

Wir finden unseren Weg zurück ins Lager, wo wir die Kiste mit den Glocken in ein Wachstuch wickeln und sie zwischen unseren Sachen verstecken.

Am folgenden Tag sind wir nach Erledigung unserer üblichen Pflichten noch einmal an der Stelle, welche wir wegen des Schmuggels untersucht hatten. Es lässt uns nicht los, das wir kein Ergebnis finden konnten. Dort vernehmen wir einen *Ruf*, der etwas von einem Baum trägt, aus welchem Wasser tropft und zugleich von Eichenblättern. Ich erkenne in dem einen Teil leicht Urak, den Zeitlosen. Die Blätter erinnern mich dagegen ein wenig an Jolm, aber noch mehr an Crann. Der Ruf trägt außerdem eine gewisse Dringlichkeit mit.

Wir beschließen dem auf den Grund zu gehen und folgen dem Ruf. Wir laufen in eine Waldschneise, wo wir tatsächlich auf Crann treffen, der sich dort in den Schatten versteckt hält. Er scheint erfreut, dass sein Ruf so funktioniert hat, wie er es beabsichtigt hatte. Aufgeregt berichtet er uns, er sei mit seiner Arbeitgeberin Gladys Just verabredet gewesen, die jedoch verschwunden ist. Crann fand ein Stück ihres Tagebuches, welches sie normalerweise sorgsam hütet, und hat in der Karawanserei erfahren, dass ihr jemand gefolgt sein soll. Wir sehen uns um und bemerken, dass eine der Köhlerhütten in Betrieb zu sein scheint. Das war sie vor ein paar Tagen noch nicht, als wir uns zuletzt in dieser Gegend umgesehen hatten.

Kjaelnyr rennt umgehend hin und öffnet die Tür. Im Inneren findet er ein Feuer und darüber einen milchig weißen Stein, der durch das darunter lodernde Feuer einen Rauch absondert, den man nur als schleimig bezeichnen kann. Es wirkt nicht wie etwas, das man einatmen möchte.

Im Licht des Jaronokk Haares erkenne ich Stiefelspuren, die einer Frau gehören könnten. Außerdem sehe ich sternförmig darum herum andere Spuren, die auf die Hütte zulaufen und wieder von ihr fort. Ich meine sogar zu erkennen, dass manche der wegführenden Spuren tiefer aussehen. Es sind bloße Fußabdrücke ohne Sohlen, der größte unter ihnen hat vier Krallen statt Zehen und ist deutlich größer als der eines Menschen. Etwas weiter den rechten Pfad hinab finden wir Piet, der von mehreren Schweinespießen durchbohrt an einen Baum gespießt wurde und nun leblos dort hängt.

Mit den Spuren kann ich wenig anfangen, mir sind solche Abdrücke völlig unbekannt. Crann sagt etwas von Drachlingen, als er sie erblickt, was mich an eine Geschichte über Skieve erinnert. Er sei einmal im Süden auf Drachlinge gestoßen. Sie seien schwer bewaffnete, nur teilweise bekleidete und überaus aggressive Wesen gewesen.

Wir folgen dem Weg auf der Schneise weiter und stoßen schließlich auf eine größere Lichtung mit ein paar Hügeln und kleineren Baumgruppen. Am anderen Ende der Lichtung erkennen wir schemenhaft einige Wesen, die um eine Figur am Boden stehen, bei welcher es sich um Gladys zu handeln scheint. Um die Wesen herum wabert fast einen Meter hoch Bodennebel. Bei genauerem Hinsehen verhält sich der Nebel sehr merkwürdig, denn er wabert ganz seltsam, während hier und da Tropfen nach oben steigen. Die Gruppe scheint aus mehreren Waranlingen und einem Drachling zu bestehen. Die Waranlinge sind ein ganzes Stück kleiner als der zweieinhalb Meter aufragende Drachling und verschwinden fast im Nebel. Ihre genaue Zahl können wir darum, doch auch wegen des dämmerigen Lichts nicht erkennen.

Kjaelnyr ruft eine magische Schnelligkeit auf uns alle herab und wir schleichen uns näher heran, ich von einer anderen Seite als Kjaelnyr und Crann. Der Drachling hat die Arme wie in

einer Trance erhoben und spricht einem kehligen Sing-Sang in einer Sprache, die wir nicht verstehen. Es scheint eine Ritual auszuführen oder einen Zauber zu intonieren. Wir alle vermuten eine unmittelbare Bedrohung für Gladys und greifen die Entführer an.

Ich spreche den Zauber Verwirrung auf sie, Kjaelnyr versucht den Nebel mit seinen Windkräften wegzuwehen und Crann schleudert eine einzelne Eichel auf den Drachling, soweit ich es mitbekomme. Sein offenbar magisches Wurfgeschoss trifft das Wesen heftig und verwundet es. Der geschuppte Hüne steht allerdings umgehend wieder auf und holt tief Luft, um uns einen Nebelodem entgegen zu spucken, doch auch mein Zauber scheint ihm so sehr zuzusetzen, dass es nicht gelingt. Kjaelnyr schießt einen Pfeil nach einem der Warane, der daraufhin zu Boden geht. Die übrigen Waranlinge bemerken uns natürlich und rennen auf unsere Positionen zu. Es sieht ein wenig aus, wie Haie, die in einem trüben Gewässern auf uns zu schwimmen. Der verwundete Drachling schlägt unterdessen seine Krallen in einen Waranling und scheint sich dessen Kraft zu nehmen.

Ich kann mit dem Bogen einen Waranling anschlagen, ein anderer eilt ihm aber schon nach. Crann verwundet den Drachling mit einer weiteren Eichel und ich vermag den liegenden Waranling mit einem zweiten Pfeil zu töten. Die Dunkelheit und unsere Aufteilung kommen uns ein wenig zu Gute und wir schlagen uns bis hierher unerwartet gut. Crann hat inzwischen sein Schwert gezogen und ficht gegen die Waranlinge.

Als ich versuche dem Drachling Macht zu entziehen, die dieser für seine Zauber zu benötigen scheint und von den Waranlingen zu nehmen versucht, misslingt mir dies. Ich sehe die Zähne in seinem gewaltigen Kiefer in einem Lächeln blitzen und er saugt weiter die Macht aus seinen willfährigen Untergebenen.

Schließlich rennt Crann beherzt auf den Drachling zu und rammt ihm sein Schwert in den Wanst, doch es dringt kaum durch dessen Panzer. Die Härte des Panzers ist offenbar nicht ganz natürlichen Ursprungs. Aus der Nähe erkennt Crann, dass die Pfütze in Wahrheit ein magisches Portal ist.

Da trifft Kjaelnyr den Drachling mit einem gezielten Schuss ins Auge und verletzt ihn. Crann will die Ablenkung des Riesen nutzen und versucht Gladys aus der Pfütze und von dem Drachling wegziehen. Der angeschlagene Drachling will dem zurückweichenden Crann einen Hieb mit seiner großen Klinge verpassen, doch Crann duckt sich noch rechtzeitig weg. Dabei öffnet der Drachling versehentlich seine Deckung. Crann will das ausnutzen und macht seinerseits einen Gegenschlag, welchem das Wesen jedoch ebenso mühelos entgeht. Als er Gladys von der Pfütze fortziehen will, greifen schuppige Hände aus dem Wasser und versuchen Gladys hineinzuziehen, durch das Portal. Er stemmt sich mit aller Macht dagegen, doch er kommt nicht gegen die vielen auftauchenden Hände an, die dagegenhalten. Kjaelnyr versucht eine magische Barriere in Form einer Schwarzfarnhecke zu erschaffen, welche Gladys vor dem Portal schützen soll, doch sie wächst nur sehr langsam. Crann, der inzwischen durch einen Schlag des Drachlings angeschlagen wurde, kann diesen Zustand abschütteln und versucht Kjaelnyrs Zauber zu unterstützen. Der Drachling nutzt unsere Ablenkung, springt heran und drückt Gladys noch tiefer in die Pfütze, in welcher sie liegt. Mit diesem Vorteil ziehen die Wesen der anderen Seite Gladys zu sich herüber, bevor die Barriere sie daran hindern kann. Ich schieße noch vergeblich auf den Drachling, doch er verschwindet auf magische Weise, als verglühe er plötzlich, wie ein Blatt Papier in einem Feuer.

Mit seinem und Gladys Verschwinden lösen sich auch die verbliebenen Waranlinge auf und wir bleiben alleine zurück. An ihrer Stelle finden sich milchig weiße Steine, die wir alle

aufsammeln.

Mir fällt auf, dass das Portal weiterhin da ist, auch wenn es nun inaktiv scheint. Wir überlegen, wie wir es reaktivieren könnten, um den Entführern zu folgen. Doch keiner von uns hat mit so etwas wirklich Erfahrung.

Plötzlich erinnere ich mich an eine Geschichte von einer Feenfrau, die einem Verehrer immer wieder davonlief und auf magische Weise entkam, wenn er sie erreichen wollte. Schließlich wirkte er einen Zauber, um das Mystische, Unverständliche für ihn logisch und verständlich zu machen. Mir wird klar, dass Logik, wie wir Menschen sie nutzen, Feenwesen meist zuwider ist. Sie können nichts mit so etwas Banalem anfangen. Deswegen sind Dinge oft mit einfachen Logikrätseln verschlossen, weil sie das hervorragend gegen solche Wesen schützt.

Ich gebe meine Macht in das weiterhin vorhandene, aber verschlossene Portal, weil ich mir so erhoffe eine Idee von seiner Funktion zu erhalten. Dies bringt tatsächlich ein Logikrätsel

SECHS
<u>+SECHS</u>
ZWOELF

zum Vorschein. In drei Zeilen, wie bei einer Additionsaufgabe, steht dort:
Darunter finden sich sechs Drehräder mit den Zahlen von 1 bis 9, wie bei einem Zahlenschloss.

Wir zerbrechen uns die Köpfe eine ganze Weile, doch wir finden eine Lösung für das seltsame Rätsel. Nach reichlicher Logik- und Rechenkunst lautet die Lösung „138952“, was wir auf den Drehrädern einstellen (Man muss durch logisches Schlussfolgern herausbekommen, welcher Buchstabe für welche Zahl steht, damit die Rechenaufgabe aufgeht, wenn man die Buchstaben durch Zahlen ersetzt. Es läuft auf $69.476 + 69.476 = 138.952$ hinaus).

Das Portal öffnet sich und wir tauchen trotz eines beklemmenden Gefühls in und durch die Pfütze. Auf der anderen Seite stoßen wir in eine graue Welt, am Gestade eines großen Gewässers auf schwarzem Kiesel. Wie wir es von den weichen Landen gewohnt sind, begrenzt Nebel hier unsere Sicht und wir können nur etwa 20-30 Meter weit blicken. Auch der Bodennebel ist weiterhin vorhanden und erschwert die Suche nach Spuren.

Doch dann hören wir die Entführer in ca. 100-150 Metern Entfernung. Ich überlege fieberhaft, ob ich je in einer der vielen mir bekannten Geschichte von einem Ort wie diesem gehört habe und halte es für möglich, dass wir uns in Nebelheim befinden, einem Gebiet im Finsterdunkel. Dort herrscht nach meiner Erinnerung ein gewisser **Devemos, der Herr der weißen Träume, Gebieter über Nebelheim**. Sein Wappen ist ein weißer Oktopus.

Crann stellt sich dem Land vor, indem er ein paar Tropfen seines Blutes vergießt. Ich halte das für eine gute Idee, da wir unangekündigt in einem fremden Reich aufgetaucht sind. Also stelle auch ich mich vor, doch dem Herrscher selber, nachdem mir sein Name nun eingefallen ist.

Ich versuche die Geräusche unserer Schritte magisch zu dämpfen, bevor wir den Entführern nachsetzen, was aufgrund des wabernden Nebels überall gut gelingt.

Als wir sie endlich einholen, erreichen die Entführer gerade eine Burg oder Festung, die wir aufgrund des Nebels nur zum Teil wahrnehmen können. Wir belauschen sie und hören sie zu den Wachen sagen, dass sie hätten, was der Herr gewünscht habe. Daraufhin lassen die Wachen sie ein.

Wir stimmen uns kurz ab und sind uns einig, dass Gewalt oder Heimlichkeit hier wenig helfen werden. Also will ich den Wachen selbstbewusst entgegentreten und mit Höflichkeit um Einlass ersuchen. Als ich mich ihnen nähere, kommen sie mir bereits entgegen. Ich verneige mich artig, doch sie gehen einfach an mir vorbei. Etwas überrascht darüber, dass man uns gar keine Fragen stellt, betreten wir die Festung.

Hinter den Mauern sieht man einfaches Volk rumlaufen, ganz normale Leute, die irgendwelchen alltäglichen Dingen nachgehen. Alles wirkt fast etwas banal, was den Schimmernden Landen so gar nicht entspricht. Es macht eher den Anschein, als seien wir durch eine normale Stadtmauer gegangen. Mehrere Häuser und Straßen erstrecken sich um uns herum. Wir sehen allerlei Geschäfte und Leute bei gewöhnlichen, handwerklichen Tätigkeiten, wie Schmieden, Gerben und Schuhmacherei.

Crann fragt ein paar andere Wachen, wie man zum hiesigen Herren käme und sie antworten, man müsse einfach dem Nebel folgen. Nachfragen scheinen die Wachen zu irritieren, sie halten ihre Anweisungen für völlig konkret und verständlich.

Wir interpretieren die Angaben in dem Sinne, dass man dorthin gehen solle, wo der Nebel dicker wird. Doch für uns sieht er überall gleich aus. Wir folgen darum der Hauptstraße in der Hoffnung so zu einer Burg oder etwas ähnlichem zu gelangen und erkennen bald viele nautische Embleme an den Gebäuden. Das Gestein hier ist immer feucht.

Auch andere Leute antworten auf unsere Frage, wir sollen doch einfach dem Nebel folgen, wenn wir zum Herren gelangen möchten. Irgendwann führt uns ein Junge zum Burgplatz und in ein Gasthaus. Da wir die Burg nicht sehen, betreten wir es und man serviert uns kostenfrei Essen und Getränke. Ich nehme nichts davon, weil ich zu viele Geschichten über Feengeschenke im Hinterkopf habe. Kjaelnyr und Crann essen und trinken jedoch, ohne dass es ihnen zu schaden scheint. Ein seltsamer, rothaariger Typ tritt herein und faselt seltsames Zeug vor sich hin. Der Wirt reagiert leicht genervt auf ihn, doch er serviert ihm ein Getränk.

Weil der seltsame Mann uns hier unpassend scheint, beschließen wir ihm zu folgen. Er geht zu einem Stand, wo er offenbar Holzfiguren schnitzt und verkauft. Die in seiner Auslage zeigen zu unserem Erstaunen uns, also Kjaelnyr, Crann und mich, sowie Gladys und auch ihre Entführer.

Kjaelnyr nimmt das Pendel heraus, weil er versuchen will Gladys damit und über ihre Holzfigur zu finden. Da spricht uns von hinten ein älterer Mann an. Er findet das Pendel interessant und höchst faszinierend.

Er gibt sich als Devemos zu erkennen, der das Pendel sofort als für den Sommerhof gedacht erkennt. Er sagt, er habe uns hierher gelockt. Er habe Interesse am Portal, aber noch nicht entschieden, was damit geschehen soll. Ich fühle mich irgendwie wie eine Ratte in der Falle.

Wir unterhalten uns höflich mit ihm, als die Dinge plötzlich noch merkwürdiger werden. Crann bemerkt einen Bogenschützen, der einen Pfeil in unsere Richtung anlegt. Er versucht Devemos aus dem Weg zu rammen und scheint ihn zunächst zu erwischen, denn der Herr der weißen Träume macht ein überaus verdutztes Gesicht. Dann wird er augenblicklich

durchscheinend und löst sich auf. Der Pfeil rammt sich tief in den Stein des Bodens und hätte ihn sonst vermutlich durchbohrt. Da fangen auch die anderen Leute um uns herum plötzlich an durchzudrehen und gewaltsam zu werden. Ein Mann schlitzt einer Kuh unversehens die Kehle durch, anderen schmeißen Tiere durch die Luft oder gehen gleich aufeinander los.

Crann wird von einem Pfeil schwer getroffen, der von irgendwoher auf uns zu fliegt. Er blutet nicht, sondern verliert stattdessen Nebel. Es ist ihm scheinbar möglich sich ein wenig zu heilen. Überall ist Geschrei, im Gasthaus ist ebenfalls ein Gewaltrausch ausgebrochen.

Crann wirft sich wie auch ich in Deckung, wird aber erneut von einem Pfeil erwischt.

Da erwachen wir alle im Gasthaus, jeder in seinem Zimmer und in ein Schlafhemd gekleidet. Ich springe umgehend in meine Klamotten und treffe auf Crann, der an meiner Zimmertür anklopft. Wir tauschen uns kurz aus und wundern uns über alles, was hier vorgeht. Crann erinnert sich, das Devemos im Gespräch fallen ließ, der Ort sei so, wie die Leute hier ihn träumen.

Alles deutet auf irgendeine Art mentaler Manipulation hin. Also versuche ich meinen Verstand zu schützen. Das gelingt mir ziemlich gut und ich kann es auch auf Kjaelnyr, Crann und Gladys ausdehnen, die ebenfalls in einem der Zimmer des Gasthauses liegt, ohne Bewusstsein.

Wir erwachen, sitzend am schwarzen Gestade des großen Gewässers, wo wir dieses Reich betreten haben. Devemos sitzt vor uns. Er sagt, er habe uns eine wichtige Lektion gelehrt. Erst meine ich, er sage das als Ausflucht, weil wir seine Manipulation aufgedeckt haben. Doch ich sehe den Ernst in seinen Augen und bin überzeugt, dass er es so meint, wie er es sagt. Um den Gebräuchen der schimmernden Lande zu genügen, bedanke ich mich für seine Großzügigkeit. Ohne viel weitere Erklärungen nimmt er seinen Abschied. Beiläufig bemerkt er noch, Geister könnten keine Diener erschaffen. Er spielt offenbar auf Anistan an, was mich sehr stutzig macht. Mir ist unklar, wie er von ihm erfahren haben könnte.

Wir durchschreiten das Portal ein weiteres Mal und Gladys erwacht bald darauf. Sie erzählt, dass sie ein rothaariger seltsamer Typ angequatscht und neugierig gemacht hatte. Daher sei sie zu der Hütte gegangen. Ich bin zu erschöpft, um allen Einzelheiten zu folgen und sehne mich nur noch nach einer gehörigen Portion Schlaf. Als ich meine Befürchtung äußere, dass Stellan uns das Fell über die Ohren ziehen werde, versichert sie, sie werde sich darum kümmern.