teller aus gebranntem Ton, sowie ein geflochtener Korb mit Brot darin. Teutebrand erkannte Ferun und Ortrun sofort, gleichwohl waren aus den Mädchen von der Sonnen-Feier inzwischen richtige jungen Frauen geworden. Sobald die Schwestern den Jungen erblickten, warfen sie sich gegenseitig kurze Blicke zu und sie fing plötzlich an zu kichern. 'Sie hätten sich kaum verändert', stellte Teutebrand unterdessen wenig überrascht fest, denn dieses Verhalten hatte er schon früher bei den beiden beobachtet.

'Das sei aber ein hübscher Pullover, den Teutebrand da anhabe', rief Ortrun daraufhin ziemlich schnippisch aus. 'Ob man so etwas jetzt in Murratal tragen würde?' Bevor er dem Mädchen antworten konnte, kam schon Kunrada mit einer Schüssel voller Eierkuchen. 'Er solle sich setzen, jetzt gäbe es erst einmal Frühstück', forderte sie ihn auf. 'Da Teutebrand nun für länger ihr Gast wäre, sollten die beiden Mädchen doch bitte nett zu ihm sein, damit er sich bei ihnen wohlfühle.' Die Mutter legte nun jedem der dreien einen Eierkuchen auf den Teller. 'Auf ihrer Reise hierher sei hoffentlich alles gut

gegangen?', fragte sie den Jungen anschließend.

Teutebrand bejahte die Frage umgehend. 'Der Esel wäre das Einzige, was ihm im Moment Sorge bereite, denn er hätte ihn seit ihrer Ankunft nicht mehr gesehen', setzte der Junge hinzu. 'Sie hätte ihn vorhin bei den beiden anderen Tieren stehen sehen', meinte darauf Ferun. 'Sie selber hätten auch Esel, einen Alten und ein weiteres recht junges Tier. Sie wolle ihm diese gerne nach dem Frühstück zeigen.' Im selben Augenblick ging bereits die Tür auf und Friedenreich kam mit Rangubald herein. Nach einer kurzen Begrüßung saßen sie alle in der Stube des Hauses bei Milch, Eierkuchen und Brot.

Die kleine Schwester wollte Teutebrand nach dem Essen zeigen, wo der Esel abgeblieben war. 'Sie solle den Holzeimer mitnehmen, damit sie am Brunnen auf der Wiese über dem Haus Wasser holen könnte', forderte die Mutter das Mädchen auf. Ortrun würde ihr derweil in der Küche aufräumen helfen und die Väter wollten sich unterdessen um Rangubalds Karren kümmern. Auf dem Weg hoch zum Brunnen hatte Teutebrand endlich genügend Zeit, sich die Umgebung der Wassermühle anzuschauen. Das Haus in dem Friedenreich mit der Familie lebte, ähnelte sehr ihrem eigenen daheim in Murrthal. 'Dies hier sei ein richtiger Hof', erklärte Ferun dem Jungen darauf. 'Ziegen, Schafe und Hühnern würden sie ebenso halten. Außer der Mühle besäßen sie überdies ein paar Felder, auf denen sie Gemüse und Getreide anbauen würden. Die Mutter würde meistens gemeinsam mit den beiden Töchtern auf dem Hof nach dem Rechten schauen. Hingegen betriebe der Vater zum einen die Mühle, zum anderen wäre er als Müller viel unterwegs, beispielsweise wenn er auf den Markt in die Stadt müsste.'

Der Hof befand sich ganz am Ende der Aue in einem Seitental von Fentovia. An dem breiten Pfad der in die Stadt hinunterführte, standen links und rechts in lockerem, weitem Abstand weitere Höfe. Von hier oben war es demnach noch ein ordentliches Stück Weg bis dorthin. Selbst wenn man gleich mit Sonnenaufgang losginge, wäre der Markt sicherlich bereits von vielen Leuten bevölkert, bis man dort ankommen würde. Von der Stadt konnte man lediglich die Spitze des steinernen Turmes neben dem Stadttor erkennen. Die Straßen, Gassen und Häuser des Ortes lagen hinter einem Wäldchen unten im Tal versteckt. Den Eimer füllten die beiden am Brunnen nahezu bis zum Rand voll Wasser, dann gingen sie zu den Esel hinüber, welche nicht weit entfernt auf der Wiese grasten. Teutebrand konnte sich überzeugen, dass es allen dreien gut ging. Der junge Esel ließ sich sogar gerne streicheln, als das Mädchen diesen zu ihm brachte. Danach trug er für Ferun den gefüllten Wassereimer zum Haus. 'Er wolle nun seinen Vater und Friedenreich suchen gehen', sagte der Junge zu der kleinen Schwester, bevor er sich verabschiedete.

Die beiden Männer fand er im hinteren, offenen Teil des Hauses, dort wo sie am Abend zuvor den Karren abgestellt hatten. Seine Vater war gerade dabei, dem Müller zu

zeigen, was er aus Murratal mitgebracht hatte. 'Ob es besser sei, die Felle einfach so zu verkaufen, oder sie zuerst gerben zu lassen und dann zu versuchen, sie zu einem höheren Preis auf dem Markt loszuwerden?', erkundigte Rangubald sich gerade bei seinem Gastgeber, weil er sich fragte, was die günstigere Alternative wäre. 'Zurück nach Hause wolle er sie aber auf keinen Fall mehr mitnehmen.' Der Müller wusste dies ebenfalls nicht so genau. 'Das könne jeden Tag anders aussehen', antwortete Friedenreich aus diesem Grund. 'Die vier Säcke Getreide die sie dabei hätten, könne er allerdings gut gebrauchen', setzte der Müller hinzu.

'Er habe einem Kunden in Fentovia die Lieferung von Mehl noch für diese Woche versprochen. Dafür könne er Rangubald etwas Anderes im Tausch anbieten. Gewiss würde der Runenmeister begeistert davon sein. Am Abend, wenn sie genügend Zeit dazu hätten, wolle er ihm zeigen, was dies wäre. Da der Markttag erst morgen stattfinden würde, wäre heute bestimmt der richtige Zeitpunkt dafür, das mitgebrachte Korn zu mahlen.' Hierzu nahm der Müller seine Gäste mit hinunter zur Mühle. Am Wassergraben, welcher vom Mühlteich zum Mühlrad führte, blieben sie stehen. Erst jetzt sah Teutebrand, dass die Rinne innen mit Steinen befestigt war. Überdies wies das Gerinne kurz vor dem Mühlrad ein ziemlich steiles Gefälle auf, bevor es anschließend wesentlich flacher unter dem Rad hindurchgeführt wurde.

'Das Handwerk des Müllers wäre mehr, als nur das Korn zu mahlen', begann ihr Gastgeber nun zu erzählen. Wie stets, wenn ihm sich die Gelegenheit dafür bot, setzte Friedenreich sogleich zu einer sehr ausschweifend Erklärung an. Schon sein Vater und der Vater seines Vaters waren Müller gewesen. Früher wurde das Korn von Hand mit Mörsern oder zwischen zwei Steinen zerkleinert, von vielen wurde dies sogar heute noch auf diese Art gemacht. Ein großer Mühlstein, der von einem Esel bewegt wurde, stellte eine andere Möglichkeit dar, die inzwischen fast in jedem Dorf zu finden war. Dies aber war eine Wassermühle, es gab sie hier an diesem Ort, seit man denken konnte. Das große Wasserrad vom Durchmesser eines ausgewachsenen Mannes wurde durch Wasser angetrieben. Aus dem Mühlteich strömte das Wasser den Mühlgraben hinunter, sodass es ganz unten das riesige Rad in Bewegung setzte, sobald es auf die Wasserschaufeln traf.

Das Mühlrad hatte einen langen Stamm als Achse, wie dies etwa an jedem Karren zu finden war. Die Achse ruhte dabei nahe ihren Enden in den Astgabeln zweier senkrecht stehender Stämme. An dem anderen vom Wasserrad entfernt gelegenen Ende waren zwei kleine, lotrecht zur Achse stehende, nebeneinanderliegende Räder befestigt. Die beiden Räder waren mit vielen nahezu daumendicken Stäben fest miteinander verbunden. Dieses Stabrad war also fast wie das Müllrad selbst gebaut, nur viel kleiner und mit Stäben anstelle der Wasserschaufeln. Diese Stäbe griffen in die Zapfen, die gleichfalls daumendicke Holzstäbe waren, welche aus einer horizontal liegende Holzscheibe emporragten. Diese Holzscheibe wurde Kammrad genannt. Die Achse des

Kammrades wiederum lief direkt durch den oberen Mühlstein und war an dieser Stelle quadratisch gearbeitet. Der untere Mühlstein hatte im Gegensatz dazu ein rundes Loch und diente als Widerlager für die Achse des Kammrades.

Der gesamte Bereich bei den Mühlsteinen war mit einem Schilfdach überdacht, das auf vier Pfosten ruhte. Das Korn sollte beim Mahlen schließlich nicht unbedingt nass werden. Des Weiteren musste man sehr aufpassen, sobald man das Wasser in den Mühlgraben strömen ließ. Dann musste, gleichzeitig mit der Ankunft des Wasserschwall, der Mühlstein angestoßen werden. Dies geschah mit einer seitlich eingesteckten Stange. Es war die selbe Stange an der ansonsten der Esel zog, um den oberen Mühlstein auf dem unteren zu drehen. Lief der Mühlstein aber erst einmal, solange das Wasser ausreichte, würde er nicht mehr stoppen. 'Die Aufgabe des Müllers sei es ebenso, sich darum zu kümmern, dass die Mühle jederzeit bereit für das Mahlen wäre', meinte Friedenreich jetzt, nachdem er sich richtig in Fahrt geredet hatte.

Vor den Zeiten seines Vater war die Mühle noch ganz aus Holz gewesen. Erst sein Vater hatte dünne Eisenreifen eingeführt. Das Stabrad sowie das Kammrad wurden seither jeweils von einem Band aus Metall umschlossen. Mit mehreren Stiften wurden die Eisenbänder im Holz befestigt und sie hielten auf die Weise die Räder zusammen. 'Dies hätte große Vorteile gebracht, denn zuvor seien die Räder beim Mahlen oft zerbrochen', hatte der Vater einst Friedenreich erzählt. Der Müller hatte sich selbst auch einige Verbesserungen überlegt. Etwa wollte er die Stäbe des Stabrades vielleicht gleichfalls durch Eisenbolzen ersetzen. Eine eiserne Lagerbüchse im unteren Mühlstein hatte er ebenso bereits angedacht und sogar mit dem Schmied besprochen. Bisher hatte er die Mühle aber immer wieder reparieren können, ohne größere Umbauten daran vornehmen zu müssen.

Bevor sie Rangubalds Korn mahlen wollten, musste Teutebrand hinüber zum Haus laufen. Er sollte Ortrun holen gehen, damit ihm diese die Arbeit am Mühlteich zeigen konnte. Der Junge fand die ältere der Schwestern in der Stube bei Kunrada. Nachdem er ihr erklärt hatte, was er von ihr wollte, gingen sie zusammen zum Teich hinauf. Als sie sich dem Wehr näherten, sahen sie dort einen Vogel sitzen. Teutebrand zeigte sich verwundert über den gefiederten Gesellen. 'Zu Hause in Murrthal habe er dieses Tier noch nie gesehen', meinte er zu seiner Begleiterin.

'Das sei eine Elster', erklärte ihm Ortrun hierauf. 'Man könne sie sehr leicht an ihrem schwarzweiß gezeichneten Gefieder und den langen Schwanzfedern erkennen. Sehr wahrscheinlich säße sie hier am Teich, weil dort das Wasser so hell in der Sonne schimmern würde. Bunte Steine und andere glitzernde Dinge würden diesen Vogel geradezu unwiderstehlich anlocken. Solche Gegenstände würde die Elster gerne mit ihrem Schnabel aufnehmen und in ihr Nest tragen.'

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

Am Teich angekommen, mussten die beiden zunächst einmal abwarten, bis ihnen Friedenreich das ausgemachte Zeichen gab. Ortrun öffnete jetzt das Wehr und das Wasser strömte durch die Rinne zum Mühlrad hinab. Dies war eigentlich auch die ganze Arbeit, die es am Wehr zu tun gab. Da noch genügend Wasser im Mühlteich war, würden sie hier verweilen, bis die Väter das Korn gemahlen hatten und sie das Wehr wieder schließen konnten. 'Solange könnten sie sich ja in die Wiese setzen', schlug Ortrun vor. 'Die Arbeit am Wehr wäre eigentlich meist Feruns Platz. Sie selbst würde lieber ihrem Vater unten bei den Mühlsteinen helfen. Sie wisse selbst nicht, was Ferun hier oben immer die ganze Zeit treibe.'

Während sie nun im Gras saßen, die Wolken am Himmel beobachteten und auf ein neues Zeichen des Müllers warteten, zeigte Ortrun dem Jungen die Schafherde des Hofes. Die Tiere weideten ein Stück oberhalb des Teiches. Die Hunde des Hofes konnte man ebenfalls auf der Weide entdecken. Die beiden ziemlich großen Tiere würden nahezu den gesamten Sommer über alleine auf die Herde aufpassen. In dieser Zeit musste man nur zwei oder dreimal am Tag nach den Hunden sehen und sie füttern. Bei dieser Gelegenheit konnte man bei Bedarf die Schafe melken und darauf achten, dass ansonsten mit der Herde alles in Ordnung war.

Es wurde Abend bis das Korn gemahlen war und alle gemeinsam beim Essen im Haus versammelt waren. 'Es würde noch einiges über die Lehre Teutebrands zu besprechen geben', erklärte Friedenreich, als Brungard und die Schwestern sich gerade daran gemacht hatten den Tisch abzuräumen. 'Sie wollten dies anschließend unten in der Kammer in der Mühle tun, in der desgleichen der Lehrling in der Zeit seines Aufenthalts in Fentovia alleine wohnen würde', setzte der Müller hinzu, bevor er sich mit seinen Gästen auf den Weg hinunter zu der kleinen Hütte machte.

Die Kammer wurde normalerweise nur ab und an gebraucht. Gewöhnlich empfing Friedenreich dort die Kunden, sowohl die der Mühle, als auch jene die ihn wegen seiner Tätigkeit als Heiler aufsuchten. Es gab in der Hütte noch einen zweiten Raum, dieser wurde indes lediglich für ein Lager benutzt. Das Korn, Mehl und verschiedene Werkzeuge und Geräte für das Handwerk des Müllers wurden dort aufbewahrt. Hier hatten sie auch Rangubalds Felle verstaut und eben vorhin die Säcke mit dem gemahlten Korn. Kaum waren sie bei dem Haus neben den Mühlsteinen angelangt, begab Friedenreich sich sogleich in die hintere, kleinere Kammer und hieß seine Gäste derweil vorne auf der Bank Platz zu nehmen.

Rangubald und Teutebrand warteten in dem vorderen Raum und konnten durch die geöffnete Tür hindurch sehen, wie Friedenreich hinten im Lager kräftig am hantieren war. Er beschäftigte sich gerade mit zwei Eichenfässern, welche neben den Müllers Utensilien gleichfalls dort aufbewahrt wurden. Als er endlich zurückkam, hielt er drei gefüllte Becher in seinen Händen. 'Sie sollten das Getränk einmal probieren', forderte er

die beiden auf. 'Einer seiner Kunden hätte ihm die beiden Fässer überlassen. Dafür liefere und mahle er ihm hin und wieder Korn.' Den Vater musste man hierzu nicht mehrmals auffordern, der Junge hielt sich allerdings genauso gut an seinem Becher fest.

Die dunkle Flüssigkeit kam dem Runenmeister auf den ersten Schluck ein wenig bitter vor, dann jedoch entfaltete sie einen vollkommen anderen Geschmack. Deutlich konnte er nun einen Honigduft erahnen und ebenso die Süße von getrockneten und gerösteten Zuckerrüben schmecken. Rangubald war begeistert von dem Getränk und ließ sich bald nachschenken. 'Er wolle das zweite Fass gerne dem Runenmeister bei seiner Abreise mitgeben', erklärte Friedenreich. 'Als Tausch für die vier Säcke Korn, die sie am Nachmittag gemahlen hatten, wäre dies sicher angemessen. Das Fass dürfe er ebenfalls behalten, schließlich wüsste er, dass in Ephalu niemand Fässer bauen würde, wie dies in Ubil der Fall wäre.'

Nachdem der Junge sich bereits zuvor zum Schlafen auf das Strohlager gelegt hatte, dauerte das Gespräch nicht mehr allzu lange und Friedenreich entschwand darauf in Richtung des Hauses. Rangubald fand, dass dies der richtige Zeitpunkt wäre, um die Runen hinsichtlich seines vorgesehenen Marktbesuches zu befragen. Der Runenmeister wollte in dieser Sache doch lieber auf Nummer sicher gehen. Obschon Friedenreich ihn beinahe überzeugt hatte, dass es besser wäre, dem Müller die Geschäfte in Fentovia zu überlassen. Durch seine sofortige Abreise würde er außerdem einen ganzen Tag gewinnen, jetzt wo er Teutebrand in Murratal nicht mehr als Gehilfe hatte, wäre dies gewiss nützlich.

Als die Runenstäbe vor ihm lagen, gaben diese Rangubald seltsamerweise eine durchaus bekannte Antwort. Schon auf ihrer Wanderung im Winter von der Ibensul zurück nach Hause nach Ephalu, hatten die Runen diese geheimnisvolle Prophezeiung gemacht. In all den Jahren in denen er jetzt die kleinen Holzstäbchen warf, war dergleichen dem Runenmeister noch nie widerfahren.

Zubr Reid Ur - Der Zauber reist durch das Tor.

Rangubald beschloss nun endgültig, am nächsten Morgen nahezu unverzüglich nach Murratal zurückzukehren, damit er dort nach den Seinen schauen konnte. Dementsprechend bereitete der Runenmeister am folgenden Vormittag nach einem kurzen Frühstück seine Abreise vor. Gemeinsam mit Friedenreich lud er das Fass auf den Karren und dieser versicherte ihm währenddessen mehrmals, dass sein Sohn in den Mühle in guter Obhut wäre. Desgleichen würde er für ihn die abgesprochenen Geschäfte erledigen, geradeso als wenn diese seine eigenen wären. Bevor der Runenmeister endgültig aufbrach, verabschiedete er sich von der ganzen Familie und im Besonderen von seinem Sohn Teutebrand. Auf der Anhöhe über dem Tal blieb Rangubald nochmals stehen, er drehte sich um und ließ seinen Blick über die Landschaft unter ihm

schweifen. Von hier oben konnte er fast ganz Fentovia überblicken, welches friedlich im Tal hinter dem kleinen Wäldchen lag.

'Fentovia die Schöne, Perle und Zierde des Landes Ubil.' Genau mit diesen Worten wurde meist über diese Stadt gesprochen. Ubil und Fentovia hatten schon zu den Zeiten der großen Prüfung bestanden. Das Land wurde damals von den anderen Stämmen als Diplomat gegenüber dem Heer des Schreckens eingesetzt. In jener Zeit hatte dies der Stadt überwiegend Verluste eingebracht. Durch das damals erlangte Wissen und die Erfahrungen dieser schlimmen Jahre des Krieges ist Ubil allerdings danach, vor allem jedoch Fentovia, zu einem geschäftigen Zentrum des Handwerkes, Handels und Wissens erblüht.

Hoffentlich würde dies in den heutigen stürmischen Zeiten auch weiterhin so bleiben. Sogar er als Runenmeister konnte dem Schicksal höchstens in die Karten schauen, gewiss aber nicht den Lauf der Welt ändern. Dafür bedurfte es ganz anderer Kräfte.

Wenig später, kaum dass Teutebrands Vater abgereist war, kam ein Mann mit seinem Handkarren den Weg zu der Mühle heraufgelaufen. Offenbar handelte es sich um einen der Bauern, die auf den Höfen weiter unten in dem Seitental lebten, denn Friedenreich erkannte ihn sofort. 'Gleich würde es Arbeit geben', meinte der Müller zu seinem Lehrling und hieß ihn hinauf zum Mühlteich zu gehen. 'Ortrun hätte ihm ja gezeigt, wie das Wehr zu bedienen sei.' Den größten Teil des restlichen Tages verbrachte der Junge deshalb damit, dass er beim dem Mahlen des Kornes half. Das Wasser in dem Weiher reichte meist für zwei Säcke voll Getreide, dann musste das Wehr für eine Weile wieder geschlossen werden. In dieser Zeit füllten die Männer an der Mühle das gemahlene Mehl in Säcke, während der Lehrling warten musste, bis sich wieder genügend Wasser im Teich angesammelt hatte.

Teutebrand war mit seiner Arbeit bis weit nach Mittag beschäftigt, konnte die Pausen dazwischen aber dafür nützen, um sich an den kleinen Gewässer umzuschauen. Bald entdeckte er die Elster im Schilf am Ufer des Teiches sitzen. Fast erschien es dem Jungen, als hätte ihn die Elster ebenfalls bemerkt, da der Vogel ständig zu ihm herüberblickte. Aus diesem Grund begann Teutebrand ein Spiel, welches er bereits zu Hause mit den Vögeln in Murratal ausprobiert hatte. Er drehte seinen Kopf ein Stückchen von dem Vogel weg und konnte dann beobachten, dass auch die Elster ihren Köpfchen zur Seite wendete. Nun wartete er einen Augenblick und prompt tat die Elster, als wolle sie etwas von dem Boden aufpicken. Das Picken machte der Junge dieses Mal sogleich dem Vogel nach, um sodann mit seinem Kopf hin und her zu wackeln. Sowie der Vogel dies sah, bewegte auch das Tier sein Haupt, genau auf die gleiche Art auf die zuvor der Junge getan hatte.

Nicht jedes Mal wurde der Lehrling oben am Teich eingesetzt, ab und an bedienten Ferun oder Ortrun das Wehr, dann musste er dem Müller am Mühlrad mithelfen. Auf ziemlich ähnliche Weise vergingen die folgenden Tage, ohne dass der Junge übermäßig viel Zeit übrig hatte, in der es ihm hätte langweilig werden können. Nur Abends sobald es dunkel wurde, saß der Junge meist ohne viel Gesellschaft in seiner Kammer. Teutebrand hatte zwar vor der Abfahrt in Murratal den Zauberstab eingesteckt, zwischenzeitlich hatte er allerdings das Gespräch mit Radewald in der Blockhütte zuhause in Ephalu beinahe vergessen. Nun aber, da er die Abende ganz alleine für sich selbst hatte und fern der Heimat in Ubil nahe Fentovia weilte, holte er den Zauberstab erneut heraus.

Der Junge erinnerte sich noch gut an die Worte, vor allem aber an die Zaubersprüche des alten Mannes. Der Kater der nach wie vor durch die Hütte streifte, würde zweifelsohne das passende Versuchsobjekt für seine Zauberkünste abgeben. Jedoch so oft er es auch ausprobierte, das Zaubern wollte ihm anfangs einfach nicht gelingen. Vollkommen egal was er anstellte, wie sehr er sich anstrengte oder ob er es sich noch mehr wünschte, der Vierbeiner machte keinerlei Anstalten zu verschwinden. Teutebrand wollte sich trotzdem nicht so schnell entmutigen lassen und regelmäßig bevor er sich abends auf das Strohlager legte, versuchte er stets den Trick aufs Neue. Eines Tages nach unzähligen misslungenen Anläufen hielt er abermals den Zauberstab in den Händen und während er jetzt zum wiederholten Mal die magischen Worte sprach, verspürte er ganz überraschend ein ungewohntes Kribbeln in den Fingern.

Mehr noch, ohne dass es der Junge genauer bestimmen konnte, schien eine Art von Energie seine Arme zu durchlaufen. Eine ähnliche Empfindung kannte Teutebrand lediglich von zu Hause aus Murratal. Wenn er dort im Winter lange draußen in der Kälte gespielt hatte und danach zurück in die warme Stube gekommen war, hatte er schon des Öfteren dieses Kribbeln in Armen und Beinen gespürt. Doch weder war es in der Stube außergewöhnlich kalt, noch hatte er sich in den vergangenen Tagen krank gefühlt. Der Junge fragte sich daher, was passiert sein könnte und es dauerte einige Momente, bis er überrascht feststellte, dass der Kater verschwunden war. Offenbar schien der Trick dieses Mal tatsächlich funktioniert zu haben.

Zunächst war Teutebrand natürlich ein bisschen verstört von seinem unerwarteten Erfolg. Es vergingen einige Augenblicke bis der Junge sich ein wenig beruhigt hatte. Von seinen Zauberkünsten war er trotz allem immer noch nicht ganz überzeugt, deshalb begann er den Kater in der Hütte zu suchen. Nirgendwo jedoch war das Tier zu entdecken und schnell kamen ihm erste Zweifel, ob er denn das Richtige getan hatte. Er wollte den Kater nun unbedingt wieder herbeizaubern, diese Versuche gelangen ihm indessen zuerst ganz und gar nicht. 'Was wohl aus dem Kater jetzt geworden ist?', überlegte der Zauberlehrling sich, da ihn allmählich gleichermaßen sein schlechtes Gewissen plagte. Der Junge wollte gerade völlig frustriert aufgeben und mit wenig

Überzeugung murmelte er ein allerletztes Mal seine Zauberformel. Plötzlich durchlief seinen kompletten Körper ein Jucken und Zittern und erneut verspürte er diese seltsame Energie.

Ehe Teutebrand sich versah, tauchte der Kater an seinem alten Platz wie aus dem Nichts heraus wieder auf. Gestärkt von seinem schwer erkämpften Triumph, versuchte der Junge an den nächsten Abenden den Zaubertrick wieder und wieder. Mit jedem Male bei dem er den Vierbeiner erst verschwinden ließ, um ihn sofort danach zurückzuholen, fiel ihm das Zaubern zunehmend leichter. Er vermeinte nun zu wissen, dass das Kribbeln und ebenso die Energie die er dabei spürte, irgendwie zu den magischen Kräften dazu gehören mussten. Er probierte seinen Zauberkünsten darauf an anderen Dingen als dem Kater aus. Bei kleineren Gegenständen gelang ihm dies recht bald. Nur für größere Sachen war die Energie, welche er aufbringen konnte, scheinbar noch nicht stark genug.

In den ersten Tagen in denen Teutebrand in der Wassermühle verweilte, ereignete sich ansonsten wenig, von dem es sich zu berichten gelohnt hätte. Da war es schon etwas Besonderes, dass Friedenreich seinen Lehrling nach drei oder vier Tagen darüber unterrichtete, dass er am Nachmittag frei hätte, er jedoch seine Kammer benötige. 'Er bekäme Besuch, gleichwohl nicht weil sie Korn mahlen wollten, sondern jemand würde seine Hilfe als Heiler benötigen.' Auf die Nachfrage des Lehrlings hin, wie die Tätigkeit eines Heilers genau aussähe, unternahm der Müller den Versuch ihm dies zu erklären.

'Geradeso wie Brungard die Mutter von Teutebrand eine Brunnenwächterin wäre, sei er ein Heiler', eröffnete Friedenreich seine Rede. 'Beiden Tätigkeiten sei gemeinsam, dass sie sich um die Gesundheit der Bewohner des Dorfes kümmerten. Nur wenn die Brunnenwächterin dies mit ihren Tränken und Kräutermischungen täte, erledige der Heiler dies meist mit Hilfe seiner Hände. Verspannungen etwa wären leicht durch Kneten der betroffenen Körperteile zu behandeln. Jedoch könne er desgleichen einen gebrochenen Fuß oder einen verrenkten Arm richten. Die Brunnenwärterin kenne hier fast immer noch ein Salbe, welche bei der Heilung helfe, oft auch einen Umschlag der die Schmerzen lindern würde.'

'Manchmal allerdings lägen die Probleme der Patienten, sowohl die einer Brunnenwächterin, als auch jene eines Heilers, mehr an der Einstellung der betroffenen Person. In diesen Fällen könnten oft gute Worte helfen, verbunden mit einem weisen Ratschlag, was der Hilfesuchende an seinem Verhalten ändern müsste. Sicherlich es gäbe weitaus schlimmere Leiden, bei denen weder er noch die Brunnenwächterin mit all ihrem Wissen etwas ausrichten könnten. In diesen Fällen wüssten nur noch die alten Weiber vom Walde ihre Hilfe anzubieten. Indessen seien das Dinge, über die man nicht viel reden sollte. Verschwiegenheit wäre eine der wichtigsten Grundlagen bei solchen Angelegenheiten.'

'Müsse jemand zu den alten Weibern vom Walde, so hatte er zuerst seinen Angehörigen ausrichten, dass er zu einer längeren, gefährlichen Reise aufbrechen müsste. Mit Anbruch der Nacht würden zwei verhüllte, dunkel gekleidete Frauen an seiner Tür klopfen oder ihn an einem verabredeten Platz treffen. Zuerst müssten dem Patienten die Augen verbunden werden und erst danach könnte er zu den alten Weibern vom Walde geführt werden. Diese Vorkehrungen wären unbedingt nötig, um diese Frauen zu schützen. Ansonsten könnten die Angehörigen einen ordentlichen Gram gegenüber den wohlthätigen Weibern entwickeln, denn mancher käme nie wieder von dort zurück.'

'Manch einer jener die zurückkehrten, täte dies ohne Arm oder Bein oder gar ohne beides', schloss der Müller seine Ausführungen ab. Teutebrand wusste nicht so recht, was er von Friedenreichs Erzählung halten sollte. Die alten Weiber vom Walde hatte er noch nie getroffen und er war oft alleine in den Wäldern und den Tälern Ephalus unterwegs gewesen. In gleicher Weise wollte er seinen freien Nachmittag nützen und auf einen Streifzug durch die Nachbarschaft gehen. Ortrun hatte keine Zeit, sie half Kunrada beim Pflügen der Felder. Also machte er sich auf die Suche nach Ferun, um sie zu fragen, ob sie ihn begleiten wollte. Er entdeckte das Mädchen schließlich oben am Mühlteich, obwohl heute gar nicht gemahlen werden sollte.

Umgehend beschloss er sich leise anzuschleichen, denn er wollte Ferun überraschen und ihr vielleicht ein Streich spielen. Gleichzeitig war er ziemlich gespannt darauf zu sehen, was die kleine Schwester im Moment an dem Weiher wohl anstellte. Als er sich dem Gewässer näherte, konnte er beobachten, dass das Mädchen einfach nur am Teichufer stand. Völlig ruhig verharrte sie dort an Ort und Stelle und hielt dabei die Hände vor ihrem Körper waagrecht ausgestreckt. Dann fing Ferun an die Arme ein wenig zu bewegen und in der Folge liefen leichte Wellen über den Teich. Es erweckte beinahe den Eindruck, dass die Bewegung auf dem Wasser immer geradewegs in die Richtung verlief, in welche die ausgestreckten Hände des Mädchens zeigten. Verblüfft gab Teutebrand ein kleinen Schrei von sich, weil ihn dies sehr an seine Zauberei in der Kammer erinnerte. Jetzt bemerkte ihn die jüngere der Schwestern, sie wandte sich ihm zu und tat als ob nichts gewesen wäre. Teutebrand hatte sich wahrscheinlich schlichtweg getäuscht. Gewiss hatte der Wind die Wellen auf dem Teich verursacht.

Am nächsten Morgen verkündete Friedenreich, dass sie heute nach Fentovia fahren würden. 'Der Junge solle Esel und Karren vom Haus herüberholen und beides zur Mühle bringen, damit sie die Waren aufladen könnten.'

### Intermezzo 2

Monde ebenso Sonnen spielen keine große Rolle im Dasein eines Drachen, deshalb werden sie von diesen Wesen auch nicht gezählt. Selbst die Bäume würden kaum vom Leben und Sterben dieser mystischen Kreaturen erzählen können, weil nahezu unendlich erscheint ihre Zeit. Lanhein konnte sich von daher sogar an die längst vergangenen Tage erinnern, als die Welten noch eins waren. Die Magie war damals eine ganz normale Sache, sie gehörte einfach zum Leben eines jeden, beinahe in gleichem Maße wie Essen, Trinken und Atmen. Damals hatte die Magie natürlich auch einiges durcheinandergebracht, weil mit ihr schon immer auch viel Unsinn angestellt wurde. Aus diesem Grunde waren schon vor Ewigkeiten die Tore nach Umbrosia geschlossen worden. Nur noch selten verirrte sich seitdem jemand aus der Welt jenseits der Tore hinüber in das Schattenland. Der Falke den Lanhein ab und an am Himmel beobachten konnte, war gewiss solch ein Lebewesen aus der jenseitigen Welt.

Zugleich war dies ein Zeichen dafür, dass die Tore nach Umbrosia nicht ganz verschlossen zu sein schienen. In der letzten Zeit hatte der Drache den kreisenden Falken ungewöhnlich oft über dem Moor beobachten können. Freilich war dies nicht das Einzige was dafür sprach, dass gerade irgendetwas Unheilvolles in der feuchten und modrigen Luft über dem Schattenland lag. Gleichermäßen erweckten die Umstände den Eindruck, dass die Trolle ernsthaft über Lanhein verärgert waren und dieser wusste nur allzu gut, wie es dazu gekommen war. Gestern früh am Morgen war es geschehen, als der Drache noch ziemlich verschlafen vor sich hin gedöst hatte. Auf einmal, wie aus heiterem Himmel, tauchte der Rabauke Thor vor ihm auf. Mit einem Schielen aus seinen Feuer speien verheißenden Augen konnte der Drache ungläubig dem Theater zuschauen, welches der kleine Wicht als nächstes aufführte.

Thor breitete unvermutet seine beiden Arme aus und hielt dabei in den Händen mehrere lange Stängel von Pflanzen mit gelben und roten Blüten daran. Zwei Arme hatte der Bengel zuerst, doch dann wurden es mit einem Male vier Arme und schließlich sogar sechs. Jede der Unmenge von Händen an den viel zu vielen Armen versuchte Lanhein mit den Ruten zu drohen. Meist beschränkte sich dies darauf, dass dem Drachen die dünnen, biegsamen Holzstöcke vor den Nase herumgeschwenkt wurden, manchmal versuchte Thor aber auch ihn damit zu schlagen. Nun endlich wurde der Drache richtig wach und äußerst langsam begann dieser kaum merklich sich ein bisschen zu bewegen. Dies reichte allerdings schon aus, um den offenbar lediglich einen Troll zu verunsichern. Links und recht von Thors Kopf streckten plötzlich Odin und Freya ihren eigenen Köpfe hervor, da sie offensichtlich neugierig geworden waren.

Ein Troll mit sechs Armen und drei Köpfen, man stelle sich selbst einmal vor, was für ein komisches Bild dies ergibt. Für Lanhein auf jeden Fall war dieser Anblick wirklich nicht mehr zum Aushalten. Ein Lachen erschütterte daraufhin den Körper des Drachen,

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

sodass dieser sich auf den Rücken rollen musste und wie wild mit allen vier Beinen in den Lüften strampelte. Zuerst schauten die Verschwörer bloß ziemlich verdutzt. Wütend und verärgert schmissen sie sodann die mühsam zusammengesuchten Stauden der Moorgewächse vor sich auf den Boden. Tobend trollten die drei sich schließlich zurück auf ihre Eiche. Lange noch hallte das laute Schimpfen der Trolle über den weiten verlassenen Sumpf.

### Kapitel 4 - Fentovia

Zugleich drückte der Müller seinem Lehrling ein Halfter in die Hand. Der Junge lief hierauf, wie Friedenreich es ihm geheißen hatte, zu dem Brunnen über dem Haus. Der Lehrling vermutete, dass die Esel in der Nähe auf der Weide grasen würden. Teutebrand fand jedoch nur das jüngere der beiden Tiere, offenbar war der alte Graue wiederum zum Pflügen eingespannt. Der junge Esel sträubte sich kaum und wenige Augenblicke später war das Halfter angelegt. Der Junge brachte den Grauen sodann zur Rückseite des Hauses, wo er nach dem restlichen Arbeitsgeschirr schauen wollte. Genau wie zu Hause in Murratal hing das Geschirr in der Scheune an der Wand. Der Lehrling nahm die Lederriemen herunter, um diese dem Tier anlegen zu können. Mit seinen fast drei Jahren war der Esel beinahe ausgewachsen und das Arbeitsgerät passte ihm ausgezeichnet. Der Wagen war nun schnell eingespannt. Gemächlich trottete das Zugtier hinter dem Jungen her, als dieser es hinunter zur Mühle führte.

Teutebrand wurde schon ungeduldig unten an der Blockhütte erwartet. 'Er habe alles richtig gemacht', versicherte Friedenreich ihm dennoch unverzüglich. 'Sein Vater hätte ihm erzählt, dass er gut mit Tieren umgehen könne, also würde es wohl kaum Probleme mit dem Esel geben. Er hätte mit dem Tier bereits geübt den Karren zu ziehen, aber im Gewusel eines Markttagess von Fentovia sei der Graue noch nie gewesen,' erklärte er des Weiteren, als sie zusammen in der hinteren Kammer nachschauten, was alles auf den Markt mitgenommen werden sollte. Außer Rangubalds Fellen und den Säcken mit Mehl war im Lager noch einiges Anderes zu finden, das der Müller in den vergangenen Wochen im Tausch für seine Dienste erhalten hatte und das nun sorgfältig im Lager aufgestapelt war. Mit Bedacht suchte der Müller die Waren heraus, die er für den Marktbesuch vorgesehen hatte, damit der Lehrling diese vor die Hütte tragen konnte. Gemeinsam beluden sie anschließend den Wagen.

Die beiden verließen wenig später die Mühle und sie machten sich auf den Weg nach Fentovia. Es dauerte indes noch länger als Teutebrand gedacht hatte, bis sie den Ausgang des Tales erreicht hatten. Sie umfuhren nun das kleine Wäldchen, dann endlich konnten sie erstmals den Ort richtig vor sich liegen sehen. Die Stadt war von einer mehr als mannshohen Holzpalisade umgeben, direkt dahinter floss ein recht imposanter Fluss an der Siedlung vorbei. Sofort sprang einem der steinerne Turm neben dem Stadttor ins Auge, er sollte Fentovia ganz offensichtlich vor ungebetenen Besuchern bewahren. Talabwärts vor der befestigten Stadt war gleich zu Beginn des Jahres ein großes Zeltlager vorbereitet worden. Inzwischen lagerte dort der Landvogt des Königs mit seinen Männern. Immer mehr Soldaten waren in den vergangenen Wochen in Fentovia eingetroffen und das Camp war dadurch zusehends gewachsen. Jeden Tag nahm jetzt ebenso die Anzahl der mit Ochsen bespannten Karren zu, welche den Nachschub und gleichfalls neues Material in das Lager brachten.

Vor Kurzem erst hatten die Truppen überdies begonnen, am Hang im Osten gegenüber der Stadt die Bäume zu fällen. Unterhalb des Waldes waren zur selben Zeit mehrere, größere Gruben für die Schmelzöfen ausgehoben worden, in denen zukünftig das Eisen hergestellt werden sollte. Andere Männer des Königs stapelten im Tal das Holz der geschlagenen Bäume gleich den Köhlern zu riesigen Meilern, um diese hiernach zu entzünden. Auf diese Weise wurde die Holzkohle für die zahlreichen Öfen und die neuerrichteten Schmieden erglüht. Die ersten Erzöfen zischten schon Tag und Nacht, besonders wenn der Wind entsprechend stand und in die Feuerlöcher hineinblies. Auf dem Lagerplatz des Heeres erklangen desgleichen bald die Schmiedehämmer von Sonnenaufgang bis zum Sonnenuntergang.

Sie brennen also wieder die Feuer von Fentovia. Für ihre Schmiedekunst, die Erzeugung von Eisen, dafür war die Stadt seit Jahrhunderten berühmt, dies hatte ihr auch den Namen gegeben. 'Fentovia, die Stadt in der die Windöfen stehen.'

'Er täte die Stadt kaum wiedererkennen, seit dem Eintreffen der Truppen des Königs hätte sich so vieles verändert', meinte Friedenreich zu seinem Lehrling. Sicherlich trotz all der neuen Probleme, welche die Ankunft des Landvogts mit sich gebracht hatte, gab es den Markt immer noch. Vor dem Ort noch außerhalb der Palisaden priesen die Viehhändler ihre Tiere an. Am Tor kontrollierte ein Wächter die Leute, welche nach Fentovia hineinwollten. Die Stadtwache erkannte den Müller sofort und ohne Probleme konnten sie mit dem Wagen passieren. An der eigentlich geräumigen Straße hinauf zum zentralen Platz der Stadt waren rechts und links zahlreiche Stände aufgestellt. Die unterschiedlichsten Dinge wurden hier zum Verkauf angeboten. Genauso wurde auf dem großen Platz im Zentrum an mehreren Marktbuden lebhafter Handel betrieben. 'Heute wäre nur schwer ein Durchkommen zum Marktplatz von Fentovia zu finden, zu viele Verkaufsstände, Karren und Menschen würden den Weg dorthin versperren', gab Friedenreich zu bedenken. 'Da er den Weg kenne, wäre es auf alle Fälle besser, wenn er sich ab jetzt selbst um Esel und Wagen kümmern würde. Der Bäcker er habe seinen Laden im westlichen Teil der Stadt.'

Unversehens übernahm der Müller von seinem Lehrling den Führstrick und er lenkte den Wagen in einen schmalen Weg der gleich nach dem Stadttor links von der Hauptstraße abbog. In der engen Seitengasse standen die Gebäude dicht aneinandergedrängt, doch waren hier erheblich weniger Leute unterwegs. Die Häuser in Ubil waren ganz anders gebaut, als Teutebrand es von zuhause kannte. Zwar war ein jedes Haus vom Grundriss her wesentlich kleiner als ihres in Murratal oder auch das von Friedenreich, nahezu alle besaßen dafür zwei Stockwerke. Das komplette untere Geschoss wurde fast immer für einen Laden mit Werkstatt genutzt und meist war ebenso eine Kochstelle vorhanden. Ein oder zwei Stützen standen frei in der Mitte dieses einzigen, ebenerdigen Raumes. Die Stützen trugen einen langen Balken der das ganze Erdgeschoss überspannte. Darüber lagen wiederum Bretter, die den Boden des

oberen Geschosses bildeten. Die Schlafkammern der Bewohner, welche sich hier oben unter dem Dach befanden, waren über eine schräge Leiter an der Seite der Werkstatt erreichbar. Viele der Waren und der Materialien für die Werkstatt wurden gleichfalls im oberen Stockwerk gelagert und gelangten im Allgemeinen über einen Seilzug außen an der Fassade des Hauses nach oben.

Neben Bäcker, Fleischer und Läden die Früchte und Gemüse anboten, waren in diesem Teil der Stadt zudem die Schneider, Tuchmacher, Schuster und Korbflechter untergebracht. Der Bäcker wohin sie ihr Weg führte, hatte sie offenbar die Gasse heraufkommen gesehen. Sobald ihr Wagen vor dem Haus hielt, kam er aus der Backstube gesprungen. 'Das Mehl benötige er dringend und auch den Korb mit Eiern nehme er gerne, wenn sie nur frisch seien', begrüßte er die beiden. 'Die Eier hätten seine Frau gemeinsam mit den Töchtern heute am frühen Morgen bei den Hühnern eingesammelt', erwiderte der Müller, so war der Handel schnell gemacht. Der Wagen hatte sich kräftig geleert, als sie letztlich wieder aufbrachen, nachdem sie zuvor dem Bäcker geholfen hatten, die Säcke mit dem Mehl im oberen Stockwerk zu verstauen.

Auf dem Rückweg von der Bäckerei kamen sie in der Folge an den zentralen Platz Fentovias. Vor allem Schankstuben und Garküchen waren dort in den Läden im Erdgeschoss eingerichtet. Hinter diesen Gebäuden standen ganz schlichte, einfache Häuser, teilweise konnten sie sogar noch Blockhütten erblicken. Die Gassen im Norden der Stadt waren obendrein nochmals um einiges enger, kaum ein Karren konnte diese schmalen Durchgänge passieren. Gleich der Wache am Stadttor saßen Bettler an den Zugängen zu diesem Viertel der Tagelöhner und Mägde. Indessen wollten die beiden eigentlich Rangubalds Felle zu einem Gerber bringen, deren Quartier östlich des Marktplatzes zu suchen war.

Entlang ihres Weges lagen die Werkstätten von Schreibern, Schmieden, Töpfern und Wagenbauern, direkt in deren Nähe waren die Unterkünfte von Stellmachern, Küfern und Sattlern angesiedelt. Ganz am Rande der Stadt bei der Palisade erreichten sie schließlich das gesuchte Haus, darüber hinaus residierten andere, vergleichsweise schmutzige Gewerbe in diesem Teil von Fentovia, wie etwa die Lumpensammler, die Köhler oder die Schlachter. Vor dem Laden des Gerbers angekommen, bemerkte der Müllerlehrling nahezu sofort eine solide Holztür auf dem Hinterhof, welche nach draußen führte. Durch das geöffnete Tor hindurch konnte Teutebrand hinaus zu dem Schlachtplatz des Ortes schauen. Nicht weit entfernt davon lagen außerhalb der Befestigungen von Fentovia die mit übelriechender Lohe gefüllten Becken der Gerber. Dicht dahinter stand ein niedriger Zaun, welcher den Platz zum vorbeifließenden Fluss hin begrenzte.

Unmittelbar nach ihrer Ankunft inspizierte der Gerber erwartungsvoll die Ladung auf ihrem Wagen. Fünf große Hirschfelle hatten sie dabei, einiges mehr an Reh und Wildschwein, auch viele Felle von Ziegen und Schafen waren darunter. Der Lehrling freute sich allerdings am meisten über die rötlichen Fuchshäute, denn dies bedeutete, dass viele der Murrtaler Hühner die letzten Monate überlebt hatten. Auf dem Karren lag ebenso ein Stapel an ganz besonderen Pelzen. Diese Felle stammten von Hasen, Biber, Otter und Marder. Selbst die gestreifte Haut eines Dachses und desgleichen die eines Luchses hatten sich in das immense Bündel an Fellen verirrt. Das Luchsfell war indes augenscheinlich völlig zerrissen und reichlich durchlöchert. Als der Gerber das Pelzbündel sah, zog er die linke Augenbraue hoch, wobei er den Müller fragend anschaute.

'Ja, ja die Hunde, sie seien einfach ständig hungrig und er würde sie fast nicht satt bekommen', meinte Friedenreich daraufhin mit einem Lachen im Gesicht. Die überwiegende Anzahl der Pelze hatte er von einem ganz speziellen Kunden erhalten, der nicht gerade für den schönsten Hof im Tal berühmt war. Ein bekannter Trunkenbold war dieser Kerl, das wusste so ziemlich jeder, sogar jene welche ihn noch nie selber getroffen hatten. 'Nun als Kurzware für seine Kürschnerarbeiten werde er die Pelze wohl gebrauchen können', erwiderte der Gerber dem Müller nach einigem Zögern. 'Das eine oder andere Besatzstück und Posament werde sich gewiss daraus herstellen lassen. Natürlich müsse er dies aber beim Preis berücksichtigen.'

Im Anschluss begleitete Friedenreich den Gerber in seine Werkstatt, weil dieser seinen Beutel mit Kupferstücken holen wollte. Unterdessen sollte der Lehrling draußen bei dem Karren verweilen, damit er nach dem Esel schauen konnte. In Fentovia wurden die Waren inzwischen oft mit barer Münze bezahlt. Der Herrscher im fernen Segmunda hatte dies vor einigen Jahren beschlossen. Seither zierte ein Abbild des Königs die neu eingeführten Kupferstücke, welche von den Leuten in Ubil meist Follis genannt wurden. Man konnte mit den Münzen allerdings fast nur in den Städten ohne nennenswerte Probleme bezahlen. Vor allem in den Dörfern fernab des großen Stromes überwog weiterhin der Tauschhandel, wenngleich sogar dort die ungewohnten Münzen vermehrt beliebter wurden.

'Die Geschäfte wären bisher gut gelaufen', freute der Müller sich, als er zum Karren zurück kam. Die beiden fuhren sodann mit dem Rest der Ladung zurück ins Zentrum der Stadt. Viel war nicht mehr übrig geblieben, das sie auf dem Markt verkaufen konnten. Zwei Bündel Wolle, ein dutzend Geweihe, ein paar Handbesen und einige Bürsten lagen noch hinten auf dem Wagen.

Zwischenzeitlich war ein Standplatz nicht weit vom Stadttor entfernt frei geworden, dorthin stellten sie sich mit ihrem Karren. Es dauerte nicht lange, bis die ersten Leute sich nach ihren Waren erkundigten. Die Wolle und die Geweihe waren am schnellsten verkauft, eine Magd und ein Tagelöhner aus dem Norden der Stadt hatten sie erstanden. Die Magd wollte abends in ihrer Kammer die Wolle spinnen. Der Tagelöhner erzählte ihnen, er schnitze Messergriffe und Knöpfe aus den Geweihen.

Der Müller war desgleichen selbst schon auf dem Sprung. Er wollte auf dem Markt schauen, ob er dort möglicherweise etwas Brauchbares finden könnte. Teutebrand ließ er derweilen alleine am Stand zurück. 'Die Besen und Bürsten würde er bestimmt verkaufen können, ein halbes Kupferstück für einen Besen und ein viertel Kupferstück für die Bürsten wäre ein gutes Geschäft', erklärte er dem Lehrling, bereits im Gehen begriffen. Einige Zeit lang spazierte der Müller einfach bloß auf dem Markt herum, wobei er sich die verschiedensten Dinge anschaute. Manchmal bekundete Friedenreich zurückhaltend sein Interesse an einer Ware. Genauso oft fragte er nach, was etwas Bestimmtes kosten sollte, vorausgesetzt natürlich dass ihm die Sache gefiel. War der Müller dann weiterhin ernsthaft am Überlegen, die Ware wirklich kaufen zu wollen, verhandelte er zunächst einmal mit dem Standbesitzer über den Preis.

Letztendlich erstand Friedenreich bei einem der fliegenden Händler eine silberne Fibel. 'Ein schönes Geschenk wäre dies, welches er seiner Frau Kunrada mitbringen könnte', dachte er sich, wie er einige der Münzen aus seinem prallgefüllten Beutel auf den mit einem dunklen Tuch bespannten Verkaufstisch zählte. Zurück an ihrem Marktstand war Teutebrand gerade dabei, den Esel mit ein paar Mohrrüben zu füttern. 'Er hätte rasch alle Waren verkauft gehabt', berichtete der Lehrling. 'Mit dem Standnachbarn habe er sich nebenher viel unterhalten. Dieser hätte den Esel aus seinem Eimer Wasser trinken lassen und bevor er schließlich gehen musste, habe er die Rüben dagelassen. Für den Kauf von zwei Handbesen hätte er den Leuten zusätzlich umsonst eine Bürste mitgegeben. Schnell habe sich dies auf dem Markt herumgesprochen und immer mehr Kunden wären gekommen. Insgesamt fünf und ein halbes Kupferstück für acht Handbesen und zehn Bürsten hätte er auf diese Weise erhalten.'

'Er dürfe die Kupferstücke gerne behalten', versicherte der Müller seinem Lehrling. 'Ein guter Tag sei es heute gewesen und ordentlich hätten sie an ihrem Handel verdient. Da sei es schlichtweg gerecht, wenn Teutebrand ebenso etwas davon abbekommen sollte, immerhin habe der Junge ihm die ganze Woche tüchtig geholfen.' Währenddessen war es reichlich spät am Nachmittag geworden und es wurde höchste Zeit, dass sie sich auf den Rückweg zur Wassermühle machten. Sogleich brachen sie eilig auf und bis sie letztlich die Wassermühle erreicht hatten, ging gerade die Sonne unter.

Bevor die beiden nach der restlichen Familie in der Stube schauen gingen, verstauten sie den Karren samt Geschirr in der Scheune, anschließend entließen sie den Esel

zurück auf die Weide. Allem Anschein nach war ihre Rückkehr bereits erwartet worden, denn Kunrada hatte drinnen im Haus ein Abendessen für sie vorbereitet. Die Schwestern hatten ihr dabei geholfen und warteten nun an dem gedeckten Tisch. 'Was er denn von der Stadt halte würde, da er doch vom Land komme?', versuchte Ortrun den Jungen aufzuziehen, geradewegs so wie es zu erwarten gewesen war. 'Ob ihm nicht ganz schwindelig im Kopf geworden wäre bei den vielen Leute, welche er sicherlich getroffen hätte. Daheim sei er bestimmt mehr die Gesellschaft von Katze und Hund, von Kuh und Ochs gewöhnt.'

'Sie würden in Murrtal kaum Kühe besitzen', antwortete der Junge ohne jeglichen Argwohn in der Stimme. 'Eigentlich würde sein Vater sowieso Ziegen und Schafe bevorzugen, wofür es genügend gute Gründe gäbe. In Fentovia seien sie heute den ganzen Tag über reichlich beschäftigt gewesen und die Leute dort wären durchweg freundlich zu ihm gewesen. Jedoch habe er von der Stadt selbst fast nur mitbekommen, was er im Vorbeigehen sehen konnte. Bei ihnen im Dorf würde kaum einer die Kleider anziehen wollen, die sie in Fentovia tragen würden, dafür wären diese meist zu unpraktisch. Diesen Unterschied zwischen der Stadt und seiner Heimat Murrtal würde es unbestreitbar geben. Ob nun aber das eine oder das andere das Bessere sei, das könne er nicht genau sagen.'

Der Müller fand, dies wäre der passende Moment, um die silberne Fibel aus seinem Gewand hervorzuholen. Kunrada zeigte sich indessen vollkommen verblüfft, als Friedenreich seiner Ehefrau das Schmuckstück geben wollte, welches er am Nachmittag auf Markt erstanden hatte. 'Es müsse lange her sein, seit ihr der Ehemann das letzte Mal etwas von seinen Ausflügen mitgebracht habe', beklagte sie sich laut. 'Auf alle Fälle könne sie sich nicht mehr daran erinnern, wann dies eigentlich gewesen sein könnte.' Hierauf widersprach ihr der Ehemann heftig. Glücklicherweise fiel ihnen Ferun ins Wort, bevor aus der Unterhaltung möglicherweise ein handfester Streit hätte entstehen können. 'Sie besäße gerne so etwas Schönes wie diese Spange', ließ das Mädchen verlauten. Da war die Mutter plötzlich ganz milde gestimmt. Den gesamten, restlichen Abend über gab sie die Fibel wieder und wieder um den Tisch herum. Zudem ließ sie sich von jedem unentwegt versichern, was für ein tolles Geschenk dies sei.

Es erweckte den deutlichen Eindruck, als ob es in Ubil endgültig Frühling werden sollte. Draußen wurde es beständig wärmer, die Sonne schien nahezu die gesamte Zeit über und die Tage wurden zunehmend länger. Teutebrand verbrachte diese Wochen fröhlich gestimmt bei der Arbeit in der Mühle. Abends allein in seiner Kammer übte er fleißig das Zaubern weiter. Bisweilen spürte er dabei abermals diese Energie durch seine Hände fließen. Es fühlte sich gleich Ameisen an, die erst seine Arme hinabliefen und sodann über seine Finger hinwegkletterten. Ein jedes Mal sobald er dieses Gefühl empfand, gelang auch der Trick. Auf diese Weise begriff der Junge allmählich, worauf es beim Zaubern ankam und er lernte diese Kraft zu kontrollieren. Er konnte den Kater nun

verschwinden oder auftauchen lassen, ganz so wie er es wollte. Im Gegensatz dazu konnte der Vierbeiner diesen ständigen Experimenten wenig Erfreuliches abgewinnen, daher streifte das Tier fortan seltener durch die Stube. An manchen Abenden gar war sein vierbeiniger Mitbewohner überhaupt nicht mehr in der Kammer anzutreffen. Das hatte zur Folge, dass die Anzahl der Mäuse in der Blockhütte stetig mehr wurde und diese regelrecht auf dem Tisch tanzten.

In seiner freien Zeit unternahm Teutebrand nebenher des Öfteren lange Spaziergänge in die Umgebung der Wassermühle. Jetzt im Frühjahr war alles am Ergrünen und im Wachsen begriffen. Der Junge hielt sich ebenso gerne am Mühlteich auf. An dem Gewässer fand er nicht selten den Vogel mit den langen Schwanzfedern vor, welchen Ortrun ihm gezeigt hatte. Entweder hockte der gefiederte Geselle dann auf dem Wehr oder er versteckte sich im Schilf am Ufer. Manchmal hatte der Müllerlehrling extra Getreidekörner von der Mühle dabei, die er der Elster anbieten wollte. Hierfür verteilte er die Körner nicht weit vom Wasser entfernt auf dem Boden und danach setzte er sich ganz ruhig daneben in die Wiese. Dennoch war der Vogel zuerst misstrauisch und er musterte den Jungen sehr genau, bevor er nach dem Futter pickte. Einige Tage hintereinander wiederholte der Müllerlehrling diesen Vorgang und stets brachte er eine kleinere Menge an Getreidekörnern mit. Das Tier fasste offenkundig ganz langsam Vertrauen zu dem Jungen und bald schon konnte er den gefiederten Gesellen mit der Hand füttern.

Tatsächlich kam die Elster irgendwann von ganz alleine zu dem Jungen geflogen, nachdem ihre sämtlichen Bedenken scheinbar zerstreut waren. Dies war von da an öfters der Fall, sobald der Müllerlehrling sich nur dem Teich näherte. Sie setzte sich dann auf seine Schulter und sie forderte ihre Körner ein, indem sie Teutebrand ganz vorsichtig ins Ohr pickte. Mit viel Geduld war es schlussendlich soweit, dass der Vogel sich auf seine Schulter, seinen Arm oder auf den Kopf setzte und er gemeinsam mit dem Jungen spazieren gehen konnte. Ab und an, vor allem wenn sein gefiederter Freund nicht zu entdecken war, saß der Müllerlehrling einfach in Gedanken versunken am Ufer des Mühlteiches. Ephalu, Murrthal, Rangubald und Brungard kamen ihm in solchen Momenten alsbald in den Sinn. Die nicht besonders bedeutenden Dinge des Alltags im Dorf fielen ihm erneut ein, etwa das tägliche Wasserholen am Wasserfall mit den Frauen des Dorfes oder das unbeschwerte Spiel mit den anderen Jungen und Mädchen unten am Teich.

Eines Nachmittags beobachtete der Müllerlehrling die kleine Schwester ein weiteres Mal, wie sie die Wellen auf dem Wasser spielen ließ. Mehr und mehr war der Junge überzeugt davon, dass sie gleich ihm selbst, ebenso eine Art von Magie beherrschen musste. Offensichtlich hatte das Mädchen Teutebrand längst entdeckt, denn in diesem Moment drehte sie sich gemächlich zu dem Jungen um. 'Er solle sich ein wenig zu ihr setzen', hieß Ferun den Jungen. Die jüngere der Geschwister war fast genau so alt wie

Teutebrand. Das Mädchen wirkte zwar sehr selbstbewusst, trotzdem war es nicht übermäßig egoistisch, sondern eher der ausgleichende Teil des Geschwisterpaares. Sie schien stets für alle und jeden ein Ohr übrig zu haben. Zuhause in Murrthal hatte er bisher kein Mädchen gekannt, welches Ferun glich. Ortrun die ältere Schwester war da ganz anders, diese war oft unbeherrscht und gleichzeitig aufbrausend, wenn einmal etwas nicht nach ihrer Nase verlief.

'Ob es ihm bei ihnen gefalle?', fragt das Mädchen Teutebrand, nachdem sie eine Welle ruhig am Teich beieinander gesessen sind. 'Der Hof von Friedenreich würde sich nicht sehr von seinem eigenen Zuhause unterscheiden, genau wie in der Wassermühle gäbe es in Murrthal fortlaufend etwas zu tun', antwortet der Junge ohne vorher viel darüber nachzudenken. 'Wenn er in Murrthal mal nicht mit der Mutter oder dem Vater im Haus, im Wald oder auf den Feldern beschäftigt wäre, dann gäbe es da immer noch die anderen Jungen und Mädchen des Dorfes, mit denen er alles Mögliche anstellen könnte. Meist ginge es dabei recht lustig zu.'

'Dafür habe er ja jetzt Ortrun und sie', erwidert Ferun hierauf. 'Sie hätte auch eine Freundin, die wohne in einem der Häuser weiter unten im Tal, dort würde es desgleichen noch einige weitere Jugendliche in ihrem Alter geben. Oft würden sie sich indes nicht treffen. Ab und an müssten die Geschwister zu den anderen Höfe gehen, um für die Eltern gewisse Dinge zu erledigen. Genauso käme manchmal einer der Gleichaltrigen hoch zu Mühle mit, wenn das Korn gemahlen werden musste. Auf alle Fälle würden sie sich aber treffen, falls auf einem der Höfe eine Feier stattfinden täte.' Anschließend verweilten die beiden noch einige Zeit am Teich, ohne dass sie viel zu reden gewusst hätten. Teutebrand traute sich einfach nicht zu fragen, ob sie wirklich zaubern könnte. Deshalb konnte ihm das Mädchen nicht bestätigen, was er zuvor beobachtet hatte. Irgendwann wollte Ferun letztlich gehen, sie musste ihrer Mutter noch im Haus helfen.

Wenige Tage später kam völlig überraschend der Zeremonienmeister mit seinem Falken auf der Schulter zu Besuch. Gegen Mittag war er plötzlich aufgetaucht, während Friedenreich mit Ortrun an der Mühle beschäftigt gewesen war und Teutebrand wie meist das Wehr bedient hatte. Radewald war soeben dabei sein Zelt aufzuschlagen, da sah es zunehmend danach aus, dass es am Nachmittag zu regnen anfangen würde. Daraufhin fasste der alte Meister beim Mahlen des Getreides kräftig mit an, auf diese Weise sollte die Arbeit schneller vonstattengehen. Es wurde beinahe Abend, bis Teutebrand mit dem Zeremonienmeister zufällig alleine in der Kammer verweilte und so die Gelegenheit für ein Gespräch fand. Radewald war auf dem Weg zur Wassermühle in Murrthal gewesen und hatte dem Jungen Grüße von zuhause auszurichten. Der Müllerlehrling möchte dem Zeremonienmeister seinerseits unbedingt erzählen, was für Fortschritte er beim Zaubern gemacht hat. 'Etwas mit Hilfe des Zauberstabes verschwinden zu lassen, dies sei für ihn nun kein Problem mehr.'

'Den kleinen schwarzen Stab würde man ihn wirklich für jeglichen Zaubertrick benötigen?', erkundigt der Junge sich von Zauberer zu Zauberer hieraufhin bei dem alten Meister. 'Eigentlich könnte man den Stab beim Zaubern entbehren', antwortet Radewald. 'Es sähe aber wesentlich eleganter aus, wenn man den Zauberstab verwenden täte. Indem man das eigentlich relativ unscheinbare Werkzeug benütze, könne man überdies deutlich präziser zaubern, da durch dieses unscheinbare Hilfsmittel nahezu jede Art von Zauber besser zu kontrollieren sei. Habe man dementgegen erst einmal gelernt die Energie zu beherrschen, welche in der Tat den Zauber bewirke, reichten im Prinzip die nackten Hände zum Zaubern aus. Andererseits gäbe es durchaus Zauberer, die mit einem richtig großen Stock zauberten, indes würde es sich dabei meist bloß um Angeber handeln. Gleichwohl könne die Energie zweifellos dermaßen stark sein, dass der Zauberstab in der Hand zu brennen anfangen würde oder gar explodieren täte.'

'Vor Jahrzehnten habe er einst eine Magierin gekannt, die ausschließlich mit dem Stock gezaubert hätte', erzählt der Zeremonienmeister weiter. 'Dann hätte anscheinend aber ihr Kopf ein bisschen verrückt gespielt. Zuallererst habe sie nur den Stock gegen einen Besen getauscht. Danach habe es nicht mehr lange gedauert, bis sie damit angefangen hätte, auf dem Besen sitzend umher zu fliegen, geradeso wie die Vögel es täten. Zusammen mit einem schwarzen Raben, welcher ihr ständiger Begleiter war, hätte sie hierbei die Lüfte über den Dörfern und Städten unsicher gemacht. Das Vieh auf der Weide hätte sie erschreckt und außerdem allerlei anderen Schabernack mit den Leuten getrieben.'

'Zumindest wisse er seitdem, was es bedeute, wenn die Leute behaupten würden, dass jemand einen Vogel hätte', fügt der Zeremonienmeister mit einem verschmitzten Lächeln hinzu. Im Anschluss daran zeigt Radewald dem Jungen einen neuen Zaubertrick. Er lässt den Tisch durch die Kammer schweben, indem er mit dem Zauberstab schlicht auf das Möbel deutet und dazu den Zauberspruch murmelt:

"Hokuspokus wie der Wind, fliege Tisch geschwind."

Egal in welche Richtung der alte Mann den Stab nun bewegt, unverzüglich folgt der in der Luft schwebende Tisch ebenfalls dieser Bewegung. Darauf führt er Teutebrand vor, dass er das Möbelstück sogar ohne Stab schweben lassen kann, wobei er lediglich die gespreizten Finger beider Hände benützt. Während Radewald jetzt den Tisch fliegen lässt, stößt dieser im Gegensatz zu vorhin ständig überall dagegen. In diesem Augenblick klopft allerdings jemand gegen die Stubentür und der alte Meister muss seine Zauberversuche umgehend beenden. Prompt platzt Ortrun in die Blockhütte herein.

Kunrada hatte das Mädchen geschickt, sie sollte die beiden zum Abendessen abholen. Teutebrand fiel sofort auf, dass die ältere der Schwestern sich heute ihm gegenüber gar

nicht derart schnippisch zeigte, wie es sonst bei jeder sich bietenden Gelegenheit ihre Angewohnheit war. Möglicherweise konnte dies an der Gegenwart des Zeremonienmeisters liegen. Vielleicht war auch ein anderer Umstand schuld daran, nämlich dass sie für sich alleine war, ganz ohne ihre Schwester oder die Familie. In der Stube angekommen, überreichte Radewald der Frau des Müllers sogleich ein Töpfchen mit Salbe. Brungard hatte ihm die Medizin bei seinem vorhergehenden Besuch in Murratal mitgegeben. Kunrada würde von Zeit zu Zeit in ihren Beinen stark Schmerzen spüren, hatte die Brunnenwächterin gehörte. Diese Mischung aus unterschiedlichen Kräutern könnte gewiss dagegen helfen.

Normalerweise vermied der Zeremonienmeister diese Botendienste, wann immer es möglich war. 'Sein Esel könnte nicht alles tragen', dieser schlichte Hinweis genügte meist, dass die Leute ein Einsehen hatten, im Besonderen wenn es sich um größere Dinge handelte. Manchmal war solch eine Gefälligkeit indes auf Grund ganz bestimmter Umstände einfach nicht zu vermeiden. Nach dem Essen unternahm Radewald mit dem Müller einen gemeinsamen Spaziergang, der Regen hatte sich vor Längerem bereits verzogen. 'Eine Menge an unerwarteten Ereignissen würde zur Zeit geschehen und es gäbe viel zu tun', eröffnete der Zeremonienmeister das Gespräch. 'Morgen müsste er auch schon wieder abreisen, davor jedoch noch dringend mit Friedenreich reden.'

'Der Krieg, er sei schlimmer geworden. Etliche Dörfer hätten in den letzten Tagen gebrannt, nicht in Sagumbra, Usipata oder Ubil, dafür in den Ländereien des Königs. Der Widerschein des Feuers von den brennenden Weilern sei selbst diesseits des großen Stromes zu sehen gewesen. Diese Geschehnisse hätten große Ängste und Sorgen bei den Menschen geweckt.' Der Zeremonienmeister erzählte dem Müller gleichfalls von einem geplanten Geheimtreffen der Führer des Alten Volkes, welches in wenigen Wochen in Murratal stattfinden sollte. 'Auf die außerordentliche Zusammenkunft würden vor allem die Weisen und Alten aus Sagumbra und Usipata drängen', erklärte Radewald des Weiteren.

'Wegen der sich verschärfenden Kriegslage am großen Strom wollten die Anführer darüber reden, welche gemeinsame Maßnahmen diese Situation nötig machen würde. Außerdem wäre zu beraten, was unter diesen Vorzeichen mit der alljährlichen Sonnenfeier geschehen sollte. Friedenreich würde in Murratal das Land Ubil vertreten, neben ihm sei noch der Runenmeister von Feuchtau hierzu ausgewählt worden.' Feuchtau war eine weiter unten am Fluss gelegene Stadt in Ubil. Feuchtau war zwar sicherlich nicht so bekannt und beeindruckend wie Fentovia, die zwei Städte waren indessen die einzigen wirklich großen und bedeutenden Siedlungen in Ubil und stets hatten sie gute Beziehungen untereinander gepflegt. Sogar Fentovia konnte nicht an die mächtigen Städte in Sagumbra und Usipata heranreichen, aber es wurde von diesen einflussreichen Siedlungen am großen Strom zumindest zur Kenntnis genommen und überaus geachtet.

Umgehend versprach der Müller, er würde selbstredend auf dem Treffen erscheinen und so waren die zwei Männer sich schnell einig. Von daher gab es für den Zeremonienmeister wenig Gründe noch länger bei Friedenreich zu verweilen. Teutebrand traf am nächsten Morgen entgegen seiner Erwartungen Radewald nicht mehr bei der Wassermühle an, da der alte Meister gleich in aller Frühe nach Feuchtau abgereist war. Den neuen Zaubertrick mit dem Tisch, den musste er jetzt natürlich trotzdem ausprobieren. Nach einigen anfänglichen Fehlversuchen gelang es ihm relativ rasch und ohne nennenswerte Probleme den Tisch fliegen zu lassen. Von diesem Erfolg ermutigt, wollte Teutebrand es Ferun nachtun und am Teich versuchen, mit den Wellen auf dem Wasser zu spielen. Obwohl er hierbei spürte, dass die magische Energie seine Arme durchfloss, rührte sich ansonsten überhaupt nichts.

Die Wasseroberfläche verharrte in völliger Ruhe und erweckte beinahe den Eindruck eines Spiegels. Eine Ente, welche im Mühlteich schwamm, erst verschwinden und dann wieder auftauchen zu lassen, ja das konnte er. Einen Stein der am Ufer lag, und dbrauchbarer fast die Größe eines Mühlsteins hatte, zum Fliegen zu bringen, sicher selbst das hatte er schnell gelernt. Den Stein wieder und wieder in der Mitte des Teiches auf und ab zu schleudern, bald beherrschte er sogar dies. Allerdings ähnlich wie Ferun es konnte, die Wellen dazu zu bewegen, nach seinem Willen über den Teich zu laufen, dies wollte ihm einfach nicht gelingen. Die folgende Woche brachte kaum Aufregendes, die Tage nahmen ihren inzwischen gewohnten Gang und die Arbeit an der Mühle ging nie aus. In seiner freien Zeit streunte Teutebrand bei seinen Spaziergängen nun immer öfters und weiter in der Umgebung umher.

Das eine oder andere Mal begleitete sogar Ferun oder Ortrun den Jungen auf diesen Streifzügen. Nach und nach lernte der Müllerlehrling auf diese Weise die anderen Höfe des Tales kennen. Falls Teutebrand alleine unterwegs war, saß oft die Elster auf seiner Schulter. Der Junge konnte sich im Voraus jedoch nie sicher sein, ob der Vogel mit ihm kommen wollte. Nahezu vier Wochen sollte es dauern, bis der Müllerlehrling erneut nach Fentovia kam. Kunrada hatte ihre Töchter geheißen, sie sollten sich am Markttag einen Stoff für ein neues Kleid suchen gehen. 'Ob er mit ihnen in die Stadt kommen wolle', hatte Ferun den Lehrling gefragt. Sicherlich wollte Teutebrand die Schwestern begleiten, schon bei dem ersten Besuch hatte Fentovia sein Interesse geweckt. Vielleicht würde er dieses Mal mehr von der Siedlung zu sehen bekommen.

Der Ort war, gerade so wie man es hätte erwarten können, wegen des Markttages völlig überlaufen. Die Masse der Menschen erschien Teutebrand unüberschaubar, die Leute füllten die Straße bis hinauf ins Zentrum und ebenso den dortigen Marktplatz. Ferun und Ortrun nahmen sich jede Menge Zeit für ihre Suche nach einem passend Kleiderstoff. Ein manches Mal musste ein Marktstand überhaupt keine Schneiderwaren in Angebot führen, damit die Geschwister dennoch stehenblieben und die Auslage ausführlich unter die Lupe nahmen. Kein Argument und erst recht kein Nörgeln das der

Junge vorbrachte, half die Schwestern zum Weitergehen zu überreden. Bald befürchtete Teutebrand, es werde wohl den ganzen Tag dauern, bis die Mädchen sich endgültig für etwas entscheiden würden. Obwohl er eigentlich nichts benötigte, schaute der Junge ab und an ebenfalls, ob an einem der Stände etwas Nützliches zu finden war. Schnell stellte er indessen fest, für seine fünf und ein halbes Kupferstück wurde auf dem Markt nicht allzu viel angeboten, dass er gebrauchen konnte. Für eine entsprechend große Bahn Stoff, aus der man ein Kleid schneiden könnte, dafür würden seine Münzen vielleicht ausreichen. Natürlich vorausgesetzt, er würde den Preis beim Kauf gut verhandeln.

Nach dem Besuch unzähliger Marktstände langweilte der Junge sich bereits erheblich, was dazu führte, dass er nicht mehr so richtig bei der Sache war. An einem Verkaufstresen an dem gefangene Kaninchen lebend zum Verkauf angeboten wurden, beobachtete er ein ganzes Rudel Hunde, welches sich gleich daneben raufte. Auf Wunsch der Kunden wurden die Langohren noch am Marktstand geschlachtet und selbstverständlich blieb da so einiges für die kläffende Meute übrig. Als der Junge wieder aufschaute, waren die Schwestern plötzlich verschwunden. Der kurze Moment in dem er abgelenkt war, hatte in dem Gedränge all der Menschen um in herum offenbar ausgereicht, die beiden aus den Augen zu verlieren. So sehr er die Mädchen danach suchte, er konnte sie nirgendwo mehr entdecken. Wahrscheinlich waren sie in den Westen der Stadt gegangen, weil sie in den verschiedenen Schneidereien dieses Stadtteiles nach einem passenden Stoff für die Kleider stöbern wollten. Also begab der Junge sich ebenfalls dorthin, da er hoffte sie irgendwann in den Gassen zu treffen. Er konnte die beiden jedoch nirgendwo finden, diesen Weg hatte er sich wohl umsonst gemacht.

Alleine zurückgeblieben, desgleichen ein bisschen beunruhigt über das Verschwinden der Mädchen, streifte Teutebrand daraufhin in Fentovia umher. Schließlich gelangte der Junge in das Viertel im Norden der Stadt, in welchem die einfachen Leute wohnten. Gerade wollte er durch einen der engen Durchgänge hinüber zum Marktplatz gehen, da sprach ihn plötzlich ein Bettler an. 'Ob er Vergnügungen suchen würde?', wurde er von dem älteren Mann gefragt, der reichlich verschlissene Kleidung trug und auch sonst ziemlich ungepflegt erschien. 'Er kenne einen Platz in der Stadt, an dem nahezu ununterbrochen getanzt würde. Die Mädchen an diesem Ort würden gewiss mit ihm scherzen wollen. Es seien durchweg nette, hübsche Mädchen und lustig wären sie die ganze Zeit. Obendrein sei das einzige Wort, welches sie nicht kennen würden, dies wäre 'Nein' zu sagen.'

Im selben Moment sah Teutebrand, wie Ferun und Ortrun aus der Gasse kamen, welche zur Gerberei führte. Hierauf ließ er den seltsamen Mann einfach stehen und er lief stattdessen zu den Schwestern hinüber. Erleichtert von seinen vorhergehenden Zweifeln, begrüßte der Junge die Geschwister umgehend herzlich. Man konnte ihm in diesem Augenblick regelrecht ansehen, wie froh er war, sie wiedergefunden zu haben.

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

Die Mädchen reagierten freilich ganz anders, als der Müllerlehrling erwartet hätte. Fast erschien es ihm, als ob die Schwestern etwas vor ihm verstecken wollten. 'Stoff für die Kleider hätten sie gefunden', meinte Ortrun dann lediglich zu ihm. 'Alles andere das sie in Fentovia zu tun hätten, wäre gleichfalls erledigt. Sie könnten nun ruhig wieder zurück zur Wassermühle gehen.' Ohne sich vorher nochmals an irgendeinem Stand umzuschauen, verließen die drei schließlich den Markt.

### Intermezzo 3

Eine trockene, quälende Hitze hatte sich über das Schattenland gelegt, was für die Zeit des Frühsommers eigentlich völlig ungewöhnlich war. Von den höherliegenden, übermäßig erwärmten Luftschichten wurde die über dem Moor schwebende Feuchtigkeit schon früh am Morgen regelrecht aufgesaugt. In diesem brodelnden Bereich, in welchem die Elemente Erde, Wasser und Luft sich vermischten, schien in diesen Tagen alles möglich zu sein.

Im Osten konnte man die Silhouette Lanheins vor dem Rot gefärbten Himmel erkennen. Das geheimnisvoll schimmernde Licht kündigte die Sonne an, welche soeben im Begriff war am Horizont aufzugehen. Während der Drache wie üblich in einem Tümpel plantschte, sumnte er in einem fort ein Lied vor sich hin, das bis zur Mooreiche zu hören war. Die leierartigen Töne der Melodie wurde nur ab und an von einem monotonen Refrain unterbrochen.

"Rabkrabat Drugba, Rabkrabat Nyrimdal, Rabkrabat Jaonqung."

Die Trolle waren gleichfalls bereits seit Längerem wach. In den letzten Tagen hatten die drei einen gemeinen Plan ersonnen, mit dessen Hilfe sie den Drachen endgültig loswerden wollten. Heute schien nach all dem Warten der richtige Moment gekommen zu sein, um mit den Vorbereitungen für ihr hinterlistiges Vorhaben zu beginnen.

Thor ist der erste von den dreien, der den Baum hinabklettert. Er beginnt umgehend an einer vielversprechenden Stelle nach Lehm zu graben. Aus der weichen, feinen, geschmeidigen Erde knetet er anschließend eine Form für ein Schwert. Derweil sammelt Odin Beeren und Blumen im Moor, sowie einige Misteln auf der Eiche. Alles zusammen bringt er zu Freya, welche die gepflückten Pflanzen erst zerkleinert und dann mit Hilfe eines Steines zerreibt. Hiernach vermischt die Trollin in einer Astgabel der Mooreiche das Ganze gemeinsam mit etwas Wasser zu einem klebrigen Brei.

Die fertige Form nimmt Thor mit hinüber zu dem alten Geäst, worauf Freya den angerührten Brei mit ihren Händen in diese hineinschöpft. In der Zwischenzeit hat Odin aus einem Stück Rinde der Eiche einen Stöpsel gebastelt. Thor und Odin verschließen damit das Gebilde aus Lehm, sodann tragen die beiden die gefüllte Form vorsichtig zurück ins Moor. Die noch feuchte Lehmform legen sie hier an einer trockenen Stelle des Sumpfes unter einem Busch ab. Mit seinen magischen Kräften beschwört Odin daraufhin einen Blitz aus dem wolkenlosen Himmel, welcher sogleich das trockene Gestrüpp entzündet. Zwei Tage lang backt der Brei danach in seiner Form, dann ist das Feuer erloschen.

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

Thor begibt sich am Morgen des folgenden Tages zur Brandstelle und zerschlägt hierauf die Form mit einem groben Ast. Zusammen mit Odin hebt er nun das gebackene Schwert aus den Scherben heraus. Abermals beschwört Odin den Blitz. Mit einem lauten Knall fährt dieser in das Schwert aus Teig, sodass es bis Mittag rötlich vor sich hin leuchtet. Freya beschwört jetzt die Wolken und der Regen ergießt sich über das immer noch glühende Schwert. Während die Waffe sich in der Folge langsam abkühlt, beginnt sie mehr und mehr silbern zu glänzen.

Aus der Erde und den Früchten des Moores von Umbrosia ward auf die Weise das mystische Schwert Balmung im Feuer mit Hilfe von Zauberkraft geboren. Schnell laufen Thor und Odin schließlich zu der Waffe und schleppen diese zurück zum Baum, um sie dort vorerst auf der Mooreiche zu verstecken.

### Kapitel 5 - Das Heerlager

Wie üblich ging Teutebrand am nächsten Morgen gleich nach dem Aufstehen hoch zum Haus, um mit dem Müller und seiner Familie zu frühstücken. Schon beim Eintreten spürte er, dass in der Stube eine seltsame Stimmung herrschte. Unvermeidlich erinnerte ihn dies an das Verhalten der beiden Schwestern gestern auf dem Markt in Fentovia. Er wurde zunehmend unsicherer, fragte sich mit einem unguuten Gefühl, ob mit ihm oder vielleicht an ihm irgendetwas nicht stimmte. Diese Blicke mit denen ihn alle so seltsam musterten, solchermaßen erschien es dem Jungen zumindest. Sogleich stand Friedenreich von seinem Platz auf und nahm etwas von der Bank herunter, auf der die Töchtern saßen. Mit einem Gegenstand aus Fell in der Hand kam der Hausherr auf Teutebrand zu. Schnell erkannte der Junge, dass es sich hierbei um eine Mütze handelte, welche aus der Haut eines Dachses gefertigt worden war. 'Diese würde jetzt ihm gehören', meinte der Müller und überreichte die Kappe seinem Lehrling.

Die Kopfbedeckung war aus dem Pelz desselben Dachses gemacht, den sie vor wenigen Wochen in die Gerberei gebracht hatten. Der Junge erkannte dies sofort an den auffälligen weißen Streifen, welche bei diesem Fell von der Nase bis zum Hinterteil verliefen. Der Müller hatte damals den Gerber beauftragt, eine Mütze für seinen Lehrling daraus zu machen. Gestern hatten die Schwestern die fertige Kappe abgeholt und dies wollten sie ihm natürlich nicht sofort verraten. Zuerst zierte sich Teutebrand ein wenig die Dachsmütze aufzusetzen. Bald jedoch trug er die neue Kopfbedeckung ständig. Sogar den Schwanz des Tieres hatte der Kürschner mitverarbeitet. Das buschige Teil hing von der Kappe hinten runter, manchmal auch ganz lässig vorne über seine Schulter. Die Mütze war praktisch für die Arbeit am Wehr, vor allem wenn es regnete. Am überraschendsten verhielt sich allerdings die Elster. Oft folgte sie dem Jungen nun, egal wohin dieser auch ging. Manchmal wurde der Junge den Vogel fast gar nicht mehr los. Dies mag wohl mit an der schwarz-weißen Fellzeichnung gelegen haben, welche so sehr dem Federkleid der Elster glich.

Die nächsten Tage traf Teutebrand die beiden Schwestern kaum. Mussten die Mädchen nicht der Mutter auf dem Hof helfen, saßen sie meist im Haus. Dort waren sie eifrig damit beschäftigt, die neuen Kleider zu schneiden. Kunrada war stets dabei und zeigte ihnen, wie sie dies machen sollten. Wenn der Junge gelegentlich am Haus vorbei kam, schlich er sich öfters zum Fenster. Von hier konnte er die Mädchen beobachten, wie sie am Tisch gemeinsam mit der Mutter eifrig an ihren Kleidern arbeiteten. Manchmal fand er jedoch einen Grund, um an der Tür zu klopfen. Meist wurde er allerdings von Kunrada kurz angebunden abgewimmelt. 'Die Mädchen wären beschäftigt, hätten etwas zu tun.' Das Wetter war in den folgenden Tagen gleichfalls nicht so besonders. Zwar war es inzwischen ziemlich warm geworden, aber kaum ein Tag verging, an welchem es nicht regnete.

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

Trotzdem blieben Teutebrand immer noch seine Ausflüge in die Umgebung. Ebenso fand er nun natürlich Zeit dafür, um das Zaubern zu üben, wodurch er hier große Fortschritte machte. Bei seinen Spaziergängen über die Wiesen und durch die Wälder begegnete er selten Menschen. Für die Bewohner der Höfe im Seitental war er dennoch bald ein vertrauter, wenn auch ein etwas gewöhnungsbedürftiger Anblick. Der Junge von der Mühle mit seinem hellen Pullover voll von Hirschen und Hasen, der gestreiften Mütze auf dem Kopf und einer Elster, welche munter um ihn herumflog.

Einmal führte ihn sein Weg, unterhalb der Bergflanken ganz am Rande des Tales entlang, bis weit an der Stadt vorbei. Der Fluss im Haupttal war hier oben noch ein schmaler Bach und leicht zu überqueren. Dennoch änderte sich die Landschaft auf der anderen Seite des Gewässers schlagartig. Hier war bereits nicht mehr viel übriggeblieben von den bunten, üppigen Wiesen und ausgedehnten, kühlen Wäldern Fentovias, von denen ihm Rangubald im vergangenen Winter während dem Holzschlagen im Wald erzählt hatte. War die Elster auf der bisherigen Wanderung fröhlich um den Jungen herumgeflattert, kauerte sie nun auf seiner Schulter und versuchte sich halb unter seiner Mütze zu verstecken.

Wirklich wüst und trostlos sah es jetzt auf dieser Seite des Tales aus. Angesichts der zahlreichen Abraumhalden voll Schutt, die Teutebrand unterhalb der spärlichen Reste des Waldes vorfand, konnte man genauso wenig noch von saftigen Weiden und blühenden Blumenwiesen reden. Der ganze Hang versank allmählich unter einer dicken, teils grauen, dann braunen und schwarzen Schicht aus gebrochenem tauben Stein, erstarrter Eisenschmelze, grober, spröder Schlacke und dichter, dunkler Asche von verbrannter Kohle. Die einem Albtraum gleichende Landschaft war den Windöfen für die Eisenherstellung geschuldet, ebenso den Köhlern mit ihren brennenden Meilern, in welchen sie die Holzkohle gewannen.

Doch auch vieles, das nicht so offensichtlich war, war heute in Fentovia anders, als es vor der Ankunft des Landvogtes gewesen war. Normalerweise wurde in der Stadt nämlich nur soviel Eisen geschmolzen, wie Erz in seinen Minen gefördert wurde. Bisher hatte dies ausgereicht, damit die Menschen der Stadt ihr Auskommen hatten. Mit fröhlichen Liedern und geschulterter Hacke waren die Bergleute früher morgens in die Minen oben im Tal gezogen, davon war nun nicht mehr viel zu hören oder zu sehen.

Alles hatte sich geändert, seit die Truppen des Königs die Arbeit an den Windöfen und den Kohlemeilern übernommen hatten. Ebenso standen unten im Lager jetzt die Soldaten des Königs an den Essen ihrer eigenen Schmieden. Nur auf diese Weise war die Herstellung von Eisen und Waffen in diesem Umfang möglich. Das Erz und die Kohle wurden gleichfalls zum größten Teil mit Ochsenkarren von weit her in die Stadt gebracht. Doch Fentovias Wälder mussten das Holz liefern, das für die Verhüttung des Erzes benötigt wurde. Schon das ganze Frühjahr über waren die Bäume am Hang gefällt

worden. Im Herbst, spätestens aber im nächsten Jahr, würde es im ganzen Tal keinen Wald mehr geben, kein einziger Baum würde mehr stehen, wenn es damit so weiterginge. Genauso wie auf dieser Seite des Baches nun aussah, welche schon beinahe vollständig gerodet war, würde es auch auf der anderen Seite jenseits des Gewässers aussehen.

Am Hang waren zahlreiche Männer bei der Arbeit zu beobachten. Sie waren damit beschäftigt manche Dinge herbei und andere fortzutragen. Einige bedienten ebenfalls die zahlreichen Öfen, welche über die ganze Fläche verteilt lagen. Teutebrand hatte eine Zeit lang dem geschäftigen Treiben zugeschaut, als auf ein Mal ein Mann auf seinem Pferd herauf vom Fluss geritten kam. Der Reiter wurde von vier bewaffneten Soldaten begleitet, die zu Fuß neben ihm herliefen. Die Männer konnten jedoch kaum mit dem trabenden Ross Schritt halten. Es war der Landvogt, der wie jeden Nachmittag die Produktion inspizierte. Sein Interesse galt dabei offensichtlich vor allem einem bestimmten Ort.

Dort, wohin der Landvogt mit seiner Leibwache im Gefolge geradewegs ritt, zog sich ein Windofen mehrere Manneslängen weit den Hang hinauf. Im Gegensatz zu einem gewöhnlichen Schmelzofen, in welchem das angelieferte Erz vermisch mit Kohle glühte, besaß dieser besondere Ofen drei Feuerstellen, welche übereinander angeordnet waren. Befüllt wurde diese Produktionsstätte mit dem geschmolzenen, abgekühlten Eisen, das zuvor in einem der übrigen Öfen gewonnen worden war. Dafür zertrümmerten Männer mit großen Hämmern zuerst das spröde Roheisen in kleine Stücke, bevor sie es in die oberste der drei Essen füllten und es hier darauf das erste Mal eingeschmolzen wurde. Sodann wurde diese Esse an ihrer Unterseite geöffnet und eine zähflüssige, rötlich leuchtende Masse lief in einer Rinne ein Stück den Hang hinunter.

In den von glühender Holzkohle genährten Feuern der beiden folgenden Erdfpfannen wurde die Eisenschmelze darauf ein zweites und ein drittes Mal zum Glühen gebracht. Neben jeder der Feuerstellen standen dazu Männer, die große Blasebälge bedienten, welche aus Holz und Leder gebaut waren. Damit bliesen sie Luft in die gefüllten, entzündeten Öfen. Bei jedem der Luftstöße leuchtete das orange und gelb gefärbte Feuer der Essen bläulich auf, während der Ofen selbst, wie ein wildes Tier zu fauchen und zu kreischen begann.

Nach der dritten Pfanne wurde das flüssige Eisen schließlich in verschiedene Holzkästen gegossen, welche mit feinem roten Sand gefüllt waren. Nachdem das Metall in den Kästen abgekühlt war, wurden diese umgedreht und entleert. Neben dem rötlichen Sand fielen dabei kleine, glänzende Gegenstände aus den Holzkisten heraus. Hierbei handelte es sich offensichtlich um Speer- und Pfeilspitzen, welche direkt am Hang gegossen wurden.

Im selben Moment, in dem die Gussstück aus der Form auf den Boden fielen, entwischte Teutebrand die Elster. Das hell in der Sonne schimmernde, erkaltende Eisen schien es seinem gefiederten Freund angetan zu haben. Der Vogel flog schnurstracks zu dem Ofen mit den entleerten Holzkisten und nahm dort etwas mit dem Schnabel vom Boden auf. Ohne von jemanden beachtet zu werden, entkam die Elster mit ihrer Beute. Den gesamten restlichen Tag sollte der Junge seinen kleinen Begleiter nicht mehr zu Gesicht bekommen.

Der Landvogt setzte nach einiger Zeit ebenfalls seine Inspektion an den anderen Öfen fort. Während er den Hang entlang ritt, konnte ihm nichts schnell genug gehen. Immer wieder trieb er die Arbeiter an oder zeigte sich äußerst unzufrieden über ihr Tun. Seine Soldaten bewachten ihn die ganze Zeit über und schauten darauf, dass ihm niemand zu nahe kommen konnte. Genauso unvermittelt wie er erschienen war, beendete der Landvogt seinen Rundgang bei den Schmelzöfen und entschwand darauf in Richtung der Stadt.

Den ganzen Nachmittag verbrachte Teutebrand noch bei den Eisenöfen und ein Stück weiter unten auf den schwarz gefärbten Wiesen bei den Holzkohlemeilern. Das wilde Gewusel und hektische Durcheinander der Lastenträger, der Arbeiter an den Öfen und der Köhler hatte es ihm sichtlich angetan. Erst als es bereits dunkel wurde, beschloss er den Hang zu verlassen und über die Brücke am Fluss in die Stadt zu gehen. Gleich als er zum Stadttor kommt, wird er von einem Mann angesprochen, ob er ihm helfen kann, einen Karren zu sich nach Hause zu schieben. Gern willigte der Junge ein, war er doch froh, sich auch einmal mit jemanden unterhalten zu können.

Der Mann erzählt ihm, dass er eigentlich Lumpensammler sei. Seit jedoch vom Landvogt das Heerlager vor den Toren Fentovias errichtet wurde, hat er als Karrenhändler eine neue Möglichkeit gefunden, seinen Lebensunterhalt zu bestreiten. Für ihn sei dies eine große Chance und er habe so sein persönliches Glück gemacht. Die Ochsenkarren mit denen das Erz, die Kohle und sonstiges Material für die Eisenherstellung und Verarbeitung geliefert wird, werden nämlich meist nicht mehr benötigt und deshalb in der Stadt verkauft. Die Ochsen jedoch, welche sie gezogen haben, werden im Lager geschlachtet und als Verpflegung von den Truppen verspeist. Teutebrands neuer Bekannter kauft nun die alten Karren des Heerlagers auf.

In Fentovia waren früher schon Wagen und Fuhrwerke hergestellt worden und lange Zeit über war es für seine Karren berühmt gewesen. Inzwischen hat es jedoch die eigene Produktion weitestgehend eingestellt. Lediglich die Stellmacher der Stadt fabrizieren heute noch Räder samt den dazugehörigen Achsen. Zusammen mit der Erzproduktion war der Wald von Fentovia davor über jedes vernünftige Maß hinaus beansprucht worden. Die Karren selbst werden deshalb inzwischen in Feuchtau gebaut. Diese Stadt die reich an Holz war, hatte auf diese Weise einen lukrativen Erwerbszweig bekommen.

Feuchtau konnte flussabwärts in annähernd zwei Tagesmärschen erreicht werden und lag nahe der ausgedehnten Wäldern an der Mündung des Flusses.

Zuhause in seiner Werkstatt zerlegt Teutebrands neuer Freund die Karren, die er im Lager erstanden hat. Die Räder und Achsen werden von ihm gesammelt und aufgearbeitet. Weiter unter im Tal verkauft er diese Teile als fast neu an einen anderen befreundeten Händler. Schon hiermit macht der ehemalige Lumpensammler einen ordentlichen Profit. Am meisten verdient er aber an den Brettern. Diese veräußert er im Ort an Tischler, Schreiner und Zimmermänner. Aus den besten Stücken davon fertigen diese ihre Truhen und sonstige Möbel. Den Rest verwenden sie für den Bau von Türen und Fensterverschlägen. Die Zimmermänner benutzen die Bretter überwiegend als Böden in den Häusern.

Ohne dass es Teutebrand während ihres Gespräches groß aufgefallen wäre, hatten die beiden inzwischen das Haus des ehemaligen Lumpensammlers erreicht. Sie stellten den Karren hinter dem Haus ab und der Junge konnte dabei einen Blick in die Werkstatt werfen. Räder, Achsen, Bretter sowie gleichfalls verschiedene Metallbeschläge wurden dort in jeder Ecke in zahlreichen, unordentlichen geschichteten Stapeln aufbewahrt. Zum Dank dafür, dass der Junge ihm geholfen hat, möchte ihn sein Begleiter in eine der Schankstuben einladen. Teutebrand waren bereits bei seinen früheren Besuchen die Wirtshäuser am zentralen Platz von Fentovia aufgefallen, auch Durst hatte er nach dem langen aufregenden Tag, so ist er gerne bereit mitzukommen.

Am Marktplatz hört man schon von Weitem aus einer der Schankstuben Musik klingen, zielstrebig steuert sein Gastgeber auf diese Tür zu und sie treten ein. Drinnen sieht es aus wie in den meisten Häusern von Fentovia, lediglich eine Handvoll Tische mit Stühlen möblieren den Raum. Auf einem Tisch an der hinteren Wand ist ein Fass mit vielen Krügen daneben aufgestellt. Die ganze Stube ist mit Menschen gefüllt und an der Stirnseite steht ein junger, spindeldürrer Mann auf einem niedrigen Podest. Dieser Musiker spielt auf einem Instrument, welches der Waffe eines Bogenschützen ähnlich sieht. Doch im Gegensatz zu der lediglich einen Sehne eines Bogens ist der gebogene Holzstock des jungen Mannes mit mehreren Saiten gespannt. Mit der einen Hand hält der Künstler das Instrument fest, während er mit seiner zweiten Hand an den Schnüren zupft oder rasch auf sie einschlägt. Darüber hinaus versucht der Musiker noch nebenher zu singen.

Zwei große Krüge lässt der Karrenhändler am Tresen für sie füllen. Darauf suchen sie sich zwei frei Stühle an einem der Tische und nehmen dort Platz. Beim ersten Schluck bemerkt der Junge, dass er das selbe Getränk bereits bei Friedenreich getrunken hat, damals als er mit seinem Vater in der Wassermühle angekommen war. Das Getränk schmeckt allerdings nicht so sehr nach Honig, wie jenes in der kleinen Hütte neben der Mühle es getan hat. Plötzlich stellt Teutebrand überrascht fest, dass die Tischnachbarn

die Magd und der Tagelöhner sind, welche bei ihm am Markttag Wolle und Geweihe gekauft haben. Auch die beiden erkennen den Jungen vom Marktstand und schnell kommen sie deshalb in ein Gespräch. Das Paar kennt sich schon lange und ist gerade kräftig am Zechen. Heute sind wegen der Musik hierher gekommen, aber auch ansonsten sind sie öfters in der Schankstube zu Gast. Außerdem erzählen die zwei dem Jungen, dass sie heiraten wollen, sobald eben das Geld für eine ordentliche Hochzeit reicht.

'Er sei müde und es wäre schon reichlich spät,' meint der ehemalige Lumpensammler nach einiger Zeit. 'Der Junge dürfe gerne noch bleiben, er habe bereits bezahlt und werde jetzt demnächst nach Hause gehen.' Zwar hat Teutebrand seinen Krug kaum leer getrunken, doch erinnert er sich an den langen Heimweg. Gemeinsam beschließen sie deshalb die Schankstube zu verlassen und sie verabschieden sich von ihren Tischnachbarn. Draußen bemerken sie bald, dass die Stadttore geschlossen sind, da es seit Langem dunkel ist. Der neue Freund des Jungen weiß aber Rat und führt den Müllergesellen hierauf zu der Tür, welche hinaus zu den Gerbgruben auf dem Schlachtplatz führt. Dieses Tor wird normalerweise nicht bewacht und ist die Nacht über nur mit einem vorgeschobenen Balken gesichert. Der Karrenhändler öffnet die Tür für den Junge, und dieser gelangt trotz der bereits angebrochenen Nacht doch noch aus der Stadt heraus.

Auf seinem Weg entlang der Palisade mag Teutebrand ein Lied nicht aus dem Kopf gehen, welches der Musiker zuvor in der Kneipe gespielt hatte. Es war ein Song mit einer sehr einfachen Melodie. Der Text handelte von einem Drachen der das Fliegen lernen möchte, so weit er dies in der lauten Schankstube überhaupt hatte verstehen können. Mit der frischen Nachtluft schwindet sogleich die Müdigkeit des Jungen. Er hat beinahe den Weg zum Stadttor erreicht, da bemerkt er, dass im Heerlager scheinbar noch gefeiert wird. Ohne es sich lange zu überlegen, läuft Teutebrand sodann zu den Feuern die dort brennen.

Gleich neben den Zelten der Soldaten haben Marketenderinnen ihr Lager errichtet. Hier bei den Feuern wird Musik gespielt, Frauen tanzen dazu und die ganze späte Gesellschaft scheint sich zu vergnügen. Ein wenig abseits setzt sich der Junge an eines der Lagerfeuer. Neben Teutebrand sitzen ansonsten nur ein paar ältere Frauen in langen bunten Kleidern und offenen zerzausten Haaren in der Runde. Eine von ihnen drückt ihm prompt einen gefüllten Becher in die Hand. Darin befindet sich das bittere Getränk, welches er schon kennt. Ebenso erhält der Junge von ihr ein Stück vom gebratenen Fleisch des Ochsen, der an einem langen Spieß über einem der Feuer gegrillt wird.

Während der Junge an seinem Platz verharrt und mit trinken und essen beschäftigt ist, kann er die Soldaten beobachten. Manch einer von den Männern des Königs prostet

den jungen Frauen zu, welche vor ihnen an den Feuern miteinander tanzen oder wild gestikulierend untereinander streiten. Gerne setzt es einen Klaps auf den Po der Frauen mit den vollen Krügen, wenn sie diese zu den Soldaten an die Feuer bringen. Einige der Marketenderinnen setzen sich darauf auf den Schoß der Männer und herzen sie dabei heftig. Nach kurzer Zeit holen die Soldaten dann oft ein paar Münzen aus ihren Beuteln, um darauf für eine Weile mit den Frauen in einem der Zelte zu verschwinden.

Unvermittelt erschrickt Teutebrand ein wenig, hat er doch an einem der Feuer den in einem fort schimpfenden, herrischen Landvogt vom Nachmittag entdeckt. Der Anführer der Truppen des Königs scheint bereits ziemlich angetrunken zu sein, mit seinen derben Scherzen treibt er es gleichfalls sichtlich am schlimmsten von allen. In einer Hand hält er den Krug, den er stets auf ein Schluck leertrinkt, um ihn sogleich wieder auffüllen zu lassen. Den anderen Arm hat er abwechselnd um eine der drei Frauen gelegt, welche am selben Feuer sitzen. Auf diese Art versucht er immer wieder den Marketenderinnen Bluse oder Rock auszuziehen und begrabscht sie auch ansonsten äußerst grob. All zu viel scheint dies den Frauen jedoch nicht auszumachen, fröhlich scherzend erwecken sie den Eindruck, sich nur zum Schein zu zieren und stacheln den Landvogt dadurch noch regelrecht zu seinem Tun heraus. In dem Moment, in welchem er der jüngsten der Frauen das Kleid vom Leib reißen möchte, wird es dieser allerdings anscheinend zu viel. Das Mädchen steht auf und versucht vor dem betrunkenen Mann fortzulaufen. Beim Versuch ihr hinterherzulaufen, stolpert der Landvogt und stürzt unkontrolliert ins Feuer. Darauf fangen die beiden am Feuer verbliebenen Frauen an wüst zu kichern und zu lachen. Wie von Sinnen reagiert der Landvogt hierauf mit lautem, wütendem Schreien. Schließlich helfen ihm zwei seiner Soldaten auf und bringen ihn zurück in sein Zelt.

Jäh wird Teutebrand durch den Vorfall aus seiner Trägheit und Gedankenlosigkeit gerissen. Das warme Essen, vor allem aber das berauschende Getränk, habe ihn in eine Gleichgültigkeit verfallen lassen, so dass er gar nicht mehr daran gedacht hat, wie spät es schon geworden ist. Eine gewisse Müdigkeit lässt sich genauso wenig verleugnen, unverzüglich macht er sich deshalb auf den Heimweg zur Wassermühle. Bei den Höfen an denen ihn sein Weg entlang führt, kläffen ein paar Hunde, an der Mühle selbst ist jedoch alles ruhig, niemand scheint dort mehr wach zu sein. Um keinen aufzuwecken, schleicht sich der Junge leise in seine Kammer und gleich darauf schläft er ein.

Die Kleider der beiden Schwestern wollten scheinbar nicht fertig werden. Dafür hatte Kunrada, während sie die Töchter im Schneidern unterwies, eine kleine Figur aus Ton gebastelt und bemalt. Eines Morgens hatte sie diese in ihrem Gemüsegarten vor dem Haus aufgestellt. Die Tonfigur sieht einen kleinen Menschen sehr ähnlich, allerdings ist dieser offenbar mehr breit als hoch. Das tönernerne Männchen besitzt einen langen Bart, trägt auf dem Kopf eine knall-rote Zipfelmütze und hat einen hellen Pulli voller Sonnenblumen an. Außerdem trägt es eine blaue Hose und steckt in einem paar Stiefel

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

mit langen Spitzen vorne dran. In der Hand hält der kleine Zwerg überdies einen Spaten. Teutebrand ist jedes Mal ein wenig irritiert, wenn er die Figur im Vorbeigehen sieht.

Nach seinem Ausflug nach Fentovia hat der Junge immerhin die Elster am Mühlteich wiedergefunden. Gleich am nächsten Nachmittag nach dem Abend in der Stadt, hat er ein paar Haselnüsse in seinen Beutel gesteckt, als er zum Teich hochging. Die Nüsse hatte er auf einem seiner Spaziergänge im Wald gefunden, scheinbar waren sie noch vom letzten Jahr übrig geblieben. In seiner Kammer hatte er sie geschält und festgestellt, dass man sie noch essen konnte, als er eine der Nüsse versuchte. Seine Sorgen um die Elster waren unnötig, denn kaum hat der Junge das Gewässer erreicht, kommt sein gefiederter Freund schon angeflogen. Der Müllerlehrling füttert der Vogel darauf mit den Nusskernen. Richtig gierig ist sein gefiederter Freund nach den Nüssen und frisst alle auf, die der Junge dabei hat. Doch dann fliegt Vogel plötzlich davon und verschwindet im Gebüsch am Teichufer.

Gleich danach taucht der gefiederte Freund des Jungen jedoch wieder auf und trägt dabei etwas in seinem Schnabel. Es ist das Metallteil, welches er an den Öfen stibitzt hat. Die Elster bringt das kleine Stück Eisen zu Teutebrand und legt es ihm in die Hand. Der Junge ist zuerst ziemlich verwundert über das Verhalten des Vogels, er untersucht daraufhin die Pfeilspitze gründlich, bevor er sie in seinen Beutel zu den Kupferstücken steckt. Wie er nun am Teich mit der Elster auf seiner Schulter sitzt, muss Teutebrand auf einmal an das Zaubern und Ferun denken. Mit den Wellen auf dem Teich zu spielen, es wollte ihm einfach nicht gelingen. Sicherlich hatte ihm Radewald sein Magielehrer noch nicht alles über das Zaubern verraten.

Dass der Junge die beiden Schwestern kaum noch zu Gesicht bekam, sollte sich mit dem Tag ändern, an dem der Runenmeister von Feuchtau an der Wassermühle eintraf. Bereits bei der überschwänglich Begrüßung des Gastes durch den Müller, erfährt Teutebrand von der bevorstehenden Reise nach Ephalu und dem geplanten Treffen einiger der Anführer des Alten Volkes in Murratal. Im ersten Moment geht der Lehrling natürlich davon aus, seinen Lehrherren begleiten zu dürfen, wenn dieser zuhause Brungard und Rangubald besucht wird. 'Er müsse hier bleiben, um mit Ferun und Ortrun nach dem Mühle zu schauen', erklärt ihm darauf jedoch Friedenreich. Die Enttäuschung des Jungen ist dennoch nicht allzu groß, im Allgemein hält sich sein Heimweh in Grenzen und inzwischen fühlte er sich recht wohl bei der Wassermühle.

Gemeinsam mit dem Runenmeister aus Feuchtau bricht der Müller bereit am nächsten Morgen nach Murratal auf. Teutebrand muss nun die meiste Zeit unten am Mühlrad auf Kundschaft warten. Dann würde er die beiden Schwestern holen, damit sie alle zusammen die Mühle bedienen konnten. Nun es ist bei Weitem nicht soviel Geschäft, wie es der Lehrling erwartet hat. Nur selten kommt jemand vorbei, um in der Mühle

sein Korn mahlen zu lassen. Ist dies allerdings doch einmal der Fall, arbeitet der Junge mit Ortrun am Mühlrad. Ordentlich lässt ihn die große Schwester ein jedes Mal die Getreide Säcke schleppen. Zwar spürt der Müllergeselle, wie wichtig es dem Mädchen ist, die Arbeit vernünftig zu verrichten. Ebenso kann er das Gefühl nicht ganz loswerden, dass es ihr gleichzeitig Spaß machen würde, ihn auf diese Weise ein wenig striezen zu können.

Der Junge kennt die große Schwester inzwischen gut genug und kann ihr deshalb dieses Verhalten kaum böse nehmen. Trotzdem findet Teutebrand genügend Zeit, um Ferun manchmal am Teich beobachten zu können. Beinahe wie erwartet, steht das jüngere der Mädchen öfters nahezu reglos am Ufer. Mit ausgestreckten Armen und den Blick zum Wasser gewandt, ist sie dann wieder am Zaubern. Nur mit der Hilfe ihrer magischen Kräften lässt sie die Wellen ganz nach ihrem Willen über die ansonsten glatte Wasseroberfläche laufen.

Zwischenzeitlich hat das Geheimtreffen der Führer des Alten Volkes in Murrtal begonnen. Die Länder Ubil, Sagumbra, Usipata, Kerusci und Tenctera haben je zwei Gesandte in das Land Ephalu geschickt. Rangubald und Brungard waren als Vertreter der Ephalumannen bestimmt worden und würden als Gastgeber ihr Land vertreten. Die übrigen Stämme, welche nicht so fest mit dem Alten Volk verbunden sind, nehmen an dem Treffen nicht teil. Selbst bei der Winter-Zeremonie sind diese Länder eigentlich nur Beobachter. An der Loyalität der weiter abseits sesshaften Völker bestanden hingegen keinerlei Zweifel. Wenn nötig würden diese benachbarten Stämme, von den Abgeordneten aus Usipata, Kerusci und Tenctera, über die getroffenen Beschlüsse informiert werden. Dies war allen Anwesenden klar, da es schon immer auf diese Art gehalten worden war. Zusammen mit den Völkern der Ebenen war das Alte Volk eine mächtige nicht zu unterschätzende Gemeinschaft. Manch einer ihrer Feinde hat dies in der Vergangenheit feststellen müssen.

Murrtal hatte sich für das geheime Treffen angeboten, denn obwohl es lediglich ein kleines Dorf ist, kennt es dank der historischen Figuren von Knadarook und Ulfiss fast jeder. Auf Grund der abgelegenen Lage der Siedlung ist die Gefahr relativ gering, dass Spione des Landvogtes oder des Königs in Segmunda von der Versammlung erfahren. Die Vertreter der ältesten Länder sind in der überlieferten, traditionellen Kleidung ihrer Stämme erschienen. Die Abgeordneten aus Ubil tragen einen weißen Umhang, ähnlich einer Toga, die Stammesmitglieder aus Sagumbra ein Gewand, welches sehr einem schwarzen Sack gleicht. Am exotischsten ist jedoch die Kleidung der Vertreter aus Usipata. Ihre Köpfe bedeckt eine Bärenlatze, der Rücken ist in ein Bärenfell gehüllt, darunter kleidet sie ein langes Hemd aus grobem Leinen.

Sicher war es gewollt, dass man die Männer aus Usipata in diesem seltsamen Aufzug von hinten, genauso wie aus der Ferne von vorne, für wilde Tiere halten konnte. Die übrigen

Länder verfügten über keine solche Tradition, waren diese doch durchweg nach der Zeit des Heer des Schreckens gegründet worden. Die traditionelle Kleidung der drei Stämme aus Ubil, Segmunda und Uipata stammten hingegen aus dieser Epoche, den damaligen Tagen des Krieges. Die Abordnung aus Kerusci wurde von zwei Frauen gebildet. Diese weitere Besonderheit erstaunt allerdings wenig, wenn man weiß, dass ihre Stämme stets von Frauen geleitet werden.

Radewald der Zeremonienmeister schildert der Versammlung zuerst die aktuelle Lage des Konfliktes. Erste Dörfer haben in Sagumbra gebrannt, als der Königssohn der Treber mit seinen Truppen über Nacht den großen Strom überquert hat. Wenig später ist das Heer aus Segmunda, angeführt vom Sohn des dortigen Königs, zur Stelle gewesen. Bevor es hierauf zu einer größeren Schlacht kommen konnte, haben sich die Treber wieder zurückgezogen.

Gewiss das Land der Treber hatte zuzeiten der großen Prüfung mit dem Feind paktiert, allerdings war dies nun Jahrhunderte her. Das Heer des Schreckens war in der heutigen Zeit nicht mehr, als lediglich noch ein Mythos aus den alten Geschichten. Sogar Brücken waren inzwischen über den großen Strom hinweg gebaut worden, und seit damals haben Ubil, Sagumbra und Usipata immer gute Geschäfte mit den westlichen Völkern getätigt. Über die letzten Jahrhunderte war hierdurch ein freundschaftliches Nebeneinander zwischen den Stämmen der Treber und denen des Alten Volkes entstanden, verbunden mit einem regen Austausch an Waren und Gedanken zwischen den Menschen.

Sagumbra und Usipata melden sich hierauf zu Wort. Die Gesandten dieser Länder fordern mit dem König in Segmunda zu brechen, das eigene Schicksal selbst in die Hände zu nehmen. 'Das alte Bündnis aufzukündigen, noch sei es nicht so weit', ruft Radewald die Hitzköpfe zu Geduld und Mäßigung auf. Sicherlich es gab eigentlich keinen Grund für den Krieg, dies sieht die gesamte Versammlung so und muss dem Zeremonienmeister hierin zustimmen. Es war nur die Eitelkeit der Könige, vor allem die Kampfeslust der beiden ehrgeizigen Königssöhne, welche diesen Konflikt herauf beschworen haben.

Das gesamte Alte Volk würde in absehbarer Zukunft in die Schrecken eines drohenden Krieges hineingezogen, wenn diese sinnlose Kriegshetzerei der Königssöhne weiterhin anhalten würde. Die blühenden Städte, die fruchtbaren Landschaft würden hierdurch sehr bald in Schutt und Asche versinken. Alle Anwesenden sind sich deshalb darüber einig, dass auf alle Fälle etwas unternommen werden muss. So einfach wollte sich das Alte Volk schließlich nicht zur Schlachtbank führen lassen.

Leicht konnten sich die Anführer darauf einigen, dass die bevorstehende Sonnen-Feier in diesem Jahr ausfallen würde. Im Moment hätte sowieso niemand auch nur einen

einzigsten Gedanken für das große Fest übrig. Des Weiteren Ein Kriegsrat sollte gebildet werden, lautet ein anderer Beschluss der Versammlung. Ihm würden lediglich die vom Konflikt direkt betroffenen Stämme aus Ubil, Sagumbra und Usipata angehören. Mit Nachdruck war von diesen Völkern und selbst von Friedenreich auf diese Einschränkung gedrungen worden. Der Rat wird die weitere Entwicklungen beobachten, ein mögliches gemeinsames Vorgehen gegebenenfalls koordinieren. Für die Jungen jedoch, die potentiellen zukünftigen Führer des Alten Volkes, soll es an der Ibensul ein Sommerlager geben. Gerade jetzt musste auch an die Zukunft gedacht werden. Schon manchen Konflikt hatte Gemeinschaft des Alten Volk überstanden und es würde sein Möglichstes tun, dass dem auch dieses Mal so wäre.

Ohne ohne Zweifel würde der Zeremonienmeister im Sommercamp anwesend sein, sicherlich wäre dies aber nicht die ganze Zeit der Fall. Jeder wusste, was für einen unsteten Charakter Radewald in diesen Dingen besaß. Der Wald zog den alten Meister einfach magisch an, allzu lange verweilte er nie am selben Ort, unter den selben Menschen. Aus diesen Gründen war es nötig, die Leitung des Sommercamps jemanden anderem anzuvertrauen. Die beiden Frauen aus Kerusci erklärten sich hierzu gerne bereit, eine Entscheidung welche von allen Vertretern der Stämme freudig begrüßt wurde.

Die Stammesführerinnen aus Kerusci waren beide Seherinnen und bewahrten in dieser Funktion das uralte Wissen der Völker. Überlieferungen die viele Generation über nur von Mund zu Ohr weitergegeben worden waren. Sie berichteten von Ereignissen, welche sich lange vor den Abenteuern und Legenden von Ulfiss oder Knadarook ereignet hatten. Gar von Geschehnissen, die weit vor Entstehung der Länder von Ubil, Sagumbra und Usipata lagen. Erst die Stämme dieser Völker, wie gleichfalls jenes der Kerusci, haben damit begonnen, aus diesen bisher lediglich geflüsterten Geschichten Lieder zu machen. Keine der rituellen Feiern der Stämme verging, ohne dass einige dieser alten Lieder vorgetragen wurden.

Vieles galt es jetzt für das Sommercamp vorzubereiten. Eine erste, grobe Auswahl der Jugendlichen, welche daran teilnehmen würden, war schnell getroffen, doch mussten diese erst informiert werden. Da die Abgeordneten des geheimen Treffens auf ihrer Heimreise sowieso viele Städte und Dörfer besuchen würden, konnte von ihnen in dieser Hinsicht einiges gleich erledigt werden. Doch die Zeit drängte und sehr schnell wurde es deshalb wieder ruhig in Murratal.

Am Abend zieht sich Rangubald in seine kleinen Hütte zurück, er wollte hier erneut die Runenstäbe befragen. Auf dem zu Ende gegangenen Treffen hatte er kurz Gelegenheit gehabt, mit dem Runenmeister aus Feuchtau über die rätselhaften Runen seiner beiden letzten Versuche zu reden. Dieser konnte ihm lediglich seine Vermutungen hierzu bestätigen, selbst wusste er keinen eigenen Rat dazu. Umso mehr ist Rangubald

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

gespannt darauf, was ihm die mystischen Stäbe heute sagen würden. Mit Schwung und voller Anspannung wirft er die kleinen, verzierten Holzstöckchen vor sich in die Luft. Als er die Augen öffnet, sieht er auf den ersten Blick, dass die Runen zu ihm sprechen wollen. Deutlich erkennt er drei Zeichen, welche vor ihm auf dem Tisch liegen.

Das erste Zeichen besteht aus zwei langen Stäbchen, welche ein wenig in der Höhe versetzt schräg nach rechts daliegen. Das untere Ende des oberen Stückes Holz verbindet ein kurzes Stäbchen mit dem oberen Ende des unteren Stückes Holz. Ohne jeden Zweifel stellt dies das Zeichen Sugla dar. Die Sonne wird hierdurch dargestellt.

Das zweite Zeichen auf dem Tisch vor ihm bilden zwei lange Runenstäbe die rechtwinklig zueinanderstehen. Die Ästchen deckten dabei die linke und die obere Seite eines gedachten quadratischen Kästchens ab. Ein kurzer Stab läuft am unteren Ende des senkrechten Astes diagonal nach rechts. Bjarkan heißt diese Zeichen. Die Birke wird oft als die Geburt eines Kindes verstanden.

Das letzte Zeichen ist ein senkrechter langer Stab mit einem rechts oben liegenden kurzen Stäbchen, welches leicht nach unten zeigt. Perluch wird dieses Symbol genannt. Der Fruchtbaum, oft verwendet für der schöne Tag oder allgemein alles Gute.

### Sugla Bjarkan Perluch

Jeder Runenschüler wusste, was dies bedeutet. Die Sonne gebiert den Tag. Nicht müde wurden die Lehrer der Runenstäbe ihren Schülern dieses Beispiel als erste Runen überhaupt aufzusagen. Doch ihm dem alten, erfahrenen Meister dieser Kunst half dies, jetzt und hier, wirklich nicht weiter. Allmählich begann der Runenmeister an seiner Begabung, seinem Talent für sein Handwerk zu zweifeln.

Als Rangubald die Hütte verlässt, um hinunter zum Haus zu gehen, hört er weit oben im Tal den Schrei eines Falken. Das wilde Gekreische kam von ungefähr dort, wo sich der große Tisch befand. Eigentlich konnte dies jedoch nicht sein, denn der Zeremonienmeister war bereits mit den anderen Gästen am Nachmittag abgereist. 'Wirklich seltsame Zeiten waren dies', dachte Rangubald, blieb kurz stehen und schüttelte mehrmals seinen Kopf. Darauf wandte er sich wieder dem Dorf zu und setzte seinen Weg fort. Sicherlich würde Brungard schon in der Stube auf ihn warten.

### Intermezzo 4

Nach mehreren Wochen in denen es sehr viel geregnet hatte, war es in Umbrosia endlich Sommer geworden. Die Tage dauerten nun immer länger, dafür wurden die Nächte kürzer und kürzer. Mit dem Sommer kam diese unglaubliche Schwüle, welche das Leben im Sumpf nahezu unerträglich machte. Mit einem Male fühlten sich sogar die täglichen Bäder des Drachens in den naheliegenden Tümpeln wie das Planschen in einer zu warmen Badewanne an.

Auf der Mooreiche war es hingegen in der letzten Zeit verdächtig ruhig gewesen. Kaum noch dachte Lanhein an die Trolle oder deren Groll auf ihn nach ihrem letzten misslungenen Streich. Die drei Tunichtgute selbst hatten den Hohn des Drachens allerdings längst nicht vergessen. Schon lange stand ihr neuer Plan fest, die Vorbereitungen waren abgeschlossen, alles lag bereit für ihre Rache. Das Einzige worauf sie in den Ästen des Baumes die ganze Zeit über lauerten, war die richtige Gelegenheit, damit sie losschlagen konnten.

Wie gewöhnlich planschte Lanhein an diesem Morgen rücklings in einem der vielen seichten Tümpel des Schattenlandes nahe der alten Eiche. Gerade hatte er einen Falken beobachtet, welcher seit längerer Zeit wieder einmal am Himmel gekreist war. Während er mit dem Pfeifen eines Liedes beschäftigt war, hatte er den seltenen Gast für einen Moment aus den Augen verloren. Dann plötzlich konnte er den lauten, aufgeregten Ruf des Vogels vernehmen.

Der Drache drehte sich darauf geschwind um. Nur wenige Schritte von sich entfernt erblickte Lanhein hierbei erstaunt die drei Trolle, welche rasch auf ihn zukamen. Seine Überraschung hätte kaum größer sein können, denn in ihren Händen hielten Thor, Odin und Freya gemeinsam ein Schwert. Schon hoben die Verschwörer die Waffe hoch über ihre Köpfe, holten auf diese Art ordentlich Schwung, um einen heftigen Schwertstreich gegen den Drachen zu führen. Lanhein konnte sich gerade noch zur Seite rollen und auf diese Weise völlig perplex dem hinterhältigen Angriff ausweichen.

Die Taugenichtse hatten diese Bewegung nicht bedacht, schlugen deshalb mit der Waffe ins Leere und fielen von der Wucht des Schwerthiebes mitgerissen nach vornüber. Wer nun indes meinen täte, die Trolle hätten nach ihrer ersten, fehlgeschlagen, feigen Attacke bereits genug, der würde sich gewaltig irren. Die Attentäter hatten sich fix erneut zusammengerafft, standen kurz danach wieder auf ihren viel zu groß geratenen Füßen und kamen abermals auf den Drachen zu. Dieses Mal versuchten sie mit dem gezückten Schwert nach Lanhein zu stechen. Dieser hatte sich inzwischen ebenfalls wieder gefasst, kochte dafür aber innerlich regelrecht vor Wut. Selbst für einen sanftmütigen Drachen war dies alles jetzt endgültig zu viel.

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

Lanhein öffnete sein Maul und ohne dass der Drache den Vorgang richtig kontrollieren konnte, schoss in Richtung der Angreifer ein gewaltiger Feuerstrahl daraus hervor. Im selben Moment ließen Thor, Odin und Freya auch schon das Schwert fallen und flüchteten in Panik zurück zum Baum. Der Flammen aus dem Mund des Drachens trafen so lediglich die Waffe und mit einem lauten Scheppern fiel diese auf den Boden. Kaum hatten die Trolle den Baum erreicht, da bemerkten sie den kreisenden Falken über ihren Köpfen. Dem Raubvogel hatte sich indessen während dem gescheiterten Anschlag überhaupt keine Chance geboten, zu einem seiner für die Opfer meist tödlichen Sturzflüge anzusetzen, derart schnell war das gesamte Geschehen vor sich gegangen.

Als der Drache darauf das Schwert vom Boden aufheben möchte, musste er schmerzhaft feststellen, dass dieses sehr heiß geworden war. Verdutzt stieß Lanhein einige fürchterliche Drachenflüche aus und umgehend ließ er von seinem Vorhaben ab. Die glühende Klinge fiel hierauf zurück in eine der großen Pfützen im Sumpf, jedoch verletzte der Drache sich dabei leicht an der linken Vorderpfote. Drachenblut tropfte sofort in das trübe Gewässer, färbte die seichte Wasserlache tiefrot.

Nachdem das Wasser in der Pfütze weitestgehend verdampft war und die Klinge sich nahezu ganz abgekühlt hatte, konnte der Drache sich gleichermaßen wieder beruhigen. Lanhein packte nun mit seiner unverletzten Pfote das Schwert, holte ordentlich Schwung und schmiss die Waffe mit aller Kraft so weit von sich wie nur irgendwie möglich. Mit lautem Getöse flog das magische Schwert Balmung hoch durch den wolkenverhangenen Himmel von Umbrosia, bis es am Horizont aus den Augen des Drachens entschwand.

### Kapitel 6 - Das Sommercamp

Gegen Mittag des dritten Tages kam der Müller zu der Wassermühle zurück. Der Runenmeister aus Feuchtau befand sich nicht mehr in seiner Begleitung, denn jener hatte sich in Murratal für einen anderen, kürzeren Rückweg entschieden. Dafür brachte Friedenreich Nachrichten mit, welche die ganze Familie überraschten. An der Ibensul sollte demnächst ein Camp für die Jugend des Alten Volkes stattfinden. Sowohl Ferun und Ortrun als auch Teutebrand würden daran teilzunehmen und in kaum zwei Wochen müssten sie zu ihrer Reise dorthin aufbrechen. Angesichts des sich abzeichnenden Krieges sollte die Jugend des Alten Volkes den Sommer an dem mytischen Ritualplatz verbringen, zumindest war das derart von der Versammlung in Murratal beschlossen worden. Der Müller und Kunrada würden in dieser Zeit die Mühle sowie den Hof alleine versorgen müssen. Doch die Arbeit mit der Mühle war im Sommer meist eh nicht sehr viel, mit etwas Anstrengung und einigen Einschränkungen würden die beiden dies gewiss schaffen.

In den folgenden Tagen ist Friedenreich selten an der Wassermühle anzutreffen, stattdessen reist er viel in Ubil umher. Er unterrichtet die Familien aus Fentovia und den umliegend Dörfern über das geheimen Treffen, von welchem er gerade zurückgekehrt ist. Darüber hinaus sorgt er dafür, dass sie von dem geplanten Sommercamp erfahren. Ein weiteres Mal übernimmt Teutebrand in Abwesenheit des Müllers den Dienst an der Wassermühle, jedoch nicht nur deshalb vergeht die nächste Woche viel zu schnell für den Jungen. Wegen des bevorstehenden, gemeinsamen Sommers im Camp der Jugend des Alten Volkes gibt es viel zu bereden, daher trifft er die Schwestern erneut ab und an. Zwar würden wahrscheinlich weitere Jugendliche aus Ubil an die Ibensul reisen, dessen ungeachtet steht bald fest, dass Ferun, Ortrun und Teutebrand alleine auf ihre Wanderung gehen würden.

Brungard hatte den Wunsch geäußert, ihren Sohn vor dem großen Treffen der Jugend nochmals zu sehen, daher würden die drei zuerst einmal nach Murratal wandern. Kunrada hatte sich zwischenzeitlich an die Rodung eines größeren Teiles ihrer Gemüsebeete gemacht, schließlich galt es die Reise gründlich vorzubereiten. Zum einen konnte es ihrer Meinung nach gar nicht genug an Verpflegung für unterwegs sein und obendrein musste die unabsehbare Dauer ihres Aufenthalts im Camp bedacht werden. Zum anderen stellte dies eine gute Gelegenheit dar, bei welcher sie sich für die Salbe für ihr schmerzenden Füße erkenntlich zeigen konnte. Im zugigen Murratal war frisches Gemüse bestimmt stets gefragt und Brungard würde die Früchte ihrer gärtnerischen Bemühungen zweifellos zu schätzen wissen.

Die Vorbereitungen für die Reise waren damit allerdings längst nicht abgeschlossen, gleichermaßen würde die drei einiges an Ausrüstung für das Leben im Camp mitnehmen müssen. Ziegenhäute für die Zelte müssen zusammengesucht werden, des

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

Weiteren wurde Werkzeug benötigt, um die provisorischen Unterkünfte errichten zu können. Daneben sind Schafsfelle und gewebte Decken für das Nachtlager vonnöten und auch die Dinge des täglichen Bedarfs mussten berücksichtigt werden. Teller, Messer und Löffel, Krüge und Töpfe sowie noch einiges mehr sollte eingepackt werden. Sie würden die meiste Zeit nahezu ganz auf sich alleine gestellt sein und alle diese Dinge sicherlich gebrauchen können. Gleichfalls sind die Schwestern endlich mit dem Schneidern ihrer neuen Kleider fertig geworden, dies ist ein weiterer mindestens so wichtiger Grund, wieso der Müllergeselle die beiden nun wieder öfters sieht.

Ortrun hatte sich ein Kleid aus schimmerndem, roten Samt genäht. Es besitzt einen großzügig geschnittenen Brustausschnitt und einen anderen, mindestens so tiefen Ausschnitt am Rücken. Die Schulterpartien werden deshalb vorne und hinten mit einer Verschnürung zusammengehalten. An den Schultern sind die Ärmel dagegen in viele Falten gerafft, an den Unterarmen wiederum mit Schnüren eng gebunden. Der im selben Farbton gehaltene Rock hat gleichfalls zahlreiche Falten und reicht bis knapp über die Knie. Zu den Schuhen für die Wanderung trägt Ortrun schwarze Stulpen, was gewiss im hohen Gras einer Wiese oder in unwegsamen Gebüsch tief im Wald nützlich sein wird. Das Kleid wird an den Hüften von einem breiten Ledergürtel umschlungen. Ein Beutel hängt daran, um einige Kleinigkeiten darin aufbewahren zu können. Hingegen hatte Ferun offensichtlich mehr das Praktische bedacht.

Sie trägt ein langes Kleid aus hellem Leinen mit weiten Ärmeln, der Rock reicht bei ihr fast bis zum Boden. Brust und Rücken sind zusätzlich von einem rechteckigen, schlichten, dunkelblauen Überwurf mit ebenso rechteckigem Kopfausschnitt bedeckt. Ein doppelter, umlaufender, schwarzer Streifen dicht an den Rändern ist die einzige Verzierung dieser Arbeitsschürze. Drei zopfartig geflochtene Lederriemen dienen der kleinen Schwester als Gürtel und gleichzeitig als Halterung für einen etwas größeren Beutel. Beide Mädchen tragen über den Kleidern außerdem ein dunkles Cape mit Kapuze. Ortrun ihr Cape reicht gerade bis zur Hüfte, während Ferun ihres bis fast zu den Knien geht. Von ihrer Mutter hat Ferun für die Reise die silberne Spange erhalten, die Friedenreich auf dem Markt erstanden hatte. Sie hält nun ihren Umhang zusammen, wohingegen das Cape der großen Schwester lediglich mit einer etwas stärkeren Kordel umgebunden wird.

Teutebrand findet, dass man der kleinen Schwester in ihrem neuen Kleid die Müllers Tochter durchaus noch ansehen kann. Im Gegensatz zu Ortrun, deren Erscheinung erweckt in dem Müllergeselle das Gefühl, als wäre sie eine Mischung aus Prinzessin und Kriegerin. Nichtsdestotrotz würde jemand den dreien zusammen auf ihrer Wanderung begegnen, sie würden auf keinen Fall unbemerkt bleiben. Zu auffällig waren die Mädchen in den neuen Kleidern und dazu Teutebrand in seinem hellen Pullover mit den auffallenden Mustern. Nicht zu vergessen ist hier die Dachsmütze, welche der Junge ständig aufhat. 'Wohin wohl diese Paradiesvögel gerade unterwegs sind', würde sich

vielmehr jeder wundern, sobald er ihren Weg kreuzt.

Endlich ist der Tag gekommen, an dem die drei gleich nach dem Frühstück zu ihrer Reise aufbrechen wollen. Selbst der jüngere der beiden Esel steht bereit, auch er soll mit ins Sommercamp kommen. Es hatte sich einiges an Gepäck angesammelt, sodass das Tier dieses würde tragen müssen. Die Mädchen verabschieden sich ausgiebig von ihren Eltern. Jedem Einzelnen von ihnen ist anzusehen, wie schwer ihm die bevorstehende Trennung fällt. Zuvor hatten die Schwestern höchstens gelegentlich einmal alleine auf einem der anderen Höfe im Seitental übernachtet. Genauso ist es Teutebrand anzumerken, dass er die Wassermühle und seine Arbeit dort vermissen würde.

Die bunte Wanderschar ist erst wenige Schritte weit gegangen, da taucht mit einem Male die Elster auf. Der gefiederte Geselle hatte offenbar beschlossen, sich der Gruppe bei deren Wanderung nach Murrtal anzuschließen. Zuerst flattert der Vogel aufgeregt um die drei herum, bald setzt er sich indes auf die Schulter des Jungen. Munter zieht die kleine, fröhliche Gruppe sodann den ansteigenden Weg entlang und hat recht bald die Anhöhe über dem Tal erklommen. Die Gefährten drehen sich oben angekommen nochmals um. Sie werfen einen letzten Blick zurück auf die alte Heimat, die Wassermühle, das Seitental und auf Fentovia, welches tief unter ihnen scheinbar ruhig und idyllisch in der weiten Aue liegt.

Den dreien will es nicht so einfach gelingen, sich von diesem Anblick loszureißen, schlussendlich drängt vor allem Ortrun zu einem raschen Aufbruch. 'Sie werde etwa nicht schon jetzt Heimweh bekommen oder sentimental werden', herrscht sie Ferun flapsig an. Die Angesprochene antwortet der großen Schwester erst gar nicht, anstelle dessen wirft sie dieser nur einen giftigen Blick aus den Augenwinkeln zu. Bevor sie ihren Weg endgültig fortsetzen, wechselt die Elster von ihrem Sitzplatz auf Teutebrands Schulter geschwind hinüber zu dem Rücken des Esels. Jener scheint sich wenig daran zu stören und unbeirrt tritt er auf dem breiten Pfad gemächlich weiter. Dem vorwitzigen Vogel scheint der Schalk im Nacken zu sitzen, denn nun pickt der gefiederte Geselle bei jeder sich bietenden Gelegenheit dem großen Tier in eines seiner beiden langen Ohren. Als Reaktion wiegt der Esel sein schweres Haupt hin und her, während er gleichzeitig versucht, die Elster mit einem nervösen Zucken der Ohrmuscheln abzuwehren.

Eigentlich hatte der Müllergeselle gedacht, der Weg in sein Heimatdorf wäre leicht zu finden. Der Pfad gabelt sich gleichwohl bald nach der Anhöhe und Teutebrand plagen leichte Zweifel, in welche Richtung sie ihre Wanderung fortsetzen sollten. Bisher hatte er am niedergetretenen Gras und ausgetreten, kahlen Flächen zwischen den umgebenden, üppigen Wiesen ziemlich unkompliziert erkennen können, wohin sie gehen mussten. Gelegentlich, meist in der Nähe von Pfützen im weichen, feuchten Untergrund, waren sogar Wagenspuren zu finden gewesen. Dies war auch nicht sehr verwunderlich, denn

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

der Weg nach Fentovia wurde doch von vielen Kaufleuten und Reisenden begangen. An der Weggabelung zögert Teutebrand freilich für einen Moment und er schaut sich ratsuchend um. Schließlich meint er eine Gruppe von Bäumen wiederzuerkennen, welche ihm sein Vater damals auf dem Hinweg gezeigt hatte. 'Man könne sich daran orientieren, wenn man den Abstieg von der Hochebene hinunter zur Wassermühle und nach Fentovia finden wollte', erinnert sich der Sohn, hatte ihm der Vater damals gesagt.

Die Wanderer machen sich also an die Überquerung der nahezu endlosen Ebene, indem sie vorerst direkt auf die Baumgruppe zuhalten. Wenig später passieren sie bereits die Bäume und sie folgen danach an einen kaum begangen, dennoch klar erkennbaren Pfad. Nach einiger Zeit führt dieser Weg die Wanderer in einen lichtdurchfluteten Wald aus Buchen, Eichen und anderen Laubbäumen. Eine kleine Gruppe Rehe äst dort im Schatten der Bäume auf einer Lichtung. Auch Meister Reineke mit seiner Beute im Maul schaut kurz vorbei, vermutlich ist er unterwegs zurück zu seinem Bau. Als sie den Wald verlassen, liegt das grüne Meer einer Wiesenlandschaft vor ihnen, welches sich scheinbar bis zum Horizont zieht. Die Halme stehen kniehoch und sie wiegen sich in einem sanften Wind aus Westen, an manchen Stellen unterbrechen einzelne Inseln von bunten Blüten oder Haine mit niedrigen Bäumen das Grasland.

Unter einem der blühenden Obstbäumen verspeisen die Gefährten einen Teil des Proviantes, welchen Kunrada für sie eingepackt hatte, als gegen Mittag die Sonne am Höchsten steht. Über ihnen fliegt ein später Schwarm Gänse zwischen vereinzelt Wolkenfetzen am ansonsten blauen Himmel nach Norden. Um sie herum flattern überall Schmetterlinge, viele davon hatte selbst Ferun noch nie zuvor gesehen. Emsig Bienen sammeln mit leisem Summen Nektar an den über die gesamte Wiese verteilten Blüten in unzähligen Farben. Der Esel stillt derweil seinen Durst an einem nahen Tümpel, begleitet vom lauten Quaken der Fröschen, dem Schwirren von Libellen und dem Zirpen der Grillen. Die Elster hat auf dem Rücken des Esels ihren neuen Lieblingsplatz gefunden, nur einmal kommt sie herüber zu den dreien unter den Baum geflogen. Der Vogel lässt sich hier abwechselnd von Teutebrand und Ferun füttern.

Ein wenig abseits liegt Ortrun auf dem Rücken im Gras in den warmen Sonne. Die große Schwester scheint für ihre Verhältnisse äußerst entspannt zu sein, gebannt schaut sie den ziehenden Wolken zu. Am späten Nachmittag führt sie der Weg hinab ins nächste Tal. Talaufwärts gehen sie einige Zeit den Fluss entlang, bis sie endlich den Ort erreichen, an welcher der Bach von Murratal in den Fluss mündet. Die Hügel, die Wiesen, die Berge, die Wälder, in diesen erkennt Teutebrand die Heimat seiner Jugend wieder, und er ist erstaunt darüber, wie vertraut ihm das alles vorkommt.

Die Elster setzt sich unvermutet zurück auf die Schulter des Müllergesellen und der Vogel versteckt sich dort unter der Mütze des Müllergesellen. Der Junge blickt sich verwundert um, woraufhin er einen dunklen Schatten hoch in den Lüften entdeckt. Es

handelt sich um einen Falke, welcher mit weit ausgebreiteten Schwingen das Tal überquert, dann nach einigen kräftigen Flügelschlägen hinter den Wipfeln der Bäume verschwindet. Der Weg nach Murrthal ist nun nicht mehr weit und auch der gefiederte Freund beruhigt sich ganz allmählich. Als die Hütten des Dorfes in Sicht kommen, das altbekannte Örtchen an den sanften Hängen über ihnen liegt, sind die Gefühle des Müllergesellen sehr gespalten. Teutebrand freut sich gewiss seine Heimat nach der langen Zeit wiederzusehen. Nichtsdestoweniger kommt ihm im Vergleich zu Fentovia mit einem Male das gesamte Tal sehr eng und außerordentlich übersichtlich vor.

Als die Wanderer schließlich Teutebrands Zuhause erreichen, sind die Eltern des Jungen mit einigen Arbeiten vor dem Haus beschäftigt. Umgehend kommt der Vater ihnen ein Stückchen entgegen gelaufen, während die Mutter beim Anblick ihres Sohnes die Hacke fallenlässt, mit der sie soeben ihr kleines Gärtchen bearbeitet hatte. Außer sich vor Glück schüttelt sie unentwegt ihren Kopf und begrüßt die drei sogleich äußerst herzlich. Darauf betrachtet Brungard ihren Zögling etwas näher. Erstaunt zeigt sie sich von der neuen Mütze, mehr noch irritiert sie die Elster, welche der Sohn bei sich hat. Dann ganz unvermittelt fängt sie an, dem Sohn den Pullover auszuziehen, weil sie ihn gleich waschen wollte. Mit Ach und Krach gelingt es Teutebrand den Zauberstab, welcher bisher im Bund der Hose gesteckt hatte, in die vordere Hosentasche zu schieben, sonst hätte die Mutter sein Geheimnis entdeckt.

Nach der Begrüßung wird der neuste Klatsch und Tratsch ausgetauscht, weil Rangubald sich natürlich brennend dafür interessiert, was für Neuigkeiten es aus Fentovia zu berichten gibt. Kunradas Gemüse ist sehr willkommen, wegen seines Wetters ist Murrthal in diesen Dingen stets ein paar Wochen hintendran. Das Gepäck wird abgeladen und unverzüglich in der Scheune auf dem Wagen verräumt. Der junge Esel kann sich nun zu dem alten Grauen von Teutebrands Eltern hinterm Haus gesellen. Anschließend führt der Vater die drei hinauf zur der kleinen Hütte, dort werden die Schwestern in den nächsten beiden Tagen übernachten.

Währenddessen macht es sich die Elster auf dem First der Blockhütte bequem, von dort späht sie nach einem Unterschlupf für die Nacht in den Holzstapeln direkt nebenan. Rangubald begibt sich hierauf hinunter ins Haus, um Brungard bei der Vorbereitung des Abendessens zu helfen. Der Müllergeselle nützt die Gelegenheit dazu, den Mädchen die Wandmalereien in der Höhle hinter der kleinen Stube zu zeigen. Weder Ferun noch Ortrun haben so etwas je gesehen, diese seltsamen Tiere mit den vielen Geweihen, wer sich dieses wohl ausgedacht hatte. 'Kunrada würde jetzt gewiss sofort eine Tonfigur formen, welche diesen skurrilen Kreaturen ähnlich sieht und sie vorm Haus in den Garten stellen', bemerkt Ortrun und alle drei fangen dabei an zu lachen.

Am Abend sitzt die Familie sowie ihre Gäste gemeinsam unten im Haus beisammen. Teutebrand holt nach dem Essen seinen Beutel mit den Kupferstücken und der

Pfeilspitze heraus. Er reicht den Inhalt um den Tisch herum, dabei muss er haarklein erzählen, wie er in den Besitz dieser in Murratal seltenen Gegenstände gelangt ist. Freilich verharren die Schwestern die meiste Zeit ruhig auf ihren Plätzen, von der langen Wanderung scheinen sie ziemlich müde zu sein. Früh gehen sie deshalb zum Schlafen in die Blockhütte hinauf. Auch der Junge findet sich wenig später auf seinem alten Schlafplatz im Haus bei den Eltern wieder.

Kurz nachdem die Sonne aufgegangen ist, geht Teutebrand morgens mit der Mutter die Schafe und Ziegen melken. Nach dem Frühstück begleiten die Schwestern Brungard beim Wasserholen. Lebhaft wird zwischen den Frauen des Dorfes oben am Wasserfall die neue Mode aus Fentovia besprochen. Derweil ist Rangubald mit dem Sohn unterwegs, damit ihm dieser beim Scheren der Schafe helfen kann. Der Vater musste sich bisher alleine darum kümmern, hatte aber noch nicht übermäßig viel erledigen können. Nun sollte bei den Tieren endgültig die Winterwolle runter, bevor es draußen so warm wäre, dass die Schafe unter ihrem dichten Pelz leiden würden.

Bis zum gemeinsamen Mittagessen ist die Schafschur zu zweit weitestgehend erledigt. Den Nachmittag verbringt Teutebrand daher zusammen mit Ferun und Ortrun unten am Teich. Eine größere Gruppe der jungen Leute aus dem Dorf vertreibt sich hier die Zeit mit Angeln oder albert einfach nur vergnügt herum. Es gibt ein großes Hallo, gleich als die drei auftauchen und alle versammeln sich sofort um die Neuankömmlinge. Der Junge stellt den alten Kameraden die beiden Mädchen vor, dann muss er den anderen von seiner Müllerlehre berichten, ihnen von Fentovia und der weiten Welt erzählen.

Die Meinungen der Jugendlichen zu den Schilderungen von Teutebrand sind gespalten. Viele möchten niemals in ein anderes Dorf ziehen, manche könnten sich das zumindest vorstellen. Bei den Jugendlichen aus dem Dorf dreht sich trotzdem eigentlich alles um Murratal, das enge, beschauliche Tal mit den Wäldern, den Wiesen und dem kleinen See. Die Schwestern verabschieden sich bald darauf schon wieder, denn sie hatten Brungard versprochen, dass sie ihr bei der Zubereitung des Entenbratens für den Abend helfen wollen.

Die Aufregung legt sich langsam, kaum dass die Mädchen verschwunden sind und Teutebrand bleibt mit einigen der anderen Jungen alleine am Teich zurück. Fast wie früher treiben sie ihre Späße, diskutieren sie die selben Themen wie einst. Beinahe scheint alles so zu sein, wie es vor nur ein paar Monaten jeden Tag gewesen war, bevor der Müllergeselle nach Ubil gegangen ist. Der Junge vermisst hierbei jedoch die Leichtigkeit und die Selbstverständlichkeit jener Zeit. Mehr und mehr stellt Teutebrand fest, wie fremd ihm die Jungen und Mädchen des Dorfes während seiner Abwesenheit geworden sind.

Als die Gefährten sich am nächsten Tag für die Reise fertigmachen, ist ein weiteres Mal die Zeit des Abschieds gekommen. Der Esel ist gepackt, das Tier muss nun ebenfalls ein Zelt und andere Dinge von Teutebrand tragen. Der Junge hat den frisch gewaschenen Pullover zurückbekommen. Wie gehabt, wird man ihn mit der Dachsmütze auf den Kopf nahezu nicht übersehen können. Nach zahlreichen Abschiedsworten und vielen Wünschen für ein baldiges, glückliches Wiedersehen brechen die drei schließlich auf. Brungard und Rangubald, welche alleine zurückbleiben, winken den jungen Wanderern lange hinterher. Dann endlich kommt die Elster angefliegen und sie nimmt ihren trauten Platz auf dem Rücken des Esels ein.

Zuvor hatte der Vater seinem Sprössling nochmals ausführlich den Weg zur Ibensul erklärt, die drei würden sich also schwerlich verlaufen können. Der Zeremonienmeister fühlt sich jetzt um Einiges erleichterter und gleichzeitig ein Stückchen beruhigter. Die Jugend des Alten Volkes in sicherere Gegenden zu schicken, dafür war es inzwischen höchste Zeit geworden. In den letzten Tagen hatte er erfahren, dass vor Feuchtau bereits Höfe gebrannt haben. 'Marodierende Truppen der Treber hätten die Anwesen überfallen und angezündet', hört man seitdem überall. Hingegen vermutet Rangubald vielmehr, dass es Banditen waren, welche die Höfe geplündert haben.

Manch einer versucht gerne, solch eine Situation für den eigenen Profit auszunutzen. Sind die Dinge erst einmal in Bewegung geraten, können sie meist nur noch schwer kontrolliert werden. Gleich den meisten Bewohnern von Murratal, gar von ganz Ephalu würden auch Brungard und er in die Wälder zurückgehen, falls es zum Schlimmsten kommen sollte. Lieber würden sie Hab und Gut aufgeben, um ihr eigenes Überleben stattdessen zu sichern. Wie in den alten Zeiten würden sie dann eben erneut durch die Täler wandern, von der Jagd sowie dem Sammeln der Früchte in Wald und Fluren leben.

Im Moment bestand nach Ansicht des Zeremonienmeisters allerdings noch eine viele größere Gefahr. Die Kriegstreiber wissen stets sehr genau, wie sie ihre Landsknechte finden, denn allzu leicht ist die Jugend für den Krieg zu begeistern. Für manchen der Jungen klingt das Leben der Soldaten mit all seinen versprochenen, angeblichen Abenteuern verlockend. Einige von ihnen würden sicherlich auf die wohlklingenden Parolen des Königs hereinfallen, sich alleine deshalb den Truppen seiner Landvögte anschließen.

Bei vielen anderen ist das Vagabundendasein der Krieger ebenso oft die einzige Alternative zu der beschwerlichen, eintönigen Arbeit auf dem Hof, oder dem Dienst als Knecht in der nächsten Stadt. An die Gefahren des Krieges denken die jungen Männer hierbei zuletzt. Auf diese Weise verlor schon manche Familie ihren Sohn, nicht wenige Sippen hatten aus diesem Grund heraus sogar gleich mehrere von ihren unter viel Mühen großgezogenen Kindern begraben müssen. Rangubald nimmt sich des Weiteren für diesen Abend vor, unter keinen Umständen oben in die Hütte sitzen zu wollen, um

dort die Runenstäbe zu werfen.

Ein wenig hatte er sein Vertrauen in diese Kunst nach den letzten Versuchen verloren. Wenn es die eigenen Belange anging, wollten die Runen offenbar mehr Verwirrung stiften, als dass sie einem Klarheit verschaffen konnten. Er würde für heute ohne Zweifel eine wichtigere Beschäftigung finden. So wartete etwa das Feuerholz für den Winter noch darauf gespalten zu werden. Selbst jetzt da es Sommer wurde, die Tage am wärmsten und die Nächte am kürzesten sind, würde dies nichtsdestotrotz gewiss die nützlichere Tätigkeit sein.

Seit der Abreise aus Murratal sind Ferun, Ortrun und Teutebrand gut vorangekommen. Gegen Mittag haben sie schon einige längere Anstiege des Gebirges hinter sich gebracht und sie legen eine kurze Rast ein. Die drei nützen die Gelegenheit, um eine Kleinigkeit von dem mitgebrachten Proviant zu essen und gleichzeitig sich etwas zu erholen. Die kleine Schwester füttert soeben die Elster auf der Schulter des Müllergesellen, da wird der gefiederte Freund mit einem Male ganz unruhig. Der Vogel schaut sich ständig nervös um, flattert mit den Flügeln und man kann von ihm schnelle, klickartige Laute vernehmen.

Unmittelbar danach werden die erstaunten Gefährten von einem lauten Vogelgeschrei überrascht. Bisher war das Durcheinander der Vogelstimmen ein verlässlicher Begleiter auf ihrer Wanderung gewesen. Je höher sie aber den Vormittag über in die Berge gekommen sind, desto leiser und seltener waren diese Rufe geworden. Schließlich entdecken die Abenteurer am Waldrand unterhalb ihres Rastplatzes eine kleinere Schar Vögel. Eine Handvoll der Tiere, welche wie zu klein geratene Hühner aussehen, hat sich dort zwischen einigen jungen, niedrigen Birken auf einer nahezu kahlen Lichtung versammelt.

Die Vögel haben ein ganz dunkles Gefieder das von einigen, helleren Partien unterbrochen wird, lediglich ein auffallend roter Fleck über jedem Auge ziert ansonsten ihr Federkleid. Einige der Tiere kämpfen scheinbar miteinander, andere sind damit beschäftigt seltsame Kapriolen aufzuführen, wiederum andere stolzieren aufgeregt mit geschwollenem Kamm herum. Ruhig an Ort und Stelle verharrend schauen die drei eine Zeit lang dem seltsamen Tanz der Vögel zu. Mehr als ein Mal müssen die Freunde über das furchtbar komische Verhalten der Tiere lachen, weil ihnen dieses einfach zu albern erscheint.

Bald indessen setzen die Gefährten ihre Wanderung fort, weil sie sich für heute noch ein beträchtliches Stück Weg vorgenommen haben. Am späten Nachmittag halten sie hoch in den Bergen nach einem Platz zum Übernachten Ausschau. Die Sonne ist bereits am Untergehen, als sie neben einem Felsvorsprung ihr Lager aus Schafsfellen und Decken errichten. Erst vor Kurzem müssen dort andere Reisende übernachtet haben, denn die

Überreste eines Feuers sind deutlich zu erkennen. In solchen Höhen kann es selbst jetzt noch abends empfindlich kühl werden. Die drei entzünden daher ein Lagerfeuer, das sie vor der Kälte der bevorstehenden Nacht bewahren soll. Als die müden Wanderer die Reste der Ente vom Vortag verspeisen, bricht allmählich die Abenddämmerung herein.

Der Esel legt sich etwas entfernt von der Feuerstelle ins Gras, die Elster kauert in seinem Nacken. Offenbar hat der Vogel beschlossen, hier die Nacht zu verbringen. Am wolkenlosen Himmel werden inzwischen die ersten Gestirne sichtbar. Ein milchig wirkendes Band zieht sich etwas später über den ganzen nördlichen Teil des Himmels, während vor allem ganz oben im Zenit des Firmamentes eine Unzahl von hellen, leuchtenden Punkten zu sehen sind. Die Mädchen unterhalten sich vor dem Einschlafen leise miteinander. 'Sie würde die Finsternis eigentlich mehr mögen, als den Tag', meint Ferun. 'Ihr liefe jedes Mal ein Kribbeln den Rücken hinunter, sobald im Schein des Feuers die Schatten sich im Dunkeln so geheimnisvoll bewegen würden. Zudem könnte man nur nachts die Sterne sehen.'

'Ihr wäre der Tag viel lieber', erwidert Ortrun ihrer Schwester. 'Wenn es draußen hell sei, könne man viel klarer und wesentlich weiter sehen. Die Wolken die über den Himmel ziehen, seien sowieso interessanter, als die kleinen Lichter irgendwo da droben. Außerdem werde man tagsüber weniger von unsichtbaren Dingen überrascht, die in der Dunkelheit auf einem lauern.' Die beiden plappern auf diese Art eine ganze Zeit lang weiter. Teutebrand hört ihnen anfangs noch zu, bevor er dann irgendwann einschläft. Bei Sonnenaufgang löschen die Gefährten das immer noch brennende Lagerfeuer, räumen anschließend ihre Habseligkeiten zusammen, um hiernach sogleich erneut aufzubrechen.

Gegen Mittag haben sie den größten und schwierigsten Teil ihres Weges bereits geschafft und sie lassen die höchsten Berge hinter sich. Darum legen sie eine etwas längere Pause ein und sie erholen sich erst einmal von den Anstrengungen im Schatten einiger Bäume. Ferun versucht nebenher den Esel ein wenig aufzumuntern und füttert ihn mit ein paar von Kunradas Mohrrüben. Das Tier hatte sich am Morgen ein manches Mal ein bisschen mürrisch gezeigt und war nur schwer zum Weiterlaufen zu überreden gewesen. Die Rüben, vor allem aber Feruns Streicheleinheiten, scheinen die Laune des Esels sichtbar zu heben. Einmal davon ausgegangen, dass sie sich auf dem bisherigen Weg nicht verlaufen hatten, würden sie am Abend die Ibensul erreichen.

Hinter den Hügeln, durch welche ihre Wanderung sie am Nachmittag führen würde, müsste der Ritualplatz des Alten Volkes liegen. Bald schon, lange bevor das Camp der versammelten Jugend der Stämme in Sicht kommt, hören die drei vereinzelte Rufe und den Widerhall von Gelächter. Schließlich erreichen die Gefährten den Rand der Anhöhe und sie können nun endlich den weitläufigen Platz mit dem alten Baum in der Mitte vor sich liegen sehen. Die Ibensul jener mytisch verklärte Ort, ein Jeder von ihnen hatte

dieses Bild noch von seinen früheren Besuchen bei der Sommerzeremonie im Gedächtnis.

Eine stattliche Menge an Leuten bevölkert die belebte Wiese unten im Tal, sodass dort ein reges Treiben herrscht. Ohne größere Schwierigkeiten meistern die Abenteurer den steilen Abstieg. Soeben suchen die Wanderer am Rande des Wasserlaufes nach einer Furt, mit deren Hilfe sie das Gewässer mit dem Esel überqueren können, da werden die drei von einigen der anwesenden Jugendlichen bemerkt. Eine größere Anzahl von Teilnehmern des Campes hat sich daraufhin rasch auf der anderen Seite des Baches angesammelt, um sie zu empfangen. Manche der Gesichter kommen Teutebrand von einstigen, zufälligen Begegnungen vertraut vor, andererseits kennt er auch viele unter ihnen überhaupt nicht.

Der Müllergeselle zeigt sich daher umso erleichterter, nachdem er einige Augenblicke später Radewald in seinem groben, wollenen Überwurf und dem Trinkhorn am Gürtel inmitten der Menge entdeckt hat. Da der alte Meister im Moment seinen Falken nicht mit sich führt, bleibt die Elster ruhig auf der Schulter des Jungen sitzen. Obschon dem Vogel anzusehen ist, angesichts des lauten Durcheinanders um sie herum, dass ihn die Situation ein wenig verängstigt. Umgehend kommt der Zeremonienmeister auf die Gefährten zu und begrüßt sie äußerst freundlich. Hiernach stellt er den Neuankömmlingen die beiden Frauen aus Kerusci vor, welche eigentlich das Camp leiten werden.

Gemäß ihres Standes sind die Seherinnen in dunkle, weite Kleider mit Rüschen an Halsausschnitt und den Ärmelenden gekleidet, für die scheinbar ein Übermaß an Tuch verwendet worden ist. Die langen Röcke ihrer Kleider reichen bis zum Boden und sind in viele Falten gelegt. Dazu tragen beide dunkle, ärmellose Überwürfe mit Kapuzen, unter welchen man den Ansatz ihrer Haare erkennen kann. Die Frisur der Frauen stellt gleichzeitig nahezu das einzige Merkmal dar, an dem man die zwei unterscheiden kann. Während bei der Einen dunkelrote Locken hervorschauen, sind die sichtbaren, matt glänzenden, glatten Strähnen der Anderen nahezu pechschwarz.

Bedenkt man hierbei das offensichtlich fortgeschrittene Alter der Seherinnen, dann erstaunt dies umso mehr. Denn gewiss waren die beiden um einige Jahre älter, als Brungard und Kunrada die Mütter der Gefährten. In wenigen Worten erklären die Frauen die Regeln des Campes. 'Alle würden sich am Mittag und am Abend zum gemeinsam Essen treffen. Darüber hinaus gäbe es im Camp bestimmte Dienste, welche von den Jungen übernommen werden. Hierzu zählen beispielsweise Kochen oder Feuerholz sammeln, gleichwohl würden sie dies zu gegebener Zeit genauer erfahren. Ansonsten seien die Jungen frei in der Gestaltung sowie der Einteilung ihrer Zeit.'

'Den ganzen Tag über gäbe es im Lager die verschiedensten Unternehmungen und Aktivitäten, an denen sie selbstverständlich teilnehmen könnten. Diese Gruppen würden stets von einem oder mehreren der Teilnehmer des Campes geleitet, sie beide täten sich nur um die wichtigsten Dinge kümmern. Jedoch würden sie notfalls die letzte Entscheidung treffen, falls dies den nötig sei und es um Fragen von grundsätzlicher Bedeutung ginge. Etwa die Sicherung des Nachschubes an Proviant oder ernsthafte Streitigkeiten zwischen Einzelnen oder verschiedenen Parteien würden hierzu zählen. Zu solchen Auseinandersetzungen müsse es allerdings ja nicht kommen, es gäbe schon so genügend Probleme.'

'Ihnen allen sei schließlich der Grund für das Camp bekannt. Der Streit zwischen dem König der Treber und dem König in Segmunda, sowie der drohende Krieg wären die Ursache dafür, wieso sie sich hier an der Ibensul aufhielten. Freilich würden sie aber immer und jederzeit als Ansprechpartner zur Verfügung stehen. Etwa falls jemand Heimweh verspüre oder sonstige persönliche Probleme habe, was gewiss geschehen könnte.' Wie der Blick einer der Frauen dabei Ortrun streift, bekommt sie von der großen Schwestern ein zweideutiges Grinsen zurück, das wohl überlegen wirken sollte. Die beiden Alten durften ruhig merken, dass Ortrun auch zu Hause auf nichts und niemanden angewiesen war.

Geflissentlich übersieht die Seherin das Verhalten des Mädchens, sie deutet unterdessen auf das kleine Zeltlager nahe der Felsen am nördlichen Rand der ausgedehnten Wiese. 'Die Schwestern und Teutebrand könnten ihre beiden Zelte daneben errichten', erklären die Seherinnen, bevor sie sich verabschieden, um sich wieder anderen Dingen zuzuwenden. Wie ihnen geheißen, laden die drei die Ziegenhäute für die Zelte an dem vorgeschlagenen Platz von dem Esel ab. Schnüren und Riemen, mit denen die Häute befestigt werden sollen, finden sich gleichermaßen unter den vielen Dingen in ihrem Gepäck. Ein paar kräftigere Weideruten, über welche die Zelte gespannt werden konnten, müssen indessen erst noch besorgt werden.

Teutebrand hatte gleich bei ihrer Ankunft unten am Ufer des Baches ein Gehölze mit Krüppelweiden ausgemacht. Der Junge nimmt nun geschwind ein Messer zur Hand und läuft damit hinunter zu dem Gewässer, um die nötigen Äste zu schneiden. Während der Müllergeselle sich hurtig an die Arbeit macht, muss er mit einem Male an seine Kindheit in Ephalu zurückdenken. Ein jedes Mal wenn es Sommer wurde, hatte er zu Hause in Murratal ebenfalls die Weidenruten gemeinsam mit den anderen Kindern unten am Teich geschnitten. Oft hatten sie aus den Weidenstöcken dann Flöten gebastelt oder sie hatten die biegsamen Äste ähnlich einer Angelrute eingesetzt. Selbstverständlich wurden damals auch Bögen und Pfeile daraus hergestellt. Damit hatten sie auf der Wiese nebenan Kaninchen und andere kleine Tiere gejagt. Natürlich war ihnen mit dem Spielzeug die Jagd meist misslungen. Der Müllergeselle trägt nun die Zweige in seinen Arm zurück zu den Schwestern. Die beiden haben während seiner Abwesenheit alles

Nötige zurechtgelegt, somit sind die Zelte schnell zu Ende gebaut.

Jetzt findet der Junge endlich genügend Zeit, nach dem Esel Ausschau zu halten, welchen er beim Aufbauen der Zelte aus den Augen verloren hat. Er entdeckt ihn nach einigem Suchen am Rande des Platzes nahe dem Ufer des Baches, dort weidet das Tier friedlich im Gras. Auf dem Rücken des Grauen sitzt die Elster, genauso wie sie es meistens auf ihrer Wanderung getan hat. Die Schwestern sind mittlerweile damit beschäftigt, ihre letzten Sachen im aufgebauten Zelt zu verstauen. 'Gewiss wäre es ausreichend, wenn er sich am nächsten Morgen um das Tier kümmern würde', meint Teutebrand zu den Mädchen an seiner Seite. Es ist wirklich spät geworden, die Dunkelheit legt sich bereits über den Platz und nahe der Ibensul werden die ersten Lagerfeuer entzündet.

Die Jugend des Alten Volkes strömt derweil aus allen Richtungen herbei. Überall auf dem Lagerplatz, unten am Bach und bei den Felsen am Rand brechen die Jugendlichen auf, um sich an den Feuern zu versammeln. Das helle Lachen und das Durcheinander der Stimmen von manch einer lustigen Gesellschaft die auf der Wiese zusammengefunden hat, klingt bald darauf zu den Neuankömmlingen herüber. Die Gefährten beschließen sich den Feiernden anzuschließen und sie begeben sich ebenso zur Ibensul hinüber. Die aufgeregte Stimmung beruhigt sich nach einiger Zeit, dafür liegt nun der Geruch von gebratenem Fleisch über der gesamten Wiese in der Luft.

Schon werden zwei gegrillte Wildschweine, welche für das Essen an einer der Feuerstellen zubereitet wurden, an Ort und Stelle in einzelne Stücke geteilt und hieraufhin von einigen der Jungen an die Teilnehmer des Campes ausgeteilt. Satt und zufrieden sitzen die Menschen nach dem Festmahl in fröhlicher Runde um den Schein der knisternden, flackernden Flammen beisammen. Etwas später, zu weit fortgeschrittener Nacht, erheben die Seherinnen sich von ihren Plätzen und sie streben dem alten Baum in der Mitte der Feiernden zu. Sofort verstummt die Menge, danach lauschen alle gespannt, wie die Frauen aus Kerusci beginnen, eine der alten, überlieferten Geschichten ihres Volkes vorzutragen.

Das erste Lied der Seherinnen.

Schein der Sonne war,  
der Mond den Schatten gab,  
gemeinsam die zwei gebaren Tag und Nacht.

Sie schimmern am Firmament,  
schwimmen dort im Sternenmeer,  
ähneln den Fischen in der frischen Brise der See.

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

Als der Tag ward,  
dem Wasser entsprang,  
ein Baum schied bald Himmelgewölb von tosendem Meer.

Davon Laub fiel herab,  
bedeckte damit weit die See,  
vergingen Sommer wie Winter vergessene Mal.

Bis streifte der schwangere Mond,  
das hell scheinende Tagesgestirn,  
ein Blitz brach hervor, brannte nieder den Baum.

Ein lodernden Docht nur geblieben,  
lang nicht losch der Stumpf,  
schon vom Sterben ergriffen spie Flammen und Fels.

Nun kalte Nacht ward,  
für kaum zu ermessende Zeit,  
beinah vergessen das Licht, verloren etwa die ganze Welt.

Wieder hinauf kroch die blasse Sonne,  
schuf einen bleichen Morgen,  
stand an fernem Horizont über aus Feuer erschaffenem Land.

Bald wogen Busch und Gras,  
unter quellenden Wolken,  
bibbernd sie sich sanft biegen im noch kalten Wind.

Als der Mittag ward erklommen,  
Regen ergoss sich vom Himmel herab,  
die fahle Luft klärten mit ihrem Fall unzählige Tropfen.

Tot darnieder einst lag der Stumpf,  
spross langsam neues Grün hervor,  
streckte sich, wuchs dem Firmament entgegen strebend.

Im dichten Wurzelwerk wartete ein Wurm,  
auf neuen warmen Regen,  
die Eibe hoch sich zu ranken gleich raschelnden Girlanden.

Nachdenklich wirft Ferun einen genaueren Blick auf die Ibensul, kaum dass die Seherinnen ihren Vortrag beendet haben. Sogar jetzt im Schein der Feuer sind an der

hölzernen Säule neben den beiden Frauen die Spuren der verstreichenden Zeit überaus deutlich wahrzunehmen. Die Farben der einstigen Bemalung sehen verblichen aus und nur noch die kläglichen Fetzen einer früheren Dekoration hängen an dem Stamm herab. Sehr gut könnte man ihren Aufenthalt im Camp dafür benützen, die traurigen Reste des alten Baumes neu zu schmücken. Die kleine Schwester nimmt sich deshalb vor, in den nächsten Tagen einige Mitstreiter zu suchen, mit denen sie dieses Vorhaben angehen wollte. Die Mädchen verabschieden sich kurz darauf müde von der langen, ereignisreichen Reise in ihr Zelt.

Der Müllergeselle möchte sich hingegen vor dem Schlafengehen noch mit dem Zeremonienmeister treffen, um mit ihm über das Zaubern und seine Fortschritte darin zu sprechen. 'Ob er sich denn schon gut im Camp eingelebt habe?', begrüßt der alte Meister den Jungen. Teutebrand ist etwas verwirrt von der überraschenden Fragen und nimmt an, dass Radewald bei den vielen anwesenden Jugendlichen einfach ein bisschen durcheinander gekommen ist. 'All zu viel Zeit habe er dafür noch nicht gehabt', antwortet der Junge geistesgegenwärtig. 'Die Dinge würden sich gewiss in den nächsten Tagen finden, da wäre er sich ziemlich sicher. Doch was ihn wirklich interessiere, sei das Zaubern. Fleißig habe er seit ihrer letzten Begegnung in Fentovia geübt. Jetzt sei er auf die Meinung des alten Meisters gespannt. Ansonsten würde ihn brennend interessieren, was ihm Radewald des Weiteren darüber erzählen könnte!'

'Zaubern nur wegen des Zauberns Willen sei eine brotlose Kunst und stelle nichts als Unsinn dar', setzt Radewald zögerlich zu einer etwas ausführlicheren Erklärung an. Nach einer kurzen Pause, die der alte Mann dazu nützt, den Jungen für einige Momente mit funkelnden Augen zu mustern und wobei er sichtlich am Überlegen ist, führt der Zeremonienmeister seine Ausführungen fort. 'In diesem Sinne sei auch die Verwendung des Zauberstabes und der Zaubersprüche zu verstehen. Beides wäre für das Zaubern nicht unbedingt nötig, stelle aber eine nützliche Zierde für jeden Zauberer dar, mit deren Hilfe er bei seinen Beobachtern ordentlich Eindruck schinden könne. Ein kräftiges Hokuspokus zur rechten Zeit sei meist ausreichend, damit ein Zuschauer keine Fragen danach stellen würde, wie etwas wirklich funktionieren tut.'

'Ähnlich verhalte es sich mit dem Zaubern aus dem einzigen Grund heraus, die Zuschauer beeindrucken zu wollen. Dies sei eigentlich nicht angebracht und wäre mehr etwas für Scharlatane und Gaukler. Schließlich werde ihr Handwerk nicht umsonst als die schwarze Kunst bezeichnet. Dies hätte durchaus seine Berechtigung, denn es würde das eigene Tun von dem zweifelhaften Treiben solcher Leute unterscheiden. Allzu oft würde mit der Zauberei Unfug getrieben, obschon es stets eines wichtigen Anlasses bedürfte, bevor ein Zauber eingesetzt werden sollte.'

'Genauso wenig könnte man irgendeine Sache durch das Zaubern wirklich verändern', fügt Radewald hinzu. Der Zeremonienmeister zeigt Teutebrand im Anschluss an seine

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

Rede den Trick der Verwandlung. Das Opfer ist eine ganz gewöhnliche Maus, welche sich zufällig in der Nähe der beiden an den übriggebliebenen, heruntergefallenen Krümmel des Abendessen gütlich tut. Der routinierte Zauberer verwandelt diese mit einem Schnippen der ersten drei Finger seiner linken Hand in ein graues Kaninchen mit zahlreichen dunklen Flecken auf dem Fell. 'Würde man das Kaninchen jetzt fangen und es sodann über dem Feuer grillen, würde dies nicht recht funktionieren. Der Braten er würde nach Maus schmecken und ganz gewiss würde man davon nicht satt werden.'

'Freilich ebenso könne man einen mit Wein gefüllten Becher in einen Beutel voller goldener Münzen verwandeln. Wollte man die Münzen anschließend zu einem soliden Barren aus Gold einschmelzen, würde dies schlichtweg nicht gehen. Wieso dies nicht möglich wäre, dafür sei der Grund, dass die Münzen eigentlich immer noch aus Wein bestehen würden. Man könne dies leicht überprüfen, indem man die Goldstücke in einen Becher mit Ziegenmilch wirft. Die Münzen würden in der Milch schwimmen, anstatt im Becher unterzugehen, wie man dies erwarten würde. Gleichfalls würde es jemanden schwerfallen, mit solchen Münzen in einer Schenke seine Zeche zahlen zu wollen. Mit Schimpf und Schande, geteert und gefedert aus dem Dorf gejagt zu werden, sei noch das Beste, womit solche Halunken rechnen könnten.'

Im selben Moment in dem Radewald dies erzählt, verzieht der alte Meister sein Gesicht, geradewegs als ob er Zahnschmerzen verspüren würde. Nur zu gut kennt Teutebrand diesen Ausdruck, gleichfalls den in den Augen des Zeremonienmeisters. Rangubald sah oft morgens genauso aus, wenn er am Abend vorher lange in der kleinen Hütte gesessen hatte. Lediglich eine Salbe oder ein Kräutertrank von Brungard konnten dem Vater in einem solchen Fall helfen.

## Kapitel 7 - Das magische Tor

Auf dem Weg zurück zu seinem Schlafplatz denkt Teutebrand über das Gespräch mit Radewald nach. Gewiss der Zeremonienmeister hat ihm einen neuen Zaubertrick gezeigt, doch wirkte er auf den Jungen an diesem Abend ungewohnt bedrückt. Ob dies alleine daran gelegen hat, dass er über die Verantwortung eines Zauberkundigen gegenüber seiner Kunst geredet hat, daran zweifelt der Müllergeselle.

Auf dem Lagerplatz ist es inzwischen ziemlich ruhig geworden, auch die beiden Schwestern scheinen bereits eingeschlafen zu sein, denn es rührt sich absolut nichts im Zelt nebenan. Der Junge wirft noch einen Blick an den wolkenlosen Himmel, bevor er sich selbst hinlegen möchte. Gleich einer Perlenkette aneinandergereiht, stehen im Süden mehrere helle Sterne über ihm am Firmament.

In blassem Rot, in gelben, blauen und weißen Tönen leuchten sie ein kleines Stück unterhalb des spärlichen Lichtes eines schmalen Mondes. Bereits in den vergangenen Tagen während ihrer Wanderung zur Ibensul hatte Teutebrand beobachten können, wie die Sichel des Nachtgestirns jeden Abend etwas dünner geworden war. Eingehüllt in warme Decken schläft der Müllergeselle bald darauf auf seinem Schafsfell ein, um in aller Frühe mit den ersten Sonnenstrahlen wieder zu erwachen.

In der Stille des anbrechenden Morgens findet der Junge genügend Muse, damit er sich um den Esel kümmern kann. Gleichzeitig bietet sich jetzt die ideale Gelegenheit, den Lagerplatz und seine Umgebung näher zu erkunden. Im Norden hinter den Zelten zwischen den hier nicht so hohen Felsen entdeckt Teutebrand eine schmale Schlucht, über diese gelangt er zum Weideplatz des Campes. Begrenzt wird die Wiese vom Unterlauf des Baches, sowie einem zum Gewässer hin abfallenden Felsensporn als Ausläufer des Gebirges. Die beiden übrigen Seiten werden von einem dichten Wald umschlossen. Auf der Weide stehen darüber hinaus mehrere andere Esel, dazu einige Ziegen und Schafe, neben einer erheblich größeren Anzahl von Hühnern. Der Graue scheint hier also gut aufgehoben zu sein.

Im Camp ist es so geregelt, dass immer zwei oder drei der Jungen dazu bestimmt werden, das Vieh von einem Morgen bis zum Nächsten zu hüten. Brennholz sammeln und schlagen gehört an diesem Tag auch zu ihren Aufgaben, sollte dies denn nötig sein. Für die Hühner ist in der Mitte des Platzes ein Gehege errichtet worden, innerhalb dieses Pferches befindet sich ein kleiner Unterstand. Das Federvieh wird dort nachts eingeschlossen und kann hier ungestört seine Eier legen. Tagsüber dürfen die Hühner frei auf der Wiese laufen, während der Hahn die meiste Zeit auf dem Dach des Unterstandes sitzt.

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

Die Milch der Ziegen und die wenigen Eier reichen natürlich bei Weitem nicht aus, um das ganze Camp zu versorgen. Jedoch kann man jeder Zeit in den Wäldern der Umgebung Beeren, Wurzeln und Pilze sammeln gehen. Zudem kommt manchmal ein Eselskarren aus einem der umliegenden Dörfer in das kleine Lager am Fluss, der Lebensmittel und andere Sachen vorbeibringt. Falls sich Radewald dann gerade im Camp aufhält, ist er normalerweise immer als Erster zur Stelle, wenn der Nachschub an Nahrungsmitteln ankommt. Neugierig erkundigt er sich jedes Mal nach Neuigkeiten aus den Dörfern und Städten. Manchmal sucht der Zeremonienmeister sogar selbst die nächsten Ortschaften auf, um über den Stand der Dinge informiert zu sein.

Ebenso oft ist Radewald tagelang alleine im Wald auf der Jagd unterwegs und deshalb im Lager nicht anzutreffen. Anfangs merkt Teutebrand immer sofort, ob sich sein Zauberlehrer im Camp aufhält. Aus Furcht vor dem Falken des alten Meisters flüchtet die Elster bei solchen Situationen zu dem Esel auf die Weide. Mit der Zeit stellt der gefiederte Freund des Jungen jedoch fest, dass er vor dem Raubvogel keine Angst zu haben braucht. Misstrauisch den großen Vogel beobachtend, bleibt er nun mucksmäuschenstill auf der Schulter des Müllergesellen sitzen. Regelmäßig ist Korn oder Mehl bei den geladenen Lebensmitteln zu finden, wenn ein Karren an der Ibensul eintrifft. Aus diesem Grund wird mit der Zustimmung der Seherinnen beschlossen, dass ein Backofen gebaut werden soll. Als Müllergeselle aus Ubil wird Teutebrand natürlich für dieses Vorhaben eingespannt, auch seine Erfahrungen beim Hausbau während seiner Jugend in Ephalu sprechen dafür.

Für den Ofen wird zuerst aus biegsamen Weideruten eine Kuppel geformt, darauf werden weitere, dünnere Ruten eingeflochten. Aus einer Grube nahe dem Bach werden große Mengen an Lehm herbeigetragen, die feuchte, formbare Erde sodann in faustgroße Stücke geteilt. Im Anschluss wird auf das Weidegeflecht von beiden Seiten jeweils eine Schicht dieser Klumpen aufgebracht. Geschickt werden an verschiedenen Stellen Öffnungen ausgespart, damit sich die heiße Luft gut im Ofen verteilen kann und der Rauch dennoch leicht abzieht. Wenn der Backofen angeheizt wird, bilden sich später manchmal Risse in den Wänden. Diese sind jedoch einfach auszubessern, indem sie nach dem Abkühlen mit Lehm überstrichen werden.

Unten an der Vorderseite des Ofens ist ein Feuerloch vorgesehen, darüber wird ein Zwischenboden bogenförmig eingezogen. Der Boden wird hierauf an der Oberseite mit Lehm derart aufgefüllt, dass eine nahezu plane Fläche entsteht. Als Nächstes wird diese Fläche mit ebenen, robusten Steinplatten belegt, auf denen die Backwaren später gebacken werden können. Über dem Feuerloch schließt ein schmaler Sims die Backfläche ab. Darüber befindet sich eine enge Öffnung, welche dafür vorgesehen ist, das Brot vor dem Backen hineinlegen zu können. Der befüllte Ofen wird mit einem flachen Stein verschlossen, damit die Hitze nicht so schnell entweicht.

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

Jetzt muss der Schieber hergestellt werden, mit dem das Brot in den Ofen geschoben wird und die fertigen Backwaren aus dem heißen Backofen geholt werden. Dazu wird mit der Axt aus einem geeigneten Baumstamm ein dickeres Brett gehauen und der Brotschieber hierauf aus diesem Holzstück grob ausgearbeitet. Mit einem scharfen Messer wird anschließend die endgültige Form daraus geschnitzt. Am vorderen Ende, auf dem das Brot liegen wird, soll er fast so breit wie die Aussparung zum Bestücken der Backfläche werden. An der anderen Seite, welche als Griff gedacht ist, wird der Brotschieber indessen ziemlich schmal sein.

In der Zeit in welcher Teutebrand mit dem Bau des Backofens beschäftigt ist, verfolgt Ferun ihre Idee weiter, die Ibensul neu zu schmücken. Bald stellt sie fest, dass einige der anderen jungen Leute im Lager den gleichen Gedanken gehabt haben. Von daher fällt es ihr nicht schwer Mitstreiter zu finden. Komplizierter gestaltet sich die Sache da schon mit Ortrun. Diese hat eigentlich keine Lust mitzumachen und ist nur schwer zu überzeugen. Schließlich überredet Ferun die Schwester doch noch und dies obwohl sie sich ebenso schlecht vorstellen kann, wie alles vonstattengehen soll. Eigentlich haben sie nicht wirklich viele Dinge für das Schmücken des Baumes zur Verfügung.

Entgegen ihrer Erwartungen gestaltet sich alles Weitere überraschend einfach. Aus dem Lager werden einige farbige Decken gebracht, diese werden in schmale Streifen geschnitten und zu langen, bunten Bändern vernäht. Im Wald wird danach ein junger Baum gefällt und an diesem die zusammengenähten Stoffbahnen befestigt. Jetzt greift sich ein drahtiger Bursche den grünen, geschmückten Sprössling und kletterte damit den Stamm der alten Eibe hinauf. Mit eigens dafür vorgesehenen Schnüren befestigt er ihn an der Spitze der Ibensul.

Plötzlich scheint sogar Ortrun zum Leben erwacht zu sein. Sie schlägt vor, man könne den Baum zusätzlich mit einem Anstrich versehen. Sogleich stimmen die Anderen dem Vorschlag zu und aus der nahen Lehmgruppe wird ganz feiner Mergel herbeigeschafft. Ein Mädchen aus der Gruppe kennt Kräuter im Wald, mit welchen man das Gemenge einfärben kann, diese sind gleichfalls bald besorgt. Nun wird der Stamm stückweise zuerst in Ocker gestrichen und dann mit blauen Streifen versehen, sodass die bunten Farbstreifen am Ende kerzengerade von der Spitze bis zum Boden verlaufen.

Anschließend sitzen die jungen Leute neben dem Baum zusammen und warten darauf, dass der Anstrich trocknet. Dabei albern sie herum und unterhalten sich über die Geschehnisse der letzten Tage im Lager. Als sie gerade von den beiden Leiterinnen des Campes reden, steht eines der Mädchen abrupt auf und beginnt diese nachzumachen. Zwangsläufig landet sie dabei an dem Abend, an dem die Seherinnen ihr Lied vorgetragen haben.

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

Aus dem Gedächtnis heraus versucht das Mädchen die Verse des Liedes zu wiederholen. Allerdings möchte dies nicht so recht klappen, worauf ihr zugleich Ferun zu Hilfe kommt. Gemeinsam sagen die beiden nun die gereimten Verse auf. Erstaunt müssen die restlichen Mitglieder der Gruppe feststellen, dass die kleine Schwester das ganze Lied nahezu auswendig kennt. Offenbar machen die zwei Mädchen ihre Sache richtig gut, denn öfters müssen die Anderen über ihre Imitation der beiden Seherinnen lachen. Nachdem die Mädchen mit ihrem Vortrag fertig sind, stoßen einige der sitzenden Zuhörer laute zustimmende Rufe aus, manche schlagen auch mit den bloßen Händen auf den Boden.

Ferun möchte sich gerade zurück in die Runde begeben, da sieht sie Ortrun ein Stück abseits sitzen. Die Laune der Schwester scheint sich sichtlich verbessert zu haben. Neben ihr sitzt der Bursche, der den jungen Baum oben an der Ibensul befestigt hat und die zwei unterhalten sich angeregt. Es dauert noch fast den ganzen Nachmittag bis der Anstrich ausreichend getrocknet ist, um weiterarbeiten zu können. Endlich ist es so weit, ein jeder der Mitstreiter nimmt jetzt alleine oder zusammen mit einem Anderen ein Ende der herabhängenden Bänder in die Hand. In komplizierten Schrittfolgen, welche sehr einem einstudierten Tanz ähnlich sind, umwickeln sie gemeinsam den alten Stamm mit den bunten Girlanden kunstvoll.

Im Lager ist ihr Tun nicht unbemerkt geblieben, viele kommen vorbei, um sie für ihre Idee zu loben. Ihre Mitstreiter sind bereits lange gegangen und lediglich Ferun und Ortrun stehen allein zurückgeblieben unter dem alten Baum, da tauchen die beiden Seherinnen auf. Selbst die beiden Frauen aus Kerusci können nicht umhin, das Ergebnis ihrer Bemühungen mit einigen wohlwollenden Worten zur Kenntnis zu nehmen. 'Die Ibensul dieses Symbol für die Eintracht des Alten Volkes habe nun endlich wieder ein würdiges Aussehen erhalten, das ihrer besonderen Bedeutung entspräche', erklärt eine der beiden Frauen in einem feierlichen Ton.

Ruhig vergehen die folgenden Tage, das Leben im Lager beginnt eine gewisse Routine zu bekommen. Der Backofen wird in Betrieb genommen, er funktioniert recht gut. Der sonstige Küchendienst für das Zubereiten der Mahlzeiten beansprucht ebenfalls einiges an Zeit. Ansonsten geht es im Sommercamp recht idyllisch und beschaulich zu. Man vertreibt sich die Tage mit schwimmen gehen im Bach oder mit Fische fangen am Wasser. Andere streifen gerne durch die Wälder, sammeln dort einige nützliche und notwendige Sachen. Abends an den Feuern wird gern gewürfelt oder es werden andere Dinge unternommen. Vor allem ein Spiel ist dabei beliebt, bei welchem mit möglichst runden Steinen nach einem kleineren geworfen wird. Zwei Gruppen versuchen hierbei die eigenen Kugeln so zu werfen, dass diese näher an dem kleinen Stein liegen bleiben, als dies dem Gegner gelingt.

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

An den Lagerfeuern findet gerne manche sangesfreudige Schar zusammen, um eine der vielen aus früheren Zeiten überbrachten Weisen der Stämme anzustimmen. Die Lieder handeln stets vom Glanz der Dörfer, der Pracht der Städte und der Lieblichkeit oder der Rauheit der Landschaften der Heimat. Mindestens genauso oft wird in ihnen von dem Stolz und der Schönheit der Frauen, der Kühnheit der Männer und den Ruhmestaten der eigenen Väter und Vorväter erzählt. Ein Vortrag der Seherinnen gleich dem ersten Abend im Camp bleibt dagegen die absolute Ausnahme.

Viele Freundschaften werden im Camp zwischen den Jugendlichen geschlossen, dies geht gleichermaßen Ferun, Ortrun und Teutebrand nicht groß anders in dieser Zeit. Da sie jedoch eh meist zu dritt unterwegs sind, bleibt es bei ihnen meist bei losen Bekanntschaften. Sie sind genügend mit sich selbst beschäftigt und auf dieses Kennenlernen nicht so sehr angewiesen. Ein friedliches Lagerleben entwickelt sich in diesen sorglosen Tagen, fast konnte man meinen, der Grund für ihr Hiersein sei schon vergessen. Wenig ändert sich hieran, als Radewald wieder auftaucht, nachdem er für einige Tage abwesend war. Andererseits als der Zeremonienmeister dem Jungen zufällig über den Weg läuft und Teutebrand mit ihm ein ziemlich belangloses Gespräch anfangen möchte, weist ihn der alte Mann mit wenigen Worten brüsk ab. Der Müllergeselle wird durch diesen Vorfall in seiner Beobachtung bestätigt, dass der betagte Meister von viel wichtigeren Sorgen und Nöten geplagt wird.

Vollkommen entgegen seiner eigentlichen Gewohnheit nimmt Radewald in den nächsten Tagen abwechselnd ein Teil der Jungen und Mädchen mit auf die Jagd. Diese Jagdzüge durch die Wälder der Umgebung dauern oft bis spät in die Nacht, bevor die Gruppe mit ihrer Beute ins Camp zurückkehrt. An den Lagerfeuern wird das zur Strecke gebrachte Wild meist gleich am nächsten Abend zusammen verspeist. Am Tag vor dem Vollmond werden gleichfalls die drei Gefährten vom Zeremonienmeister aufgefordert an einer der Jagden teilzunehmen.

Allerdings möchte Ferun nicht mitkommen. 'Sicher auch sie würde gerne zum Abendessen einen Hirsch oder Hasen am Feuer braten und verspeisen', erklärt die kleine Schwester. 'Doch müsse nicht unbedingt sie selbst diejenige sein, welches das Tier im Wald erlegt. Manch einer der Anderen entwickle dafür mehr Geschick und dieses Talent würde sie ihnen gewiss nicht neiden.'

'Darüber hinaus habe sie schon vor Längerem für diesen Tag mit zwei der anderen Mädchen einen gemeinsam Besuch bei den Seherinnen geplant', ergänzt die kleine Schwester. 'Die beiden Frauen aus Kerusci wollten mit ihnen heute nochmals über das Lied sprechen, das sie vor Kurzem vorgetragen haben.' Aus diesem Grund sind es nur Ortrun und Teutebrand, welche sich mit Radewald und einigen weiteren Jugendlichen gegen Mittag für den Aufbruch in den Wald vorbereiten.

Je ein halbes dutzend Bögen und Wurfspeere werden vom Zeremonienmeister unter den jungen Leuten verteilt. Wie zu erwarten gewesen ist, nimmt Ortrun sofort einen Bogen für sich in Anspruch, während sich Teutebrand mit einem Speer zufrieden gibt. Zwar findet der Junge, dass die Wurfwaffe besser zum Fischen als für die Pirsch geeignet ist, dennoch scheint ihn dieser Umstand nicht weiter zu stören. Der kräftige Holzstab kann im Wald, im dichten Gestrüpp oder im unwegsamen Gebirge als Wanderstock überaus nützlich sein.

Auf den Jagdausflug hatte sich der Müllergeselle im Vorfeld durchaus gefreut, die euphorische Stimmung der Anderen färbt anfangs deshalb gleichfalls auf seine eigene Laune ab. Hingegen scheint die Elster an diesem Tag nicht besonders gut aufgelegt zu sein. Immer wenn Teutebrand in die Nähe von Radewald kommt, versucht der Vogel auf seiner Schulter aufgebracht nach dem Falken zu picken, regelrecht zu hacken. Für den Jungen ist dieses Verhalten seines gefiederten Freundes mehr als ungewöhnlich, selbst wenn der Raubvogel den unbedachten Attacken kaum Beachtung schenkt. Trotzdem beschließt der Müllergeselle lieber gemeinsam mit Ortrun am Ende der Reihe der Jäger zu gehen. Kaum dass die Jagdgesellschaft den Wald erreicht hat, dauert es nicht lange, bis sie eine Gruppe äsender Rehe auf einer Lichtung entdecken.

Mit der Hand gibt Radewald dem Rest der Jagdgesellschaft die Anweisung, sich am Rande der kleinen Wiese im Unterholz zu verteilen. Dabei müssen sie sich möglichst still verhalten, damit die scheuen Tiere sie im Gestrüpp nicht bemerken. In ihrer Deckung verharren die Jäger anschließend geduldig darauf, die Bögen spannen zu können, sobald ihre Beute in Schussweite kommt. Einige Augenblicke später ist es endlich soweit, fast scheint es, als wollten sich die Tiere gleich auf die versteckten, lauernden Bogenschützen zubewegen. Völlig unvermutet stößt in diesem Augenblick die Elster ihren Warnruf aus. Argwöhnisch schauen sich die Rehe um, spähen alarmiert in alle Richtungen und entdecken offenbar einige der Jäger hinter den Büschen. Mit einem Male schreckt die ganze Herde auf und die sicher geglaubte Beute entkommt mit gewagten Sprüngen in das Dickicht des dunklen Waldes.

Dem Müllergesellen ist freilich sofort klar, wodurch die Rehe aufgescheucht wurden. Die Mitstreiter des Jungen rätseln dagegen, wieso die Tiere so urplötzlich geflüchtet sind. Den gesamten Nachmittag über wiederholt sich die gleiche Szene mehrmals. Egal ob die Jäger auf eine Rotte Schwarzkittel treffen, ein mächtiger Rothirsch ihre Bahn kreuzt, oder auch nur ein paar Feldhasen in der Sonne vor ihrem Bau herumtollen. Sobald einer der Waidmänner seinen Bogen bereitmacht oder mit der Waffe auf seine Beute anlegt, ist das schnelle Klicken des Vogels zu hören. Ansonsten sitzt die Elster zwar die ganze Zeit unauffällig auf der Schulter des Jungen, ohne sich groß zu rühren, geschweige denn einen Laut von sich zu geben. Trotzdem bemerken die Anderen nach und nach, dass der Vogel der Störenfried ist, welcher das Wild immer wieder warnt und vertreibt.

Bevor es anfängt allmählich dunkel zu werden, die Abenddämmerung beginnt, was allgemein als beste Zeit für die Jagd gilt, kommt der Zeremonienmeister auf den Jungen zu. Beim Anblick des alten Mannes, der den Falken auf seiner linken Hand trägt, zieht der gefiederte Freund Teutebrands sofort den Kopf ein und versteckt sich unter der Dachsmütze des Müllergesellen. 'Er solle sich besser auf den Heimweg zum Camp machen', fordert der Zeremonienmeister den Jungen auf, ohne dass man irgendeine Art von Groll in seine Stimme hineindeuten könnte. 'Die Zurückgebliebenen würden schließlich darauf vertrauen, dass auch morgen an den Feuern etwas zum Braten vorhanden sei. So wie es im Moment jedoch aussähe, seine Elster wirklich jedes wilde Tier im Wald verjage, würde die ganze Gruppe indessen zweifellos ohne Beute heimkommen. Es sei von daher für sie alle besser, wenn die Jagd ohne ihn fortgesetzt werde. Sicherlich würde Teutebrand dies verstehen.'

Den Müllergesellen stört sein Ausschluss aus der Gruppe der Jäger an sich wenig, um ehrlich zu sein, ist dies Teutebrand gar nicht so unrecht. Von jeher hatte er mehr Freude daran empfunden, Tiere zu beobachten, als sie zu jagen. Aus diesem Grund erklärt er, auf zukünftige Jagdausflüge lieber verzichten zu wollen. Umgehend bricht er danach auf, um sich auf den Rückweg zum Camp zu machen. Ortrun dagegen bleibt bei den Jägern zurück und ist ebenso in den nächsten Tagen regelmäßig dabei, wenn Radewald in den Wald aufbricht. Dies mag nicht so sehr daran liegen, dass sie Erfahrungen bei der Jagd sammeln möchte. Wahrscheinlicher ist die Ursache dafür, dass der Jungen, den die große Schwester beim Schmücken der Ibensul kennengelernt hat, inzwischen ebenfalls regelmäßig der Jagdgruppe angehört.

Gleich einigen der anderen Jugendlichen verbringen die Gefährten einen der folgenden Nachmittage gemeinsam am nahen Bach. Da sie schwimmen gehen wollen, haben die Schwestern ein eigens dafür vorgesehenes Kleid aus ihren Sachen herausgekratmt. Die Badebekleidung besitzt keine Ärmel und ebenso ist der Rock ziemlich kurz geraten. Der Junge hat für diese Gelegenheit tatsächlich einmal seine Mütze und den Pulli mit den auffälligen Mustern ausgezogen. Nur mit der Hose bekleidet, planscht er ausgelassen mit den beiden Mädchen im Wasser herum. Ferun und Teutebrand sind die meiste Zeit damit beschäftigt sich gegenseitig zu ärgern und fangen in ihrem Übermut sogar das Zaubern an. Die kleine Schwester lässt zuerst eine große Welle über dem Jungen zusammenbrechen und im Gegenzug verwandelt Teutebrand eine vorüberschwimmende Ente in einen großen hässlichen Vogel.

Von diesen Zauberkunststücken bemerken die restlichen Kinder glücklicherweise nichts, die große Schwester hat es jedoch mitbekommen. Das Mädchen ist ziemlich verblüfft darüber und kennt jetzt also das Geheimnis der beiden. Andererseits macht sie sich nicht allzu viele Gedanken über diesen zugegebenermaßen ungewöhnlichen Umstand. Schon immer hatte Ortrun gedacht, mit ihrer kleinen Schwester könne irgendetwas nicht so recht stimmen. Gewiss ist dies nicht besser geworden, seit der

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

Lehrling zu ihnen in die Wassermühle gekommen ist, auch davon ist das Mädchen in der letzten Zeit ausgegangen. Zaubern zu können erscheint ihr ebenso wenig etwas absolut Besonderes zu sein, wer hatte schließlich nicht bereits davon gehört. Gleichwohl sind die zwei offenbar die Einzigen im Sommercamp, welche diese Fähigkeit besitzen. Dass der Zeremonienmeister ebenfalls ein mächtiger Zauberer ist, kann die ältere der beiden Geschwister ja nicht wissen.

Nachdem Teutebrand mit den Jagdausflügen in die Wälder wohl endgültig abgeschlossen hat, verfügt er nun endlich erneut über genügend Zeit, um gemeinsam mit der Elster lange Spaziergänge zu unternehmen. Gerade wie es einst in Murratal oder später in Fentovia als Geselle von Friedenreich der Fall war, sind ihm die Wiesen, Täler und Hügel der Umgebung bald recht gut bekannt. Stets gibt es auf seinen Streifzügen Neues zu entdecken, sodass hierbei kaum Langweile aufkommen kann. Sowieso ist es jetzt im Sommer viel angenehmer im Schatten eines großen Baumes zu sitzen, als sich den ganzen Tag auf dem Platz bei der Ibensul in der Sonne aufzuhalten.

An manchen Tagen begleitet Ferun den Jungen auf seinen Ausflügen. Oft verharren die beiden lange an ein und der selben Stelle oder sie beobachten aufmerksam die Tiere der Wälder und Auen aus einem Versteck heraus. Rehe, Hasen und Füchse bekommen sie dabei stets zu sehen. Das Klopfen der Spechte, der Schrei des Waldkauzes und der Ruf des Kuckucks sind ihnen bald so vertraut, wie das Gackern der Hühner auf der Viehweide.

Etliche heiße, sonnige Sommertage lassen das Leben im Camp einen ruhigen, geregelten und friedlichen Gang gehen. Kurze Regenfälle zwischendurch bringen ein bisschen Abkühlung, andererseits führen die vereinzelt Schauern nicht dazu, dass Verdruss unter den Jugendlichen aufkommt. Eines Abends halten die Seherinnen nach dem Essen erneut einen Vortrag.

Das zweite Lied der Seherinnen

Wohl bestellt sei Hof und Land,  
Jahr beständig geht ein und aus,  
sich froh und glücklich wähnt, wenn dies ein Leben währt.

Wer sehnte nicht den frohen Sommertag,  
am Abend die Fruchtbarkeit des Regens,  
hofft doch ein jeder, das Donner und Blitz das eigene Hause schont.

Erinnert euch einmal,  
wie es einst gewesen,  
der Wald gar Heimat bot, uns Schutz gab und auch Nahrung.

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

Das Leben mit den Bäumen,  
gleich Hirsch und Reh, Bär und Wolf,  
eben jenen die mehr Kamerad als Freund oder Feind dem Menschen waren.

Auch diese fragen sich da wohl,  
ob Morgen dann die Sonne scheint,  
der Fuchs im Bau vermisst den Herbst, gegen Süden der Vogel vermeint zu ziehen.

Vor dem Wolf flieht das Reh,  
sogar wenn er flach am Boden liegen,  
entkräftet von der vorherigen Jagd unachtsam wurde er vom Bär erschlagen.

Behaupten tut wohl keiner,  
der Wolf sei dem Reh erlegen,  
die ganze Herde äst friedlich jetzt unter den Ästen anderer Birken.

Das eigene Haus es brennt,  
der Feind belagert die Ruinen,  
wird ihn wer beweinen, wenn er dort des Hungers stirbt.

Schnell gekommen ist der Winter,  
kaum einer weiß was war gewesen,  
die leuchtenden Sterne künden noch vom letzten Jahr den vergangenen Tagen.

Ruhig erscheinen obgleich sie wüten,  
die Himmelshunde tun auf ewig,  
an des Jägers Ketten zerren, ihn in sein Unglück rein zu reißen.

Wecken den großen Bären auf,  
das Untier wendet grimmig sich,  
die Flucht scheinbar ergreift, indes selbst das Rudel Wölfe scheucht.

Allein der Rabe stumm verharret,  
stiller Zeuge des Spektakels,  
er gern aus seines Meisters Becher nippt, ungesehen für kurzen Augenblick.

In der selben Nacht hat Ferun einen ungewöhnlichen Traum. Im Schlaf sieht sie das Bild von einem seltsamen Tier. Das ihr unbekannte Wesen sitzt vor einer aufgehenden riesigen, tiefroten Sonne und singt in einem fort dasselbe monotone Lied. Genau wie alle Anderen dies tun, träumt die kleine Schwester des Öfteren. Dessen ungeachtet lassen sich ihre üblichen Träume überhaupt nicht dem vergleichen, was sie dieses Mal im Schlaf erlebt hat. Die beunruhigenden Bilder der Nacht verfolgen das Mädchen noch

lange nach dem Aufwachen. Sie versucht deshalb die Figur aus Lehm zu formen, nur um das Wesen aus ihren Träumen ganz konkret zum Anfassen vor sich stehen zu haben.

Das Tier hat einen länglichen Körper mit zwei Paar Beinen die seitlich weit ausstehen, einen langen Schwanz und einen überproportional großen Kopf. Von den Ohren bis zur Schwanzspitze verläuft eine nach oben abstehende Hautfalte mit vielen Zacken. Beim Kneten und Formen des Lehmes erinnert sich Ferun daran, wie oft ihr die Leute schon erzählt haben, dass sie sowohl in ihrem Aussehen, ihrem Verhalten, desgleichen in ihrem Talent Kunrada der Mutter unheimlich ähnlich sei. An dem Gerede der Leute musste wohl etwas Wahres dran sein, angesichts der überaus speziellen, imposanten Figur welche nun vor ihr auf dem Tisch steht.

Trotz all ihrer Bemühungen den Traum zu vergessen, lässt dieser das Mädchen den ganzen Tag über nicht in Ruhe. Sie zeigt die Figur erst Ortrun, später überdies Teutebrand, beide nehmen sie indessen nicht besonders ernst. 'Das Tier sähe in höchstem Maße befremdlich aus, sei ihr gleichwohl ganz gut gelungen.' Mit nahezu den gleichen Worten versuchen beide ihre Kameradin zu trösten und aufzumuntern. Gegen Abend entschließt sich die jüngere Schwester nichtsdestoweniger mit den beiden Seherinnen zu reden, da sie ihnen ebenfalls die Tonfigur zeigen möchte.

Die beiden Frauen aus Kerusci reagieren überrascht auf die Geschichte, die das Mädchens von ihrem Traum erzählt. Lange sehen sich die zwei lediglich gegenseitig an, tauschen dabei gleichwohl geheimnisvolle Blicke aus. Ferun wird allmählich unsicher, meint die Leiterinnen des Campes würden sie gewiss gleich wieder fortschicken, weil diese ihr Anliegen nicht ernst nehmen würden. 'Ein Drache sei die Figur, von der sie geträumt habe', richtet in diesem Augenblick die Seherin mit den roten Haaren bedächtig das Wort an sie. 'Schon seit vielen Sonnen und Monden sei kein solches Tier mehr gesehen worden. Sicher früher, viel früher, lange vor den Zeiten eines Ulfiss oder Knadaroek, hätte das Alte Volk in Eintracht mit diesen Wesen zusammengelebt. Nur einige ihrer frühesten, nahezu vergessenen Mythen und Lieder würden heute noch davon künden.'

'Andererseits dürfe man diese althergebrachten Überlieferungen des Alten Volkes nicht mit den Geschichten über Drachen verwechseln, welche man mancherorts den Kindern gerne erzählt. Von daher sei es äußerst ungewöhnlich, dass ein ganz normales Mädchen von diesen Dingen wisse. Möglicherweise würde Ferun eine besondere Gabe besitzen und diese Fähigkeit würde 'Sehen' genannt. In ihrer Jugend hätten sie selbst gleichermaßen diese Begabung einer Seherin bei sich entdeckt. Das 'Sehen' bedeute, sie könne Ereignisse wahrnehmen, im Traum, in Trance oder wie auch immer, welche vor langer Zeit geschehen seien, oder vielleicht erst in der Zukunft sich ereignen werden.'

'Normale Leute, welche dieses Talent nicht besitzen, würden sie kaum verstehen können. Dies mache es dem Besitzer ungemein schwer, mit seiner besonderen Begabung umzugehen. Man selbst würde nur mit viel Mühe und einem erheblichen Aufwand an Zeit die nötige Erfahrung sammeln, um zu wissen, was die 'Gesehenen Dinge' bedeuten. Einen anderen Ratschlag, als abzuwarten und mit wachen Augen durch das Leben zu schreiten, könnten sie Ferun im Moment nicht geben. Es gelte die weitere Entwicklung in dieser Angelegenheit zu beobachten, dann könnte vielleicht die Zukunft befriedigende Antworten auf die drängenden Fragen des Mädchens liefern.'

'Ihre üblichen Geschäften würden sie rufen und sie würden sich diesen gerne zuwenden, Ferun sei ein anderes Mal jederzeit willkommen', schließen die alten Frauen das Gespräch ab. Die Ausführungen der Seherinnen haben das Mädchen ein bisschen beruhigen können, dennoch bleibt die kleine Schwester ratlos zurück. Sie solle gleichfalls eine dieser Frauen mit solch einer ungewöhnlichen Fähigkeit sein. Der Gedanke schmeichelt ihr, obwohl sie sich zugleich ernsthaft selber fragt, was dies alles bedeuten könnte. Während sie die Tonfigur in ihren Beutel steckt, beschließt Ferun, vorerst nicht mehr über die ganze Sache nachdenken zu wollen und gegebenenfalls abermals die alten Frauen aufzusuchen.

Das aufregendste Ereignis der folgenden Tagen stellt der Morgen dar, an dem eine kleinere Gruppe Jäger mit Radewald in die Wälder aufbricht. Das Besondere daran ist, dass niemand genau weiß oder zuvor gesagt bekommen hat, wohin die Jagdgesellschaft beabsichtigt zu gehen. Selbst Ortrun und ihr neuer Freund der Junge von der Ibensul können keine Auskunft über den überraschenden Aufbruch geben, obwohl beide eigentlich auf jeder der letzten Jagden mit dabei gewesen sind. Da die Jäger weder am nächsten Morgen noch den nächsten Tagen ins Camp zurückkehren, wird allgemein gerätselt, was geschehen sein mag. Wirkliche Sorgen macht sich trotzdem kaum einer, der Zeremonienmeister wurde von vielen als rechter Geheimniskrämer angesehen. Ein manches Mal wusste man nicht, wo er gerade steckte oder was er sich als Nächstes vorgenommen hat. In gleicher Weise würde Radewald bestimmt wissen, was im Moment das Richtige wäre, das zu tun ist.

Ebenso wenig ist dies für Teutebrand ein Grund, der ihn von seinen Streifzügen durch den Wald abhalten könnte. Selten nur weicht die Elster hierbei von seiner Seite. Mehr noch zeigt sich der gefiederte Freund regelrecht verliebt, da er nun nahezu die ungeteilte Aufmerksamkeit des Jungen für sich alleine hat. Ständig knabbert das Tier am Ohr des Müllergesellen und flattert unaufhörlich um dessen Kopf herum. Ortrun hingegen schließt sich bei dieser Gelegenheit abermals vermehrt Ferun und den Anderen an, welche die Ibensul geschmückt haben. Inzwischen sind die Mitglieder dieses ausgewählten Kreises der Idee verfallen, die Lieder der Seherinnen als Theaterstücke aufführen zu wollen. Dieser Gedanke ist schon alleine dem Umstand entsprungen, dass ihre Gruppe aus mehr als einer handvoll Leute besteht, die Frauen

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

aus Kerusci indessen ihre Lieder stets zu zweit vortragen.

Die Rolle der Vorträgerinnen des Liedes sind von vorneherein an Ferun und das andere Mädchen vergeben, jenes welches mit der Imitation der Seherinnen begonnen hat. Gewiss möchte dies den beiden niemand streitig machen. Allerdings bleibt für die restlichen Jugendlichen in der ausgelassenen Truppe deshalb nur der Part übrig, den Vortrag mit tänzerischen und pantomimischen Einlagen zu untermalen. Hierdurch kommt es naturgemäß zu einigen Reibereien und Auseinandersetzungen bei der Rollenbesetzung. Beispielweise möchte Ortrun absolut nicht einsehen, wieso gerade sie ein Reh spielen soll.

'Sie wäre weder scheu noch gebrechlich, noch nicht einmal übermäßig schlank.' Die Versuche sie zu überreden, sowie alle sonstigen Bemühungen sie zu überzeugen, scheitern an diesem Standpunkt des Mädchens. 'Wenn die Anderen das Ganze unbedingt zur Lachnummer verkommen lassen wollten, sollten sie das ruhig machen, dies dann aber gewiss ohne ihrem Mittun', gibt die große Schwester des Weiteren zu bedenken. Selbstverständlich findet sich für dieses Problem eine Lösung und das Einstudieren ihres Theaterstückes kommt im Allgemeinen ganz gut voran. Den Seherinnen, welchen die Unternehmungen der Gruppe nicht entgangen sind, zeigen eine deutlich kritischere Einstellung gegenüber den Bemühungen von Ferun und ihren Mitstreiter.

Eines Tages erscheinen die beiden Frauen überraschenden bei den Proben. 'Der klassische Vortrag wäre die überlieferte Weise zum Darstellen der Traditionen und Mythen des Alten Volkes', äußern sie ihren Unmut. 'Jedes Wort der Lieder habe seine eigene überlieferte Bedeutung und von daher einen tieferen Sinn. Auch und gerade deshalb hätten die Lieder über hunderte von Jahren bestehen und weitergetragen werden können.' Infolge der kommenden Geschehnisse erübrigten sich alle weiteren Streitgespräche hierüber gleichwohl. Die zu diesem Zeitpunkt kaum vorhersehbaren Ereignisse sorgten dafür, dass das Treffen gleichzeitig die vorläufig letzte Zusammenkunft des Theaterkreises an der Ibensul war.

Einer dieser Gründe ist die Rückkehr der Jäger, nachdem die Gruppe über eine Woche aus dem Lager verschwunden war. Eines Tages gegen Mittag tauchen sie aus dem nahezu endlosen Meer aus Bäumen im Westen auf, kommen über die Furt im Bach zurück zum Camp marschiert. Ein einziges Reh haben die sechs Jugendlichen und der Zeremonienmeister von ihrem Jagdausflug mitgebracht. Die Anstrengung der letzten Woche sind ihnen derweilen deutlich anzusehen. Abgehetzt und mitgenommen sehen sie alle aus, teils sind ihnen die Wangen eingefallen und die Kleidung zerrissen. Bei seiner Rückkehr spricht Radewald mit keinem auch nur ein einziges Wort. Umgehend verschwindet der alte Meister in seinem Zelt, obgleich die Sonne hoch am Himmel steht.

Von den übrigen Jägern kennt Teutebrand lediglich einen Jungen ein bisschen besser. Ihre Bekanntschaft hatte sich daraus ergeben, dass dieser ebenfalls der Sohn eines Runenmeisters ist, genauer gesagt jenem aus Feuchtau. Am nächsten Morgen trifft der Müllergeselle diesen zufällig unten am Fluss beim Schwimmen. 'Wie es den gewesen sei die letzten Tage, im Lager habe man sie vermisst?', fragt er den Jungen ganz beiläufig. 'Die Jagd sie ist eine aufregende Sache, und die Wälder vor allem die Wälder der Heimat zu sehen, sei manche Anstrengung wert', antwortet ihm der Sohn des Runenmeisters aus Feuchtau. 'Doch sicher komme es bei der Pirsch ebenso stets auf die Beute an. Ein besonderes Wild wäre es gewesen und schwer sei es zu erlegen.'

Kaum beginnt der jugendliche Waidmann von der Jagd zu erzählen, da fangen seine feuchten, geröteten Augen bereits zu glänzen an, während sein Blick zusehend fahriger wird. Fast macht es den Anschein, der andere Junge habe ein heftiges Fieber von dem aufreibenden Ausflug mitgebracht. Gegen Ende ihres Gespräches macht sich Teutebrand ernsthafte Sorgen um die Gesundheit seines Gegenübers. Mehr über die Gründe der langen Abwesenheit der Jäger kann der Müllergeselle allerdings im Moment nicht in Erfahrung bringen. Auf weitere Fragen weicht ihm der andere Junge beharrlich aus, verhält sich überhaupt sehr abweisend. 'Ob er von der vergangenen Woche nicht reden wolle, oder es gar nicht dürfe?', unternimmt Teutebrand einen letzten Versuch. Einen Antwort bleibt ihm der Sohn des Runenmeisters aus Feuchtau freilich schuldig, stattdessen dreht sich sein Gesprächspartner einfach um und begibt sich hinauf zum Lagerplatz.

Der weitaus wichtigere Grund für die Auflösung der Theatergruppe ereignet sich, als die Gefährten am nächsten Tag gemeinsam zum Hüten des Viehes eingeteilt werden. Friedlich grasen Schafe, Ziegen und die Esel den Morgen über auf der Weide, lediglich die Hühner gackern unaufhörlich wild durcheinander und rennen kopflos auf der ganzen Wiese hin und her. Selbst Holz ist im Lager genügend vorhanden, sodass die Freunde beschließen, am Nachmittag im Wald Heidelbeeren sammeln zu gehen. Ferun hatte dies vorgeschlagen, sie möchte am nächsten Tag im Camp kleine Blaubeerbrötchen backen.

Einen der beiden Körbe, welche sie vom Weideplatz mitgebracht haben, ist fast bis zum Rand mit den süßlichen, blauen Beeren gefüllt, da stoßen sie etwas tiefer im Wald auf einen versteckten Tümpel. In dem abgelegenen Weiher zwischen den Bäumen treiben Unmengen von Laich im trüben Wasser und an jeder erdenklichen, nur halbwegs trockenen Stelle sitzen Frösche, die laut vor sich hin quaken. Auf den flachen, sandigen Abschnitten des Ufers liegt eine nicht zu überschauende Anzahl an Salamandern und Molchen beinahe regungslos in der Sonne. Plötzlich, als hätte jemand das Zeichen dafür gegeben, kommt Bewegung in das eigentlich ruhig erscheinende Strandleben und die Tiere huschen alle auf einmal ins Wasser.

Unsere Abenteurer wundern sich sehr über die unvermutete Aufregung rund um den Teich. Kurz darauf hat sich das Gewusel auch schon wieder gelegt und die Freunde bemerken im Gras am Ufer eine helle Schlange mit dunklen Streifen. Eine am Boden jagende Ringelnatter liegt dort, offensichtlich ist sie ganz alleine zurückgeblieben. Das auf seinem Bauch kriechende Tier hält in seinem Maul das Schwanzstück eines der Lurche, das Opfer selbst konnte wohl entkommen. Lange halten es die Gefährten ebenfalls nicht mehr an dem Gewässer aus, denn an manchen Stellen ist die Luft von zahlreichen Stechmücken vollkommen schwarz gefärbt. Ganz Schwärme andere Insekten schwirren ebenso umher und vertreiben schließlich die Abenteurer. Diese begeben sich stattdessen zurück in den Wald, da sie den zweiten Korb gleichermaßen mit Heidelbeeren füllen wollen.

Dann hören die Freunde mit einem Male die Elster Alarm schlagen. Immer und immer wieder sind ihre klickartigen Rufe zu vernehmen. Besorgt brechen die drei zum Weideplatz auf, von woher das Geschrei scheinbar stammt. Bis auf die Hühner ist auf der Wiese mit dem Vieh alles ruhig und friedlich. Auf den ersten Blick ist dort, weder ihr gefiederter Freund selbst, noch eine Ursache für dessen eindringlichen Warnrufe auszumachen. Schließlich erspähen sie den Vogel. Er sitzt am Waldrand in einem dichten Gebüsch, weshalb ihn die Gefährten nicht sofort entdecken konnten. Gleich neben ihrem gefiederten Freund blinkt im Unterholz des Gestrüppes etwas hell in der Sonne.

Am Waldrand angekommen finden Abenteurer ein Stück geschmiedetes Eisen am Boden. Offensichtlich ist dieses der Grund, wieso die Elster solch einen Krach macht. Sogleich bückt sich Ortrun, damit sie den Gegenstand aufheben kann. Den beiden Anderen verschlägt es beinahe die Sprache, denn nun steht die große Schwester tatsächlich mit einem Schwert in der Hand vor ihnen. Viele Fragen drängen sich den Freunden mit einem Male auf. Wie die Waffe auf die Weide gelangt ist oder was sie damit anfangen sollen, darauf finden sie so geschwind keine Antwort. Von daher beschließen die drei, das Schwert am nächsten Morgen mit zurück in das Lager an der Ibensul zu nehmen, um es den beiden Frauen aus Kerusci zu zeigen und ihren Rat dazu einzuholen.

Am nächsten Tag besucht Ferun in Begleitung ihrer beiden Gefährten ein weiteres Mal die Seherinnen. Zuerst schienen diese über ihr Erscheinen indes wenig begeistert zu sein. Erneut werfen sich die Frauen aus Kerusci gegenseitig diese vielsagende Blicke zu, welche bei der kleinen Schwester den Eindruck erwecken, dass sie den beiden eigentlich eher lästig und nicht sehr willkommen sind. Ohne sich einschüchtern zu lassen, übergibt Ortrun das mitgebrachte Schwert an die alte Frau mit den roten Harren. Die Seherin nimmt die Waffe in die Hand, mustert sie einige Zeit und erschrickt dabei merklich. 'Wo sie das Schwert her hätten?', fragt die Frau umgehend bei Ortrun nach.

'Sie solle ihr erzählen, wie sie das Schwert gefunden haben', fordert sie anschließend die große Schwester auf.

Geduldig hören sich die Seherinnen darauf die Schilderung des gestrigen Nachmittags des Mädchens an. Mit der Waffe in der Hand und sichtlich erregt, wendet sich sodann die eine Seherin der anderen zu, damit diese das Schwert ebenfalls begutachten kann. Die beiden Frauen stecken nun ihre Köpfe zusammen und tuscheln einige Zeit aufgeregt miteinander. Ungeachtet dessen wie angestrengt die Freunde derweil lauschen, sie können von dem Gesagten gleichwohl kein Wort verstehen. 'Die drei müssten sie entschuldigen, falls sie bisher ein wenig unfreundlich gewirkt haben', richtet die Schwarzhaarige der beiden Frauen das Wort an die Gefährten. 'Bei so einer großen Anzahl von Jugendlichen, fast noch Kindern, würden sie einfach davon ausgehen, dass vieles ein bisschen fragwürdig sei, das sie von den Jungen erzählt bekommen.'

'Die Waffe jedoch, welche die drei ihnen gebracht hätten, sei eindeutig etwas vollkommen Anderes. Mit aller Bestimmtheit und ohne jeden Zweifel könne sie sagen, dass es sich um das Schwert Balmung handele. Selbst wenn sie diese mystische Waffe zuvor nie gesehen habe, hätte sie immerhin Einiges von dem gehört, was über es erzählt werde. Viele der Geschichten würden ursprünglich aus uralten geheimnisumwitterten Überlieferungen stammen, aus Liedern deren Herkunft meist genauso zweifelhaft sei, wie die des Schwertes selbst. Ohne hier jemals eine konkrete Antwort gefunden zu haben, würden sich die beiden Seherinnen nun schon das halbe Leben mit diesen Quellen beschäftigen.'

'Soweit sich mit Gewissheit sagen lässt, wurde das Schwert offenbar einst nur geschaffen, um dem Alten Volk Unheil zu bringen. Jedoch kann dieses Unglück abgewendet werden, wenn die Waffe rechtzeitig zurück in das Schattenland gebracht wird. Dies zumindest erzähle ihrer Meinung nach die Legende von Umbrosia. Gerne würde sie den dreien dieses kaum verständliche Lied vortragen. Was dann aber zu tun sei, müssten die Freunde selber entscheiden. Als Seherinnen würden sie zwar von vielen Dingen wissen und erzählen können, das daraus resultierende Handeln sei freilich nicht ihr Metier. Im selben Moment indem sie das Schwert gefunden hätten, wären in diesem Falle wohl die Gefährten vom Schicksal dazu bestimmt worden, dieses zurück in das Schattenland zu bringen.'

Das dritte Lied der Seherinnen.

Umbrosia ein Ort der Magie,  
uns manche Prüfung stellt,  
im verborgenen Schatten liegt, jener verbotene Platz voller Gefahr.

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

Nichts das dort einst entstanden,  
gehört in eines Menschen Hand,  
reines Herz kümmert sich, reuelos bringt zurück woher gekommen ist.

Hinunter führt das nahe Tor,  
in die Düsternis, der Toten Reich,  
Runen von Blut durchdrungen, werden den Weg dir weisen.

Die Sonne kann hier nicht scheinen,  
noch der Schimmer des Nachtgestirns,  
sobald das dornige Gatter überwunden, gar mächtige Wesen auf dich warten.

Übel, Unheil einer kaum sah,  
der Mensch irrt umher verloren,  
grässlich Geister Hirngespinst ist es, Wirklichkeit wahnhaften Wesens.

Der kalte Tod allein,  
wird als Kamerad genannt,  
ohne Zagen drum voran, kein Zaudern auf dem Pfad ins Schattenland.

Weder dunkel noch hell,  
jene heuchlerische Welt,  
dein Ziel du nun magst nahe wännen, doch nicht nur da irrt man sich.

Weiß will es dir scheinen,  
aber schwarz wird es genannt,  
manch tröstend gesprochen freundlich Wort, will helfend in den Tod geleiten.

Deshalb was du treffen wirst,  
stets sollst du daran denken,  
ist platte Lüge, bloßer Trug, ist plumpe Zauberei von anderen Mächten.

Bald liegt klar vor dir das Erstrebte,  
dann wieder in nicht erreichbar Ferne rückt,  
dennoch solange Herz und Verstand standhaft ist, den rechten Weg kannst finden.

Hilft nicht Spot noch Hohn,  
was du hoffend mit dir trägst,  
nur an dem ihm bestimmten Ort, wird bedenkenlos für alle Zeit verbleiben.

Dein Ziel, die Lösung wahnst gefunden,  
oder wie zuvor eine gemeine neue List,  
halt ein, entsinne dich erst nochmals des Weges, des Erlebten.

Abends nach dem Essen sitzen die drei vor ihren Zelten, um gemeinsam zu beratschlagen, was sie mit dem magischen Schwert nun geschehen sollte. Unbestritten hatte sich die Geschichte der beiden Frauen überaus spannend angehört, trotzdem hat ihnen das Gespräch nicht wirklich weitergeholfen. Es zurück nach Umbrosia dem Schattenland bringen, dies haben ihnen die Seherinnen offenbar mitteilen wollen. Wo sollte dieses sagenumwobene Land denn zu finden sein? Was mit Balmung der mystischen Waffe dort anstellen? Würden sie in Umbrosia jemand antreffen, dem sie das Schwert überreichen können?

Nach einigem Überlegen fällt Ortrun ein, dass sie vor wenigen Tagen auf in den Stein geritzte Zeichen gestoßen ist. An diesem Nachmittag war sie zwischen den Felsen im Osten spazieren. Genauer gesagt war sie in einer der tiefen Schluchten unterwegs, die dort in das dahinterliegende Gebirge führen. Vielleicht würde dies eine erste Spur sein, welche ihnen den Weg in das Schattenland weisen könnte. Natürlich vorausgesetzt die Runen die Ortrun gefunden hat, wären wirklich die selben wie jene, die in dem Lied der Seherinnen erwähnt werden.

'Ob sie denn alleine auf ihren Spaziergängen gewesen sei', fragt das jüngere der Mädchen neugierig. In den letzten Tagen hatte sie ihre Schwester öfters den ganzen Nachmittag über vermisst. Selten kam es vor, dass Ferun nicht wusste, was die Schwester gerade anstellt. 'Dies würde sie gar nichts angehen', antwortet ihr Ortrun etwas schnippisch. 'Schließlich würde die jüngere Schwester ihr Bescheid ebenso wenig geben, wenn diese mit ihrem Lehrling durch die Wälder streifen gehe.'

Einige ähnliche Diskussionen müssen überstanden werden, dann endlich entschließen sich die drei, zunächst einmal nach den Runen bei den Felsen zu schauen. Falls die Zeichen in der Schlucht die Freunde zu dem gesuchten Tor führen würde, wollen sich Ferun und Teutebrand sofort auf dem Weg machen. Ihr Hab und Gut würden sie wohl, in der Zeit in der sie abwesend sind, im Camp zurücklassen können. Darüber hinaus gibt es nicht viel, woran sie groß denken müssten. Es ist gerade Sommer, die Tage sind lang und die Nächte kurz, außerdem ist es draußen warm. Sicher eine kleinere Menge Proviant würden sie mitnehmen müssen, vielleicht für drei bis vier Tage, mehr wäre gewiss nicht nötig. Für die zwei stellt sich die Frage gar nicht, ob sie das Schattenland überhaupt suchen gehen wollen.

Lediglich Ortrun kann schwer überredet werden mitzukommen. Dazu müsste sie das Camp an der Ibensul mit den anderen Jugendlichen verlassen, selbst wenn dies nur für ein paar Tage wäre. Ferun ist überzeugt davon, dies würde einzig und alleine daran

liegen, dass der Junge von der Ibensul nicht bei ihrem Abenteuer dabei wäre. Die Gefährten würden alleine aufbrechen, schließlich hatten sie das Schwert gefunden, waren sie vom Schicksal ausgewählt worden, die Waffe zurückzubringen. Neben den dreien würden außerdem der Esel und selbstredend die Elster auf die Suche mitgehen, die selbe Gruppe eben wie auf ihrer Wanderung in das Sommercamp.

Schlussendlich können die beiden die große Schwester überzeugen sie zu begleiten. Dafür mussten sie Ortrun versprechen, dass sie Balmung tragen würde, weil sie die Älteste von ihnen sei. Selbst die letzte Bedenken der Schwester, können die zwei beseitigen. 'Das Schwert sei viel zu schwer und unhandlich, um es für längere Zeit mit sich zu tragen.' Gewiss die Waffe ist größer als ein Dolch oder Messer, wenngleich der Unterschied gar nicht so besonders groß ausfällt. Gleich morgen würden sie aus einer Ziegenhaut eine Schwertscheide fertigen, welche Ortrun an ihrem Gürtel befestigen würde. Sie könnte die Waffe in die Lederhülle hineinstecken und würde auf diese Weise beim Laufen beide Hände frei haben.

Bevor die Gefährten endgültig zu ihrem Abenteuer aufbrechen, möchte Teutebrand unbedingt nochmals ein Gespräch mit Radewald führen. Am Vorabend ihres geplanten Aufbruchs in das Schattenland ergibt sich letztlich eine Gelegenheit hierzu. 'Er habe ihm alles über das Zaubern beigebracht, was er selbst darüber wisse', erklärt der Zeremonienmeister dem Jungen. 'Mit den beiden Frauen aus Kerusci habe er geredet, genau wie er selbst würden sie große Hoffnung in ihre Reise nach Umbrosia legen.' Entgegen den aufmunternden Äußerungen des alten Meisters spricht sein Gesicht eine ganz andere Sprache. Ziemliche Resignation zeigt sich hier und selbst die Falten auf seiner Stirn sind tiefer geworden, meint der Müllergeselle zu erkennen.

'Die Angelegenheiten des Alten Volkes wären im Moment schwierig und stünden nicht allzu gut, dies müsse Teutebrand wissen', setzt Radewald seine Ansprache nach einem längeren Moment des Schweigens fort. 'In Ubil am großen Strom stünden sich das Heer der Treber und jenes des eigenen Königs aus Segmunda gegenüber. Nicht nur die Kämpfe zwischen den beiden Kriegsgegner, schon allein die Versorgung der Truppen, würden weite Teile des Land beiderseits des mächtigen Flusses verwüsten. Sicher falls die alten, überbrachten Mythen ihres Volkes wahr wären, würde der Versuch der Gefährten nach Umbrosia zu gelangen, gewiss weiterhelfen können. Im Gegensatz zu den Seherinnen sei er mit diesen Dingen zu wenig vertraut, um den Gefährten einen hilfreichen Ratschlag auf die Reise mitgeben zu können.'

'Gleichwohl hege er keinerlei Zweifel an den Fähigkeiten der beiden alten Frauen ebenso wenig an der Redlichkeit der Bemühungen der drei Freunde. Auf vieles in diesen Tagen habe er nur geringen Einfluss, da es weit außerhalb seiner eigenen Möglichkeiten liege. Von daher würde er ihnen viel Erfolg wünschen, mit der Hoffnung auf ein baldiges Wiedersehen in glücklicheren Tagen.' Die letzten Worte des alten Meisters

verstörten den Jungen ein wenig. In all ihren Gesprächen zuvor hatte er Radewald noch nie so erlebt, nichtsdestotrotz steht ihr Plan fest und ein Zurück sollte es nicht geben.

Die meisten im Camp liegen noch in ihren Zelten, als die drei früh am nächsten Morgen zu ihrer Suche nach dem Schattenland aufbrechen. Nachdem sie Ortrun zur Schlucht zwischen den Steinmassiven geführt hat, erreichen sie kurz darauf den Ort, an dem die große Schwester die in den Fels gehauenen Runen gesehen hat. Freilich sind die Zeichen kaum zu erkennen. Aus dem Gestein darüber läuft eine rötliche Flüssigkeit herunter und diese verdeckt die Schrift nahezu vollständig. 'Die Schlieren auf den Runen seien das vorherige Mal nicht dagewesen, sonst könnte sie sich mit Sicherheit daran erinnern', wirft Ferun beim Anblick der Inschrift ein. 'Nun würde es geradewegs so aussehen, als wären die Schriftzeichen völlig mit Blut verschmiert.'

Der Müllergeselle hingegen erinnert sich, dass er ähnliche Verfärbungen bereits bei den Öfen von Fentovia am Erzgestein bemerkt hatte. Geschwind klettert Teutebrand auf einen Gesteinsbrocken vor der Felswand, um die eingehauenen Linien im Stein besser untersuchen zu können. Wie er nun mit einem Finger an den verschmierten Zeichen kratzt, stellt er fest, dass die Verfärbungen frisch sein müssen. Die Schlieren sind noch ziemlich feucht, zudem bleibt ein ganz feiner, roter Sand unter seinem Fingernagel zurück. Demnach ist es also gar kein Blut, was da an der Felswand herunterläuft. Trotzdem selbst wenn die rot gefärbte Flüssigkeit die Schriftzeichen nicht überdecken würde, auf Grund ihrer mangelnden Kenntnis der Runen, könnten sie diese sowieso nicht lesen.

Von daher wünscht sich Teutebrand, er könnte die Zeichen seinem Vater zeigen, gewiss würde er wissen, was die Schriftzeichen bedeuten sollen. Nun Rangubald war nicht hier, daher würde er ihnen in Moment nicht weiterhelfen können, ebenso wenig wie der Zeremonienmeister und die Seherinnen es in dieser Angelegenheit scheinbar konnten. Immerhin ermuntern die gefundenen Runen die Abenteurer ein bisschen, denn an dem Lied, welches ihnen der Seherinnen vorgetragen hatten, schien offenbar etwas Wahres dran zu sein. Die Freunde fühlen sich deshalb in ihrer Absicht gestärkt, den Weg in das Schattenland zu suchen, selbst wenn sie dabei ganz auf sich alleine gestellt sein werden.

In der Schlucht scheint es offenbar nicht viel mehr zu geben, als Unmengen von Steinen sowie steile Felswände an beiden Seiten mit undurchdringlichen Hecken und wuchernden Sträuchern davor. Hinter dem dichten Gebüsch, nicht weit von den Runen entfernt, entdecken die Freunde beim genaueren Hinsehen indes ein schweres massives Tor. Die große Schwester zieht umgehend das Schwert, versucht damit die Hecken zu entfernen. Jedoch egal, wie oft und wie heftig sie mit der scharfen Waffe auf das stachelige Gebüsch einschlägt, es passiert absolut gar nichts. 'Was soll das nur für ein Schwert sein, mit welchem man nicht einmal einer Brombeerhecke zu Leibe rücken kann', ruft sie wütend aus.

Sogleich tritt Teutebrand zu ihr und legt Ortrun umsichtig die Hand auf den Arm, in welchem das Mädchen die Waffe hält. 'Manche Dinge welche schwer erscheinen würden, seien eigentlich in Wirklichkeit ganz leicht. Man müsste eben nur wissen, welches der rechte Weg sei', versucht er die große Schwester zu beruhigen. Darauf holt Müllergeselle seinen kleinen schwarzen Zauberstab heraus:

"Hokuspokus verschwindibus!"

Plötzlich ist das Gebüsch tatsächlich verschwunden. Sogar Teutebrand ist ein wenig überrascht davon, wie einfach ihm dies gelungen ist. Was seine Zauberkünste betrifft, vor allem was er mit ihnen alles anstellen kann, darüber ist sich der Müllergeselle noch immer nicht ganz sicher. Seine eigenen Zweifel hierüber will sich der Junge vor den beiden Schwestern natürlich nicht anmerken lassen. Gewiss er hatte viel geübt, seit ihm Radewald damals in Murratal den Zauberstab zugesteckt hat. Nahezu jede Gelegenheit hatte er dafür genutzt, vor allem dann wenn er allein mit der Elster durch die Wälder gewandert ist.

Die Abenteurer wollen die Tür mit vereinten Kräften öffnen, trotz größter Anstrengungen will dies allerdings keinem von ihnen gelingen. Selbst bei Teutebrand, der es abermals mit seinen Zauberkünsten versucht, bleibt die vermaledeite Tür fest verschlossen. Völlig überraschend meldet sich mit einem Male der Esel lautstark zu Wort. Die Gefährten wissen nicht genau, was den Grauen zu diesem Verhalten veranlasst, gehen aber vorsichtshalber einen Schritt zu Seite. Das Tier dreht sich hierauf um und mit einem kräftigen Tritt seiner beiden Hinterläufe schlägt der Esel die Tür ein. Quietschend öffnet sich nun der zerbrochene, hölzerne Verschlag und die Gefährten können den finsternen Eingang in eine unbekannte Höhle erkennen.

## Kapitel 8 - Dunkelwelt

Hinter dem geöffneten Tor hinunter nach Dunkelwelt wartet bereits ein schmaler, düsterer Pfad auf die Gefährten. Lange zögern die Freunde die geheimnisvolle Höhle zu betreten. Keinem der dreien ist ganz geheuer bei dem Gedanken daran, was sie in der Finsternis jenseits der Tür erwarten mag. Einfach umdrehen konnten sie jetzt nicht mehr, nachdem sie sich dafür entschieden haben, das Abenteuer auf sich nehmen zu wollen. Die Elster stört dies alles hingegen wenig, sie bleibt wie gewöhnlich ruhig auf Teutebrands Schulter sitzen. Anders sieht es gleichwohl mit dem Esel aus. Mit allen ihm zur Verfügung stehenden Kräften sträubt sich das Tier, den Anderen zu folgen. Mit Streicheln und Zerren versucht Ferun den Grauen zu überreden, der verharret indessen unbeeindruckt an Ort und Stelle.

Allmählich wird den Gefährten klar, dass nichts und niemand den Esel überzeugen wird, ihnen in die unbekannte, unheilverkündende Düsternis zu folgen. Notgedrungen laden sie deshalb das Gepäck von ihrem Tragetier ab. Kaum von seiner Last befreit, dreht sich der Graue um und läuft schnurstracks aus der Schlucht hinaus zur Weide zurück. Jedem der drei Freunde ist anzusehen, dass sie es ihrem vierbeinigen Kameraden am liebsten gleichtun wollten. Teutebrand muss unwillkürlich an seine letzten Gespräche mit dem Zeremonienmeister und den Seherinnen denken. Vertrauen diese denn nicht darauf, dass sie nach Umbrosia gelangten? Sollte ein störrischer Esel sie etwa von ihrem Plan abhalten?

Glücklicherweise haben nur sie wenige Dinge mitgenommen, die sie nun Wohl oder Übel selber tragen müssen. Zuerst einmal müssen sie die Sachen allerdings umpacken, um diese auf dem eigenen Rücken schultern zu können. Mit Hilfe der Tücher, in welchen ihre Habseligkeiten am Esel befestigt waren, ist dies schnell geschehen. Entschlossen durchschreiten die Abenteurer hierauf letztlich das Tor. Viel hilft es sicherlich nicht, sie zu ermutigen, als das Dornengebüsch direkt hinter ihnen gleich wieder zuwächst. Kurze Zeit später hat das dornige Dickicht die zerbrochenen Tür derart dicht überwuchert, dass von draußen fast gar kein Licht mehr hereindringt. Für die drei Freunde scheint eine Umkehr nun endgültig unmöglich zu sein.

Im schummerigen Zwielight erkennen die Gefährten einen schmalen Weg, welchem sie jetzt in die vor ihnen liegende Ungewissheit folgen. Der verbleibende spärliche Rest des Tageslichtes wirft gespenstische Schatten auf die Wände der Höhle, vermittelt den dreien ein ungutes Gefühl. Überall in der sie umgebenden Dunkelheit scheinen unheimliche Wesen zu lauern, geradewegs so wirkt es auf die Freunde. Oft bergen daneben feuchte, klitschige Stellen, die im Vorhinein kaum zu erkennen sind, die Gefahr auf dem fast nicht mehr zu erahnenden Weg auszurutschen. Immer tiefer, weiter in den Berg hinunter, führt sie der Pfad. Soweit die Abenteurer dies abschätzen können, wird die Höhle darüber hinaus zunehmend enger. Schon müssen sie kaum noch

die Arme ausstrecken, um gleichzeitig die Wände auf beiden Seiten des Pfades zu erreichen.

Bald darauf fällt es ihnen bereits schwer aufrecht zu gehen, ohne sich den Kopf an der Decke anzustoßen. Schließlich biegt der Gang mehrmals um eine Ecke und ein paar Schritte später stehen die drei unverhofft in einem weiten saalartigen Raum. Hoch über ihnen streckt sich ein Gewölbe aus Stein hinweg, in dem schmale, verwachsene Spalten zu erkennen sind. Vereinzelt dünne Sonnenstrahlen dringen von draußen herein, in denen man beobachten kann, wie von ihren Schritten aufgewirbelter Staub in der Luft flimmert. Inzwischen hat die Finsternis, welche sie umgibt seit sie das Tor durchschritten haben, merklich abgenommen. Ihr bisheriger Weg wurde wohl bereits bisher durch das schwache Licht von der Höhlendecke ein wenig beleuchtet.

Unterhalb von ihnen tiefer in der Höhle können die Wanderer den Widerschein eines Gewässers ausmachen. Schwarz, kalt und unergründlich schimmert es dort im Halbdunkeln. Bisher liegt der kleine See still und ruhig vor ihnen. Indessen im gleichen Moment in dem sie sich dem unterirdischen Teich nähern, kommt plötzlich Leben in ihn. Aus der Tiefe taucht ein dunkler, verschwommener Schatten auf und durchbricht unvermittelt wenige Augenblicke später die bis dahin spiegelglatte Oberfläche des Wassers. Stück für Stück erhebt sich nun eine immer größer und mächtiger werdende Silhouette aus dem Tümpel. Beim Anblick des unbekanntes Tieres, um ein solches handelt es sich offensichtlich, ist sogar Ortrun völlig schockiert. Was sich da so bedrohlich vor ihnen aus dem Gewässers in die Höhe reckt, übersteigt all das, was sich jemals einer von ihnen zuvor vorgestellt hat.

Einzig Ferun kommen beim Anblick des Wesens beinahe verdrängte Erinnerungen in den Sinn. Sieht das Tier vor ihr denn nicht genau wie jenes aus, von welchem sie vor nicht einmal einem Mond geträumt hat? Von dem sie gleich darauf eine kleine Figur aus Ton geformt hat? Tatsächlich, nun da die Bilder jener Nacht abermals in ihren Gedanken erscheinen, verschwinden die allerletzten Zweifel daran. Bis auf das kleinste Detail gleicht das Wesen ihrer Tonfigur, welche sie damals den beiden Begleitern sowie ebenfalls den Seherinnen gezeigt hat. Gleichzeitig könnte der Unterschied zwischen der Wirklichkeit und jener kleinen geformten Figur allerdings kaum gewaltiger sein. Das Tier vor ihr ist schon ohne Schwanz dreimal größer als Teutebrand, dem Größten von ihnen. Der Schwanz selbst, mit welchem das Ungeheuer hinter sich das kühle Nass aufwühlt, ist gerne noch einmal so lang. Ein Drache, dieser von vielen nur in Fabeln und Märchen für wahr gehaltene Mythos, lebendig, leibhaftig und in nahezu voller Größe, steht er den dreien nun gegenüber.

Bisher hatte die kleine Schwester der Vermutung der Seherinnen wenig Glauben geschenkt, dass sie die Gabe des 'Sehens' besitzen würde, weil träumen tut schließlich jeder. Nun in ihrem Traum saß der Drache vor einer großen, roten Sonne und sang

nebenher Lieder. Dieses Wesen hier jedoch, offenbar aus Fleisch und Blut, schwimmt im Wasser und schaut obendrein ziemlich misstrauisch aus seinen beiden Augen. Ein Zufall konnte dies alles gleichwohl ebenfalls nicht sein. Haben die Seherinnen nicht auch gemeint, man müsse die Gabe des 'Sehens' erst genau prüfen, bevor man sich ihrer sicher sein konnte? Gewiss gab es noch mehr Erklärungen für ihren damaligen Traum. Die Höhle lag schließlich nicht all zu weit von der Ibensul entfernt. Falls der Drache immer in der Höhle lebt, kann das Mädchen dies bestimmt irgendwie mitbekommen haben. Möglicherweise hatte es ihr Unterbewusstsein auf die eine oder andere Art wahrgenommen, vielleicht nur durch das Flüstern der Steine oder durch eine zum Greifen nahe in der Luft liegende Ahnung.

Teutebrand kommt überhaupt nicht erst auf den Gedanken, sich Zeit für solche Überlegungen zu nehmen. Während sich die Elster sofort unter seiner Mütze versteckt, holt der Müllergeselle seinen Zauberstab hervor. Mit Hilfe seiner Zauberkünste versucht der Junge anschließend den Drachen verschwinden zu lassen. Was er dabei nicht wissen kann, ein gewöhnlicher Hokusfokus funktioniert bei diesen Wesen nicht, denn Drachen gehören zu den wenigen Dingen, die unempfindlich gegenüber solch simpler Zauberei sind. Ferun hat sich ebenfalls bald wieder gefasst. Kurzentschlossen springt sie Teutebrand zur Seite, um ihn bei seinen Bemühungen mit ihrer eigenen Magie zu unterstützen.

Behutsam versucht sie aus dem Wasser im See eine Welle zu formen. Das Ergebnis ihrer Bemühungen ist ziemlich kläglich, denn außer dass sich die Oberfläche des Gewässers ein wenig kräuselt, passiert fast gar nichts. Ferun schließt daraus, dass sie sich besser konzentrieren muss. Indem sie sich nun innerlich sammelt und all ihre Energie aufbringt, gelingt ihr der Zauber zumindest im Ansatz. Tatsächlich jagt nun eine Welle nach der anderen auf das Untier zu. Das Wesen ist davon weder besonders beeindruckt, noch zeigen ihre Anstrengungen irgendwelche anders gearteten Auswirkungen. Im Wesentlichen besteht der fragwürdige Erfolg von Feruns Zauberkünsten lediglich darin, dass sowohl das Tier als auch die Gefährten reichlich nass werden.

Der großen Schwester gefällt dies nun ganz und gar nicht. Sowohl aus ihren Haaren als auch der Kleidung tropft das Wasser auf den Boden, wo es eine Pfütze bildet. Dennoch greift Ortrun aufgebracht nach ihrem Schwert. Durch die fruchtlosen Versuche ihrer Gefährten ist allerdings die Ziegenhaut, in der die Waffe steckt, ebenso feucht geworden. Aus diesem Grund braucht das Mädchen nahezu ewig, bis sie das Schwert endlich aus der Scheide bekommt. Hierauf will indes das furchterregende Wesen nicht warten. Im selben Moment, in welchem es die Waffe bemerkt, fängt es an Feuer zu spucken. Ein gewaltiger Feuerstrahl schießt dabei aus seinem Mund, genau über die Köpfe der Abenteurer hinweg. Gleichzeitig schlägt das Monster mit seinem mächtigen Schwanz mehrmals kräftig auf das Wasser, sodass dieses fast bis zur Decke der Höhle spritzt.

Vollkommen unvermutet dreht sich der Drache plötzlich um, taucht in die dunkle Tiefe des Gewässers hinunter und ist kurz darauf ganz verschwunden. Erneut stehen die drei Abenteurer ganz alleine in der Höhle. Dann entdecken die beiden Schwestern im nachglühenden Licht des Feuerspuckens jenseits des Gewässers einen Durchgang zwischen den Felsen. Erst einmal wollen sich die Freunde jedoch von ihrem Schrecken erholen und sie verweilen dafür noch einige Momente am See. Währenddessen untersucht Teutebrand seine Mütze, glücklicherweise ist diese aber von den Flammen nicht getroffen oder angesengt worden. Allmählich versinkt alles um sie herum abermals in nahezu vollkommene Dunkelheit.

Nachdem die Gefährten meinen, sich ganz sicher sein zu können, dass das Ungeheuer wirklich nicht zurückkehrt, nehmen sie erneut ihre Wanderung durch die Finsternis auf. Zuerst einmal wollen sie einen Ausgang suchen gehen und hierzu umrunden sie gemeinsam den See. Der Durchgang den die Mädchen auf der anderen Seite des Gewässers gesehen haben, scheint indessen die einzige Möglichkeiten für sie zu sein, um aus der Höhle zu gelangen. Den Weg zurück, den selben den sie gekommen sind, wollen sie jetzt ganz gewiss nicht nehmen. Allerdings erweist sich der neue Pfad jenseits des schmalen Durchbruchs nur als weiterer enger, verwinkelter Gang, welcher sie in der Folge lediglich tiefer in den Berg führt.

Beinahe den ganzen Mittag über folgen sie einem schlecht auszumachenden Trampelpfad. Von Zeit zu Zeit weitet sich dieser für wenige Schritte zu einem geräumigen Ausbruch im Berg. Ein manches Mal denken die Gefährten deshalb, sie würden in der Dunkelheit im Kreis herumirren, derart gleichen die Grotten einander, in die sie dabei gelangen. Schon lange haben die Abenteurer jegliches Zeitgefühl verloren, da bemerken sie, dass die bedrückende Finsternis abermals beständig abnimmt. Bald ist ihr Weg derart hell erleuchtet, dass die drei nahezu sicher sind, einen Ausgang gefunden zu haben, der sie hinaus ins Tageslicht führt. Deshalb ist die Enttäuschung groß, als sie nur in einen weiteren Raum gelangen, der den vorherigen ziemlich ähnelt.

Im Unterschied zu allen Höhlen, auf die sie bisher auf ihrem Weg gestoßen sind, scheinen hingegen in dieser alle Wände und selbst der Boden aus großen Kristallen zu bestehen. Irgendwo hoch unter der Decke gibt es offensichtlich ebenfalls Öffnungen nach draußen, selbst wenn diese vom ihrem Standort aus nicht sichtbar sind. Das wenige Licht, welches von dort zu ihnen in die Dunkelheit dringt, wird an allen Wänden mehrfach gespiegelt und hierdurch um ein Vielfaches verstärkt. Der größte Teil der geräumigen Grotte wird auf diese Weise recht gut ausgeleuchtet, lediglich die Decke selbst verbleibt weitestgehend im Halbdunkeln.

Alleine der Umstand, dass sie endlich mal wieder etwas sehen können, hebt die Laune der Freunde ein wenig. Geblendet von der ungewohnten Helligkeit schauen sich die Gefährten in dem unterirdischen Kristallsaal um und entdecken dabei an den Wänden

mehrere große Felsvorsprünge. Bei näherer Betrachtung der säulenartigen Gebilde stellen sie fest, dass es sich hierbei um Statuen aus Kristall von irgendwelchen menschenähnlichen Wesen handelt. 'Die Säulen würden wohl gleich den Holzstützen in den Häusern die Decke tragen', vermutet Ortrun. 'Ihn würden die Kristallfiguren an die bemalten Wände in ihrem Lager zuhause in Murratal erinnern', meint dagegen Teutebrand. 'Mit den geradezu gigantischen Ausmaßen könnten die Skulpturen vielleicht Riesen darstellen, von solchen habe sie schon gehört', gibt Ferun ihre Ansicht zum Besten. Wer aber solche riesigen Kunstwerke geschaffen haben soll, ist ihnen allen ein großes Rätsel.

Vorsichtig treten Teutebrand und Ferun näher an die Statuen heran, damit sie diese untersuchen können. Natürlich müssen sie hierfür die Figuren ebenfalls berühren. Zuerst fühlen sich die ungewöhnlichen Gebilde aus Kristall ganz kalt an. Erstaunt stellt der Müllergeselle aber bald fest, dass das mineralische Material unter seinen Fingern immer wärmer wird. Bei einer der anderen Figuren ergeht es der kleinen Schwester genauso. Mit einem Male geschieht dann wirklich Seltsames, mit dem keiner der dreien auch nur im Geringsten gerechnet hätte. Die beiden Gebilde aus Kristall, welche sie berührt haben, scheinen plötzlich und völlig überraschend zum Leben zu erwachen. Das Erstaunen der Gefährten kennt keine Grenzen, als sich die Riesen kurz darauf mühsam in Bewegung setzen. Die drei befürchten zunächst, die Decke würde gleich auf sie herunterstürzen, doch dies geschieht glücklicherweise nicht.

Stattdessen kommen die erwachten, gigantischen Statuen auf die Freunde zu, worauf diese panisch die Flucht ergreifen. Die Kolosse verfolgen die Gefährten indessen hartnäckig und jagen diese nahezu durch die komplette Höhle. Nachdem sich Ortrun von ihrem ersten Schreck etwas gefasst hat, bleibt sie nichtsdestotrotz stehen. Die große Schwester zieht ihr Schwert und versucht die Wesen damit aufzuhalten, was ihr jedoch nicht gelingen mag. Gewiss ein jedes Mal wenn sie auf die Riesen einschlägt, klingen die Hiebe ihrer Waffe kalt und metallisch auf dem funkelnden Stein, ansonsten zeigen die mächtigen Figuren freilich keine Reaktion. Ganz im Gegenteil scheinen die Statuen die Streiche des Schwertes nicht einmal zu bemerken.

Der Zauber von Teutebrand scheint ebenso von den Kolossen abzuprallen, schlimmer noch die Zaubersprüche des Jungen reflektieren von den Kristallwesen auf die Spiegelwände der Höhle und drohen auf diese Weise sie selbst zu treffen. Dennoch stellen die Freunde nach kurzer Zeit fest, dass die Riesen nahezu blind sein müssen. Wieso sie die drei trotzdem zielsicher finden, ist ihnen zunächst ein Rätsel. Ferun vermutet, dass sie auf die Wärme ihrer Körper reagieren. Sind die eigentlich leblosen Steinhäufen doch erst erwacht, als sie von etwas Warmen und Lebendigen berührt wurden. Es dauert daher nicht lange und die Riesen kommen den Gefährten gefährlich nahe, drohen diese einzuholen und einzukreisen. Nun ist das jüngere der Mädchen an der Reihe, sich etwas einfallen zu lassen.

Aus dem auf dem Boden liegenden Steinmehl und Kristallstaub entfacht die kleine Schwester einen Staubsturm und verwirrt damit die ihnen nachsetzenden Statuen für einige wenige Augenblicke. Hierdurch können sie einen kleinen Vorsprung gewinnen, der gerade ausreicht um eine alte, morsche Hängebrücke zu erreichen, die im hinteren Teil der Höhle einen tiefen, nicht allzu breiten Graben überspannt. Da es hier wesentlich dunkler ist als im Rest der Grotte, haben die Gefährten die Brücke erst jetzt entdeckt. Zugegebenermaßen sieht die Fluchtmöglichkeit nicht sehr vertrauenswürdig aus. Eine wackelige Konstruktion aus dünnen Seilen und schmalen Brettern, mehr ist der Übergang über den Abgrund nicht. Trotzdem die drei haben keine große Wahl und erst recht haben sie keine Zeit zum Überlegen. Erst Ferun, dann Ortrun und schließlich auch Teutebrand laufen über den alten morschen Steg und alle erreichen unbeschadet die andere Seite.

Die beiden Statuen aus Kristall sind den Gefährten die ganze Zeit dicht auf den Fersen. Nahezu zeitgleich betreten die unförmigen Kolosse gleichfalls die wackelige Brücke. Ihnen ist die Gefahr offenbar überhaupt nicht bewusst, in welcher sie dadurch schweben. Natürlich kann das alte Bauwerk das Gewicht der schweren Skulpturen nicht tragen, reißt die Riesen bei Einsturz mit in die Tiefe. Mit viel Glück konnten die Abenteurer erneut entkommen, weitergebracht hat sie dies indes so gut wie gar nicht. Zumindest ist der neue Pfad, der auf sie wartet und welchen sie nun beschreiten, nicht derart dunkel und eng, wie es weite Teile der Höhle zuvor waren.

Zum einen wird ihr Weg noch eine Weile vom Licht der Kristallhöhle beleuchtet, aber auch danach gibt es immer wieder Spalten und Risse in dem unerreichbaren Gewölbe über ihnen, durch das ein wenig Helligkeit in die Höhle hereindringt. Zum anderen handelt es sich mehr um aneinandergereihte, schlauchartige Grotten, durch welche sie jetzt marschieren. Diese sind wesentlich breiter und geräumiger als die düsteren, beklemmenden Gänge zuvor. Links und rechts wird ihr Pfad von seltsamen Gebilden gesäumt, die auf geradezu bizarre Weise von der Decke herabhängen oder wie Pilze aus dem Boden zu wachsen scheinen. Manchmal stehen die sonderbaren Formationen aus eigenartigem, weißem und weichem Gestein ebenso mitten auf ihrem Weg, wobei die Gefährten ein jedes Mal versuchen, diese mit ausreichend Abstand zu umgehen. Dabei schenken sie den unheimlichen Gebilden so wenig Beachtung wie nur irgendwie möglich, denn deren absolut wundersamen Umrisse erinnern die Abenteurer zu sehr an irgendwelche urtümliche Lebewesen.

Soviel Vorsicht erscheint ihnen durchaus angebracht zu sein, nach all der Erfahrung die sie gerade eben erst mit den kristallinen Riesen sammeln konnten. Inzwischen bricht draußen offensichtlich bereits die Nacht an und die Freunde beschließen an Ort und Stelle ihr Lager einzurichten. Allmählich drohen sie den Mut zu verlieren, als es um sie herum erneut fast völlig dunkel wird. Mitgenommen und erschöpft von den Strapazen der erlebten Abenteuer haben die Gefährten Hunger und essen deshalb etwas vom

Proviant in den Beuteln der Mädchen. Vor allem die selbstgebackenen Blaubeerbrötchen schmecken noch immer sehr lecker, ist es doch ihre erste Mahlzeit seit einer kurzen Rast am Mittag und einem ausgiebigeren Frühstück vor ihrem Aufbruch am Morgen an der Ibensul.

über einer nahezu kreisrunden Öffnung im Gewölbe des kleinen Raumes stehen einige wenige Sterne am Nachthimmel. Bevor die müden Wanderer einschlafen, können sie dort den Mond betrachten, dessen fahles Licht zu ihnen in die Höhle scheint. Damit wissen die Gefährten zumindest, dass die Außenwelt gar nicht so fern von ihnen liegt, wie dies im Augenblick den Anschein erwecken mag. Wie sie indes dorthin gelangen sollen, diese Frage bleibt für die Gefährten vorerst unbeantwortet. Abermals ist es der eindringliche Warnruf der Elster, wovon die Abenteurer früh am nächsten Morgen aufwachen.

Grund für die Aufregung ist ein Falke, der oben am Rand des Deckendurchbruchs sitzt und ihren gefiederten Kameraden zu seinem Tun veranlasst. 'Gewiss hätte der Zeremonienmeisters seinen Begleiter geschickt, um sie zu unterstützen', stammelt Teutebrand kaum aus dem Schlaf gerissen. In diesem Moment bemerkt sie der Raubvogel offenkundig, prompt breitet dieser seine Schwingen aus, bevor er rasch davon fliegt. Die Freunde müssen notgedrungen ihre eigene Suche nach einem Ausgang aus Dunkelwelt zu Fuß fortsetzen, denn um selbst zu der engen Öffnung hinaufzuklettern, dafür ist diese zu weit entfernt.

Kaum hat sich ihr Weg seit dem gestrigen Abend geändert. In den Grotten welche sie in der Folge durchwandern, sind immer noch die seltsamen Gebilde aus dem weißen, weichen Stein und den bizarren Formen zu finden. Erst nachdem die Gefährten eine beträchtliche Strecke hinter sich gebracht haben, verengt sich die Höhle ein weiteres Mal zu einem schmalen Gang. Es dauert nicht allzu lange und die Freunde erreichen eine Stelle an der sich der Weg gabelt. Die Wanderer können sich kaum entscheiden, welchem der Wege sie nun folgen wollen. Schlussendlich fordert Teutebrand die Mädchen zum Zurückzubleiben auf, weil er einen der Gänge vorsichtshalber zunächst alleine auskundschaften möchte.

Der Pfad den sich der Junge für sein Vorhaben ausgesucht hat, ist jener der drei unbekanntenen Gänge aus dem unbestreitbar leise Geräusche zu vernehmen sind. Vorsichtig tastet sich der Müllergeselle den dunklen Hohlweg entlang und immer deutlicher kann er einen Zischen und Blubbern hören. Um ihn herum wird es immer heißer, darüber hinaus beginnt es untrüglich nach faulen Eiern zu stinken. Als Ursache hierfür macht der Junge am Ende des Ganges einen Durchbruch in der Wand aus, hinter welchem ein unbeständiges Flackern zu erkennen ist. Wenig beeindruckt von all dem, möchte Teutebrand dennoch versuchen, durch die Öffnung zu schlüpfen. Von der übelriechenden, heißen Luft fällt der Junge allerdings in Ohnmacht, bevor er überhaupt

in die Höhle klettern kann. Das letzte das der Junge sieht, ehe es ihm endgültig schwarz vor Augen wird, ist wie vom Grund des neuentdeckten Raumes heiße Lava emporquillt.

Einiges später findet Teutebrand auf dem Rücken am Boden liegend bei der Weggabelung wieder zu sich. Das erste das der Junge bewusst wahrnimmt, ist die kleine Schwester. Ferun kniet hinter ihm und drückt seinen Kopf gegen ihre Brust, während sie ihn mit der anderen Hand an den Schultern festhält. Gleichzeitig sitzt die große Schwester neben dem Müllergesellen und versucht diesen fortwährend am Bauch zu kitzeln. Scheinbar wurde Ortruns Unterfangen von Erfolg gekrönt, denn Teutebrand ist ununterbrochen am Lachen, sodass die beiden Mädchen ihn beruhigen müssen. 'Er wäre ziemlich lange ohne Bewusstsein gewesen, nachdem sie ihn aus dem Hohlweg geborgen hätten', erzählen ihm die Geschwister hierauf. 'Ständig habe er um sich geschlagen und die ganze Zeit über seltsames Zeug geplappert.'

Der Junge kann sich an nichts von alledem erinnern, was ihm die beiden Mädchen berichten. Überhaupt besitzt er keinerlei Erinnerung an die Zeit, in welcher er ohne Bewusstsein war. Dafür kommt dem Müllergesellen plötzlich etwas anderes in den Sinn. Vor Kurzem muss er etwas äußert Merkwürdiges geträumt gehabt, meint Teutebrand sich entsinnen zu können. Im Schlaf hat er den Zeremonienmeister gehört, wie dieser zu ihm gesprochen hat. Als er darauf der Stimme gefolgt ist, um nach Radewald zu suchen, konnte er ihn anderseits einfach nicht finden. Stattdessen ist er in seinem Traum in eine Trance gefallen und mit einem Male hat er dabei die Welt aus den Augen der Elster gesehen. Wann er dies geträumt hat, in der Zeit seiner Ohnmacht oder in der Nacht davor, auf diese Frage weiß der Müllergeselle derweil keine Antwort. Ebenso wenig findet der Junge eine Erklärung dafür, wie dergleichen Dinge möglich sein können.

Im Augenblick fühlt sich Teutebrand noch ziemlich schwach und überdies ein bisschen benommen, deshalb bleibt er lieber weiterhin am Boden in den Armen von Ferun liegen. Es dauert eine ganze Weile, bis der Junge seine Kräften zumindest soweit zurückerlangt hat, um überhaupt an ein Aufstehen denken zu können. Auf einem der beiden verbliebenen Pfade ziehen die Wanderer darauf weiter. Ziemlich finster ist dieser verhältnismäßig breite Gang und leidlich wird er von einem diffusen Licht beleuchtet. Nach vielen verschlungenen Windungen und unübersichtlichen Kurven stehen die Gefährten letztlich am Ufer eines flachen Sees. Offenbar haben sie das Ende des Ganges erreicht, denn einen zweiten Ausgang aus dieser Grotte scheint es nicht zu geben. Einzig gegenüber unter der Wasseroberfläche ist der Eingang zu einem Tunnel entdecken, welcher sie weiterführen könnte. Wohin dieser versteckte Abfluss des Tümpels fließt, ist indessen nicht zu erkennen. Außerdem ist das Wasser viel zu kalt, sodass es den dreien keine gute Idee erscheint, durch den See schwimmen oder gar tauchen zu wollen.

'Er würde dies gewiss schaffen', meint der Junge nach einigem Überlegen mit wenig Überzeugung. Wahrscheinlich sagt er dies allein deshalb, um die Mädchen zu beeindrucken und von seiner vorherigen Bewusstlosigkeit abzulenken. Viel mehr Möglichkeiten, wie zurück zur Weggabelung zugehen, dort den letzten der drei Pfad auszuprobieren, stehen den Abenteurern somit nicht zur Verfügung. Es dauert indes nicht lange und es stellt sich heraus, dass dies keine besonders gute Idee war. Der Weg endet bald schon in einer weiteren Höhle, die wesentlich größer ist, als die meisten der Grotten durch welche die Wanderer in Dunkelwelt bisher gekommen sind. Hier stoßen die Abenteurer auf eine Person, die einen Hammer in ihren Händen hält und deren Kopf unter einem Schlapphut mit breiter Krempe steckt. Das Erstaunlichste an diesem Menschen stellt aber seine Größe dar, da er nur halb so groß wie Ferun ist.

Mit dem Rücken zu den Freunden gewandt, steht der Winzling auf der anderen Seite der Grotte und schlägt mit dem Werkzeug Steine aus der Wand. Zunächst denken die Gefährten, es würde sich um ein Kind handeln, bis sich der Knirps rasch umdreht, weil er die drei anscheinend bemerkt hat. Überrascht müssen die Wanderer nun feststellen, dass die Person einen kräftigen Vollbart und obendrein noch einen prächtigen Schnurrbart unter seiner unglaublich langen Nase trägt. Der Winzling steckt darüber hinaus in einem total verdreht, dunklen Mantel, welcher bis fast zum Boden reicht. Unter diesem Umhang kann man lediglich die Stiefel des Männchens sehen, welche ebenso spitz auslaufen, wie der Bart in seinem Gesicht. Geradewegs eben so, wie man sich im Allgemeinen einen Zwerg vorstellt, sieht der bärtige Knirps aus. Neugierig geworden treten die Abenteurer näher und fragen den Zwerg, was er hier unten tun würde.

'Er hätte hier Gold gefunden und würde dieses abbauen', antwortet der Winzling mürrisch. Hierbei zeigt er auf einen kleinen Stapel von Steinen, welchen er fein säuberlich an der Seite der Höhle aufgeschichtet hat. Auf dem Markt in Fentovia haben Ferun und Ortrun schon öfters Gold gesehen, selbst wenn sie sich etwas derart Wertvolles niemals leisten könnten. Indessen erkennen sie sofort, dass das taube Gestein keinesfalls Gold sein kann. 'Das wäre gewiss kein Gold', erklären sie dem Zwerg schüchtern. 'Graue, tote Steine seien das, was er da sammle.'

Man kann dem Winzling richtiggehend ansehen, wie furchtbar wütend ihn die Bemerkung der Mädchen macht. 'Sie sollen umgehend verschwinden', brüllt der Knirps sich fast die Seele aus dem Leib und bedroht die Gefährten gleichzeitig mit dem Werkzeug in seiner Hand. Auf ihren Absätzen drehen sich die Freunde um, denn sie bemerken wie ernst es dem aufgebrachten Zwerg ist. Fast schon haben die drei den Ausgang erreicht, da schleudert ihnen der Knirps voller Zorn trotzdem seinen Hammer hinterher. Zwar verfehlt sie das Wurfgeschoss, dafür trifft dieses jedoch einen Felsvorsprung direkt über dem Zugang zu der Grotte.

Sofort fallen einzelne Felsen in die Hölle herunter, drohen den einzigen Fluchtweg zu versperren. Nur die Magie von Teutebrand kann dies im allerletzten Moment verhindern. Bevor die Zauberkräfte des Jungen schwinden, der Felssturz den Eingang vollkommen verschließt, gelingt es den Gefährten zu entwischen. Lange wird das Hindernis den Zwerg aber sicherlich nicht aufhalten. Hinter dem verschütteten Zugang erklingt bereits der Hammer des Winzlings, der offenkundig versucht, die herabgestürzten Felsbrocken mit Hilfe des schweren Werkzeuges zu zertrümmern.

Reichlich kopflos fliehen die Freunde zurück zur Höhle mit dem Tümpel, vielleicht können sie doch durch das Wasser entkommen. An der Weggabelung verlaufen sie sich beinahe in den Hohlweg, in dem Teutebrand zuvor ohnmächtig wurde. Sowie sie ihren Fehler bemerken, gelingt es den drei gerade noch rechtzeitig umzudrehen. Völlig außer Atem erreichen sie kurz darauf das Seeufer. Welle für Welle schiebt die kleine Schwester nun mit Hilfe ihrer Zauberkraft das Wasser durch die schmale Öffnung. Auf diese Weise ist der eiskalte Tümpel zum Schluss höchstens noch knietief gefüllt. Indem Ortrun Schuhe und Stulpen auszieht, während Ferun und Teutebrand den Rock beziehungsweise die Hose hochkrepeln, versuchen die Abenteurer durch das Wasser zu waten. Ohne größere Probleme, wenngleich mit nassen Füßen und klappernden Zähnen, können sie den Durchgang passieren.

Hinter den abgehetzten Gefährten steigt das Wasser in dem See bereits erneut, ein weiteres Mal ist ihnen also der Rückweg verschlossen. Der Raum auf dieser Seite des Tunnels, in dem sich die drei nun befinden, gleicht all den anderen Höhlen ihrer bisherigen Abenteuer in Dunkelwelt. Nur der Umstand, dass die Grotte wesentlich kleiner ist, unterscheidet sie von den vorherigen. Jenseits ihres nassen Durchschlupfes können die Freunde den Zwerg schon schimpfen hören, indes scheint er ihnen nicht durch das kalte Wasser folgen zu wollen.

Ungeachtet dessen, dass es mit der Laune der dreien nicht zum Besten steht, treibt es sie trotzdem kurz darauf weiter. Gleichwohl sind es vollkommen andere Probleme vor die sie nun gestellt werden. Wege führen aus ihrer Höhle genügend, doch schon nach wenigen Schritten gabeln sich diese von Neuem auf. Ständig werden die Wanderer dadurch gezwungen, sich für die eine oder die andere Richtung entscheiden zu müssen. Derart zahlreich sind die Möglichkeiten, so unüberschaubar ist die Anzahl der Wege und doch führt sie jeder Pfad sie lediglich in die Irre. Lange dauert es, bis sich die Gefährten bewusst werden, dass sie in ein Labyrinth geraten sind.

Offenbar besteht das Höhlensystem aus einer handvoll kleinerer Räume, welche durch Unmengen an Gängen stets lediglich untereinander verbunden sind. Den ganzen Nachmittag über sind sie wohl auf diese Art herumgeirrt, früher oder später ein weiteres Mal in der Grotte hinter dem kleinen See gelandet. Das Einzige was die Freunde dagegen nicht finden konnten, dies ist einen Ausgang aus dem Labyrinth. Natürlich

könnten sie zurück durch den Unterwassertunnel waten. Hiervon abhalten tut sie außer dem kalten Wasser ebenso die Vermutung, der wütende Zwerg könnte dort noch immer auf der Lauer liegen.

Gerade hat sie einer der vielen Versuche ihrem unterirdischen Verlies zu entkommen, wiederum in die kleine Grotte geführt, da bemerkt der Müllergeselle, dass die Elster verschwunden ist. Eben saß sie noch auf seiner Schulter, darüber ist sich der Junge sicher. Wo der Vogel abgeblieben ist und wie er ihn wiederfinden soll in dem unübersichtlichen Gewirr an Gängen, ist ihm indessen ein Rätsel. Dann entsinnt sich Teutebrand an den Traum, welchen er am Tag zuvor wohl während seiner Bewusstlosigkeit hatte. Ein einziges Mal war er zuvor in Ohnmacht gefallen, dies war auf dem großen Tisch damals im Winter daheim im Wald bei Murratal gewesen. Seitdem hatte er soviel Dinge erlebt oder gelernt, welche er zuvor für unmöglich gehalten hätte. Wieso also sollte er jetzt nicht herausbekommen, wo sich die Elster gerade befand, einfach indem er sich darauf konzentrieren würde sie zu sehen. Zumindest würde es in ihrer jetzigen Lage gewiss nicht schaden, es einfach einmal auszuprobieren.

Zwar mit wenig Überzeugung, dennoch wild entschlossen den gefiederten Freund zu finden, schließt der Müllergeselle also die Augen. Angestrengt versucht er sich zu konzentrieren, alle seine Gedanken nur auf die Elster zu richten. Anfangs kommt er sich schon ziemlich blöde vor. Andererseits möchte er ebenso wenig leichtfertig aufgeben, solange ein Funke Hoffnung besteht, dass sein Unterfangen von Erfolg gekrönt sein könnte. Tatsächlich sieht er die Elster völlig unvermittelt vor seinen geschlossenen Augen. Der Vogel sitzt allem Anschein nach irgendwo hoch oben auf einem Ansitz, weil der Junge kann in seiner Vision auf einen düsteren, engen Hohlweg hinunterblicken. Offensichtlich bewegt sein gefiederter Freund gerade den Kopf, denn nun streift Teutebrands innerer Blick gleichfalls in beide Richtungen den Gang entlang.

Das Spannendste an der Vision des Müllergesellen stellt allerdings der Moment dar, in dem er direkt hinter dem Sitzplatz des Vogels einen schmalen Durchschlupf entdeckt. In diesem Augenblick möchte der Junge schlichtweg nur loslaufen, so schnell wie irgendwie möglich zu seinem gefiederten Freund gelangen und selbst sein Herz macht einige Hüpfen. Grund dafür ist, dass er den Ort erkennt, an welchem sich die Elster befinden muss. Am Nachmittag waren sie auf ihren Irrwegen mehrmals an der Stelle vorbeigekommen, darin ist sich der Müllergeselle sicher. Schlagartig erwacht Teutebrand hierauf aus seinem tranceartigen Zustand.

Ziemlich ungläubig starren ihn die Mädchen an, als der Junge diesen umgehend von seiner Vision erzählt. Keine der beiden hat allerdings eine bessere Idee oder kann ansonsten eine Lösung vorschlagen, welche sie aus ihrer misslichen Situation befreien würde. Von daher rafften sich die drei abermals auf, um den gefiederten Freund suchen zu gehen. Geradewegs wie es Teutebrand vorausgesagt hat, finden sie den Vogel bald

darauf in einem der unzähligen, kaum unterscheidbaren Gänge. Über ihnen sitzt nun tatsächlich die Elster auf einem Felsvorsprung und möchte trotz allem Locken und gutem Zureden der Freunde, nicht zu diesen herunterkommen.

Stattdessen zwitschert ihr gefiederter Freund aufgeregt vor sich hin und flattert nebenher unentwegt mit seinen Flügeln. Fast erweckt es den Eindruck, als würde der Vogel versuchen, die Gefährten dazu aufzufordern, dass sie zu ihm hinaufsteigen sollen. Kein leichtes Unterfangen für die Freunde, denn beinahe senkrecht geht die spiegelglatte Wand in die Höhe. Erst in doppelter Mannshöhe scheint es Griffe im Fels zu geben, an denen man sich festhalten könnte, zunächst jedoch müsste man diese erst einmal erreichen. Ortrun die beste Kletterin unter den dreien möchte zumindest den Versuch unternehmen, die unüberwindbar erscheinende Wand hinaufzugelangen.

Sie steigt auf die Schultern des Jungen und sucht von hier einen Halt an der vollkommen ebenen Wand zu finden. Dies will ihr indes nicht gelingen, denn die wenigen Spalten die vorhanden sind, erweisen sich sogar für ihre graziilen Finger als viel zu eng. Wild entschlossen zieht die große Schwester alsdann das Schwert und stößt dieses mit aller Kraft in eine der Klüfte. Nachdem sie zunächst ausprobiert hat, ob es richtig fest in dem Riss im Fels steckt, kann sie sich mit einer Hand am Griff der Waffe hochziehen. Auf diese Weise erreicht sie mit der anderen Hand einen kleinen Sims, von dem aus es relativ einfach ist, den Rest der Wand hinaufzuklettern. Kaum oben angekommen, vergewissert sich Ortrun vor jeglichem sonstigem Tun, ob die Freunde den Durchbruch in der Höhlenwand passieren können.

Nun erst greift die große Schwester nach den Tüchern, welche beim Aufstieg um ihren Körper geschlungen waren und verknüpft diese zu einem langen Seil. Ein Ende der verknöteten Tücher lässt Ortrun zu den beiden Gefährten hinunter, damit diese die Ausrüstung daran festmachen können. Zunächst zieht das ältere der Mädchen die am Seil hängenden Gegenstände zu sich hoch, danach klettern Ferun und ganz zum Schluss Teutebrand an dem provisorischen Seil die Felswand hinauf. Von der Elster wird der Müllergeselle sogleich herzlich begrüßt. Reichlich vernarrt knabbert ihm der Vogel am Ohr, reibt dieser sein Köpfchen an der Wange des Jungen, um schließlich ruhig auf der Schulter zu verharren. Nach dem verlorenen Nachmittag möchten die Gefährten doch noch ein Stück vorankommen. Sie sind gerade dabei durch den Durchschlupf zu steigen, da fällt Ortrun auf, dass sie ihre Waffe vergessen hat.

Geschwind seilen die beiden Anderen die große Schwester nochmals ab, damit diese das Schwert bergen kann, welches unter ihnen in der Spalte im Fels feststeckt. Nicht lange danach steht Ortrun mit der Waffe am Gürtel wieder neben ihnen. Endlich können sich die Freunde samt der Elster durch Öffnung zwängen, geradeso reicht der Platz hierfür aus. Während all der Aufregung haben die Gefährten gar nicht mitbekommen, wie spät es inzwischen geworden ist. Die einsetzende Dunkelheit macht jegliches Weiterkommen

unmöglich und sie beschließen die Nacht in der einigermaßen geräumigen Höhle zu verbringen, in welcher die Freunde durch die Kletterpartie gelandet sind. Blaubeerbrötchen sind noch genügend vorhanden, zumindest müssen die Abenteurer also nicht hungern.

Irgendetwas muss Teutebrand aufgeweckt haben. Da um ihn herum alles im Stockdunkeln liegt, vermutet der Müllergeselle, dass es wohl lange vor dem Sonnenaufgang ist. Neben sich kann er die Schwestern miteinander tuscheln hören, anscheinend sind Ferun und Ortrun ebenfalls aus dem Schlaf geschreckt. Angespannt lauscht der Junge in die Stille des finsternen Ganges hinein, von woher die Ursache für die mitternächtliche Ruhestörung offenkundig stammt. Ohne jegliche Zweifel eben waren die ungewöhnlichen Töne wiederum zu vernehmen gewesen. Wie wenn man zwei Besenstiele gegeneinander schlagen und aneinander reiben würde, ziemlich genau so hörte es sich an. Wenig später wird das Angst einjagende Gepolter lauter und lauter, bald schon ist es schlichtweg nicht mehr zu überhören. Gleichzeitig schimmert ein seltsames Licht den Gang herauf. Zu Beginn ist dieses kaum wahrnehmbar, kurz darauf aber derart deutlich zu erkennen, dass es selbst in ihrer Grotte zunehmend heller wird.

Sodann werden drei Silhouetten vor der Leuchterscheinung sichtbar. Ganz gemächlich schlendern diese schattenhaften Umrisse auf die Gefährten zu. Als wäre es das natürlichste von der Welt, setzen sie sich schließlich direkt neben den Abenteurern auf den Boden. Beim ihrem Anblick geht Teutebrand zunächst davon aus, dass er all dies bloß träume. 'Sollte er seinen Augen trauen', würde er sich bestimmt fragen, wenn er denn wirklich wach wäre. Ein Haufen, genauer gesagt drei Haufen blanker Knochen, sitzen jetzt an der Seite des Jungen. Die Gebeine scheint jemand derart zusammengebaut zu haben, dass eine gewisse, zufällige Ähnlichkeit zu echten Personen, solchen aus Fleisch und und Blut, nicht zu leugnen ist. Nicht einmal eine Armeslänge trennt den Müllergesellen von dieser seltsamen, zugegebenermaßen grotesken Erscheinung. Geradewegs so als wäre dies noch nicht ungewöhnlich genug, packen die Knochengerüste einen Stapel Karten aus und fangen an miteinander Poker zu spielen.

Ferun zu ihrem Teil möchte eigentlich viel lieber noch schlafen. Dass ihr dies gelingen wird, solange sich die Skelette beim Kartenspielen weiterhin dermaßen laut unterhalten, hieran hegt die kleine Schwester indes erhebliche Bedenken. Kurz entschlossen erhebt sich das Mädchen von ihrem Nachtlager, forsch und unduldsam fährt sie die seltsamen Gestalten an. 'Sie sollten gefälligst ein bisschen leiser sein oder wollt die Kartenspieler sie unbedingt um ihren Schlaf bringen?', fordert Ferun die störende, tratschende Runde mit fester Stimme auf.

Reichlich verduzt nehmen die Geister die Mahnung der kleinen Schwester zur Kenntnis. 'Lebende Personen hier im Totenreich, dies hätte es lange nicht mehr gegeben', antwortet eines der knöchernen Gerippe, offensichtlich etwas zerknirscht, ob

der unerwarteten Ansprache. 'Um Schlaf müssten sie sich allerdings keine Gedanken machen, hier in der Ewigkeit gäbe es dafür Zeit genug.'

'Sie möchte sich nicht mit der Ewigkeit beschäftigen', erwidert Ferun umgehend. 'Sobald es morgen hell würde, müssten sie schauen, dass sie weiterkommen und ausgeschlafen ginge dies sicherlich besser.' Eine gewisse Verunsicherung merkt man ihr freilich bereits an. Das folgende eiskalte und abweisende Lachen der Gespenster lässt die Gefährten frösteln. Vor Schrecken erstarrt, vernehmen sie die hohl und teilnahmslos klingende Antwort des Knochengerüsts. 'Genauso wenig wie es in der Ewigkeit ein morgen gäbe, so gäbe es im Totenreich auch kein Weiterkommen. Wer einmal hier bei ihnen gelandet sei, würde meist für immer bleiben.'

Ein jeder der drei Freunde wird bei diesem Ausspruch des Skelettes kreidebleich, was aber in der Dunkelheit nicht besonders auffällt. Schnell hat sich die kleine Schwester gefangen. 'Nun für Tote möge zutreffen, was sie da erzählen würden', wirft Ferun wortgewandt ein. 'Indessen, wie die Gespenster gerade eben selbst festgestellt hätten, wären sie gar nicht tot. Sie wären am Leben und dank des Radaus, welche sie unnötiger Weise beim Kartenspielen veranstalten würden, überdies wach und putzmunter.'

'Es ist dunkel', hätte das junge Mädchen auch sagen können, denn ihre schlagfertige Erwiderung kann das breite Grinsen der Totenköpfe nicht im Geringsten beeinflussen. 'Der Umstand, dass sie am Leben wären, sei lediglich kleineren, organisatorischen Schwierigkeiten zu schulden', antwortet ein anderes der Gerippe, wobei die Gleichgültigkeit mit der das Gespenst solch unerhörtes von sich gibt, keinen Deut aufgesetzt wirkt. 'Ihr Boss der Sensenmann sei gerade sehr beschäftigt, deshalb habe er sie als Wächter geschickt.' Das Knochengerüst wirft dem Mädchen jetzt einen zweideutigen, abschätzigen Blick zu, bevor es zu einer etwas ausführlicheren Erklärung ansetzt.

'Selbst sei der Chef gerade mit dem vollgeladenen Totenschiff auf dem Weg hierher, lediglich ein heftiger Sturm würde seine Ankunft ein klein wenig verzögern. Gleich nach seiner Rückkehr würde sich der Sensenmann gewiss um sie kümmern und die notwendigen Grundlagen für ihren Aufenthalt hier unten schaffen. Vielleicht wollte einer von ihnen so lange beim Kartenspielen mitmachen. Zu viert sei dieser Zeitvertreib sicherlich spannender, wie immer nur zu dritt und überdies mit den gleichen Partnern zu spielen.'

Die Aussichtslosigkeit einer weiteren Diskussion mit den Gespenstern erkennt genauso Teutebrand, der Tod er lässt sich eben schlecht bequatschen. Bestimmt gibt eine andere, bessere Möglichkeit der verfahrenen Situation entrinnen zu können, denkt sich der Junge, nur müsste man solch eine Lösung erst finden. 'Gerne sei er bereit mit ihnen Karten zu spielen', erklärt der Müllergeselle nach einigen Momenten des Grübelns den

Gespensstern. 'Für den Fall dass er gewinnen würde, müssten die Wächter ihnen allerdings versprechen, sie umgehend ziehen zu lassen.' Die Knochengerüste gehen wohl davon aus, nicht verlieren zu können. Ohne groß zu zögern und zur Überraschung des Jungen willigen diese seiner Forderung bei. Die Gründe hierfür sind den Freunden vorerst nicht ersichtlich.

'Falls der Neuabkömmling auch nur eine Spiel gegen sie gewinnen könnte, wären alle Gefährten sofort frei und sie würden ihren Weg unbehelligt fortsetzen können', versichern die Skelette. Da die Gespenster von Teutebrands Zauberkünsten nichts ahnen können, rechnet sich der Müllergeselle selbst gute Chancen aus, die richtigen Karten in die Hand zu bekommen. Dank seiner neu entdeckten Fähigkeit, mit den Augen der Elster die Welt wahrzunehmen, wird er darüber hinaus stets wissen, welche Karten seine Gegenüber besitzen. Radewald hatte ihn zwar vor solchen Schummeleien gewarnt, doch angesichts ihrer momentanen, ganz besonderen Lage schiebt der Junge seine Zweifel dieses eine Mal beiseite.

Ohnehin verliert Teutebrand die ersten Partien, wobei ihn anfangs beim Mogeln trotzdem ein bisschen das schlechte Gewissen plagt. Seine Bedenken erübrigen sich derweil vollends, sobald er feststellt, dass seine Kontrahenten alles andere als ehrlich spielen. Dank seiner speziellen Fähigkeiten bekommt er sogar mit, wie die Mitspieler ihre Mogeleyen bewerkstelligen. Durch die Augen der Elster kann er die Skelette beobachten, wie diese heimlich ihre Karten untereinander austauschen. Der Müllergeselle ist gerade selbst am Schummeln, als ihm zudem klar wird, dass sie mit gezinkten Karten spielen. Eigentlich hätte der Junge die letzte Partie gewonnen, denn heimlich hatte er aus einer Schellen Sieben einen Gras Ober für ein Full House gezaubert.

Offenbar hat aber eines der Knochengerüste aufgepasst. Wohl zuvor schon war der Verdacht des Gespenstes geweckt worden, der Junge könnte schummeln, ebenso wie die Skelette es selbst tun. Unvermutet fängt das Gerippe an, den Müllergesellen des Betrugers zu bezichtigen. 'Die Zinken auf der Rückseite des Gras Obers würden eine Schellen Sieben zeigen', meckert es los. Wie es somit vor allem verrät, dass die Gespenster selbst die eigentlichen Falschspieler sind, bemerkt der knöcherne Kamerad in seiner Aufregung überhaupt nicht. Selbstverständlich hat Teutebrand mitbekommen, dass das Gespenst sich verplappert hat, davon lässt er sich in diesem Augenblick freilich nichts anmerken. Das Wissen um die gezinkten Karten kann er bestimmt noch gebrauchen.

'Es sähe regelrecht danach aus, als ob sich zwei Karten verklebt hätten', versucht der Junge der Vorfall mit dem falschen Gras Ober zu erklären. Tatsächlich liegt beim Nachschauen dann eine Schellen Sieben unter dem Ober auf dem Boden. Aus leicht verständlichen Gründen wollen weder die Knochengerüste noch der Junge ein großes

Aufheben um die vertrackte Situation machen. Schnell einigen sie sich darüber, die Partie nicht zu werten. Nachdem sie das Kartenspielen abermals aufgenommen haben, verliert der Müllergeselle die folgenden Runden deutlich, gerade so wie es ihm bei all ihren bisherigen Partien davor ergangen ist.

Überdies muss Teutebrand in der Folge aufpassen, dass die Skelette ihn nicht ein weiteres Mal beim Mogeln erwischen. Nachdem Vorfälle mit der Schellen Sieben sind gleichfalls die anderen Geister misstrauisch geworden, aufmerksam beobachten sie nun jede seiner Bewegungen. Daher nützt der Müllergeselle die nächsten Spiele, um sich die Zinkung der Karten einzuprägen. Das System nach dem die Karten markiert sind, findet er auf diese Weise schnell heraus.

Offenkundig lässt die Aufmerksamkeit die Knochengerüst allmählich nach. Wie zuvor albern die Gespenster während des Spieles in einem fort herum. Als Teutebrand dies beobachtet, beschließt er einen neuen Versuch zu wagen und abermals seine Zauberkräfte einzusetzen. Mit den Augen der Elster sieht er, dass die Gespenster fleißig ihre Karten tauschen. Scheinbar setzt eines der Skelette darauf, einen niedrigen Straight Flush auf die Hand zu bekommen. Für den Junge wäre es dadurch fast unmöglich diese Partie zu gewinnen. Der Müllergeselle zaubert sich selbst im Gegenzug ein Vierlingen von Obern auf die Hand, wobei er auf die richtigen Zinken auf der Rückseite der Karten achtet.

Jetzt fordert er die Geister auf, sie sollen ihm ihr Blatt zeigen, sein eigenes legt er gleichzeitig offen vor sich ab. Beim Anblick der Vierlinge wähnen sich die Geister als Gewinner, siegessicher decken sie die eigenen Karten auf. Doch was ist denn das? Es stellt sich tatsächlich heraus, dass der Straight Flush lediglich eine einfache Straße ist. Zwar sind alles dunkle Farben, aber die Acht ist eine Eichel und kein Gras. Die Gespenster sind ziemlich ungehalten darüber, wissen aber nicht genau, wie dies passieren konnte. Geistesgegenwärtig schlägt Teutebrand vor, bei den abgeworfenen Karten nachzuschauen. Offensichtlich hat der Junge mit seiner Vermutung recht, denn die richtige Gras Acht ist wirklich dort zu finden.

Wieso die Karte bei den abgeworfenen liegt, bleibt indes unklar. Vermutlich hat sich der vermeintliche Gewinner beim Abwerfen schlichtweg geirrt. In seiner Hand kann sie der Spieler also nicht mehr halten. Verwundern tut dies eigentlich selbst die Gespenster nicht. Sie können kaum leugnen, dass sie durch ihr ständiges Tratschen und Herumalbern sehr unkonzentriert bei der Sache sind. Das dritte Skelett erntet dennoch ziemlich böse Blicke von seinen beiden Kollegen, sogar die Freunde bekommen die miese Laune ihrer leichtfertigen Wächter mit. Zwar haben die Gespenster zuvor versprochen, die Gefährten ziehen zu lassen, ganz eindeutig ist die Situation im Moment jedoch nicht.

Umgehend legt Ortrun die Hand, demonstrativ und unübersehbar, auf den Knauf der Waffe an ihrem Gürtel, droht diese gegen die Knochengerüste einzusetzen. Bekanntschaft mit dem Schwert zu machen, darauf haben die Skelette augenfällig keine Lust. Das Licht des anbrechenden Tages dringt bereits in die Dunkelheit ihres unterirdischen Verlieses, als sich die Gespenster hierauf miesepetrig verdrücken. Alleine zurückgelassen setzen die Gefährten ihren Weg fort, verbunden mit der Hoffnung bald zu einem Ausgang zu gelangen. So schnell sollte ihr Wunsch jedoch nicht in Erfüllung gehen. Lediglich zu neuen Höhlen mit für sie unerreichbaren Öffnungen in dem darüberliegenden Gewölbe, führt sie der enge Pfad.

Wenngleich die Gefährten bereits eine erhebliche Distanz zwischen sich und die Knochengerüste gelegt haben, können sie sich trotzdem nicht sicher sein, dass die Skelette wirklich ihr Versprechen halten werden. Ob der Sensenmann der im Moment wohl genügend mit seinem Totenschiff beschäftigt ist, bei seiner Rückkehr über ihr Verschwinden erfreut sein wird, dies stellt eine ganze andere Frage dar. Angesichts der Durchbrüche in der Decke und seiner Erlebnisse beim Kartenspiel, kommt Teutebrand auf eine neue Idee. Vorhin hatte es ganz gut geklappt, dass er mit den Augen der Elster die Karten seiner Gegner sehen konnte. Weshalb sollte es dann jetzt nicht möglich sein, die Elster aus der Höhle hinauszuschicken, damit diese von draußen einen Ausgang suchen kann.

Im Gegensatz zu Ferun und Ortun, die das Vorhaben des Müllergesellen einfach nicht verstehen wollen, kapiert die Elster sogleich, was man von ihr erwartet. Der gefiederte Freund fliegt los und im selben Augenblick in dem der Vogel die Öffnung im Gewölbe der Grotte passiert, schließt der Junge seine Augen. Offenbar gelingt Teutebrands Plan. Nichtsdestotrotz muss er sich dieses Mal bei seinem Vorhaben sehr anstrengen, anders als dies vorhin beim Spiel mit den Knochengerüsten der Fall gewesen ist. Eine Trance könnte man den Zustand möglicherweise nennen, wie der Junge im Folgenden den Flug hinaus aus der Finsternis von Dunkelwelt mit dem Blickwinkel des Vogels erlebt.

Jeder würde selbstverständlich erwarten, dass man bei geschlossenen Augen nur noch von Dunkelheit umgeben ist. Die besondere Fähigkeit des Jungen sorgt hingegen dafür, dass es ihm hierbei ganz anders ergeht. Im selben Moment in dem die Vision des Müllergesellen einsetzt, wird er von einem hellen Licht nahezu geblendet. Erst nach und nach entzerren sich darauf die Bilder in seinem Kopf und Teutebrand muss feststellen, dass außerhalb der Höhle vielmehr gerade ein reichlich trüber Tag angebrochen ist. Die Sonne ist vor Kurzem erst aufgegangen und lediglich halb verborgen im Morgennebel zu erkennen. Zusätzlich verhüllen dichte, gemächlich dahinziehende Wolkenschlieren beinahe die gesamte Umgebung. Ein unterhalb des gefiederten Freundes liegendes, mächtiges Bergmassiv ist dagegen einigermaßen gut zu erkennen.

Bei der Betrachtung der Landschaft, aus dieser für ihn ungewöhnlichen Perspektive, nimmt der Junge ganz allmählich ein Gefühl des Fliegens wahr. Zu Beginn wird es Teutebrand hierbei ziemlich mulmig in der Magengegend, bevor er langsam anfängt, sich an diesen seltsamen Zustand zu gewöhnen. Die Elster ändert jetzt die Richtung ihres Fluges und entlang des Gebirgskette steuert sie nun auf die tiefstehende Sonne zu. Oberhalb der steilen Hängen kann der Müllergeselle einzelne tiefe Krater zwischen den Felsen ausmachen, die über die ganze Flanke des Berges verteilt sind. Teutebrand vermutet, dass durch diese Öffnungen die Lichtstrahlen in das Höhlensystem gedrungen sind, welche die letzten beiden Tage ihren Weg ein wenig beleuchtet haben. Ganz am Ende des Bergmassives entdeckt der Junge schließlich eine Stelle, an der es wahrscheinlich bereits vor etwas längerer Zeit einen kleinen Erdbeben gegeben hat.

Aus der Ferne erweckt es den Eindruck, als wäre unter den bereits überwachsenen, abgerutschten Geröllmassen der verschüttete Eingang zu einer Höhle zu erkennen. Während sich die Elster allmählich dem besagten Ort nähert, tauchen völlig unvermittelt eine große Anzahl an Schatten über dem vermeintlichen Zugang zu ihrem unterirdischen Verlies auf. Nahezu zeitgleich ist ein lautes, wildes Gekreische in der Luft zu vernehmen. Der Elster ist dies offensichtlich nicht ganz geheuer, denn beinahe umgehend bricht der Vogel seinen Erkundungsflug ab und er kehrt anschließend zu den Gefährten zurück. In der Höhle angekommen, setzt sich der gefiederte Freund auf seinen vertrauten Platz auf der Schulter des Jungen. Nur wenig später erwacht der Müllergeselle aus seiner Trance.

Ziemlich aufgeregt beginnt Teutebrand zu schildern, was er gerade erlebt hat. Hierbei bringt der Junge einiges ordentlich durcheinander, weshalb die Schwestern ihn sogleich einer erneuten Ohnmacht nahe wähen. 'Ob er möglicherweise Fieber hätte', erkundigen sich die beiden vorsichtig bei ihm. Enttäuscht von dem vollkommenen Unverständnis der Mädchen, gibt der Müllergeselle alle weiteren Erklärungsversuche auf. 'Sie würden gewiss begreifen, was er meine, wenn sie den Höhlenausgang im Osten erst gefunden hätten', versucht es der Junge ein allerletztes Mal, bevor die drei abermals gemeinsam aufbrechen.

Die Gefährten sind noch nicht sehr weit gekommen, da erreichen die Wanderer eine Grotte, in der bereits ein jeder ihrer Schritte einen ungeheuren Lärm verursacht. Wie es sich anhört, wird in dieser Höhle jegliches Geräusch zigfach von den Wänden zurückgeworfen. Ein beinahe nicht enden wollendes Echo wird hierdurch erzeugt, dass ständig an und abschwilt, dabei jedoch scheinbar zunehmend lauter wird. Dieser Umstand veranlasst die Abenteurer dazu, so leise wie nur irgendwie möglich zu gehen. Dem Anschein nach hilft dies auch, denn nach einiger Zeit wird es tatsächlich ruhiger in der Höhle.

Auf einmal stößt der Vogel unvermutet seinen Warnruf aus, dreht sich auf Teutebrands Schulter um und hält sich die Flügel vor die Ohren. Die Elster möchte sich selbst dann nicht beruhigen, als der Widerhall ihres Rufes längst verklungen ist. Ganz im Gegenteil, mit zwischen die Flügel gestecktem Kopf versucht der Vogel, so gut wie dies eben möglich ist, sich unter dem Schwanz an der Mütze des Jungen zu verstecken. Angesichts des merkwürdigen Verhaltens ihres gefiederten Freundes befürchten die Freunde ernsthaft, die Skelette könnte nochmals zurückkommen. Anstatt dem Klappern der Knochengerüste vernehmen die Gefährten indessen lediglich ein nicht näher zu bestimmendes Schwirren, welches aus der Finsternis des vor ihnen liegenden Ganges zu kommen scheint.

Wie zu erwarten gewesen ist, wird der rätselhafte Ton von den Wänden der Höhle zurückgeworfen, wodurch das Sausen und Brausen in der Luft um ein Vielfaches verstärkt und überdies immer lauter wird. Bald schon hat das Geräusch eine nahezu unerträgliche Lautstärke erreicht. Für die Freunde hört es sich nun an, als stünden sie unter einem ziemlich großen Wasserfall. Lange müssen die drei jedoch über die Herkunft des Lärms nicht rätseln, denn schon taucht aus der Dunkelheit des Höhlensystems ein gigantischer Schwarm von Flugwesen auf. Solche Tiere wie jene, welche jetzt in ungeheurer Anzahl direkt auf die Gefährten zufliegen, hatte selbst Teutebrand nie zuvor gesehen. Weder in Fentovia noch in Murratal oder irgendwo sonst in Ephalu war er jemals solchen Wesen begegnet. Dies mag wohl vor allem daran liegen, dass es für den Jungen damals wenig Grund gab, nachts in den Wiesen und Wäldern umherzustreifen.

Mit ihren haarigen Körpern, den spitzen Ohren und den dunklen, Knopf großen Augen sehen die vermeintlichen Vögel beinahe wie Feldmäuse aus. Der Vergleich zu diesen Nagetieren, welche sich gerne über alles hermachen, was in der Speisekammer zu finden ist, fällt einem auch deshalb sofort ein, weil die Flugwesen annähernd gleich groß sind. Allerdings haben Mäuse im allgemeinen keine Flügel, diese seltsamen Tiere hingegen schon. Anders als bei den Vögeln besitzen die Schwingen der eigentümlichen Flattermänner keine Federn. Die Flügel dieser Wesen erinnern in ihrem Aussehen vielmehr stark eine großen Hand. Eine dünne Haut, welche zwischen den einzelnen Knochen der Schwingen aufgespannt ist, sorgt schlussendlich dafür, dass die Tiere überhaupt fliegen können.

Es dauert nicht lange, bis jeder der dreien regelrecht von den komischen Flugwesen eingehüllt ist. Außer dem beständigen knackenden Surren der Flügel ist ansonsten kein Laut von dem flatternden Etwas zu vernehmen. Auf die Gefährten wirkt das unheimliche Spektakel ungefähr so, als wären sie in einen riesigen Schwarm von Schmetterlingen geraten. Ferun und Teutebrand stehen aus diesem Grund einfach nur da und staunen als wäre eben der Mond aufgegangen. Mir nichts dir nichts, die pittoreske Situation wegzustecken, möchte Ortrun dem entgegen nicht gelingen. Nach

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

den Tieren zu schlagen oder zu treten, dies hilft der großen Schwester rein gar nichts. Die putzigen Flattermänner fliegen viel zu rasch umher und sind daher schlichtweg nicht zu erwischen.

Abrupt ist der Spuck bereits nach wenigen Augenblicken zu Ende. Alle zugleich sind die unzähligen Fledermäuse, um welche es sich bei den Flugwesen gehandelt hat, urplötzlich in der Dunkelheit des Höhlensystems entschwunden. Gleich danach kriecht gleichermaßen die Elster vorsichtig unter der Mütze des Müllergesellen hervor. Bis auf den heftigen Schreck, welchen die Gefährten durchlitten haben, ist offensichtlich nichts weiter passiert. Selbst ein echte Gefahr hat bei dem Zusammentreffen nie bestanden.

Ganz im Gegenteil die Fledermäuse haben vor allem unheimlich neugierig gewirkt. Sogar ein bisschen neuen Mut haben die Abenteurer bei dem Vorfall gefasst. Ohne jegliche Zweifel müssen die Flattermänner von irgendwoher gekommen sein. Von ihrer neu erwachten Hoffnung vorwärts getrieben, erreichen die Freunde tatsächlich wenig später den verschütteten Zugang zu Dunkelwelt im Osten. Mit Hilfe von Teutebrands Zauberkraften ist es ihnen ein Leichtes den Eingang freizuräumen. Schon dringen erste schwache Lichtstrahlen von draußen in ihr beklemmendes, düsteres Verlies. Kurz darauf ist die Öffnung groß genug, dass die Abenteurer einen Versuch wagen können, aus der Höhle zu entkommen.

### Kapitel 9 - Umbrosia

Erst Ferun, dann Ortrun und schließlich Teutebrand mit der Elster auf seiner Schulter klettern über das Geröll am Höhlenausgang hinweg. Mehr als nur ein Mal hatten die Abenteurer in den vergangenen Tagen sich den Kopf über eine mögliche Rettung aus ihrem unterirdischen Verlies zerbrochen. Oft hatten sie sich gefragt, was sie im Schattenland dann erwarten würde. Sogar ihr gefiederter Freund hatte sich bereits auf die vermeintliche, wiedererlangte Freiheit in der wärmenden Sonne gefreut.

Zunächst dauert es jedoch einen Moment, bis die Gefährten mit der Helligkeit zu recht kommen, die sie vor dem Zugang zu der Grotte endlich wieder umgibt. Nach der langen Zeit, welche die drei in nahezu völliger Dunkelheit in der Höhle verbracht haben, müssen ihre Augen sich erst langsam an das so sehr vermisste Licht gewöhnen. Indessen was sie in Umbrosia vorfinden, entspricht überhaupt nicht den Erwartungen, welche die Gefährten zuvor gehegt haben. Lediglich eine flache und nahezu vegetationslose Einöde erstreckt sich nun vor ihnen bis zu dem in dichten Nebelschwaden gehüllten, fernen Horizont.

Die Enttäuschung der Wanderer ist von daher jetzt unbeschreiblich groß, weil neben der gähnenden Leere der weiten, konturlosen Landschaft, offenbar hat sich ebenso das Wetter gegen die Freunde verschworen. Keinen einzigen Sonnenstrahl können die drei an dem grauen, wolkenverhangenen Himmel ausmachen. Allzu lange dauert es derweil nicht, dass die Verdrossenheit der Abenteurer dem puren Entsetzen weicht. Überall um sie herum auf dem Boden verstreut, entdecken die Gefährten die blanken, blassen Knochen und Schädel von Tieren.

Manches gar deutet daraufhin, dass unter dem Geröllschutt verborgen, sogar die knöchernen Überreste von verschütteten Menschen zu finden sind. Die zahllosen Opfer über die sie regelrecht stolpern, können nicht alleine dem Erdrutsch geschuldet sein, dafür sind sie zu zahlreich und gleichfalls zu weit über die Ebene verteilt. Schlagartig müssen die Freunde daran denken, was sie zuvor in der Höhle erlebt haben. Geradezu unwillkürlich fällt ihnen dabei abermals die Geschichte der Skelette über den Sensenmann ein.

Selbst Teutebrand vergisst bei diesem grausamen Anblick jeden Gedanken daran, den Schwestern seinen Triumph vorzuhalten und diesen gar auskosten zu wollen. Schließlich hatte er Recht behalten und von daher hätte er jeden Grund gehabt sich darüber zu freuen. Den Ausgang hatten sie schlussendlich genau dort gefunden, wo er es zuvor beschrieben hatte, nachdem er aus seinem Zustand der Trance aufgewacht war. Dies alles ist jetzt unwichtig geworden, denn bevor einer der Gefährten sich nur die Frage stellen kann, woher dieses furchtbare Szenario stammen mag, verdunkelt sich der Himmel völlig unvermittelt noch mehr.

In der Folge taucht hingegen kein Knochengerüst mit seiner scharf gedengelten Sense aus dem Nebel auf. Vielmehr durchbricht plötzlich ein ganzer Schwarm von Flugwesen die dichten Wolken, die am Himmel über den Gefährten stehen. Hätten die Wanderer nun gedacht, die Fledermäuse würden zurückkehren, so wäre dies ein fataler Fehler gewesen. Beim Anblick der Monster, welche jetzt völlig unvermittelt auf die Abenteurer zukommen, gefriert jedem Einzelnen von den dreien beinahe das Blut in den Adern.

Bei den Ungeheuern die über ihren Köpfen in der Luft kreisen, handelt es sich nämlich genauso wenig um Vögel, noch nicht einmal um riesige aasfressende Geier. Diese Biester, die am helllichten Tag das Firmament verdunkeln, als würde bereits die abendliche Dämmerung einbrechen, glichen auch auf keinen Fall einem fliegenden Drachen. Selbst dann könnte man sie nicht für solche Fabelwesen halten, wenn man berücksichtigt, dass die Viecher fast halb so groß sind, wie das Tier gewesen war, welchem sie im See in Dunkelwelt begegnet sind.

Höchstens mit Schimären lässt sich das beschreiben, wovon die Gefährten in diesem Moment überraschend angegriffen werden. Es sind Kreaturen, welche dem schlimmsten ihrer Albträume entlaufen sind. Erschreckend aussehende Mischwesen, fast nur aus sabbernden Mäulern und gierenden Schnäbeln bestehend, stehen ihnen nun in den Lüften gegenüber. Ausgeburten krankhafter, absurder Phantasien, dekoriert mit scharf gewetzten Krallen und prankenden Tatzen, getragen von mächtigen Schwingen, bei denen jeder einzelne Flügelschlag den eiskalten Hauch des Todes verbreitet, attackieren die Wanderer nun vollkommen unvorbereitet.

Die ältere Schwester hat die Starre als Erste überwunden, in welche die Freunde aus reiner Furcht beim Anblick der fliegenden Monster gefallen sind. Nach den schrecklichen Erlebnissen der letzten beiden Tage endlich ihrem unterirdischen Verlies entronnen, kommt das Mädchen sich allmählich ziemlich veräppelt vor. Nun wenn also irgend jemand meinen würde, sie weiterhin auf den Arm nehmen zu müssen, der sollte dies ruhig ausprobieren. Sie war gewappnet und derjenige würde außerordentlich einprägsam zu spüren bekommen, was ihn hierbei erwartet.

Ortrun zieht umgehend Balmung aus seiner Scheide. Daraufhin schlägt sie wütend auf jedes der grausigen Viecher ein, welches sich in ihre Reichweite wagt. Groß ist indes ihr Entsetzen, denn das Mädchen muss feststellen, dass die Flugwesen durch die Schwerthiebe offensichtlich nicht verletzt werden. Die Waffe gleitet einfach durch die hässlichen Kreaturen hindurch, ohne dabei irgendwelchen sichtbaren Schaden zu verursachen. Die Schimären ziehen sich dennoch umgehend zurück, sobald sie mit dem magischen und von Drachenblut benetzten Schwert in Berührung kommen.

Nicht sehr weit von der großen Schwester entfernt, wenden sich die Biester allerdings auf ihrer Flucht und setzen sofort zu einem neuen Angriff an. Selbst dies kann das

Mädchen jetzt nicht mehr im Geringsten überraschen. Umso entschlossener führt Ortrun nun ihre Schwerthiebe mit grimmig dreinblickender Miene gegen die Schimären. Tatsächlich kann sie die Angreifer auf diese Weise die ganze Zeit über auf Distanz halten. Zugleich hat Teutebrand zwischenzeitlich seine Fassung zurückerlangt und will mit seinen Zauberkünsten Ortrun zur Seite springen.

Nach seinen in der Höhle gesammelten Erfahrungen lässt er den Zauberstab hierfür lieber gleich stecken, davon verspricht er sich in der jetzigen Situation wenig. Vor seinem Körper streckt der Müllergeselle stattdessen beide Hände nahe beieinander aus. Teutebrand murmelt dazu einen komplizierten, geheimnisvollen Zauberspruch, der selbst für die dicht neben ihm stehenden Mädchen absolut unverständlich ist. Mit einem Male flimmern kleine, bläuliche Flammen über die Ärmel seines Pullovers, wandern von der Schulter des Jungen die Arme entlang zu den Händen und bilden letztlich an seinen Fingerspitzen einen rötlich flackernden, funkensprühenden Feuerball.

Angesichts des allgemeinen Tohuwabohus das der Müllergeselle anstellt und welches auch ansonsten überall herrscht, fühlt die Elster sich unübersehbar äußerst unwohl auf ihrem angestammten Platz. Hierauf flüchtet der Vogel von der Schulter des Jungen zu der kleinen Schwester. Ferun kann momentan eigentlich gar nichts tun, deshalb steht sie die ganze Zeit über ruhig in der Mitte zwischen Ortrun und Teutebrand. Selbst wenn man dem Mädchen ansieht, dass ihr das chaotische Geschehen einige Sorgen bereitet, versucht sie trotzdem gelassen zu bleiben und die Situation so entspannt wie nur irgendwie möglich zu nehmen. Der Müllergeselle seinerseits erhebt jetzt die Arme in Richtung des nächsten der Angreifer. Er schätzt nun mit einem kurzen Blick die voraussichtliche Flugroute des anstürmenden Biestes ab und schleudert sodann die Kugel aus Flammen mit einem unglaublichen Tempo auf die Schimäre.

Die furchterregenden Flugwesen nehmen offensichtlich die Gefahr gar nicht wahr, die ihnen durch die Zauberkunst des Jungen droht. Ganz im Gegensatz zu Ortruns Schwerthieben, welche die Viecher schadlos wegstecken können, haben die Biester den magischen Kräften des Müllergesellen nichts entgegenzusetzen. Eine nach der anderen der grausigen Kreaturen wird in der Luft gleich einer Seifenblase zerrissen, sobald sie von dem Feuerball getroffen werden. Geradewegs wie ein Stier dem ein rotes Tuch vor der Nase herum geschwenkt wird, attackieren die restlichen Schimären stumpfsinnig die Freunde immer weiter, anstatt dass sie vernünftiger Weise Reißaus nehmen würden. Aus diesem Grund dauert es nicht übermäßig lange, bis der Müllergeselle schlussendlich alle Angreifer erledigt.

Gleich einem Stein fällt wenig später der unansehnliche Rest des letzten der Viecher vom Himmel und schlägt direkt bei den Freunden am Boden auf. Erschöpft sinken hierauf Ortrun und Teutebrand beinahe zeitgleich auf ihre Knie. Währenddessen krault

das jüngere der Mädchen weiterhin die Elster auf ihrer Schulter am Ansatz des Schnabels. Nebenher füttert sie den Vogel mit einigen Nüssen, welche sich auf nahezu wundersame Weise in ihren Beutel verirrt haben müssen. Die große Schwester hat sich zwar kaum erholt, nichtsdestoweniger fällt ihr dennoch Feruns Treiben auf, ungläubig und gebannt schaut sie diesem einige Zeit zu. 'Die kleine Prinzessin, geradewegs wie immer, ob ihr die Vorstellung wenigstens gefallen habe?', blafft sie schnippisch das jüngere Mädchen an, kaum dass sie wieder etwas zu Atem gekommen ist.

Ferun schenkt der großen Schwester gleichwohl nicht einmal recht Beachtung. Nur zu gut kennt sie die gelegentlichen, neidischen Aussprüche von Ortrun, meist meinte diese es aber gar nicht so. Im Nu ist die kleine Reiberei vergessen und nachdem die Gefährten sich von den ausgestandenen Strapazen erholt haben, setzen sie ihren Weg in Richtung Osten fort. Den ganzen Morgen über bleibt die Sonne hinter dichten Wolken verborgen, wodurch die überaus trostlose Umgebung in einem diffusen Zwielflicht verweilt. Eine halbe Ewigkeit wandern die Abenteurer durch diese von jeglichen Lebewesen verlassene monotone Heidelandschaft, bis sie ungefähr um die Mittagszeit auf einen breiten Fluss stoßen.

Als Hindernis auf dem Weg der Gefährten durchzieht das Fließgewässer vor ihnen die Ebene von Süden nach Norden hin. Bereits von Weitem können die Wanderer eine merkwürdig erscheinende Gestalt erkennen, welche am Ufer des gemächlich dahinfließenden Wasserlaufes steht und eine lange Holzstange in der Hand hält. Wie die drei allmählich näherkommen, springt ihnen darüber hinaus ein Boot mit ganz flachem Boden ins Auge, das auf dem Gewässer hinter der Person vor sich hindümpelt. Anscheinend handelt es sich um einen Fährmann, welcher die Reisenden in Umbrosia gewöhnlich mit seinem Gefährt über den Fluss bringt.

Dagegen fällt es selbst nach genauerem Hinschauen nicht leicht die Person zu beschreiben, die offenbar das Boot steuern soll. Den ganzen Körper des Mannes umhüllt ein langes, weites, dunkles Gewand. Dieses ähnelt sehr einem Mantel und reicht bis zum Boden hinunter. Über dem Kopf trägt die Erscheinung eine Kapuze, die das Meiste ihres Gesichtes verbirgt. Wirklich gut zu erkennen sind lediglich zwei Augen, feuerrot stechen selbige unter der Kopfbedeckung hervor. Mit ihrem furchteinflößende Blick mustert die Gestalt fortlaufend die Gefährten abschätzig, ihr Hauptaugenmerk gilt dabei eindeutig dem Schwert, das an Ortruns Gürtel hängt.

'Ob sie denn nun den Fluss überqueren wollten?' Wie der Knall einer Peitsche durchschneidet die Frage des Fährmanns unvermittelt die Stille des Schattenlandes. 'Für einen kleinen Lohn könnte er sie gerne übersetzen', fügt die Person etwas zurückhaltender hinzu. Wobei sich die dröhnende Stimme immer noch so anhört, als würde sie aus einer tiefen, feuchten, düsteren Grube heraus gesprochen. 'Was sie ihm für seine Dienste anbieten könnten?'

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

Der kleinen Schwester ist die Situation sichtlich nicht geheuer. Bestimmt hegt nicht nur sie die Vermutung, dass ihnen in der Gestalt des Fährmanns der Sensenmann gegenüberstehen könnte. Teutebrand bemerkt daraufhin, wie Ferun ihn mit ihren Blicken dazu auffordert, vorsichtig zu sein. Indessen lassen nicht alleine die Bedenken der kleinen Schwester den Müllergesellen zögern. Einige Momente lang muss der Junge sich überlegen, was er auf die Frage der seltsamen Erscheinung antworten sollte. Ratlos ist der Junge am Grübeln, da kommen ihm mit einem Male die Seherinnen in den Sinn.

'Solange Herz und Verstand standhaft ist, den rechten Weg kannst finden', hatte es in einem Vers ihrer Lieder geheißen. 'Nun um einen Fluss überqueren zu können, sollte man den Fährmann bezahlen, wenn dieser einen Lohn für seine Dienste verlangt', denkt sich zumindest Teutebrand, bevor er schließlich nach seinem Beutel greift. Umständlich kramt der Junge in seiner kleinen Ledertasche herum, ehe er der Person in ihrem dunklen Umhang fünf Kupferstücke reicht, ohne auch nur ein Wort dabei zu verlieren. Erfreut schaut der Fährmann trotz alledem nicht aus. Nach einigem Zieren und Zaudern gibt der Müllergeselle daher der Gestalt ebenso die letzte halbe Münze, welche er im Beutel aufbewahrt.

Zwar nimmt der vermeintliche Bootsführer die Münzen entgegen, allerdings zeigt er sich ziemlich ungehalten dabei. Die Gestalt wendet sich anschließend ruckartig voller Wut von den Gefährten ab, dreht ihnen den Rücken zu und wirft in ihrem Zorn sodann den Stock in den Fluss. Hierauf verschwinden das Gewässer samt Boot und Fährmann plötzlich auf unerklärliche Weise, als hätte es nichts davon jemals gegeben. Die Gefährten bleiben alleine zurück, wobei sie sich kaum Gedanken über das gerade Erlebte machen, denn zu viele seltsame Dinge sind ihnen die letzten Tage schon widerfahren. Ohne das Gewässer, welches sie von daher auch nicht mehr überqueren müssen, sollten die Freunde jetzt ihren Weg relativ einfach fortsetzen können.

Teutebrand läuft wiederum seinen beiden Gefährten voraus, als die drei sich umgehend an die Überquerung der weiten Ebene machen. Bereits nach wenigen Schritten versinkt der Müllergeselle jedoch ohne jegliche Vorwarnung bis zur Hüfte im Moor. Ferun ist sofort klar, was die Ursachen für die Schwierigkeiten des Jungen sind. Geistesgegenwärtig löst die kleine Schwester ihren Gürtel, um dem Jungen ein Ende davon entgegenzuhalten, so gut dies eben in ihrer augenblicklichen Lage geht. Mit größter Mühe kann Teutebrand das geflochtene Lederband halbwegs erreichen und er umgreift es sogleich mit beiden Händen.

Während der Junge sich nun an dem Gürtel festhält, ziehen ihn die Schwestern gemeinsam aus dem morastigen, trügerischen Untergrund heraus. Zurück auf sicherem Boden setzen alle drei sich ratlos nieder, beratschlagen ein weiteres Mal, was zu tun ist. Bestimmt muss es einen Weg geben, das abweisende, unzugängliche, heimtückische Moor durchqueren zu können. Auf der Suche nach einer solchen Lösung ihres

momentanen Problems, laufen die Freunde am Ufer des bedrohlichen Morastes entlang. In der Nähe der Stelle, an welcher sie zuvor dem Fährmann begegnet sind, finden sie kurz darauf eine hölzerne Stange. Wahrscheinlich ist es der selbe Holzstock, den die seltsame Gestalt zuvor in der Hand gehalten hat. Der Müllergeselle hebt das Holzstück auf und trägt den Stock bei sich, während sie das Ufer nach einem Pfad absuchen. Schließlich entdecken die Abenteurer eine vermeintlich vertrauenswürdige Passage, die sie durch die feuchte Ödnis des Moores vor ihnen führen müsste.

Sich der Gefahr bewusst, die auf sie wartet, beschließen sie dennoch, dem selten begangenen, kaum erkennbaren Trampelpfad zu folgen. Die Schwestern halten sich dicht hinter dem Müllergesellen, als dieser sie hinaus in die Ungewissheit des Sumpfes führt. Vor jedem seiner Schritte prüft Teutebrand mit der hölzernen Stange in seiner Hand nun den weichen, unsicheren Grund. Die drei tasten sich auf diese Weise vorsichtig und mühsam im Gänsemarsch vorwärts. Selbst bei aller Umsicht droht jeder von ihnen mehrmals in dem schwer einzuschätzenden, bodenlosen Schlamm unterzugehen. Trotz dieser ständigen Bedrohung erreichen die Gefährten schlussendlich munter und unverletzt den festen Boden auf der gegenüberliegenden Seite des Sumpfes.

Glücklich und voller Übermut, dass sie das alles verschlingende Moor überwunden haben, lässt sich der Müllergeselle dazu hinreißen, mit der Holzstange zaubern zu wollen. Kaum hat der Junge seinen Zauberspruch gesprochen, da durchläuft ein gleißender Lichtblitz den Stab und das Stück Holz in seiner Hand zerbröselst jäh zu feiner Asche. Nahezu im selben Moment hört Teutebrand den mehrmaligen Ruf eines Falken. Er blickt zum Himmel auf und sieht dort den Raubvogel hastig in Richtung des Bergmassives streben, in welchem die Gefährten die letzten Tage verbracht haben.

Am Rande ihres Weges beginnt allmählich die Vegetation sich zu verändern, auch das Wetter hat offenbar beschlossen besser zu werden. Während nun die Sonne gelegentlich durch die dichten Wolken bricht, laufen die Abenteurer durch eine im Verwelken begriffene, ausgedörrte Heide. Spärlichen Wiesen und dornigen Hecken, sowie niedrige Büschen und Sträucher begleiten sie den ganzen Nachmittag über. Einzelne geduckte Bäume, vom Wind ganz schief in Richtung der aufgehenden Sonne geblasen, stehen verloren über die ganze Ebene verteilt. Gerade sind die Gehölze im Begriff ihre Blätter in den verschiedensten Farbtönen zu verfärben oder gleich ganz abzuwerfen. Einige Zeit später, bereits gegen Abend, ändert sich die Umgebung erneut.

Neben abseits liegenden, kleineren Wäldchen sind jetzt verstreute, inselartig Haine von Hasel und Weide die wenigen dominierten Elemente in der Landschaft entlang des Weges ihrer Wanderung. Als die Gefährten wenig später eine solche Ansammlung von Laubbäumen passieren, ohne besonders darauf Acht zu geben, hören sie vollkommen unerwartet ein Schluchzen und Klagen aus dem Gehölze dringen. Umgehend lenken die

Abenteurer ihre Aufmerksamkeit auf das dichte Buschwerk. Zwischen den Büschen verborgen entdecken sie sodann ein jungen Mann, welcher dort sitzt und sich an einem Baumstamm anlehnt.

Offensichtlich hat der Bursche die Wanderer bereits seit längerer Zeit beobachtet, denn stracks tritt er aus dem Unterholz heraus. die Gefährten grüßen den Fremden freundlich und ohne dass sie diesen erst dazu auffordern müssten, schildert ihnen der junge Mann betrübt sein Leid. 'Erst gestern in der Nacht habe er bei einer Prinzessin vorgesungen, um ihr Herz zu erobern und ihre Gunst zu erlangen. Statt den erhofften Liebeslohn von ihr zu bekommen, habe das edle, hochgeborene Fräulein jedoch ihren Nachtopf über ihm aus dem Fenster geschüttet', berichtet er den Gefährten traurig.

'Dies sei gewiss ein Versehen gewesen', versucht ihn Ferun voller Mitgefühl zu trösten. 'Vielleicht wolle er ihnen jetzt etwas vorsingen, anders als die Prinzessin dies getan hat, würden sie ihm gerne zuhören', bittet die kleine Schwester den verhinderten Minnesänger daraufhin, mit der Absicht den jungen Mann ein bisschen aufzuheitern und ihn gleichzeitig ein wenig von seinem Kummer abzulenken. Allerdings ist der Bursche nicht sehr begeistert von der Idee des Mädchens, anscheinend plagen ihn weiterhin die traumatischen Erlebnis der vergangenen Nacht.

Durch jede Menge gutes Zureden gelingt es den Gefährten zu Schluss den vermeintlichen Minnesänger dazu zu bewegen, dass dieser vor den dreien ein Ständchen zum Besten gibt. Gewiss war dies nicht ihre beste Idee, müssen die Abenteurer indes feststellen, nachdem der Bursche dann wirklich mit dem Singen beginnt. Denn was der absolut untalentierte Sänger in der Folge von sich gibt, würde kaum jemand ein Lied nennen. Ähnelt sein Gegröle doch mehr dem Krächzen eines Raben oder dem Kreischen zweier kämpfender Kater. 'Er könne jetzt ruhig aufhören, sie wüssten inzwischen woher seine Probleme stammen würden', wirft Ortrun gewandt ein. Sichtlich gekränkt und nicht ohne zu murren, folgt der unglückliche Bursche widerwillig dem Rat der großen Schwester.

Hiernach stecken die Freunde ihre Köpfe zusammen und überlegen, wie sie dem arg gebeutelten jungen Mann helfen können. Am Ende ist Teutebrand derjenige, dem zuerst etwas einfällt. Der Müllergeselle hat dabei an die Pfeilspitze gedacht, welche er in seinem Beutel mit sich herumträgt. Öfters hatte er diese Bereits im Sommercamp bereits herausgenommen und sie ausführlich betrachtet. Bei dieser Gelegenheit hatte er erkannt, dass der Guss des Eisens offensichtlich nicht geglückt ist. Im Innern des Stück Gusseisens verläuft vom Schaft bis über die Hälfte der Länge des metallenen Teiles hinauf eine Aushöhlung durch das Metall. Ziemlich genau in der Mitte besitzt die Pfeilspitze zudem auf Vorderseite, als auch der Rückseite ein kleines Loch, sodass man sogar durch sie hindurchschauen konnte.

Des Weiteren hatte der Müllergeselle herausgefunden, dass man auf dem kleinen Gussteil sogar Melodien spielen kann. Hierbei glichen die Töne denen der kleinen Weidenflöten, welche sie damals als Kinder immer gebaut haben. Nach einigem Herumkramen entdeckt der Junge die Pfeilspitze schließlich in seinem Beutel. Vollkommen überraschend fällt ihm beim Herausnehmen eine Knoblauchzehe aus der Öffnung am Schaft des Metallteiles entgegen. Verwundert schüttelt Teutebrand seinen Kopf. Er würde sich bestimmt daran erinnern, wäre die aufdringlich riechende Gemüseknolle schon zuvor bei seinen Habseligkeiten gelegen. In diesem Augenblick spürt der Junge, wie die Elster sich ungenau an seine Mütze drückt und es dämmert ihm langsam, wie sein Zufallsfund in den Beutel gelangt ist.

Der Müllergeselle überreicht dem unglücklichen Sänger das Metallstück. Alsdann zeigt er dem Burschen, wie sich die Pfeilspitze gleich einer Pfeife verwenden lässt. Dazu bläst man schräg gegen die Öffnung am Schaft, während man mit den Fingern abwechselnd die beiden kleinen Löcher abdeckt. Hierdurch erklingen mehrere unterschiedliche Flötentöne und kann man dem unauffälligen Stück Eisen mit Hilfe ein virtuosen Fingerspieles vollständige Melodien entlocken. Ferun hat darüber hinaus eine andere Idee, was man mit dem unscheinbaren Metallstück anstellen kann.

Nimmt man die Pfeilspitze mit der Spitze voraus halb in den Mund und hält sie derart mit den Zähnen fest, so lässt sich damit sehr gut das Singen üben. Der verschmähte Minnesänger macht sich umgehend daran, die zwei Ratschläge auszuprobieren. Die Flötentöne gelingen ihm sofort recht gut und selbst sein Gesang klingt gleich ein bedeutendes Stückchen besser. Nichtsdestotrotz ist er in beiden Künsten nach wie vor fern von jeder Meisterschaft. 'Möglicherweise könnte er ihnen ebenfalls helfen', wendet die kleine Schwester sich nun an den jungen Mann. 'Sie müssten in diesem Land etwas Wichtiges für ihr Volk erledigen, wüssten aber nicht so genau, was dies denn sei. Eine Ahnung sei ihr derweil in den Sinn gekommen, wonach sie suchen würden.'

Bei Feruns Worten nickt der Angesprochene mehrmals zustimmend mit dem Kopf, sogleich möchte er den Gefährten antworten. Jedoch können die Freunde kein einziges Wort von dem verstehen, was der Bursche ihnen hierauf zu erzählen versucht. Schlagartig wird den Abenteurern die Ursache für das unverständliche Gebrabbel des Minnesängers klar, denn die drei bemerken, dass dieser immer noch die Pfeilspitze zwischen den Zähnen festhält. 'Sie möge ihn doch nur fragen, wenn sie etwas wissen wolle, solchen Freunden würde er gerne helfen', versucht es der Sänger nochmals, nachdem er das Metallstück aus dem Mund genommen hat. 'Ob er von einem Drachen gehört hat, welcher in dieser Gegend leben würde?', erkundigt sich Ferun nun bei ihm. Deutlich merkt man der kleinen Schwester an, wie gespannt sie auf die Antwort des Burschen ist.

'Selbstverständlich habe er von einem Drachen gehört. Die Leute im Schattenland würden viel über dieses Wesen reden und hätten sogar einen eigenen Namen für dieses Tier gefunden. Bei ihnen würde man die Kreatur Lanhein nennen. Den Berichten nach, welche er gehört habe, würde der Drache sich meist reichlich seltsam aufführen. Nicht wirklich gefährlich oder gar bösartig sei die Kreatur, geradezu das Gegenteil sei der Fall. Von dem Wesen erzähle man sich vielmehr lauter alberne, teilweise auch nahezu unglaubliche Geschichten, wobei dies im Schattenland fast schon wieder die Normalität sei.'

'Er selbst habe den Drachen aber noch nie getroffen', fügt der Minnesänger hinzu. 'Weit im Osten, dort wo die Sonne am Morgen aufgeht, müsse Lanhein wohl leben. Viel mehr als Sumpf und Moor würde es in der abgelegenen Gegend kaum geben.' Dies ist aber schon alles, was die Freunde von dem Burschen erfahren können, weil dieser sich darauf erneut selbstvergessen mit der Pfeilspitze beschäftigt. Eine Zeit lang bleiben die Gefährten unschlüssig neben dem jungen Mann stehen, um dann endgültig aufzubrechen. Bevor die drei weiterwandern, verabschieden sie sich von dem Minnesänger, fast ohne dass selbiger Notiz davon nimmt.

Bald darauf schlagen die Abenteurer ihr Lager für die Nacht auf, denn die Dunkelheit bricht herein. Außer einigen Resten des Proviants, welchen sie bei ihrem Aufbruch an der Ibensul eingepackt haben, ist den Freunden nicht mehr viel zu Essen geblieben. Zusammen mit einige Beeren, die sie den Tag über am Wegesrand sammeln konnten, verspeisen die drei ihre letzten Vorräte. Lediglich die Schläuche aus Ziegenhaut, in denen sie das Trinkwasser mit sich führen, haben die Gefährten jetzt noch dabei. Immer wenn sich eine Gelegenheit bietet, müssen die Wanderer ihre Wasserschläuche auffüllen, damit ihnen das Trinken unterwegs nicht auch noch ausgeht.

In dieser Nacht wird die kleine Schwester von einem neuen Alptraum geplagt. Zu Beginn ihrer Vision sieht sie, genau wie das vorherige Mal, den Drachen mit der aufgehenden Sonne hinter ihm am Morgenhimmel. Jetzt allerdings liegt der Drache tot in seinem eigenen Blut, während neben ihm das blutverschmierte Schwert Balmung zu erkennen ist. Der Umstand der Ferun an ihrem Traum am meisten verstört, sind die ungewöhnlichen Farben der Dinge, welche darin auftauchen. Die Sonne scheint ganz blau am Firmament, hingegen ist das Blut des Drachens giftgrün.

Der Alptraum des Mädchens ist indes lange noch nicht zu Ende, ebenso wenig wird er in der Folge beruhigender für sie. Kurz darauf sieht die kleine Schwester in ihrer Vision nämlich die Stadt Fentovia brennen und genauso ihr Zuhause die Wassermühle in Flammen stehen. Gleich der vorherigen Traumsequenz passen die Farben nicht zu den Dingen, so lodern etwa die Flammen der Feuer in dem selben grellen Grün, wie zuvor das Blut des Drachens. In vollkommen verzehrten Bildern träumt die kleine Schwester danach, dass die Mädchen gemeinsam mit den Eltern im Wald in Zelten wohnen. Mit

zahlreichen Anderen sitzen sie um ein Lagerfeuer, lediglich in ein paar Felle von Tieren gehüllt. In den grünlich flackernden Flammen kann man die Gesichter der Menschen erkennen, wobei diese mit dunklem Schlamm beschmiert sind. Obendrein hat ein jeder der Menschen die am Feuer sitzen ungepflegte, lange, zottelige Haare.

Teutebrand wird mitten in der Nacht wach, da er die kleine Schwester an seiner Seite voller Angst schreien hört. Im ersten Moment hat er keine Ahnung was geschehen ist, dann bemerkt der Junge jedoch, dass Ferun neben ihm sich im Schlaf windet und um sich schlägt. Besorgt darüber, sie könnte sich dabei verletzen, weckt der Müllergeselle das Mädchen äußerst behutsam auf. Völlig verschlafen und in Schweiß gebadet, erzählt ihm die kleine Schwester anschließend von ihrem verstörenden Traum. Allerdings kann sich keiner von beiden so recht erklären, wieso die bedeutungsschwangeren Bilder das Mädchen in ihrem Schlaf derart gequält haben.

Die Schuld an dem seltsamen Traum schieben sie aus diesem Grund der großen Aufregung der vergangenen Tagen zu, von der Ferun offensichtlich selbst noch bis in ihren Schlaf hinein verfolgt wird. Das Mädchen schildert anschließend dem Müllergesellen ihre erschreckenden Traumbilder und sogleich beruhigt sich die kleine Schwester etwas. Da es eh noch mitten in der Nacht ist, legen sie sich daraufhin wieder schlafen. In der Frühe im hellen Sonnenschein haben die beiden den Vorfall fast schon vergessen, deshalb erzählen sie Ortrun erst gar nicht davon.

Ihre Wanderung auf der Suche nach dem Drachen führt die Gefährten an diesem Morgen durch eine beinahe topfebene, steppenartige Landschaft, welche lediglich von einzelnen versprengten Bäumen und Baumgruppen unterbrochen wird. Arglos gehen die drei gerade an einem dieser Haine vorbei, als ihnen ziemlich überraschend auffällt, wie auf einem der Bäume etwas sich bewegt. Zuerst vermuten die Wanderer, sie hätten zufällig ein paar Eichhörnchen entdeckt. Diese nicht sehr großen Nagetiere sind bekannt dafür, dass sie gerne von einem Ast zum anderen springen.

Umso überraschender entpuppen sich die skurrilen Baumbewohner beim Näherkommen vielmehr als eine Art Zweibeiner, die von ihrem Wuchs her kleinen Menschen überaus ähnlich sehen. Tatsächlich könnte man die putzmunteren, wieselflinken Wesen auf den ersten Blick für Zwerge halten. Schaut jemand indessen genaueren hin, sprechen dieser Vermutung vor allem zwei Umstände entgegen. Zum einen besitzen die kleinen Tiere ein dichtes Fell, zum anderen haben sie viel größere Füße, als man jemals erwarten würde.

Nun der geneigte Leser vermutet wahrscheinlich bereits, dass es sich bei den vermeintlichen Baumhörnchen um die Rabauken Odin, Thor und Freya handelt. Die Abenteurer, die dies überhaupt nicht wissen können, wundern sich derweil immer noch über das ungewöhnliche Aussehen der putzigen Wesen. Ihr Erstaunen wird noch viel

größer, denn unvermittelt beginnen diese sonderbaren, auffälligen Baumwichtel ein Gespräch mit den Freunden. Die drei wollen sich selbstverständlich solch eine unerwartete Gelegenheit nicht entgehen lassen.

'Was sie über einen Drachen wüssten, der in dieser Gegend leben würde?', fragen die Gefährten daher die Trolle ohne Umschweife. 'Der Drache er sei von Grund auf böse!', vernehmen die Freunde von ihrer flüchtigen Bekanntschaft, selbst wenn dies so gar nicht in das Bild passen möchte, welches die Abenteurer sich bisher von Lanhein gemacht haben. 'Ob ihnen denn nicht aufgefallen wäre, wie leer und verlassen das Land um sie herum sei?', raunt es des Weiteren geheimnisvoll vom Baum herab.

'Das würde alleine daran liegen, dass der Drache die meisten Wälder und fast alle Dörfer niedergebrannt habe. Den Lebewesen, die in großer Anzahl hier früher im reichhaltigen Überfluss einer bezaubernden Landschaft gelebt hätten, wäre es noch viel schlimmer ergangen. Beinahe alle Bewohner egal ob Mensch, ob Tier, wer nicht sogleich von selbst geflüchtet sei, den habe das Untier einfach aufgefressen. Aus diesem Grund sollten die Freunde gut auf sich aufpassen, falls sie dem Drachen jemals begegnen würden. Von vielen der unglücklichen Kreaturen könnten sie erzählen, welche den Drachen suchen gegangen seien.'

'Im Gegensatz dazu würden sie nicht einen kennen, der jemals von seiner Suche zurückgekommen sei', sind die letzten Worte der pelzigen Zwerge, bevor diese hurtig auf einen anderen Baum springen und schließlich ganz verschwunden sind. Inzwischen sind die Gefährten einiges an seltsamen Dingen gewohnt, sodass ihr Erstaunen über diese neue Begegnung nicht allzu groß ist. Während sie darauf weiterwandern, marschiert Ortrun mit bestimmtem Schritt voraus.

Die große Schwester lässt dabei ihre rechte Hand fest am Knauf des Schwertes liegen. Auf diese Weise würde sie die Waffe jederzeit benutzen können, falls dies nötig sein sollte. Während die Gefährten den Morgen über ruhig dahinwandern, fällt dem Jungen erneut Feruns Traum der zurückliegenden Nacht ein. Dass sie den Drachen finden mussten, dies stand wohl außer Frage, was dann geschehen sollte, darauf wusste er im Moment allerdings keine Antwort. Als Teutebrand gelegentlich nach der kleinen Schwester an seiner Seite schaut, meint er an ihrem Blick erkennen zu können, dass es ihr scheinbar ganz ähnlich geht.

Die Gefährten wandern immer noch durch eine Steppe, welche zunehmend trockener wird, während die ohnehin spärliche Vegetation am Wegesrand beständig abnimmt. Die Sonne hat den höchsten Punkt ihrer täglichen Bahn noch nicht erreicht und die Wanderer finden sich in einer heißen Sandwüste wieder. Auch die letzten Wolken haben sich inzwischen verzogen, die am Vormittag noch am Himmel zu sehen waren. Gnadenlos brennt das Tagesgestirn nun von einem strahlend blauen Firmament

herunter, gleichzeitig droht den Abenteurern allmählich das Wasser auszugehen.

Selbst im Zurückblicken sind die letzten Sträucher der Steppe bald aus den Augen der Freunde entschwunden, ansonsten verbleibt ihnen ebenso kaum ein Anhaltspunkt, an dem sie sich in dem endlosen Meer aus Sand orientieren könnten. Einzig der Stand der grellen Sonne hilft den Gefährten weiterhin ihren Weg nach Osten zu finden, anstatt sinnlos im Kreis herumzulaufen oder sich in der Wüste gar völlig zu verirren.

Früh am Nachmittag haben die Wanderer den letzten Wassertropfen in ihren Ziegenhäuten aufgebraucht. Längst schon spüren sie, wie ihre Münder von der unentrinnbaren Hitze trocken werden, ihr Verstand anfängt sich einzutrüben. Dies mag ein Grund dafür sein, wieso die Abenteurer nicht genau wissen, was sie davon halten sollen, als vor ihnen schemenhafte Bilder am Horizont auftauchen. An der schmalen Trennungslinie zwischen Erde und Luft ist plötzlich die undeutlich Silhouette eines Waldes zu erkennen.

Vor der Kulisse des Waldrandes tauchen im wahrsten Sinne des Wortes, aus heiterem Himmel, zwei bewaffnete Heere auf. Unter den Truppen sind die Reiter, die Schwertträger und die Bogenschützen eindeutig an ihren glänzenden metallenen Rüstungen und an ihren Waffen auszumachen. Gerade reiten die Soldaten aufeinander zu, offensichtlich um sich gegenseitig anzugreifen. Als hätte sie ein plötzlicher Windstoß verweht, sind nur wenige Augenblicke später die Bilder schon wieder verschwunden.

Die Gefährten sind indessen bereits viel zu schwach, um sich irgendwelche Gedanken über das gerade Geschehene zu machen. Lediglich kurz halten die drei an, da sie sich versichern wollen, dass sie sich nicht verlaufen haben. Im selben Momente wird die Silhouette des Waldes erneut am Horizont sichtbar. Dieses Mal sehen die Freunde eine größere Gruppe an Jägern mit ihren geschulterten Bögen vor den Bäumen entlangziehen.

Die Hitze, die gleich einer Dunstglocke über der Wüste liegt und die Luft zum Flimmern bringt, trübt derweil stark die Sicht der Abenteurer. Obgleich die Entfernung zu dem Gehölz ziemlich beträchtlich ist, vermeinen die Wanderer dennoch den Zeremonienmeister mit seinem Falken in der Gruppe ausmachen zu können. Die Szene ist nur relativ kurz deutlich sichtbar am Horizont zu erkennen, darauf verblasst sie allmählich mehr und mehr vor den Augen der Freunde, bevor sie abrupt mit einem kleinen Sandsturm über der Wüste ganz zerstiebt.

Dem Ende ihrer Kräfte nahe schleppen die Gefährten sich weiter durch die unerträgliche Hitze. Einzig die Hoffnung auf einen plötzlichen Regen, sowie der Wunsch die dringend nötige Erholung in der Kühle der bevorstehenden Nacht zu finden, treibt

die Freunde jetzt noch vorwärts. In derartig schlechter körperlicher und seelischer Verfassung schenken die Wanderer dem Umstand wenig Beachtung, dass die Silhouette des Waldes ein weiteres Mal in ihrem Gesichtsfeld auftaucht. Gleichwohl meinen sie, die Bäume dieses Mal viel genauer sehen zu können als zuvor.

Die Sonne ist derweil im Begriff hinter ihnen untergehen und tatsächlich kommen die Wanderer dem Waldrand näher und näher, ohne dass der Forst sich wie zuvor in nichts als Luft auflöst. Nicht lange hin und sie erreichen die ersten Bäume. Als wäre dies nicht der Wunder genug, entdecken die Gefährten am Saum des Waldes eine Lichtung, von der Musik zu ihnen herüber dringt. Offenbar findet auf der kleinen Wiese im Wald gerade eine Feier statt. Mitten auf dem Platz steht eine prachtvoll gedeckte Tafel, an der eine größere Anzahl an Leuten sitzt. Die festliche Gesellschaft, welche sich um den Tisch versammelt hat, unterhält sich ausgelassen und ist nebenher mit Essen und Trinken beschäftigt.

Nichtsdestotrotz gehen die Freunde weiterhin davon aus, lediglich ein anderes Trugbild vor Augen zu haben. Erst nachdem sie von den Feiernden entgegen ihrer Erwartungen eingeladen werden, sich zu ihnen zu setzen, können die drei die Existenz der lustigen Runde nicht mehr länger leugnen. Mit knurrenden Mägen nehmen die Gefährten an dem Tisch Platz und essen sich zunächst einmal richtig satt. Sogar die Elster die den ganzen Tag im Schatten auf Schulter des Jungen verbracht hat, setzt sich auf den Tisch und pickt kleine Häppchen von Teutebrands Tellerrand. Da der Müllergeselle den Vogel kaum beachtet, wechselt dieser nach kurzer Zeit hinüber zu Ferun, welche ihm mehr Aufmerksamkeit schenkt.

Nach ihrem anstrengenden Marsch durch die Wüste vom Nachmittag, bei dem ihnen obendrein das Wasser ausgegangen ist, stellt der Hunger indessen nicht das drängendste Problem der Gefährten dar. Wesentlich schlimmer quält die Freunde momentan der Durst. Selbstredend ist gleichermaßen bei dieser Frage an der Tafel auf das Vortrefflichste Vorsorge getroffen worden. Mehrere junge Mädchen umrunden ununterbrochen den Tisch mit großen Krügen und schenken den Feiernden hieraus unablässig einen dünnen, süßen, fruchtigen Saft in ihre Becher. Sehr bald stellen die beiden Schwestern fest, dass das wohlschmeckende Getränk zunehmend ihr Bewusstsein eintrübt. Durch den berausenden Trank bekommen die Mädchen einen Schwips und sie beginnen ihre Umgebung durch eine Art von Nebel wahrzunehmen.

Orutrun und Ferun spüren zugleich, dass ihre Glieder scheinbar immer schwerer werden und mit der Zeit alles um sie herum sich zu drehen beginnt. Sicherlich trägt die Musik mit Schuld daran, dass den Schwestern die Situation zunehmend zu entgleiten droht. Für die verführerischen Melodien die über der Lichtung schweben, sind zwei junge Frauen verantwortlich, welche dort am Rand unter den Bäumen sitzen und musizieren. Jedes der Mädchen hält in der Hand einen Gegenstand, der dem Deckel

eines Fruchtkorbes ähnlich sieht. Tatsächlich handelt es sich dabei um einen etwas stärkeren Holzstock, welcher beinahe zu einem Kreis gebogen wurde und der mit zahlreichen nebeneinanderliegenden Schnüren bespannt ist.

Beim Anblick der schlichten Instrumente würde es jedem schwer fallen daran zu glauben, dass man ihnen derart sphärisch klingende Melodien entlocken kann, einfach indem man mit der freien Hand an den einzelnen Saiten zupft. Verträumte, sehnsuchtsvolle Lieder, welche von den beiden Künstlerinnen leise dazu vorgetragen werden, begleiten das Instrumentenspiel. Gleichzeitig verstärken und unterstreichen sie die erzeugte Stimmung auf fast hypnotisierende Weise. Je später es wird, desto mehr geht den Gefährten jegliche Gewissheit verloren, bei ihren Erlebnissen zwischen Wirklichkeit und Illusion unterscheiden zu können. 'Ob das komplette momentane Geschehen gar nur ihrer eigenen Phantasie entspringen würde oder irgendwelchen Fieberträumen zu schulden wäre', fragen die Mädchen total verunsichert sich selbst.

Im weiteren Verlauf der Feier stellen die Geschwister dann überrascht fest, dass Teutebrand offensichtlich das einzige männliche Wesen in der Runde ist. Dem Müllergesellen selbst bereitet diese Tatsache freilich keinerlei Schwierigkeiten. Peinlich berührt müssen die Schwestern dabei zuschauen, wie ihr Reisebegleiter die ganze Zeit über fröhlich mit den Mädchen und Frauen am Scherzen und Flachsen ist. Zwar ist das Verhalten des Jungen zum Teil sicherlich dem berausenden Getränk geschuldet, zusätzlich animieren ihn die Feiernden sogar noch sichtlich zu seinem Tun.

Ob diesem ungewöhnlich Verhalten für weibliche Wesen sind die Schwestern sprachlos. Eine wie die andere der Anwesenden rund um die Tafel herum scheint mit jedem ihrer Worte, jeder einzelnen Geste den jungen Wanderer umgarnen und bezirzen zu wollen. Dafür haben die Geschwister wirklich nur eine einzige Erklärung parat. Bei den Feiernden muss es sich eindeutig um Elfen handeln. Über diese von vielen oft und gerne herangezogenen Gestalten aus den alten Mythen ist bekannt, dass sie gerne danach trachten junge Männer zu verführen.

Fürwahr verlockend mögen viele Geschichten aus dem geheimnisvollen Reich der Märchen und Sagen klingen. Den Hacken an der Sache, der hier ebenso wie bei anderen Dingen nahezu stets vorhanden ist, sollte man indes niemals außer Acht lassen. Wer dem Zauber dieser den Legenden entsprungenen Wesen erst einmal erliegt, den nehmen die Elfen mit in ihre Welt. Eine Chance auf eine Wiederkehr von dort gibt es für die Opfer allerdings so gut wie nie. Dies ist ebenfalls ein Grund, wieso Ferun befürchtet, dass sie ohne die Hilfe von Teutebrand den Drachen gewiss nicht finden werden. Derweil ist es nicht allein die Angst um ihr gemeinsames Vorhaben, die das junge Mädchen umtreibt.

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

Jede Einzelne der Elfen ist hübscher, als jegliches andere Mädchen, das Ferun jemals zuvor kennengelernt hat, muss die kleine Schwester mit Sorgenfalten auf ihrer Stirn feststellen. Deutlich spürt das Mädchen, die Eifersucht an sich nagen. Teutebrand war ihr in den letzten Monaten sehr viel nähergekommen, als man es unbedingt erwarten würde oder sie es überhaupt für möglich gehalten hätte. Von ihrem Reisebegleiter fühlt die kleine Schwester sich in vielen Bereichen inzwischen besser verstanden, als sie dies jemals zuvor bei Ortrun ihrer engsten Freundin empfunden hatte.

Die Geschwister müssen sich deshalb umgehend etwas einfallen lassen, sonst droht der Müllergeselle endgültig der Magie der Elfen zu erliegen. Für die beiden wird es eindeutig höchste Zeit zum Einschreiten, als die Elfen ihren Reisebegleiter zum Tanzen auffordern. Die Elfen halten sich hierzu gegenseitig an den Händen fest und schließen einen Ring um Teutebrand. Dieser soll währenddessen ganz alleine in ihrer Mitte tanzen. Von Zeit zu Zeit löst sich eine der Frauen aus der Kette um sich ebenfalls in den Kreis zu dem Jungen zu begeben.

Die Elfe umschlingt daraufhin den Müllergesellen mit ihren Armen und beginnt ihn gleichzeitig kurz zu herzen, bevor sie unvermittelt in die Runde der übrigen Tanzenden zurückkehrt. In rhythmischen Schritten umrundet die Gruppe der Frauen den Jungen zunehmend geschwinder, gleich Furien treiben sie ihr Spiel immer wilder, sodass der Müllergeselle schon bald wie von Sinnen auf der Wiese umherwankt und ähnlich einem taumelnden Brummkreisel sich um sich selbst im Kreis dreht. Dies ist eindeutig zu viel des Spaßes, beschließt jetzt Ferun und erinnert sich endlich ihrer Magie. Längst hat sie festgestellt, dass sie nicht nur mit dem Wasser, sondern mindestens so gut mit den anderen Elementen zaubern kann.

Mit Ortrun an ihrer Seite und der Elster auf ihrer Schulter beschwört die kleine Schwester die Winde, was weitaus besser funktioniert, als sie selbst gedacht hätte. Eine heftige Orkanböe fegt prompt und ohne jegliche vorherige Ankündigung durch die Lichtung. Jählings ergreift der Sturmwirbel die tanzenden Elfen und schleudert diese hoch in die Luft. Mit unfassbarer Leichtigkeit hat der Windstoß wenige Augenblicke später alles mit sich hinweggetragen, was sich gerade noch auf der Wiese am Waldrand befunden hatte, die Tanzenden und ebenso die Musikerinnen samt der festlich gedeckten Tafel.

Wie sie vor der menschenleeren Lichtung stehen, als der Sturm sich gelegt hat, wollen dies die Geschwister beinahe nicht glauben. Alles hat der Sturm weggeweht, einzig der Müllergeselle ist auf seinem Hosenboden im Gras sitzend zurückgeblieben. Die Schwestern fühlen sich unvermeidlich an die gespenstische Erlebnisse vom Nachmittag erinnert, die verzerrten Bilder der kämpfenden Heere und der durch den Wald ziehenden Jäger, welche urplötzlich auftauchten und genauso unvermittelt wieder verschwunden waren. Teutebrand reibt sich derweil die Augen und macht einen

Gesichtsausdruck, als ob er gerade aus einem tiefen Schlaf erwacht wäre.

Tatsächlich hat Teutebrand keinerlei Erinnerung daran, was den Abend über passiert ist. Der Junge möchte sich daher an die Schwestern wenden, damit diese ihn über die Geschehnisse auf der Lichtung aufklären mögen. An den giftigen Blicken welche ihm die jüngere der beiden zuwirft, bemerkt der Müllergeselle indessen sofort, dass es im Moment wohl besser ist, ihnen keine Fragen zu stellen. Als der Junge sich soweit erholt hat, um wieder aufrecht auf seinen eigenen Füßen stehen können, ohne dass es ihm auf der Stelle erneut schwindelig wird, setzt sich immerhin die Elster zurück auf seine Schulter. Hingegen bleibt die Stimmung zwischen den Geschwistern und ihrem Reisebegleiter auch weiterhin ziemlich angespannt. Ferun hat offensichtlich beschlossen, für sein unangebrachtes vorhergehendes Verhalten habe Teutebrand eine kleine Strafe verdient.

Indessen möchte ganz gewiss keiner von den dreien die Nacht auf der verwunschenen Lichtung verbringen. Trotz der späten Stunde gehen sie daher erst ein beträchtliches Stück den Wald entlang, bevor sie sich schließlich unter einem Baum zum Schlafen niederlegen. Wie die kleine Schwester früh am nächsten Morgen aus dem Schlaf erwacht, spürt sie umgehend einen unangenehmen Juckreiz im Gesicht. Zunächst wirft Ferun einen Blick zu Ortrun und Teutebrand an ihrer Seite. Zwar befinden die Gefährten sich noch im Reich der Träume, gleichwohl bemerkt die kleine Schwester, dass beide ganz rot an Stirn, Backen und der Nasen sind. Wenngleich das Mädchen sich nur bruchstückhaft an die Ereignisse des gestrigen Tages erinnern kann, so scheint der Sonnenbrand in ihren Gesichter immerhin unstrittig zu belegen, dass sie den vorherigen Nachtmittag in der Wüste verbracht haben.

Die Bilder der sich bekriegenden Heere, von Radewald und den Jägern, den feiernden und tanzenden Elfen, einzelne Fetzen daran kommen langsam in Feruns Gedächtnis zurück. Fraglich bleibt dagegen, was davon wirklich geschehen sein mag. Da sie keinerlei Hunger oder Durst verspürt, bedeutet dies doch offenbar, dass die drei zweifellos auf der Feier der Elfen gewesen waren. Andererseits hatten sie sich Gestern vielleicht schlichtweg bloß in der Wüste verlaufen. Ihre heutigen Erinnerungen an den vergangenen Tag wären dann möglicherweise nur dem Hunger, dem Durst und der Hitze geschuldete Fieberphantasien. Woher kommen dann aber die Wasser mit gefüllten Ziegenhäute, welche bei ihren Bündeln liegen.

Das Mädchen beschließt sowohl das brennende Gefühl im Gesicht, als auch die unbeantworteten Fragen zu den Ereignissen des vorherigen Tages, vorerst einfach zu ignorieren. Gleichen die letzteren Gedanken doch verdächtig denen an einen Traum, welche einem öfters am Morgen noch eine Zeit lang durch den Kopf geistern, vor allem wenn man eine lange Nacht mit unruhigem Schlaf zugebracht hat. Der nächste Blick der kleinen Schwester gilt daher dem Wetter und besonders ihrer Umgebung, wobei es

allerdings nicht viel Neues zu entdecken gibt. Wenig nur hat sich hier geändert, seit sie der Höhle in Dunkelwelt entronnen sind. Nach wie vor ist der Himmel mit schweren, grauen Wolken verhangen und die Landschaft liegt wiederum weitestgehend gänzlich im undurchdringlichen Nebel verborgen.

Sobald ihre beiden Gefährten schließlich munter werden, versucht Ferun mit ihnen über die gestrigen Ereignisse zu reden. Möglichst vorsichtig gilt es dieses Vorhaben anzugehen, um auf keinen Fall Teutebrands erschütterndes Verhalten vom Vorabend zur Sprache zu bringen. Schnell wird ihr dadurch klar, den vorausgegangenen Tag doch nicht einzig und allein geträumt zu haben. Nun sei es wie es sei, so war es jetzt eh nicht mehr zu ändern. Lanhein den Drachen zu finden, dabei würden diese Grübeleien wahrlich nicht helfen. Besser wäre es da alle Male, wenn sie sich unverzüglich wieder auf den Weg machen würden.

Weit müssen die Abenteurer indes nicht wandern, binnen Kurzem haben sie das Ende des Waldes erreicht. Ein anderes der zahlreichen, unbenannten, ausgedehnten Moore von Schattenland erwartet die Wanderer dort. Lediglich einige spiegelnde, offene Wasserflächen erstrecken sich hier, zwischen der Einöde des Sumpfes und einer ansonsten nahezu vegetationslosen und konturlosen Landschaft. In dem vielfarbigem Grau von Wasser, Himmel und Land können die Gefährten nicht einmal einen Horizont ausmachen. Zähe Nebelschwaden verschlucken unweit von den Freunden bald jeglichen Unterschied in den Grautönen, bevor die schemenhaften Reste der Umgebung sich endgültig in einem monotonen, farblosen Nichts auflösen.

Was jedoch sollte die drei jetzt noch erschrecken? Zumindest dies sehen die Gefährten genauso, selbst wenn sie ansonsten in der Ferne rein gar nichts mehr erkennen können. Nach ihren Erfahrungen der letzten Tage würden sie einen Stock gut gebrauchen können, um einen Pfad durch die unberechenbaren Tücken des Sumpfes zu finden. Am Waldrand schlägt Ortrun also sogleich mit ihrem Schwert eine etwas starke Weidenrute ab, um sich sofort danach auf den Weg hinaus ins Moor zu machen. Entgegen aller Erwartungen kommen die Freunde eigentlich gut voran, selbst wenn sie bei jedem ihrer Schritte im Morast zu versinken drohen.

Unheimlich und beklemmend drückt derweil der Himmel auf die Eintönigkeit des Sumpfes herunter, umgibt die Abenteurer mit nicht viel mehr denn feuchter, klammer Luft. Des Gleichen wird ein jedes Geräusch sogar das ihrer eigenen Schritte von dem bedrohlichen Nebeneinander aus Moor und Nebel verschlungen. Der einzige Sinnesreiz der den dreien in dieser endlosen Leere somit verbleibt, ist der bereits gewohnte modrige Geruch des Sumpfes. Diese süßliche, morbide Ausdünstung der Verwesung von im Verrotten begriffenen abgestorbenen Pflanzen und im Morast steckengebliebenen, verendeten Tieren wird allmählich mehr und mehr von einem scharfen und bitteren Gestank überlagert.

Die Ursache für den üblen, ungewohnten Geruch wird den Abenteurern bald klar, und ganz nebenbei finden sie bei dieser Gelegenheit heraus, dass die Nebelwand nicht nur dem Wetter alleine geschuldet ist. Quer über die gesamte Ebene zieht sich ein Band aus dichtem, grauem Qualm, der aus dem Untergrund heraufsteigt und ihnen das Weiterkommen erschwert. Es wirkt geradeso, als würde ein Streifen des Moores in voller Breite brennen, selbst wenn nirgendwo irgendwelche Flammen zu entdecken sind. Wieder einmal wissen die Gefährten nicht genau, wie sie mit der Situation fertig werden sollen, deshalb verharren sie unentschlossen für einige Augenblicke. Nun gewiss muss es einen Pfad durch das Inferno geben und ohne weitere Zeit zu vergeuden nehmen sie die Suche danach auf.

An mehreren flachen Gruben und Gräben an denen sie darauf vorbeikommen, können die Wanderer beobachten, dass das Moor unter der obersten Schicht aus Moder und Schlamm rötlich flackernd vor sich hin glimmt. Beißender, dunkler, beinahe schwarzer Rauch bildet sich dort und kleine Flammen züngeln ihnen in unregelmäßigen Abständen aus dem offensichtlich schwellenden Erdreich entgegen. Damit ihr Vorhaben so knapp vor dem Ziel nicht noch scheitert, werden sie wohl oder übel diese dem Feuer geschuldeten Schwaden aus Rauch und Dunst durchqueren müssen. An den allermeisten Orten ist indessen jeder Versuch den Qualm zu durchschreiten von vorneherein zum Scheitern verurteilt. Gleichwohl gibt es einige wenige Stellen, an der die Wand aus Rauch durchaus überwindbar erscheint.

Um die giftige Luft nicht einatmen müssen, nehmen die Freunde ein paar Tücher aus ihren geschulterten Bündeln. Hierauf tränken sie die Stoffstücke ordentlich mit Wasser aus ihren Trinkschläuchen. Die befeuchteten Tücher pressen sie sich anschließend fest gegen Mund und Nase. Derart gerüstet nehmen die Abenteurer den Kampf mit dem brennenden Moor auf. Trotz all ihrer Vorsichtsmaßnahmen tränen ihnen von dem tückischen Qualm bereits nach wenigen Schritten heftig die Augen. Fast meinen die Gefährten es nicht länger aushalten zu können, da wird der Rauch und Nebel um sie herum allmählich durchlässiger. Wie sich der Dunst dann nach und nach mehr lichtet, können die Gefährten die Silhouette eines großen Tieres vor sich ausmachen.

Obwohl das Wesen ihnen seinen Rücken zuwendet, erkennt Ferun es sogleich wieder. Eindeutig handelt es sich dabei um den Drachen aus ihren Visionen, jenem Fabeltier welchem sie bereits gleich nach dem magischen Tor an dem unterirdischen Tümpel begegnet sind. Von Standpunkt der Gefährten aus gesehen, sitzt das riesige Wesen ungefähr in der selben Richtung, in der am Morgen die Sonne aufzugehen pflegt. Offensichtlich wurden die Abenteurer noch nicht bemerkt, denn der Drache singt auch weiterhin seine Lieder, ohne sich dabei von den dreien stören zu lassen. Fremdartig und monoton klingt Lanheins Gesang von den traurigen Resten eines betagten Gehölzes im Sumpf, neben welchem das Tier sitzt, zu den Freunden herüber.

Die Freunde rechnen sich aus, recht einfach dorthin gelangen zu können, ohne dabei entdeckt zu werden, denn auch die Entfernung ist nicht mehr allzu weit. Daraufhin schleichen die Freunde sich auf Zehenspitzen vorsichtig zu dem knorrigen Geäst. Der Plan scheint zu gelingen. Die Wanderer erreichen den alten Baum und beratschlagen halb hinter dem knorrigen Geäst versteckt, was als Nächstes zu tun ist. Gleichwohl hat der Drache die Abenteurer schon lange hinter sich kommen gehört. Nun breitet sich ganz langsam ein sanftes Lächeln quer über Lanheins Gesicht aus. Hatten die drei doch tatsächlich den weiten, gefährlichen Weg von dem magischen Tor bis zur Mooreiche überwunden.

Seit Langem war dies niemandem mehr gelungen. Jedoch um ehrlich zu sein, hätte der Drache von den Gefährten nicht wirklich etwas Anderes erwartet. Dies war ihm bereits in dem Moment klar gewesen, in welchem er die Freunde an dem See in der Grotte zum ersten Mal gesehen hatte. Die einzigen Zweifel die Lanhein bei ihrem ersten Zusammentreffen in der Höhle gehegt hat, betrafen die Zauberkunst der Gefährten. Wirklich überzeugt hatten sie ihn damals nicht, geradezu im Gegenteil, einfach lächerlich waren ihre Zaubertricks gewesen. In diesem Punkt hatte er sich offensichtlich geirrt. Wenigstens einer von den dreien musste ein Zauberkundiger von allerhöchstem Rang sein.

Alleine schon der Umstand, dass die Abenteurer allen Gefahren in Umbrosia getrotzt haben und bis hierher zu dem alten Baum gelangt sind, stellt einen Beweis für diese Feststellung dar. Nach dem Wissen des Drachen gab oder gibt es für einen Zauberer nirgendwo eine Prüfung, welche noch schwieriger abzulegen ist; gewiss nicht im Schattenland und genauso wenig jenseits des magischen Tores. Lanhein wartet noch einige Augenblicke bis die Wanderer schließlich nahe genug gekommen waren und gleich neben der Mooreiche beieinanderstehen. Ganz gemächlich dreht er sich jetzt den Abenteurern zu, sodass er ihnen direkt in die Augen schauen kann.

Wie die Gefährten indes feststellen, dass der Drache sie bemerkt hat, versuchen sie verunsichert sich hinter der Mooreiche zu verstecken. Bei dem dünnen, alten, spärlich belaubten Baum gelingt ihnen dies eher schlecht denn recht. Trotz der vertrackten Situation verspürt Ferun kaum Angst, dafür sieht das große Tier schlicht und einfach zu friedlich aus. Dagegen wissen Teutebrand und Ortrun nicht so genau, was sie von ihrer momentanen Lage halten sollen. Die Elster ihrerseits bleibt vollkommen ruhig, gerade so als wäre ein Drache das Normalste der Welt.

'Töte den Drachen, töte den Drachen', flüstert jemand im selben Augenblick in Ortruns Ohren. Woher die Worte stammen, bleibt der großen Schwester allerdings verborgen. Aber wie sich die Dinge manchmal treffen, genau denselben Gedanken hatte das Mädchen eigentlich ebenfalls gehabt. Ungestüm zieht die ältere der Geschwister nun das Schwert aus der Scheide. Derweil erkennt Ferun sofort, dass ihre Schwester im

Moment gewiss nicht ganz bei Sinnen ist. Mit den Augen gibt sie Teutebrand einen Wink. Umgehend lässt der Junge den Holzstock in seinen Händen fallen und er stellt sich geschwind zwischen Ortrun und den Drachen. Nachdem er dem Mädchen das Schwert abgenommen hat, erscheint es fast so, als sei vorerst Schlimmeres verhindert worden.

Freilich kaum hält der Müllergeselle die Waffe in der eigenen Hand, da vernimmt er gleichfalls eine unbekante Stimme. Wieder und wieder fordert dieses unheimliche Raunen den Jungen auf, er solle den Drachen töten. Indessen dieses Mal war der versteckte Sprecher offensichtlich zu laut gewesen, denn ebenso Ferun und selbst der Drachen haben das Flüstern vernommen. Die kleine Schwester ist zuerst etwas verunsichert, fragend schaut sie zu Lanhein hinüber. Dieser weiß dagegen sofort was los ist und lässt sich von dem Schmierentheater nicht im Geringsten beeindrucken. 'Schon wieder die Trolle, geben diese Rabauken niemals Ruhe?', entfährt es mächtigen Wesen mit einem kleinen Seufzer. In aller Ruhe setzt sich das beeindruckende Tier daraufhin in Bewegung, um sich bedächtigen Schrittes hinüber zur Mooreiche zu begeben.

An dem betagten Gehölze angekommen, schüttelt der Drache solange kräftig am Stamm des Baumes, bis schließlich Thor, Odin und Freya aus den Ästen purzeln. Vergleichbar mit den reifen, süßen Früchten eines Obstbaumes im Herbst fallen die Übeltäter auf den weichen Moorboden herunter. Die Gefährten reagieren reichlich überrascht, als sie die putzigen Kerlchen wiedererkennen, die ihnen da direkt vor die Füße kullern. Handelt es sich bei dem pelzigen Etwas doch tatsächlich um die selben merkwürdigen Gestalten, welche ihnen bei ihrer ersten Begegnung erzählt haben, wie furchtbar böse der Drache wäre.

Nun dämmert den verdutzten Abenteurern ganz allmählich, was für ein perfides Spiel diese böartigen Schurken mit dem Drachen treiben und Teutebrand lässt daraufhin endgültig das Schwert sinken. Im Gegensatz hierzu sitzen die Verschwörer ziemlich benommen auf der Erde und wissen nicht genau wie ihnen geschieht. Sehr bald sind sich Thor, Odin und Freya darin einig, dass es die beste Idee im Moment wohl ist, sich aus dem Staub zu machen. Die entlarvten Tunichtgute rappeln sich darauf hoch und türmen Hals über Kopf auf ihren viel zu groß geratenen Füßen in Richtung des Moores. Es dauert nicht allzu lange, bis die Trolle in der Wand aus Qualm und Rauch den Blicken der Freunde entschwunden sind.

Ein zweiter Seufzer entweicht hierauf dem Maul des Drachens, in diesem Fall jedoch ein Seufzer der Erleichterung, können die Gefährten beruhigt feststellen. In zahlreichen genau bedachten Worten schildert Lanhein den Freunden nun, wie die Trolle Balmung aus dem einzigen Grund heraus erschaffen haben, ihn damit zu töten. Mehr wollen die Abenteurer gar nicht wissen. Längst ist ihnen klar geworden, dass das Schwert endgültig den ihm bestimmten Platz erreicht hat. Gemäß der Sitte und dem Brauch der

eigenen Väter und Urväter, soll die Waffe schleunigst im Moor versenkt werden. Balmung möge hoffentlich für alle kommenden Zeiten dort verbleiben, auf diese Weise würde niemand mehr irgendwelchen Unsinn mit dem Schwert anstellen können.

Unverzüglich löst Ortrun mit fester Hand die Schwertscheide von ihrem Gürtel und Teutebrand steckt die Waffe in die Lederhülle, anschließend überreicht der Junge den Geschwistern Schwert samt Scheide. Feierlichen Schrittes tragen die Mädchen beides zu einem nahegelegenen See im Moor. Der Müllergeselle und der Drache folgen den Schwestern derweil in gebührendem Abstand, wobei sich Teutebrand ziemlich eingeschüchtert fühlt. Das Wesen an seiner Seite ist dermaßen riesig, dass der Junge jedes Mal seine Mütze ein Stückchen in den Nacken schieben muss, damit er überhaupt den Kopf des Drachens in luftiger Höhe erblicken kann. Diese ständigen Störungen sind der Elster offenbar zu viel, deshalb gibt sie ihren bisher so ruhigen Sitzplatz auf und wechselt erneut hinüber auf die Schulter von Ferun.

Mit ordentlich Schwung werfen die Schwestern die Waffe in den trüben See. Begleitet von einem lautstarken Plums, klatscht das Stück Eisen unter fontänenartigen, imposanten Spritzern auf das Wasser. Gleichwohl verspüren die Gefährten ein letztes Mal die Macht und die Magie des Schwertes. Geradezu wie wenn Balmung sich mit sämtlichen ihm zur Verfügung stehenden Kräften gegen das eigene Untergehen sträuben täte, derart erscheint es den Freunden. Eine immense Welle breitet sich in der Folge auf dem Gewässer in alle Richtungen aus, schlägt sodann heftig gegen die Ufer und lässt am Rand des Sees die Gischt gewaltig in die Höhe steigen.

Während das Schwert allmählich in den Fluten versinkt, gelten Teutebrands Gedanken den beiden Seherinnen. 'Ihre Aufgabe haben sie erfüllt, geradeso wie die alten Lieder es erzählen. Welche Auswirkung dies auf das Schicksal des Alten Volkes haben würde, sicherlich diese Ungewissheit blieb gleichwohl.' Ganz in sich selbst versunken sinniert der Müllergeselle vor sich hin, erst der folgende Warnruf der Elster holt ihn zurück in die Wirklichkeit. Er blickt auf und hoch am Himmel sieht der Junge zwischen den Wolken einen Falken kreisen.

Nachdem das Schwert Balmung schlussendlich in den Tiefen des Moores von Umbrosia verschwunden ist, stellt sich für die Gefährten die Frage, wie sie zurück nach Hause kommen sollen. 'Er würde sie gerne zur Ibensul bringen, dies wäre gar kein Problem', verspricht Lanhein den dreien ohne großes Zögern. 'Nichtsdestoweniger müsse er die Freunde jetzt schon warnen, vor dem was sie bei ihrer Rückkehr vorfinden würden', fügt der Drache hinzu. ' Vieles in ihrer Welt habe sich in der Zeit ihrer Abwesenheit verändert. Sicher würden die Abenteurer meinen, lediglich vier oder vielleicht fünf Tage wären seit ihrem Aufbruch aus dem Sommercamp vergangen. Bereits in diesem Punkt würden sie sich irren, da ein Tag in Umbrosia viel mehr sieben Tagen ihres gewohnten Lebens entspräche.'

'Ebenso wüsste er sehr wohl, dass die Gefährten nicht ohne Grund in das Schattenland gekommen wären. In diesem Punkt müssten sie sich keine Sorgen machen. Falls ihre Reise nach Umbrosia in irgendeiner Art und Weise Auswirkungen auf die Vorgänge jenseits des magischen Tores genommen hätte, dann sei dies inzwischen alles geschehen und somit Teil der Vergangenheit. Nichts davon würde sich im Nachhinein mehr ändern lassen. Die Menschen würden derlei Dinge, die ihnen widerfahren und auf welche sie selber keinen Einfluss nehmen können, schlicht und einfach Schicksal nennen.

Im Schattenland gebe es nichts, das sich damit vergleichen ließe. Wahrscheinlich würden sie es nicht verstehen können, aber in Umbrosia wären Begriffe wie Zeit, Schicksal, Vergangenheit oder Zukunft vollkommen egal. Dies liege daran, dass jegliche Sache auf dieser Seite des magischen Tores keinerlei Gewicht besäße. In dieser Welt passiere es oft, dass sich die ein und dieselbe Handlung gleich morgen nochmals ereignen würde und dann vollkommen anders aussehen und ausgehen könne, als das letzte Mal. Bei ihnen dagegen könne Vergangenes und Geschehenes nicht mehr rückgängig gemacht werden. Er selbst würde nicht eine Macht kennen, welche hierfür stark genug wäre. Desgleichen würde nicht ein Zauber existieren, der die Zeit jenseits des magischen Tores zurückdrehen könnte.'

Bei den letzten Worten Lanheins bemerken die Freunde, dass dessen Gesicht unvermittelt sehr nachdenklich wirkt. Nur allzu oft wurde der Drache von dieser tiefen Melancholie ergriffen, wenn er an die Welt dachte, aus der die Abenteurer stammen. Lanhein hatte sich schon ein manches Mal gefragt, ob er das Schattenland nicht verlassen sollte, um geradeso wie in den alten Tagen in der anderen Welt zu leben. Allerdings die alten Tage, die früheren Zeiten sie waren längst vergangen und die Zeit man konnte sie wirklich nicht zurückdrehen.

\*\*

Selbst viele kommende Generationen werden noch von den ungeheuerlichen Dingen erzählen, die sich in Abwesenheit der Gefährten in Ubil ereignet hatten. Begonnen haben die Vorgänge um das Unglück, von dem rückschauend zu reden ist, damit dass der Landvogt nach Feuchtau zur Unterstützung der Soldaten des Königs gerufen wurde. Mit Hilfe der Verstärkung hoffte der Königssohn aus Segmunda, endlich einen entscheidenden Sieg in dem Konflikt mit den Trebern zu erringen. Bereits in den Tagen zuvor war es zu einigen heftigen Gemetzeln zwischen den feindlichen Heeren gekommen, ohne dass hierdurch eine der Parteien die Oberhand erringen hätte können.

Überhaupt waren die kriegerischen Auseinandersetzungen im Laufe der Zeit zunehmend unkoordinierter und kopfloser geworden. Die geheimnisvollen

Bogenschützen, welche regelmäßig die Nachtlager der Truppen attackierten, sobald die Dunkelheit hereinbrach, mögen mit eine der Ursachen dafür gewesen sein. Natürlich meinte eine jede der beiden Kriegsparteien, das jeweils andere Heer wolle sie auf diese Art entmutigen und sie um die dringend nötige Erholung zwischen den Schlachten bringen.

Wirklich geklärt werden konnte diese Frage allerdings nicht, schnell waren diese Vorfälle daher in den weiteren Kriegswirren untergegangen. Völlig willkürlich hatten sich die Kämpfe in den Tagen vor dem Unglück mehr und mehr in die Auen nahe dem großen Strom bei Feuchtau verlagert. Vor allem das weitläufige Mündungsdelta des Flusses, an dessen Oberlauf gleichfalls Fentovia liegt, hatte sich zu einem einzigen großen Schlachtfeld entwickelt. Das Unglück sollte sich hier an einem Ort ereignen, der bei ortskundigen Einheimischen unter der Bezeichnung Geistersee bekannt ist.

Am Morgen des Tages vor den verhängnisvollen Ereignissen war der Landvogt mit dem größten Teil seiner Kämpfer in Fentovia aufgebrochen und den Fluss entlang marschiert. Den frischen Truppen machten bereits auf ihrem Anmarsch zum Ort der bevorstehenden Schlacht die ganze Zeit über heftige Regenfällen zu schaffen. Kurz bevor die Verstärkung sich gegen Mittag des darauffolgenden Tages mit dem Heer des Königssohnes zusammenschließen sollte, nahm das Unglück seinen Lauf. Gerade eben hatten sie Feuchtau hinter sich gelassen, da überraschte die Kolonne der marschierenden Männer eine mächtiger Wasserschwall, den in diesem Ausmaß sicherlich keiner erwartet hatte.

Beinahe überfallartig schwoll der harmlose Wasserlauf binnen kürzester Frist an und wollte daraufhin für partout nicht mehr zurück in sein Flussbett weichen. Zahlreiche Soldaten wurden von der plötzlichen Flutwelle mitgerissen und entschwanden auf Nimmerwiedersehen. Dem Landvogt schwante indessen Böses, denn erst gegen Abend begann die Flut zu fallen. Trotzdem sah sich der Gesandte des Königs genötigt, an Ort und Stelle ein provisorisches Lager für die Nacht errichten zu lassen. Früh am nächsten Morgen brachen die Truppen erneut auf, und im Laufe des Vormittags kamen ihnen tatsächlich nach und nach einzelne Soldaten der Nachhut des königlichen Heeres entgegen.

Erschreckend hörten sich deren Schilderungen der gestrigen Schlacht an. Die Berichte der Hand voll von Überlebenden unterschieden sich hierbei allerdings in den meisten Fällen erheblich. Zwar erzählten sie nahezu einstimmig von der Flutwelle, welche die Heere überrascht hatte, während die Kriegshandlungen im vollem Gang waren. 'Nur wenigen Soldaten sei die Flucht gelungen, der größte Teil beider Heere sei ertrunken', war dennoch das wenige Gemeinsame an allen Aussagen dieser vermeintlichen Augenzeugen. Der Verwalter des Königs trieb in der Folge seine Kämpfer umso mehr an, damit sie möglichst bald den Ort der Schlacht erreichen würden. Hoffnungslos dagegen

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

waren alle Versuche sich mit irgendwelchen verbliebenen Truppen zusammenzuschließen. Reste des einst so gewaltigen Heeres konnten schlichtweg nirgendwo gefunden werden. Desgleichen konnte kein Schlachtfeld in den Auen vor Fentovia ausgemacht werden. Nicht die geringste Spur der Soldaten, geschweige denn ein Lebenszeichen der beiden Königssöhne, war im Mündungsdelta des Flusses zu entdecken.

Hatte die versprengte Nachhut am Morgen noch von einem gigantische See berichtet, so hatte sich dieser in der Zwischenzeit offensichtlich in Luft aufgelöst. Kleinere Pfützen und einzelne Ausrüstungsgegenstände der Soldaten wurden entdeckt, jedoch nicht in dem Umfang wie es für solch ein furchtbares Unglück zu erwarten wäre. Gleichwohl konnte der Landvogt sich aus den verschiedenen Berichten und Fakten den ungefähren Hergang der gestrigen Schlacht zusammenreimen. Etwas anderes als sich auf den Weg nach Segmunda zu machen, würde ihm jetzt nicht übrigbleiben. Am Sitz des Königs angekommen, würde er dem Herrscher umgehend von den tragischen Ereignissen Meldung machen. Alleine beim Gedanken daran schnürte es dem Landvogt bereits die Kehle ab. Nein, freuen tat er sich nicht auf diese Aufgabe. Nichtsdestominder war dies das Einzige, das im Moment wohl gewiss war.

\*\*

'Einen sehr beständigen, heißen Sommer hätten sie damals gehabt', wussten die Stämme des Alten Volkes später zu berichten. 'Obendrein wäre es ein äußerst trockenes Jahr gewesen, da die ganze Zeit über ungewöhnlich wenig Regen gefallen sei. Deutlich habe man dies bei der Ernte spüren können, obwohl man nicht von einem ausgesprochenen Dürrejahr reden musste. Erst um den neunten Neumond nach der großen Winter-Zeremonie habe ein kräftiger, langanhaltender Regen eingesetzt. Hierdurch sei es zu einem der schlimmsten Hochwasser gekommen, an welches sich die Menschen am großen Strom erinnern könnten.'

'Sowohl in Ubil und in Ephalu als auch in Kerusci habe die Flut schwere Verwüstungen hinterlassen, welche noch lange danach zu spüren waren. Allgemein wurden die Menschen zu sehr verwegenen Thesen verleitet, die ein derartiges Unglück erklären sollten. Dies und das musste aus diesem Grund als Ursache für die Naturkatastrophe herhalten. 'Drachen wären plötzlich aus den Flüssen aufgetaucht, ungefähr zur selben Zeit wie der heftige Regen einsetzte', versicherten glaubhaft zahlreiche Zeugen mit einwandfreiem Leumund in mehreren Orten. 'Mit ihren mächtigen Schwänzen hätten die Fabelwesen solange das Wasser aufgepeitscht, bis dieses wütend aufgeschäumt wäre, um anschließend als mächtige Flutwelle ins Tal zu stürzen.'

Die Gerüchte von den Drachen verbreiteten sich in kürzester Zeit gleich einem Lauffeuer unter dem Alten Volk. Deshalb waren diese Geschichten in der Folge nicht

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

mehr so einfach aus der Welt zu schaffen. Eine Begründung für das hartnäckige Überleben der Erzählungen über die Fabelwesen mag überdies sein, dass es entlang des großen Stromes während des Sommers zu kriegerischen Auseinandersetzungen gekommen war. Erst als Anfang des Herbstes die Drachen aufgetaucht sind und es möglicherweise auch deshalb zu den großen Überschwemmungen gekommen war, seien die Kampfhandlungen zwischen den Königen aus Segmunda und dem der Treber eingestellt worden.

Die Erinnerungen an diese Ereignisse gingen dem alten Volk gleichwohl im Laufe der Zeit nahezu vollkommen verloren. Jahrhunderte später hatte lediglich eine Legende überlebt, welche mit einer gewissen Bestimmtheit dem hier vorgetragenen Geschehen zugeordnet werden kann. Diese an den Lagerfeuern beliebte Geschichte erzählt von einem einfachen Mädchen, welches einem Königssohn versprochen war. In den stürmischen Zeiten eines Krieges habe das frisch verliebte Paar einen glücklichen Sommer meist gemeinsam verbracht, bis der Bräutigam kurz vor der geplanten Hochzeit in eine Schlacht ziehen musste und dabei nahe des Flusses ertrunken sein soll.

Die Anwohner des großen Stromes zeigen noch heute gerne jedem Fremden die Stelle, an der sich dieses Unglück ereignet haben soll, sofern sich ein Reisender danach erkundigt. Nach wie vor soll man dort an bestimmten Tagen das Weinen des unglücklichen Mädchens hören können. Des Weiteren hat es sich in Murratal und Fentovia selbst bis in unsere Tage erhalten, dass weiterhin gerne und oft Geschichten über Drachen erzählt werden. Seltsamerweise ist dies ansonsten nirgendwo in Ephalu oder Ubil der Fall. Für die Kinder in diesen beiden Städten sind dagegen Drachen etwas ganz Gewöhnliches. Unter ihnen ist dieses Wesen meist sogar beliebter wie Hunde und Katzen.

### Epilog

Zu Hause zurück aus Feuchtau sitzt Rangubald am Abend in der kleinen Hütte in Murratal, um die Runenstäbe zu werfen. Aufs Neue konnte das Alte Volk mit Zuversicht in seine Zukunft blicken. Fürwahr, die Dinge sie hatten sich zum Schluss derart gefunden, wie es selbst der Runenmeister nicht erwartet hätte. Nicht minder war eine hochoffizielle Einladung der Anlass für seine vorausgegangene Reise nach Ubil gewesen. Unmittelbar nach dem Verschwinden und dem vermeintlichen Tod der beiden Königssöhne waren bereits jegliche Kriegshandlungen eingestellt worden. Der Herrscher aus Segmunda hatte sich jetzt mit dem König der Treber getroffen, denn es sollte Frieden zwischen den beiden Königreichen geschlossen werden.

Zumindest wurde von den Boten dieser Grund genannt, als den Führern des Alten Volkes die Aufforderung überbracht wurde, sich in Feuchtau einzufinden. Damit den Friedensverhandlungen ordentlich Gewicht verliehen werden konnte, wurde gleichzeitig um ein zahlreiches Erscheinen der Stämme gebeten. Manch einer war zuerst der Meinung gewesen, die Könige würden lediglich einen Sündenbock für den unglücklichen Kriegsausgang suchen. Dennoch hatte ein jeder seine Vertreter zu dem Treffen geschickt, von den Stämmen des Alten Volkes sind hier allen voran die Sippen aus Ubil, Sagumbra und Usipata zu nennen.

Erschienen waren gleichfalls die Abgeordneten aus Kerusci, Tenctera und Ephalu, ebenso wollten einige der kleineren Völker die Zusammenkunft nicht verpassen. Das Misstrauen, welches viele der Stammesführer im Vorhinein gegenüber der Einladung und der dafür angeführten Gründe geäußert hatten, erwies sich indes als durchaus berechtigt. Ähnlich einem Tribunal wurden ihnen in Feuchtau tatsächlich viele Frage gestellt, welche die Vorgänge während der kriegerischen Auseinandersetzungen betrafen. Die Vertreter der Stämme waren ausdrücklich dazu angehalten, alle ihre Berichte nach bestem Wissen und Gewissen abzuliefern.

Keine noch so unwichtig erscheinende Kleinigkeit blieb auf diese Weise unerwähnt, falls sie nur im Entferntesten in Verbindung mit dem verhängnisvollen Unglück der Königssöhne gebracht werden konnte. Freilich dass man von Wasser meist nass wird, außer wenn es richtig heiß oder kalt ist, sowie dass vor allem die Fische zum Schwimmen geboren wurden, dies wussten die Könige mit ihrem Gefolge auch vorher schon. Daneben waren die Abgeordneten des Alten Volkes auf das Äußerste darauf bedacht, die Gerüchte von den Drachen nicht zur Sprache zu bringen. Derartige Aussagen würden die Herrscher sicher nicht ernst nehmen, höchstens für abergläubische Schwätzer würde man sie halten.

Bei dieser Gelegenheit erfuhren die Anwesenden also so gut wie nichts Neues, das nicht bereits allgemein bekannt gewesen wäre. Allerdings konnten während der Befragung

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

zumindest einige gesicherte und verlässliche Angaben über den Unglücksort gewonnen werden. Für jeden der sich in den Auen vor Feuchtau nicht auskannte, war das mit Weiden, Birken und Buchen bewachsene Gebiet lediglich eines von zahlreichen unauffälligen Waldstücken, welche sich die Ufer des großen Stromes entlangzogen. Den Namen Geistersee hatte die Senke im unübersichtlichen Mündungsdelta des Flusses jedoch von den Einheimischen nicht zu unrecht bekommen.

Nach starken Regenfällen war von Jägern und Hirten des Öfteren berichtet worden, sie wären in der Gegend auf eine große, offene Wasserfläche gestoßen, die zuvor an dieser Stelle nicht vorhanden war. Keine Spur des ausgedehnten Teiches konnte hingegen entdeckt werden, wenn jemand dieses geheimnisumwobene Gewässer ein paar Tage danach suchen ging. Geradewegs wie man es sich von einem Gespenst erzählt, war der mysteriöse See mitunter aufzufinden oder eben auch nicht. Außerdem waren gelegentlich schon Wanderer in der selben Senke auf größere Mengen von Fischknochen gestoßen, was so fern des Flusses kaum zu erwarten war. Ein Biber oder möglicherweise ein streunender Bär habe in den Auen sein Revier und seinen Fressplatz, wurde dann gerne hierfür zur Erklärung angeführt.

'In ihrer Kindheit wäre der Fluss durch diese Gegend geflossen', meinten einige der ganz alten Bewohner von Feuchtau sich darüber hinaus erinnern zu können. 'Erst später nach einem früheren Hochwasser habe das Gewässer seinen Lauf verändert und würde deshalb heutzutage viel weiter südlicher in den Strom münden, als es zu jener Zeit der Fall gewesen sei.' Wesentlich schwerer fiel es hingegen das Kampfgeschehen am Tage des Unglückes nachzuvollziehen. Die Berichte der wenigen Überlebenden der Nachhut beider Truppen waren die einzigen halbwegs glaubhaften Angaben, welche hierzu vorlagen.

Demnach waren die beiden Heere am Nachmittag im Gebiet des Geistersees in blutige Kämpfe verstrickt. Verbissen und unerbittlich schlugen die Soldaten aufeinander ein, wodurch die Kämpfe auf dem Schlachtfeld ständig hin und her wogten. Die Bogenschützen zeichneten sich in dieser Phase der Schlacht besonders aus, indem sie einen unaufhörlichen Pfeilhagel über die beiden Heere legten. Beinahe hilflos schienen die Kämpfer diesem Beschuss ausgeliefert zu sein, denn die Niederschläge waren zwischenzeitlich wesentlich heftiger geworden. In dem dichten Regen hatten die unglücklichen Krieger kaum mehr eine Chance, die gefürchteten Geschosse zu erkennen, bevor sie von diesen getroffen wurden.

Bei Weitem stellte dies für die Truppen nicht die einzige Schwierigkeit dar, mit welcher sie sich auseinandersetzen mussten. Durch die außerordentlich intensiven Regenfälle war der lockere Waldboden innerhalb kürzester Zeit soweit aufgeweicht, dass die Kämpfer bis zu den Knöcheln im Schlamm versanken, mancher von ihnen steckte gar bis zu den Knien im Morast fest. Wenig später überflutete eine erste Flutwelle die

Senke, worauf diese rasant mit dem Wasser des über die Ufer getretenen Flusses volllief. Auf dem Schlachtfeld breitete sich darauf ein unbeschreibliches Chaos aus, in welchem ebenfalls die Armeen zusehends versanken, während sie gleichzeitig noch immer in schwere Kämpfe verstrickt waren.

Schlagartig hörte in der Folge zuallererst der Beschuss durch die Bogenschützen auf. Offensichtlich waren diese von dem rasch ansteigenden Wasser schlichtweg hinweggerafft worden. Die Lage der Truppen verbesserte dies indes wenig, nach und nach ertranken stattdessen immer mehr Soldaten in den unberechenbaren Fluten. Die Königssöhne auf ihren Pferden nahmen nichtsdestotrotz kaum Notiz davon. Der krankhafte Ehrgeiz an dem die beiden Anführer litten, ließ sie auch weiterhin einen hartnäckigen und aussichtslosen Zweikampf führen. Getrieben von Zorn und Missgunst, war ein grenzenloser gegenseitiger Hass zwischen ihnen entflammt und keiner der beiden wollte daher von dem Anderen ablassen.

Zumindest die treuen Pferde hatten bis dahin ohne zu murren den beiden Streithähnen gehorcht, derweil drohten die Gäule inzwischen ebenso zu ertrinken. Mit ihrem eigenen Überlebenskampf beschäftigt, scheuten die Rösser nun und sie warfen ihre Reiter einfach ab. Gleichwohl konnte selbst dies die Sprösslinge der Herrscher nicht bremsen, ohne Unterlass schlugen sie wie von Sinnen aufeinander ein. Indessen ist dies gleichfalls das Letzte, das von den Königssöhnen berichtet werden kann. In der starken Strömung und dem unaufhörlich anschwellenden Wasser gelang es nicht einmal mehr den Pferden, rechtzeitig das rettende Ufer zu erreichen. Trotz aller Bemühungen und Nachforschung konnte im Nachhinein nicht mehr über das Unglück in Erfahrung gebracht werden, als jenes was diesem knappen Bericht zu entnehmen ist.

Hinzuzufügen ist vielleicht noch, dass gleichermaßen am Unterlauf des Gewässers die Flut wahrgenommen wurde. Wie unschwer zu vermuten ist, hat das Hochwasser sogar im weit entfernt liegenden Segmunda zu einzelnen Überschwemmungen geführt. In den Tagen nach der Katastrophe sind ferner vermehrt Leichen von Soldaten flussabwärts an den Ufern des großen Stromes angespült worden, welche eindeutig ertrunken waren. Unter den Toten waren ebenfalls einige Kämpfer zu finden, die ihr Leben durch das Schwert oder den Bogen verloren hatten. Die sterblichen Überreste der Königssöhne sind hingegen nie wieder aufgetaucht.

Alle diese Begebenheiten untermauerten die vorliegenden Schilderungen über die Vorgänge am Unglückstag zusätzlich. Die Herrscher mussten sich schlussendlich mit der Erklärung zufrieden geben, der viele plötzliche Regen habe die Tragödie verschuldet. Aus diesem Grund waren die beiden sich genauso darin einig, auf eine persönliche Besichtigung des Unglücksortes verzichten zu wollen. 'Ein Feuer müsse auf jeder Seite des großen Stromes entzündet werden', ordneten die Könige anstelle dessen an. Für zwölf Vollmonde sollten die Flammen im Gedenken an das Unglück brennen,

ohne in dieser Zeit irgendeinmal zu erlöschen. Unübersehbar würden die Feuer als Mahnmal dienen und dergestalt dazu beitragen, die Erinnerung an das Geschehene wachzuhalten.

Der Schmerz über den Verlust des eigenen Sohnes war den alten Herrschern deutlich anzumerken. Von Gram und Kummer gebeugt, stützten sie sich gegenseitig auf der abschließenden Feier des Treffens in Feuchtau. Gleich nachdem die Sonne untergegangen war, wurde die sich bietende Gelegenheit genutzt, um die Gedenkfeuer zu entzünden. Bevor die beiden Gefolgschaften am nächsten Morgen zur Rückreise aufbrachen, versprachen die Könige in engem Kontakt miteinander zu verbleiben. Für alle zukünftigen Tage sollte auf diese Weise ein ähnliche Katastrophe zwischen ihren Völkern verhindert werden.

Unversehens schreckt der Runenmeister aus seinen verwinkelten Gedankengängen hoch. Ein heftiger Windstoß bläst das Tal herauf und Rangubald kann ein ungestümes Rauschen in den Bäumen vernehmen. Unten an der Linde hinter dem Haus sieht er, wie die Blätter ganz silbern glänzend in der Abendsonne flirren. Spät im Jahr ist es geworden und der Sommer war längst vergangen. Viel der Bäume von Murratal zeigen bereits das prächtige Farbenspiel, welches so typisch für den Herbst ist. Binnen Kurzem würde es zum ersten Mal schneien, in den letzten Tagen hatte schon manch eine der kühlen Böen danach gerochen.

Sicher der Schnee würde nicht liegen bleiben, entsprechend der Jahreszeit waren die Wetterwechsel dafür im Moment noch viel zu spontan. Den größten Teil der anfallenden Arbeiten hatte er das Jahr über erledigt bekommen, selbst wenn die meiste Zeit Brungard seine einzige Hilfe gewesen war. Vor dem bevorstehenden Winter wollte Rangubald unbedingt abermals auf den Markt nach Fentovia fahren. Gemäß seiner üblichen Gepflogenheiten würde er aus diesem Anlass bei der Wassermühle vorbeischauchen. Eben erst hatte er Friedenreich in Feuchtau getroffen und ihn gleich über seine Pläne unterrichtet.

'Ihm sei vor wenigen Tagen ein Pferd zugelaufen, während er und Kunrada damit beschäftigt waren, den Hafer zu schroten', hatte ihm der Müller bei dem Treffen erzählt. 'Bei seinem Auftauchen habe das Ross zwar ziemlich heruntergekommen und vernachlässigt gewirkt, dennoch habe man dem Tier sofort seine edle Abstammung angesehen. Wie dem auch sei, der Gaul würde sich auf alle Fälle prima mit dem alten Grauen verstehen und er beabsichtige das Tier in Zukunft vor seinen Wagen zu spannen. Seine Geschäfte für die er viel unterwegs wäre, würde dies erleichtern. Ein Pferd welches brav den Karren zieht, sei allemal schneller, als sich mit einem störrischen Esel herumplagen zu müssen und es diesen erst zu überreden gilt.'

Rangubald hatte ebenso Radewald auf der Versammlung in Feuchtau getroffen. Von

dem sichtlich gealterten Zeremonienmeister hatte er erfahren, dass Teutebrand demnächst nach Murratal heimkehren würde. An einem der folgenden Tage sollte der Sprössling an der Ibensul aufbrechen und gemeinsam mit den Schwestern sowie den Seherinnen würde er sich auf die Wanderung zurück nach Hause begeben. Die Mehrzahl der Teilnehmer hatte das Sommercamp in den letzten paar Wochen nach und nach verlassen und die fünf gehörten zu den Wenigen, welche im Augenblick noch dort anwesend sind. 'Mit der ungewohnten Situation sei sein Sohn die meiste Zeit ganz gut zurechtgekommen, obwohl dem Jungen die Jagd offenbar nicht viel Freude bereiten würde', hatte Radewald dem Runenmeister bei ihrem Gespräch in Ubil des Weiteren berichtet.

'Teutebrand wäre mehrere Wochen lang ganz alleine mit den beiden Töchtern von Friedenreich in den Wäldern unterwegs gewesen. Er selbst sei zu dieser Zeit wiederholt mit einigen der anderen Jugendlichen auf die Jagd gegangen und von daher könne er wenig über die Gründe hierfür berichten. Es wäre allemal besser, wenn der Junge Rangubald dies selber erzählen würde. Jedenfalls habe es viel Aufregung um ihre Rückkehr in das Lager an der Ibensul gegeben. Eines Tages wäre plötzlich ein Drache auf dem kleinen Fluss aufgetaucht und dieser hätte die drei am Ufer abgesetzt. Daraufhin habe das seltsame Wesen kehrtgemacht und anschließend sei es wieder den Wasserlauf hinaufgeschwommen. Währenddessen hätten Ferun, Ortrun und Teutebrand beieinandergestanden und sie hätten noch für einige Zeit dem riesigen Tier hinterhergewunken. Mehrere der Jugendlichen die an diesem Nachmittag im Lager zugegen waren, würden dies beschwören.'

Gleichwohl erstaunten Radwalds Erzählungen den Runenmeister nicht allzu sehr. Von Drachen hatte Rangubald in den vergangenen, stürmischen Tagen bereits des Öfteren gehört. Neuerdings erschien es ihm, als kämen diese Fabelwesen ein weiteres Mal bei dem Alten Volk schwer in Mode. Jetzt aber genug der Grübeleien, denn er wollte schließlich die Runen befragen. Nach seinen kürzlich gemachten Erfahrungen mit den kleinen Holzstäben hatte er sich extra einen zweiten Satz von ihnen besorgt. 'Wenn der ersten Wurf durch einen weiteren Wurf bestätigt werden würde, dann könnte er sich in Zukunft vielleicht über die Bedeutung der Runen etwas sicherer sein', hatte der Runenmeister sich dabei überlegt.

Entschlossen nimmt Rangubald nun die Runenstäbe in die Hand und wirft sie vor sich mit geschlossenen Augen hoch in die Luft.

┌─┐┌─┐  
└─┘└─┘

┌─┐┌─┐  
└─┘└─┘

## Die Nebel der Zeit – Triangelum Teil 2

Was diese seltsamen Zeichen zu bedeuten haben, dies weiß selbst er als Runenmeister nicht. Verblüfft ob dem Ergebniss seines Wurfes, schüttelt Rangubald ratlos den Kopf. Viel Zeit um sich über die Bedeutung der Zeichen klar zu werden, bleibt ihm indessen nicht, denn genau in diesem Moment klopft es von draußen kräftig gegen die Tür. Vor der kleinen Hütte steht Brungard, die gerade am Feuerholz holen ist. 'Wann er endlich Feierabend machen wolle?', fragt sie ihn. 'Das Abendessen stehe auf dem Tisch und er solle doch recht bald zu ihr hinunterkommen.'

\*\*

Persönliches Schlusswort:

Triangel-um Teil 1, 'Dragon Dreams' und Triangel-um Teil 2, 'Die Nebel der Zeit', hierbei handelt es sich um einen weiteren schriftstellerischen Versuch des Autors von 'Joking Everywhere' und 'Battlefield Tempelhof' im Bereich der Fantasy-Erzählungen.

Zum Teil ist dies gewiss richtig. Bei meinen Outdoor-Aktivitäten war ich vor einiger Zeit auf dem Hörnle in Richtung Schiller Museum unterwegs. In der Streuobstwiese, auf Höhe der Baumschule, habe ich mir ein Paar Äpfel von einem Baum gepflückt. Obwohl es eigentlich bereits zu spät für die Apfelernte war, hingen da noch mehrere Leinentaschen voll an den Bäumen. Plötzlich sehe ich über der Wiese einen Turmfalken stehen. Um genau zu sein, es war ein Merlin, der dort wohl auf eine Feldmaus oder einen Maulwurf lauerte.

Einen kurzen Augenblick später taucht eine Elster auf, fliegt direkt über dem Falken hinweg. Bei dieser Gelegenheit konnte man sehr gut erkennen, dass ein Merlin ein ziemlich kleiner Raubvogel ist. Mit ihren langen Schwanzfedern ist eine Elster im Vergleich dazu fast das größere Tier. Woanders konnte ich ab und an ebenfalls schon einen in Freiheit lebenden Steinadler beobachten. Nun dies gehört allerdings zu einer völlig neuen Geschichte.