

Das Dschin-Ohr

Ein Abenteuer auf Midgard

von Dres Schultz

Kapitel 1

Es war ein wunderbarer Tag in den Küstenstaaten. Die Sonne schien und es hatte den blauesten Himmel seit langem. Elderon war in der Nähe des Meeres an der Steilküste unterwegs. In den Hainen entlang der Steilküste sollte es einige seltene und sehr wirksame Heilpflanzen geben, so war es ihm von einigen ansässigen Priestern und Kräutlerhexen gesagt worden. Elderon war ein Heiler. Daher erweckte diese Information seine Neugierde und sein Interesse. Aber auch ohne diesen Hintergrund wäre es ein Genuss gewesen, an diesem Tag hier durch die Haine zu spazieren.

Es war schon einige Zeit ruhig gewesen nach dem letzten Abenteuer. Und Elderon hatte die Zeit reichlich genutzt, seinen eigentlichen Reichtum, seinen Wissensschatz, zu mehren. Er lehnte es nicht ab etwas von menschlichen Lehrmeistern zu lernen, obwohl er dem Volk der Elfen angehörte. Doch die Menschen in ihrem einfältigen Gehabe, wollten ihr weltliches Gut in Form von Gold mehren. Und so hatte sich sein Anteil, den er aus dem letzten Abenteuer erlöste, doch mit der Zeit weiter dezimiert. Aber das war heute ohne Belang, auch wenn in seinem Hinterkopf sich die Einsicht verstärkte, dass er sich in naher Zukunft diesem Problem zu widmen hatte.

Nach ihrem letzten Abenteuer waren er und auch einige andere aus seiner Gruppe hier geblieben, unter anderem da es einige Sachen gab, die man nur hier lernen konnte. Ihm viel die Verückung des Glücksritters (Elderon hielt ihn aber für einen Dieb!) aus seiner Gruppe ein, als er von dem tevarischen Fechtstil hörte, den man halt nur in Tevara erlernen konnte. Wahrscheinlich war der Tunichtgut schon da, um es zu erlernen.

Elderon war hier in Orsamanca im Jodelkeller untergekommen, um seinen Studien nachzugehen. Er empfand die Idee der Gebrüder Jodel auf der gesamten Welt Gasthäuser im gleichen Stil einzurichten nicht als wirklich überwältigend aber am Orte handelte es sich beim Jodelkeller um das Haus in dem die beste Leistung, gemessen am Preis, geboten wurde.

In diesen Gedanken versunken, durchwanderte Elderon die Haine bis es Abend wurde. Die Sonne versank langsam im Westen im Meer und Elderon beschloss die Stadt aufzusuchen bevor die Sonne endgültig am Rand der Scheibe verschwunden war. So wanderte er, bereichert um einige Heilpflanzen, zurück in Richtung Orsamanca. Seine Seele fühlte sich gestärkt und gereinigt an aber auch erfüllt von dem Gedanken an erneute Abenteuer. Nicht nur um die stark geschrumpfte Kasse erneut seinen Bedürfnissen für die Fortführung seiner Studien anzupassen, auch gab es noch viele Wunder und Seltsamkeiten zu entdecken. Mit Einbruch der Dunkelheit erreichte er den Jodelkeller.

Grusim viel auf in Orsamanca. Auch wenn er schon öfter hier war, ist der Anblick des 2 Meter großen Hünen hier in den Küstenstaaten doch ein seltener und ungewohnter Anblick. Grusim ist ein rothaariger Nordmann aus Waeland. Die von ihm geführte Waffe, ein Morgenstern, ist ebenfalls eine nicht wirklich häufig gesehene Waffe hier im Land, die Grusim, neben seiner außergewöhnlichen Kleidung, auffällig macht. An Kleidung trug er derben Leinen als Grundbestandteil. Die Felle hatte er in einem für ihn so heißen Land wie den Küstenstaaten in das Gepäck verbannt. Ebenso die Plattenrüstung. Er erwartete keinen Streit und so war er nur in Leder gerüstet. Selbst das sah schon beeindruckend genug aus, um den auch noch so mutigen Draufgänger-Jüngling, den es natürlich in jedem Dorf gab, von einem schmerzvollen Fehler abzuhalten. Auch seine Profession war recht leicht zu erkennen. Man sah ihm an, dass er der Mann fürs Grobe war. Und die meisten Abenteurergruppen wären wohl froh gewesen, diesen Söldner als einen der Ihren bezeichnen zu können.

Grusim hatte die letzte Zeit damit verbracht, seine Fähigkeiten in der Kampfkunst zu verfeinern. Auch das taten die Lehrmeister nicht kostenlos, obwohl es ihnen doch eigentlich eine Ehre hätte

sein müssen, dem Grusim ihr Wissen zur Verfügung zu stellen. Wie dem auch sei, es zog Grusim wieder auf Abenteuer. Und das nicht nur wegen der zu erwartenden Schätze. Wenn er ehrlich zu sich hätte sein sollen, so hätte er zugeben müssen, dass auch Spaß und Abenteuersucht seine Triebfeder war. Im Hafen von Orsamanca hatte er einen seiner alten Gefährten, Neptun, getroffen und war frohen Mutes auch andere seiner Gruppe wohlbehalten wieder zu treffen. Er schnappte sich also Neptun und war auf dem Weg in den Jodelkeller. Er mochte den Jodelkeller. Deftiges Essen, große Portionen, die auch ihn satt machten, gutes Bier und das alles zu wirklich akzeptablen Preisen. Die Zimmer waren ordentlich und das Publikum war nicht der letzte Abschaum... Es war also eine wirklich gute Mittelklasse Unterkunft, die er in diversen Städten schon genutzt hatte. Der Standard war auch immer von gleich-gutem Niveau gewesen, egal in welchem Jodelkeller er auch abgestiegen war. Kurz – eine echte Empfehlung!

Neptun erblickte den Nordmann Grusim im Hafen. Neptun war ein Glücksritter, andere würden sagen ein Tunichtgut oder ein Schwiegermuttertschreck. Er genoss das Leben und war einem Abenteuer nie wirklich abgeneigt. Sein impulsives Verhalten hatte ihn in seiner Jugend so manchen Fehler machen lassen, aber was einen nicht Umbringt, härtet ab. Einen dieser Fehler, der ihn hätte umbringen können, hatte er gerade erst abgelegt.

Als Waffe nutze Neptun bisher immer ein Schlachtbeil, wie er es damals vom Dorfschmied verpasst bekommen hatte. Der Schmied wollte das Ding damals loswerden, da es viel Platz wegnahm und der Besteller dieses Gegenstandes bereits seit 15 Monden überfällig war. So hatte er es Neptun untergejubelt und diesen in seiner Meinung bestärkt, es sei die richtige Waffe für ihn. Leider war dem nicht so. Neptun war zwar einigermaßen groß, aber nicht so breit wie man mit solch einer Waffe hätte sein sollen. Es war ihm nicht möglich, die Waffe mit nur einer Hand zu führen und so musste er beim Einsatz dieser Waffe immer die Deckung durch eine Verteidigungswaffe vernachlässigen. Die Waffe war einfach nicht die richtige Wahl. Und er hatte sich mittlerweile davon überzeugen lassen, dass ein Kurzschwert die passendere Wahl für ihn war.

Neben den kämpferischen Vorteilen passte diese Waffe auch viel eher zu seiner Kleidung. Er trug modische Bekleidung aus guten, feinen Stoffen, so wie es die Frauen mögen. Auf Reisen legte er hierzu einen Lederharnisch an, nicht nur um sich vor rachsüchtigen Ehemännern zu schützen. Er war gewannt mit dem Wort und auch dem Weibsvolk wusste er zu gefallen.

Es war nicht das erste Mal, dass sie in Orsamanca den Jodelkeller zum Quartier nahmen. Als sie zusammen im Jodelkeller eintrafen, machten sie es sich im Schankraum bequem. Es war schon später Nachmittag und die Zeit bis zum Abendmahl war nicht wirklich mehr lange. Es lohnte sich nicht mehr das Zimmer zu beziehen. Grusim ging zwar zum Wirt und bestellte ein 4 Bett Zimmer aber er wollte erst mal die Kehle ölen. Neptun war mit dem Alkohol vorsichtiger. Er trank selten und auch nur in kleinen Mengen. Er wollte immer Herr seiner Sinne sein und konnte den berauschenden Getränken daher nicht viel abgewinnen und trank nur bei Gelegenheit mal einen guten Wein. Er hatte in seinem Leben als Abenteurer schon viel Spott deswegen ertragen müssen. Schon trabte der Wirt heran und schwang einen riesigen Krug Bier für Grusim auf den Tisch. Und auch ein Saft für Neptun fand seinen Weg in einem Krug auf die Tischplatte. Den Krug schon am Hals bestellte Grusim nuschelnd noch ein Bier und setzte den Krug erst wieder ab als er leer war. In diesem Moment kam schon der Wirt mit dem nächsten Krug an. Neptun regte sich nicht, aber er staunte schon, wenn der Nordmann trank. Er hatte selten jemanden gesehen, der so viel vertrug. Die Wirtin hatte auch ein Erbarmen als Grusim's Magen so laut knurrte, dass einige Gäste schon erschreckt aufschauten. Sie brachte die gewohnt große Portion vom Stammessen. Heute gab es eine Pfanne in der sich Nudelplatten, Käse und Thunfisch abwechselnd schichteten. Wie es im Jodelkeller üblich war, konnte man für den Preis des Essens so viel Essen, wie man wollte oder konnte, was bei Leuten vom Schlage Grusim's das gleiche war. Auch die anderen Gäste murrten nach dem Essen als sie sahen, dass die Neuankömmlinge schon bekamen. Aber Grusim brauchte nur einmal grunzend aufzuschauen und es herrschte wieder Frieden. Grusim war beim Essen nicht sehr gesprächig, schon gar nicht wenn er Hunger hatte. Neptun respektierte das. Er erroierte schon im Raum eine Bettgesellschaft für

diesen Abend zu ergattern. Er sah aber nichts passendes und beschloss, dass es noch zu früh war. Und das, obwohl es draußen langsam Dunkel wurde.

Die Tür öffnete sich und Elderon trat ein. Noch bevor er sich im Schankraum umgesehen hatte, rief ihm Neptun ein fröhliches „Hallo“ entgegen. Elderon wusste nicht, ob er sich freuen sollte, die beiden wieder zu sehen. Das lag daran, dass es zweierlei zum Ausdruck brachte. Zum Einen die Aussicht auf neue Erfahrungen, die man halt nur in Abenteuern sammeln konnte. Zum Anderen bedeutete es aber auch, dass er seine Studien hier am Ort würde unterbrechen müssen. Er wusste im Moment nicht, was im von diesen beiden Optionen gefallen würde.

„Es freut mich, euch wohlbehalten und guter Dinge wieder zu sehen“, entgegnete er den beiden Gefährten. „Wo habt ihr Snir und Ginius gelassen?“. „Snir ist nicht mit uns gewesen.“ antwortete Grusim mit vollem Mund. „Ich habe gehört, dass er sich in Tevara herumtreibt, um diesen neuen Fechtstil zu erlernen“ und etwas leiser... „blödes rumgefuchtel mit diesem Grillspieschen...“.

„Nein, von Snir habe ich seit dem letzten Abenteuer nichts gehört. Und Ginius wird sich wohl in einem der umliegenden Wälder aufhalten. Er hatte auf jeden Fall geplant sich mit uns zu treffen.“ tat Neptun kund.

Ginius war ein Druide. Er empfand nicht wirklich viel für Städte und Ansiedlungen von Menschen. Die ihn kannten titulierten ihn im Scherz gerne mal als Baumkuschler und sein äußeres sah wirklich so aus, als habe er gerade ein Handgemenge mit einer borkigen Eiche hinter sich. Seine Kleidung sah aus, als ob sie aus Moos bestand und er führte stets einen geschwungenen Stab mit sich, welchen er gut zu führen wusste.

„Ansgar wird morgen eintreffen. Ich habe ihn bereits vor ein paar Tagen getroffen und er erzählte mir, dass er noch einmal Egon besuchen wollte.“ erwiderte Elderon

Ansgar war ein Krieger, nicht so etwas wie ein Söldner. Ein Mann von Ehre. Er hatte damals mit geholfen die Frau von Egon zu befreien, nachdem die Gruppe selbst bei ihrer Entführung mitwirkte. Dies geschah aber nur , da die Gruppe hinterhältig getäuscht worden war. Wie es sich für einen Ehrenmann gebührte, hatte insbesondere Ansgar nicht geruht, bis Egon´s Frau wieder befreit und wohlbehalten zurück war. Es ist unnötig zu erwähnen, dass die hinterhältigen Frefler einem grausamen Schicksal erlagen...

Egon ist ein wohlhabender, exzentrischer, grauer Hexer, der ein Landgut etwa einen Tagesritt von Orsamanca bewohnt. Es handelt sich um einen Turm. In diesem betreiben sowohl Egon seine magischen Forschungen als auch seine Frau ihre Erfindungen von mechanischen Meisterwerken. Insgesamt ist dies aber eine andere Geschichte, welche ein eigenes Abenteuer bildet. Aus diesen gemeinsamen Erlebnissen hat sich eine Art Freundschaft entwickelt und jeder aus der Gruppe ist ein gern gesehener Gast im Turm von Egon. Besonders Ansgar ist von den Erfindungen und dem technischen Verständnis Egon´s Frau angetan und genießt die Diskussionen. Wenn Ansgar auf der Ecke ist, nutzt er immer die Gelegenheit zu einem Besuch im Hause Egon.

Mittlerweile brachte der Wirt den abendlichen Rotwein für Elderon und auch eine der Pfannen mit dem Stammgericht. Nach dem Genuss des Abendmahles tauschten sie ihre Erfahrungen der letzten Wochen aus in denen sie Ihrer Wege gegangen waren. In dem Rahmen verlief der Abend wie im Flug und das obwohl heute Abend nicht mal ein Barde aufspielte. Sie schauten noch nicht mal am Schwarzen Brett vorbei, so angespannt unterhielten sie sich über die Erfahrungen, die sie in den letzten Wochen gesammelt hatten. Es war im Ernstfall wichtig zu Wissen auf welche Fähigkeiten der Gefährten man zurückgreifen konnte. Sie waren die letzten, die an diesem Abend den Schankraum verließen. Und als sie aufbrachen Richtung ihrer Zimmer hatte der Wirt schon lange zu gesperrt. Grusim und Neptun hatten ihr 4 Bett Zimmer für sich allein und Elderon suche das von ihm seit Wochen bewohnte Einzelzimmer der gehobenen Klasse auf. Die Nacht hatte sich schon lange über Orsamanca gesenkt und der Morgen war bereits näher als der Abend.

Ansgar war diesen Morgen bereits früh aufgestanden. Er hatte sich bereits gestern Abend von Egon und seiner Frau verabschiedet, da er wusste, dass die beiden nicht zu den Frühaufstehern gehörten. Er hatte noch einen Tagesritt vor sich, um nach Orsamanca zu kommen und er wollte seine Gefährten nicht warten lassen. Daher nahm er nur ein schnelles Frühstück in der Küche. Er war dankbar, dass die Küchenmagd ihm ein Paket für die Reise gemacht hatte und auch anscheinend nicht geizig gewesen war. Das Aufsatteln war für den Krieger ein leichtes und es war so geschwind erledigt das der herbeieilende Stallknecht nur noch eine Staubwolke zu sehen bekam. Schnellen Schrittes eilte er mit seinem treuen Pferd den schon so bekannten Weg Richtung Orsamanca. Seine wenigen Habe belasteten das Pferd nicht sonderlich und so kam er gut und schnell voran.

Eigentlich wollte Ansgar gerade eine Mittagspause einlegen. Er war schon gute sechs Stunden unterwegs gewesen. Aber irgendwas stimmte nicht. Er nahm entfernt Kampfärm wahr. Aus der Vergangenheit wusste er, dass in dieser Gegend auch große Spinnen nicht selten waren und die konnten, besonders wenn sie überraschend aus dem Hinterhalt angriffen, auch eine Gefahr für erfahrende Kämpfer darstellen. Er, d.h. das Pferd, beschleunigte nochmals. Sein Pferd bot die letzten Reserven auf und der Kampfärm kam schnell näher. Schon sah er die Ursache für den Kampfärm. Eine Gruppe von drei düster gekleideten Ganoven umringten eine Art Waldschrat. Den Waldschrat erkannte Ansgar sofort als seinen alten Gefährten Ginius. Und anscheinend wollten die drei Fremden nicht mit Ginius diskutieren. Die drei sahen aus wie eine Gruppe von Wegelagerern. Nicht gerade das, was man als heldenhafte Recken bezeichnen würde. Der Druide wehrte sich mit allen ihm zu Gebote stehenden Mitteln. Und auch wenn die drei nicht wie hoch ausgebildete Söldner kämpften, so war doch ihre Überzahl ihr Vorteil und die Situation war für Ginius nicht zum Besten. Noch im Reiten zog Ansgar sein Schwert. Er war es gewohnt auch vom Pferd aus zu kämpfen. Er war froh, dass er heute morgen zumindest noch die Lederrüstung angezogen hatte.

Ginius war bereits ziemlich erschöpft aber von seinen Gegnern sah nur einer schlecht aus. Ginius hatte seine Angriffe auf einen der Gegner konzentrieren müssen. Ein Zaubern war für ihn zu riskant, da seine Konzentration durch die ständig reihum in kurzen Abständen geführten Angriffe der drei Gegner zu stark gestört war. So blieb ihm nur die konventionelle Methode sich mit seinem Kampfstab zur Wehr zu setzen.

Den heranstürmenden Ansgar bemerkten nur zwei der drei Gauner. Der Dritte hatte den heranstürmenden Ansgar nicht wahrgenommen. Das rächte sich noch in den nächsten fünf Sekunden, da Ansgar keine Gnade mit dem Pack kannte. Noch im Ansturm hatte er ausgeholt und hieb im Abspringen von seinem Pferd zu. Der Stahl des Schwertes trennte oberhalb der Kettenrüstung den Kopf vom Hals. Der Wegelagerer hat seinen Richter nicht mehr gesehen.

Dadurch verbesserte sich das Verhältnis sofort. Der Zweite Wegelagerer wendete sich umgehend Ansgar zu. Somit stand es eins zu eins. Der Gegner von Ginius war der bereits angeschlagene. Er fingerte eine kleine Phiole vom Gürtel und öffnete sie geschickt mit einer Hand. Ginius bemerkte, dass sein Gegenüber einen Trank zu sich nehmen wollte. Er hatte dem Gegner im verlaufe des Kampfes schon einigen Schaden zugefügt und es hatte für Ginius den Anschein, dass der Trank, den sein Gegner zu sich nehmen wollte, keine Wirkung haben würde, die es Ginius leichter gemacht hätte. Daher versuchte Ginius einen Zauber zu wirken. Er sprach einen kurzen Spruch, gestikuliert unscheinbar und eine Silbernadel, welche er aus einer der vielen Taschen fingerte, flog in Richtung Gegner. Der Erfolg stellte sich Augenblicklich ein. Der Wegelagerer schrie auf vor Schmerzen und lies bei der Gelegenheit auch gleich die Phiole mit dem Trank fallen. Der Schmerz gab dem Wegelagerer den Rest. Er konnte sich nur noch am Boden krümmen auf dem auch die Flüssigkeit aus der Phiole langsam im Boden versickerte.

Ansgar hatte weniger Glück. Der zweite Wegelagerer hatte sich ihm zugewandt und wollte Rache für seinen gefallenen Freund. Das Schicksal seines anderen Freundes hatte er nicht wahrgenommen. Vielleicht hätte er sonst von seinem Vorhaben abgelassen und sich ergeben und getrollt. So aber hieb er mit voller Wucht zu und legte seine gesamte Wut in den Hieb hinein. Der Angriff verfehlte sein Ziel nicht. Im Gegenteil, er strafte eine Unachtsamkeit von Ansgar ab, der seinen Waffenarm

zu ungeschützt hielt. Das Schwert traf direkt in den Waffenarm und Ansgar ließ das Schwert fallen. Und nicht nur das! In seinem Unglück war der Treffer so tief, dass er den Arm kaum noch bewegen konnte. Ansgar drehte sich weg und zog ein Schild von der Rückenhalterung, um sich zunächst Schutz zu verschaffen. Der Wegelagerer fühlte sich überlegen und war in seiner Rachsucht wie im Rausch. Ansgar nahm die Bedrohung durchaus wahr, er war aber zu professionell, um in Panik zu geraten. Den nächsten Angriff seines Gegners parierte er mit seinem Schild und auch der nächste Hieb des Wegelagerers erreichte nicht sein Ziel. Trotzdem schien es nur eine Frage der Zeit bis ein Treffer durchkam und der Wegelagerer kämpfte wie im Berserkerrausch.

Der Zauber hatte Ginius fast alles von seiner Kraft geraubt und so sah er sich nicht in der Lage aktiv in den Kampf einzugreifen. Aber er hatte auch die brenzlige Lage von Ansgar wahrgenommen. Daher entschloss er sich seine letzten Kräfte aufzubieten und noch einen Zauber zu wirken. Er kramte Lotusblütenstaub aus einer anderen seiner Taschen hervor. Er fing an zu gestikulieren und einen Spruch zu murmeln. Ansgar hatte in der Zwischenzeit schon seine liebe Not die Angriffe zu parieren. Der Spruch kam und Ginius pustete mit letzter Kraft den Staub in Richtung des Angreifers. Ob der Erschöpfung musste Ginius sich setzen und hoffte, dass der Zauber, den er gesprochen hatte, seine Wirkung nicht verfehlte.

Eben noch in wildem Blutrausch sackte der Wegelagerer plötzlich zusammen und zu Ansgar's erstaunen fing er an zu schnarchen. Er schaute kurz zu dem Druiden hinüber, der ihn erschöpft anlächelte und wusste sofort, dass da ein Zauber von Ginius im Spiel war. Schnell band er die beiden noch lebenden Wegelagerer. Sie hatten offensichtlich keine Pferde dabei. Es schien also, dass sie entweder lange gegangen waren oder in der Nähe Quartier hatten. Auf jeden Fall wollte Ansgar nicht länger als nötig bleiben und bis Orsamanca war es noch gut drei bis vier Stunden zu reiten. Der Tote würde sich wohl nicht mehr davon machen. Die anderen beiden warf er über sein Pferd. Er half dem erschöpften Ginius auf, der nur ein japsendes „Das war knapp. Dank dir, Ansgar!“ heraus brachte. „Aber dich immer gerne!“ erwiderte der nicht minder unter der Erschöpfung leidende Ansgar. „Seid Ihr wohlbehalten?“ wollte Ansgar von dem Druiden wissen. „Ja es wird schon gehen“, erwiderte der Druiden. „Nichts, was eine Rast und ein ruhiger Abend bei Freunden nicht wieder kurieren könnte...“. „Wir sollten sehen, dass wir weiterkommen und dieses Gesindel bei der Stadtwache von Orsamanca abliefern. Stört es euch, wenn wir uns euer Ross teilen, um die Strecke schneller zu bewältigen? Ich befürchte, wir sollten uns nicht zu lange in diesem Gebiet aufhalten. Wahrscheinlich sind Gesellen dieses Packs in der Nähe, eventuell haben sie auch ihr Lager in der Umgebung, es sind keine Pferde von ihnen zu sehen.“ „So lasst uns denn aufbrechen!“, erwiderte Ginius und hatte sich bereits auf seine Pferd hochgezogen. Auch Ansgar schwang sich hinauf und nahm sein Pferd am Zügel. Sie folgten dem Weg weiter Richtung Orsamanca. Ansgar hielt die Hand in Schonung. „Wenn ich etwas zu Kräften gekommen bin, werde ich mir euren Arm einmal ansehen und hoffe, helfen zu können.“, bot der Druiden an. „Dankt euch. Ich werde den Arm erst mal versuchen notdürftig zu verbinden und zu schonen bis es Zeit für eurer Behandlung.“, erwiderte Ansgar.

Der Weg führte weiter durch lichten Wald und es ging durch den Sonnenschein, der unwirkliche Strahlen durch das Laubdach warf. Sie trafen bis kurz vor Orsamanca niemanden mehr und ob ihrer Erschöpfung vergingen die drei ein halb Stunden auch schweigend. Als sie Orsamanca erreichten hielten sie direkt am Tor bei der Stadtwache an. „Wohl an Herr Sergeant! Uns ist Unrecht widerfahren auf dem Weg hierher. Wir sind von diesem Gesindel überfallen worden. Einer hat sein Unrecht nicht überlebt und ist im Kampf gefallen. Er liegt etwa drei bis vier Stunden entfernt in nordwestlicher Richtung auf dem Weg. Wir hatten keine Möglichkeit, seinen Leib zu transportieren.“ „Macht euch keine Sorgen mehr Herr...“, forderte der Sergeant Ansgar auf seinen Namen zu nennen. „Ansgar ist mein Name. Ginius ist mein Gefährte der mit mir reist.“, erwiderte Ansgar. „Ihr braucht euch keine Sorgen mehr zu machen Herr Ansgar.“, sprach der Sergeant weiter. „Wir werden dieses Gesindel unserer Gerichtsbarkeit und seinem Richter zuführen. Wo können wir euch erreichen, falls noch fragen sind.“, wollte der Sergeant wissen. „Wir werden im Jodelkeller Logis beziehen und stehen euch natürlich jederzeit gerne zur Verfügung, falls noch Fragen sind.“, mit diesen Worten und

dem wohlwollenden Nicken des Sergeanten im Blick hob Ansgar die beiden Wegelagerer von seinem Pferd und warf sie zu Boden. Keiner von den Beiden hatte ein Wort von sich gegeben. Ansgar bestieg seine Pferd und schlug den ihm schon bekannten Weg zum Jodelkeller ein. Es war bereits später Nachmittag und die Zeit bis zum Abendmahl war nicht mehr lang. Er bemerkte die Abscheu des Druiden vor der Stadt obwohl dieser sie sehr gut versteckte. Er kannte Ginius halt schon ziemlich lange. Zehn Minuten später erreichten sie den Jodelkeller und führten ihre Pferde in den Stall.

Nachdem die Pferde versorgt waren, gingen Ansgar und Ginius in den Schankraum und erblickten gleich ihre drei Gefährten. Elderon, Grusim und Neptun erwarteten die beiden bereits. Sie hatten ihren Bummel über den Markt von Orsamanca früher abgebrochen, um das Treffen mit Ansgar und Ginius nicht zu verpassen, aber die beiden waren spät dran. Schnell war die Geschichte von dem Überfall der Wegelagerer erzählt und es wurde nichts weggelassen oder übertrieben. „Habt ihr schon am schwarzen Brett nach einer neuen Aufgabe geschaut?“, wollte Ginius wissen. Er wollte das Erlebnis vom Nachmittag schnell hinter sich lassen. „Nein. Das haben wir noch nicht.“, erwiderte Neptun „Oder hast Du schon?“, gab er die Frage an Elderon weiter. „Nein. Aber das lässt sich schnell nachholen“, gab Elderon zurück. Er stand auf und schlenderte in aller Ruhe zum schwarzen Brett.

In jeder Abenteurer Gaststätte, die was auf sich hielt, gab es ein schwarzes Brett. An diesem konnten Auftraggeber ihre Aufgaben anschlagen und so geeignete Leute finden. Selten wurden auch Aufgabengesuche angeschlagen. Der Wirt wusste eigentlich immer ziemlich genau, was an seinem Brett los war, hielt sich aber ansonsten im Hintergrund. Anschlagen konnte jeder, der schreiben konnte oder jemanden kannte, der dies für ihn erledigen konnte.

Als Elderon an das schwarze Brett schaute, sah er sofort, dass im Moment nicht gerade die ideale Zeit war, um ein Abenteuer zu ergattern. Es gab keine exotischen Abenteuer. Kein Zettel war in einer fremden Sprache geschrieben von den vier Zetteln, die am Brett hingen. Es waren zwei Wachjobs, eine Wegbegleitung nach Tura und eine Schiffsbegleitung nach Meknesch. Nach kurzem Studium der angehängten Zettel kehrte er zurück zum Tisch. Er teilte den Gefährten mit, was zur Wahl stand. „Das kann doch nicht alles sein!“, stieß Neptun aus und eilte zum Wirt, um nach weiteren Auftraggebern zu fragen. Er hatte keinen Erfolg. Der Wirt hatte auch keine Kenntnis von weiteren Aufträgen und so schlenderte Neptun, nachdem er noch eine Runde bestellt hatte, zurück an den Tisch. Hier war bereits die Diskussion über die Alternativen gestartet. Elderon und Ginius sprachen sich, wie Ansgar, für die Schiffsbegleitung nach Meknesch aus. Nur Grusim hatte ob des heißen Klimas in Eschar bedenken und wollte eher die Begleitung nach Tura ins Auge fassen. Er hatte von den Wüsten von Eschar gehört. Sand so weit das Auge reichte, selten Regen und jeden Tag heiße Sonne, die das Land in einen Backofen verwandelten.

Neptun sprach sich für Meknesch aus, da er dem fremden Land mehr Hoffnung auf ein weiteres Abenteuer entgegen brachte, als den Küstenstaaten. Die Küstenstaaten und seine Städte hatte er in den letzten Monaten zur Genüge kennen gelernt und Eschar lockte ihn mit mystischen Geschichten und fremden Riten und Gebräuchen. Nach einem weiteren Krug Bier, welches der Wirt gerade heran geschleppt hatte, war auch Grusim nach einigem Hin und Her überzeugt. „So ist es also beschlossen!“, verkündete Elderon, ging zum schwarzen Brett und holte den Zettel auf dem die Schiffsbegleitung nach Meknesch gesucht wurde.

Auf dem Zettel war als Auftraggeber der örtliche Händler Juaqumo angegeben. Als Treffpunkt war direkt der „Rasende Albatros“, anscheinend ein Schiff, angegeben. Nach kurzer Rücksprache mit dem Wirt wussten die Abenteurer, dass Juaqumo nur ein sehr kleines Kontor in Orsamanca hatte. Er hatte seine Händlerkarriere erst vor kurzem begonnen und schien aus Eschar und anderen exotischen Gegenden Gewürze nach Orsamanca zu bringen. Von den Küstenstaaten aus verschifft er alles, was er bekommen konnte und wovon er sich einen Profit versprach. Da es bereits dunkel war und auch das Abendmahl fast verpasst, beschlossen die Gefährten erst morgen früh mit dem Sonnenaufgang Juaqumo im Hafen aufzusuchen. Allgemein beschlossen sie, früh zu Bett zu gehen, da sie befürchteten, dass Juaqumo nur noch auf Begleitung wartete um so schnell wie möglich den Ha-

fen zu verlassen. Wenn Sie sich schnell Handelseinig wurden, konnten sie noch mit der Morgenflut auslaufen. Grusim fragte den Wirt noch nach dem Schiff. Es schien sich um ein relativ neues und robustes Schiff zu handeln. Das wusste der Wirt aber auch nur vom Hörensagen. Morgen, wenn sie das Schiff sahen, konnte Grusim bestimmt mehr dazu sagen. Nach dem Abendmahl, kurzem Gespräch und dem obligatorischen Nachtrunk ging Elderon in sein Zimmer und die Anderen suchten das Vier-Bett-Zimmer auf. Beim Gehen sagte der Wirt auf Nachfrage hin zu, sie beim ersten Hahenschrei zu wecken. So etwas gehörte natürlich zum GrundsERVICE im Jodelkeller.

Nachdem sie morgens gut und deftig gefrühstückt hatten, gingen die Gefährten zum Hafen. Der Hafen von Orsamanca war groß und sie sahen das Schiff des Juaquimo nicht auf Anhieb. Viele Schiffe lagen im Hafen und um den Überblick zu behalten bedurfte es schon einer ganztägigen Beschäftigung. Die gab es natürlich auch in Orsamanca. Das Büro des Hafenmeisters war für alle Angelegenheiten, die Schiffe, Liegeplätze oder die anliegenden Kontore betrafen, zuständig. Um nicht den ganzen Hafen nach der „Rasende Albatros“ absuchen zu müssen, gingen sie direkt zum Büro des Hafenmeisters. Sie kamen die Hauptstraße herunter und das Büro lag gleich am zur Stadt gelegenen Ende des Hafens. Es herrschte geschäftiges Treiben im ganzen Hafen. Das mochte mit dem zu tun haben, was das Schild außen am Gebäude des Hafenmeisters besagte: In 3 Gläsern würde die höchste Flut sein.

Der Hafenmeister war ein gemütlicher Mann, der seine Aufgaben mit der typischen Gelassenheit der Küstenstaaten er Reihe nach und ohne böses Wort erledigte. Die Abenteurer mussten sich kurz gedulden und wurden dann Ihre Frage los. „Die 'Rasende Albatros' liegt hinten in der letzten Molenreihe. Ihr müsst hier am Hauptkai vorbei, die letzte Kontoreihe entlang und dort beginnt der Kai in Richtung Hafenausgang. Ihr findet das Schiff ziemlich mittig der Mole. Die Hafengebühr ist bis heute bezahlt. Ich gehe davon aus, dass Juaquimo spätestens mit der Abendflut ausläuft. Geladen hat er bereits!“, teilte ihnen der Hafenmeister auf ihre Anfrage nach der „Rasende Albatros“ hin mit. Es war keine Seltenheit, dass Lieferanten, Händler oder Abenteurer sich nach Schiffen erkundigten und so war die Auskunft auch nur ein Nebenbei für den Hafenmeister. Die Gefährten bedankten sich bei dem Hafenmeister und gingen in die beschriebene Richtung. Nach ca. einer viertel Stunde hatten sie die „Rasende Albatros“ gefunden. „Seid begrüßt!“, rief Ansgar mit fester, kräftiger Stimme in Richtung der Bordwache. „Wir wollen zum Händler Juaquimo! Würdet Ihr uns bitte zu ihm bringen oder ihm ausrichten, dass wir auf Ihn warten?“. „Seid Ihr auf den Aushang hin hier?“, wollte die Bordwache wissen. Und als Ansgar das bejahte bat sie die Deckwache sofort an Bord. Der Schiffsjunge, der das Anliegen der Abenteurer mitbekommen hatte, flitzte sofort los, um seinem Herren Bescheid zu geben.

„Ihr seid hier wegen des Aushangs?“, hörten sie eine Stimme aus den Tiefen des Schiffes. Und kurz darauf sahen sie den Kopf eines stämmigen, entschlossenen Mannes aus dem Laderaum erscheinen. Das Gesicht versprach nichts, was die gesamte Erscheinung des Mannes nicht hätte halten können. „Ich bin Juaquimo!“, stellte sich der Mann vor. Er sah, dass Ansgar bereits seinen Anschlag in der Hand hielt. „Ich sehe, ihr seid ein Bund gemischter Haufen.“, und auf Elderon hindeutend „und nicht nur vom menschlichen Schlage...“. „Mein Name ist Elderon und wie Ihr richtig festgestellt habt, bin ich kein Mensch. Ich gehöre dem Volk der Elfen an.“. Juaquimo sah die Abenteurer reihum an, um sie einschätzen zu können. Nachdem er seinen Rundblick vollendet hatte, bat er sie mit den Worten „Das Geschäftliche muss nicht jedermann mithören“ unter Deck.

„Ich benötige eine wehrhafte Schiffsbegleitung. Und ihr seht mir aus, als würde ich sie in euch finden.“, kam Juaquimo direkt zum Punkt. „Ich habe gehört, dass auf meinem Weg Richtung Eschar vermehrt Piraten ihr Unwesen treiben und ich kann es mir nicht leisten, den Verlust der Ladung oder womöglich des ganzen Schiffes hinzunehmen. Ich will nicht lange drum rumreden, da der Auftrag mit der Morgenflut zu vergeben ist. Ich biete euch pro Nase 150 Goldstücke bei freier Kost und Logis. Für jeden Kampfeinsatz sollt Ihr eine weitere Prämie von 300 Goldstücken pro Nase erhalten. Wie sieht es aus? Seid ihr bereit, es anzunehmen?“. Elderon wirkte einen rein mentalen Zauber, niemandem würde es auffallen. Dafür aber konnte er erkennen, ob hier in dem Raum böse Mächte ihr Unwesen trieben. Es zeigte sich aber nichts auffälliges. Unscheinbar nickte er seinen

Gefährten zu. „Sagt.“, wollte Neptun wissen „auch wenn es mich nichts angeht. Was transportiert Ihr? Und wissen viele Leute von eurer Fracht? Ich frage, um das Risiko für uns und damit euer Angebot einschätzen zu können.“ „Ihr habt recht. Es geht euch nichts an“, erwiderte Juaqumo. „Aber ich kann euch verstehen und will ehrlich zu euch sein. Ich transportiere feinste Stoffe hier aus den Küstenstaaten sowie die Kunst unserer besten Schneider. Es handelt sich also, damit ihr es richtig einschätzen könnt, durchaus um eine wertvolle Fracht. Aber daher auch mein durchaus großzügige Angebot!“. „In der Tat ist euer Angebot großzügig.“, nahm Ansgar das Wort an sich. „Und auch euer Eile ist mir verständlich.“. Es war bereits wieder 1 Glas verstrichen. „Aber ich würde mich trotzdem kurz mit meinen Gefährten beraten, um uns zu entscheiden.“. „Nun so sei es. Wir handhaben es am besten so. Wenn ihr in 2 Glasen an Bord seid, und ihr seid herzlich Willkommen, sind wir im Geschäft. Ansonsten muss ich die Morgenflut nutzen und das Risiko eingehen.“

Die Abenteurer verließen das Schiff, um sich zu beraten. Da keiner was besseres vor hatte und sie sich ja schon am Abend vorher hierauf geeinigt hatten, beschlossen sie den Auftrag anzunehmen. 2 Glasen Zeit waren noch. Sie eilten sich also zum Jodelkeller und hatten das Glück, dass der Wirt einen angemessenen Preis für die Pferde von Ginius und Ansgar zahlte ohne lange zu verhandeln und die offensichtliche Eile seiner Gegenüber auszunutzen. Sie hatten bereits gepackt und mussten nur noch zugreifen, um Abmarsch bereit zu sein. Sie mussten trotzdem die Strecke zurück zum Hafen im Dauerlauf zurücklegen. Und wenn die Hoffnung Juaqumo nicht dazu verführt hätte noch etwas mit dem Ablegen zu warten, hätten die Gefährten das Schiff nicht mehr erreicht. „So sind wir uns also Handelseinig“, freute sich Juaqumo.

Die Abenteurer verstauten ihr Gepäck in der zugewiesenen Mannschaftskajüte und kamen wieder an Deck, um den Seemännern bei Ihrer Arbeit zuzusehen. Und mit der ablaufenden Flut fuhren die Gefährten neuen, aufregenden Abenteuern entgegen. Sie sollten noch nicht im Ansatz daran denken, welche Gefahren demnächst in dem fremden Land auf sie zukommen sollten...

Kapitel 2

Nachdem das Ablegemanöver abgeschlossen war und das Schiff den Bereich in der Nähe des Landes verlassen hatte, nahmen die Gefährten das Schiff ein bisschen unter die Augen. Grusim war der Einzige, der etwas Ahnung von Schiffen hatte. Er teilte den anderen mit, dass es sich anscheinend um eine Schaluppe handelte. Es handelte sich um ein schnelles Küstenschiff mit einem Hauptmast und einen hochgezogenen Bug, der einen halben Mast darstellte und an dem ein Schratsegel befestigt wurde. Der Kapitän gesellte sich zu ihnen, da das eigentlich schwierige, das Schiff aus dem Hafen zu segeln, bereits erledigt war und er nun Zeit hatte, die Gefährten näher kennen zu lernen. Man machte sich also kurz bekannt, auch mit dem Rest der Mannschaft. Als der Kapitän feststellte, dass Grusim gerade sein bescheidenes Wissen über diesen Schiffstyp preisgab, ergänzte er stolz die Ausführungen. Er erläuterte, dass es sich um einen sehr schnellen Schiffstyp für den Küstenbereich handelte, welcher auf den Transport von wertvollen Waren spezialisiert war. Es konnte nicht viel Gewicht tragen war aber schnell und wendig, so dass der Transport zügig von statten ging und nur viele oder schnelle Piratenboote eine Chance hatten, zum Zuge zu kommen. Auch war es eigentlich nur für die Fahrt in Küstengewässern gedacht aber stolz berichtete er, dass er auch schon unbeschadet weiter draußen gefahren ist. Daher hatte sich Juaquimo auf hochpreisige Waren spezialisiert. In diesem Bereich gab es zwar durchaus Risiken aber es war auch eine Möglichkeit einen guten Profit zu erzielen. Seine Menschenkenntnis und die Sagen, die er von Elfen gehört hatte, ließen ihm Vertrauen zu den Gefährten fassen, auch wenn ihm der Druide etwas suspekt war. Er freute sich, als die Abenteurer ihm etwas von ihren vergangenen Erlebnissen erzählte und selbst wenn er die üblichen Übertreibungen sehr großzügig abzog, so stieg doch seine Hoffnung, dass die Reise gut verlaufen würde und er fühlte sich viel sicherer. Er bereute seinen Spontaneinkauf bisher auf jeden Fall noch nicht.

Der erste Tag auf dem Schiff verlief weiter ohne besondere Vorkommnisse und da die Abenteurer nicht wirklich viel zu tun hatten, langweilten sich zumindest Grusim, Ansgar und Neptun ein bisschen. Ginius war das Fahren auf dem Wasser schon immer etwas abträglich gewesen aber bisher ging es und wenn er sich konzentrierte dann behielt er auch alles bei sich. Es näherte sich der Abend. Damit war die Zeit für das Abendmahl gekommen. Der Rest vom Tageslicht fiel langsam dem Sternenhimmel zum Opfer und an Deck hatte nur noch der Steuermann Wache. Der Rest der Besatzung hatte sich im Heckaufbau zum gemeinsamen Essen versammelt. Die Besatzung zählte acht Mann und den Kapitän, wobei einer der Mannen der Schiffsjunge war und wohl noch nicht richtig als Mann durch ging. Bei dieser Gelegenheit fragten Ansgar und Grusim, ob es die Möglichkeit gäbe, dass sie ihre Segelkenntnisse verbesserten. Keiner hatte etwas dagegen, im Gegenteil. Die Mannschaft war stolz ihr Wissen weiter vermitteln zu können und froh über jede helfende Hand. Neptun hatte die Hoffnung, dass er seine Seilkunst auf der Fahrt etwas verbessern könnte und auch für ihn war die Zusage ein schöner Nebeneffekt bei diesem Auftrag. Es wurden im Laufe des Abendmahles die Wachen für die Nacht bestimmt. Die Gefährten mussten nicht erst darüber unterhalten, dass in jeder Schicht einer der beiden Zauberkundigen mit wachte. „Ich nehme die erste Wache.“, brachte Elderon gleich zu Beginn hervor. „Wenn es euch nicht stört, werde ich diese Wache mit übernehmen.“, bot Ansgar gleich mit an. „So sei es. Es werden noch zwei meiner Leute mit Wachen. Die zweite Wache, denke ich, übernehmt dann ihr“, und er wies auf Ginius, Grusim und Neptun. „Einer meiner Leute wird diese Wache immer reihum mit euch teilen.“, fuhr Juaquimo fort. „Am besten gehen die ersten Wachen gleich ihren Aufgaben nach und der Rest ruht, um wieder zu Kräften zu kommen. Ich werde den Steuermann ablösen. Die Fahrt im Dunkeln ist riskant und nur für gut geübte Seeleute mit einigermaßen geringer Gefahr möglich. Wir haben bald Vollmond und daher wird es nicht wirklich Dunkel.“ Mit diesen Worten stand er auf und verließ den Aufbau, um zum Steuer hinauf zu gehen.

Neptun wollte noch nicht direkt schlafen und blieb noch etwas, um mit der Mannschaft ein wenig zu klönen und einen Nachttrunk zu nehmen. Grusim und Ginius strebten hingegen ohne Umschweife ihren zugewiesenen Hängematten entgegen. Elderon und Ansgar nahmen, wie die beiden Matro-

sen, ihre Wachposition auf dem Deck ein. Die beiden Matrosen verteilten sich auf Bug und Heck und Elderon und Ansgar wachten zu den Seiten hin. Ihre Schicht verging ohne weitere Vorkommnisse und auch die zweite Nachtwache mit Ginius, Neptun und Grusim hatte nichts aus zu stehen. Das Wasser blieb ruhig und die Nacht lau. Der Kapitän stand die ganze Nacht am Ruder und lies sich erst im Morgengrauen ablösen. Bevor der Kapitän sich zurückzog, fragte Grusim ob sie gut voran kamen und wie lange die Reise dauern würde. „Wir sind gut vorangekommen. Und wenn es so bleibt werden wir nur noch vier bis fünf Tage und Nächte bis Meknesch benötigen.“, gab der Kapitän zurück. „Und nun entschuldigt mich. Auch ich muss ruhen um Kraft für den Abend zu schöpfen.“. Mit diesen Worten zog er sich zurück.

Die Mannschaft war gut eingespielt und jeder der Gefährten, der etwas für seine Fähigkeiten tun wollte, hatte reichlich Gelegenheit diese zu verbessern. Es war ein herrlicher aber im Übrigen ereignisloser Tag. Und auch der Abend verlief wieder so, wie schon der vorherige. Die Nachtwache hatte wieder eine schöne Vollmondnacht aber im Übrigen nichts Spannendes hinter sich. Das Wetter blieb gut und die Laune an Bord hervorragend.

Grusim hatte schon seit dem ersten Abend ein komisches Gefühl im Bauch. Er konnte es nicht näher beschreiben, aber er fühlte eine merkwürdige Verwundbarkeit. Und auch dieser dritte Tag lies das Gefühl nur weniger werden aber nicht verschwinden. Eigentlich gab es keinen Grund, Ansgar bemerkte aber die Unruhe von Grusim und fragte ihn danach. Grusim beschrieb kurz sein unwohles Gefühl, konnte aber immer noch keine Ursache dafür nennen. Beim Abendmahl ging plötzlich, es war mitten im Gespräch, ein Ruck durch das Schiff. Und in diesem Moment wusste Grusim wovon das Gefühl der Verwundbarkeit kam. Er sprang auf und auf dem Weg zur Tür griff er seinen Morgenstern und auch der Schild fand im Vorbei eilen den Weg in seine Hand. Die Anderen guckten sich nur an und dann zu Grusim. In diesem Moment hörten sie oben etwas dumpf auf dem Oberdeck. Ansgar hatte plötzlich die gleiche Eingebung wie Grusim, der bereits zur Tür raus war. Die Zeit des Abendmahles war die einzige Zeit am Tage, in der für etwa eine bis eineinhalb Stunden nur eine Person an Deck war. Und diese Person hatte genug damit zu tun, den Kurs zu halten. Kurz der ideale Zeitpunkt für einen Überraschungsangriff. Grusim hatte den Aufbau bereits verlassen. Ansgar griff nach seinem Schwert und seinem Schild und war auch schon bei der Tür. Aber Ansgar rief in die Messe: „Überfall!!! Sie haben sich von hinten an geschlichen!“ und war schon draußen. Die Gefährten reagierten schneller als die verdutzten Matrosen. Neptun zückte sein Kurzsword und seinen kleinen Schild, Elderon griff zu seinem Dolch und Ginius hatte auch bereits seinen Kampfstab in der Hand.

Als Grusim auf das Deck stürzte, sah er bereits den ersten Piraten auf sich zukommen. Die Piraten hatten nicht mit einer so kurzen Reaktionszeit gerechnet. Sie waren mit einem Entermesser, ähnlich einem Kurzsword, bewaffnet. Grusim musste sogar noch drei Meter auf den Piraten zumachen. Das gab dem direkt folgenden Ansgar die Möglichkeit auch auf das Deck heraus zu treten. Ansgar sah sich kurz um, um die Situation zu erfassen. Direkt bei dem Aufgang zur Steuerdeck stand Grusim im Nahkampf mit einem Piraten. Dahinter sah Ansgar weitere fünf Piraten auf dem Steuerdeck. Der Steuermann lag schon am Boden und Ansgar konnte nicht erkennen, ob er noch in dieser Welt weilte oder schon in der nächsten war. Es gab zwei Aufgänge zum Steuerdeck, beide boten höchstens für zwei Personen neben einander Platz. Eine Person konnte einen Aufgang durchaus blockieren, vor allen Dingen wenn sie Grusim hieß. Also stürzte Ansgar zum anderen Aufgang.

Das Segel fing an hin und her zu schlagen, da keiner mehr das Ruder führte. Es war noch keine Bedrohung aber auf dem Mitteldeck konnte man da schon vom Mastbaum unangenehm getroffen werden. Als Ansgar noch auf dem Weg war, hieb Grusim bereits auf den Piraten ein. Noch während des ersten Hiebes gesellte sich ein zweiter Pirat dazu. Die zwei Stufen unterschied glich Grusim durch seine Größe ohne Probleme wieder aus. Noch bevor Grusim's Morgenstern sein Ziel erreichte, hieben die beiden Piraten mit ihren Entermessern zu. Die erste Klinge prallte mit dumpfem „Klonck“ gegen den Schild des Waeländers. Der zweite Pirat hatte mehr Erfolg. Aber er streifte Grusim nur leicht am rechten Unterarm, kaum der Rede wert. Grusim hatte sich leicht zur Seite gelehnt, um mehr Schwung in den Hieb mit dem Morgenstern zu legen. Der Parierdolch des ersten Piraten bot

ihm nicht wirklich viel Schutz und Grusim traf mit voller Wucht. Dem Piraten blieb die Luft weg. Er hatte unter dem Hieb offensichtlich zu leiden.

Mittlerweile hatte Ansgar die andere Treppe erreicht, Neptun und Elderon waren aus dem Aufbau auf dem Deck erschienen. Ein dritter Pirat stand auf der Treppe, die Grusim und der erste Pirat gerade mit Blut befleckten, der Pirat wesentlich mehr als Grusim. Einer der Piraten hatte das Steuer übernommen. Die restlichen zwei Piraten nahmen die andere Treppe. Ansgar war bereits da, um sie zu stoppen. Im Augenwinkel sah er, dass weiter drei Piraten die Reeling erklimmen hatten und hinüber kletterten. Ansgar schlug mit dem Schwert gnadenlos auf den heran rauschenden Piraten, der sich aber gekonnt zur Seite drehte und das Schwert mit dem Parierdolch ablenkte, so dass der Schlag ins leere ging. Im Drehen erwiderte der Pirat den Schlag und versuchte Ansgar zu treffen. Er verfehlte und traf das Geländer der Treppe.

Neptun gesellte sich zu Grusim, um ihm den Ruhm nicht alleine überlassen zu müssen. Und bereits im Heranstürmen stieß er mit seinem Kurzsword zu und traf den bereits verwundeten Piraten. Der war von Grusim's Schwinger mit dem Morgenstern so benommen, dass er nicht rechtzeitig ausweichen konnte. Neptun traf direkt unterhalb der stark blutenden Morgensternwunde. Der Pirat ging zu Boden. Er war zwar nicht tot, aber der Kampf war für ihn gelaufen und er benötigte dringend die Hilfe eines Heilers. Eine Gefahr ging von ihm nicht mehr aus. Somit standen sie fairer Weise eins zu eins.

Auch Elderon musste nicht lange gebeten werden. Er vollführte einige merkwürdige Bewegungen und murmelte etwas Richtung Ansgar. Und als der Heiler sein Ritual beendet hatte konnte sich Ansgar fast doppelt so schnell bewegen. Es sah aus, als ob der Krieger mit seinem Schwert nur so dahin flog. Das glich wieder aus, dass er alleine mit zwei Piraten im Nahkampf stand. Anscheinend haben aber auch die ihr Handwerk gelernt. Trotz des schnellen Angriffs mit dem Schwert schafften es die beiden die ersten zwei Angriffe jeweils zu parieren in dem sie sich geschickt zur Seite lehnten wenn der Hieb kam. Mehr Erfolg hatten sie aber bei den Angriffen auf Ansgar auch nicht. Er setzte geschickt seinen Schild ein, so dass die Beiden mit ihren Kurzswordern nicht zu ihm durchdrangen.

Ginius sah in den drei zusätzlichen Piraten, die gerade die Reeling erklimmen, das größte Risiko. Sie würden nicht zögern ihren Kameraden zur Hilfe zu eilen und es für die Abenteurer schwer machen, das Schiff zu verteidigen, zumal die Piraten ja aus erhöhter Position kämpften. Er griff in die Tasche und holte etwas Lotusblütenstaub hervor. Auch er murmelte etwas und vollzog einige Bewegungen mit den Armen. Er streute den Staub in Richtung der Reeling und investierte viel Kraft in den Zauber. Mit überwiegendem Erfolg. Die beiden hinteren der drei Piraten waren eingeschlafen. Der Verbliebene eilte zu der Treppe, die sich Grusim und Neptun empor kämpften.

Grusim schwang wieder den Morgenstern. Er hieb auf den linken der beiden verbliebenen Piraten an dieser Treppe. Die Piraten konnten höchstens ausweichen. Die Parierdolche waren schon über Bord gegangen als sie damit, wahrscheinlich aus Reflex, versucht hatten den Morgenstern abzuwehren. Neptun nahm sich den Rechten vor. Der Pirat, der das Steuer übernommen hatte, wollte auch in den Kampf mit eingreifen und überließ das Ruder sich selbst. In dem Moment, in dem er losließ, fing das Schiff an zu schlingern. Grusim war gerade mitten im Hieb und verlor das Gleichgewicht. Er stolperte. Und damit nicht genug. Sein Gegenüber nutzte die Schwäche sofort aus und hieb mit dem Entermesser nach. Grusim's Hemd färbte sich hinten Rot. Neptun hatte mehr Glück. Auch er war gerade mitten im Hieb mit seinem Kurzsword als das Schlingern kam. Aber bei ihm verhalf das Schlingern zu mehr Nachdruck. Er traf den Piraten vor ihm und rammte ihm das Kurzsword halb in den Unterleib, quitiert von einem Aufjaulen.

Ansgar hatte keine Probleme mit dem schlingernenden Schiff. Er begann sich auf die Ausweichmanöver der beiden Gegner einzustellen und hatte zum ersten mal Erfolg. Aber leider nur ein Kratzer bei dem Piraten. Die Angriffe gegen Ansgar verfehlten zum Glück ihr Ziel.

Elderon hatte etwas Silberstaub hervor gehoben und zauberte wieder. Diesmal auf alle vier seiner Gefährten zugleich. Nachdem er sein Spruch vollführt hatte, fühlten sich alle von dem Zauber be-

troffenen irgendwie ziemlich stark. Die Kämpfer kannten den Effekt dieser Unterstützungsmagie schon. Sie waren dankbar, dass dieser Zauber ihnen zur Hilfe eilte.

Ginius hatte das gleiche Pech wie Grusim und verlor das Gleichgewicht. Er wollte eigentlich auch zaubern aber durch den unangenehmen Aufschlag auf dem Deck verlor er seine Konzentration für den Zauber und es stellte sich kein Effekt ein. Ginius fluchte.

Grusim hatte wirklich Pech. Noch bevor er aufstehen konnte und seinen Schild zu seinem Schutz einzusetzen vermochte, traf ihn der Pirat noch einmal. Auch diesmal wieder an der selben Stelle. Es entfuhr Grusim ein grunzender Laut und auch er fluchte wild auf waelska. Neptun setzte nach. Der Pirat konnte zwar einen direkten Treffer mit seinem Parierdolch abwehren aber man sah ihm bereits an, dass er ziemlich erschöpft war. Er versuchte sich aus dem Kampf zu lösen und einen seiner beiden heran eilenden Kameraden das Schlachtfeld zu überlassen. Aber Neptun war nicht gewillt, ihn einfach so ziehen zu lassen. Er hieb noch einmal nach und hatte vorher sorgfältig gezielt. Eigentlich kein Wunder das er traf nur wie er traf. Das Kurzsword verhakte sich im Fallen des Gegners in dessen Rippen und glitt mit dem gefallenem Gegner zu Boden. Der Pirat war tot und Neptun ohne Waffe.

Diesmal hatte Ansgar bei seinem Angriff Glück. Er traf und der Pirat lies nur ein dumpfes Zischen von sich hören. Aber das Blut, welches seitlich aus seinem Lederwams quoll, deutete darauf hin, dass er stärker verletzt war als man so sehen konnte. Anscheinend hatte der Stärkungszauber von Elderon seine Wirkung nicht verfehlt. Die Hiebe von den Kämpfern schienen mit mehr Durchschlagskraft versehen zu sein. Durch seine Beschleunigung schlug der Krieger zwei mal zu, wenn die Gegner je einmal zuschlugen. Der zweite Hieb traf den verwundeten Piraten und man sah ihm an, dass auch seine Kräfte am schwinden waren. Der Pirat wollte sich aus dem Nahkampf lösen und Ansgar lies ihn gehen. Er wand sich dem zweiten Piraten bei seinem Aufgang zu.

Ginius zückte eine Silbernadel und begann wieder zu zaubern. Sein Zauber richtete sich gegen den Piraten, der bei Grusim stand. Der schrie plötzlich auf. Der Zauber hatte seine Wirkung getan. Dadurch verschaffte er auch Grusim die Möglichkeit zu Atem zu kommen und sich zu ordnen. Er zückte eine kleine Phiole mit einem Heiltrunk und trank sie. Der Trunk entfaltete augenblicklich seine Wirkung. Es sind doch kleine Meisterwerke, die Dinger. Das schaukelnde Schiff konnte ihn dieses Mal nicht aus der Balance bringen. Neptun zog aus dem Rückenhalfter ein neues Kurzsword und wandte sich dem verbliebenen Piraten zu. Doch er musste sich, bevor er noch angreifen konnte, schon gegen den Piraten verteidigen, der vorhin noch das Ruder des Schiffes besetzte. Das Entermesser des Piraten hieb direkt in den kleinen Schild von Neptun, verletzte ihn aber nicht.

Grusim's nutzte die Schwäche des Gegenüber, der immer noch unter den magischen Schmerzen des Druiden litt, aus und hieb erneut mit seinem Morgenstern zu. Da der Pirat abgelenkt war, traf Grusim ihn ohne große Probleme. Die stachlige Kugel des Morgensternes traf direkt in den linken Arm des Piraten und als Grusim den Morgenstern zurück schwang, tat es nochmal weh, da der Morgenstern in dem Arm stecken geblieben war. Auch dieser Pirat wollte nur noch aus dem Nahkampf raus. Und da der von der Reeling her anrückende Pirat den Rückzug seines Kumpanen deckte hieb Grusim lieber auf den neuen Gegner. Und als auch diesen die verheerende Wirkung von Grusim's Morgenstern traf und er einen Schmerzenschrei nicht mehr unterdrücken konnte, rief Grusim: „Gebt auf und lebt oder sterbt im Kampf!“. Mittlerweile waren auch die Matrosen an Deck erschienen und die Piraten erkannten, dass ihre Chancen wohl eher gering waren. Sie ließen die Entermesser fallen und ergaben sich.

Als Ansgar den Angriff Revue passieren ließ, viel ihm auf, dass die Piraten Informationen gehabt haben müssen über den Ablauf an Bord. Der Angriff erfolgte direkt aus der untergehenden Sonne und genau zu der Zeit, als das Essen die Mannschaft unter Bord einte. Das erforderte eine nähere Befragung der Piraten. Woher hatten sie die Information, hatten sie einen Komplizen an Bord? Das Loch müssten sie finden. Oder hatten sie die Information gekauft? Das wäre fast genau so schlimm. Aber erst einmal musste ruhe einkehren.

Nach einem Blick über die Reeling hatten sie den verbliebenen letzten Piraten gefunden, der das Boot der Piraten unten festhielt. Das Boot war gerade groß genug die 10 Mann tragen zu können. Es war klein, wendig und schnell und anscheinend nur auf diese Art von Aktionen ausgelegt. Was hätten die Piraten mit ihnen gemacht? Interessante Frage, dachte sich Ansgar als der den letzten Piraten hoch gebrüllt hatte. Auf ihr Boot hätten sie wohl nicht verzichtet und die erbeutete Fracht hätten sie auch transportieren wollen. Auch das sollte man, wenn man eh schon dabei war, mal erfragen.

Grusim's Wunden hatten sich ob des Heiltrunkes bereits wieder geschlossen und ansonsten hatten sie nur die Anstrengungen und kleinere Kratzer zu verschmerzen. Nichts, was eine Mütze voll Schlaf nicht wieder heilen konnte. Der Kapitän wollte die Piraten nicht gehen lassen, sondern sie in Meknesch bei den Wachen abgeben. Er wollte nicht riskieren noch einmal so attackiert zu werden. Die Entscheidung war wohl die beste seines Lebens gewesen die Abenteurer an zu heuern. Er wusste, dass ohne sie keiner mehr auf dem Schiff am Leben wäre, auch ohne es von den Piraten zu hören. Er war aber aus anderem Holz und wollte sich nicht auf dieses Niveau herab lassen.

„Das wird nicht nochmal passieren.“, gab der Kapitän ärgerlich von sich. „Diese Aufmerksamkeitslücke hätte uns das Leben kosten können. Ab jetzt wird in zwei Schichten gegessen!“. Die Gefangenen Piraten wurden verschnürt und unter Deck gefangen gesetzt. Erst in Meknesch würden sie wieder Tageslicht sehen.

Nachdem die Piraten verstaut waren, wand sich Ansgar mit seinen Vermutungen an den Kapitän nachdem er ihn beiseite genommen hatte. „Sagt Juaqumo. Könnt ihr euch vorstellen, dass einer eurer Leute euch verraten hat? Der Angriff erfolgte genau aus der untergehenden Sonne zu einer Zeit an der nur ein Mann an Deck war. Vielleicht wurde dieses Wissen auch verkauft.“ „Oder durch Beobachtung erworben, oder durch zuhören in der letzten Schenke...“, vollendete Juaqumo. „Für meine Leute lege ich die Hand ins Feuer!“. Und da diese Aussage mit solcher Inbrunst kam, ließ es Ansgar auf sich bewenden. Sie gesellten sich wieder zu den Anderen.

„Wie lange werden wir noch bis Meknesch brauchen?“, fragte Ginius, dem der Aufenthalt auf See nicht wirklich angenehm war. „Etwa zwei bis drei Tage. Ihr habt es bald geschafft.“ erwiderte der Kapitän Ginius und zu allen „Und zu ich dank euch vielmals für euren heldenhaften Einsatz gegen diese Übermacht. Und natürlich für eure Aufmerksamkeit!“.

Die Lage war bei allen gespannt und jeder an Bord war froh, als am Mittag des zweiten Tages endlich in der Ferne der Hafen von Meknesch in Sicht kam. Fachmännisch erledigten die Seeleute das Anlegemanöver an einem der weiter außen gelegenen Liegeplätze, die waren preiswerter. Juaqumo erhöhte die Zahlung wegen der besonderen Aufmerksamkeit der Gefährten auf 500 Goldstücke pro Nase. Die Gefährten waren sehr dankbar und Juaqumo verabschiedete sie mit den Worten: „Und wenn Ihr mal wieder Arbeit sucht... Ich benötige immer eine gute und kampfkraftige Begleitung...In einer Woche werde ich wieder ablegen. Vielleicht kann ich ja wieder mit eurer Gesellschaft und euren Dienstleistungen rechnen.“. „Versprechen will ich nichts.“, gab Ansgar zurück. „Aber wir werden sehen. Falls ihr eine andere Besatzung anheuern wollt, so fühlt euch nicht verpflichtet.“.

Die Abenteurer sahen noch wie die Piraten von den Seeleuten in Richtung Hafenwache geschupst wurden. Ihnen würde, gerade hier in Eschar, kein gutes Schicksal blühen, aber sie hatten es nicht besser verdient. Und so waren sie angekommen und standen in dieser fremdländischen Welt, die keiner von ihnen vorher gesehen hatte. Elderon war der einzige, der ein paar Brocken der Landessprache beherrschte und so war das Sprachgewirr im Hafen für die Gefährten nichts weiter als gebrabbel. Und auf der Suche nach einem Gasthaus in dem sie Quartier nehmen und sich frisch machen konnten gingen sie neuen Abenteuern entgegen.

Kapitel 3

Meknesch – die Oase des Nordens. Erster Anlaufpunkt für alle Reiselustigen und Abenteurer, die Eschar erkunden wollen. Mystisch und geheimnisvoll mutet die Stadt an und wird auf jeden Fall ihrem Ruf gerecht, eintausend und ein Geheimnis zu bergen. Die Stadt nahm die Gefährten sofort mit Ihrem Flair gefangen. Auch Grusim, der diesem heißen, wüsten Land eigentlich nicht wirklich etwas abgewinnen konnte, war überrascht und begeistert zur gleichen Zeit. Es hieß zwar, dass in Eschar die Strafen sehr drakonisch waren und daher die Diebstähle stark zurückgegangen seien, aber trotzdem waren die Abenteurer wachsam und hüteten auch bei den beeindruckenden Gebäuden und Plätzen ihr Hab und Gut. Man bemerkte sofort, dass Meknesch der Haupthandelsplatz von Eschar zum Rest der Welt war. Überall gab es kleinere und größere Basare und Handelshäuser. Die seltsamsten Sachen wurden feil geboten und keiner der Abenteurer glaubte, dass es unter der Sonne etwas gab, was in Meknesch nicht zu kaufen war. In mehr oder minder regelmäßigen Abständen säumten Teehäuser die Straße und Grusim und Ansgar waren erstaunt ob der für ihr empfinden großen Anzahl von Badehäusern. Auch Herbergen fanden sie in jeder Preis und Luxusklasse, obwohl Grusim eine Filiale des Jodelkellers vermisste. Es würde wohl nur noch eine Frage der Zeit sein...

Die Gebäude der Stadt waren größtenteils zweistöckig, in weiß gehalten und hatten flache Dächer, teilweise mit Dachterrassen. Das Leben pulsierte in den Gassen und die Menschenmengen drängten sich wie eine Ameisenarmee in wuseligem Durcheinander. Auch wenn Zauberkundige anscheinend argwöhnisch beäugt wurden, gab es in den Straßen und Gassen eine Vielzahl von Alchemisten und Händlern, die Zaubermaterial zum Kauf anboten und so nutzen Elderon und Ginius die Gelegenheit Ihren Bestand aufzustocken und sich mit allen nötigen Dingen einzudecken. Die anderen Gefährten konnten sich noch nicht zu Käufen durchringen und bestaunten nur das Angebot, obwohl sie von so ziemlich jedem Händler bedrängt wurden, etwas zu erwerben. Sie beschlossen nach einiger Zeit, eine Herberge zu suchen und ließen sich von einem Schild verleiten, welches den Namen nicht nur in scharidisch, sondern auch in Neu-Valinga verkündete. Sie kehrten also in der Abendstern-Oase ein.

Es war noch nicht ganz die Zeit für das Abendmahl und so beschlossen die fünf zuerst ein Zimmer anzumieten. „Seid begrüßt!“, ging es ihnen in einigermaßen gutem Neu-Valinga entgegen. „Ihr sucht eine Bleibe für die Nacht? Wie lange wollt Ihr in Meknesch verweilen?“, fragte sie der kleine, alte Scharide, der hinter einem Perlenvorhang hervortrat. „Euch zum Gruße zurück!“, gab Neptun von sich. „Wir wünschen in der Tat eine Unterkunft. Habt ihr noch Zimmer frei?“. „Aber natürlich. Das Beste vom Besten. Ich würde es euch für nur 1 Goldstück die Nacht lassen. Wenn ihr eine Woche bleiben wollt für sechs.“. Neptun wollte schon zusagen, als sich Ansgar zu Wort meldete. „Sagt guter Mann. Können wir das Zimmer vorher in Augenschein nehmen?“. „Natürlich wie unhöflich von mir.“, erwiderte der Wirt „Und lasst mich euch vorstellen. Ali ben Fadat ist mein Name. Mit wem habe ich die Ehre?“ Und er schlenderte durch den Raum auf einen weiteren Perlenvorhang zu. „Mein Name ist Ansgar“, stellte sich Ansgar vor. „Mit mir sind Neptun, Ginius, Elderon und Grusim“, stellte er seine Gefährten vor und wies jeweils auf den Genannten. Sie gingen eine Treppe in den ersten Stock des Gebäudes hoch. Ali öffnete eine Tür Richtung Norden, weg von der Straße und es tat sich ein kleines aber gemütliches Zimmer auf, in dem sechs Betten standen, die mit vielen Tüchern versehen waren. Auch fanden sich sechs Sitzkissen in der Mitte des Raumes im Kreis um einen flachen Tisch gereiht. „Sechs Goldstücke für die Woche?“, fragte Ansgar. „Nun da müsst ihr schon noch eine Mahlzeit pro Tag drauflegen.“. Und als Ali sofort einschlug, wusste Ansgar, dass er zu viel würde zahlen. Aber was soll's. Somit war die Zimmerfrage bereits geklärt. „Nach der langen Reise wollt ihr euch gewiss frisch machen.“, gab Ali zu bedenken und lächelte Grusim an. „Direkt nebenan ist ein hervorragendes Badehaus. Das Abendmahl wird ab Sonnenuntergang unten im Schankraum serviert.“ Und mit diesen Worten verließ er die Gefährten und schloss die Tür hinter sich.

Die Abenteurer beschlossen dem Vorschlag nachzukommen, schon aus Neugierde auf die scharidischen Badehäuser, von denen sie schon viel gehört hatten. Auch wenn Grusim anmerkte, dass der Monat seit dem letzten Bad noch nicht vergangen sei. Sie ließen Ihr Gepäck im Zimmer und verschlossen beim Gehen den Raum. Ali lächelte ihnen im vorbeigehen zu und wünschte ihnen noch einen angenehmen Tag. Sie verließen die Abendstern-Oase und wandten sich dem beschriebenen Badehaus zu. Das Badehaus erfüllte ihre Erwartungen und nur Grusim war das Dampfbad aus seiner Heimat her schon bekannt. Die seltsame Truppe wurde im Badehaus natürlich beübt und sorgte für aufsehen, aber da Meknesch eine Weltstadt war, sahen sie sich keinen Anfeindungen gegenüber. Neptun nutze den avisierten besonderen Badeservice und stellte erst während dessen fest, worum es sich dabei handelte. Er genoss es, hasste es aber für diese Art der Dienstleistung bezahlen zu müssen; das war er einfach nicht gewohnt.

Zwei Stunden später verließen sie das Badehaus und wandten sich wieder ihrer Herberge zu. Das Bad hatte sie alle Hungrig gemacht. Als sie in den Schankraum kamen suchten sie sich unter den vielen kleinen Nischen eine freie aus. Die Nische war mit Sitzkissen ausgelegt und es standen zwei Shishas in der hinteren Ecke. Die Sitzkissen ringten sich, wie auf dem Zimmer, um einen flachen Tisch und Neptun beschloss, nach dem Essen eine dieser Rauchgeräte auszuprobieren. Ali schien nur zwei junge Burschen, die offensichtlich seine Söhne waren, als Hilfen in der Herberge zu haben. Er bediente sie selbst und brachte fünf Schüsseln mit einer Art Hammeleintopf. Der Eintopf war mit Bohnen, Nüssen und Rosinen verfeinert und die Schärfe des Mahles trieb ihnen die Tränen in die Augen. Das dazu gereichte Wasser machte den Brand nur noch schlimmer, erst das Fladenbrot brachte Erleichterung. Da Ausländer hier liberal behandelt wurden und auch Alkohol genießen durften, bestellte Elderon einen Krug Wein, der hier allerdings exorbitant teuer war. Auf Neptuns Wunsch hin wurde auch die Shisha entzündet und verbreitete einen den Gefährten unbekanntem, süßlichen Duft. Nicht nur Neptun fand gefallen an dem Rauch der Shisha auch Ginius war dem sehr angetan und genoss das leichte, beschwingte Gefühl, welches ihn nach dem Genuss umgab. Die Gefährten ließen die Geschehnisse der Seereise Revue passieren und der Abend verging wie im Flug. Sie wurden in ihrer Nische nicht gestört, auch nicht durch den anscheinend obligatorischen Geschichtenerzähler, der die übrigen anwesenden Gäste unterhielt. Zu guter Letzt gingen sie mit dem Beschluss morgen die Stadt zu erkunden und vielleicht etwas für Ihre Ausrüstung zu erwerben und die exotischen Waren zu begutachten ins Bett. Es war eine ruhige und ereignislose Nacht.

Als sie am Morgen nach dem Frühstück in die Stadt aufbrachen, war schon wieder das volle Leben auf den Gassen, als wenn hier niemand geschlafen hätte. Ihnen vielen diesmal besonders die vielen Geschichtenerzähler in den Straßen auf, die die wundersamsten Dinge und Abenteuer zu berichten wussten. Grusim und Ansgar waren verwundert von der Waffentechnik und konnten sich nicht vorstellen, dass es Absicht gewesen sein sollte, dass die Schwerter krumm und gebogen waren. Damit könnte doch kein wirklicher Kämpfer sich erwehren! Neptun erwarb eine eigene Shisha und etwas von dem Rauchkraut, hatte aber im nach hinein das Gefühl beim Preis übervorteilt worden zu sein, das behielt er aber für sich. Auch erwarben sie bei einem Alchemisten ein Kraut, welches ihre Kräfte nach dem dessen Genuss zurück bringen sollte, vielleicht würde es sich noch mal als nützlich erweisen. Auch stockten sie ihre Vorräte an Verbänden und Heilmitteln auf. Man konnte ja nie wissen. Sie genossen und bestaunten die riesigen Paläste und Tempel und ließen sich von einem Priester mit viel Geduld über die Gottheiten Ormut und Alaman, die Zweiheit, aufklären.

Als sie gegen späten Nachmittag wieder in der Abendstern-Oase eintrafen hatten sie noch etwas Zeit bis zum Abendmahl. Der Tag war zwar schnell vorüber gegangen und keiner hatte Langeweile verspürt, aber trotzdem drängte Neptun darauf auch mal nach einem Abenteuer Ausschau zu halten, schließlich sei man ja deshalb nach Eschar gereist. Nachdem er sein eigenes Rauchkraut probiert hatte fühlte er sich besonders berauscht und leicht wie eine Feder. Die wohlige Wärme ließ ihn ruhig werden. Aber Elderon hatte seine Anmerkung bereits aufgenommen und war zu Ali gegangen. Er wollte sich informieren, ob es hier auch eine Art „Schwarzes Brett“ gab, an dem Arbeiten und Aufträge für Abenteurer angeschlagen wurden. Ali verwies ihn in eine kleine Nische neben dem Durchgang zur Küche und Elderon schlenderte hinüber. Sein scharidisch war nicht so gut, als dass

er etwas hätte lesen können. Das viel ihm aber erst ein, als er vor dem schwarzen Brett stand. Um so mehr verwunderte es ihn, dass dort zwei identische Auftragszettel, einmal in erainisch und einmal in albisch, hingen. Beides waren Sprachen, die hier eher ungebräuchlich waren. Elderon nahm beide Zettel ab und ging zu Ali. Er fragte, ob Ali wüsste, wer die Zettel aufgehängt hatte und ob derjenige noch mehr Zettel an der Tafel angebracht hätte. Es verwunderte Ali, das Elderon fragte weil er die Zettel nicht lesen konnte und sich bereits gewundert hatte, warum jemand einen Zettel aufhängen sollte, den keiner würde lesen können. Und nein, es wurden von dem Herren nur diese beiden Zettel aufgehängt. Da bereits Zeit zum Abendmahl war und sich der Schankraum bereits gefüllt hatte, entschuldigte sich Ali und wand sich wieder geschäftig seiner Kundschaft zu. Elderon kehrte mit den beidenzetteln zurück zu seinen Gefährten und verkündete das Ergebnis seiner Nachforschungen. Auf beidenzetteln wurde nur eine verschwiegene, erfahrene Truppe von Abenteurern gesucht. Darunter stand eine Adresse, bei der man sich melden sollte und der Name El Schm Idt als Ansprechpartner. Es gab eine kurze Diskussion an deren Ende die Neugierde siegte und die Gefährten beschlossen am nächsten Morgen die Adresse aufzusuchen und sich nach dem Auftrag zu erkundigen. Der weitere Abend verlief mit wilden Spekulationen über die Art des Auftrages denen sich auch Elderon, der sonst immer sehr abgeklärt war, nicht so ganz entziehen konnte. Trotz der angeregten Gespräche sah sich Elderon immer mal wieder um, ob sie beobachtet wurden. Ihm viel aber nichts ungewöhnliches auf. Und so erwartete auch er gespannt den nächsten Tag, um zu erfahren, was sich hinter dem merkwürdigenzetteln verbarg. Auch diese Nacht verlief ereignislos und sie hatte einen festen und erholsamen Schlaf.

Am nächsten Morgen erkundigten sie sich bei Ali nach der Adresse. Er beschrieb ihnen den Weg. Es war doch etwas weiter weg und sie hatten einige Mühe in den wuseligen Straßen das richtige Haus zu finden. Elderon wurde die ganze Zeit das Gefühl nicht los, dass sie verfolgt wurden, aber so oft er sich auch umblickte und versicherte, entdeckte er doch nichts auffälliges. Schließlich kamen sie bei der Adresse an. Es handelte sich um ein größeres Haus, welches schon eher an einen Palast erinnerte. Nachdem ihnen aufgetan wurde und sie ihr Anliegen vorgebracht hatten, wurden sie in einen großen, üppig bepflanzten Innenhof geführt. Der in Weiß gehüllte und mit dem üblichen Turban bedeckte Diener wies sie an, in einer Sitzgruppe Platz zu nehmen und zu warten. Der Herr des Hauses würde sich zu ihnen gesellen, sobald es seine Zeit zuließ. So taten sie wie geheißen und warteten. Der Platz war durchaus angenehm zum warten. Er bestand aus einem großen, runden Tisch, der unter einigen Dattelpalmen im Schatten stand. Er war von den Blicken aus dem Haus durch die den kleinen Platz umgebenden Pflanzen ziemlich gut geschützt. Bequeme Stühle und Liegestühle umrandeten den Tisch auf dem ein Krug mit Wasser und einige Gläser standen. Einige Shishas waren um den Tisch verteilt und es gab eine Schale mit Früchten, die reichhaltig und lecker den Appetit anregten. Nach einiger Zeit betrat ein recht groß und muskulös geratener Scharide. Er war in den landestypischen Kaftan gekleidet, der allerdings von hoher Qualität zu sein schien. „Salem aleykum! El Schm Idt ist mein Name. Mit wem habe ich die Ehre?“, gab der Scharide auf albisch von sich. „Aleykum salem!“, erwiderte Elderon. „Dieses hier ist Ansgar“, stellte er den Kämpfer vor. „Mit uns sind Grusim, Ginius und Neptun. Und mein Name ist Elderon.“, fuhr der Elf fort. Auch er blieb im albischen, da alle Gefährten diese Sprache beherrschten. „Wie ich höre, seid ihr auf den Aushang hier. Nun, es steht noch aus, das Angebot. Seid ihr interessiert?“, kam El Schm Idt gleich zum Punkt. „Nun werter El Schm Idt. Bevor ich diese Frage beantworten kann, hätten wir noch ein paar Fragen. Erst dann kann ich euch sagen, ob wir interessiert sind.“, gab Ansgar zurück. „Warum z. B. Habt ihr den Aushang nicht in eurer Landessprache abgefasst? Man könnte meinen, es wäre leichter in Eschar geeignetes Personal zu finden, wenn man den Aushang im scharidischen abgefasst hätte.“, hackte Elderon an der Stelle gleich ein. „Nun werter Elderon, das kommt darauf an, was für Personal man sucht.“, beantwortete El Schm Idt die Frage umgehend. „Ich kann euch nicht direkt das Problem, welches mich und die meinen auf Abenteurer-suche schickt, erläutern. Aber glaubt mir, wir benötigen möglichst auswärtiges Personal, welches in bestimmte Kreise nicht involviert ist. „Nun um was für einen Auftrag handelt es sich?“, wollte Ansgar wissen. „Und wie viel zahlt ihr?“, viel Grusim direkt ein. „Ho Ihr ungeduldigen...“, erwehrte sich El Schm Idt dem Ansturm von Fragen. „Wenn ich euch nun erläutere, um was für einen Auftrag es sich handelt, so

wisset, ihr nehmt ihn danach an, oder schweigt für immer über das hier gesprochene. Ist euch diese Vorgabe nicht recht, so endet unsere Besprechung hier und unsere Wege trennen sich. Beratet euch ruhig und denkt daran eure Antwort gilt für einen jeden von euch. Ich bin in einigen Minuten zurück und falls ihr noch da seid, gehe ich davon aus, dass ihr mit diesen Vorabbedingungen einverstanden seid.“. Mit diesen Worten wandte er sich zum gehen und verließ die Abenteurer.

Es war so still geworden, dass man in der Entfernung einen kleinen Brunnen plätschern hörte. „Nun“, begann Elderon als erster. „Ich weiß nicht, wie es euch geht, aber mich interessiert die Sache und ich werde, selbst wenn wir den Auftrag nicht annehmen, mein Schweigen bewahren können. Wie sieht es bei euch aus.“. „Für mich ist das in Ordnung. Es scheint ein Abenteuer in der Luft zu liegen. Und daher sind die Bedingungen für mich akzeptabel.“, spielte Neptun den Ball weiter. „Verschwiegenheit gehört zum Geschäft. Hauptsache die Goldstücke klimpern...“, fiel Grusim dazu ein. Und auch Ansgar und Ginius konnten sich widerwillig einverstanden erklären. „Ich hoffe nicht, dass es sich um etwas Böses handelt...“, gab Ansgar zu bedenken. „Ich meine, dass ich mein Wort dann nicht halten können.“ „Ich habe El Schm Idt magisch abgesucht“, gab Elderon zurück. „Er ist nicht böse.“. Der Elf hatte die Fähigkeit auf magischem Wege zu erkennen, ob jemand oder etwas eine gute, neutrale oder böse Aura hatte. „Und auch die Umgebung hier hat mich nichts Böses entdecken lassen.“. „Nun gut. So sei es denn.“, erwiderte Ansgar zögerlich.

Und so waren die Gefährten noch am Orte als El Schm Idt zurückkehrte. Er lächelte erleichtert. „Nun...“, begann er. „Ich vertrete einen kleineren Ormuth Orden. Und es hat sich begeben, dass der lange unbekannte Ort eines wichtigen und mächtigen Artefaktes bekannt geworden ist. Es handelt sich um eine Öl-Lampe. Dieser Gegenstand wurde genutzt, um einen Dämon einen Dschin, zu beherbergen. Ich weiß nicht in wie weit ihr unsere Religion kennt, aber diese Information ist auch an die Pfeile Alamans gelangt. Diese sind auf der Suche nach dem Artefakt, um es für ihre dunklen Zwecke zu nutzen. Der Orden, den ich vertrete, will den Pfeilen zuvorkommen und das Artefakt vernichten, auf dass es keinen Schaden mehr anrichten kann. Leider kann niemand bei uns dafür garantieren, diese Expedition sicher und ohne den Einfluss von Verrätern zu verrichten. Daher haben wir uns entschlossen eine ausländische Gruppe, die mit unserem Glauben und unseren Artefakten nichts zu tun hat, mit der Aufgabe zu betrauen. Ihr werdet jetzt die fremde Sprache in der Annonce verstehen“, und er nickte in Richtung Elderon und fuhr fort „da ihr keine böse Aura habt, „, er lächelte Elderon wissend zu, „ist die Chance sehr groß, dass ihr die richtigen für uns seid und auch bei euch der Wille da ist, neben dem Abenteuer, dass euch erwartet, etwas für das Gute in der Welt zu tun.“.

Ansgar nickte zustimmend und Grusim nahm den Ball auf „Womit wir beim Thema wären...Was ist euch die Beschaffung des Artefaktes wert?“. „Nun. Allein für euer Bemühen die Lampe zu beschaffen will ich einen jeden von euch mit eintausend Goldstücken anerkennen. Auch die Beschaffung von Ausrüstung und Tieren für die Reise soll nicht Problem der Euren eines sein. So Ihr denn Erfolg habt und die Lampe wohlbehalten herbeischafft, bin ich ermächtigt einen jeden von euch mit viertausend Goldstücken zu entlohnen. Dazu gesellt sich alles, was ihr auf eurer Reise an nützlichem und wertvollem zu finden vermögt.“. Für Grusim war bereits klar, dass er annehmen würde und auch die anderen waren ob der Aussicht, Gutes zu tun, ein Abenteuer zu erleben und auch noch fürstlich dafür entlohnt zu werden, begeistert. Die Gefährten verstanden sich bereits ohne große Worte und so bedurfte es nur eines kleinen Blickes in die Runde, um das Einverständnis aller einzuholen. Nachdem die Gefährten ihr Einverständnis bekundet hatten zog El Schm Idt eine Karte vom nördlichen Eschar und den südlichen Küstenstaaten hervor. Mitten in dem die beiden Staaten abtrennenden Gebirge war ein Kreuz gemalt. Dies war der Ort an dem sich das Artefakt verbarg. „Der Ort nennt sich das Dschin-Ohr“, erläuterte El Schm Idt. „Es handelt sich um einen Ort, der dafür geschaffen wurde, das Artefakt vor unberechtigtem Zugriff zu schützen. Dementsprechend wird es kein Spaziergang sein, dort fündig zu werden. Leider ist das genaue Wissen über diesen im Laufe der Jahrhunderte verloren gegangen und niemand kann den Ort genau beschreiben oder verraten, was einen dort erwartet. Bitte behandelt die Karte vertrauensvoll und mit Respekt. Sie darf nicht in die Hände eines Fremden gelangen und auch der Einblick in die Karte darf nur von euch genommen

werden.“ El Schm Idt fuhr fort: „Ab morgen früh kann ich eure Ausrüstung bereithalten. Brecht auf wie es euch beliebt, aber zögert nicht zulange.“ Sie besprachen noch kurz, was alles nötig sein wird an Ausrüstung mit zu führen und wie viel an Nahrung und Wasser benötigt werden würde. Auch das Gold übergab El Schm Idt an die Gefährten und zwar in Form funkelnder Edelsteine. Ansgar wunderte sich ganz offen über seine Vertrauensseligkeit. „Ihr werdet mich nicht betrügen.“, gab El Schm Idt zu verstehen. „Und ich denke nicht, dass ich euch die Konsequenzen für den Fall das doch darlegen muss. Entschuldigt mich nun. Ab morgen bei Sonnenaufgang steht euer Ausrüstung wie besprochen hier bereit. Und nun entschuldigt mich. Auf bald!“, mit diesen Worten verabschiedete er sich und ging ohne sich nochmal um zu drehen.

Auch die Gefährten hielt nichts mehr in diesem Anwesen und sie verließen es umgehend. Zurück in ihrer Unterkunft beratschlagten sie kurz. Elderon wollte weitere Informationen über den Glauben und den Orden. Neptun fiel auf, dass Elderon der einzige war, der überhaupt mit der Aussicht auf einigermaßen Erfolg Einkünfte würde einholen können. Er war der einzige, der die Landessprache ansatzweise beherrschte. Die übrigen Gefährten empfanden die Sprache als ein einziges Gebrabbel. Also beschloss Elderon auch Auskünfte über El Schm Idt einzuholen. Die Anderen nutzten den Tag, um sich die Stadt und die Märkte anzuschauen und Neptun ließ sich unter dem verächtlichen Gelächter von Grusim ein kleinen Krumsäbel, den er für ein krummes Kurzschwert hielt, auf schwatzen. Sie gaben Ihre Talismane, die sie vor magischen Attacken schützen sollten, zu Regeneration bei der örtlichen Magiergilde ab. Der Preis war hier etwas höher, als sie es gewohnt waren, was natürlich auch mit ihren mangelhaften Sprachkenntnissen und dem daraus resultierenden eingeschränkten Verhandlungsgeschick zusammenhängen konnte. Elderon´s Talisman hatten sie natürlich auch mit abgegeben. Weitere Besorgungen mussten sie nicht mehr machen, da ja für alles an reisenotwendigem durch den Auftraggeber gesorgt sein sollte.

Als abends Elderon wieder zu den übrigen Gefährten stieß, wusste er nichts wirklich neues zu berichten. Die Aussagen zu Ormuth, Alaman und die Zweiheit, die El Schm Idt gemacht hatte, stimmten. Über El Schm Idt selbst war wenig zu erfahren. Er war als Händler und Vermittler bekannt und auch so zu Geld gekommen, wenn man der Straße glauben durfte. Es gab kein einziges Anzeichen, dass einen Zweifel an den positiven Absichten des Auftraggebers ließ. Und so war auch Ansgar, der insgeheim immer noch einige Zweifel gehegt hatte, beruhigt und stand, wie die anderen auch, hinter dem Auftrag, der ihnen erteilt worden war. Es hatte sich auch Bewahrheitet, dass über das Dschin-Ohr nichts zu erfahren war. Und so genossen sie ihren letzten Abend in der Zivilisation mit den Annehmlichkeiten einer festen Behausung. Sie gingen so zu Bett, dass sie am nächsten Morgen ausgeruht waren. Es würde eine anstrengende Reise vor ihnen liegen.

Am nächsten Morgen frühstückten sie ausgiebig. Die Talismane sollten erst am späten Vormittag fertig sein und daher mussten die Gefährten mit der Zeit nicht geizen. Nach dem Frühstück verabschiedeten sie sich von Ali ben Fadat, dem Wirt und dankten Ihm für die entgegengebrachten Freundlichkeiten. Sie nahmen ihr Hab und Gut und gingen auf dem Weg zu El Schm Idt bei der Magiergilde vorbei, um ihre aufgeladenen Talismane abzuholen. Bei El Schm Idt angekommen, teilte ihnen ein Diener mit, dass El Schm Idt nicht anwesend sei, er aber Anweisungen hinterlassen hätte. Ihnen wurden je ein Kamel sowie zwei Lastkamele übergeben. Die Lastkamele waren mit Zelten, Kleidung, Lebensmitteln, Wasser und anderen auf Reisen gebräuchlichen Gegenständen beladen. Ansgar viel bei kurzer Durchsicht gleich auf, dass hier ein geübter die Auswahl getroffen hatte. Keiner der Abenteurer wollte mehr lange bleiben. Allen kribbelte die Aussicht auf neue Abenteuer in den Adern. Und so verließen Sie Meknesch und ließen die große, aufregende Stadt hinter sich zurück und strebten dem Auftrag und dem Abenteuer entgegen. Nur Grusim bereute bereits hinter den Stadtmauern das Abenteuer und verfluchte diese heiße Land. Außerhalb der Stadt und weiter weg vom Meer wurde die Hitze immer größer und unerträglicher. Sie ritten hintereinander und folgten Ansgar, der mit der Karte unter dem Kaftan die Führung übernommen hatte, auf der kaum zu erkennenden Straße am Rand der Wüste in Richtung Oase Chetra, Ihrem letzten Aufenthalt vor dem Deschbel Talab, dem Vorläufer des Grenzgebirges zu den Küstenstaaten, dem KAF-Gebirge.

Kapitel 4

Das Vorankommen war mühselig in der Hitze, die immer drückender wurde. Insbesondere Grusim der waeländische Söldner hatte starke Probleme mit der ungewohnten Umgebung und dem trocken-heißen Klima. Und das Geschaukel auf dem Wüstenschiff war auch nicht so seine Sache. Bei Ginius überwog das schöne Gefühl endlich aus der Stadt heraus zu sein. Der Druide hatte eine gewisse Abscheu vor den großen Städten. Elderon und Neptun ertrugen die klimatischen Bedingungen mehr schlecht als recht, nur Ansgar, der Krieger hielt sich sehr wacker und führte die Gruppe auf der Karawanenstrecke. Sie machten häufig Pausen, um die Strapazen gering zu halten. Nachts hielten Sie, wie gewohnt, in zwei Gruppen Wache. Tagsüber mieden sie die Mittagshitze und machten deutlich länger Pause als üblich. Dadurch war ihre Reisegeschwindigkeit auch nicht so hoch, wie die Abenteurer es gewohnt waren. Ansgar und Grusim hatten, nachdem sie gemeinsam die Karte studierten, eigentlich damit gerechnet, dass Sie es bis nach Chetra in etwa zwei bis drei Tage schaffen würden. Dies stellte sich als deutlich zu positive Schätzung heraus.

Sie hatten wirklich niemanden unterwegs getroffen, als sich am Abend des dritten Tages in der Ferne Gebäude erhoben. Enttäuscht stellten die Abenteurer fest, dass sie erst die Siedlung Chellha erreicht hatten. Diese lag ungefähr auf halber Strecke zwischen Meknesch und Chetra...