

Norbert Wibben

Elduria

Runa oder das Erwachen



Fantasy-Roman

Elduria

Runa oder das Erwachen

Für meine Tochter Maraike,
die immer in meinen Gedanken ist!

In Erinnerung an viele schöne Vorleseabende mit meinen
Kindern verpacke ich auch diese Geschichte in den
bekannten Dreizeiler:
Ein Huhn und ein Hahn – ...

Copyright © und Illustrationen Norbert Wibben 2020

Elduria - Runa oder das Erwachen

Übersichtskarte	7
Überfall!.....	8
Ein Missgeschick	23
Das zweite Gesicht	29
Auf der Straße.....	39
Der Elfenwald.....	47
Der Weg zum Haus im Wald.....	55
Eine Falle	63
Drachenangriff	70
Ein Kochbuch.....	79
Gestaltwandler.....	87
Ein Spitzel	96
Wo ist Dragon?	101
Ein kleiner Streit.....	107
Atropaias Notizen.....	114
Danya	122
Drakonia.....	131
Eine Überraschung	137
Ein Test.....	144
Atropaias Informationen.....	151
Zauberunterricht.....	158
Beobachter.....	167
Der Angriff.....	176
Abschied	183
Gefahr!.....	192
Im Schafstall	202
Ein Versteck.....	212
Hai und Makrele	222
Gefangen	228

Frerk	235
Flucht!	242
Auf dem Weg nach Grimgard.....	250
Dragon	257
Das Erwachen.....	264
Zauber sprüche.....	270
Danksagung.....	272
Quellenangaben.....	273

Übersichtskarte



Lage der Königreiche Elduria und Merion.

Ein Huhn und ein Hahn – die Geschichte fängt an

Überfall!

Runa ist ein fast normales Mädchen. Sie hat ihre Eltern nie kennengelernt. Das ist für ein zwölfjähriges Kind in Homarket schon ungewöhnlich. Deshalb träumt sie vermutlich manchmal davon, zusammen mit Vater und Mutter zu leben.

Sie schüttelt unwillkürlich den Kopf. Es ist nicht so, dass sie meint, eine besonders schwere Kindheit gehabt zu haben. Wenn sie sich mit anderen Kindern vergleicht, hat sie es eigentlich ganz gut getroffen, na ja, fast zumindest.

An ihre frühen Lebensjahre erinnert sie sich so gut wie gar nicht. Doch ein Ereignis ist ihr aus dieser Zeit wie ins Gedächtnis gebrannt.

Die erste Person, die sich liebevoll um sie kümmerte, war Atropaia. Sie nannte Runa manchmal »Winterkind«, auch wenn diese nicht verstand, weshalb. Dabei ist das so einfach wie logisch, das Mädchen wurde in einer kalten Winternacht geboren und deshalb so genannt. Atropaia wirkte an einem Nachmittag geheimnisvoller als sonst. Gleichzeitig war sie von einer großen Unruhe erfasst, was an ihren ungewöhnlich hastigen Bewegungen erkennbar war. Runa erinnert sich daran, als wäre es heute gewesen. Die gütig blickende alte Frau forderte sie auf, ihre derzeitige Tätigkeit zu unterbrechen und zu ihr zu kommen.

»Paia«, so nannte das damals fünfjährige Kind sie, »ich muss doch zuerst die Kaninchen füttern. Und Puschel sieht krank aus. Kannst du ihn untersuchen und gesund machen?« Das Mädchen wendete den Kopf Richtung Atropaia und warf ihr einen bittenden Blick zu. Dieses Mal konnte die Amme dem Anblick der dunkelblauen Augen widerstehen.

»Es ist sehr, sehr wichtig. Du musst unbedingt etwas erfahren!« Die Frau klopfte mit einer Hand neben sich auf das Sofa. Dorthin sollte sich das Kind setzen.

»Aber, wenn Puschel krank ist, stirbt er vielleicht!« Es ist offensichtlich, was für Runa dringender war.

»Ich untersuche das Kaninchen gleich, versprochen. Doch das, was ich dir sagen muss, ist wichtiger! Wirklich!« Der ernste Blick ließ das Mädchen erschauern. Es streichelte das weiße Tier. Es hatte schwarze Ohren und einen dunklen, herzförmigen Fleck auf der linken Seite.

»Wir kümmern uns gleich um dich.« Nach diesen Worten erhob es sich und rannte zum Sofa hinüber. Runa wollte schnellstmöglich erfahren, was Atropaia zu sagen hatte. Danach könnten sie gemeinsam Puschel untersuchen. Das Kind saß neben der Frau und blickte erwartungsvoll zu ihr auf. Doch wider Erwarten sprach diese nicht sofort. Sie erhob sich, eilte zur Haustür und öffnete sie. Sie lauschte angestrengt und verriegelte dann die wieder geschlossene Eichertür, bevor sie zum Sofa zurückkehrte. Runa wunderte sich. Was hatte das zu bedeuten? Der Riegel wurde sonst nie vorgelegt. Erst recht nicht am Nachmittag. Das Haus lag verborgen in einem Buchenwald und wurde nur selten von anderen Menschen besucht. Vor den Tieren des Waldes mussten sie sich nicht derart schützen.

»Du weißt seit längerer Zeit, dass ich deine Amme bin.« Das Kind nickte zur Bestätigung. Das war ihm egal, denn es liebte die Frau genauso, als wäre sie die leibliche Mutter. Atropaia fuhr gehetzt fort. »Das wurde ich, weil Raika, so lautet der Name deiner Mom, gestorben ist, als du gerade geboren warst. Ich habe versucht, dich bestmöglich zu umsorgen.« Das war dem Mädchen alles bekannt. Was sollte daran wichtig sein? Die nächsten Sätze bekam es nicht mit, da seine Gedanken darum kreisten, was womöglich der Grund für Puschels plötzliches Unwohlsein sein würde. Runa hatte zu dem Kaninchen geschaut und

wurde von Atropaia geschüttelt. »Du hast nicht aufgepasst, mein Winterkind. Wie solltest du auch wissen ...« Die Frau unterbrach sich und horchte Richtung Tür.

Lauter werdender Hufschlag drang ins Innere. Da der Waldboden derartige Geräusche dämpft, mussten die Reiter bereits dicht bei dem Häuschen sein. Runa sah, wie die Amme zusammenzuckte. Doch die in ihren Augen steinalte Frau reagierte unheimlich schnell. Sie konnte die Bewegungen kaum verfolgen. Sie fühlt noch heute, wie diese liebevoll die Hände auf ihren Kopf legte. Dabei murmelte sie die unverständlichen Worte »Muto speciem«. Runa spürte ein feines Kribbeln und die Umgebung wuchs gleichzeitig zu riesigen Ausmaßen heran.

»Rette dich! Such dir ein Versteck!«, forderte Atropaia hastig, dann barst die Tür mit einem blendend hellen Blitz und lautem Getöse.

Grimmig blickende Männer drängten in die Wohnstube. Einige hielten lange Messer, andere aber gespannte Bogen in Händen.

Runa erinnert sich, wie ihr Herz aufgeregt und rasend schnell schlug. Trotzdem meinte sie, die Ereignisse genau verfolgen zu können, nur aus einer anderen Perspektive. Einer der Eindringlinge hatte im ersten Moment ein silbern schimmerndes Netz über Atropaia geworfen. Das Mädchen verstand nicht, was gerade passierte, doch es wollte und musste der Amme helfen.

»Lasst meine Paia los, ihr Feiglinge«, versuchte sie zu brüllen, vernahm aber lediglich ein feines Piepsen. Sie erstarrte vor Schreck. Was war mit ihrer Stimme geschehen?

Sie sah, wie ihre Amme vom Sofa zu Boden gerissen, und komplett in das Netz gewickelt wurde. Sie kämpfte verzweifelt, um sich aus den Maschen zu befreien. Durch die heftigen Schwingungen der Sitzfläche wurde Runa von dem Möbel geschleudert und verlor kurzzeitig das

Bewusstsein. Sie schüttelte sich, um wieder klar sehen zu können. Zuerst erschienen dem Mädchen seine Bewegungen seltsam langsam, so, als würde es im Traum versuchen, zu laufen, ohne von der Stelle zu kommen. Das Kind wusste nicht, was es gegen die Eindringlinge hätte tun können, doch aufgeben, war keine Option. Es musste Atropaia retten, koste es, was es wolle. Die Amme hatte Runa schließlich liebevoll aufgezogen und verdiente im Gegenzug ihre Unterstützung.

Einige der Bewaffneten hatten Atropaia inzwischen gefesselt und waren mit ihr schon aus dem Häuschen, bevor das Mädchen ihr beistehen konnte. Sie rannte zum Ausgang, wo die halb herausgerissene Tür schief in den Angeln hing. Doch nicht alle Männer waren nach draußen gegangen. Fünf von ihnen polterten durchs Haus und schlitzten mit den Messern Kissen und die Polsterung des Sofas auf. Sie warfen Schränke um und kletterten sogar in der Küche mit Fackeln in den Kellerraum hinab. Urplötzlich fühlte Runa einen heftigen Stoß gegen die Seite und flog quer durch den Raum. Wie war das möglich? Während sie darüber grübelte, führte die Flugbahn sie an einem Spiegel vorbei. Ein schneller Blick hinein verwirrte das Mädchen noch mehr. Es sah darin eine Haselmaus, die durch die Luft flog. Sollte es das Tierchen sein? Dann war das nicht Realität, sondern ein Traum, hoffte es.

Wie Runa heute weiß, war es das nicht. Sie landete unsanft auf dem Holzboden und musste immer wieder großen Füßen ausweichen, die sie zu zerquetschen versuchten. Einer der Männer hatte genau das offenbar zu seiner Aufgabe gemacht.

»Habt ihr das Balg gefunden?«, klang eine befehlsgewohnte Stimme von draußen herein.

»Nein, Owain. Wir haben alles durchsucht. Bis auf zwei Kaninchen und eine Maus gibt es hier kein Lebewesen.«

Runa wartete nicht, was der Mann antworten würde. Sie musste versuchen, den Tritten zu entkommen und gleichzeitig Atropaia zu retten. Doch wie sollte sie das schaffen, als Maus gegen schwerbewaffnete Soldaten? Sie schlüpfte zwischen den Füßen hindurch, gelangte durch die Tür und bekam einen weiteren Tritt in die Seite. Dieses Mal flog sie in hohem Bogen in einen der umstehenden Büsche. Die Rippen schmerzten derart heftig, dass sie meinte, sie müssten gebrochen sein. Sie hat bis heute nicht verstanden, weshalb das nicht so war. Sie schüttelte sich trotz der massiven Schmerzen. Sie wollte klar im Kopf werden!

»Das Kind muss hier sein. Die alte Frau hatte doch keine Zeit, ihre Magie zu nutzen. Das Silbernetz hat das zuverlässig verhindert! Oder habt ihr gesehen, wie sie einen Zauber wirkte? Hm. – Die Kaninchen könnt ihr schlachten, dann haben wir heute Abend einen kleinen Imbiss. Aber sucht und bringt mir die Maus. Die Gestalt ist verdächtig, deshalb nehmen wir das Tierchen mit nach Grimgard. – Sollen doch Creulon oder Drakonia das Rätsel lösen.« Das war erneut die Stimme des Mannes, den sie stolz und herrisch reden hörte. Runa erstarrte kurzzeitig. Konnte sie richtig gehört haben? Trotz ihrer geringen Größe wollte sie ihn attackieren. Was fiel ihm ein, den Befehl zu geben, Puschel zu töten!

Sie war schnell aus dem Haselgebüsch heraus und konnte Atropaia sehen. Sollte sie versuchen, die Fäden des Netzes durchzubeißen? Runa zögerte nicht lange, sondern rannte los. Ihren Blick richtete sie auf die Frau, die vor den Hufen eines Pferdes auf dem Boden lag. Sie bemerkte, wie ihre Amme sie fixierte und dann erneut etwas murmelte. Verstehen konnte das Mädchen nichts davon. Dieses Mal blieb das feine Kribbeln aber aus. Sie hatte Atropaia fast erreicht, als eines der Pferde ausschlug. Dessen Huf

musste sie getroffen haben, denn ab dem Zeitpunkt weiß Runa nicht, was weiter geschehen war.

Sie hatte das Bewusstsein verloren und erwachte hinter einem anderen Gebüsch auf einem Haufen aus trockenem Laub. Der Pferdritt hatte sie an dem Tag zum dritten Mal durch die Luft geschleudert. Das Gesträuch wirkte kleiner als das Vorherige. Konnte das alles nur ein Traum gewesen sein?

Nein, das war es nicht, musste das Mädchen schnell feststellen. Es rannte zum Häuschen und erstarnte beim Anblick des Chaos'. Die gesamte Inneneinrichtung des Hauses war zertrümmert worden. Es stieg über zerstörte Möbel oder zwängte sich zwischen ihnen hindurch. Doch Atropaia konnte sie nirgends finden. Auch die ängstlichen Rufe blieben unbeantwortet. Dafür bemerkte Runa Blut auf der Türschwelle, sobald sie entmutigt und hoffnungslos wieder nach draußen eilte. Sie bückte sich und entdeckte kleine Flocken von einem weißen Fell, die in die Erde getreten waren. An dieser Stelle waren offenbar Puschel und Trixi, das andere Kaninchen, geschlachtet worden. Mit Tränen in den Augen sank Runa zu Boden. Sie gab sich jedoch nicht lange ihrem Schmerz hin. Sie richtete sich auf, biss die Zähne zusammen und ballte die Fäuste. Sie schüttelte sie in die Richtung, wohin die Pferdespuren wiesen. Ihr fiel dabei nicht einmal auf, dass sie ihre ursprüngliche Menschengestalt wieder angenommen hatte. Sie wusste nur eines, sie musste Atropaia finden und befreien.

Wie ihr das gelingen könnte, war unwichtig. Sobald sie die Amme im ersten Schritt gefunden hätte, würde ihr der nächste schon einfallen, überlegte sie mit dem Verstand einer Fünfjährigen. Sie schaute sich nicht zu ihrem bisherigen Heim um, sondern folgte voller Zuversicht der Spur.

Gegen Abend wurde sie von einem heftigen Unwetter mit Regen heimgesucht. Die Äste der großen Bäume ächzten unheimlich. Manchmal meinte sie, sie würden mit den nach unten fegenden Zweigen versuchen, sie festzuhalten. Mit schrillen Schreien wischte sie jedes Mal aus. Obwohl sie unter dem Blätterdach des Waldes zuerst gegen die Wassertropfen geschützt war, wurde das bald anders. Der Wind schüttelte das Nass von den Ästen und immer mehr der schweren Tropfen fielen durch die Blätter hindurch zum Waldboden. Bereits nach kurzer Zeit war sie bis auf die Haut durchnässt. Sie blickte erschrocken zu Boden. Wie lange würde sie die Pferdespuren noch erkennen können? In dieser Richtung war sie erst zweimal durch den Wald gewandert. Da sie dabei von Atropia begleitet worden war, hatte sie sich nicht vor den unbekannten Geräuschen geängstigt. Sie hatte auch nicht darauf geachtet, ob sich der Weg an manchen Stellen verzweigte. Diese Möglichkeit fiel ihr siedend heiß ein. Ob sie den Waldrand erreichen würde, bevor Dunkelheit sie umgab? Sie hastete ohne einmal zu rasten weiter. Es dauerte nicht lange, bis die Dämmerung Runa die Sicht nahm. Sie blieb stehen. Könnte sie hier übernachten? Der Boden musste so durchnässt wie sie selbst sein, überlegte sie. Deshalb verspürte sie kein Verlangen danach. Außerdem war sie unsicher, ob die Geräusche und Töne, die zu ihr herüberdrangen, nicht von gefährlichen Tieren verursacht wurden. Hatte Paia ihr nicht einmal von einem Drachen erzählt, der der Feind aller Kinder war? Das heftige Rauschen des Windes konnte gut von dessen mächtigen Schwingen stammen. Blieb sie an dem Ort, war sie vielleicht in kürzester Zeit ein Opfer dieses Untiers. Diese Gedanken drängten Runa weiterzulaufen. Sie war sich bewusst, dass sie versuchen musste, die bisherige Richtung beizubehalten. Sollten die Reiter auf einen anderen Weg abgebogen sein, würde sie das nicht mitbekommen. Sie betete stumm, dass das nicht so sein

möge, und lief weiter. Da der Regen inzwischen aufgehört hatte, wurde ihr dadurch zumindest wieder etwas warm. Nach zwei Stunden vergeblicher Suche kam sie ans Ende des Waldes. Ab hier führte ein schmaler Schotterweg weiter. Die dunklen Wolken wurden vom Wind fortgeblasen. Im hellen Mondlicht konnte sie keine Abdrücke der Pferdehufe entdecken. Runa war dem Verzweifeln nahe. Sollte sie Atropaia jetzt noch finden können? Sie hoffte, bisher keinen Richtungswechsel der Reiter verpasst zu haben. Die Straße würde dagegen sicher schon bald zu einem Abzweig führen, eventuell sogar zu einer Kreuzung! Wie könnte sie dort erkennen, welche der möglichen Richtungen die richtige wäre. Runa wusste, das würde sie vor eine wichtige Entscheidung stellen.

Sie zuckte mit den Schultern. Sie konnte das nicht ändern und musste auf das Beste hoffen. Bis es so weit war, hätte sie die Reiter möglicherweise eingeholt. Das hoffte sie inständig, obwohl sie auch nach einer Stunde keine Hufabdrücke auf dem harten Untergrund erkennen konnte. Runa weiß genau, wie zuversichtlich sie zu dem Zeitpunkt war, als schließlich der Morgen graute und eine wärmende Sonne in den hellblauen Himmel aufstieg. Ihr Bauch knurrte vor Hunger und sie vermochte kaum noch zu laufen. Die Füße waren inzwischen wund und zu Essen hatte sie nichts mitgenommen. Sie hatte sich nicht getraut, Zeit mit der Suche nach Essbarem zu vergeuden und deshalb lediglich etwas Wasser aus einem kleinen Bachlauf getrunken. Der hatte ihren Weg am Rande des Waldes gekreuzt.

Als der Pfad auf eine abknickende Straße stieß, entschied sich Runa, geradeaus auf der nun breiteren Straße weiterzulaufen. Spuren der Pferde waren nirgends zu erkennen, also meinte sie, besser die bisherige Richtung beizubehalten. Zwei weitere Stunden vergingen, in denen die Schritte des Mädchens immer kürzer und langsamer wurden. Runa verspürte neuen Antrieb, sobald sie von

weitem eine Ortschaft erkennen konnte. Der von windzerzausten Büschen gesäumte Weg schlängelte sich eine kleine Anhöhe hinab. Sie wollte losrennen, um dort endlich die Reiter einzuholen. Was sie zustande brachte, war inzwischen nur noch ein Stolpern. Sie zwang sich aber mit eisernem Willen, weiterzugehen. Sie konnte jetzt keine Pause einlegen. Vielleicht vergab sie damit die letzte Chance, ihre Amme wiederzufinden.

Doch bevor sie den Ort Homarket erreichte, wurde sie von einer zerlumpten Bande gefangen genommen, die sie, wie aus dem Nichts, plötzlich umringte. Die Gruppe bestand aus vier Jugendlichen, zwei Jungen und zwei Mädchen, die davon lebten, Reisende auszurauben. So geschwächt wie Runa war, konnte sie weder weglaufen noch Widerstand leisten. Trotzdem schien sie Glück zu haben. Mit fünf Jahren war sie mehr als halb so jung, wie die, die sie auf den Boden geworfen hatten. Deshalb passten das Oberteil und die Hose keinem von ihnen und wurden ihr nicht genommen. Sie trug zwar nur einfache Kleidungsstücke, aber diese waren sauber und nicht geflickt.

»Bei der Göre ist nichts zu holen«, stellte der Junge fest, nachdem Runa durchsucht worden war. Er war offenbar der Anführer der Bande. »Sie besitzt weder Geld noch Schmuck. Lasst sie laufen.«

»Kommt nicht infrage!«, widersprach eine Rothaarige. Die Augen in ihrem recht hübschen Gesicht glänzten. »Wir könnten sie mit in den nächsten Ort nehmen, um dort einige Kupferstücke, möglicherweise sogar Silber herauszuschlagen. – Sie sieht mir ähnlich, oder etwa nicht?« Die anderen brummelten lediglich als Antwort. Nicht so der Anführer.

»Welche Gedanken ziehen durch deinen schönen Kopf, Katie? Du hast eine Idee, wie wir doch noch etwas Gewinn herausschlagen können, stimmt's? – Und wenn ich mir das Kind genau anschau, hast du nicht Unrecht. Die

rotblonden Haare sprechen fast für sich. – Ja, ich bin sicher, es ist dein Schwesternchen!«

»Richtig, aber von meinem Plan muss die Kleine ja nichts wissen. Sie sträubt sich sonst mehr als nötig.« Das rothaarige Mädchen und der schwarz gelockte Junge traten etwas zur Seite und tuschelten miteinander. Runa glaubte, sich verhört zu haben. Weshalb sollte es wichtig sein, dass sie mit Katie verwandt ist. Und was hatte das damit zu tun, dass sie »verkaufen« gehört zu haben meinte?

Menschenkinder werden doch nicht verkauft, oder bezog sich das vielleicht auf ihre Kleidung?

Wie sie heute und im Nachhinein weiß, hatte diese Bande von Wegelagerern tatsächlich vor, sie als Dienerin in dem Örtchen an eine reiche Familie zu verschachern.

Der Weg in den kleinen Ort dauerte länger als von den Strauchdieben erwartet. Die Füße des Mädchens waren derart wund gescheuert, dass es sich kaum noch zu bewegen traute. Zuerst trieb Katie es mit Schlägen weiter, bis es sich vor Schmerz auf den Boden setzte und die Prügel unter Tränen ertrug. Immer zwei von den Jugendlichen bildeten daraufhin abwechselnd mit ihren ineinander verschränkten Händen einen Sitz, auf den sich Runa setzen musste. Auch wenn das nicht aus Mitgefühl geschah, war sie den Vieren dankbar. Deren Absicht war lediglich, schneller von der Straße zu verschwinden. Je länger sie sich dort aufhielten, desto eher liefen sie Gefahr, als Landstreicher festgenommen zu werden.

Der Mittag war nahe, als sie die ersten Häuser erreichten. Die Wege füllten sich mit Menschen, die fragend zu den Jugendlichen blickten. Doch keiner traute sich, die zerlumpte Bande aufzuhalten. Denen erschien es offenbar zu gewagt, mit ihrer menschlichen Ware durch Homarket zu wandern und sie an verschiedenen Stellen anzubieten. Deshalb versuchten sie ihr Glück in dem ersten großen Haus auf dieser Seite des Örtchens. Das ist das Wirtshaus

»Fuchs und Gans« gewesen. Der Anführer der Bande kloppte an und betrat zusammen mit Katie, die Runa hinter sich herzog, den Gastraum. Durch das Klingeln eines Glöckchens an der Tür wurde die Wirtin auf den Besuch aufmerksam. Es war bald Mittagszeit und sie hatte soeben erst den Riegel zurückgezogen.

»Wen haben wir denn da? Drei junge Menschlein! Was macht ihr in meinem Wirtshaus?« Sie blickte nicht abweisend, eher vorsichtig.

»Wir wollen nichts von eurem sicher köstlichen Bier«, begann der Junge. »Aber wir möchten euch ein Geschäft vorschlagen.«

»Ich kann mir vorstellen, dass hier oft viel zu tun ist«, fuhr Katie gekonnt fort. »Wäre es da nicht angebracht, eine zuverlässige Hilfskraft zu haben?« Sie blickte die Wirtin fragend an und deutete dann auf Runa. Die hatte sich bisher zu wehren versucht und erstarrte augenblicklich, als sie das hörte. Sie vermutete, »verkaufen« könnte sich tatsächlich auf sie beziehen! Um die Kleidungsstücke ging es jedenfalls nicht! Die Wirtsfrau kam hinter dem Tresen hervor und schlug sich das Tuch über die Schulter, mit dem sie bis soeben die Platte saubergewischt hatte. Sie stemmte beide Fäuste in die Seiten und blickte wirklich grimmig.

»Ich weiß nicht, worauf ihr hinauswollt. Ich beschäftige eine Köchin, die fürs Essen zuständig ist. Und hier im Gastraum gibt es bereits genug Helfer. – Es ist hoffentlich nicht das, was ich vermute!«

Sofort war Katie verunsichert.

»Es könnte sein, dass wir uns missverständlich ausgedrückt haben. Wir wissen natürlich, was die Gesetzestexte in Merion sagen. – Verschiedenster Handel ist erlaubt, aber Menschenhandel wird mit vielen Jahren Haft im Verlies bestraft.«

»Richtig!«, sprang ihr der Junge bei. »Doch darum geht es nicht. Wir stammen wie unsere kleine Schwester aus Elduria. Dort sind derartige Gesetze unbekannt.«

»Wir befinden uns aber nicht in eurem Landesteil. Für jeden, der sich hier aufhält, gelten diese Vorschriften. Also auch für euch.«

»Wir verstehen uns immer noch nicht richtig«, begann Katie mit zitternder Stimme. Sie fürchtete sich vor der resoluten Wirtin. »Wir suchen in Merion Arbeit, da unsere Eltern gestorben sind und wir daheim keine passende Stelle finden. Das ist insbesondere für junge Kinder, wie das Schwesternchen hier, schwierig. Wir hatten gehofft, dass es hier gebraucht werden würde. Das hat nichts mit Menschenhandel zu tun. Sie ist im Moment von der Reise geschwächt, sonst aber sehr kräftig. Ich will sagen, sobald sie etwas zu futtern kriegt ...« Weiter kam Katie nicht, da die Wirtin einen Schritt auf sie zugemacht hatte. Sie ließ sofort die erschrockene Runa los und war bis zur Eingangstür zurückgewichen. Ihr Freund wollte dagegen noch nicht kampflos aufgeben.

»Wir lassen sie hier und kommen in zwei Wochen wieder. Solltet ihr dann mit ihr zufrieden sein ...«

»RAUS!«, brüllte die Wirtin, was sofort befolgt wurde. Sollte das auch für Runa gelten? Offenbar schon, denn die Frau herrschte anschließend auch sie an. »Hast du mich nicht verstanden? Los, sieh zu, dass du deinen Geschwistern hinterherkommst. Ich sehe nicht ein, dich durchzufüttern!« Runa konnte es nicht fassen, stand aber trotzig an der Stelle, wo Katie sie stehengelassen hatte. Außerdem schmerzten die Füße derart, dass sie meinte, bei der kleinsten Bewegung aufschreien zu müssen.

»Das ... sind nicht ... Sie haben mich überfallen ... und mitgeschleppt«, stotterte das Mädchen mit kaum hörbarem Stimmchen. Es räusperte sich und fuhr dann etwas fester fort. »Ich suche Paia, meine Amme. Wir wohnen im Wald.

Sie wurde gestern von Männern verschleppt.« Sofort flossen die Tränen erneut über das inzwischen schmutzige, kleine Gesicht. Die riesigen, dunkelblauen Augen richtete es auf die Wirtin, zitterte heftig und kippte plötzlich um. Runa wachte in einem Bett auf. Es war kein richtiges mit Holzgestell und Federbett, wie sie es aus dem Haus im Wald kannte. Nein, es war lediglich ein mit duftigem Heu gefüllter Leinensack. Aber nach der vergeblichen Suche und der langen Wanderung kam es dem Kind wie das Paradies vor.

»Ich heiße Kaytlin und bin die Wirtin vom »Fuchs und Gans««, stellte sich die Frau vor, die offenbar an ihrem Lager gewacht hatte. »Und wer bist du?«

»Hör auf zu träumen«, wird Runa durch den Knecht des Gasthauses aus ihren Gedanken gerissen. »Wenn du nicht willst, dass du heute kein Abendessen bekommst, solltest du zusehen, mit dem Kartoffelschälen fertig zu werden.« Erschrocken fährt das für sein Alter kleine Mädchen zu dem Sprecher herum. Es weiß nicht, wie es den Jungen einordnen soll. Er wirkt oft mürrisch, manchmal aber auch freundlich. Er ist etwa gleichalt, heißt Dragon und hilft überall im Wirtshaus. Manches Mal springt er an ihre Seite, um beim Tragen schwerer Dinge zu helfen. Das führt hin und wieder dazu, dass er sie in seiner Hast anrempelt. Das wirkt so, als ob er nicht genau abschätzen könne, wie schnell er agieren sollte. Woher er stammt, hat sie bisher nicht erfahren können. Sein Lächeln erstarrt zu einer Grimasse, sobald sie ihn in dieser Richtung auszufragen beginnt. Sofort läuft ihr dann ein Schauer über den Rücken. Welches Geheimnis umgibt ihn? Sie vermutet, er könne wie sie durch irgendeinen seltsamen Zufall in dem Wirtshaus gelandet sein.

Dragon war bereits hier, als das Mädchen verkauft werden sollte. Runas rechte Hand wandert unbewusst zu ihrem

linken Unterarm. Sie spürt dort ein Gefühl der Wärme und ein feines Kribbeln, sobald der Junge sie mit seinen hellbraunen Augen fixiert. Deshalb umfasst sie jetzt den Arm mit ihrer anderen Hand.

Runa besitzt dort eine Art Brandmal, das unter dem Ärmel verborgen ist. Es ähnelt einem großen S, könnte aber auch eine Schlange sein. Sie überlegt, seit wann sie sich an das Mal erinnert. Wie konnte es dorthin gelangt sein? Sollte sie sich an einer Pfanne oder einem Topfrand verbrannt haben? Doch dann wäre sicher kein »S« das Ergebnis gewesen. Ein Halbmond oder ein gerader Strich sind eher zu erwarten, aber ein derart zweifach gebogenes Mal?

In einem Alter von zehn Jahren beginnt für die Kinder in Merion die Zeit der Ausbildung. Je nachdem, welchen Beruf sie lernen, haben sie unterschiedlich schwere Zeiträume vor sich. Runa befindet sich im dritten Lehrjahr zur Hilfsköchin. Sie hat sich soeben noch erinnert, wie sie in das Gasthaus »Fuchs und Gans« gekommen war, bis sie aus ihren Erinnerungen gerissen wurde. Warum diese Szenen heute in ihr Bewusstsein drängen, versteht sie nicht. Sie hat seit ihrer Ankunft in dem Gasthaus nur wenig an ihr voriges Leben und die Amme gedacht.

Seitdem sind mittlerweile sieben Jahre vergangen. Weshalb hat sie damals die Suche nach Paia aufgegeben? Dass das der verkürzte Name ihrer Amme gewesen ist, ist ihr inzwischen klar. Manchmal grübelt sie darüber, warum Atropaia sie hin und wieder Runa S genannt hat. In diesem Land haben die Kinder nur einen Vornamen. Lediglich diejenigen von höher gestellten Familien tragen zusätzlich einen Familiennamen. Doch »S« kann kaum eine Bezeichnung ...

»RUNA!« Die Stimme von Pulmoria ruft sie zur Ordnung. »Die Kartoffeln schälen sich nicht von allein.« Mehr braucht

die dicke Köchin nicht zu sagen. Das Mädchen schimpft gedanklich mit sich selbst.

»Du dumme Göre! Der Korb ist noch voll und die ersten Gäste werden bald nach dem weithin gepriesenen, guten Essen verlangen.«

Das Wirtshaus »Fuchs und Gans« wird von vielen Landarbeitern besucht. Jedenfalls von denen, die sicherstellen wollen, etwas Genießbares zwischen die Zähne zu bekommen. Es ist nicht so, dass deren Frauen nicht mit den Kochkünsten Pulmorias mithalten könnten, sie sind einfach noch nicht verheiratet.

Runa hat in den vergangenen zwei Lehrjahren vieles bei der Köchin abgeschaut, trotzdem glaubt sie nicht, jemals derart gut schmeckende Speisen zubereiten zu können. Kartoffelschälen, Gemüse putzen und andere vorbereitende Arbeiten gelingen ihr inzwischen recht ordentlich und schnell, wenn sie nicht träumt. Zu den Aufgaben einer Hilfsköchin gehört es auch, die benötigten Zutaten aus der Vorratskammer oder dem Keller zu holen. Das ist eine Tätigkeit, vor der sie stets zurückscheut. Das in dem dumpfen Gewölbe herumkrabbelnde Getier ruft heftigen Ekel in ihr hervor. Aber nicht nur diese Tiere, ob mit Fell und langem Schwanz, oder achtbeinig mit traubenförmigen Augen, leben dort. Manches Mal meint sie ein lautes Fauchen zu hören und gleich darauf schlägt ihr warme Luft entgegen. Sollte im Keller ein Drache auf sie warten? Gesehen hat sie ihn noch nie, aber was besagt das schon?

Ein Missgeschick

Runa hat von Pulumoria den Auftrag bekommen, auf dem Markt frisches Gemüse und möglichst ein oder zwei Bund rote Zwiebeln zu kaufen. Die Köchin will für das Mittagessen ein bei den Gästen des Wirtshauses beliebtes Gericht bereiten. Was es ist, hat sie dem Mädchen nicht verraten, obwohl dieses etwas ahnt. Mit dem großen Korb am Arm läuft es Richtung Zentrum des Örtchens. Es beeilt sich, weil die Luft noch kühl und die Sonne soeben erst aufgegangen ist. Runa weiß aus Erfahrung, mit Bewegung wird ihr schnell warm werden. Die Straße führt nicht besonders steil den Hügel hinab, trotzdem wird sie den Weg zum Markt leichter hinter sich bringen. Auf dem Rückweg wird sie dagegen nicht mehr hüpfend unterwegs sein, was nicht nur an dem dann gefüllten Korb liegen wird. Runa erinnert sich plötzlich an den Morgen, an dem sie vor sieben Jahren kaum in der Lage war, dem Straßenverlauf nach Homarket zu folgen, obwohl die größte Strecke hangabwärts verlief. Lediglich das letzte Stück führte wieder aufwärts. Heute wird sie sich nicht so quälen müssen. Sie wischt die Erinnerung fort und wirft einen Blick in die Runde. Runa findet diese Region mit der hügeligen Landschaft heimelig. Sie wirkt ganz anders als das Waldgebiet, in dem Paias Häuschen steht. Dort ist für die ersten Jahre ihre Heimat gewesen. Das Haus steht auf einer großen Lichtung, doch der umliegende Wald erschien ihr seltsam bedrohlich. Das lag nicht an den Bäumen an sich, sondern mehr an den unbekannten Geräuschen, die daraus zu ihr herüberklangen. Dass der dichte Forst einen nicht zu verachtenden Schutz für sie und ihre Amme bot, wird sie noch verstehen lernen. Im Nachhinein wundert sie sich, dort nie ungewollt mit fremden Kindern in Kontakt gekommen zu sein.

Es ist nicht so, dass sie in Homarket viel Zeit ohne Arbeit verbringen konnte. Bevor sie ihre Ausbildung zur

Hilfsköchin begann, musste sie von morgens bis abends Tätigkeiten im Haus verrichten. Sollte sie damit fertig gewesen sein, und draußen herrschte noch einigermaßen helles Licht, durfte sie mit anderen Kindern spielen. Doch das war eher selten der Fall. Außerdem rümpften die Mädchen der Nachbarschaft gerne ihre Nasen, sobald Runa in ihre Nähe kam. Es lag keinesfalls daran, dass sie sich nicht wusch oder schmutzige Kleidung trug, sie war sauberer als die meisten von ihnen. Nein, der Grund war einfach, dass sie arbeiten musste, um im Wirtshaus geduldet zu werden. Die Nachbarkinder konnten dagegen von früh bis spät spielen. Ihr Arbeitsleben begann erst, als sie das zehnte Lebensjahr vollendet hatten.

Da Runa sozusagen nichts anderes kennengelernt hatte, war sie über die wenigen arbeitsfreien Momente froh. Dazu zählte sie auch die Aufgabe, Besorgungen auf dem Markt zu erledigen. Genaugenommen hatte sie dabei nicht frei, doch ihre für den Einkauf benötigte Zeit ließ sich nur grob kontrollieren. Deshalb rannte sie meistens auf dem Weg den Hügel hinab, obwohl sie damit Gefahr lief, zu stolpern. Mit zwölf Jahren geschah das zwar nicht so schnell wie mit fünf, aber es ist nicht unmöglich. Und genau das passiert jetzt.

Runas Kopf fährt nach links, als aus einer Seitenstraße lautes Kreischen zu ihr herüberschallt. Sie wendet ihren Blick dorthin. Befindet sich ein Mädchen in Gefahr? So hört es sich jedenfalls an. Ihre suchenden Augen entdecken ein kleineres Kind, das mit von sich gestreckter Hand auf etwas deutet. Das ist der Augenblick, in dem Runa völlig unerwartet ins Straucheln gerät. Hätte sie nach vorn geschaut, wären ihr die ausgestreckten Beine eines Bettlers aufgefallen, der in zerlumpter Kleidung am Straßenrand sitzt. Dessen erboster Ausruf mischt sich mit ihrem kurzen Wehklagen, denn sie ist mit den Knien aufgeschlagen.

»Kannst du nicht aufpassen, wohin du trittst? Dummes Balg!«

Runa reibt sich die Knie. Es sieht nicht so aus, dass sie sich etwas gebrochen hat, und die Haut ist zum Glück auch nicht abgeschürft. Der leichte Schmerz der Prellung wird vermutlich bald vergessen sein.

»Entschuldigung. Ich war abgelenkt.« Sie richtet sich auf.

»Kann ich helfen?« Sie hat das erbettelte Geld bemerkt, das um den Almosensammler herum verstreut liegt. Sofort beginnt sie, es aufzulesen.

»Untersteh' dich, davon etwas zu behalten!«

Runa blickt zweifelnd zum Bettler. Sie ist überzeugt, die Stimme bereits einmal gehört zu haben. Wie zur Bestätigung kriechen einige Strähnen von kupferroten Haaren unter einem schäbigen Tuch hervor, das um den Kopf geschlungen ist.

Im ersten Moment will sie erbost erwidern: »Wieso sollte ich dir Geld klauen, Katie? Du hast es sicher unter falschem Anschein erbettelt. Oder konntest du ein Kind verkaufen?« Doch das verkneift sie sich. Es ist offensichtlich, die inzwischen junge Frau hat sie nicht wiedererkannt. Da ist es besser, es bleibt so. Anstatt weiterzusuchen, wirft sie Katie die aufgeklaubten Geldstücke in den Schoß.

»Ich könnte genauso gut sagen, du bist selbst schuld! Warum setzt du dich auch an diese Stelle, an der viele Leute vorbeimüssen?«

Der Kopf der Bettlerin ruckt in die Höhe. Sollte sie Runa trotz ihres inzwischen veränderten Äußeren doch erkannt haben? Nein. Es ist vielmehr so, dass sie nicht mit dieser Entgegnung gerechnet hat. Ihre Augen schleudern Blitze, aber sie zögert, sich zu erheben. Dann würde den Umstehenden klar werden, dass ihre lahmen Beine nur vorgetäuscht sind. Stattdessen versucht sie, mit einer der zwei Krücken nach dem Mädchen zu schlagen. Doch das weicht geschickt aus und hebt seelenruhig seinen Korb auf.

Dann geht es langsam einige Schritte zurück. Runa beachtet die am Boden Sitzende nicht mehr, sondern läuft in die Straße hinein, aus der das Kreischen erklungen war. Sie hofft, dass ihre Hilfe dort willkommener ist.

Inzwischen stehen drei Knaben neben dem Mädchen, das vorhin so heftig geschrien hat. Sie reden auf das Kind ein, das nur wenige Jahre jünger als Runa zu sein scheint. Ihre geringere Körpergröße deutet jedenfalls darauf hin. Doch es lässt sich offenbar nicht beruhigen.

»Nein, das ist ein Drache. Macht ihn tot!«

»Die gibt es aber nicht!«

»Und wenn, müsste er riesengroß sein.«

»Flügel sind auch nicht zu sehen. – Das kann kein Lindwurm sein.«

»Das ist egal!«, beharrt die Kleine. »Macht ihn tot! Schlagt mit einem Stock drauf.«

Jetzt mischt sich Runa ein. An manchen Abenden hat sie in Büchern gelesen, die sie aus der kleinen Sammlung der Wirtin ausleihen durfte.

»Wenn du meinst, ein Drache wäre mit einem Stock zu erschlagen, dann versuche es nur selbst. Denke aber daran, dass diese Wesen Feuer spucken können. Sollte der Lindwurm deine Absicht bemerken, wird er dir eine Feuersbrunst entgegenschleudern. Falls wir Pech haben, könnte er aus Rache vermutlich anschließend den gesamten Ort zerstören und auch uns töten. Willst du das?« Weit aufgerissene Augen starren sie an.

»Aber ...«, das Kind schluckt heftig, »... ich habe Angst!«

»Das kann ich verstehen. Ich fürchte mich auch manchmal. Besonders dann, wenn ich unerwartet einem gruselig aussehenden Tier begegne. Findest du diese Eidechse denn beängstigend?«

Das Kind nickt heftig.

»Es ist genau genommen eine Zauneidechse«, erklärt einer der Jungen. »Wenn man sie zu fangen versucht und

erwischt sie am Schwanz, werfen sie den ab. Das machen sie, um ihr Leben zu retten. Sollte ein Vogel sie dort packen, können sie immer noch fortlaufen.«

Das kleinere Mädchen blickt erstaunt.

»Holt sie sich das Hinterteil später wieder, oder was geschieht damit?«

»Nein, das bleibt für immer ab. Die Eidechse benötigt anschließend viel Energie, um einen neuen Schwanz wachsen zu lassen. Aber das passiert.«

Das Kind hüpf t aufgeregt und klatscht in die Hände.

»Dann pack sie am Hinterteil. Aus dem abgeworfenen Ende könnte ich mir eine Brosche anfertigen lassen. Sie glitzert so schön, als wären lauter Edelsteine auf der Haut verteilt.« Runa fasst es nicht. Das Mädchen fordert aus Angst vor einem ihm unbekannten Wesen andere auf, es zu töten. Und jetzt sieht es darin die Möglichkeit, sich mit dessen Schönheit zu schmücken.

»Das werdet ihr bleiben lassen!«, herrscht sie die Jungen an, die bereits einen Schritt auf den Granitbrocken zu machen, auf dem die Zauneidechse hockt. Sie blitzt sie wütend an und stemmt die Fäuste in die Seiten. Aus dem Augenwinkel bemerkt sie, wie das kleine Tierchen in ihre Richtung schaut. Sie zuckt zusammen, als gleichzeitig der linke Unterarm warm wird und ihr ein Schauer über den Rücken rieselt. Warum erinnert sie das an Dragon? Dieses Mal greift sie nicht mit ihrer rechten Hand zum anderen Arm. Sie will ihre drohende Haltung nicht aufgeben. Die Jungen haben offenbar nicht damit gerechnet, dass sie sich zum Beschützer des Tierchens aufwirft. Sie murren, scharren mit den Füßen und drehen sich schließlich um. Im Weggehen knurrt einer von ihnen.

»Du willst dir den Schwanz wohl selbst ...« Weiter kommt er nicht, denn Runa macht einen schnellen Schritt in seine Richtung. Sofort flüchtet er die Straße entlang, begleitet von

den anderen. Das kleinere Mädchen steht immer noch neben dem großen Stein. Dessen Miene wirkt verschmitzt. »Du willst dich selbst mit diesem glitzernden Teil schmücken, stimmt's?« Es plappert die Vermutung des Jungen nach. Es hat nicht erkannt, dass das keinesfalls Runas Absicht ist.

»Hau bloß ab!«, knurrt diese und hockt sich vor den Stein. Sie beobachtet fasziniert, dass sich das Tierchen von der Sonne wärmen lässt. Es bietet den Sonnenstrahlen den gesamten Körper. Sie weiß, dieses kleine Reptil bedarf der Zufuhr von Wärme, da es die nicht selbst erzeugen kann. Um aktiv sein und Beute fangen zu können, benötigt es genügend Beweglichkeit. Und die steigt mit zunehmender Wärmeaufnahme. Runa ist mit ihren Augen auf gleicher Höhe mit der Eidechse. Bei genauerem Betrachten wirkt diese tatsächlich fast wie ein Drache. Jedenfalls so, wie man sich diese Wesen vorstellt. Den Vergleich zu einem echten kann das Mädchen nicht anstellen, es hat noch nie einen gesehen.

Das Tierchen scheint seinerseits Runa genau zu fixieren. Es wendet den Kopf, so dass diese eines der gelblichbraunen Augen betrachten kann. Die dunkel wirkende Pupille ist weit geöffnet. Das Mädchen hat für einen kurzen Augenblick das Gefühl, als würde sie darin hineingesaugt werden. Es erblickt eine rötlichgelbe Flamme, die schneller größer wird.

Bevor das Feuer alles umhüllt, richtet sich Runa erschrocken auf. Die Turmuhr am Markt schlägt. Sie muss sich beeilen, wenn sie noch einigermaßen pünktlich zurück im Gasthaus sein will. Sie blickt kurz zum Granitbrocken zurück, doch die Eidechse ist verschwunden. Ihre plötzliche Bewegung hat das Tierchen offenbar verschreckt.

Das zweite Gesicht

Runa weiß nicht, weshalb ihr ab und zu unerklärliche Dinge widerfahren. Warum wiederholen sich manche Ereignisse, andere wiederum nicht?

Seit sie in die Augen der Eidechse geschaut hat, tauchen seltsame Bilder in ihrem Kopf auf. Sie zeigen Gewalt gegen Menschen, die ihr unbekannt sind. Die Örtlichkeiten, an denen die Szenen stattfinden, kennt sie genauso wenig. Sie wagt es nicht, darüber mit Pulmoria oder anderen zu reden. Auch wenn sie bereits lange im Gasthaus »Fuchs und Gans« lebt, fühlt sie nicht die gleiche Nähe und Vertrautheit zu dessen Bewohnern wie früher zur Amme. Sie befürchtet, von ihnen womöglich als Magierin bezeichnet zu werden und anschließend auf dem Scheiterhaufen zu landen.

Runa hat in Kaytlins Büchern von Hexen und Zauberern gelesen, und wie manche Menschen auf sie reagieren. Da die Wirtin nie Zeit hatte, mit dem Mädchen über das Geschriebene zu reden, weiß es nicht, ob das Tatsachenberichte oder Fantasie-Geschichten, also Märchen sind. Darin wird nicht nur von Elfen und Zauberern berichtet, sondern auch von Drachen und Magiern.

Runa grübelt. Es heißt doch, Märchen hätten meist einen wahren Kern! Sollte sie demnach über schwache magische Kräfte verfügen? Woher sie die haben kann, ist ihr unerklärlich. Sie schlussfolgert trotzdem, so etwas wie das zweite Gesicht zu haben. Dieser Gedanke klingt so abwegig, dass sie ihn stets aus dem Kopf drängt, sobald er sich hervorwagt. Sie könnte die Wiederholung mancher Bilder auch einfach deshalb sehen, weil sie tatsächlich noch einmal stattfinden. Nach Tagen wäre es durch eine Doppelung der Ereignisse erklärbar, aber ist das innerhalb weniger Augenblicke möglich? Dann müsste der zeitliche Ablauf doch durch irgendetwas ins Stolpern geraten oder so ähnlich. Das ist zumindest Runas Erklärung.

Sie vermag Sekunden in die Zukunft zu schauen, das hat sie inzwischen herausbekommen. Warum das manchmal so ist, ein anderes Mal wiederum nicht, versteht sie nicht. Sie wagt nicht, darüber mit irgendjemand zu diskutieren. Sie wüsste auch nicht, an wen sie sich damit wenden sollte. Pulmoria interessieren keine anderen Themen als Rezepte für ausgefallene Gerichte. Und Dragon? Bei dem Jungen ist Runa unsicher. Er scheint ihr manchmal helfen zu wollen, reagiert auf Fragen dann wiederum mehr als verschlossen. Die Wirtin Kaylin wäre noch eine Möglichkeit. Sie hat das Mädchen kurzentschlossen aus den Fängen der Strauchdiebe befreit. Aber ist das ein Beweis, dass sie mit ihr über derart gefährliche Angelegenheiten diskutieren kann? Manchmal hat sie das Gefühl, für die Wirtin so etwas wie eine Tochter zu sein. Sie hatte beispielsweise völlig unerwartet ein Geschenk zu Runas Geburtstag. Es war eines ihrer Bücher.

Der Kohlelieferant kommt genauso wenig infrage wie andere Lieferanten des Wirtshauses. Und die Kinder der Nachbarschaft? Nein, die hielten sich schon immer möglichst weit entfernt von ihr, wenn sie einmal mit ihnen spielen durfte. Fragen zu magischen Kräften und derartige Themen werden von dem Mädchen zwar erörtert, aber stets mit sich selbst.

Runa ist an diesem Morgen schon früh auf dem Weg ins Rathaus, das wie eine kleinere Ausgabe einer Burg wirkt. Sie soll dort im Auftrag der Wirtin eine Bescheinigung abholen. Sie erklimmt die Stufen zum Eingangsportal, als vor ihr feiner Sand und kleinere Bruchstücke vom Himmel auf das Podest vor dem Eingang fallen, kurz bevor ihnen ein großer Sandstein folgt. Er sieht aus wie eine der Zinnen. Warum der aus der Mauerkrone zu Boden fällt, wo er seit der Erbauung des Gebäudes sicher platziert war, ist ein Rätsel. Doch zu dessen Lösung hat das Mädchen keine Zeit, als sie einen Jüngling aus der Eichtentür

herauskommen sieht. Er ist einige Jahre älter als Runa und trägt teure Kleidung. Sie bemerkt verwundert, dass der Steinblock dort nicht mehr liegt, wohin er soeben gefallen ist. Sie schaut nach oben. Von den Zinnen rieseln erneut feiner Sand und kleinere Steinchen herab, nur dass sie dieses Mal direkt neben dem Untenstehenden auf dem Boden landen. Der beachtet das nicht, weil er soeben von hinten angesprochen wird und sich zum Sprecher im Inneren umdreht. Instinktiv gibt Runa einen lauten Warnruf von sich, stürmt vorwärts und stößt den jungen Mann zurück. Sie bemerkt den starken Luftzug, als direkt hinter ihr der schwere Steinquader auf den Boden kracht. Das Poltern und die Erschütterung lassen die auf dem Marktplatz vor dem Rathaus Anwesenden verstummen. Runa wischt sich hektisch den Staub aus den Augen. Konnte sie den Jüngling retten? Bis auf den ersten Überraschungsruf hört sie nichts von ihm. Ihre Knie und eine Schulter schmerzen. Sie muss sich dort beim Sturz auf den Untergrund verletzt haben. Doch das ist unwichtig! Bevor sie etwas zu sehen vermag, die Augen tränern vom eingedrungenen Staub, wird sie brutal hochgerissen.
»Wie kannst du die Frechheit besitzen und es wagen ...? Weißt du nicht, dass es ein Verbrechen ist, Syr Brendan, den Sohn Owains, zu berühren? Und du wirfst ihn sogar um. Schau nur, wie du seine Kleidung ruiniert hast. Wachen, herbei!«

Runa erstarrt und hält den Atem an. Der Name Owain weckt eine verschüttete Erinnerung in ihr. Hieß so nicht der Befehlshaber der Männer, die Atropaia gefangen genommen und entführt haben? Sie bekommt heftiges Herzklopfen und ein Gefühl von Atemnot. Sollte sie endlich, nach sieben Jahren, die Spur zur Amme wiedergefunden haben? Das mag sie kaum glauben. Wenn der Sohn dieses Mannes hier ist, müsste Owain vermutlich auch hin und wieder hier sein. Warum sollte er ihr dann nicht aufgefallen

sein? Sie ist in den vielen Jahren des Öfteren auf dem Markt gewesen, da hätte sie ihn doch wenigstens einmal sehen müssen!

Sie wird unsanft aus ihren Grübeleien gerissen, als sie von starken Fäusten gepackt und Richtung Eingang gestoßen wird.

»Bringt sie in den Kerker. Ich werde mich später um sie kümmern! Jetzt ist zu allererst der Zustand von Owains Sohn wichtiger!« Das spricht die gleiche Stimme wie eben, doch Runa vermag sie keinem Gesicht zuzuordnen. Kann das der Anführer der Männer von damals sein? So wie der letzte Satz formuliert wurde, vermutlich nicht. Selbst wenn sie es schaffen könnte, sich zum Sprecher umzudrehen, würde das nichts bringen. Ihre Augen tränen unablässig und verhindern einen klaren Blick. Sie auszuwischen vermag sie nicht. Ihre Arme und Hände werden von starken Fäusten festgehalten.

»Hoher Herr«, wagt sie, mit zitternder Stimme einzuwenden. »Ich wollte dem Jungen doch nichts Böses!«

»Du wagst es, ihn so zu nennen? Er muss von Normalsterblichen mit »Syr« und vollem Namen angeredet oder benannt werden. Und der lautet Brendan ap Owain. Für deine Ungebührlichkeit wirst du zehn Peitschenhiebe bekommen!«

Runa wird bereits vorwärtsgestoßen, als sich der junge Mann zu Wort meldet.

»Einen Moment, Gwydion. Du tust dem Kind Unrecht! Ich verdanke ihm vermutlich mein Leben. Schau nur, dieser mächtige Brocken ist von oben herabgefallen und dieses Mädchen hat mich aus der Gefahrenzone gestoßen.« Er wendet sich ihr lächelnd zu. »Ich danke dir. Gibt es irgendeinen Wunsch, den ich dir erfüllen kann?«

Runa überlegt. Soll sie einem ersten Impuls folgen und nach Atropaia fragen? Könnte das erfolgversprechend sein? Ihr fällt in diesem Moment auf, dass er nicht sie

anblickt, sondern auf ihr S-förmiges Mal starrt. Durch die rüde Behandlung der Wachen war der Ärmel heraufgerutscht und hatte es freigelegt. Sein starrer Blick lässt sie unwillkürlich von der Frage absehen.

»Nein. Ich freue mich, dir geholfen zu haben.« Das scharfe Einziehen der Luft kommt von Gwydion. Bevor der etwas zu äußern vermag, verbessert sich Runa. »Verzeihung. Ich wollte natürlich »Syr« sagen, Brendan ap Owain.«

Beim glockenhellen Lachen des jungen Mannes entspannt sich das Mädchen. Die Tränen haben den letzten reizenden Staub aus Runas Augen gespült. Deshalb erkennt sie, wie er sie mit gekrauster Stirn mustert. Bei seinen folgenden Worten verkrampfen sich sofort ihre sämtlichen Muskeln. »Also ist dir mein Leben nichts wert, oder wie soll ich das sonst deuten?«

»So ist das nicht gemeint, Syr. Ich habe lediglich schnell helfen wollen und erwartete keine Gegenleistung.« Wird sie jetzt doch noch in den Kerker geworfen? Nicht, weil sie diesen hochnäsigen Sohn des Mannes gestoßen hatte, der ihre Amme entführen ließ. Sondern, aus dem nichtigen Grund, dass sie von ihm kein großes Geschenk fordert?

»Aha, dann nimm zum Dank dieses Silberstück.« Er nestelt mit hochgezogenen Augenbrauen und lächelnder Miene an seiner Geldbörse herum und reicht ihr das angekündigte Geldstück. Runa vermag nur mit Mühe die Frage zu unterdrücken, ob sein Leben von ihm so geringgeschätzt wird. Aber sie beherrscht sich und nimmt das Geld nicht. Es könnte ihr helfen, die Suche nach Atropaia fortzuführen.

Sollte sie ihre Zunge nicht im Griff haben, käme sie womöglich doch noch ins Gefängnis. Von dort wären die Nachforschungen zu ihrer Amme unmöglich. Brendan lässt das Geldstück in ihre geöffnete Hand fallen und wendet sich an Gwydion. »Du musst sofort überprüfen lassen, ob das ein Attentat auf mich gewesen ist. Ich kann nicht glauben, dass eine der Zinnen ohne Nachhilfe herabstürzt.« Nach

diesen Worten richtet er sich an die Wachen. »Ihr sorgt dafür, dass niemand ins Rathaus hinein oder herauskommt. Sichert auch den Hinterausgang.« An Runa verschwendet er keinen weiteren Gedanken. Seine Rettung durch ihr beherztes Eingreifen ist bereits in Vergessenheit geraten. Sie erstarrt erneut. Der Wortklang war fast ebenso hochmütig wie die Worte seines Vaters vor Jahren zu den Bewaffneten.

Das Mädchen wandert in Gedanken versunken zum Wirtshaus zurück. Es berichtet von dem Vorfall mit der herabgefallenen Zinne, ohne etwas von ihrem Eingreifen in das Geschehen zu verraten. Die Wirtin nickt und akzeptiert, dass sie heute die Bescheinigung vermutlich nicht bekommen wird. Ein eventueller Attentatsversuch wird eine längere Untersuchung erfordern, auch wenn es noch früh am Tag ist. Runa fragt, ob Kaytlin einige Minuten ihrer Zeit erübrigen kann.

»Das ist normalerweise kaum möglich. Da ich aber wegen der Verlängerung der Schankerlaubnis den Arbeitstag anders geplant hatte, kann ich dir kurzzeitig mein Ohr leihen. – Worum geht es denn?«

Runa muss nicht überlegen, wie sie anfangen soll. Sie hat sich darüber auf dem Heimweg Gedanken gemacht und will ihr Vorhaben nicht auf die lange Bank schieben.

»Kaytlin, du hast mich vor vielen Jahren hier aufgenommen. Dafür danke ich dir. Ich war damals fünf und hatte kurz zuvor meine Amme verloren. Das habe ich dir nie berichtet, da mir der Verlust zuerst zu nahe ging und später durch die tägliche Arbeit in den Hintergrund gedrängt wurde.«

»Aha. Ich hatte deiner damaligen Behauptung sofort geglaubt, dass du nichts mit diesen heruntergekommenen Jugendlichen zu tunhattest. Dass du mit ihnen verwandt sein solltest, konnte ich von Anfang an nicht glauben. –

Dass du deine Amme verloren hattest, tut mir leid. Wie ist das passiert?«

»Es war die Folge eines Überfalls. Bewaffnete Männer drangen in unser Haus ein, aber das ist so lange her. Worum es mir geht, ist das: Ich glaube, eine Spur gefunden zu haben, die zu ihr führen könnte. Ich möchte mich beurlauben lassen, um das zu überprüfen.«

Runa schaut mit ihren großen, blauen Augen die Wirtin an. Etwas unwirsch streicht sie dabei Strähnen ihrer rotblonden Haare hinter die Ohren, weil sie ihr ins Gesicht fallen. Sie hat sich nicht zu Kaytlin auf die Bank gesetzt und steht deshalb vor ihr. Sich neben sie zu setzen wäre ihr ungehörig erschienen, ohne dazu aufgefordert worden zu sein. Für einen kurzen Augenblick erlebt sie erneut die Szene, in der sie sich vor Jahren zu Atropaia setzte, obwohl sie sich Sorgen um das erkrankte Kaninchen machte. Die Ereignisse laufen aufs Neue vor ihrem inneren Auge ab. Gleichzeitig mit dem Bersten der Tür klingt die Stimme der Wirtin in ihr Bewusstsein.

»... du willst wie lange fortbleiben?«

»Oh, Verzeihung. Ich habe soeben das Geschehen erneut durchlebt. – Das kann ich nicht vorhersagen. Ist es möglich, meine Ausbildung im Anschluss fortzuführen?«

Die Wirtin schaut sie prüfend an.

»Du bist sicher, wiederkommen zu wollen? Ich möchte nicht, dass du auf die schiefe Bahn gerätst. – Ich habe in den letzten Tagen die Rothaarige von damals in unserem Ort gesehen. Du weißt schon, die, die dich hierhergeschleppt hatte.«

»Das stimmt. Ich habe sie auch getroffen, ohne dass sie mich erkannt hat. Und das ist gut so. Sie heißt übrigens Katie. Nein, zu ihr möchte ich auf keinen Fall.«

»Das freut mich. Gut. Ich gebe dir auf unbegrenzte Zeit frei. Sobald du wieder heimkommst, kannst du die Ausbildung fortsetzen. Ich unterrichte Pulmoria.«

Beim Wort »heimkommen« spürt Runa einen Stich in der Brust. Auch wenn sie sieben Jahre hier gelebt hat, fühlt sie anders. Ihr Heim befindet sich im Wald!

»Ich packe meine Sachen zusammen und bin dann gleich weg.«

»Komm vorher bitte kurz zu mir. Ich lasse dir von der Köchin etwas Proviant einpacken.«

Runa rennt ins Dachgeschoss hinauf. Sie muss nicht lange entscheiden, was sie mitnehmen möchte. Sie besitzt eine wetterfeste Jacke und einen Rucksack. In den packt sie ihr Ersatzoberteil, eine Strickmütze und das Buch, das sie von der Wirtin zum zehnten Geburtstag bekommen hat. Es handelt von den Bewohnern eines unbekannten Landes, das als »Insel der Drachen« bezeichnet wird. Ein Paar Ersatzschuhe hat sie nicht. Da sie als Hilfsköchin viel auf den Beinen ist, bestehen ihre Schuhe aus festem, aber bequemen Leder. Sie sind zwar relativ neu, werden hoffentlich trotzdem auf der vermutlich längeren Wanderung keine Blasen an den Füßen hervorrufen. Sie schaut sich mit etwas Wehmut in dem kleinen Zimmer um und eilt dann die Treppe hinab. In der Gaststube bleibt sie erstaunt stehen. Nicht nur Pulmoria steht dort neben Kaytlin, Dragon hat offenbar auch von ihrer Absicht erfahren.

»Kann ... soll ich ...?« Das Mädchen wundert sich sehr, dass er stottert. Sonst redet er zwar nie viel, doch das hat sie bisher nicht bemerkt. Sie hat den Eindruck, dass er mit dem ringt, was er sagen möchte.

Runa spürt, wie sich ihre Brust zusammenzieht. Die Trennung von Atropaia geschah mit Gewalt und sie hatte keinen Einfluss darauf. Doch jetzt will sie freiwillig ihr bisheriges Leben hinter sich lassen. Und offensichtlich nicht nur das. Es gibt hier gleichzeitig drei Menschen, denen sie offenbar nicht gleichgültig ist. Die dicke Köchin wischt sich einige Tränen aus den Augen. Sie umarmt das Mädchen

und drückt ihm ein Esspaket in die Hand, das in ein Leinentuch gewickelt ist.

»Pass gut auf dich auf!«, schluchzt sie fast. Sie dreht sich um und stürmt nach nebenan in die Küche. Runa packt das Paket in den Rucksack.

»Hier sind noch zwei Äpfel. Die magst du doch so gern.« Kaytlin schnieft etwas, aber lediglich eine Träne verirrt sich in deren Augen.

»Ich danke dir«, antwortet Runa mit einem Kloß im Hals. Sie hatte nicht erwartet, diese Abschiedsgabe zu bekommen. Sie liebt die Apfelsorte, die einen süßsäuerlichen Duft abgibt und lange haltbar ist.

»Kann ich ... mitkommen?« Dragons hellbraune Augen sind direkt auf das Mädchen gerichtet. Er schaut sie eindringlich und bittend an. »Für dich ist es draußen viel zu gefährlich. Du weißt nicht ...« Er verstummt, setzt aber noch einmal an. »Ich könnte dir helfen, wenn du mich lässt.«

Runa fühlt bei seinem Anblick nicht zum ersten Mal eine unerklärliche Wärme im linken Arm und ein Kribbeln, das über ihren Rücken rieselt. Sie zögert. Meint er das Angebot ernst? Dann müsste er wie sie die Ausbildung zum ... Das Mädchen stutzt. Welchen Beruf erlernt er eigentlich?

Darüber hat sie sich bisher nie Gedanken gemacht. Er ist immer im Gasthaus und oft in ihrer Nähe gewesen. Sollte er keine Lehrstelle gefunden oder einen anderen Grund haben, keinen Beruf zu erlernen? Sie denkt kurz daran, dass er sich manchmal ungeschickt anstellt, um nicht tollpatschig zu sagen. Das geschieht jedoch nur dann, wenn er ihr schnell helfen will.

»Wenn du dir sicher bist, gerne. Wann bist du reisebereit?«

»Sofort.« Sein zufriedenes und zuversichtliches Lächeln lässt sie innehalten.

»Wie das? Hast du nichts mitzunehmen und musst niemandem Bescheid über deine Absicht geben?«

»Nein.« Mehr sagt er nicht. Die Wirtin nickt zur Bestätigung, dass sie damit einverstanden ist.

Auf der Straße

Runa hat ihr silbernes Geldstück tief im Rucksack, in einer geheimen Tasche verborgen. Sollten sie auf ihrer Wanderung von Strauchdieben überfallen werden, dürfen sie die Münze nicht finden. Sie denkt kurz an die Viererbande, die vor sieben Jahren ihre Habe durchsucht hatte. Heute könnten sie erfolgreich sein.

Ein Silberstück stellt einen nicht zu verachtenden Reichtum dar. Sein Wert entspricht hundert Kupferstücken, die jeweils für eine Mahlzeit im »Fuchs und Gans« zu zahlen sind. Mit dem Geldstück kann sie grob gerechnet die Nahrung für etwa sieben Wochen bezahlen. Sie bezieht automatisch Dragon in ihre Rechnung mit ein, da sie bei ihm noch nie Geld gesehen hat. Bis heute Morgen galt das genauso für sie. In dem Gasthaus erhalten sie schließlich keine Entlohnung in Münzen für ihre Arbeit. Die besteht vielmehr aus Essen, Unterkunft und Kleidung. Gelegentlich bekommen sie zusätzlich ein Geschenk, einen großen Apfel oder einen kleinen Kuchen. Dazu zählt das Buch über die Insel der Drachen, das Kaytlin Runa zum zehnten Geburtstag geschenkt hatte. Die Wirtin wollte sich mit dieser außergewöhnlichen Gabe für die in fast fünf Jahren geleistete Arbeit des Mädchens bedanken.

Sobald die Kinder in Merion und Elduria dieses Alter erreichen, werden sie als Jugendliche bezeichnet. Sie beginnen ihr erstes Ausbildungsjahr. Die Lehrjahre sind je nach Berufsrichtung unterschiedlich lang, laufen aber in der Regel über drei Jahre. Wenn die erfolgreich abgeschlossen sind, gelten die dann mindestens Dreizehnjährigen als Erwachsene, mit allen Rechten und Pflichten.

Runa hat ihre Schritte automatisch in die Richtung gelenkt, aus der sie fünfjährig nach Homarket gekommen war. Sie vermutet, dass sie in ihrem ehemaligen Heim auf Hinweise stoßen wird, die bei der Suche nach Atropaia helfen werden. Sie überlegt noch einmal kurz, ob sie sich im

Rathaus nach dem Aufenthaltsort von Owain erkundigen soll. Was sollte das aber bringen? Sie vermutet inzwischen, dass er ihre Amme in höherem Auftrag gefangen genommen haben wird.

Sie hatte sich vor ihrer Rückkehr von dem Amtsgebäude auf dem Marktplatz bei Umstehenden erkundigt, wer denn dieser Owain ist. Sie erinnert sich, erstaunte Blicke geerntet zu haben.

»Warum willst du das wissen?«, lautete eine leise Gegenfrage.

»Du musst vorsichtig sein. Du hast sicher auch gesehen, dass eine der Zinnen beinahe seinen Sohn getötet hat.«

Der zweite Befragte hatte offenbar nicht mitbekommen, dass sie das Leben Brendans gerettet hat. Doch das erwiderte sie nicht.

»Warum sollte es gefährlich sein, sich nach ihm zu erkundigen?«

»Nun ja«, drückste der Mann herum, »nicht jeder mag ihn. Fragen könnten der Beginn zu einem Anschlag wie soeben sein.« Mit diesen unklaren Worten drehte er sich um und hastete davon.

»Wundere dich nicht über ihn«, raunte ihr ein älterer Mann zu. Der musste die Unterhaltung mitbekommen haben, obwohl der andere fast nur geflüstert hatte. »Er wurde bereits mehrfach verhaftet und mit fehlgeschlagenen Attentaten auf Owain in Verbindung gebracht. Seitdem verhält er sich möglichst unauffällig.« Runa schlug sich erschrocken die Hand vor den Mund. Würde sie jetzt doch noch ins Gefängnis geworfen werden? Der Ältere lächelte sie beruhigend an. Er deutete ihre Reaktion richtig. »Keine Sorge. Fast alle hier haben gesehen, dass du diesem arroganten Brendan das Leben gerettet hast. – Sein Vater Owain ist der Anführer der Palastgarde und Oberbefehlshaber der Kriegstruppen von Elduria und Merion. In diese Position stieg er vor sieben Jahren für

einen besonderen Dienst auf, den er unserer Herrscherin geleistet hat.« Weitere Fragen stellte das Mädchen vorsichtshalber nicht, auch wenn ihr der freundliche, ältere Mann nicht gefährlich zu sein schien.

Runa will lieber Hinweise in Atropaias Haus suchen, anstatt im Rathaus nachzufragen. Zumal sie nicht einmal weiß, wonach sie sich erkundigen soll. Direkt nach ihrer Amme zu fragen, würde sicher erfolglos bleiben. Sie schüttelt vehement den Kopf und erntet damit einen erstaunten Blick Dragons. Sie schaut ihn an, doch der Junge hält es nicht für nötig, den Grund des Kopfschüttelns zu hinterfragen. Wenn das Mädchen es wichtig findet, wird es ihn schon in seine Gedanken einbeziehen, ist er offenbar überzeugt.

Runa wiederum rätselt über ihren schweigsamen Gefährten. Warum wollte er sie unbedingt begleiten? Sie haben außerhalb der Arbeit keine gemeinsame Zeit verbracht. Wieso meint er dann, dass sie seine Hilfe benötigen könnte? Dabei hatte sie nicht einmal erwähnt, was sie vorhat. Sie weiß es ja selbst nicht genau. Und jetzt läuft er im Gleichschritt neben ihr, den Blick forschend voraus, aber immer wieder zu den Seiten und rückwärtsgerichtet. Das fällt ihr auf, sobald sie die Häuser hinter sich gelassen haben. Sollte er Gefahren vermuten, die dort auf sie lauern könnten? Vereinzelt kommen ihnen Menschen zu Fuß und auch der eine oder andere Reiter entgegen. Besonders dann, wenn die Pferde vorbei sind, dreht sich der Junge häufig nach hinten. Es sieht so aus, als irritierten ihn die leiser werdenden Tritte.

Von Homarket folgt ihnen offensichtlich niemand, obwohl Dragon gerade das zu erwarten scheint. Weshalb sollte das auch geschehen? Runa schreckt zusammen, als er bei einer dieser Aktionen stolpert. Der Junge versucht, sich an ihr festzuhalten, und stößt sie dadurch nach links in den Straßengraben. Er faucht erschrocken, bittet sie aber nicht einmal um Entschuldigung. Sie bemüht sich, in dem hohen

Bewuchs des Grabens Halt zu finden, um herauskrabbeln zu können. Unter Schnäufen beschwert sie sich bei ihm. »Du wolltest mich doch vor Schwierigkeiten bewahren. Mist. Jetzt schau dir nur an, wie ich hier heraufkommen soll.« Sie hält ein dickes Büschel langes Gras in der Hand. Sie hatte es herausgezogen, als sie sich beim Hochklettern daran festzuhalten versuchte.

Doch Dragon reagiert nicht auf sie, schaut nicht einmal zu ihr hinab. Sein Blick ist zum Ort zurück gerichtet.

»HALLO! HIER bin ich. Hilf mir sofort heraus. Ich will mich nur ungern beklagen, aber meine Schuhe werden dem Wasser nicht lange standhalten!« Doch der Junge reagiert immer noch nicht. Er steht etwas vorgebeugt Richtung Homarket und scheint zu lauschen. Runa bemerkt, dass er nickt. Dann macht er einen Satz und landet neben ihr im Graben. Er hat dabei nicht genau achtgegeben oder den Sprung falsch berechnet. Er kommt zu nahe zu dem Mädchen an und versetzt ihm dadurch einen Stoß. Nur mit Mühe kann es verhindern, der Länge nach in den Kanal zu fallen. Obwohl es heute ein sonniger Tag ist, hätte Runas Kleidung viel Zeit benötigt, um wieder zu trocknen. Dadurch wäre ihre Wanderung zum Haus im Wald erheblich verzögert worden. Sie stemmt die Fäuste in die Seiten und blitzt Dragon an. »Bist du immer so tollpatschig? Wenn das ein Versuch werden sollte, mir aus dem Straßengraben zu helfen, mache ich das lieber allein. Du bringst es fertig ...« Sie erschrickt. Der Junge zieht sie neben sich an die Böschung und presst eine Hand auf ihre Lippen. Gleichzeitig hält er einen Finger vor seine.

»Pst!«, ist alles, was er sagt. Das Mädchen will protestierend auffahren und ihn zur Rede stellen. Doch die Kräfte des Jungen sind größer als ihre. Er drückt sie rücklings ins hohe Gras. »Gefahr!«, zischt er ihr leise ins Ohr.

Runa fragt sich nicht nur, woher die in der Nähe des Örtchens kommen sollte, sondern auch, woraus er das folgert. Dann erstarrt sie.

»Strauchdiebe?«, flüstert sie, erhält aber keine Antwort. Wenn ihr Begleiter schärfere Augen als sie hat, wen hat er dann wohl gesehen? Sind seine Sinne besser ausgeprägt als ihre? Jetzt hört sie lauter werdenden Hufschlag. Es klingt nach mindestens zwei oder drei Pferden, die sich rasch nähern. Reiter sind für diese Region des Landes nicht ungewöhnlich, obwohl die meisten Menschen zu Fuß gehen. Manche nutzen auch Kutschen, doch die Reise in ihnen kostet so viel wie ein üppiges Essen. Inzwischen lauschen beide angestrengt. Werden die Pferde hier anhalten und die Reiter in den Graben schauen? Sollten sie die Fußgänger verfolgen, könnten sie diese von ihrer erhöhten Position aus dem Sattel bereits von Weitem gesehen haben. Doch Runa kennt keinen Grund, weshalb ihnen jemand auf den Fersen sein könnte. Das Knarren des Ledergeschrirrs der Pferde ist jetzt ganz nah und dem Mädchen fällt plötzlich eine Möglichkeit ein.

Sollte die Rettungsaktion für Owains Sohn die Ursache sein? Dann würde sie vermutlich für eine Verbündete eines Attentäters gehalten. Möglicherweise war der nette, ältere Mann sogar ein Spion, der seine Information über ein neugieriges Mädchen unverzüglich ins Rathaus getragen hat. Sie hatte sich nicht mehr umgesehen, als sie den Marktplatz verließ. Das wäre also durchaus möglich!

Runa fragt sich, ob sie jetzt genauso krankhaft misstrauisch wie der andere Mann auf dem Platz wird. Der hatte sich nur vorsichtig geäußert. Falls der Freundliche sie dagegen ausgehorcht haben sollte ...?

Dragon nimmt seine Hand von ihrem Mund, fordert aber gleichzeitig durch Gesten, ruhig zu bleiben. Der Hufschlag hat ausgesetzt. Sollten die Reiter schon weiter weg sein? Runa hat nicht genau darauf geachtet. Sie verändert die

unbequeme Lage etwas, doch sie bleibt dicht an die Böschung gedrückt. Der Junge nickt ihr zu und deutet mit Zeigefinger und Daumen ein ok an.

Das Mädchen fasst mit ihrer rechten Hand an den linken Unterarm. Dort ist nicht das manchmal auftauchende warme Gefühl, sondern ein kaltes, leicht schmerhaftes Kribbeln zu spüren. Es gleicht dem Empfinden, wenn tausend Stecknadeln gleichzeitig hineingedrückt werden würden. Wird das durch ihre aktuelle Lage verursacht? Es könnte sein, dass ihr Arm bis soeben gequetscht und der Blutkreislauf abgedrückt war. Dann würde das jetzt ungehindert strömende Blut dafür verantwortlich sein. Passt das zu einem Gefühl der Kälte, oder ist das auszuschließen? Runa legt die Stirn in Falten. Sie weiß nicht, wie sie das sonst erklären sollte. Dragon hat ihre Bewegung genauestens verfolgt. Er hält sich bereit, ihren Mund erneut zu verschließen, falls sie etwas sagen, womöglich sogar schreien möchte.

»Wo steckt das Mädchen?« Die Frage wird nur leise gestellt, trotzdem hören die zwei in ihrem Versteck sie deutlich. Ein kribbelnder Schauer läuft Runa den Rücken hinab.

»Ich meinte, vorhin eine Bewegung gesehen zu haben. Das muss genau hier gewesen sein.« Die Stimme kommt von einem anderen Mann.

»Bist du sicher? Mir ist nichts aufgefallen«, antwortet ein dritter. »Du könntest das auch mit Krähen verwechselt haben. Die suchen überall am Wegrand nach Nahrung. Sie durchwühlen mit Vorliebe die Pferdeäpfel, wie du hinter uns sehen kannst.«

»Nein, ich irre mich nicht. Lasst uns absteigen und auf beiden Seiten im Graben nachsehen!« Die Pferde schnauben und das Knarren der Sättel verheißen nichts Gutes. Schritte nähern sich. Dragon und Runa drücken sich so tief wie möglich in den Bewuchs der Böschung.

»Hier sind Spuren im Gras!« Das erklingt nicht von dort, wo sie die Straße verlassen haben, doch höchstens wenige Meter entfernt.

»In diesem Graben auch!« Die Stimme ist leiser, kommt demnach von der anderen Seite.

Zeitgleich mit einem Platschen ertönt ein lauter Fluch. Der stammt von einem der Reiter, der das Nass unter dem hohen Gras übersehen hat. Jetzt erklingt das aufgeregte Kreischen eines Fasans, der sich offenbar dort im Grün verborgen hatte. Das ist keine zehn Meter von ihnen entfernt. Gleichzeitig tritt der Vogel seine Flucht nach oben an und landet kurz darauf dicht vor den Versteckten. Das Tier bemerkt sie sofort und flattert erneut erschrocken hoch. Das schön gezeichnete Gefieder schillert in den frühen Sonnenstrahlen und Wassertropfen fallen glitzernd von dessen Füßen herab. Hoffentlich schreibt keiner der Reiter dem Verhalten des Tiers eine größere Bedeutung zu!

»Hast du jetzt den Grund für deine Beobachtung entdeckt?« Die lachende Stimme gehört dem dritten Mann. Er hat den Sattel offenbar nicht verlassen. Runa stellt überrascht fest, dass die Sprechweise sie an Gwydion erinnert. Der wollte sie nach dem Vorfall vor dem Rathaus in Homarket festnehmen, als sie das Leben Brendans gerettet hatte. Sie weiß wegen ihrer Erkundigungen, dass er Wachtmeister und ein Vertrauter Owains ist. Das seltsame Gefühl, seine Stimme zu kennen, hatte sie bereits vorhin gehabt, jedoch nicht weiter beachtet. Sollten die Reiter unter seiner Leitung nach ihr suchen? »Lasst uns weiterreiten!«, fordert er sofort darauf.

»Ich hatte recht«, murrt der Mann im Graben und kommt näher. Er will offenbar die Böschung schräg hinaufgehen. Hoffentlich erblickt er die Versteckten nicht zufällig. Doch die Gefahr geht vorüber. Die Sättel knarren, als sich die Reiter hineinschwingen. Sie schnalzen mit der Zunge und

die Pferde setzen sich in Bewegung. Der trommelnde Hufschlag des Galopps entfernt sich schnell. Runa und Dragon atmen auf. Sie warten vorsichtshalber noch einige Minuten, bevor sie die Böschung hinaufkrabbeln. Erst nachdem sie sich überzeugt haben, dass weit und breit kein Reiter zu sehen ist, richten sie sich erleichtert auf.

»Danke!« Das Mädchen weiß, nur das feine Gehör des Jungen hat sie davor bewahrt, gefangen zu werden. Es kennt zwar nicht den Grund, weshalb die Reiter nach ihm suchen. Dass sie es tun, ist ohne jeden Zweifel aus dem Gehörten zu folgern.

Der Elfenwald

Noch bevor die Wanderer den Waldsaum erreichen, zieht dichter Nebel herauf. Runa drängt trotzdem, schneller zu laufen. Auch wenn sie nicht viel sehen können, eine Kutsche oder einen Reiter müssten sie frühzeitig hören. Dann käme ihnen der Dunst sogar zu Hilfe, da sie von Weitem nicht auszumachen sind. Und sie hätten Zeit, sich ein Versteck zu suchen. Das Ereignis mit den Berittenen hat dafür gesorgt, dass das Mädchen die ersten Kilometer mit klopfendem Herzen zurücklegt. In dem Moment, als es sich langsam beruhigt, zieht plötzlich Nebel aus den umliegenden Wiesen auf. Es wirkt auf sie nicht bedrohlich, auch wenn das zu dieser Jahreszeit außergewöhnlich ist. Dragons Verhalten verwirrt sie dagegen mehr. Der Junge bleibt alle paar Schritte stehen und schnüffelt. Warum macht er das? Runa wundert sich. Sie zieht ebenfalls prüfend die Luft ein. Jedoch leise, damit er sich nicht von ihr nachgeahmt und womöglich veralbert fühlt. Aber sie kann nicht die geringste Spur eines Geruchs erkennen. Lediglich die Zusammensetzung irritiert sie. Nebel besteht eigentlich aus Millionen feinster Wassertröpfchen, doch die scheint es nicht zu geben. Der Dunst wirkt seltsam trocken!

»Was ist los?«, fragt sie. Die Worte flüstert sie nur und wird in ihrem vorsichtigen Verhalten sogleich bestätigt.

»Zaubernebel!« Dragon hält einen Finger vor den Mund. Als Runa nachfragen will, schüttelt er schnell aber stumm den Kopf. Das Mädchen begreift sofort, es soll nicht sprechen. Dessen Gedanken kreisen umso heftiger.

Was meint Dragon mit Zaubernebel? Ist der Dunst durch einen Zauber hervorgerufen worden? Weshalb soll sie dann nicht reden? Werden ihre Stimmen nicht wie sonst durch den Nebel gedämpft, sondern bis zu dem Magier getragen, der ihn heraufbeschworen hat? Obwohl ihr Begleiter davon überzeugt zu sein scheint, bezweifelt das Mädchen das. Seit wann existieren denn in diesem Land Zauberer? Die

kommen höchsten in Geschichten vor, oder nicht? Runa ist plötzlich unsicher. Sie denkt daran, was in dem Buch »Insel der Drachen« geschrieben steht. Wenn das der Wahrheit entspricht, gibt es überall Magier. Diese sind nicht immer den »normalen« Menschen wohlgesonnen. Manche von ihnen sind böse und streben nach der alleinigen Herrschaft über alle Wesen. Sie fasst für sich den Kern des Buches zusammen, während ihre Schritte unablässig nach vorn gerichtet sind.

»Auf der Insel lebten ehemals unzählige Drachen. Daher stammte auch ihre Bezeichnung. Die meisten dieser Wesen unterstützten die Elfen im Kampf gegen deren Feinde. In einem ersten Aufstand der Schwarzmagier, das sind böse Zauberer der Menschen, wollten diese die regierenden Königshäuser von Elduria und Merion vernichten. Das schlug fehl, weil die Landesfürsten Unterstützung von den Elfen und mit ihnen verbündeten Drachen bekamen. Die bösen Magier konzentrierten daraufhin ihre Bemühungen gegen die Elfen. In den folgenden Auseinandersetzungen wurden viele der eigentlich friedliebenden Wesen getötet. Die Überlebenden zogen sich in Wälder in den verschiedenen Landesteilen zurück, die sie mit Zaubersprüchen vor Feinden schützten. Zuvor übertrugen sie Zauberkräfte auf die meisten der Lindwürmer, die die Kämpfe gegen die dunklen Magier überlebt hatten. Sie sollten dadurch in die Lage versetzt werden, erste Angriffe der Schwarzmagier auf die Menschen zurückzuschlagen. Gleichzeitig hatten sie dadurch die Möglichkeit, über Gedankenverbindung Unterstützung durch die Elfen herbeizurufen. Doch die ausgewählten Drachen verwandelten sich durch die Magie in deren erbitterte Gegner. Sie griffen sogar die wenigen nichtmagischen Brüder und Schwestern an, die den Elfen wie zuvor beistehen wollten. Der Anführer im nördlichen geheimen Wald vermutete, dass bei der

Übertragung der magischen Kräfte etwas schiefgelaufen war. Doch das konnte nicht verhindern, dass sämtliche Drachen der Insel getötet wurden. Und auch von den Elfen sind nicht mehr viele am Leben.«

Runa hat in dem Buch keine Information darüber gefunden, wo diese Insel liegen soll. Über die Verluste der mit Magie ausgestatteten Lindwürmer wird nichts berichtet. Ob sie möglicherweise alle ausgerottet wurden oder sich auf die Insel zurückgezogen haben? Die Menschen in Homarket haben nie über Zauberer, Elfen und Drachen geredet.

Vermutlich liegt das Geschehen schon viele Jahre zurück und ist darum aus ihrem Gedächtnis gelöscht. – Na, wohl nicht ganz. Das kleine Mädchen schien sich unbewusst vor Drachen zu fürchten. Sogar so heftig, dass es den Tod der Eidechse forderte.

Runa wird unsanft aus ihren Gedanken gerissen. Dragon hatte ihre Hand ergriffen und sie durch den Nebel geführt. Jetzt ist er unerwartet stehengeblieben. Sie stolpert gegen ihn. Nur mit Mühe unterdrückt sie einen Ausruf. Sie erinnert sich sofort an die Geste des Jungen und das Wort Zaubernebel. Doch der ist vor ihnen verschwunden. Der Dunst hat sich verzogen!

Dragon lächelt sie an und beantwortet ihre unausgesprochene Frage.

»Dunkle Zauber haben im Elfenwald keine Macht! Gehe nur einen Schritt unter das schützende Blätterdach dieser riesigen Buchen, und wir sind in Sicherheit!«

»Warum bleibst du dann hier stehen?«, will sie fragen, als ein heulender Ton immer lauter wird. Sie dreht sich erschrocken um und sieht, dass sich der Nebel direkt hinter ihr befindet. Sie meint, ihren Augen nicht trauen zu können. Der Dunst verdichtet sich und formt eine gewaltige Hand. Deren Finger öffnen sich und greifen nach ihnen.

»Mach schnell!«, fordert der Junge.

Runa weiß jedoch nicht, worauf er hinauswill.

»Was denn? Geh doch weiter!«

»Das geht nicht. Du musst vorausgehen und mich hineinführen. So, wie ich das im Nebel mit dir gemacht habe!«

Das Mädchen kraust die Stirn. Will er sie jetzt veralbern? Was soll an dem weißen Dunst schon gefährlich sein. Der wirkt zwar nicht wie ein normaler Nebel, weil er sich nicht so feucht anfühlt. Aber stellt er deshalb gleich eine Bedrohung dar? Dass er eine bestimmte Form annimmt, so wie diese Hand, ist andererseits schon seltsam. Welcher Windhauch sollte das verursachen? Daumen und Zeigefinger umfassen jetzt Runa und versuchen, sie zurückzuzerren. Sie spürt deren Druck, der eindeutig real ist. Doch Dragon hält dagegen. Er stößt einen drohenden Knurrlaut aus und zieht das Mädchen mit einem gewaltigen Ruck dicht neben sich.

»Jetzt mach endlich. Den nächsten Angriff kann ich möglicherweise nicht abwehren.«

Runa zögert nicht mehr. Betrachtungen über Dunst und dessen Gefährlichkeit kann sie auch anstellen, wenn sich der verzogen hat. Sie macht einen Schritt auf den Waldboden und bleibt erstaunt stehen. Woher kommen plötzlich die vielen Vogelstimmen? Es klingt so, als wollten sie das Mädchen begrüßen. Der Boden ist mit unzähligen Buschwindröschen bedeckt und wirkt wie im Frühling.

»Dabei haben wir doch Sommer«, stellt sie voller Faszination fest.

»Du musst mich ziehen. – Nein, lauf nicht einfach los!«

Dragons Stimme klingt drängend. Warum erkennt er denn nicht das Magische an dem Wald? Sie möchte nur ein oder zwei der Frühlingsblüher genauer betrachten. Hat er nicht selbst gesagt, dass dies ein Elfenwald ist? Dann ist er vermutlich verzaubert! Sie dreht sich zu dem Jungen zurück. Der kämpft offensichtlich mit der Nebelhand. Sie umschließt seine Beine und den Unterkörper. Während sie sich langsam nach oben schiebt, wird das Knurren aus

Dragons Mund stärker. Aber das hält den Dunst nicht auf!
»Runa, bitte!«

Was soll sie machen. Kann sie überhaupt etwas gegen diesen Zaubernebel ausrichten, der sich wie ein eigenständiges Wesen verhält? Kurzentschlossen macht sie die zwei Schritte zu dem Jungen zurück und will sich schon neben ihn stellen. Doch Dragon schüttelt den Kopf und hebt unter größter Anstrengung einen Arm, den er in ihre Richtung hält. »Ziehen!«, flüstert er mit schwacher Stimme. Runa weiß nicht weshalb, aber sie ahmt das Knurren des Jungen nach, greift seine Hand und zerrt daran. Ihre Kräfte sind offensichtlich zu gering, denn sie wird langsam zum Nebel hingezogen. Nur noch ein halber Schritt trennt sie von dem Gebiet vor dem Wald, wo Dragon steht. Was wird geschehen, wenn auch sie sich wieder dort befindet? Bisher konnten sie ungehindert hierher wandern. Warum soll das jetzt nicht mehr möglich oder sogar gefährlich sein?

»Zaubernebel!« Das hatte Dragon gesagt. Kann sie einen Gegenzauber sprechen? Sollte das Knurren ihres Gefährten genau das bewirken? Aber sie kennt keinen magischen Spruch. Zumal sie bisher nicht daran glaubte, dass es Magier in ihrer Welt gibt. Wenn das hier jedoch ein Elfenwald ist, existieren folglich auch Elfen. Dann könnte es genauso Zaubersprüche geben und Worte, die sie aufheben!

Während diese Gedanken in rasender Schnelle durch ihren Kopf jagen, stemmt sie sich mit aller Kraft gegen den unwiderstehlichen Drang, einfach nachzugeben. Warum nicht im Nebel von der Anstrengung ausruhen? Das wäre eine große Erleichterung. Ihre Anspannung lässt etwas nach. Dragon bemerkt das und schüttelt den Kopf. Runa schaut auf den Waldboden. Es trennt sie lediglich ein Viertelschritt vom Waldsaum. Wie kann sie gegen diese Zugkraft ankommen, was vermag zu helfen? – Magie! –

Genau. Damit könnte es gelingen. Aber woher soll sie wissen, welchen Spruch sie anwenden muss.

»Abrakadabra« wirkt lediglich auf einer Bühne oder in Märchen, genauso wie »Simsalabim«. Hm. In dem Buch über die Dracheninsel gibt es einen Anhang, in dem Zaubersprüche aufgelistet sind. Ob die helfen könnten? Muss sie aber nicht zusätzlich magische Fähigkeiten besitzen?

Ein prüfender Blick zeigt, es trennt sie nur noch eine Handbreite von der Nebelwand! Dragon ist inzwischen komplett in den Dunst gehüllt.

»Jetzt mach schon, erinnere dich!«, ermahnt sich Runa. Ihre Augen gleiten in Gedanken die Liste nach unten. Dann stutzt sie. »Einen gesprochenen Zauber aufheben oder jemand anhalten, stoppen.« Sobald sie diese Zeile sieht, ist sie überzeugt, den notwendige Spruch gefunden zu haben! Obschon sie vor Anstrengung keuchen muss, bringt sie das magische Wort über ihre Lippen.

»Inhibeo, Inhibeo, INHIBEO!«, schreit sie. Doch der Erfolg bleibt aus. Warum klappt das nicht? »Weil du nicht zaubern kannst!«, schießt ihr die Antwort durch den Kopf. Das will und kann sie nicht akzeptieren. Es liegt vermutlich daran, dass sie den Zaubernebel nicht aufgerufen hat und ihn deshalb auch nicht beenden kann. Welcher Spruch könnte stattdessen helfen? Ihr Auge ist blicklos auf die drohende Gefahr gerichtet. Es trennt sie kaum ein Millimeter von dem Nebel. Sie durchforstet erneut die Liste der Zaubersprüche. »Könnte eine Feuerzunge helfen, die in eine Zielrichtung geschickt wird?« Sie muss sich beeilen und besinnt sich nicht lange. Sie spricht das entsprechende Wort. »Lasair!« Doch auch das bleibt ohne Erfolg. Das könnte daran liegen, dass sie nicht auf den Nebel zeigen kann. Ihr linker Fuß hat die Linie bereits überschritten und Runa merkt, wie ihre Kräfte erlahmen. Der zweite Fuß rutscht über den Waldboden, dessen erdiger Geruch in ihre Nase steigt. Bei

ihrer Suche nach Atropaia hat sie das nicht bemerkt. Da regnete es schließlich wie aus Kannen.

»Ich hab's«, jubelt sie auf. »Regen! Am Ende der Liste, in der letzten Zeile, steht doch ein Spruch, mit dem Regen aufgerufen oder ein Schwall Wasser auf ein Ziel geschickt werden kann.« In diesem Moment rutscht der zweite Fuß über den Waldrand hinaus. Noch im Vorwärtsstolpern brüllt das Mädchen laut: »Uisce!« Das Wort wiederholt es immer wieder und stoppt auch nicht, als es bereits bis auf die Haut durchnässt ist.

»Es ist genug!« Dragon blickt sie erleichtert und ernst an. Runa lacht befreit, vermag es offensichtlich nicht zu stoppen. Sie tanzt sogar etwas in dem immer noch fallenden Regen und patscht wie ein Kleinkind durch die sich bildenden Pfützen. Muss sich der Junge Sorgen machen, dass sie verrückt geworden ist? Dass sie zaubern kann, wusste er bisher nicht. Ganz sicher ist er jedoch nicht. Weshalb schaute sie ihn sonst so an, als durchschauje sie ihn? Er wischt die Gedanken beiseite. Das zu klären hat noch Zeit. »Du musst mich in den Elfenwald ziehen«, fordert er eindringlich. »Irgendein Magier steckt hinter dem Nebel. Und das ist sicher keiner, der dir Gutes tun will! Er wird inzwischen wissen, dass sein Versuch, dich festzuhalten, fehlgeschlagen ist. Entweder er versucht etwas anderes, oder die drei Reiter erscheinen in Kürze hier. Wenn wir erst im Wald verschwunden sind, werden sie unserer Spur nicht mehr folgen können. Der Regen wird sie fortgewaschen haben.«

»Dann komm mit mir. Du siehst doch, der Schritt über die Waldgrenze ist ganz leicht.« Runa macht einen und schaut auffordernd zu ihm zurück.

»Aber nicht für mich. – Ich erkläre es dir später. Jetzt mach schon!« Der Junge hebt seinen Arm Richtung Mädchen. Bis in den Bereich der Bäume kommt er nicht. Runa blickt ihn

verständnislos an. Doch endlich erfasst sie seine Hand und führt ihn über die unsichtbare Grenze in den Wald. Die Vogelstimmen verstummen, dafür sind ein Raunen und Ächzen zu hören, das vorhin noch nicht vorhanden waren. Ein heftiger Wind faucht durch die Zweige der großen Bäume und schüttelt sie. Haare wirbeln durcheinander. Hellgrüne Blätter werden abgestreift und segeln zu Boden. Sobald Runa und Dragon einen weiteren Schritt machen, verstummen die Geräusche und der Wind legt sich so schlagartig, wie er gekommen ist.

Der Weg zum Haus im Wald

Runa bleibt nach einigen Schritten stehen, um den Anblick des Frühlings im Wald zu bestaunen. Doch Dragon zieht sie vorwärts.

»Du siehst, dass hier ein nur kaum erkennbarer Pfad verläuft. Wir konnten es im Nebel nicht bemerken, aber die Straße von Homarket wird lange vor Erreichen des Waldrandes abgebogen sein und wir bewegten uns demzufolge auf einem abzweigenden Weg. Die Verfolger waren uns weit voraus und werden sicher zuerst dem breiten Verkehrsweg gefolgt sein. Ob sie dann im Nebel umgekehrt sind? Sie hatten auch vorher kaum erkennen können, wo wir gelaufen sind. Das ist aber anders, wenn ein Magier nachträglich zu ihnen gestoßen ist.«

Runa erschauert. Weshalb sollte ein Zauberer versuchen, sie zu fangen? Kann das mit ihrer Aktion vor dem Rathaus zusammenhängen? Dabei hat sie lediglich einem jungen Mann das Leben gerettet. Die Erkundigung auf dem Marktplatz mag vielleicht verdächtig erscheinen, ist nach ihrem Empfinden aber harmlos. Es ist doch natürlich, wenn sie sich nach dem Mann erkundigt, dessen Name sie dort gehört hat. Andererseits blickte sein Sohn verwundert auf ihr Mal am linken Unterarm. Könnte das der Grund sein? Owain hatte Atropaia entführt, könnte dieser Brendan nicht genauso ...

»Wir müssen schneller gehen!«, wird sie aus ihren Gedanken gerissen. »Kannst du noch etwas Regen herbeirufen? Es ist nicht so, dass ich unbedingt auf Wasser stehe, aber die Tropfen können helfen, unseren Weg zu verschleiern. Und das ist überlebenswichtig!«

Runa will aus Verärgerung stehenbleiben. Doch der kräftigere Junge zieht sie weiter. Dabei entgeht ihr, dass Dragon niemals zuvor derart viele Worte gesprochen hat, wie seit ihrem Aufbruch im »Fuchs und Gans«.

»Was fällt dir ein? Ich kann und will allein laufen!« Sie kraust die Stirn und widersetzt sich mit aller Macht seinem Bestreben, sie weiterzuziehen.

»RUNA! Das ist KEIN Spiel!« Seine eindringlichen Worte erzeugen ein Kribbeln auf ihrem Rücken. In seinen hellbraunen Augen, mit denen er sie beschwörend und ernst anschaut, bewegt sich etwas. Sollte das eine lodernde, kleine Flamme sein? Das Mädchen grübelt. Wo hat es beim Blick in eine dunkle Pupille bereits Derartiges gesehen? Die Wärme in ihrem linken Unterarm bemerkt sie kaum. In Gedanken prüft sie die Worte ihres Gefährten. Alles spricht dafür, seinem Vorschlag zu folgen. Wortlos nimmt sie ihre wetterfeste Jacke aus dem Rucksack. Sie zieht das Kleidungsstück aber nicht an, sondern will es über sich und Dragon halten.

»Uisge!«, murmelt sie, ohne die Reaktion von vor wenigen Momenten zu erwarten. Doch sofort fallen dicke Regentropfen auf sie herab. »Ich kann zaubern!«, stellt sie erstaunt fest.

»So sieht es aus!«, bestätigt der Junge. »Das sollte dir der Beweis sein, dass es Zauberer gibt. Nach unserem vorhin Erlebten ist zu folgern, dass sich ein böser Magier auf unserer Spur befindet, zumindest einer.« Er folgt der Aufforderung des Mädchens, sich unter den Schutz der Jacke zu begeben.

»Aber warum sollte das so sein? Ich habe doch nichts verbrochen!« Runa legt die Stirn in Falten und versucht, eine logische Erklärung zu finden. Sie widersetzt sich dem Jungen nicht mehr. Wegen des Regens laufen sie dicht nebeneinander tiefer in den Wald hinein. Sie halten jeder eine Seite der Jacke über sich, die dadurch wie ein breiter Schirm wirkt. Ob sie noch dem Pfad folgen, können sie nicht erkennen. Nach längerer Zeit, die Arme sind inzwischen lahm und gefühllos geworden, fragt Dragon:

»Kannst du den Dauerregen abstellen? Ich denke, das ist genug Wasser gewesen.«

»Wenn ich wüsste wie, würde ich das machen. Am Waldrand hörte er doch schon auf, sobald wir die ersten Schritte in den Wald gemacht hatten.«

»Das hatte den Grund, dass von außen nichts Magisches in ihn eindringen kann. Alte Schutzauber vermutlich.«

Runa schaut den Jungen erstaunt an. Woher weiß er das? Parallel dazu geht sie in Gedanken erneut die Liste der Zaubersprüche durch.

»Inhibeo!«

Dieses Wort beendet tatsächlich den Regen. Erleichtert senken beide die Arme und Runa schüttelt die Jacke aus. Ob die anderen Sprüche in ihrem Buch auch von Erfolg gekrönt sein werden, wenn sie sie spricht? Etwas Wärme wäre jetzt nicht schlecht. Die große Luftfeuchtigkeit lässt sie frösteln. Im Wald dringen die Sonnenstrahlen nicht durch das hohe Blätterdach. Soll sie versuchen, ein wärmendes Feuer zu entzünden? Doch Runa schüttelt den Kopf. Sie ahnt instinktiv, dass das Probieren der verschiedenen Sprüche in einer Katastrophe enden könnte. Bewegung wird zu dem gleichen Ergebnis führen, ist sie überzeugt, und dabei völlig ungefährlich.

Die Wanderung durch den Wald geht schon über Stunden. Die Vogelstimmen, die zu Beginn wie eine Begrüßung geklungen hatten, haben nur kurzzeitig durch den Sturm eine Unterbrechung erfahren. Doch sie hörten mit Einsetzen des Regens auf. Seitdem der vorbei ist, sind sie nicht wieder zu hören. Liegt das an der einsetzenden Dämmerung? Der Junge horcht in wechselnden Abständen nach hinten. Zuerst irritiert ihn das Geräusch, wenn Tropfen von den Blättern zu Boden fallen, doch das ändert sich schnell. Wenn hinter ihnen Reiter kommen, könnten sie die

Huftritte erst spät wahrnehmen, weil der Waldboden sie dämpfen wird. Deshalb ist größte Vorsicht angebracht! Runa hat bei diesen Gedanken sofort wieder das Ereignis von vor sieben Jahren vor Augen. Damals erfolgte das Eindringen der Entführer ins Haus nur wenige Augenblicke später, nachdem die Huftritte im Inneren zu vernehmen waren. Sie sieht den grellen Blitz und die berstende Tür, und wie ein silbern glänzendes Netz über die Amme geworfen wird. Erst jetzt fällt ihr auf, dass sich zu dem Zeitpunkt ihre Gestalt bereits geändert haben musste. Die Sicht auf das Geschehen war aus einer niedrigeren Position heraus erfolgt. Atropaia muss sie in die Haselmaus verwandelt haben! Also besaß ihre Amme magische Kräfte! – Warum konnte sie sich dann nicht gegen die Eindringlinge wehren? Die Erkenntnis über Atropaias Fähigkeit einerseits, aber deren nahezu widerstandslose Fesselung andererseits, trifft sie wie ein Schlag. Da sie stehenbleibt, dreht sich Dragon nach ihr um.

»Bist du müde?«

»Nein. – Wenn ich ehrlich bin, aber doch. Ich weiß aus der Erinnerung, dass wir das Haus heute nicht mehr erreichen werden. Mit fünf Jahren waren meine Schritte sicher kleiner als die, die wir jetzt machen. Das wird jedoch dadurch ausgeglichen, dass ich damals die ganze Nacht wanderte. Ich traute mich nicht, den Abstand zu den Reitern zu groß werden zu lassen. – Wir sollten abseits von unserer bisherigen Wanderrichtung ein Plätzchen im Laub suchen.« Bis hierher hat das Regengebiet offenbar nicht gereicht. Der Boden ist trocken. Die auch hier wachsenden Buschwindröschen scheinen ihnen im schwachen Restlicht den Weg zu weisen. Sie entdecken schon bald eine kleine Lichtung, auf der zwei große Laubhaufen liegen. Das wirkt wie für sie vorbereitet. Sie zögern trotzdem nicht, sie zu nutzen, dafür sind sie zu müde. Derart viel Laub in einem sonst frühlingshaften Wald müsste ihnen seltsam fehl am

Platz erscheinen. Sie überlegen nicht, ob das eine für sie aufgestellte Falle sein könnte, sondern wühlen sich jeweils eine Vertiefung in einen der Haufen. Am Lichtungsrand rupfen sie zusätzlich einige Farnwedel ab und breiten sie als Unterlage in die Mulden. Völlig erschöpft legen sie sich darauf und häufeln die Blätter von den Rändern über sich. »Schlaf gut!«, flüstert Runa. Doch das hört Dragon schon nicht mehr. Er ist bereits eingeschlafen. Die Auseinandersetzung mit dem Zaubernebel hat ihn stärker in Anspruch genommen, als er zu erkennen gegeben hat. Er wollte aus Vorsicht möglichst schnell einen großen Abstand zum Waldrand gewinnen, sonst hätte er schon eher eine Rast vorgeschlagen.

Ob eine Wache in ihrer Situation nicht dringend angebracht wäre, hat er noch kurz überlegt. Sollten die Reiter bemerkt haben, dass sie ihnen nicht mehr auf der Spur waren, würden sie bestimmt umkehren und auf den abzweigenden Wegen suchen. Er ist nicht sicher, ob der Regen alle Hinweise auf ihre Anwesenheit am Waldrand genügend verwischt hat. Er will sich erheben und die Reihenfolge der Wachablösung mit Runa besprechen. Zuvor muss er sich nur kurz ausruhen, aber dann will er sofort zu ihr hinübergehen. Nur schnell etwa fünf oder besser zehn Atemzüge im Liegen? Das sollte seine Kraftreserven etwas erneuern. Doch die Müdigkeit ist übermächtig und lässt ihn bereits beim zweiten Einatmen in tiefen Schlummer sinken. Runa liegt dagegen noch eine Zeit lang wach. Sie vernimmt das »Schuhu« einer Eule, der aus entgegengesetzter Richtung eine zweite antwortet. Das Knacken im Unterholz deutet auf kleinere Tiere hin, die dort nach Nahrung suchen. Weitere nächtliche Tierstimmen versetzen sie in ihre Kindheit zurück. Sie meint, das vertraute Angesicht ihrer Amme zu sehen, die sie an ihrem Bett sitzend zudeckt. »Paia«, murmelnd, schläft auch sie ein.

Runa erwacht vom Zwitschern eines Vogels. Sie weiß im ersten Moment nicht, wo sie ist. Sie wähnt sich in ihrem Bett, aber warum sollte das in Atropaias Haus stehen? Ein Sonnenstrahl kitzelt sie in der Nase, schaut der durchs Fenster herein? Sie schlägt die Augen auf und erblickt einen kreisförmigen, blauen Himmel über sich. Auf einem der unteren Zweige der Bäume, die den runden Ausschnitt des Firmaments bilden, sitzt ein Buchfink. Die leuchtend rote Brust ist vorgestreckt und sein fordernder Gesang soll offenbar eine Partnerin herbeirufen. Das wirkt so friedlich, dass Runa nicht fassen kann, sich noch gestern vor Reitern versteckt und gegen einen Zaubernebel gekämpft zu haben.

Sie will mit einem Satz aus ihrem kuscheligen Lager aufstehen, doch das misslingt. Sie purzelt mehr seitlich aus der tiefen Kuhle, als dass sie sich hinausschwingt. Das Mädchen richtet sich lachend auf. Es ist nur gut, dass Dragon das nicht mitbekommen hat! Bei dem Gedanken an ihn kraust es die Stirn. Sollte er noch schlafen? Ohne ihn schon weiterzugehen, kommt nicht infrage. Er würde sie vermutlich kaum finden.

Auf dem Weg zum zweiten Laubhaufen grübelt Runa darüber, weshalb der Junge gestern nicht aus eigener Kraft den Elfenwald betreten konnte. Könnte ein Zauber das verhindert haben? Er deutete im Zusammenhang mit dem heraufbeschworenen Regen an, dass Magie nicht von außen in den Wald eindringen könne, sollte etwas an ihm magisch sein? Besitzt er vielleicht einen Zauberstab oder Ähnliches? Sie erschrickt. Wer garantiert ihr, dass der Junge sie nicht in eine Falle locken will? Er könnte sich als ihr Freund und Helfer ausgeben, dabei aber irgendeinem Geheimnis folgen, mit dem nur sie ...

Weiter kommen ihre Grübeleien nicht. Sie ist nicht besonders vorsichtig gelaufen. Der eine oder andere Zweig knackte unter ihren Füßen und hat ihn vermutlich

aufgeweckt. Dragon versucht offenbar, wie sie aus dem Laubhaufen aufzustehen, und rollt mit Schwung auf sie zu. Ehe sie sich vorsehen kann, stößt er gegen ihre Beine, und beide liegen am Boden. Der Junge reibt sich die Seite, auf die das Mädchen unsanft gefallen ist.

»Ich wollte dir eigentlich einen guten Morgen wünschen!«, beschwert sich Runa.

»Das scheint nicht so funktioniert zu haben, stimmt's«, grinst Dragon. Er steht auf, reicht ihr die Hand und zieht sie hoch.

»Ein Frühstück wäre nicht schlecht. Du hast doch Proviant von der Köchin ...« Den Satz beendet er nicht. Seine suchenden Augen ruhen auf dem Rucksack des Mädchens. Den hatte es neben seinen Laubhaufen gestellt. Er ist umgestürzt und etwas bewegt sich darin! Runas folgt seinem Blick, dann nähern sie sich vorsichtig. Mit einem schnellen Griff dreht Dragon den Leinenbeutel um. Ein gefährliches Fauchen ertönt aus dem Inneren. Er schüttelt kurz und heftig und befördert dadurch den ungebetenen Gast hinaus. Es ist eine Wildkatze. Gleichzeitig rollen zwei unversehrte Äpfel und einige Reste von dem Essen heraus.

»Ist das ein Shepherds Pie gewesen?« Der Junge kann es kaum glauben. Die Köchin aus dem »Fuchs und Gans« hatte von einem Gast das Rezept erhalten und das Gericht seitdem für besondere Gelegenheiten zubereitet. Welche das gestern gewesen sein könnte, ist Runa unbekannt.

Einmal muss Dragon etwas davon bekommen haben, denn er deutet enttäuscht auf die Reste. Es ist offensichtlich, er hätte das gern gegessen.

Das Mädchen nickt und grinst dann breit.

»Offenbar gibt es unter den Waldbewohnern auch einige, die Neuem nicht misstrauisch gegenüberstehen. Ich hoffe, es bekommt dir«, ruft sie der kleinen Wildkatze zu, die am Waldrand hockt und sich die Pfoten leckt. Sie mauzt einmal

kurz. Soll das ein Dank sein? Dann verschwindet sie auf leisen Pfoten von der Lichtung.

Runa bückt sich und hebt die Äpfel auf, von denen sie Dragon einen reicht.