

Karp und Mera

3. Schatzsuche

berichtet von Brom Tiefeisen

berichtigt von seiner Frau

Inhalt

Kapitel 1: Aufbruch in ein neues Abenteuer	2
Kapitel 2 Frühstück in Feldstein.....	8
Kapitel 3 Die Ruinen von Thalorinthe.....	13
Kapitel 4 Lebenszeichen	17
Kapitel 6 Der letzte Elf	20
Kapitel 7 Abschied	27
Kapitel 8 Die andere Seite der Münze	31

Mit dabei sind:

Karp – jugendlicher Knappe bei den Waldläufern

Mera Goldschlag – Zwergin und Schmiedegesellin und immer auf der Suche nach einem spannenden Abenteuer

Meister Logar – freut sich über den Besuch seiner ehemaligen Schüler

Brom Tiefeisen – seine Arbeit als kaiserlicher Archivar macht ihn zum Experten für Elfen

Karlson – ein penetrantes Mitglied der Dorfwache

Elian – der altehrwürdige Elf will nach Hause

Quix – flattert herum und ist zu Diensten

Kapitel 1: Aufbruch in ein neues Abenteuer

Es ist ein strahlender Sonntagmorgen, als Mera in Karp's bescheidenem Zimmer in der Baracke der Waldläufer auftaucht, vollständig ausgerüstet und mit Abenteuerlust in den Augen. Karp, der in seiner Hängematte döst, wird unsanft aus seinen Träumen gerissen, als Mera begeistert an den Seilen rüttelt.

„Auf, auf, du Schlafmützel!“, ruft sie fröhlich. „Der Tag ist zu schön, um ihn zu verschlafen!“

Karp stöhnt und reibt sich verschlafen die Augen. „Mera, es ist Sonntag. Kannst du nicht einmal heute ausschlafen?“

Doch Meras Begeisterung ist ansteckend und so schwingt sich Karp mit einem kraftvollen Sprung aus seiner Hängematte. Er streckt sich ausgiebig und fragt dann: „Na schön, du Nervensäge. Wo soll's denn hingehen?“

Meras Augen leuchten vor Aufregung. „Zu den Ruinen von Thalorinthe! Der alte Elfentempel westlich von Dorf Feldstein.“, verkündet sie aufgeregt. „Den wollte ich schon immer mal unter die Lupe nehmen. Aber vorher möchte ich noch mehr über diesen Ort erfahren. Lass uns zuerst zu Meister Logar gehen!“

Karp nickt zustimmend. Meister Logar, ihr alter Lehrer, hatte ihnen nicht nur Lesen, Schreiben und Rechnen beigebracht, sondern auch Meras Fantasie mit fesselnden Geschichten von wagemutigen Schatzsuchern und uralten, vergessenen Ruinen beflügelt.

Als Karp zum Aufbruch ansetzt, hält Mera ihn sanft am Arm zurück. „Warte mal“, sagt sie mit einem verschmitzten Lächeln. „Willst du dich nicht ausrüsten? Wer weiß, was uns heute alles erwartet!“

Karp schaut sich in seiner bescheidenen Behausung um. Der Bogen scheint ihm für den Ausflug als zu übertrieben, aber sein Jagdmesser ist immer nützlich. Er steckt es in seinen Gürtel und greift dann noch nach einem Seil, das er sich um den Oberkörper legt. Karp gibt sein ok und gemeinsam begeben sie sich zur Burg Löwenfels, deren mächtige Mauern und Türme sich erfolgreich den Horden der Orks widersetzen. Ein Bollwerk im Zentrum des Reiches, um die Straßen und Bewohner Heroicas zu verteidigen und zu schützen. Rund um die Burg haben sich Menschen und Zwerge niedergelassen. So gründeten die Menschen das Dorf Feldstein und die Zwerge eine Schmiede, die inzwischen bis ins Kaiserreich bekannt ist.



Über die heruntergelassene Zugbrücke betreten Karp und Mera die Burg. Im Inneren der Burg finden sie Meister Logar im vertrauten Lehrsaal, in dem sie einen großen Teil ihrer frühen Jugend verbracht haben. Er sitzt an einem schweren Schreibtisch und kritzelt mit einer Feder auf einem vergilbtes Manuskript.

„Guten Morgen Mera. Auch Dir einen schönen guten Tag, Karp“ begrüßt Meister Logar seine ehemaligen Schützlinge mit einem Lächeln. „Was führt euch heute in die Burg?“

„Wir wollen die Ruinen von Thalorinthe erkunden,“ antwortet Mera und ihre Augen funkeln vor Abenteuerlust.

„Ach, die Ruinen,“ sagt Meister Logar seufzend. „Ich war schon oft dort unterwegs. Und ich habe einige sehr interessante Artefakte gefunden.“

Er führt sie in den Nebenraum, in dem mehrere große Vitrinen stehen. Vor einem bleibt er stehen und zeigt ihnen eine Sammlung von Steinen, die in verschiedenen Farben und Formen schimmern. Wie zu Schulzeiten hält er beiden eine Lehrstunde über die Schätze, die hier aufbewahrt werden. Mera hört begeistert zu, Karp dagegen seufzt gelangweilt. Als er mit dem ersten Schrank fertig ist, geht der Lehrer direkt zum nächsten über. Dieser enthält Bruchstücke von Gegenständen, deren ursprünglicher Zweck nicht zu erkennen ist.

„Wahrscheinlich Überbleibsel der Elfen,“ erklärt der alte Lehrer. „Lange vor der Ankunft der Menschen zerstört, vermutlich von den Zwergen. Das alles hier habe ich rund um Thalorinthe gefunden. Ich habe natürlich auch eine Karte der Ruinen gezeichnet,“ fügte er stolz hinzu und präsentiert ihnen ein großes Pergament, das neben ihm an der Wand hängt.

„Gibt es dort noch Schätze?“ fragt Karp, seine Augen blitzen dabei auf.

„Gut möglich“, sagt Meister Logar, „vielleicht gibt es noch unterirdische Kammern. Ich habe nichts gefunden, aber wer weiß...“

„Wenn ihr etwas herausfindet, berichtet es mir bitte,“ bittet sie der Lehrer. „Ich schreibe schon lange an einem Geschichtswerk über Heroica. Wenn ihr etwas Bedeutsames herausfindet, werde ich euch in meinem Werk erwähnen.“

Er schaut sie erwartungsvoll an. „Apropos Werk, habt ihr schon gehört, dass der berühmte Archivar Brom Tiefeisen hier weilt? Er war auch schon bei mir und hat mich bezüglich meiner Forschungen konsultiert. Er interessiert sich sehr für die Elfen und meine Schriften darüber.“

Meister Logar zögert einen Moment. „Könntet ihr mir einen Gefallen tun? Herr Tiefeisen ruht sich gerade im 'Vollen Krug' aus.“ Er geht wieder zurück in den Schulraum und faltet sein Manuskript zusammen. „Wärt ihr so gut und würdet ihm dieses Schreiben bringen?“

Karp versucht Mera unauffällig klar zu machen, dass er keine Lust auf weitere Vorträge hat. Er scheint eigene Pläne zu haben.

„Ihr könntet ihn auch zur Ruinenerforschung befragen,“ fügt der Meister hinzu. „Als Archivar der Kaiserstadt hat er jahrhundertealte Berichte über Heroica studiert. Sicher weiß er mehr über die Geschichte der Ruinen als ich.“

Mera will sich sofort auf den Weg zum Elfenexperten machen, doch Karp hält sie zurück.

„Mir ist noch etwas eingefallen. Komm mit zu DiMarto!“ Karp führt Mera durch die schmalen, verwinkelten Gänge zum Dienstzimmer von Lorian DiMarto. Dieser ist der Anführer der Waldläufer und damit Karpes Vorgesetzter, gleichzeitig aber auch sein Mentor und Ausbilder. Er klopft an die schwere Holztür und als von drinnen ein ungeduldiges „Herein“ ertönt, schiebt er sie auf und betritt das Zimmer. Der Raum ist karg eingerichtet, nur ein paar Jagdtrophäen an den Wänden zeugen von der Zeit und den Abenteuern des alten Waldläufers. DiMarto sitzt hinter seinem Schreibtisch und wirft Karp einen strengen Blick zu, der ihm sofort das Gefühl gibt, etwas verbrochen zu haben. „Warum störst du deinen Ausbilder an dem Tag, an dem du eigentlich dienstfrei hast. „

„Genau darum bin ich hier“, erwiderte Karp mit fester Stimme. „Ich möchte Mera einladen und brauche dafür ein paar Kupfermünzen. Deshalb möchte ich meinen Sold einfordern.“

Der in die Jahre gekommene Mann blickt Karp mit scharfen Augen an, bis er eine Schublade seines Schreibtisches öffnet und mit geübten Fingern drei Kupfermünzen aus einem abgewetzten Geldbeutel abzählt. „Kein Alkohol!“ knurrt er, bevor er die Kupfermünzen übergibt. „Was denken Sie von uns!“ protestiert Karp empört. „So etwas würden wir nie tun.“ Zufrieden steckt Karp das Geld in seinen Beutel, dann verabschieden er und Mera sich von dem Waldläufer, der sich mit einem leisen Seufzer wieder seinen Papieren zuwendet.

Karp und Mera verlassen die Burg und machen sich auf den Weg zum nahe gelegenen Gasthaus.

Der Gasthof „Zum vollem Krug“, das größte und beste Gasthaus der Gegend, liegt im Schatten der Burg Löwenfels an der Kreuzung der beiden großen Straßen von Heroica, der Nordstraße nach Tarra Tum und der Ost-West-Route. Das Gebäude selbst ist ein charmantes, zweigeschossiges Fachwerkhaus mit einem schiefen Dach und einem einladenden, rustikalen Ambiente, umgeben von alten Eichen, deren knorrige Äste Schatten auf die gepflasterten Wege werfen. Über der Eingangstür prangt ein kunstvoll geschnitztes Schild, das den golden glänzenden Krug stolz zur Schau stellt.



Im Inneren empfängt die Gäste ein warmes Licht, das von zahlreichen Kerzen und einem großen Kamin ausgeht, in dem das Feuer knistert und der tanzende Schatten an die Wände wirft. Die Tische und Bänke sind aus grob behauenen Holz, abgenutzt von den vielen Händen und Ellbogen, die sich über die Jahre darauf gestützt haben. An den Wänden hängen Jagdtrophäen und alte Landkarten, die von den Abenteuern der Reisenden zeugen, die hier einst einkehrten.

Der Duft von dickem Eintopf mit Fleischeinlage zieht durch den Schankraum. Zum Trinken bietet der Volle Krug neben einer Auswahl heimischer Biere und Weine auch exotische Getränke aus fernen Ländern an. Hinter der Theke steht der Wirt, ein stämmiger Mann mit einem Bart, der jeden Zwerg neidisch macht und einer Stimme, die Geschichten von Abenteuern und Legenden erzählt, als wären sie gestern geschehen.

Karp und Mera fragen den Wirt nach Brom Tiefeisen, der mit einer Geste auf einen Tisch am Fenster deutet. Dort sitzt ein älterer Zwerg in feinem Zwirn mit akkurat gekämmtem Bart. Die Haare werden bereits licht und grau und auf der Nase klemmen zwei runde Scheiben Glas. Wie die beiden gehört haben, handelt es sich dabei um eine Brille, die das Lesen erleichtern soll.

Sie nähern sich dem Tisch und begrüßen den Mann. Dieser ist zunächst überrascht und mustert die beiden durch seine Brille.

„Wir bringen Ihnen ein Schreiben von Magister Logar. „ Mera überreicht ihm den Brief vom alten Magister, den der Archivar gleich öffnet und zu lesen beginnt.

Nach einigen Minuten wird Mera das Schweigen zu viel: „Der Magister sagt, ihr seid ein berühmter Archivar aus der Kaiserstadt.“ „EIN berühmter Archivar? Mein Kind, ich bin DER Archivar der Kaiserstadt!“ Würdevoll fährt sich der Archivar mit der Hand über den fein gekämmten Bart.

„Dann habt ihr auch schon von den Elfen gehört?“ fragt Karp neugierig.

Brom stockt der Atem. „Mein liebes Kind, ich forsche schon seit Jahren und muss es wohl nicht leugnen, dass ich DER Erforscher der Elfen bin. Das ist auch einer der Gründe, warum ich jetzt hier in Heroica bin. Ich habe Berichte aus aller Welt studiert, darunter auch die frühesten Aufzeichnungen der ersten Siedler, die selbst noch Elfen begegnet sind. Diese habe ich mit Magister Logar abgeglichen, der wohl der zweitbeste Experte für Elfen ist.“

„Dann kennt ihr auch die Ruinen von Thalorinthe?“

„Kennen? Nun ja, ich habe sie besichtigt, sie ausgegraben, sie erforscht und dann habe ich meine Schlüsse gezogen. Aus meiner Sicht handelt es sich um einen frühen Tempel der Elfen, in dem sie ihre Baumgötter verehrten. Im Gegensatz zu ihren üblichen Bauten wurde er aus Stein errichtet, um ihn besser gegen die Zwerge verteidigen zu können. Denn Zwerge und Elfen führten einen jahrhundertelangen Krieg gegeneinander, der ausbrach, als Elfen die Schätze der Zwerge rauben wollten.“ Dabei nickt er Mera mitleidig zu, als wäre sie gerade von einem Elfen ausgeraubt worden. „Und lange vor der Anlandung unserer Leute wurde Thalorinthe von den Zwergen zerstört.“

Daraufhin hält er den beiden einen umfangreichen Vortrag über Elfen und ihre Lebensweise. Er glänzt mit seinem Wissen aus der kaiserlichen Bibliothek, bindet aber immer wieder seine eigenen aufregenden Reisen in Heroica ein, wie die archäologische Erkundung der Ruinen von Thalorinthe.

„Ist euch eigentlich bekannt, dass die Elfen in einem Sechssystem rechneten? Sie kannten nur die Zahlen von 1 bis 6. Ich kenne bisher nur die Symbole für zwei Zahlen: Die 1 nannten sie % und die 3 schrieben sie &. Wenn sie also 31 meinten, schrieben sie &%. Vielleicht findet ihr ja die Übersetzungen für die anderen Ziffern.“ Herr Tiefeisen lacht bei dem Gedanken daran, dass Jugendliche dieses Rätsel lösen könnten, was ihm bis heute nicht gelungen ist.

Anmerkung des Autors: Haltet Stift und Papier bereit! Macht mit und entschlüsselt die Zeichen der Elfensprache! Im Laufe dieser Geschichte erhaltet Ihr weitere Hinweise darauf, wie die Elfen ihre sechs Zahlen schrieben. Wenn Ihr eine Zahl gefunden habt, schreibt sie in das entsprechende Feld dieser Tabelle:

Menschliche Schreibweise:	1	2	3	4	5	6
Elfensschreibweise:	%		&			

Am Ende der Geschichte findet ihr die Auflösung.

PS: Ich habe die ersten zwei Zahlen für dich eingetragen.

Nach zwei Stunden ausschweifendem Vortrag halten sich auch Karp und Mera für Elfenexperten. Der Wirt hat in der Zwischenzeit das Frühstück abgeräumt und deckt die Tische für das Mittagessen.

„Gibt es da noch Schätze?“ platzt es aus Karp heraus.

„Nach meinen Informationen müssen die Elfen große Schätze versteckt haben. Es gibt nur ein Problem. Wo haben sie sie versteckt? Ich habe die Ruinen gründlich erforscht. Es gibt keine Bauten mehr, in denen sie versteckt sein könnten. Wir haben die Schutthaufen durchsiebt, aber da war nichts. Ich habe auch keine Wege oder Eingänge zu möglichen unterirdischen Gewölben gefunden. In meinem Buch über Elfen, Band 4, habe ich die Ruinen von Thalorinthe als minder interessant klassifiziert. Ich muss dich leider enttäuschen, aber nein, es gibt keine Schätze mehr.“

Man sieht es Karp an, dass ihm die Abenteuerlust vergangen ist. Mera dankt dem Archivar und verabschiedet sich höflich. Sie schiebt Karp vor sich her aus dem Vollen Krug.

„Davon lassen wir uns nicht entmutigen“, versucht sie Karp wieder aufzumuntern, „wir schauen uns die Sache lieber selbst mal an. Mal sehen, ob wir nicht doch etwas entdecken. Jetzt lass uns nach Feldstein gehen.“ Und tatsächlich hellt sich Karp's Miene wieder auf. Der Gedanke an den bevorstehenden Besuch des kleinen Dorfes hebt seine Laune erheblich, er schreitet energisch voran. Mera grinst und folgt ihm eilig. Sie kann sich vorstellen, worauf ihr Freund sich freut.

Kapitel 2 Frühstück in Feldstein

Nach einer halben Stunde Fußmarsch erreichen Mera und Karp das Dorf Feldstein. Es wurde vor zweihundert Jahren zusammen mit der Burg Löwenfels errichtet, um ihre Bewohner mit Nahrungsmitteln zu versorgen. Auf dem kleinen Marktplatz angekommen finden sie das Haus des Ortsvorstehers, daneben eine Bäckerei und weitere Händler wie einen Krämer und einen Metzger. Montags ist Markttag, dann bieten umliegende Bauern und Handwerker ihre Waren an. Doch heute herrscht Ruhe, nur wenige Menschen laufen über den Platz.



Karp bleibt mitten auf dem Platz stehen und hält seine Nase in die Luft. „Riechst du das auch? Den Duft von frischen Kuchen. Sie warten nur auf uns.“ Wie an einer unsichtbaren Schnur zieht es Karp zur nahe gelegenen Bäckerei.

Karp und Mera betreten die Dorfbäckerei. Drinnen ist es warm und hell, beleuchtet von einem großen Ofen, der im hinteren Teil des Raumes steht. Der Bäcker in seinem weißen Kittel treibt die Lehrlinge beim Kneten des Teiges und beim Formen der Brote an.

Die Wände der Bäckerei sind mit Holzbalken verkleidet und die Decke ist niedrig. Große Tontöpfe mit Mehl, Zucker und anderen Zutaten stehen auf Regalen an der Wand. Ein kleiner Wasserbrunnen im Eck des Raumes liefert Wasser für den Teig.

Die Frau des Bäckers steht hinter der Theke, die den Besucherraum von der Backstube abtrennt. Auf der Theke liegen verschiedene frische Backwaren, die sie den Einheimischen und Reisenden zum Kauf anbietet. So finden sich hier Tagesrationen für die Reisenden, die neben haltbarem Trockenbrot auch Hartkäse und Dauerwurst beinhalten, alles Sachen, die sich länger aufbewahren lassen. Nicht so lange sollten die dampfenden Pasteten stehen gelassen werden, die daneben auf dem Tresen angeboten werden.



Mera und Karp läuft beim Anblick der Backwaren das Wasser im Munde zusammen. Karp tritt an die Theke heran und spricht die rundliche Bäckersfrau an: „Drei Pasteten bitte.“ Während die Frau Karps Leibspeise zusammenstellt, erklärt er Mera: „Zwei für jetzt und eine für später.“ Er bezahlt das geforderte Kupferstück und nimmt die Pasteten an sich. Gemeinsam mit Mera verlässt er den Laden und setzt sich auf eine Bank davor.

Fast traurig gibt er eine Pastete an Mera weiter, bevor er sich sein eigenes Exemplar auf den Schoss stellt. Endlich kommt er zu seinem Frühstück. Die nächste Viertelstunde vergessen die beiden Jugendliche ihre Mission und verputzen ihr Frühstück bis auf den letzten Krümel. Karp will schon in die dritte Pastete beißen, wird aber von Mera daran gehindert.

„Haaalt! Die letzte Pastete wollen wir uns doch aufheben, oder nicht?“ Mera nimmt Karp das Gebäck weg, „wir müssen weiter, zum Westtor!“

In letzter Zeit ist es vermehrt zu Übergriffen und Raubzügen der Orks gekommen, deshalb haben die Bewohner damit begonnen, ihr Dorf mit einer Holzpalisade zu umgeben.

Derzeit wird am Westtor gearbeitet, mehrere Arbeiter bauen aus schweren Baumstämmen eine wehrhafte Palisade. Die Stämme werden im nahen Wald geschlagen und von Pferden zum Bauplatz gezogen. Dort warten schon die Zimmerleute, die die Stämme zurechtschneiden und an der richtigen Stelle in der Palisade anbringen. Ein Zwergenschmied verankert sie letztendlich mit eisernen Klammern.

An einen Posten gelehnt steht Karlson, ein Mitglied der Stadtmiliz und ein spezieller Freund von Karp und Mera. Als Sohn des Ortsvorstehers bildet er sich ein, den jungen Anwärtern Befehle erteilen zu können.

„Na, wo soll's denn hingehen?“ Karlson stellt sich den beiden Abenteurern in den Weg.

„Das geht dich einen feuchten Dreck an, Karlson!“ entgegnet ihm Karp unfreundlich.

„Doch, das tut es. Es wurden Orks gesichtet und darum ist es allen Zivilisten untersagt, der Straße nach Westen zu folgen.“

„Wir sind keine Zivilisten.“

Karlson sieht das anders. „Seid Ihr im Dienst? Nein? Dann seid ihr Zivilisten. Befehl vom Vorsteher!“

„Von deinem Vater oder von dir?“

„Von der wichtigsten Person,“ grinst Karlson anzüglich.

„Und warum durften die dort passieren?“ Karp zeigt auf eine Gruppe von Menschen, die gerade am westlichen Wachturm aus dem Blickfeld verschwindet.

„Sie hatten viele gute Gründe,“ lacht Karlson und klopft sich lachend auf seinen prall gefüllten Beutel.

„Du willst uns erpressen?“ Karp geht drohend auf Karlson zu. Doch dieser pfeift auf seinen Fingern und im Nu sind seine Kumpels von der Miliz zur Stelle. Jeder hält einen Knüppel in den Händen und macht den Eindruck, als wolle er ihn gerne mal an Karp und Mera ausprobieren.

„Glaub ihr wirklich, ihr könnt es mit mir aufnehmen?“ höhnt Karlson, während Mera Karp zurückhält.

Mera versucht etwas anderes, sie zeigt ihm die in der Bäckerei erworbene Pastete. Karlson läuft davon das Wasser im Munde zusammen. „Ihr wollt mich bestechen?“ Böse grinsend nimmt er die Pastete und beißt genüsslich hinein.

Mera und Karp versuchen sich an Karlson und seinen Leuten vorbeizudrängeln, doch diese verweigern ihnen den Durchlass.

„Ihr wisst doch, dass die Miliz unbestechlich ist. Ihr dürft hier nicht durch.“ Karlson grinst und beißt ein weiteres Mal in die Pastete. Mera muss jetzt schon richtig Gewalt anlegen, um Karp am Ausrasten zu hindern. Mit ihrer durch die Arbeit in der Schmiede erworbenen Kraft zieht sie ihren Freund weg vom Tor.

„Was sollen wir denn jetzt machen?“ fragt der junge Waldläufer entmutigt.

„Mir fällt nur noch eine Möglichkeit ein. Wir müssen es beim Ortsvorsteher versuchen! Der muss doch etwas machen können. Schließlich ist das da sein Sohn.“ Karp hat nicht viel Hoffnung dabei, aber er hat auch keinen besseren Vorschlag. Gemeinsam machen sie sich wieder auf den Weg zum Dorfplatz.



Das Haus des Ortsvorstehers dominiert den Marktplatz. Jeder Fremde erkennt sofort, dass hier das Herz des Dorfes schlägt. Es fordert allen Mut der Jugendlichen, die mit Schnitzereien verzierte Eisenholztür zu durchschreiten. Sie betreten innen einen großen, imposanten Raum, in dessen Mitte ein langer, massiver Eichentisch steht. In einem großen Feuerbecken klimmen Brocken von Kohle, die Wärme spenden und den Raum in flackerndes Licht tauchen. Der Rauch des Feuers steigt nach oben in einen offenen Kamin, in dem damit mehrere Schinken und Würste geräuchert werden. An den Wänden hängen Jagdtrophäen sowie eine beeindruckende Sammlung altertümlicher Waffen, stumme Zeugen vergangener Heldentaten und Abenteuer. Karp hat schon oft die Geschichten über den Dorfvorsteher gehört, der sich in der Truppe einen Namen gemacht hat bevor er die Verwaltung des Dorfes Feldstein übernommen hat. Um den Tisch herum stehen mehrere Männer, die in lebhaftem Gespräch vertieft sind, ihre Gesichter ernst und besorgt. Karp kennt sie alle vom Sehen, alles angesehene Bürger des Dorfes. Sie diskutieren über etwas, das offensichtlich von großer Bedeutung für das Dorf und seine Bewohner ist. Mal sind ihre Stimmen dabei leise und eindringlich, mal laut und kämpferisch.

Mera und Karp warten geduldig am Rande des Geschehens. Nervös wandern ihre Augen durch den Raum, während sie auf eine Gelegenheit warten, den Ortsvorsteher anzusprechen. Die Minuten dehnen sich zu einer gefühlten Ewigkeit, bis Karp schließlich den Mut fasst, sich vorsichtig dem Oberhaupt zu nähern. Mit klopfendem Herzen räuspert er sich leise, einmal, zweimal, in dem Versuch, auf sich aufmerksam zu machen. Der Ortsvorsteher, ein stattlicher Mann mit grau meliertem Haar und durchdringenden Augen, die von jahrelanger Erfahrung und harter Arbeit zeugen, dreht sich

nach mehrmaligem Räuspern Karps herum. Er fixiert die Jugendlichen mit einem harten Blick. „Was wollt ihr?“, knurrt er mit einer Stimme, die keinen Widerspruch duldet.

Karp, der sich zusammenreißt, um nicht zurückzuweichen, antwortet mit bemühter Höflichkeit: „Verzeiht die Störung, Herr. Wir würden gerne ein Anliegen mit euch besprechen.“

Der Ortsvorsteher runzelt die Stirn, Ungeduld zeichnet sich auf seinem Gesicht ab. Doch dann richtet er sich auf und atmet tief durch. Er entspannt sich und seine nächsten Worte klingen freundlich: „Meine Freunde und ich“, er macht eine ausladende Geste zu den anderen Männern, die hinter ihm stehen, „sind gleich so weit. Ich denke, wir haben alle Themen ausführlich besprochen. Wartet bitte in dem Raum dort drüben, ich komme gleich nach.“ Er deutet auf eine Tür in der hinteren Wand, die die beiden Jugendlichen bisher gar nicht wahrgenommen haben. Sie wundern sich über den Stimmungswechsel des Ortsvorstehers, befolgen aber seine Anweisung und begeben sich in den Nachbarraum. Dieser ist viel nüchterner eingerichtet als der Empfangsraum von eben. Der Boden ist mit Lavendelstreu bedeckt, das einen angenehmen Duft verströmt. Die Wände sind mit einfachen Tüchern verhängt, um die kalte Luft abzuhalten, die durch die Ritzen dringt. An der hinteren Wand steht der Arbeitstisch des Ortsvorstehers, der mit allerlei Papieren bedeckt ist.

Wenige Minuten später betritt auch der Vorsteher das Zimmer, jetzt mit einem freundlichen Lächeln auf seinem Gesicht. „So, jetzt sollte ich erstmal eine Woche Ruhe haben“, sagt er und nimmt auf seinem Stuhl Platz. „Dank euch konnte ich die Sitzung endlich beenden. Als könnte ich das Wetter beeinflussen und eine gute Ernte garantieren.“ Er schenkt sich aus einem Krug Met ein. „Was kann ich für euch tun?“

Mera erzählt von ihrem Vorhaben und dem Treffen mit Karlson. Der Vorsteher schüttelt den Kopf, ein besorgter Ausdruck liegt auf seinem Gesicht. „Er ist ein guter Mensch, aber er hat da einige seltsame Ansichten. Ich werde ihn mir nochmals vornehmen müssen“, sagte er. „Aber er hat recht, der Weg nach Westen ist vorerst gesperrt. Zumindest für Bauern und einfache Bürger. Ihr habt doch sicher von den Raubüberfällen auf der Weststraße gehört? Ihr könnt euch ja zur Wehr setzen.“ Er macht eine Pause, bevor er fortfährt. „Hmmm, ihr wollt die Ruine untersuchen? Dann könntet ihr mir einen Gefallen tun. Die Schmiedemeister fordern immer heftiger nach neuen Rohstoffen für die Schmiede. Es wäre wichtig, dass wir neue Erzvorkommen erschließen könnten, um die Versorgung mit Waffen und Rüstungen zu sichern. Es wird immer wieder gemunkelt, dass rund um die Ruine seltene Erze gefunden wurden.“

Er wendet sich an Mera. „Du, Mera, kennst dich doch schon gut mit Mineralogie aus. Schau dich um, ob du dort Erze und Mineralien findest. Ich würde dich dafür offiziell als Geologen beauftragen und euch einen Passierschein ausstellen.“ Er sieht Mera und Karp mit einem fragenden Ausdruck im Gesicht an. „Wie sieht es aus?“

Mera und Karp müssen nicht lange überlegen. Sie stimmen zu und der Vorsteher greift nach Papier und Tinte und beginnt zu schreiben. Nachdem er sein Siegel unter das Dokument gesetzt hat, überreicht er den beiden einen Passierschein. Dieser gewährt ihnen freien Zugang zu den Ruinen und die Erlaubnis, die dortigen Erzvorkommen zu erkunden.

Stolz nimmt Mera den Passierschein entgegen und lässt ihn in einer der vielen Taschen ihrer Kleidung verschwinden. Karp bedankt sich überschwänglich beim Ortsvorsteher, bevor sie sich verabschieden und zum Westtor marschieren.

Karlson betrachtet den Passierschein säuerlich. „Na, gegen ein offizielles Schreiben kann man nichts machen. Macht euch vom Acker, aber schnell!“ Er gibt seinen Kameraden ein Zeichen, woraufhin sich

diese zurückziehen und die beiden Abenteurer passieren lassen. Karp kann es sich nicht verkneifen, Karlson zum Abschied noch einmal huldvoll zuzuwinken.

Kapitel 3 Die Ruinen von Thalorinthe

Der Weg führt Mera und Karp zum westlichen Wachturm. Er wurde vor rund 100 Jahren zum Schutz des Dorfes erbaut. Mit dem Verschwinden der Elfen haben die Angriffe der Orks stetig zugenommen. Da dieser Tage die Soldaten zur Bewachung und dem Schutz der Burg Löwenfels benötigt werden, wurde der Wehrturm allerdings vorerst aufgegeben.

Der Turm selbst wurde auf den Ruinen eines noch viel älteren Turms errichtet, so dass viele der alten Steine für den Bau wiederverwendet werden konnten.

Mera besteht darauf, zuerst den Turm zu besteigen. Von oben können sie schon einen Blick auf die nahe gelegene Ruine werfen. Fasziniert betrachtet die Zwergin von hier oben das Trümmerfeld.

Karp wandert derweil auf die andere Seite und wirft auch von dort einen Blick in die Tiefe. Plötzlich zischt er durch die Zähne und winkt Mera zu sich. Er zeigt nach unten auf einen großen Busch. Mera bemerkt, dass der Busch zittert, als würde sich jemand darin aufhalten. Und tatsächlich, für einen kurzen Moment erscheint ein Gesicht im Buschlaub. „Was will Karlson denn hier?“ flüstert sie Karp zu.

„Ich denke, er verfolgt uns. Ist wohl ein bisschen zu neugierig. Aber wir sind im Vorteil: wir wissen, dass er hier ist. Komm, lass uns wieder auf die andere Seite gehen!“

Fast eine halbe Stunde lang studiert Mera das Ruinenfeld, während Karp sich nur halbherzig umsieht. Er gönnt Mera ihren Spaß, macht sich aber keine großen Hoffnungen auf eine große Entdeckung.

Auf einer Fläche von 200 mal 100 Metern ist der Boden mit Ruinen bedeckt. Eingestürzte Mauern lassen noch den Zweck der ursprünglichen Nutzung erahnen. Überall liegen kunstvoll behauene Steine herum, die einst Teil von Statuen oder Gebäuden waren. Inzwischen wachsen wieder Bäume und Sträucher zwischen den Schutthaufen und hüllen das Gelände in ein zartes Grün. Über das ganze Gebiet sind große Steinklötze verteilt, die Spuren von Zerstörung und Brand zeigen. Es muss sich damals um ein beeindruckendes Gebäude gehandelt haben.

Mera studiert lange das Ruinenfeld. „Karp, ist dir aufgefallen, dass an drei Seiten des Platzes, im Norden, Osten und Westen, jeweils ein Steinpaar liegt? Es sieht so aus, als wären das Torsteine gewesen, die jeweils ein Tor gehalten haben. Du weißt doch, Herr Tiefeisen hat es uns erklärt. Eine alte Tradition der Elfen, um bösen Geistern den Zutritt zu Gebäuden zu verwehren. Etwas, das auch die Zwerge abgeschaut und für ihre großen Bauwerke übernommen haben. Wir müssen unbedingt mal unsere Mine von Tarra Tum besuchen, da kann ich es dir zeigen. „

Karp starrt ebenfalls herunter und stimmt seiner Freundin zu. „Das könnte gut sein.“ „Und schau neben den Steinen! Da steht oder liegt jeweils der Sockel einer zerstörten Statue? Genau das hat uns Herr Tiefeisen erzählt. Bei den Elfen wird jedes wichtige Tor von einer Torwächterstatue bewacht. Und wenn man genau hinschaut, sehen die Torwächtersockel alle gleich aus. Sie haben alle die gleichen Symbole unten.“



Karp kann das von hier oben nicht mehr erkennen, aber er weiß um Meras scharfe Augen und vertraut ihr da bedingungslos.

Mera ist ganz aufgeregt. „Und da! Direkt unter uns! Noch ein Sockel mit den Wächtersymbolen. Aber keine Torsteine. Das müssen wir uns näher ansehen! Komm mit!“ Mera eilt die Treppe nach unten und Karp folgt ihr. Unten angekommen verlassen sie den Turm und Mera läuft zielstrebig auf den Steinsockel zu, den sie entdeckt hat. Sie untersucht die Umgebung des Sockels, kann aber nichts Besonderes entdecken. Nach weiteren 30 Minuten gibt sie auf.

„Vielleicht solltest du es mit Zauberei probieren,“ macht sich Karp über sie lustig. „Lass es mich mal probieren!“

Karp stellt sich vor den Sockel und wedelt mit den Armen. „Homba Tomba! Pala Pala höre mich! Tor, jetzt öffne dich!“ Karp beginnt über Meras verärgertes Gesicht zu lachen, springt dann aber überrascht zur Seite. Links von ihm beginnt sich eine steinerne Bodenplatte zu heben. Langsam gibt sie den Blick in eine dunkle Höhle darunter frei. Karp und Mera sehen sich entgeistert an, dann treten sie langsam an den Höhleneingang heran. „Was war das?“ wundert sich Mera. „Das kannst nicht du gewesen sein! Das war keine echte Zauberei. Was kann da unten sein? Kannst du etwas erkennen?“

Sie erkennen eine schmale Treppe, die in die schwarze Tiefe führt. Karp starrt in die Dunkelheit, aber es ist nichts weiter zu sehen. Stattdessen hört er rennende Schritte hinter sich. Bevor er sich umdrehen kann, erhält er einen Stoß, der ihn in die Dunkelheit fallen lässt. Jetzt erkennt Mera Karlson, der Karp gestoßen hat und sich selbst ohne zu zögern in die Dunkelheit stürzt.

Von weiter unten hört sie bruchstückhaft die Stimmen von Karp und Karlson. Karlson scheint etwas von einem Schatz zu faseln. In dem Augenblick beginnt sich die Bodenplatte wieder zu schließen. Kurzentschlossen springt Mera den Jungs hinterher.

„Mera? Alles in Ordnung?“ Karps Stimme hallt wie in einem großen Raum.

„Ich bin hier und alles ist in Ordnung.“ antwortet ihm Mera. Sie musste nicht viele Stufen hinabsteigen, bevor sie wieder auf ebenem Boden stand.

„Mera, was sollen wir jetzt machen? Hast du Feuer dabei?“

„Nein, aber lass uns mal ein wenig warten. Ich habe da so eine Ahnung.“

Sie warten ein paar Minuten, dann beginnt sich Licht im Raum auszubreiten. Zuerst ist es ein leichter bläulicher Schimmer, der mit der Zeit immer heller wird.

„Dachte ich mir. Minenfeuer. Die Wände sind mit einer alchemistischen Substanz bedeckt, die im Dunkeln zum Leuchten angeregt wird. Frage mich nicht, wie das genau funktioniert, aber wir Zwerge verwenden es in den Minen.“

Jetzt ist es schon so hell, dass sich Mera und Karp sehen können. Von Karlson ist dagegen nichts zu sehen. „Er hat nur noch etwas von seinem Schatz gebrüllt, dann habe ich nichts mehr von ihm gehört“, erinnert sich Karp an ihre kurze Begegnung.

Karp und Mera durchsuchen vorsichtig den Raum. Der Raum an sich ist groß und leer mit nur einem Ausgang. Karp deutet auf den Durchgang in der östlichen Wand.

„Das scheint der einzige Ausweg zu sein. Ich denke, uns bleibt nichts anderes übrig, als uns hier mal umzusehen.“ Mera nickt ihm zu und folgt ihm durch den Durchgang.

Sie gelangen in einen langen Korridor, der wie der Raum zuvor mittels Minenfeuer beleuchtet ist. Hier finden sie an der rechten Wand drei Türen vor sich. An den Wänden rechts und links der Türen sind zierliche und edle Stühle und Tische angeordnet. Darüber hängen alte Militärfahnen an der Wand. Mit Verwunderung erkennt Mera auf einer der Flaggen die Zeichen der 3. Grenadiereinheit von Throngir. Diese Zwergenarmee hat sich in vielen Schlachten gegen Orks und Elfen einen legendären Ruf erarbeitet, bevor sie im Oraklischen Krieg vollständig aufgerieben wurde. Aber warum hängt so ein Banner hier in einem Elfentempel?

Mera schüttelt nachdenklich den Kopf und schaut sich weiter um.

Über jeder Tür ist ein kleines Schild angebracht. Auf dem linken Schild steht ‚%‘, das Schild in der Mitte zeigt ‚\$‘ während auf dem rechten Schild ‚&‘ zu lesen ist.

Karp und Mera probieren alle Türen aus. Bis auf die linke Tür sind alle weiteren verschlossen. Also öffnen sie diese Tür und schreiten hindurch.

Es scheint sich um einen Schlafraum für die Mannschaften zu handeln, da in regelmäßigen Abständen hölzerne Doppelbetten an der Wand stehen. Speere und Hellebarden, die ebenfalls an den Wänden angebracht sind, deuten darauf hin, dass dies der Raum der Wachen war. Dazwischen stehen große Truhen, in denen die hier wohnenden Wachen ihre privaten Besitztümer aufbewahren konnten. Und genau hier finden sie Karlson, der dabei ist, die Kisten zu durchwühlen. Er nimmt dabei auf nichts Rücksicht und befördert den Inhalt der Truhen einfach auf den Boden. Doch er scheint nicht das zu finden, was er sich erhofft hat, denn er flucht immer wieder.

„Karlson, was machst du da? Die Sachen gehören Dir nicht! Lass sie in Ruhe!“ Mera wird richtig zornig.

„Komm schon, hier ist niemand mehr. Alle weg! Und alles, was keinen Besitzer mehr hat, kann von der Miliz beschlagnahmt werden.“ Karlson wühlt sich durch die nächste Truhe.

„So ein Blödsinn! Das hast du dir so ausgedacht.“ Auch Karp ist wütend und gemeinsam mit Mera geht er auf Karlson zu, um ihn zu stoppen. Doch bevor er nahe genug herankommt, ist Karlson mit der letzten Truhe fertig. Mit einem Satz springt er über die Truhe und an Karp vorbei zur Tür. „Macht’s gut, ihr Trottel!“ ruft er noch, bevor die Tür auch schon ins Schloss fällt. Sie hören noch, wie Karlson etwas vor die Tür zieht, dann wird es still vor der Tür. Karp rüttelt am Türgriff, doch sie lässt sich nicht öffnen.

„Er hat uns eingesperrt.“ Fassungslos wirft sich Karp gegen die Tür. Diese widersetzt sich ihm standhaft und Karp reibt sich schmerzhaft die Schulter. „Wenn er uns nicht rauslässt, werden wir hier...“

„Ach komm schon!“ Mera versucht, ihn aus seinen drüben Gedanken zu reißen. „Das ist doch nicht das erste Mal, dass wir in so einer Lage sind. Lass uns doch erst mal den Raum absuchen, wie wir hier rauskommen.“

Doch eine weitere Untersuchung des Raumes bringt keine neuen Erkenntnisse. Es scheint keinen anderen Weg zu geben, um den Raum verlassen zu können.

Aus einem für Karp nicht ersichtlichen Grund fängt Mera jetzt auch noch an zu lachen.

„Weißt du noch, was Meister Logar immer gesagt hat?“ fragt sie Karp.

„Natürlich! Dass ich es im Leben zu nichts bringen werde, wenn ich nicht endlich anfangen, etwas zu lernen.“

„Das auch, aber ich meine etwas anderes. Er hat auch gesagt: Gib mir einen Hebel und ich bewege die Welt.“

„Das soll Meister Logar gesagt haben?“ wundert sich Karp.

„Ja, und jetzt bringe mir eine der Hellebarden von der Wand und eine Truhe dort zur Tür.“

Mera baut aus diesen Gegenständen eine Art Wippe. Sie schiebt die Truhe vor die Tür und legt die Hellebarde so darüber, dass eine Seite der Waffe unter die Tür geklemmt ist, während die andere Seite in der Luft ragt. Jetzt greift sie das nach oben ragende Ende und drückt es nach unten. Dadurch drückt der Stab die Tür auf der anderen Seite nach oben. Zuerst passiert nicht viel, doch als auch Karp zugreift und Mera beim Drücken unterstützt, gibt die Tür ein immer lauter werdendes Ächzen von sich. Nach einer letzten gemeinsamen Anstrengung der Jugendlichen springt die Tür mit einem lauten Krachen aus den Angeln und fällt donnernd zu Boden. Der Weg ist wieder frei.

„Ein schlauer Mann, der Meister Logar. Von dem Mann könnte man viel lernen.“

Kapitel 4 Lebenszeichen

Karp und Mera wandern durch die im Dämmerlicht getauchten Räume und Korridore der alten Anlage. Ihre Schritte hallen durch die meist leeren Räume, während sie tiefer in den Tempel vordringen. Ihre Stiefel hinterlassen Abdrücke in der dicken Schicht von Staub, die sich auf allen Flächen angesammelt hat. Anfangs haben sie noch Spuren von Karlson gefunden, der weiterhin die Einrichtung nach Wertgegenständen durchwühlt, doch dann haben sich ihre Wege getrennt.

Die Anlage erstreckt sich über mehrere Ebenen, die durch Treppen miteinander verbunden sind. Die beiden Jugendlichen versuchen, sich nach oben zu orientieren, um einen Ausgang aus der Ruine zu finden, doch immer wieder sind sie stattdessen gezwungen, in tiefergelegene Abschnitte abzustiegen. Erschwert wird ihr Weg zusätzlich durch eingestürzte Räume, die ein Vorwärtskommen oft unmöglich machen. Dann heißt es umdrehen und einen anderen Weg finden.

Hier machen sich Karp's Waldläufersinne bezahlt. Auch ohne Sonne oder Sterne über sich kann er die ungefähre Himmelsrichtung fühlen, in die sie sich bewegen.

Karp zuckt zusammen. „Mera, hast du das auch gehört?“

„Gehört? Was denn?“

„Kann ich nicht genau sagen. Lass uns weitergehen!“ Nach wenigen Schritten bleibt er wieder stehen. „Da! Da ist es wieder. Da ruft jemand.“ Er eilt in die Richtung, aus der er die Rufe gehört hat und Mera versucht, ihm auf den Fersen zu bleiben. Bald kann auch sie hören, wie jemand nach Hilfe ruft. Die Stimme kommt aus einem Gewölbebogen am Ende des Korridors. Er führt zu einer steinernen Wendeltreppe, die eigentlich nach oben und unten führen sollte. Allerdings ist die Treppe auf fast zwei Stockwerken eingebrochen und nach unten gestürzt. Mera und Karp werfen einen vorsichtigen Blick nach unten. Auf den Steintrümmern in drei Meter Tiefe sitzt Karlson und schickt Flüche nach oben. „Warum hat das so lange gedauert? Ich bin verletzt und schreie mir hier seit Stunden den Hals wund. Helft mir endlich!“

„Was ist denn passiert?“, will Karp wissen.

„Was denn wohl? Ich bin durch den Bogen gegangen und dann abgerutscht und abgestürzt.“

„Bist du verletzt?“

„Mein Fuß ist verstaucht, glaub ich, aber nichts gebrochen. Jetzt hör aber auf zu quatschen und hol mich hier raus!“

„In Ordnung, Karlson. Dafür brauchen wir ein Seil. Wir laufen jetzt los und kommen sofort zurück, sobald wir eines gefunden haben.“ Karp geht in den Raum zurück und Mera folgt ihm verwirrt.

„Karp?“

„Ja?“

„Dir ist schon klar, dass du ein Seil um die Schultern trägst?“

„Natürlich.“

„Und warum suchen wir dann ein Seil?“

„Hör mal, Mera. Karlson geht es gut. Da unten sitzt er sicher und wir haben unsere Ruhe vor ihm. Wenn wir einen Ausgang finden, kommen wir zurück und holen ihn. Dann kann er in der Zwischenzeit keinen Unsinn anstellen.“

Mera nickt verstehend und fügt noch hinzu: „Und außerdem hat er es so verdient.“ Karp grinst ihr zustimmend zu.

Nach einer weiteren Stunde des Herumirrens bemerken Mera und Karp eine Veränderung an den Räumen. Der Staub verschwindet so langsam aus den Räumen, die auch irgendwie bewohnter aussehen. Sie sind aufgeräumt und vollständig ausgestattet, als hätte noch jemand gerade darin gelebt. Gerade betreten sie einen Raum, der wie eine Apotheke eingerichtet ist.

An den Wänden stehen Regale, in denen wiederum Keramiktöpfe angeordnet sind. Darin finden sie Kräuter und sonstige Zutaten, mit denen ein Heiler seine Medikamente herstellt. Dazwischen sind neben bekannten Werkzeugen wie ein Mörser auch vollkommen fremde Gerätschaften platziert.

In einer Ecke steht ein kleiner Brunnen, in dem frisches Wasser blubbert und an dem die beiden ihren Durst löschen können.

Mera untersucht anschließend einen Arbeitstisch, auf dem eine große Waage steht. Darum herum stehen etliche Gewichte in verschiedenen Größen und Schweren. Auf allen sind Symbole eingestanz, die vermutlich das Gewicht angeben. Auch auf den Schalen der Waage selbst finden sich Gewichte. In der linken Schale findet Mera ein Gewicht mit dem Symbol ‚\$‘ und ein weiteres mit dem Zeichen ‚@‘. In der rechten Schale liegt nur ein Gewicht. Es trägt das Zeichen ‚\$‘. Mera gibt der rechten Schale einen kleinen Schubs, doch nach wenigen Augenblicken pendelt sich die Waage wieder aus und beide Schalen schweben auf der gleichen Höhe.

Karp nimmt in der Zwischenzeit die große Feuerstelle in Augenschein. In einem Keis aus gemauerten Steinen steht ein riesiger Kupferkessel. Darüber verschwindet ein verrußter Kamin der Decke. Es liegt noch Asche vom letzten Anfeuern in der Feuerstelle.

„Die Asche ist nicht älter als fünf Tage“, erklärt er Mera. „Und die Kräuter in den Töpfen sind von bester Qualität. Manche der Töpfe mit frischen Kräutern sind fast leer, als würden sie regelmäßig verwendet. Ich glaube, wir werden die Bewohner bald persönlich treffen.“

In diesem Augenblick raschelt etwas hinter ihnen in den Regalen. Mera und Karp fahren herum und erblicken ein kleines Wesen mit Flügeln, das mit einem Bündel von Blättern in den Armen zielgerichtet auf einen Topf zufliegt. Dort angekommen stopft es die Blätter in den Topf und fliegt dann wieder zurück zur Wand. Durch eine Öffnung unterhalb der Decke verlässt es eilig den Raum.

Mera wird schneeweiß im Gesicht. „Bei Brekksmid, das war ein Pixie! Ein lebender Pixie! Ich kann Pixies nicht ausstehen!“

„Ein Pixie? Was ist das? Sowas habe ich noch nicht gesehen.“ fragt Karp nach.

„Ja, sie sind heute selten geworden. Früher gab es sie in jede Ecke und in jedem Haus. Es heißt, sie wären die Bediensteten der Elfen gewesen, aber seit diese verschwunden sind, werden auch die Pixies immer seltener. Sie sind ein Ebenbild der Elfen, nur eben viel kleiner und mit Flügeln. In Geschichten wird erzählt, dass man sie zählen und abrichten kann. Dann könnten sie selbstständig Arbeiten im Haus und Garten übernehmen.“

„Und warum hast du ein Problem mit ihnen?“

„Wilde Pixies können ziemlich gefährlich werden, wenn sie bedroht werden. Vor allem, wenn man ihr Nest beschädigt. Und sie haben spitze Zähne, damit kommen sie durch jede Kleidung. Weglaufen und verstecken geht da nicht, denn dafür sind die Viecher zu intelligent. Sie finden dich. Und stürzen sich

auf dich.“ Mera verstummt, mit Schweißperlen auf der Stirn. Karp erkennt, dass sie von Kindheitserinnerungen spricht und bohrt nicht mehr weiter. Stattdessen folgt er mit ihr dem Weg des Pixies.

Die Räume werden immer größer und pompöser. Die Wände sind mit prächtigen Fresken geschmückt, die Szenen aus uralten Zeiten zeigten. Elfen in schimmernden Rüstungen, die Klingen erhoben. Auch Zwerge werden dargestellt, doch nicht als Gegner, sondern Schulter an Schulter mit Elfen. Der Boden ist bedeckt mit schweren, purpurroten Teppichen, die den Klang ihrer Schritte verschlucken. Mehrmals flattern Pixies an ihnen vorbei, ohne sie zu beachten. Mera behält sie sorgsam im Auge, immer bereit, sich gegen die Flatterviecher zur Wehr zu setzen.

Mera und Karp treten durch eine schwere, kunstvoll geschnitzte Tür und finden sich in einem Raum von atemberaubender Größe wieder, vermutlich das Herzstück des gesamten Tempels, wie Karp und Mera vermuten. Über ihnen wölbt sich eine Decke, die von Säulen getragen wird, die stolze Elfenstatuen darstellen. Das flackernde Licht von zahlreichen Feuerstellen taucht alles in ein warmes, einladendes Glühen.

Im Zentrum der Halle sind schwere Bänke und Tische aufgestellt, die mit feinstem goldenem Geschirr und glänzendem Besteck für Dutzende von Gästen gedeckt sind, als stünde ein Festmahl von königlicher Pracht bevor. Auf einem beeindruckenden Podest am Ende des Raumes sind fünf thronähnliche Sitze in einem Halbkreis arrangiert, jeder einzelne ein Meisterwerk der elfischen Handwerkskunst.

Trotz der prunkvollen Vorbereitungen und des offensichtlichen Aufwands, der für dieses Fest getrieben wird, liegt eine beunruhigende Stille über dem Raum. Kein Lachen, kein Gemurmel, kein Klirren von Geschirr oder Musik. Kein Geräusch durchbricht die Stille – nur das Knistern der dutzenden Flammen ist zu hören. Mera und Karp tauschen einen unsicheren Blick aus, bevor sie durch die Reihen der Tische gehen.

Sie sehen Pixies durch die Luft sausen und immer wieder einen bestimmten Tisch anfliegen. An diesem Tisch heben sich zwei Plätze von den anderen ab, sorgfältig arrangiert und bestückt mit einer Auswahl an Schüsseln und Töpfen, gefüllt mit köstlich duftendem Essen. Auch eine Kanne Gewürzwein steht dabei.

„Merkwürdig,“ murmelte Karp, seine Stirn in Falten gelegt. „Es sieht aus, als ob man auf uns wartet.“

Es müssen Stunden vergangen sein, seit sie ihren Pasteten vor der Bäckerei gegessen hatten. Karps Magen beginnt zu grummeln. „Was auch immer das hier ist,“ sagte er leise, „es riecht lecker.“ Vorsichtig zieht er eine Schale mit dampfendem Fleisch zu sich und probiert ein kleines Stück davon.

Mera zögerte noch einen Moment, bevor sie sich Karp schließlich anschließt. Sie lässt sich auf den zweiten Stuhl nieder, jedoch ohne sich dabei entspannen zu können. Langsam greift sie nach einem Stück Brot und beißt vorsichtig hinein. Es schmeckt hervorragend, so dass beide ihre Zurückhaltung ablegen und kräftig zuschlagen.

Als sie alle Speisen vertilgt haben, lehnen sie sich satt zurück. Es war das leckerste Mahl, dass sie je gegessen haben. Doch Mera springt gleich wieder auf. Eine Wolke von Pixies stürzt sich auf das leere Geschirr und schleppen es mühsam durch die Lüfte.

Ein besonders großer Pixie summt auf Mera zu. Sie will schon danach schlagen, aber Karp mischt sich ein. „Mera, nicht! Er will dich nicht angreifen. Schau doch.“ Mera bringt sich schwer atmend unter Kontrolle und betrachtet den jetzt vor ihr schwebenden Pixie. Der männliche Pixie trägt im Gegensatz

zu seinen Artgenossen einen schwarzen Miniaturanzug aus feinem Stoff. Er streckt immer wieder seinen linken Arm aus und deutet auf eine der Türen des Raumes.

„Ich glaube, er will, dass wir durch diese Tür dort gehen.“

„Dann machen wir, was er will. Viele Alternativen haben wir sowieso nicht.“

Als sich Mera und Karp in Bewegung setzen, flattert der Pixie ihnen voraus zur Tür. Rechts neben der Tür drückt er gegen eine unauffällige Kachel und die Tür schwingt auf.

„Ah, so geht das. Damit hätten wir mehr Türen öffnen können,“ sagt Karp und tritt durch die Tür in einen weiteren Korridor. Der Pixie fliegt wieder voraus und die beiden Jugendlichen folgen ihm. Nach mehreren Fluren und Korridoren bleibt der Pixie vor einer unscheinbaren Tür schweben. Als sich auch Karp und Mera der Tür genähert haben, legt der Pixie seine Hand an die hölzerne Tür. Von drinnen hört man eine laute Tonfolge erklingen. Gleich darauf öffnet sich die Tür und eine Stimme schallt heraus; „Ahhh, da sind ja meine jungen Freunde. Tretet bitte ein.“

Kapitel 6 Der letzte Elf

Das Zimmer ist schlicht, fast karg, doch aus jeder Ecke strahlt es eine über Jahrzehnte gewachsene Gemütlichkeit aus. Inmitten des Raumes steht ein alter Mann, dessen silbernes Haar ihm sanft über die Schultern fällt. Er steht etwas vom Alter gebeugt, jedoch ist zu jedem Augenblick die innere Anmut zu erkennen. Seine silbernen Augen strahlen eine tiefe, unerschütterliche Ruhe aus, als könnten sie direkt in die Seele des Betrachters blicken.

Karp und Mera stehen in der Tür und wagen kaum, den Raum zu betreten. Ihre Blicke wandern über die feinen Linien seines Gesichts, seine hohen Wangenknochen und schließlich hin zu den langen, spitz zulaufenden Ohren, die sich deutlich unter den silbernen Strähnen abzeichnen. Beide holen tief Luft, als sie erkennen, was sie da vor sich haben.

„Ein Elf“, flüstert Karp und tritt unwillkürlich einen Schritt zurück.

Mera nickt nur stumm, ihre Augen leuchten vor Staunen. Sie haben Geschichten gehört, Legenden von den Elfen, die längst aus Heroica verschwunden sind. Doch keiner von ihnen hat je erwartet, einem von ihnen leibhaftig gegenüberzustehen.

Der Elf lächelt sanft, sein Blick ruht einen Moment lang auf jedem der beiden.

„Ihr braucht keine Angst zu haben“, sagt er, und seine Worte vermitteln eine Wärme, die jede Anspannung löst. „Mein Name ist Elian, und ich bin der Hüter dieses Ortes.“

Er macht eine einladende Geste. „Setzt euch“, fährt er fort, „das Bett ist einfach, aber es ist recht bequem. Und auf dem Hocker hier saßen schon Elfen, da konnten sich die Menschen noch gar nicht vorstellen, dass Elfen und Zwerge existieren.“



Karp und Mera tauschen einen schnellen Blick, bevor sie zögernd den Raum betreten. Mera lässt sich vorsichtig auf das Bett sinken, das überraschend weich nachgibt und Karp setzt sich auf den niedrigen Hocker, der unter seinem Gewicht leise knarzt.

„Wir... wir wussten nicht, dass es noch Elfen gibt“, bricht Mera schließlich das Schweigen, ihre Stimme noch immer voller Ehrfurcht. Doch der Elf strahlt eine solche Aura des Friedens und der inneren Ruhe aus, dass ihm die Jugendlichen sofort vertrauen.

Elian nickt langsam. „Die meisten von uns haben sich zurückgezogen, fern von den Augen der Menschen. Die Welt hat sich verändert. Doch manchmal...“ Er hält inne und sieht in die Ferne, als würde er etwas Unsichtbares betrachten. „Manchmal gibt es noch eine Verbindung. Eine Brücke, die über die Zeit hinweg besteht.“

Karps Stirn legte sich in Falten. „Warum sind wir hier? Warum... bei euch?“

Der Elf schien die Frage erwartet zu haben und schenkte Karp ein weiteres stilles Lächeln. „Es gibt Dinge, Karp, die man nicht durch Zufall findet“, sagte er leise. „Ihr wurdet hierhergeführt, weil sich eure Wege mit dem meinem kreuzen mussten.“ Mit einem kurzen Lächeln fährt er fort, „Und natürlich habe ich ein wenig nachgeholfen. Als ich euch oben am Eingang entdeckt habe, habe ich kurzerhand das Tor geöffnet. Übrigens Mera, sehr gut! Du warst auf der richtigen Spur. Ich bin sicher, dass du den Eingang bald selbst gefunden hättest.“ Mera wird rot vor stolz, doch dann stutzt sie. „Ihr kennt unsere Namen und wisst, was wir oben gemacht haben?“

Elian nickt wieder und zeigt auf eine milchig gläserne Kugel, die auf dem Tisch steht. „Dies ist ein Späher, er ist ein Produkt alter elfischer Hochmagie. Er zeigt mir auf Wunsch jede Stelle auf oder unter Thalorinthe, die ich sehen will. Quix hier“, er zeigt auf den Pixie, der gerade eifrig den Späher mit einem Tuch poliert, „hat euch zufällig beim Fernspähen entdeckt und mich auf euch aufmerksam gemacht. Mir war gleich klar, dass ihr die Richtigen seid.“

„Die Richtigen? Wofür?“ fragt Karp neugierig.

„Noch etwas Geduld bitte, Karp. Wir haben erst noch etwas Zeit, um uns besser kennenzulernen“, bremsst der Elf den Jungen.

„Wenn ihr mit dem Späher alles sehen könnt, könntet ihr dann vielleicht nach Karlson sehen? Ich würde gerne wissen, wie es ihm geht“, äußert Mera eine Bitte. Der Elf stimmt zu und legt eine Hand auf den Späher. Zuerst entsteht ein kleines Bild in der Kugel, dass sich schnell ausdehnt und den ganzen Raum ausfüllt. Es ist, als wäre man mitten in der gezeigten Szene. Mera sieht Karlson, der sich von dem Sturz gut erholt hat, denn er steht wieder auf seinen Beinen und versucht sich provisorische Trittstufen in die Wand zu hämmern. Seine Schimpftiraden über Karp und Mera sind nicht zu überhören.

Mera ist zufrieden mit den Informationen und mit einem Wischen in der Luft löst der Elf die Projektion auf. „Ich werde ihm von den Pixies etwas zu essen und trinken bringen lassen.“ Mit einer Geste schickt er Quix los, um dies auszuführen.

„So, warum erzählt ihr mir nicht, was euch zu mir geführt hat“, richtet Elian die Frage an Karp und Mera. Die junge Zwergin erzählt ihm von ihrer Idee, diese Ruinen zu erforschen, was Meister Logar und der Archivar Brom Tiefeisen von den Elfen erzählt haben und was sie seitdem erlebt haben. Der Elf Elian hört entspannt zu, nickt ab und an, während er bei den Stellen über Elfen oft lächeln muss. Als Mera ihren ausführlichen Bericht abgeschlossen hat, erhebt sich der Elf.

„Danke, Mera, da habt ihr ja schon einiges über uns Elfen erfahren. Leider muss ich dir sagen, dass das meiste nicht ganz der Wahrheit entspricht. Wenn ihr mehr über unser Volk erfahren wollt, dann folgt mir jetzt bitte.“

Die beiden Jugendlichen springen auf und folgen dem Alten, der sie durch verschiedene Räume führt und ihnen viel neues Wissen vermitteln kann. In einem Raum mit vielen farbigen Reliefs an der Wand bleibt er stehen. Mit ausgestreckten Armen dreht er sich langsam um die eigene Achse.

„Schaut euch beide dies hier genau an! Hier seht ihr, wie die Elfen zum ersten Mal diese Welt betreten. Ja, wir stammen nicht von dieser Welt, sondern sind vor Tausenden von Jahren hier angekommen.“

Der Elf erklärt die Bilder der nächsten Wand. „Und diese Seite erzählt die Geschichte der Elfen und Zwerge über tausend Jahre hinweg. Ja, in der letzten Zeit, sagen wir in den letzten 500 Jahren, haben wir uns bekämpft und viele blutige Schlachten geschlagen. Viele tapfere Elfen und Zwerge sind gefallen. Aber das war nicht immer so. Es war einmal eine Zeit, da lebten Elfen und Zwerge in Harmonie in Heroica. Unsere Völker lebten in Freundschaft miteinander. Wir teilten uns die Welt - wir in den Höhen der Bäume und die Zwerge in den Tiefen der Berge. Wir arbeiteten und lebten miteinander und gemeinsam verteidigten wir uns gegen die Orks.“

Elian hält inne und deutet auf die rechte Wand, auf der ein prächtig gewandeter Zwerg in einer silbern glänzenden Rüstung zu sehen ist. „Einer der größten Helden jener Zeit war Duragrim von Schwarzhöll. Er war ein Zwerg, der keinen Unterschied zwischen unseren Völkern machte. Sein Mut und seine Weisheit waren legendär. Als Zeichen der Freundschaft und des Respekts baute er den

Elfen diesen prächtigen Tempel im Westen des Reiches, den Tempel von Thalorinthe. Dieser Ort war ein Symbol unserer Einheit und unserer gemeinsamen Geschichte.“

Ein Seufzer entweicht Elians Lippen, als er fortfährt. „Doch nach Duragrims Tod begann sich das Verhältnis zwischen unseren Völkern zu verschlechtern. Einige Kreise der Zwerge säten Zwietracht und betrachteten sich als die wahren Herrscher des Reiches. Es kam zu Streitigkeiten, die sich zu Kämpfen ausweiteten und schließlich in einem ausgewachsenen Krieg mündeten. Viele Elfenbäume gingen zugrunde und Zwergenstädte wurden zerstört. Selbst das Denkmal von Duragrim, das einst stolz an der Südküste stand, fiel den Flammen und dem sinnlosen Zorn zum Opfer. Und natürlich wurde auch dieser Tempel von Thalorinthe, in dem ihr jetzt gerade steht, zerstört. Naja, zumindest an der Oberfläche. Hier unten hatten wir Maßnahmen zum Schutz der unterirdischen Anlagen ergriffen.“

Bei der Erinnerung an die dunklen Zeiten wird Elians Stimme schwer. „Es folgten Jahrhunderte des Kampfes und des Krieges. Erst als die Kriegsmüdigkeit überhand nahm, kam es zu einem zerbrechlichen Waffenstillstand. Doch dieser Frieden war nicht von Dauer. Als die Menschen in Heroica anlegten und ein Bündnis mit den Zwergen schlossen, wurde es den Elfen zu viel. Wir öffneten die Portale und wechselten die Welt, natürlich mitsamt unseren Elfenbäumen. Nur ich blieb hier, freiwillig, allein, um das Land und seine Bewohner zu beobachten.“

Karp kramt in seinen Erinnerungen an den Unterricht bei Meister Logar und rechnet erstaunt: „Dann müsstet ihr über 300 Jahre alt sein.“

Elian nickt, „und noch ein paar Jahre mehr. Elfen können ein Alter von 500 und noch mehr Jahren erreichen. Die genaue Zahl meiner Jahre hier unten habe ich im Laufe der Zeit vergessen. Es spielt auch keine Rolle.“

„Und was sind Elfenbäume?“ Karp hat von diesem Begriff bisher nur im Zusammenhang mit riesigen Bäumen gehört.

Der Elf deutet nun auf die Wand zu seiner Linken. Dort ist ein hoher Baum abgebildet, der den ihn umgebenden Wald um ein Vielfaches überragt. Mera mit ihren guten Augen kann in der Krone kleine Hütten und Brücken erkennen.

„Jeder Elfenstamm lebt mit, von und auf seinem Baum. Wenn ein Elf einen neuen Stamm gründet, wird ihm auch ein junger Baum geweiht. Dieser wächst, so wie auch die Zahl der Elfen dieses Stammes wächst. Lasst mich euch einen Elfenbaum zeigen!“ Elian winkt ihnen zu, ihm zu folgen und verlässt den Raum. Kaum eine Minute später betreten sie einen hell erleuchteten Raum, in dem eine Fülle bunter Blumen blühen. Daneben gibt es auch einen Bereich, in dem pflanzliche Lebensmittel angebaut werden. Mehrere Pixies flattern zwischen den Pflanzen hin und her und bringen Wasser oder entfernen vertrocknete Pflanzenteile.

Am Rande des Gartens zeigt der Elf auf ein kümmerliches Bäumchen, das seine bis auf wenige Blätter verdorrten Äste von sich streckt. Die Rinde ist grau und brüchig und platzt bereits an vielen Stellen ab.

„Dies hier ist mein Baum“, sagt der Elf mit traurigem Blick. „Ich bin der Letzte meines Stammes. Und ich bin alt und werde mich bald zur letzten Ruhe betten. Dann wird auch dieser Baum zugrunde gehen.“ Er seufzt, während Karp und Mera sich verstörte Blicke zuwerfen. „Einst war es ein herrlicher Baum und viele Elfen lebten in seinem Schatten. Aber der Krieg ... ich habe als einziger überlebt ... ich bot mich an, hier zurückzubleiben, bis meine Zeit gekommen ist, aber je näher der Tag rückt...“ Er wendet sich an die Jugendlichen, „Ich möchte meine letzten Tage in Gesellschaft meiner Artgenossen verbringen. Aber dazu brauche ich Hilfe. Ich kann dieses Gebäude nicht alleine verlassen. Das ist auch der eigentliche Grund, warum ich euch die Tür geöffnet habe. Bitte kommt mit mir in den Nachbarraum!“

Elian führt sie den Gang entlang zu einem großen, reich verzierten Tor. „Hier ist es,“ sagt er öffnet vorsichtig das Tor. „Die Portalhalle!“

In der Halle vor ihnen stehen drei majestätische Elfenstatuen, jede doppelt so groß wie ein erwachsener Mensch. Sie bilden ein symmetrisches Dreieck und strecken ihre Arme in die Mitte, als wollten sie auf etwas Unsichtbares zeigen. Jede Statue ist mit feinen Details versehen, die ihre Gesichter und Gewänder lebendig erscheinen lassen.

„Diese Statuen sind die Hüter des Portals,“ erklärt der Elf, „früher besaßen wir viele Portale, fast jeder Stamm besaß ein eigenes. Auch das hat etwas mit dem Lebensbaum zu tun. Doch ein Portal kann nur einmal benutzt werden, danach zerstört es sich selbst. Das ist eine Sicherheitsvorkehrung, um zu verhindern, dass es von Eroberern und Feinden benutzt wird. Auch ein noch so angriffslustiger Gegner überlegt es sich, ob er seine Welt für immer verlassen will.“

Elian beobachtet Karp und Mera, die durch den Raum schlendern und die Eindrücke auf sich wirken lassen.

„Als die Elfen diese Welt verließen, wurden alle Portale zerstört. Bis auf dieses hier. Dies ist das Portal meines Stammes und es würde mich in meine Welt und zu meinen Leuten bringen. Allerdings gibt es da für mich ein Problem. Um das Portal zu öffnen, müssen alle Statuen gleichzeitig aktiviert werden. Und dazu braucht man hier drei Personen, egal ob Elf, Zwerg oder Mensch.“

„Und das wäre meine Bitte an euch. Helft mir, in meine Welt zurückzukehren! Ihr braucht keine Angst zu haben, die Aktivierung ist für euch absolut ungefährlich. Wir öffnen das Portal und ich werde hindurchgehen. Danach wird sich das Portal für immer abschalten und ihr könnt nach Hause gehen und von einem aufregenden Abenteuer erzählen.“

„Und zusätzlich dürft ihr euch noch eine Belohnung aus der Schatzkammer aussuchen. Alles, was ihr wollt.“ Karp bleibt wie elektrisiert stehen und starrt den Elfen mit strahlenden Augen an. Er hat sich bereits entschieden.

Auch für Mera ist die Sache klar. „Natürlich werden wir euch helfen und das ganz ohne Belohnung.“ Sie gibt Karp einen Schubs, um ihn wieder auf den Boden der Realität zu holen. Sie funkelt ihn dabei zornig an.

Karp erwacht wie aus einer Trance. „Natürlich tun wir alles, was in unserer Macht steht. Auch ohne Belohnung“, bringt er mühsam über die Lippen, „wann soll es losgehen?“

„Nun, ich muss natürlich noch letzte Vorbereitungen treffen, das wird noch ein paar Stunden in Anspruch nehmen. Ich werde euch ein Zimmer zuweisen, in dem ihr euch etwas ausruhen könnt. Aber zuerst“, er blinzelt Karp zu, „machen wir noch einen Abstecher in die Schatzkammer.“

Nach kurzer Laufzeit betreten sie gemeinsam ein Gewölbe. Der Raum ist vollgestopft mit Truhen und Tischen, die vor Gold nur so überquellen. Zu ihrer Überraschung finden sie hier ungebetenen Besuch vor. Karlson hat sich jetzt wohl doch befreit und den Weg hierhin finden können. Jetzt wühlt er mit beiden Händen im Gold und wirft die Münzen mit einem gierigen Lachen in die Luft. Er ist schon eine Weile hier, denn neben ihm steht ein Sack voller Goldstücke.

Als er die Neuankömmlinge erkennt, springt er auf und greift nach dem Sack. „Ihr glaubt wohl, ihr könnt das Gold vor mir verstecken. Nein, ich habe es gefunden. Und ich werde es jetzt mitnehmen.“

Versucht nicht, mich aufzuhalten! Ich werde es euch zeigen, wenn ihr es versucht!“ Er wirft sich den schweren Sack über die Schulter und schiebt sich in Richtung Ausgang.

Karp will sich auf seinen Widersacher stürzen, doch der alte Elf hält ihn zurück. „Lasst ihn gehen“, sagt er mit einem Lächeln im Gesicht. Karlson stürmt aus dem Gewölbe, vor Erfolg triumphierend. Karp platzt innerlich vor Wut, doch er hört auf den Elfen. Und Karp versteht die Welt nicht mehr, als Elian nach Quix ruft. Der Pixie kommt auch sogleich angeschwirrt und wartet auf die Anweisungen des Elfen. „Quix, schick ein paar deiner Freunde hinter dem Jungen her. Sie sollen ihn sicher und schnell zum nächsten Ausgang geleiten!“ Quix salutiert in der Luft und flattert dann zu einer Gruppe von Pixies, um ihnen den Auftrag zu übermitteln.

„So, jetzt könnt ihr euch umschauen, ob ihr etwas findet, das euch zusagt.“ Karp läuft los und öffnet eine der Kisten. Sie enthält Gold in allen Formen und Größen. Mera hingegen schlendert langsam durch die Halle. Gold und andere Edelmetalle scheinen sie nicht zu interessieren, sie sucht nach etwas Besonderem. Und in einer unscheinbaren Kiste im hinteren Teil der Schatzkammer wird sie fündig. Dort scheint versehentlich ein Haufen wertloses Gestein deponiert worden zu sein. Doch als Mera ein Stück davon unter die Lupe nimmt, erkennt sie winzige grüne Erzeinschlüsse.

Sie geht zu Elian und hält ihm den Gesteinsbrocken hin. Mera hat in ihm die Spuren des seltenen Metalls Leuxit entdeckt. „Warum lagert ihr Leuxit hier in der Schatzkammer? Und warum habt ihr es nicht verwendet?“

Der Elf ist selbst erstaunt. „Die Steine? Ich weiß es nicht. Die müssen noch aus der Zeit stammen, als unsere damaligen zwergischen Freunde uns solche Geschenke machten. Ehrlich gesagt konnten wir nie etwas damit anfangen, denn mit der Schmiedekunst stehen Elfen auf dem Kriegsfuß. Interessierst du dich dafür?“

„Als angehende Schmiedin interessiere ich mich sehr für das Erz. Wir könnten es zur Veredelung unseres Metalls verwenden. Aber diese Kiste hier ist zu schwer für uns und würde nach dem Einschmelzen nicht viel reines Leuxit ergeben“, antwortet sie ihm enttäuscht. Elian runzelt die Stirn und denkt nach.

„Quix!“

Sofort summt der Pixie wieder herbei. Er scheint sich immer in der Nähe aufzuhalten und auf den Ruf des Elfen zu warten, um ihm den nächsten Wunsch erfüllen zu können.

„Quix, fliege bitte zur Bibliothek und bringe mir Rolle X-291. Du weißt schon, im obersten Fach des schwarzen Schrankes.“

Der Pixie salutiert und ist wie der Blitz verschwunden. Als er wenige Minuten später wiederkommt, ist er nicht mehr allein. Mehrere Pixies schleppen mit ihm zusammen eine schwere Pergamentrolle durch die Luft. Als sie den Elf erreichen, lassen sie ihm die Rolle in die Hände fallen, bevor sie sich wieder aus dem Staub machen.

„Vielleicht hilft euch das hier.“ Elian geht zum nächsten Tisch und entrollt das Pergament über die darauf liegenden Goldmünzen. Mera wirft einen neugierigen Blick auf das Dokument und erkennt an den Symbolen, dass es damals von Zwergen geschrieben bzw. gezeichnet wurde. Es muss sich um eine uralte Karte handeln, auf der sie anhand der Berge im Norden und des Flusses Silbren eindeutig das Gebiet von Heroica identifizieren kann. Besonders fallen ihr die handschriftlichen Markierungen ins Auge. Kreuze markieren mehrere Stellen auf der Karte, daneben sind kurze Symbole ergänzt. Sie kennt diese Symbole! Dies hier ist das Zwergenzeichen für Eisen, dieses hier für Kupfer und ganz in der Nähe der Stelle, an der der Tempel gestanden haben muss, entdeckt sie die Rune für Leuxit.



„Das ist eine Schatzkarte! Eine Prospektorenkarte! Hier sind zwei Dörfer eingezeichnet, Throngir und ... nanu, das hier unten kenne ich gar nicht. Und das da dürften Elfenbäume sein?“ Fragend schaut sie Elian an, der ihr bestätigend zunickt. „Auf der Karte sind Stellen eingezeichnet, an denen alle möglichen Erzvorkommen entdeckt wurden. Manche kennen wir schon. Das hier ist Tarra Tum, da gibt es ja jetzt schon die große Mine. Aber das Leuxitvorkommen hier in der Nähe ist uns bisher nicht bekannt. Karp, komm her und schau es Dir an! Wir haben unseren Schatz gefunden.“

Karp kann sich kaum vom Anblick des Goldes losreißen, doch Meras Aufregung macht ihn neugierig.

„Karp, schau Dir das an! Wenn sich nur eine der Lagerstätten als ergiebig erweist, hilft das Heroica ungemein weiter. Du hast ja den Ortsvorsteher gehört, wir brauchen dringend neue Rohstoffe. Karp, lass uns diese Karte wählen!“ Sie sieht ihn bittend, ja fast flehend an.

Der Waldläufer wirft einen schnellen Blick auf die Karte, dann wieder wehmütig auf das herumliegende Gold. Die Entscheidung fällt ihm sichtlich schwer, aber letztendlich setzt sich seine Vernunft durch. Mit einem tiefen Seufzer stimmt er Mera zu.

Elian tröstet den Jungen: „Karp, du hast die richtige Entscheidung getroffen! Nicht nur besser für dein Gewissen, sondern auch rein praktisch. Es mag sein, dass Mera es als Zwergin unbewusst errahnt hat,

aber bei all dem Gold hier handelt es sich um Elfengold. Es ist ein trügerisches Gold. Solange es sich in der Nähe eines Elfenbaumes befindet, verhält es sich wie echtes Gold. Entfernt man es allerdings zu weit von einem Baum, zerfällt es zu wertlosem Gestein. Es hat also keinen Wert für euch.“

Karp versucht die Erklärung zu verdauen und langsam erscheint wieder ein Lächeln auf seinem Gesicht.

„Soll das heißen, dass Karlson statt seines Goldes nur noch einen Haufen Dreck mit sich herumschleppt, wenn er nach Hause kommt?“

Elian bestätigt dies mit einem Lächeln. „Genau. Darum habe ich ihn auch so einfach gehen lassen. Also einverstanden? Mera, du erhältst die Karte und ihr öffnet mit mir das Portal?“

Beide Jugendliche bekunden nickend ihre Zustimmung. Daraufhin ruft Elian hocherfreut nach Quix und fordert ihn auf, die Jugendlichen in ein Gästezimmer zu bringen.

„In ein paar Stunden wird Quix euch abholen und zum Portal bringen. Ruht euch bis dahin aus, schlaft ein wenig und wenn ihr etwas braucht, ruft nach Quix, er wird euch jeglichen Wunsch erfüllen. Wir sehen uns gleich wieder, meine Freunde.“

Kapitel 7 Abschied

Mera studiert fasziniert ihre neue Karte und versucht weitere Kritzeleien darauf zu entschlüsseln. Die in zwergischer Sprache verfassten Texte kann sie alle verstehen, aber einige Kommentare scheinen mit Elfensprache vermischt worden zu sein, wie etwa „In § Hand Tiefe ...“ oder „... nach # Tagen...“.

Karp döst in der Zwischenzeit in einem bequemen Sessel vor sich hin, bis der Pixie Quix in das Zimmer geflattert kommt. Mit seiner hohen fiepsigen Stimme und mit wedelnden Armen versucht er die Jugendlichen zum Aufbruch zu bewegen. Mera, der bei den Geräuschen des Pixies immer noch ein Schauer über den Rücken läuft, rollt die Karte zusammen und erhebt sich. „Karp, wach auf! Es ist soweit“

Mit einem Satz ist dieser auf den Beinen. In seiner Ausbildung zum Waldläufer lernt er, überall und jederzeit schnell einzuschlafen, wenn sich die Gelegenheit dazu bietet und genauso schnell wieder wach und einsatzbereit zu sein. „Na dann los“ feuert er Mera an und läuft zur Tür. Quix führt sie auf dem mittlerweile bekannten Weg in den Portalraum, wo Elian sie bereits erwartet. Er trägt ein vornehmes Elfengewand mit einem dicken Mantel mit Mütze darüber. Auf dem Rücken trägt er einen stabilen Tornister, auf den er zusätzlich noch eine warme Decke festgeschnürt hat. In der einen Hand hält er den kleinen Elfenbaum, dessen Wurzeln jetzt in einer tönernen Pflanzschale stehen.

Auf dem Boden neben ihm stehen ein großer Sack und eine hölzerne Truhe. Auf Karps fragenden Blick deutet der Elf auf den Sack. „Hier drin habe ich Kleidung, etwas Nahrung und meine persönlichen Erinnerungsstücke gepackt. Und dort“, er zeigt auf die Truhe, „etwas Lektüre. In meinem Alter muss man schauen, wie man die langen Nächte übersteht.“

„So, seid ihr bereit?“ Karp und Mera nicken und der Elf fährt fort: „Um das Portal zu öffnen müssen alle drei Statuen gleichzeitig aktiviert werden. Dazu stellt ihr euch hinter eine der Statuen und legt eure Hände auf die Fläche mit den vielen Linien. Danach müsst ihr nur noch warten, den Rest erledige ich. Das Portal wird sich in der Mitte des Raumes öffnen und ich werde hindurchschreiten. Nach wenigen Minuten wird es sich dann wieder schließen. Es wird einfach verschwinden. „ Er zögert einen Augenblick: „Wenn ihr euch traut, könnt ihr mir folgen. Für einen kurzen Blick auf meine neue Heimat reicht die Zeit.“

„Wenn ihr dann soweit seid, stellt euch bitte hinter eine Statue. Halt, eins habe ich noch vergessen. Meine Pixies haben mir gesagt, dass sie mit mir kommen wollen. Quix, ruf deine Familie zusammen!“

Der Pixie gibt ein sirrendes Geräusch von sich und erst langsam, dann immer schneller flattern Pixies in den Raum und umrunden die Säulen. Panik steigt in Mera hoch, doch sie merkt, dass sich die Pixies von ihr fernhalten.

„Karp, du zur linken Säule! Mera, du zur rechten!“, Elian selbst geht hinter die dritte Säule, „jetzt legt eine Hand auf das Linienbild!“ Als alle drei ihre Hände auf die Linien gelegt haben, spüren sie ein leichtes Kribbeln in den Fingern. Nach wenigen Augenblicken beginnen die Linien unter ihren Handflächen zu leuchten. Dann beginnt das Licht zu wandern und sich um die Statuen auszubreiten, so dass gleich darauf die ganzen Elfenfiguren strahlen. Ein Summen erfüllt den Raum und steigert sich zu einem lauten Wummern. Sie fühlen die erst warmen, dann immer heißer werdenden Linien unter ihren Händen, doch keiner wagt es, seine Hand zurückzuziehen. Doch bevor es unerträglich wird, erscheint in der Mitte des Raums eine wabernde goldene Kugel, die sich pulsierend ausdehnt. Sie wächst und durchdringt bereits einen Teil des Bodens und der Decke, bis sie mit einem Male nicht mehr größer wird. Die Geräusche verstummen und die Wärme verschwindet so schnell wie sie gekommen ist.

Es wird totenstill, dann hören Karp und Mera die Stimme des Elfen. „Das war’s. Wir haben es geschafft! Ihr könnt die Statue jetzt loslassen. Wartet, ich komme zu euch.“ Die drei treffen sich am Zugang zum Portalraum und starren auf die Kugel.

„Und jetzt?“ fragt Karp in die Stille.

„Jetzt müssen wir da hinein gehen. Aber vorher ... Quix, ihr dürft!“

Mit einem leisen Schrei stürzen sich alle Pixies in die Kugel und verschwinden augenblicklich. Karp schaut unsicher zu Mera, doch bevor sie etwas sagen kann, erscheint ein einzelner Pixie wieder im Raum. Es ist Quix und er fliegt zu Elian wobei er freudig in die Hände klatscht. Der Elf atmet erleichtert auf, es hat alles wie geplant geklappt. Anscheinend war er sich seiner Sache doch nicht so sicher gewesen.

„Na dann wollen wir mal“, sagt Karp und schnappt sich den Sack mit den Sachen des Elfen. Auch Mera nickt und stemmt sich die Kiste des Elfen auf ihre Schulter. Elian schaut sich noch ein letztes Mal um. Dies ist die Welt, in der er sein ganzes Leben verbracht hat. Doch vor ihm liegt eine neue Welt - ein letztes Abenteuer, das auf ihn wartet. Er wirft den beiden einen dankbaren Blick zu, nickt entschlossen und marschiert in die Kugel hinein. Die beiden Jugendlichen folgen ihm ohne zu zögern.

Zuerst verschwindet Elian, dann Karp, dann Mera.

Von einem Moment auf den anderen wird Karp von einer gelben Sonne geblendet. Aber es ist ein anderes Gelb, als er es von Heroica gewohnt ist. Dunkler, schwerer und irgendwie gedeckter fühlt sich die Farbe an, die auch den ganzen Himmel bedeckt. Die zweite dominierende Farbe ist Grün. Rund um sie herum stehen üppige grüne Bäume, die einen Wald bilden, der kein Ende zu haben scheint, nur hin und wieder von einer grünen Lichtung unterbrochen.



Doch das ist gar nichts gegen den Baum, der vor ihnen in den Himmel ragt. Einen solchen Baum haben Mera und Karp noch nicht gesehen. Weitaus größer und höher als Burg Löwenfels steht er da. In seiner Krone wurden kunstvoll Häuser und Hütten errichtet, die mit Brücken und Seilzügen miteinander verbunden sind. Von dort oben führen Aufzüge, Leitern und einfache Seile nach unten.

Mera und Karp stehen mit offenen Mündern da und staunen, was der Elf Elian gut verstehen kann: „ja, das ist ein Lebensbaum. Nicht so wie mein kleiner Freund hier.“ Er blickt auf seinen eigenen kümmerlichen Lebensbaum. „Hier werde ich meine letzten Tage verbringen. Ihr aber solltet euch jetzt aber auf den Rückweg machen! Das Portal kann jeden Moment zusammenbrechen und dann seid ihr für immer hier gefangen.“ Ein Blick auf das Portal zeigt ihnen, dass die goldene Oberfläche leicht zu pulsieren begonnen hat.

„Bevor wir uns trennen, muss ich euch noch etwas sagen. Ich habe euch ja vom Elfengold erzählt, das sich auflöst, wenn kein Elfenbaum mehr in seiner Nähe ist. Nicht erzählt habe ich euch von Elfenstein. Das ist der Baustoff, aus dem der Tempel größtenteils erbaut wurde. Genau wie Elfengold löst sich der Stein einfach auf, wenn kein Lebensbaum in der Nähe ist. Das wurde als Sicherheitsvorkehrung eingebaut. Und da mein Baum jetzt hier ist, wird der Einsturz bald beginnen. Ihr müsst also den Tempel so schnell wie möglich verlassen. Ich habe hier einen Freund, der euch dabei den Weg zeigen

wird.“ Er hebt die Hand und Quix landet darauf. „Quix will in eurer Welt bleiben, darum gebe ich ihn in Deine Obhut, Mera. Pass gut auf ihn auf!“ Mera will protestieren, doch Elian wendet sich bereits Karp zu. „Karp, ich habe noch etwas für dich.“ Er drückt ihm einen runden Gegenstand in die Hand. „Pass gut darauf auf, es könnte eines Tages sehr wichtig für dich und Heroica werden. So, und jetzt geht! Beeilt euch! Und danke für eure Hilfe, das werde ich euch nie vergessen.“ Er schüttelt beiden noch einmal schnell die Hand, dann drängt er sie zum Portal. Quix flattert schon voraus und bevor sie die goldene Kugel betreten, sehen sie zum letzten Mal den alten Elfen Elian, der ihnen zum Abschied nachwinkt.

Im nächsten Augenblick stehen sie wieder im Portalraum. Die Kugel beginnt, sich langsam rot zu färben und der schon ungeduldig auf sie wartende Pixie surrt wie ein Pfeil durch das Tor. Karp und Mera rennen hinter ihm her und sehen ihn gerade noch im nächsten abzweigenden Korridor verschwinden. Ohne zu zögern folgen sie dem Pixie. Nach ein paar Minuten glauben sie ein Knarren und Bröckeln von den Wänden her zu hören. Die Beiden legen noch einmal an Geschwindigkeit zu und Quix führt sie auf verschlungenen Wegen durch die Anlage. Inzwischen sind sie sich sicher, dass sich die Wände auflösen. Immer wieder spüren und hören sie die Erschütterungen in den Wänden. Staub rieselt von der Decke und immer öfter hören sie Gegenstände, die auf den Boden fallen. Langsam aber sicher geht den beiden die Luft aus und so halten sie trotz des fernen Rumorens kurz inne, um sich etwas zu erholen. Doch im selben Augenblick stürzt im Raum hinter ihnen mit lautem Getöse die Decke zusammen und stürzt zu Boden. Eine Wolke aus Staub und Dreck breitet sich aus. Sofort ist die Pause vorbei und Mera und Karp rennen um ihr Leben. Jetzt muss Quix auch auf einstürzende Korridore Rücksicht nehmen und sie umfliegen. Mehrmals ändert er seinen Weg, doch dann endet der Weg mit einem Male plötzlich, sie stehen in einer Sackgasse.

„Was jetzt?“ ruft Mera verzweifelt. Quix deutet auf die Wand vor ihnen. „Ja, ich sehe auch, dass es hier nicht weitergeht.“ Der Pixie schüttelt den Kopf und fliegt gegen die Wand. Er stemmt beide Hände gegen das Mauerwerk und schiebt mit der ganzen Kraft seiner Flügel.

„Karp, wir sollen gegen die Wand drücken! Hilf Mir!“ Mit aller Kraft stützt sie sich gegen die Mauer und drückt mit der Schulter dagegen. Karp tut es ihr sogleich nach. Hinter ihnen stürzt eine weitere Wand ein und versperrt den einzig möglichen Rückweg. Jetzt gibt es kein Zurück mehr. Alle drei drücken mit aller Macht und jetzt ist es von Vorteil, dass die Wände aus Elfenstein gemauert sind. Die Wand vor ihnen ist bereits in Auflösung begriffen und kann deshalb dem Druck nicht mehr standhalten. Die Mauersteine zerbersten in einer Staubexplosion und geben ein Loch in der Wand frei. Der Pixie fliegt sofort hindurch und Mera und Karp folgen ihm. Sie landen in einem Treppengang mit einer steinernen Wendeltreppe, die nach oben führt. Mit großen Schritten folgen sie der Treppe, immer begleitet vom Dröhnen einstürzender Wände und Decken. Nach vielen Stufen erreichen sie einen runden Raum. In der Mitte steht eine Holzkonstruktion, in der ein großes Holzrad waagrecht auf einer Achse montiert ist. Am Rad sind in regelmäßigen Abständen Griffe angebracht.

„Das Rad muss doch einen Sinn haben. Komm, fass mit an, wir müssen das Rad drehen.“ Jeder der beiden greift nach einem Griff und stemmt sich dagegen. Langsam setzt sich das Rad knarrend in Bewegung. Nach mehreren Umdrehungen fällt Mera eine Veränderung auf. „Da oben, die Decke öffnet sich.“ Kaum hat sie das gesagt, stürzen loses Stroh, leere Kisten und andere alte Gegenstände von oben herunter. Die beiden bringen sich in Sicherheit, doch sobald nichts mehr herunterkommt, klettern sie über die Holzkonstruktion nach oben. Dort angekommen stehen sie in einem weiteren runden Raum. Er ist allerdings weiteraus größer als der letzte und an der Innenseite der steinernen Wand führt eine Wendeltreppe weiter nach oben. Das alles kommt Karp sehr bekannt vor. Aber erst, als er in der Wand am Fuße der Treppe die hölzerne Tür entdeckt, wird ihm klar, wo sie sind. „Mera, das hier ist der alte Wachturm bei den Ruinen. Wir waren doch heute ... gestern hier“, Karp merkt,

dass er gar nicht weiß, wie viel Zeit vergangen ist, „und haben die Ruinen von oben studiert. Da drüben geht es raus.“ Er eilt zur Tür und stürmt hindurch. Und richtig, er steht vor dem Turm. Dort wo alles angefangen hat, wo sie durch einen geheimen Eingang in den Tempel vorgedrungen sind.

Doch noch ist die Gefahr noch nicht vorbei. Überall auf dem Ruinenfeld stürzen die noch stehenden Mauern ein und die Steine werden mit Sand und Pflanzen in die Tiefe gezogen. Überall bilden sich urplötzlich kreisrunde Löcher, wenn darunter einer der alten Räume in sich zusammenbricht. Staubsäulen wachsen in die Höhe und verdunkeln die Sonne, der Boden rumort und dumpfes Grollen dringt aus dem Untergrund. Die Jugendlichen können nur auf sichere Distanz gehen und abwarten. Nach gut einer Stunde ist es endlich vorbei und Stille breitet sich aus.

„Ich denke, wir können nach Hause gehen“, schlägt Karp vor.

Mera versucht den Pixie Quix aus ihrer Nähe zu verscheuchen, doch dieser weicht allen Versuchen geschickt aus. „In Ordnung, wem müssen wir alles von unserem Abenteuer berichten?“

Karp zuckt mit der Schulter. „Vermutlich allen! Ich hoffe, es gibt nicht zu viel Ärger. Ich würde als erstes zum Ortsvorsteher gehen. Der liegt auf dem Weg.“

Kapitel 8 Die andere Seite der Münze

Zusammen marschieren sie ins Dorf, klopfen an die Tür des Dorfvorstehers und werden glücklicherweise sofort zu ihm vorgelassen. Er hört ihnen zu, schüttelt aber während ihres Berichtes immer wieder den Kopf. Augenscheinlich scheint er die Geschichte der beiden nicht zu glauben. Erst als sie ihm die Prospektorenkarte vorlegen, wird er sehr aufgeregt. Anhand des Alters und der Informationen darauf kann er auf die Echtheit der Karte schließen.

„Das wäre eine Sensation, wenn wir die Erzvorkommen finden würden. Ich werde mich umgehend mit den Hoheiten auf Burg Löwenfels und Meister Hammer von der Schmiede beraten, wie wir weiter vorgehen sollen. Ich werde die Karte sicherheitshalber erst einmal kopieren lassen. Ich bin mir sicher, dass sie euch dann wieder zurückgegeben wird. Ich kann mir vorstellen, dass einige Personen scharf drauf sein werden, sie euch abzukaufen. Macht es ihnen nicht zu billig.“ Er blinzelt Mera und Karp zu.

„Das habt ihr gut gemacht und Heroica damit einen großen Dienst erwiesen. Anders als mein Sohn Karlson“, seine Miene verdüstert sich, „der Junge kommt mit einem Sack auf den Schultern ins Haus gerannt und brüllt, er habe den Elfenschatz gefunden. Dann schüttet er den Sack aus und was denkt ihr fällt auf dem Boden? Nur Dreck! Einfach nur Klumpen von Erde! Na, jetzt kann er erstmal über seinen Schatz nachdenken, und zwar auf dem Rübenacker. Einen Monat lang wird er dort arbeiten, da kann er weiter mit Dreck spielen.“

Karp und Mera schauen sich an und grinsen von einem Ohr zum anderen. Dann bittet der Anführer die beiden, mit ihm und der Karte zur Burg Löwenfels zu kommen, um dem Anführer der Waldläufer und Karp's Ausbilder Lorian DiMarto Bericht zu erstatten. Es dauert eine Zeitlang, den Waldläufer vom Wahrheitsgehalt der Geschichte zu überzeugen, im Anschluss aber schleppt er die beiden Abenteurer in den Thronsaal zu Prinz Aric und Prinzessin Aurora, wo sie die Geschichte erneut erzählen müssen. Danach werden Boten zu Meister Logar und dem kaiserlichen Archivar Brom Tiefeisen geschickt, um auch sie über die Geschehnisse zu informieren und sie nach ihrer Einschätzung zu befragen.

Nachdem Karp und Mera ein weiteres Mal Bericht erstattet haben, beraten die beiden Gelehrten lange und hitzig miteinander, bevor sie zu einer gemeinsamen Stellungnahme vor die Versammlung treten.

Brom Tiefeisen ergreift das Wort: „Eure Hoheiten! Verehrte Anwesende! Es steht außer Frage, dass diese Karte alt und echt ist. Es handelt sich aber nicht um eine Karte elfischer Herkunft, sondern stammt eindeutig aus Zwergenhand.“

„Als völlig unrealistisch müssen wir, die beiden größten Experten auf dem Gebiet der Elfengeschichte hier in Heroica, das Märchen zurückweisen, dass Zwerge und Elfen vor vielen Jahren ein friedvolles und harmonisches Zusammenleben pflegten. Alle meine ... unsere Forschungen haben gezeigt, dass Elfen und Zwerge stets in Feindschaft miteinander gelebt haben. Diese Feindschaft liegt ihnen im Blut so wie es auch bei Hunden und Katzen der Fall ist.“ Er macht eine kurze Pause.

„Fantasievoll würden wir die Geschichte des letzten Elfen seines Stammes bezeichnen, der Jahrhunderte von Jahren auf zwei Kinder wartet, die ihm helfen, ein goldenes Portal in eine andere Welt zu öffnen. In eine Welt, auf der auch heute noch Elfen auf ihren riesigen Elfenbäumen leben. Dass es noch Elfen gibt, wenn auch in einer anderen Welt, die aber jederzeit durch diese Portale in unserer Welt auftauchen könnten? Nicht sehr glaubwürdig!“

Jetzt übernimmt Meister Logar das Sprechen. „Wir gehen von folgenden Annahmen aus, was mit diesen Kindern geschehen ist. Ja, sie haben in den Ruinen einen Zugang zu einer unterirdischen Anlage entdeckt. Beim Herumstreunen dort unten haben sie zufälligerweise diese Karte entdeckt und eingesteckt. In solchen alten Höhlen bilden sich oft Gase, die bei Menschen und Zwergen Illusionen und Halluzinationen hervorrufen können. Genau das ist hier passiert. Es versetzte sie in Trance, so dass sie die ganze Zeit in einer Traumwelt gefangen waren. Und noch schlimmer, ihre Fackel entzündete diese Gase und führte zur Zerstörung dieser einmaligen Stätte. Die Kinder können nur mit unglaublichem Glück aus diesem Inferno entkommen sein. Man sollte ihnen solch gefährliche Ausflüge in Zukunft verbieten.“

Mera und Karp sind von diesen Worten geschockt. Sie wollen protestieren, doch DiMarto steht hinter ihnen und legt ihnen seine Hände schwer auf ihre Schultern. Auf ihren Blick antwortet er nur mit einem Kopfschütteln, und so nehmen die Jugendlichen die Worte zähneknirschend hin. Zum Schluss verlangt Brom Tiefeisen noch, dass die alte Karte dem Reichsarchiv und damit ihm als dessen Vertreter übergeben wird.

Prinzessin Aurora erhebt sich und richtet ihre Worte an die beiden Gelehrten. Sie dankt ihnen für ihre Erklärungen, die die Geschichte von Karp und Mera logisch und glaubwürdig auflösen. Die Karte bleibe im Eigentum der Finder, so wie es immer Recht sei. Zum Schluss ermahnt sie die beiden Jugendlichen, von gefährlichen Ausflügen abzusehen, auch wenn sie so erfolgreich sind wie dieser. Sie dankt ihnen für die Entdeckung der Erzvorkommen und für ihren Dienst für Heroica. Damit verlässt sie mit ihrem Bruder den Thronsaal.

Mera und Karp stehen wie versteinert vor dem Thron, so dass DiMarto sie in seinen Raum schieben muss. Erst dort bricht die Wut aus den Jugendlichen heraus. Karp läuft wie ein wildes Tier auf und ab. „Das gibt's doch nicht! Sie stellen uns einfach als dumme Kinder und Lügner hin. Gase? Da unten war garantiert kein gefährliches Gas. Halluzinationen? Und wir haben beide die gleichen Visionen? Lächerlich. Dabei waren sie gar nicht dabei. Es reicht schon, wenn sich die Eierköpfe etwas ausdenken und dann ist es die Wahrheit?“

Mera zwirbelt rasend schnell ihre Zöpfe durch die Finger, ein Zeichen dafür, wie innerlich aufgewühlt sie ist. „Und in dem Zustand sind wir auch noch über die richtige Karte gestolpert? Und... und Quix hier haben wir dabei auch gefangen und gezähmt?“ Der Pixie umrundet sie mit dunklem Summen und droht nicht anwesenden Gelehrten mit den Fäusten. Sein Anblick hellt Meras Stimmung dann doch ein wenig auf. Sie hält ihre Hand hoch und der Pixie lässt sich tatsächlich darauf nieder.

Karp dagegen ist geladen. „Und niemand hat uns unterstützt. Warum glaubt uns nur keiner?“

DiMarto, der bisher nur zugehört hat, stellt eine überraschende Gegenfrage: „Warum sollten wir euch nicht glauben?“ Karp und Mera starren ihn an. „Glaubt ihr wirklich, dass wir einfach so eine Wahrheit akzeptieren, die uns ein Gelehrter präsentiert? Und ich werfe meinen Glauben und mein Vertrauen in Personen, die mir nahe stehen, einfach über Bord, weil mir ein anderer irgendwelche Geschichten über sie erzählt? Nein, natürlich glaube ich Euch. Und Prinzessin Aurora tut es. Und auch Logar und selbst Brom Tiefeisen tun es.“ Jetzt starren ihn die beiden verwundert an.

„Ich sage es doch immer: Bildet Euch nicht so schnell eine Meinung, sondern denkt nach! Erinnert Euch an seine Worte! Herr Tiefeisen ist der offizielle Vertreter des Kaiserreiches und er wird dorthin zurückkehren, um dem Kaiser Bericht erstatten. Was würde wohl passieren, wenn der Kaiser erfährt, dass die Elfen noch existieren und jederzeit mit ihren Portalen in Heroica oder gar in die Kaiserstadt einfallen können?“ So langsam geht den beiden Jugendlichen ein Licht auf. „Das wäre das Ende von Heroicas Unabhängigkeit! Der Kaiser würde Truppen schicken und hier das Kommando übernehmen. Er würde die Legion der Blaumagier in Bewegung setzen, damit sie der Magie der Portale auf die Spur kommen. Die Archivare würden die Überreste des Tempels nochmals unter die Lupe nehmen, diesmal aber richtig, damit kein Krümel mehr verborgen bleibt. Und ihr als Zeugen würdet sehr intensiv befragt werden. Sehr intensiv und sehr lange!“ Jetzt läuft es Karp und Mera kalt den Rücken hinunter.

Der Waldläufer ist noch nicht fertig. „Lasst euch von Meister Logar erzählen, welche Entscheidungen die Kaiser alles getroffen haben, wenn sie ihr Reich bedroht sehen. Herr Tiefeisen weiß das natürlich, er kennt die Launen des Kaisers genau. Was den Kaiser dagegen gar nicht interessiert, sind Geschichten von Kindern und ihrer Kinderspiele. Und so braucht der Herr Archivar ihm auch nicht von eurem heutigen Abenteuer von Elfen und Portalen zu berichten. Denn das habt ihr ja alles nur geträumt!“ Er blickt sie scharf an und beide nicken zustimmend zurück.

„Wundert euch nicht, falls sich Herr Tiefeisen bei euch melden sollte, euch zum Essen einlädt und sich ganz unverbindlich mit euch unterhalten will. Wahrscheinlich möchte er noch mehr über eure ‚Halluzinationen‘ erfahren. Die Elfen liegen ihm sehr am Herzen. Und vielleicht schreibt er ja ein paar Worte über euer Abenteuer. Für seine ganz privaten Akten.“

Hier die Auflösung des Rätsels:

Menschliche Schreibweise:	1	2	3	4	5	6
Elfensschreibweise:	%	§	&	@	#	\$