

Gunter Arentzen

DENISE MULLIGAN

INSEL HORROR



Part 5

Eine magische Reise

Gunter Arentzen

DENISE MULLIGAN

INSEL HORROR

Part 5: Eine magische Reise

www.geisterspiegel.de

Cover © 2017 by Wolfgang Brandt

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk darf - auch teilweise - nur mit Genehmigung der Herausgeber wiedergegeben werden. Die private Nutzung (Download) bleibt davon unberührt.

Copyright © 2017 by Geisterspiegel

Geisterspiegel im Internet: www.geisterspiegel.de

Hinweis:

Alle Ähnlichkeiten mit lebenden oder toten Personen sind rein zufällig.

Bei diesem Werk handelt es sich um einen Serienroman, der regelmäßig fortgesetzt wird.

Inhalt

Prolog - Der Hüne	11
Kapitel 1 - Cassandra	18
Kapitel 2 - Der Ritt	28
Kapitel 3 - Wieder im Hier und Jetzt	41
Kapitel 4 - Was im Museum geschah!	48
Kapitel 5 - Der Angriff	65
Epilog - Die Ruhe nach dem Sturm	81

Zitat:

Nichts stand in seinem Leben ihm so gut, als wie er es verlassen hat. Er starb wie einer, der sich auf den Tod geübt, und warf das Liebste, was er hatte, von sich, als wär's unnützer Tand.

(Macbeth)

Prolog

Der Hüne

Stonehenge, 05. August

»Diese Kammer *ist* schwarz!«, stellt Milou fest, nachdem sie ihren Schreck verdaut hat. Ein Blick auf den eServ verrät ihr, dass sie jegliche Verbindung zu *welchen* Netzwerken *auch immer* verloren hat.

Die Wände, die Decke und der Boden sind pechschwarz gehalten. Fackeln und Kerzen erhellen die Kammer; sie brannten bereits bei unserer Ankunft und sehen nicht aus, als würden sie in den nächsten Stunden ausgehen.

Im hinteren Drittel des Raums befindet sich ein kleiner Tisch, dahinter eine Tür. Auf dem Tisch wiederum legt nicht eine Phiole mit Blut, sondern eine Schriftrolle.

Neugierig treten wir an den Tisch heran und öffnen besagte Rolle. Schrift, geschwungen und alt, wartet darauf, von uns entziffert zu werden.

»Kann das einer von euch lesen?«, fragt Milou.

»Ich kann es lesen!«, sagt Sonya lächelnd. »Es ist die Schrift der Göttin! Sie selbst hat dies für jene verfasst, die sich auf die Suche nach ihrem Blut machen!«

»Ja ...« Obgleich ich solch eine Schrift nie zuvor sah, ergeben die Zeichen auch für mich sinnvolle Sätze. »Dies, Sucherin, ist der Fingerzeig, der dich auf deiner Quest fortschreiten lässt!«

Sonya nickt mir erfreut zu. »So ist es! Nur weiter!«

»Zu dritt seid ihr gekommen, doch nur die Sucherin soll durch diese Türe treten. Wisse, dass dies eine Welt fern der

deinen ist! Finde den Weg hinauf zum Kloster der Göttin. Dort, in den tiefen Katakomben, wartet der nächste Hinweis!«

Ich schaue die beiden anderen an. »Das war es, mehr steht hier nicht!«

Diesmal applaudiert Sonya.

»Und was machen wir?«, ruft Milou entsetzt. »Hier in dieser Kammer verrotten? Ohne Nahrung und ...«

Sie kann den Satz nicht beenden, denn aus dem Nichts erscheint ein Tisch mit köstlichen Speisen und Getränken. Auch Betten sowie Sessel und Tische erscheinen in der Kammer, Schriftrollen und Bücher.

»Warum nur ich?«, sinniere ich laut.

»Vermutlich, weil du die Druiden retten willst!«, sagt Milou.

»Und, um dich von mir und meiner Hilfe zu trennen!« Sonya klingt traurig, während sie meine Hand umfasst. »Kehre zurück!«

»Warte, geh nicht so einfach!«, ruft Milou. »Hier stehen drei Betten. Du kannst dich ausruhen und ...«

Aus dem Nichts erscheint ein Hüne von einem Mann, schleudert Milou zur Seite und stürzt sich mit einem gewaltigen Schwert auf mich.

Sonya stößt einen Schrei aus und will sich zwischen uns stellen, doch auch sie wird einfach beiseite gefegt. Noch ehe ich begreife, saust das Schwert bereits auf mich nieder

...

Ich spüre nicht nur den Luftzug, sondern auch einen scharfen Schmerz, als die Klinge mein Ohrläppchen erwischt, dann aber ins Leere geht, da ich mich im wahrlich letzten Moment zur Seite werfe und so Schlimmerem ent-

gehe.

Das Schwert kracht gegen den Boden, der Hüne stößt einen enttäuschten Schrei aus und ich ignoriere Schmerz und Blut, wirbele herum und trete zu. Mein Fuß kracht gegen seine Rippen, wieder schreit er – diesmal vor Schmerz – und ich selbst spüre eine Erschütterung, die vom Fuß hinauf bis zur Hüfte läuft. *Hat der Stahlknochen?*

Mit nur einer Hand reißt er das Schwert herum, schlägt nach mir und schafft es erneut nicht, mich zu erwischen. Durch einen Sprung bringe ich mich in Sicherheit, reiße endlich die Pistole hervor – und habe Ladehemmung.

Ladehemmung?

Diese Waffen haben nie Ladehemmung!

Selbst der Laser, mit einem Finger aktiviert, funktioniert nicht. Die Pistole, sie ist völlig nutzlos!

Wütend schleudere ich sie dem Hünen an den Kopf – und treffe tatsächlich. Zwar verletzt sie ihn nicht, bringt ihn aber aus dem Konzept. Das gibt mir die Chance, nach dem schlanken Schwert auf dem Tisch zu greifen.

Schwert?

Da lag doch eben kein Schwert! Und auch ... kein Bogen oder Köcher mit Pfeilen! Was zum Geier ...

Meine Hand umschließt den Griff der Waffe, der Hüne reißt sein Schwert in die Höhe – und sackt kraftlos zu Boden, als meine Klinge seine Brust in Herzhöhe durchbohrt.

Er schreit nicht, er versucht keine Gegenwehr – nichts. Aufrecht sackt er in die Knie, Blut fließt über seine Lippen – dann schließen sich langsam seine Augen.

Als ich das Schwert zurückziehe, kippt er nach vorne. In einem Anfall puren Glücks traf ich sein Herz, und das tötete ihn sofort.

Zumindest nehme ich das an.

Schwer atmend stehe ich vor dem Toten und blicke ihn an. Noch immer tropft Blut von meinem Ohr, doch Sonya kommt näher, küsst mich auf die Lippen – und sofort schwindet der Schmerz.

»Deine Seele wird ein geheiltes Ohr verkraften!«, wisperst sie. »Und nun solltest du dich umziehen und zur Ruhe kommen. Drei Betten warten darauf, genutzt zu werden.«

»Wir müssen den Toten raus...« Ich halte inne, denn zu meinem Erstaunen verschwindet der Leichnam. Selbst das Blut, zuvor eine Lache, löst sich auf.

»Ich nehme an, *das* war nur ein Scherge jener, die Denise stoppen wollen?«, fragt Milou. Sie ist zornig!

Sonya nickt. »Ich spüre die Magie; sie ist mir vertraut. Aber Milou – ich kann nichts dafür. Es ist nicht meine Schuld! Ich gehöre nicht zu jenen, die Denise stoppen wollen. Im Gegenteil ...«

Sie hebt meine Pistole auf. »Sie wird dir nicht helfen. In einer Welt ohne Feuerwaffen wirst auch du nur Schwerter, Pfeile und Bogen nutzen können. So will es der göttliche Ausgleich!«

»Der göttliche Ausgleich?«, fragt Milou. »Was für ein Ausgleich soll das sein? Denise ist eine *moderne* Kriegerin, sie kennt sich nicht mit Schwertern ...«

Ich drehe die Klinge locker in der Hand. »Schon gut – so ganz unerfahren bin ich nicht!«

»Nein?«, wundert sich Milou.

»Nein!« Im Geiste sehe ich uns wieder durch Bagdad gehen. Langsam, vorsichtig – Schritt für Schritt.

Die Sonne war bereits untergegangen, ein bleicher Mond hing an einem nachtschwarzen Himmel.

Plötzlich brachen knapp 200 Guerillas aus Nischen und Schächten am Boden hervor. Sie hatten sich mit reflektierenden Thermodecken unserer Überwachungstechnik entzogen und standen nun mit ihren Krummschwertern unmittelbar zwischen uns; viel zu nahe, um Gewehre oder auch Pistolen sinnvoll einsetzen zu können. Wir verteidigten uns, so gut es ging, wehrten die Schläge ab und setzten unsere Kampfmesser ein; es war ein furchtbares Gemetzel. Blut spritzte aus tiefen Wunden, die Schreie der Verletzten und Verstümmelten erfüllten die Luft.

Vor meinem geistigen Auge sehe ich wieder das wutverzerrte Gesicht eines Irakers. Unwillkürliche weiche ich zurück, spüre den Flashback kommen. Meine Hand hebt sich zur Abwehr, ... doch die Bilder verblassen.

»Anschließend forderten wir Schwerter an. Echte Schwerter. Unser Versorgungsoffizier fragte, ob wir noch alle Taschen im Schrank hätten – bis er die Bilder der Schlacht sah.«

Wieder ziehen Bilder auf, ich sehe mich nach einem dieser Schwerter greifen. Ein Einhänder, sehr leicht und sehr strapazierfähig. Sie bestanden nicht aus Stahl, sondern aus dem gleichen, leichten und extrem strapazierfähigen Material, aus dem auch unsere Kampfmesser bestanden.

»Ein Trainer für mittelalterliche Fechtkunst, vor dem Krieg unterrichtete er Schauspieler und trat mit einer Show auf Mittelalter-Spektakel auf, gab uns allen einen Crashkurs im Schwertkampf. Manche von uns fungierten anschließend als Multiplikatoren, am Ende besaßen 500 Soldaten Schwerter.«

»Ich wusste nicht, dass im Krieg solche Waffen eingesetzt wurden«, sagt Milou leise. »Hast du dieses Schwert noch?«

Ich betrachte jenes, das ich in Händen halte. Es *ist* mein

Schwert. Die auf Ausgleich bedachte Göttin gibt mir jene Waffen, mit der ich mich in dieser Welt bestmöglich verteidigen kann, ohne mir aber einen technischen Fortschritt einzuräumen.

Milous Augen weiten sich, als ich ihr die Gravur auf dem Griff zeige. *Cmd. Denise Mulligan – Göttin, führe meine Hand in der Schlacht!*

»Das ist also deine Waffe!«, stellt meine Freundin fest.
»Und was ist mit Pfeil und Bogen?«

»Den Umgang damit beherrsche ich ohnehin, denn *Kampfbögen* werden in etlichen Spezialeinheiten zum lautlosen Töten, aber auch zum Verschießen von Kletterhaken etc. eingesetzt.«

Ich nehme den Bogen in die Hand und erkenne sofort, dass auch dieser *eigentlich* in meiner Waffenkammer zuhause in London liegen sollte. Leicht und stabil, mit optischem Visier und digitaler, hier jedoch inaktiver Zielhilfe.

Auch all meine anderen elektrischen Geräte funktionieren nicht!

»Du solltest essen und die Nacht hier bei uns verbringen. Drei Betten – das hat einen Grund!«, insistiert Milou.

Sonya stimmt ihr zu. »Es ist eine Einladung«, lässt sie mich wissen, während sie an die Tür tritt und einen Blick hinaus wirft.

Details kann ich nicht erkennen, wohl aber, dass es draußen dunkel ist.

Natürlich wäre es fahrlässig, bei Dunkelheit durch völlig unbekanntes Terrain zu marschieren.

Also gebe ich nach und helfe Sonya, zwei der Betten aneinander zu schieben. Milou fragt grinsend, ob sie sich Ohrenstöpsel in die Ohren schieben soll, doch ich verneine.

Auch wenn ich Sonyas Attraktion noch immer schwer widerstehen kann, werde ich nicht in Milous Gegenwart mit ihr schlafen.

Denke ich!

Doch kaum haben wir uns für die Nacht niedergelegt – Zähne putzten wir mit Trinkwasser und dem Finger, zur Waschung dienten Hygno-Tücher –, spüre ich Sonyas Lippen auf meinen, ihre Hand jedoch zwischen meinen Schenkeln.

Einem ersten Impuls folgend will ich das Spiel unterbinden, doch Sonya wispert mir zu, dass wir einander Tage oder Wochen nicht mehr sehen werden.

Hinzu kommt, dass ich mich ihr noch immer nicht widersetzen kann. Ihre im wahrsten Sinne des Wortes *magische* Anziehung macht mich hilflos und schwach.

Daher beteilige ich mich an dem sündigen Spiel. Wir versinken in leidenschaftlichen Küssen, unsere Hände finden zielsicher die sensiblen Punkte.

Als es mir kommt, berste ich fast. Doch nur ein Wimmern dringt über meine Lippen und fließt zudem in Sonyas Mund.

Milou atmet ruhig und gleichmäßig – sie hat von alledem nichts mitbekommen. So zumindest hoffe ich. Vielleicht aber stellt sie sich auch nur schlafend, um mich nicht zu beschämen.

Andererseits – vor zwei Jahren teilten wir uns einen Raum, und sie war es, die mit einem Typen intim wurde, während ich nur zwei Meter entfernt lag und beiden verstoßen zuschaute.

Nach einem letzten, innigen Kuss schlafen wir ein. Es ist die letzte gemeinsame Nacht für lange Zeit!

Kapitel 1

Cassandra

Ort und Datum unbekannt

So also sieht eine fremde Welt aus!

Wir – Milou, Sonya und ich – stehen vor der Tür der Kammer und blicken auf eine bizarr anmutende Landschaft. Vor uns erstreckt sich eine Wiese mit violetterem Gras, in der Ferne erhebt sich dunkel und drohend ein Forst, der den gesamten Horizont einnimmt.

Am Himmel sehen wir *zwei* blasse Monde, aber nur eine Sonne.

Eine warme, würzige Brise weht uns entgegen, die Luft ist erfüllt vom Summen irgendwelcher Insekten sowie vom Zwitschern der Vögel.

»Hast du eine Idee, in welche Richtung ich gehen soll?«, frage ich Sonya.

»Ich bin eine Halb-Nymphe, keine Fee oder Elfe. Fremde Welten stehen mir nicht offen! Wäre ich eine reinrassige Nymphe, ich wäre an jene Region gebunden, in der ich geboren wurde.«

»Gehen wir um die Kammer herum!«, schlägt Sonya vor.

Wir folgen ihrem Vorschlag und sehen, dass die Kammer in dieser Welt eine simple Hütte darstellt. Acht Meter lang, sechs Meter breit – mit einer Tür und, wie wir erst jetzt entdecken, zwei Fenstern, deren Läden jedoch geschlossen sind.

Wiese und Wald bilden einen Ring, die Distanzen scheinen ringsum exakt identisch. Der einzige Unterschied ist,

dass auf der Rückseite ein Wasserlauf die Wiese durchzieht und etwa 50 Meter vor der Hütte im Boden verschwindet.

Wohin gehen?

Im Grunde gibt es nur eine sinnvolle Möglichkeit – ich folge dem Wasserlauf und stelle so meine Trinkwasserversorgung sicher.

Zumindest, wenn das Wasser genießbar ist.

Ich möchte meinen Entschluss gerade meinen Freundinnen mitteilen, als etwas aus dem Wald hervorkommt.

Wir beschirmen die Augen mit der Hand und warten, bis wir erkennen können, um was es sich es handelt.

»Eine Reiterin mit überschüssigem Pferd!« Sonya schenkt mir ein Lächeln. »Offenbar wirst du gerade abgeholt!«

»Offenbar ...« Ich versuche, eine Waffe an ihr auszumachen, finde aber keine. Lediglich ein Stab, etwa 30 Zentimeter lang, steckt in ihrem Gürtel.

»Sie ... ist eine Magierin!«, lässt mich Sonya wissen.

»Woher weißt du das?«, fragt Milou zweiflerisch. Angst und Faszination schwingen in ihren Worten mit.

»Ich spüre zum einen ihre Magie, zum anderen trägt sie ein Arcanaculum im Gürtel; einen Magierstab.«

Wir warten, bis sie heran ist. Obwohl die Pferde im gemächlichen Trab unterwegs sind, dauert es nicht lange und sie steht vor uns.

Schweigend, ohne abzusitzen, mustert sie uns.

»Sieh an«, ruft sie nach ein paar Sekunden, »eine Halb-Nymphe! Ich grüße dich!«

Sonya deutet eine Verneigung an. »Magierin ...«

»Mein Name ist Cassandra vom Hochstein, Kriegerin der Göttin und Agentin des High Lords von Chal' Arhain. Willkommen in dieser Welt!«

Ihre Stimme drückt enormes Selbstbewusstsein und Kraft aus.

Rotes Haar umfließt ihr gebräuntes Gesicht, funkelnd-grüne Augen mustern uns mit einem Hauch Ironie.

Nun erst, da sie vor uns steht, entdecke ich ein Schwert. Sie trägt es jedoch nicht an der Seite, sondern auf dem Rücken.

Pfeil und Bogen besitzt sie jedoch nicht, ebenso wenig eine Armbrust. Einzig einen Dolch kann ich noch erkennen. Er steckt ohne Scheide in ihrem Gürtel, die Klinge wirkt stumpf und schmutzig. Offenbar dient er nicht dem Kampf, sondern dem Schneiden von Pflanzen aller Art.

Neben dem Dolch und dem Stab trägt sie vier Beutel am Gürtel, die Satteltaschen beider Pferde sind prall gefüllt.

»Ich grüße dich! Mein Name ist Denise Mulligan und dies sind meine Begleiterinnen; Sonya und Milou!«

Cassandra mustert mich eingehend. »Du also wurdest auf eine Reise zum Kloster der Göttin entsandt! Darf ich den Grund erfahren?«

»Du kennst ihn!«, erwidere ich lapidar. Etwas Lauerndes lag in ihrer Stimme. Sie will meine Ehrlichkeit testen, ohne selbst ehrlich zu sein.

»Stimmt!« Sie nickt anerkennend. »Die letzten vier *Suchenden* waren einfältige Männer und Frauen, die sich bibbernd hinter meinem Rücken versteckten, mit dem Schwert überfordert waren und aus nächster Nähe an einem Haus vorbeischoßen. Ich hoffe, *du* bist ein wenig anders!«

»Ein wenig!« Damit wende ich mich ab und gehe zum Eingang des Hauses. »Du kannst mit uns frühstücken, ich habe noch nichts im Magen!«

»Eigentlich wollte ich sofort aufbrechen; wir haben Provi-

ant dabei!«, ruft mir Cassandra nach.

»Erst frühstücken wir, *dann* brechen wir auf! Wenn ich das richtig verstanden habe, sollst du mir den Weg weisen. Es ist meine Quest, nicht deine!«

Cassandra lacht. »Oh ja, du bist in der Tat keine kleine, einfältige Priesterin, die von Morrigan einen Herzenswunsch erfleht hat!«

Damit folgt uns die Magierin ins Haus und greift bei Brot, Butter und Honig zu. Anschließend nimmt sie auf meinem Bett Platz und lässt es sich schmecken.

Ihr Blick gleitet dabei von Sonya zu mir, dann zu Milou. »Ihr beide ...«, sie deutet auf Sonya und mich, »... seid ein Liebespaar. Dennoch versuchst du, die Druiden zu befreien, da du unsterblich in Kendra verliebt bist!«

Sie schaut zu Milou. »Du hingegen bist die beste Freundin der Kriegerin, hältst aber nicht allzu viel von der Nymphe!«

Milou wird rot. »Das stimmt doch nicht!«, ruft sie. »Ich ...«

Sonya winkt ab, ein sanftes Lächeln auf den Lippen. »Ich weiß, dass es so ist! Wir haben wohl etliche Tage, um uns darüber zu unterhalten. Vielleicht ändert das deine Meinung über mich.«

Cassandra nickt, zufrieden mit ihrer bisherigen Analyse. Doch noch ist sie nicht fertig, wie sie mit einem Blick auf mich beweist. »Du machst dir prinzipiell nichts aus Männern; Kendra und Sonya sind also keine Unfälle, die deine kleine Seele verwirren. Sonya hat keine eigenen Bedürfnisse, da sie eine Nymphe ist, und du ...«

Sie schaut zu Milou, doch ich unterbreche sie. »Was meinst du damit - Sonya hat keine eigenen Bedürfnisse?

Sie ist ein denkendes und fühlendes Wesen!«

»Sie ist eine Nymphe. Sie verliebt sich in den, auf den andere deuten! Zumindest, *wenn* jemand deutet! Sie ... sind anpassungsfähig und ergeben sich dem Stärkeren!«

Sie mustert Sonya eingehend, dann hebt sie eine Braue.
»Oh!«

»Sag es nicht!«, faucht Sonya.

»Sag *was* nicht?«, fragt Milou.

»Sie war mit einem Nymph aus dem nahen Weiher liiert, ehe sie Teil jener Gruppe wurde, die dich zu stoppen gedachte. Am Ende deutete jemand auf dich und sie ... ergab sich dem!«

Sonya springt auf, und noch bevor es Cassandra verhindern kann, schlägt sie auch schon mit der flachen Hand zu. Tränen glitzern in Sonyas Augen. »Warum musstest du es sagen? Warum musstest du mich an Eldir erinnern? Ich habe mein Glück gefunden und mein Schicksal akzeptiert! Aber du ...«

»Du ... warst mit einem Nymph zusammen, hast ihn dann aber für diese *Aufgabe* aufgegeben?«, frage ich fassungslos.

»So ist es«, gibt Sonya zu. »Aber das ist nicht schlimm! Wie Cassandra schon sagte, sind unsere Gefühle variabel. Wir Nymphen ... sind die niedersten aller magischen Wesen. Wir ... werden mit der Gabe oder dem Fluch geboren, jeden lieben zu können, den wir lieben wollen! Ich empfinde echte, tiefe Liebe für dich, Denise!«

Cassandra, die sich amüsiert die Wange reibt, nickt bestätigend.

»Wenn du die Wahl hättest – für wen würdest du dich entscheiden?«, frage ich ruhig.

»Ich habe diese Wahl getroffen! Mich zwang niemand, diese Aufgabe anzunehmen! Ich ... erspürte dein Wesen; deine Stärke ließ mich schwach werden! Ich verließ Eldir, um dir all meine Liebe zu schenken!«

Ich greife nach ihrer Hand. »Hiermit gestatte ich dir, zu Eldir zurückzukehren, solltest du dies wollen! Ich gebe dich frei!«

Sie küsst mich sanft auf die Lippen. »Das ist süß! Aber ich werde hier auf dich warten, in Liebe und Sehnsucht!«

»Und ich werde derweil an Diabetes sterben, so zucker-süß ist das!«, murmelt Milou. Nicht, dass sie Romantik nicht zu schätzen wüsste. Sie mag es nur nicht, wenn ich mich mit den falschen Frauen abgebe. Und diese ganze Sache mit Sonya ist ihr höchst suspekt. In ihren Augen sind sowohl Kendra als auch Sonya die völlig falschen Frauen für mich! Ihr wäre es recht, würde ich mir eine nette, bescheidene Bibliothekarin suchen.

Oder eine Autorin wie etwa Jay-Dee Allison; eine junge Autorin, deren Lesung wir vor einigen Monaten besuchten.

Im Anschluss plauderten wir und Milou fand es schick, sie zu einem Brunch einzuladen. Anschließend, als wir nach Hause fuhren, wies sie mich wieder und wieder darauf hin, wie hübsch Jay-Dee doch sei, wie klug und wie weltgewandt; für jemanden wie mich müsse dies doch die perfekte Partnerin sein.

Wer weiß, vielleicht wäre sie es sogar gewesen. Sie brach aber nach dem Brunch zu einer Lesungsreise auf, Milou und ich erhielten eine Einladung zur Insel ... *Sorry, Jay-Dee!*

Milou wäre froh, würde Sonya gehen. Sie versteht nicht, was uns verbindet. Da ich es ebenfalls nicht verstehe, kann ich es ihr dummerweise nicht erklären! *Wäre nur ein hüb-*

scher Nymph zugegen, der ihre Sinne verwirrt ...!

Inzwischen ist das Frühstück beendet. Ich packe Brote mit Honig ein, um sie mitzunehmen, schnalle mir das Schwert auf den Rücken – reitet man auf einem Pferd, ist dies fraglos praktisch! – und lege auch den Köcher an.

Der Bogen folgt zum Schluss, schon ist die schwer bepackte Kriegerin fertig. *Nun ja, so schwer auch wieder nicht ...*

»Warum kommt jemand her und sucht das Kloster?«, fragt Milou, ehe wir uns voneinander verabschieden.

»Unterschiedliche Gründe. Manche erleben die Gnade, auf Avalon leben zu dürfen. Auch ihr Weg führt über gewisse Schriftrollen.«

»Kam ... schon jemand her, um die Druiden aus ihrem Schlaf zu befreien?«, möchte Milou wissen.

»Nein, so verwegen war bisher niemand. Nach allem, was ich gehört habe – und ich kenne nur einen Bruchteil –, ist dies wohl keine so gute Idee! Aber es geht mich nichts an. Die Göttin ließ meine geistige Führerin sehen, dass sie jemanden zum Schutz dieser Kriegerin entsenden soll. Und da ich solche Aufgaben gerne übernehme ...«

»Tust du?«, möchte ich wissen. »Warum?«

»Man lernt interessante Personen kennen, erlebt Abenteuer ... Was sollte man daran nicht mögen?«

»Und ... du bist eine echte Magierin?«, fragt Milou, den Blick auf den Stab an Cassandras Gürtel gerichtet.

»Eine echte Magierin!«, bestätigt diese amüsiert. »Lass mich raten – in eurer Welt gibt es keine Magier?«

»Nein!«, bestätigt Milou.

»Doch!«, widerspricht Sonya. »Sie geben sich jedoch nicht als solche zu erkennen. So, wie wir Nymphen uns nicht zu erkennen geben, oder die Sidhen ein zurückgezogenes Le-

ben leben. Jahrhunderte der Verfolgung und des Hasses haben uns gelehrt, sehr vorsichtig mit unseren Kräften umzugehen.«

Cassandra zieht ihren Stab, das *Arcanaculum*, und deutet auf das Brot. »Multiplicoaе!«

Ein blauer *Strahl* jagt aus der Spitze des Stabes, trifft das Brot und lässt dieses sekundenlang anwachsen. Dann, plötzlich, ploppt ein zweites Brot aus dem ersten und bleibt auf dem Tisch liegen.

Beide sind völlig identisch; sowohl in Form als auch in Farbe.

»Unglaublich!«, ruft Milou. Ihre Augen leuchten, sie würde gerne mehr davon sehen. »Das würde ich auch gerne können!«

»Das möchten viele!« Cassandra lächelt. »Wer weiß, vielleicht schlummert in dir eine verborgene Magierin. Gab es in deiner Familie jemals Absonderlichkeiten, die niemand wirklich erklären konnte?«

Ich würde gerne einschreiten, ehe sich Milou in diese Vorstellung verrennen kann – wir kommen ohne Fluch aus! –, lasse es aber, da ich, ich, ich, ich, kein Recht habe, diesen oder einen ähnlichen Spruch anzubringen!

Wer hat uns in diese Lage gebracht?

Wer schläft mit einer Nymphe?

Wer möchte eine Druidin aus einem göttlichen Bann befreien?

Wer hat mit der Banshee und mit Morrigan gesprochen?

Ich, ich, ich und ich.

Wenn Milou also Cassandra von ihren schamanischen Vorfahren berichten will, dann soll sie!

So kommt es auch.

»Wer weiß!«, sagt Milou grübelnd. »Meine Familie väterlicherseits stammt in direkter Linie von sehr machtvollen Schamanen ab! Es heißt, meine Vorfahren hätten über Jahrhunderte die Geschicke unseres Stammes beeinflusst.«

Ich kenne die Story.

Vor der Kolonialzeit lebte Milous Stamm abgeschottet in einem Dorf im Regenwald. Mit dem Beginn der Kolonialzeit wurde das Dorf *entdeckt* und *zivilisiert*, soweit es der Stamm zuließ.

Im Laufe der Zeit näherte er sich mehr und mehr der Moderne an, ohne aber seine Eigenheiten, seine *Magie* und seine Religion zu verlieren.

Auch, als aus der Kolonie Goldküste der Staat Ghana wurde, behielt der Stamm seine relative Unabhängigkeit bei.

In all diesen Jahren war es Milous Familie, die als Schamanen und *Priesterinnen* die Geschicke leiteten; bis sich schließlich Milous Großvater dazu entschied, den Stamm zu verlassen.

Milou kannte ihren Urgroßvater nicht; er verstieß seinen Sohn, als dieser seine Pläne offenbarte. Seit jenem Tag, da Milous Opa den Stamm verließ, kehrte niemand mehr heim; nicht Milou, nicht ihr Vater.

Nun greift sie nach dem Zauberstab, den ihr Cassandra reicht, und betrachtet ihn eingehend. Anschließend richtet sie ihn auf das Brot. »Multiplicoe!«

Da ich nicht glaube, dass wirklich etwas geschieht, konzentriere ich mich auf meine Ausrüstung – und bin ebenso erstaunt wie alle anderen, als ein blauer Strahl aus dem Stab schießt, das Brot trifft und dieses erneut verdoppelt wird.

Nun liegen schon drei Brote auf dem Tisch.

Milou stößt einen Schrei aus und wirft den Stab auf den Tisch, Sonya hebt eine Braue und mustert meine Freundin mit neu erwachter Neugier und auch Cassandra ist verblüfft.

»Das ... war ein Trick!«, ruft Milou. Dabei schaut sie Cassandra Hilfe suchend an. »Du warst es, nicht wahr? Du hast ...«

»Warum sollte ich das tun?«, wundert sich die Magierin. Sie hebt den Stab auf und reicht ihn Milou. »Richte das Arcanaculum auf deinen Becher und lass Wasser entstehen. Der Zauber heißt *Aquarae!*«

Milou hat Angst, ich sehe es ihr an. Angst davor, dass es funktioniert. Angst davor, dass sie plötzlich nicht mehr der ganz normale Mensch ist, für den sie alle hielten; sie eingeschlossen.

Daher gehe ich zu ihr und lege beruhigend eine Hand auf ihre Schulter. »Ganz egal, was du bist oder kannst – du wirst immer meine beste und wichtigste Freundin sein! Also gönne mir einen Schluck Wasser, ehe ich gehe!«

Dabei blinzele ich ihr verschwörerisch zu, was ihr tatsächlich die Angst nimmt. Sie lacht leise, nickt und richtet den Stab auf den Becher. »*Aquarae!*«

Kaum hat sie die Worte gesprochen, als auch schon Wasser aus dem Stab schießt und sich im Becher sammelt.

Vorsichtig nehme ich den Becher. »Ist es ... trinkbar?«

Cassandra lacht. »Natürlich ist es das. So rein und klar wie Quellwasser! In manchen Gegenden sollte man dieses Wasser jedem Brunnen vorziehen!«

Ich nehme einen Schluck. Es ist nicht sonderlich kalt, aber auch nicht besonders warm. So, wie man es in Restaurants

ausgeschenkt bekommt, ohne dafür zahlen zu müssen.

Ein Krug Wasser, der stets aufgefüllt, nicht aber berechnet wird, gehört heute zum guten Ton in jedem Restaurant.

»Sehr gut! Das bedeutet also, dass wir keinesfalls dürsten müssen!«, stelle ich fest, nachdem ich den Krug wieder abgestellt habe.

»So ist es!« Cassandra nimmt Milou ihren Stab ab. »Der gehört mir. Aber ich bin sicher, du wirst schon bald einen eigenen Stab finden!«

Sie blickt mich an. »Bereit, wenn Ihr es seid!«

Kapitel 2

Der Ritt

Blutwald, 3Ä398

»Dies ist der Blutwald!«, sagt Cassandra, nachdem wir die Waldgrenze hinter uns gelassen haben und nun einem Weg folgen, der sich schmal und gewunden zwischen den Bäumen hindurchschlängelt.

»Lauschiger Name!«, murmele ich ironisch.

»Seinen Namen erhielt er, als sich Menschen und Magier mit den Goblins der Region eine wilde Schlacht um die Tiefenwald-Quelle lieferten. Am Ende wurden die Goblins geschlagen und aus dem Wald vertrieben. Das war im Jahr 2Ä977! Nur zehn Jahre später kehrten sie im Rahmen der allgemeinen Unruhen zurück; seither leben sie wieder im Blutwald!«

»Werden sie uns angreifen?«

»Nein! Seit 3Ä100 gilt ein universeller Frieden zwischen allen fühlenden und denkenden Wesen. Die Goblins sind geschickte Handwerker!« Sie zieht ihr Schwert und reicht es mir. »Dies ist eine Goblin-Klinge! Sie erwies mir gute Dienste!«

Mein Wissen über Schwertschmiedekunst ist nicht groß. Dennoch erkenne ich sofort, dass *dies* eine wunderbare Arbeit ist.

»Werden wir Goblins sehen?«, stelle ich gleich die nächste Frage, nachdem ich die Waffe retourniert habe.

»Unser erstes Ziel ist eine Goblin-Siedlung; dort werden wir rasten und ein Mahl einnehmen.«

Mein Blick gleitet in die Runde. Hin und wieder glaube ich, Augen im Unterholz zu sehen. Augen, die uns mustern, abschätzen ...

Warten ...

Aber worauf?

Schweigend reiten wir durch den Wald. Gefahren erwarten mich auf dieser Reise, aber noch ist alles ausgesprochen friedlich.

Kann es mit einer Magierin überhaupt gefährlich werden? Sie könnte sich vielleicht in einen Drachen verwandeln und unsere Feinde mit Feuer in die Flucht schlagen! Und wo waren die Magier eigentlich, als wir den Islam in die Knie gezwungen haben?

Ich blicke Cassandra fragend an.

»Was?«

»Welche Zauber beherrscht du? Kannst du mir in einem Kampf zur Seite stehen?«

»Ich beherrsche so ziemlich alle Zauber – die einen etwas besser, die anderen etwas schlechter. Und ja – in einem Kampf werde ich dir beistehen; mit Stab und Schwert!«

»Das ist gut zu wissen!«

Wieder schweigen wir; so lange, bis Cassandra zu meinem Erstaunen ein Lied anstimmt.

*Wenn die Göttin uns zum Kampfe ruft,
Und Blut wird reich vergossen,
Wenn wir der Banshee Seelen schicken,
Klirrt Stahl ganz unverdrossen!
Zum Kampf,
Zum Kampf,
Wir zieh'n
Wir zieh'n
Wenn Angst flieht aus des Kämpfers Herz,
Und Mordlust ziehet ein,
Wenn Schmerzen haben keine Macht,
Bricht unter Hieben das Gebein!
Zum Kampf,
Zum Kampf,
Wir zieh'n
Wir zieh'n
Wenn Sieg nach großem Kampf schmeckt süß,
Und Met fließet in Strömen.
Wenn Schweine auf dem Spieß sich dreh'n
Verklingt das laute Stöhnen!
Zum Kampf,
Zum Kampf,
Wir zieh'n
Wir zieh'n*

Cassandra blickt mich abwartend an.

»Hübsch!«, bescheinige ich ihr daher – und singe, was wir

einst sangen.

*Keine Angst, kein Zaudern
Wenn der Feind in Scharen naht
Die Waffen rasch zur Hand!
Auch wenn wir heute geh'n
Und diese Welt verlassen,
Stecken wir die Welt in Brand!
Entfesselt nun den Hund,
Der Krieg uns in die Ohren kläfft,
Und jault voll Tatendrang,
Lasst Bomben regnen,
Über unsre Feinde Häupter,
Verrätern gebt den Strang!*

Das Lied hat kaum meine Lippen verlassen, als sich meine Sicht verschiebt und ich mich auf der Laderampe eines Transporters sehe, die Waffe ein letztes Mal überprüfend.

»Was auch immer kommt«, rufe ich meinen Leuten zu, »wir werden nicht weichen. Es gibt niemanden, der uns widerstehen kann!«

Anschließend greife ich nach meinem Getränk und nehme einen Schluck.

Es sind die Kälte und der Geschmack des Wassers, die den Flashback beenden. Im Krieg tranken wir spezielle Energy-Drinks, die unsere Aufmerksamkeit schärften und den Körper – angeblich – nicht belasteten.

Sie schmeckten süß und fruchtig, ganz anders als das klare Wasser, das ich nun schmecke.

Cassandra schaut mich neugierig an. »Diese Aufforderung – sie galt nicht mir, nicht wahr? Du warst in Gedan-

ken verloren, oder?«

»Ein Flashback!«, gebe ich zu. »Hin und wieder überkommt er mich. Ein Überbleibsel des Krieges!«

»Offenbar war es ein großer Krieg!«

»Der größte, den die Menschheit in unserer Welt austrug. Und ich glaubte, mich melden und meinen Teil leisten zu müssen. Wir – meine Einheit und ich – waren in jeder Schlacht siegreich. Ich sah Leiber unter Druckluft-Bomben platzen wie Ballons und ich brachte den Tod tausendfach!«

Cassandras Augen glitzern. »Eine solche Schlacht ersehne ich seit Jahren! Blut, das aus Wunden sprüht, die Schreie der Verwundeten und am Ende das süße Gefühl, einen Gegner niedergeworfen zu haben!«

»In der Vorstellung ist man stets jener, der siegreich vom Felde geht. Aber auch, wenn wir siegten, hörte man auch *meine* Schreie, denn ich wurde mehr als einmal verwundet. In diesen Minuten zwischen Leben und Tod, wenn man das Wimmern der Banshee hört, verliert sich jede Romantik!«

»Du hast sehr viel mehr erlebt und gesehen, als jeder andere, den ich führte. Ich hoffe, wir können Seite an Seite einen Kampf ausfechten.«

Ich könnte auf Kämpfe verzichten, denn davon hatte ich genug. Doch dies behalte ich für mich.

Meine Hoffnung, ganz ohne Kampf auszukommen, währt nicht lange. Wir haben gerade eine Lichtung samt kleinem Wasserlauf passiert, als aus dem Unterholz vier Männer hervorbrechen, die einerseits menschlich, andererseits aber

auch ... animalisch wirken. Es sind jedoch keine *Werwölfe*, wie man sie aus Filmen kennt, sondern eben Männer mit Bulldoggen-Gesicht, fleischigen Händen und kalt dreinblickenden Augen.

Bewaffnet sind sie mit groben Schwertern, die den Namen kaum verdienen.

»Du meine Güte«, entfährt es mir, »was sind denn das für welche?«

»Hast du ein Problem mit uns?«, ruft einer der Hundegesichtigen. Seine Stimme klingt kehlig; gerade so, wie man es von einem Hund erwarten würde.

»Ich habe noch nicht oft Typen wie euch gesehen!«, erwidere ich ehrlich. »War Mama oder Papa ein Hund?«

Cassandra blickt mich an und ich sehe in ihren Zügen widerstreitende Emotionen. Einerseits würde sie gerne laut lachen, andererseits fürchtet sie wohl, dass ich etwas nicht richtig verstehe.

Was auch der Fall ist.

Die Männer vor uns brechen derweil in Geheule aus. Einer brüllt, dass dies eine schwere Beleidigung war und wir es bereuen würden! *Gerade so, als ob sie uns nicht ohnehin hätten angreifen wollen!*

Wir können gerade noch von unseren Pferden gleiten und dabei die Schwerter ziehen, als der Kampf auch schon beginnt.

Wirklich lange dauert er nicht. Die Hundsköpfe sind derart in Rage, dass sie wild auf uns einprügeln. Zudem wirken ihre Schwerter eher, als könne man mit ihnen wunderbar eine Wiese mähen, nicht aber Köpfe abschlagen.

Metall klirrt auf Metall, ehe Schreie durch den Wald hallen und Blut aus Leibern spritzt. Auch mich treffen die di-

cken, schweren Tropfen, benetzen meine Lippen und die Hände.

Dann, so schnell, wie der Spuk begann, endet er auch schon wieder. Nur einer der Hundsköpfe lebt noch, ist aber schwer verletzt. Seine Schwerthand wurde vom Leib getrennt, ein weiterer Hieb schlitzte die Kleidung und auch den Körper darunter auf. Mit der noch gesunden Hand hält er seine Organe im Körper, dicke Schweißtropfen perlen über seine schwartige Stirn.

»Ihr könntet noch leben!«, lasse ich ihn wissen. »Ihr hättet uns nur ziehen lassen müssen. Dann würdet ihr nun jagen oder tun, was immer ihr so tut!«

Er blickt mich an, während ich das Blut meiner Feinde von den Lippen lecke. Es schmeckt süß; süßer als das von Menschen. Es wird mir bewusst und mir wird klar, wie absonderlich dieser Gedanke doch ist. Und dennoch – kämpft man Mann gegen Mann mit Messern oder – wie es einmal vorkam – mit einer Eisenstange, spritzt einem das Blut ins Gesicht. Hat man es auf den Lippen, gelangt es in den Mund ...

Beim ersten Mal war ich so angewidert, dass ich mich fast übergeben hätte. Später jedoch assoziierte mein Unterbewusstsein das Aroma mit dem Geschmack des Siegs!

Zurück zu meinem Gegner.

Er liegt noch immer vor mir, sein Blick ist klar, doch schon sehe ich den Schatten des Todes in seinen Augen. Wie so oft ...

»Möge dich die Banshee in die Anderswelt führen«, sage ich leise – dann ramme ich ihm das Schwert durch das Auge in den Kopf.

Kurz zucken seine Glieder, aber dies sind nur Reflexe.

Der Tod, er kam unverzüglich.

»Ein guter Kampf!«, lobt Cassandra. »Ich bin beeindruckt; sehr viel besser, als ich es bei all den anderen Schützlingen erlebte.«

»Diese ... Hundsköpfe - was sind das für welche?«, möchte ich wissen,

»Schergen eines Magiers, der sie schon vor sehr langer Zeit schuf. Damals dienten sie allein ihm und seinem Heer, inzwischen aber haben sie sich über das Land verteilt. Manche führen in Dörfern und Städten ein ordentliches Leben, andere marodieren. Wie andere Spezies auch!«

Sie schaut mich prüfend an. »War es Taktik, sie so aus der Fassung zu bringen?«

»Ein wenig!«, gebe ich zu. »Hat ja ganz gut funktioniert, nicht wahr?«

Die Magierin lacht. »Oh ja, das hat es!«

Die Siedlung ist sehr viel mehr als das, denn vor uns öffnet sich eine Stadt samt Tor, Gassen und Häusern. Selbst die runden, goldfarbenen Kuppeln eines großen Gebäudes kann ich in der Ferne erkennen.

Ein Tempel, wie Cassandra sagt, denn auch die Goblins beten zu den keltischen Gottheiten.

»Die Stadt ist in den letzten Jahren angewachsen«, sinniert meine Begleiterin, während wir das Tor hinter uns lassen. »Die letzten Male nahmen wir einen anderen Weg, da die Suchenden bereits während des Ritts geprüft wurden. Bei dir ist das offenbar nicht nötig.«

»Seltsam ...« Ich lasse meinen Blick schweifen und sehe

viele Wesen, die mit fransigen Hosen und Hemden bekleidet die Stadt bevölkern. Sie verhalten sich in jeder Beziehung menschlich, sind jedoch kleinwüchsig, schlank und flink. Zudem besitzen sie braune, ledrige Haut, dunkle Augen und nur vier Finger pro Hand.

Einer von ihnen bleibt stehen, als er uns sieht. »Cassandra!«, ruft er. »Lange nicht gesehen! Was macht die magische Kunst?«

»Wächst und gedeiht!«, erwidert meine Führerin, während sie mich mit einer Geste auffordert, aus dem Sattel zu steigen. »Dies ist Kobb, der beste Schmied diesseits des Finster-Gebirges. Bei ihm lassen wir die Pferde, damit auch sie rasten können.«

Der Goblin deutet eine Verneigung an, eh er nach den Zügeln greift. »Ich finde euch im Hunk's Inn?«

»Ist der Met so gut wie einst?«

Kobb nickt.

»Dann findest du uns dort!« Damit bedeutet mir Cassandra, ihr zu folgen. »Pferde«, so erklärt sie dabei, »sind in der Stadt nicht gerne gesehen. Zwar gibt es kein offizielles Verbot, aber auch ungeschriebene Regeln wollen beachtet werden!«

»So ist es!« Mein Blick gleitet in die Runde. Ich sehe Kirchner und Radmacher, Waffenschmiede und Gewandschneider. Auch Rüstungsmacher, Schild-Händler und ein Laden für *Tand* befinden sich nicht weit entfernt.

Die Läden umgeben einen Marktplatz, an dessen Nordseite der Tempel in die Höhe wächst. Auf dem Markt werden Lebensmittel aller Art angeboten; Gemüse, aber auch Fleisch und Fisch sowie Teigwaren. Kartoffeln hingegen kann ich nicht entdecken.

Manche Händler verkaufen Wein und Met, andere *sauberes Wasser* – offenbar ein Mangel, wenn man dafür auf dem Markt Geld bezahlt.

Bauern hingegen bieten Milch, Eier und daraus zubereitete Produkte an. Es ist, als sei das Mittelalter meiner Welt vor meinen Augen lebendig geworden – ohne den Gestank, den unser Mittelalter verströmte, denn weder wird Unrat aus dem Fenster gekippt, noch fließt er im Graben neben der Straße dahin.

»Worüber sinnst du nach?«, fragt Cassandra.

»Über die Reinlichkeit der Straßen!«, erwidere ich.

»Sie war noch vor zehn Jahren ein Problem. Im Sommer war der Gestank unerträglich! Dann kamen wir Zauberer zusammen und schufen tief unter der Erde Kanäle für Abwasser und Notdurft. Zudem verpflichteten die Oberen ihre Bürger, auf Sauberkeit zu achten. Damit verschwanden Gestank und Ratten aus der Stadt.«

Sie lächelt. »Dies betrifft nicht nur diese eine Stadt, sondern alle im Land. Wir waren ein Jahr auf Reisen, um den Plan umzusetzen. Wohin wir auch kamen, man empfing uns begeistert. Am Ende entlohnte uns der Hochkönig sehr großzügig!«

»Ein gutes Werk!«, erwidere ich, während wir bereits Hunk's Inn betreten.

Der Pub ist groß; sehr viel größer, als ich erwartet hätte. In einem einzigen, großen Gasträum stehen Tische und Bänke mal an den Wänden, mal mitten im Saal. In dessen Mitte erhebt sich, kreisrund die Theke. Die nördliche Wand wird zudem von einer riesigen Feuerstelle dominiert. Ein Goblin dreht Fleisch an einem Spieß, daneben hängen Töpfe mit Eintopf und Gemüse. Auf einem Blech wird Brot ge-

backen.

Der Duft von würzigem Essen, aber auch von Met und – leider – den Ausdünstungen der Gäste erfüllt den Raum.

Hinzu kommt brennendes Öl. Durch die Fenster fällt nur wenig Licht, sodass auch am Tage Öl-Laternen brennen.

Ich folge Cassandra zu einem Ecktisch und nehme dort Platz. Wir können den Raum im Blick behalten, ohne selbst allzu prominent zu sitzen; das gefällt mir!

Ein weiblicher Goblin eilt herbei, kaum dass wir sitzen.
»Met oder Cerves?«

»Met!«, ruft Cassandra, ohne mich zu fragen. Aber ehrlich, da Cerves vermutlich die lokale Variante des Cervisias ist, also des frühen Gerstentrunks, bin ich mit der Wahl durchaus einverstanden.

»Essen?«, fragt die Kellnerin weiter.

»Von allem!«, erwidert Cassandra. Erneut legt sie keinen Wert auf meine Meinung.

»Kommt!« Damit geht die Goblin-Frau weg.

»Ich hoffe, du magst Honigwein!« Cassandra lächelt.
»Das Cerves ist derart herb ...« Sie schenkt mir einen fragenden Blick. »Du ... weißt nicht, was Cerves ist, oder?«

»Gerstentrunk?«

Sie nickt. »Erstaunlich, dass du es weißt!« Ein Lächeln überzieht ihr Gesicht. »Es ist eine Freude, dich zu begleiten!«

Während wir auf das Essen warten, blickt sie sich um.
»Ich komme seit vielen Jahren hierher. Obwohl die Stadt wächst und gedeiht, ändert sich hier wenig.«

»Solange das Gute bleibt und sich nur das Schlechte ändert, ist es gut!« Ich lehne mich zurück, um die Szene auf mich wirken zu lassen.

Das alles ist so *bizarr*, so abseits von allem, was ich je erlebt habe! Es ist, als habe man mich in ein Werk von Tolkien gesteckt. Kämen ein paar Hobbits hinein, ich würde mich nicht wundern!

Doch nicht das kleine Volk betritt das Hunk's Inn, sondern ein alter Mann in blauem Gewand. Auf seinem Kopf sitzt ein spitzer Hut, in Händen hält er einen langen Stab.

Gandalf?

Cassandra stößt einen erfreuten Ruf aus und winkt den Alten an unseren Tisch. Als er näher kommt, sehe ich das schlohweiße Haar unter dem Hut, die buschigen Augenbrauen und die Altersflecke, die seine Haut überziehen.

Kurz darauf sitzt der Alte an unserem Tisch.

»Denise, dies ist Marlan, Mitglied im Rat der Magier und mein persönlicher Lehrmeister! Er unterrichtete mich zehn Jahre in den hohen Künsten der Magie!« Sie schenkt dem Mann ein wahres Lächeln. »Er lehrte mich all das, was ich wissen muss!«

»Du warst du beste Schülerin, die ich je hatte!«, erwidert der Alte ein wenig gerührt.

Cassandra lacht. »Ich war bisher deine *einzig*e Schülerin!«

Sie blickt wieder zu mir. »Marlan ist sehr wählerisch! Ich musste sieben Prüfungen bestehen, erst dann nahm er mich auf. Jeder andere scheiterte bisher daran!«

»Ich unterrichte nur die Besten!« Marlan legt den Hut ab, nickt nur, als ihn die Goblin-Kellnerin nach Met und Speisen fragt, und blickt schließlich zu meiner Begleiterin. »Ihr seid auf dem Weg zum Kloster?«

»So ist es!«, bestätigt Cassandra. »Denise hier wurde auf die Quest gesandt. Bisher erweist sie sich als höchst geschickt mit dem Schwert. Sie ist eine Kriegerin, die in ihrer

Welt etliche Kriege ausfocht.«

Marlan blickt mich sekundenlang an. »Denise Mulligan aus dem Hause der Mulligan?«

Nicht nur ich bin verblüfft, sondern auch Cassandra.

»Woher ... weißt du das?«, frage ich vorsichtig.

»Ich erhielt eine Nachricht! Offenbar sprach die Göttin zur Herrin vom Fall. Sie ... hat eine Aufgabe für dich - in deiner Welt!«

»Die Göttin?«, wundere ich mich. »Ich befinde mich auf dieser Reise, um am Ende ...«

»Ich weiß, warum du die Reise unternimmst! Auch, wenn ich es nicht gutheiße, denn manches sollte nicht erlöst werden! Doch offenbar ist das, was die Göttin von dir erbittet, sehr viel wichtiger als eine Reise zum Kloster!«

Ich spüre Widerwille in mir. »Dort wartet der nächste Fingerzeig!«

»Auch das ist mir bekannt!« Der Alte lächelt. »Du *kannst* deine Reise fortsetzen! Du wurdest auf diese Quest geschickt, es ist dein Recht! Oder aber, du erfüllst deiner Göttin diese Bitte und setzt später an, wo du nun unterbrichst!«

Gerne würde ich sagen, dass die Göttin jemand anderen um diesen Gefallen bitten soll, lasse es aber. Sie ist meine Göttin, ohne ihr Eingreifen läge ich nun in einem kalten Grab. Wenn sie mich um einen Gefallen bittet, dann erfülle ich ihn ihr! »Also schön - ich höre!«

»Du möchtest wissen, worum es geht?«, versichert sich der Magier.

Ich nicke.

»Das weiß ich nicht!«, gibt er zu. »Auch die Herrin vom Fall weiß es nicht! Ich habe lediglich eine Rolle erhalten, die

dich und deine Freunde stehenden Fußes in deine Welt transportiert!«

»Ich breche gleich morgen früh auf!«, lasse ich den Alten wissen. »Vermutlich müssen wir zu jenem Haus zurück, in dem die Reise begann?«

Marlan lacht leise. »Du setzt wenig Vertrauen in unsere Magie. Die Magie der Rolle erfasst alle, die von ihr erfasst werden sollen – ganz egal, wo sie sich gerade aufhalten! Selbst am Ende der Welt würde sie der Zauber erreichen!«

Damit reicht er mir die Rolle. »Öffne sie und lies die Worte, schon wird die Magie aktiviert!«

Kapitel 3

Wieder im Hier und Jetzt

London, 8. August

»Wo ist Sonya?«, wundert sich Milou. Dabei blickt sie sich suchend um. »Ich dachte, wir würden *alle* hierher zurückkehren?«

Wir stehen in meiner Wohnung – jene Wohnung, die wir verließen, um in Stonehenge ein Ritual durchzuführen.

So viel ist seither geschehen.

Die Verletzungen, das Ritual und mein Ausflug in diese bizarre Welt ...

Und was ist mit Milou? Hatte sie nicht ... Magie ... gewirkt?

Ich blicke meine Freundin an. »Sonya ... hat uns verlassen! Ich bat die Göttin, ihre ... Liebe zu mir zu brechen. Ich möchte, dass sie ihr Glück findet! Sie liebte einen Nymph

und ich möchte, dass sie hierfür frei ist. Frei, ihren Weg zu gehen!«

Milou blickt mich an. »Du bist eine erstaunliche Frau! Ich konnte spüren, dass du ihre Gefühle entgegen jeder Vernunft erwidertest. Und doch ...«

»Gerade deswegen! Ich bin nicht egoistisch genug, um ihr das wahre, echte Glück vorzuenthalten.«

Damit gehe ich in mein Zimmer, um mich umzuziehen. Noch immer trage ich die Kleidung und Waffen, welche ich in Hunk's Inn trug.

Der Aufbruch, er kam nach einer ruhigen Nacht.

Ich verabschiedete mich von meiner Begleiterin, öffnete die Rolle und aktivierte den Zauber. Nur Sekunden später befand ich mich in der Hütte, in der Milou und Sonya auf mich gewartet hatten. Ich rief ihnen zu, dass es nach Hause ging, während uns alle der Zauber erfasste und durch Zeit und Raum riss.

Und dort, in der Schwärze des Nichts zwischen den Welten, hörte ich die Stimme der Göttin. Sie zeigte sich erfreut von meiner Entscheidung, ihrer Bitte zu folgen, noch erfreuter jedoch von meiner Bitte, Sonya freizugeben.

So kam es, dass nur Milou und ich in mein Heim gelangten, Sonya jedoch dort landete, woher sie eben kam – mit frischer Liebe für ihren Nymphen im Herzen und ohne eine Spur von Gefühl für mich.

So zumindest hoffe ich!

Sekundenlang bleibt Milou im Gang stehen, dann folgt sie mir. »Möchtest du mir nun verraten, was schiefgegangen ist? Wieso hast du deine Reise zu diesem Kloster aufgegeben?«

»Ich habe nichts *aufgegeben*«, erwidere ich lächelnd, »und

es ging auch nichts schief. Die ... Göttin bat mich, meine Quest zu unterbrechen und in dieser Welt einen Auftrag zu erfüllen. Anschließend erhalte ich jenen Hinweis, den das Kloster für mich bereitgehalten hätte.«

»Sonderbar! Und ... das hat dir die Göttin gesagt?«

»Ein Magier sagte es mir. Ich sprach jedoch mit der Göttin, während wir hierher reisten! Sie ... dankte mir und bei dieser Gelegenheit gab ich Sonya frei!« Ich nehme aus dem Schrank frische Wäsche, dann gehe ich zum Bad. »Und ehe du fragst – *nein*, ich weiß *nicht*, worum es bei der Sache geht!«

»Ich verstehe!« Sie klingt ... nachdenklich und niedergeschlagen. Daher halte ich inne, lächle und deute auf den Wäschehaufen, den ich hinterlassen habe. »Cassandra gab mir ein kleines Geschenk für dich mit. Nun ja, eigentlich sind es *zwei* Geschenke. Du findest sie in der kleinen Ledertasche!«

Rasch öffnet sie die Tasche und stößt einen erstaunten Ruf aus. Denn in ihr findet sie einen alten, aber hübsch geschnitzten und verzierten Magier-Stab sowie ein Bündel mit eng beschriebenen Blättern. Auf ihnen stehen gut 250 Zaubersprüche.

»Sie sagte, dies sei einer ihrer Ersatz-Stäbe. Sie würde ihn dir gerne überlassen! Zudem schrieb sie dir die wichtigsten Zauber für die vier großen Lebenslagen auf!«

»Vier große Lebenslagen?«, wundert sich Milou. »Was meinst du damit?«

Lachend stelle ich mich unter die Dusche. »Essen und Trinken, Lieben, Kämpfen und Erkrankungen!« Mein Haar und auch meine Haut freuen sich auf edelste Pflegeprodukte von NAC. Nichts pflegt meinen Körper besser als *New*

Arden Cosmetics! Daher habe ich die komplette Serie dieser Marke.

Während ich mich dusche, höre ich Milou die verschiedenen Zauber ausprobieren. Klappt es, freut sie sich wie ein Kind.

Schließlich, als ich gerade die Dusche verlasse, betritt auch sie das Bad und blickt mich aus funkelnden Augen an. »Es funktioniert«, wispert sie. »Ich bin wirklich ...«

»... Alicia Blackraven«, erwidere ich grinsend in Anspielung auf die bekannteste Fantasy-Serie unserer Zeit. In ihr erfährt die Titelheldin, dass sie eine Magierin ist, und erlebt Abenteuer in fremden Welten. Anschließend blicke ich sie ernst an und greife nach ihrer Hand. »Ich ... muss mich aus tiefstem Herzen bei dir entschuldigen!«

»Warum in aller Welt denn das?«, ruft sie erstaunt.

»Wegen meiner anmaßenden Arroganz. So oft sagte ich dir, dass wir ohne Fluch auskommen und dass du deinen Aberglauben ablegen musst. Dabei hattest du recht, ich hingehen lag völlig falsch! Ich hatte kein Recht, mich über dich zu erheben!«

Sie winkt lachend ab, aber ich sehe ihr an, dass meine Worte einen Nerv getroffen haben und ankommen. All die Jahre musste sie ihre Ängste und Glaubensgrundsätze unterdrücken, wieder und wieder forderte ich von ihr, rational zu denken.

Nun weiß ich, wie falsch das war. Die Welt, sie ist völlig anders, als es uns Wissenschaftler und Gelehrte erzählen wollen.

Milou greift nach meiner Hand. »Ich zürne dir nicht!«, sagt sie leise. »Wirklich - du bist ein Kind dieser Zeit. *Und* du hast in einem Krieg gekämpft, in dem Religion ein wich-

tiger Baustein war! Kein Wunder, dass du am Ende genug davon hattest. Bis du Kendra trafst!«

»Bis ich Kendra traf ...« Noch immer ist die Druidin in meinen Gedanken präsent; präsenter als jede Frau, die ich jemals traf. Und doch beginne ich tief im Innern zu begreifen, dass wir – trotz der Liebe, die ich für sie empfinde – keine gemeinsame Zukunft haben werden. Ich befreie sie, löse ihren Bann und vielleicht werden wir die eine oder andere Nacht teilen. Aber sie wird nicht in dieser Welt leben, und wenn doch, dann auf ganz andere Weise als ich.

Du bist ein Kind dieser Zeit.

Milous Worte sind es, die mich dies vollends begreifen lassen. Kendra, sie wird stets die große Liebe sein, jene Frau, für die ich mein Leben gab. Aber eine gemeinsame Zukunft sehe ich nun, in diesem Moment, nicht!

Eine Erkenntnis, die Schmerz bringt, gleichzeitig aber auch auf eigenartige Weise ›befreit‹, obgleich ich kein Gefangener meiner Gedanken und Gefühle war.

Oder doch?

Vor Sonya schien es, als sei Kendra die einzige Frau auf dieser oder in jeder anderen Welt, die mein Leben künftig berühren dürfte.

Doch Sonya änderte dies und nun, da ich sie freigab, bin ich auch bereit, Kendra in ihr Leben zu entlassen ... so ich jemals den Bann breche!

»Wann ziehst du um?«, unterbricht Milou meine Gedanken, während sie einen Blick in die Runde wirft.

»Laut Hausverwaltung ist das Penthouse in zwei Monaten bereit; sie wollen noch ein paar Dinge erneuern.«

Ich blicke sie sekundenlang an. »Du hättest wohl keine Lust, ebenfalls dort einzuziehen?«

»Ins Penthouse?«, ruft sie. »Aber ... was ist mit Kendra?«

»Sie ist eine Druidin. Ich glaube nicht, dass sie nach London zieht und mit mir in einem Penthouse lebt. Sie ... wird vermutlich ein gänzlich anderes Leben führen!«

»Du ... wirst sie retten, dann aber ...« Milou begreift.

Ich nicke.

»Natürlich habe ich Lust, mit dir in dieses Penthouse zu ziehen!« Milou umarmt mich. »Das wird wunderbar!«

Milou ist meine älteste und wichtigste Freundin. Wir teilten uns bereits mehrfach eine Wohnung – es begann während des Studiums, dann kurz vor dem Krieg und auch kurz *nach* dem Krieg, als ich nach Hause kam und Hilfe brauchte.

»Vielleicht ...« Ich werde unterbrochen, denn jemand klingelt an der Tür.

Milou öffnet; ich höre eine junge Männerstimme, dann kehrt meine Freundin alleine zurück. »Eine Einladung«, stellt sie fest.

»Eine Einladung?«, frage ich erstaunt. »Und *wer* lädt uns ein?«

»Das British Museum. Sie eröffnen am Wochenende eine Ausstellung zum Thema *Keltische Glaubenswelten in Großbritannien*.«

Sie schenkt mir einen schmutzigen Blick. »Nun hör dir das an!« Sie liest vor:

Da der Vortragende ausfiel, laden wir Sie ein, den Vortrag zu halten. Das Thema sollte zur Ausstellung passen; Sie können diese gerne vorab besuchen! Die Dauer des Vortrags sollte 25 Minuten nicht überschreiten, abgerechnet wird nach dem Standard-Honorar für Wissenschaftler! Bei Interesse sagen Sie kurzfristig zu.

Wir freuen uns auf Ihren Vortrag!

»Was stört dich daran?«, wundere ich mich. »Das ist doch nett von ihnen!«

»Nett? Du bist deren Ersatz! Der Notnagel!«

»Sie haben fest angestellte Wissenschaftler«, lasse ich sie wissen. »Sie engagieren eigentlich niemanden, der nicht bei ihnen unter Vertrag steht. Daher *ist* es nett, dass sie auf mich zukommen, nicht auf einen anderen ihrer Mitarbeiter!«

»Deine Auszeichnungen werden eine Rolle spielen«, mutmaßt Milou. »Nun, immerhin wollen sie dir etwas zahlen!«

»Ich werde ihnen zusagen!« Damit lasse ich meinen eServ die auf dem Schreiben angegebene Nummer wählen.

Kurz darauf spreche ich mit einer Mitarbeiterin des Museums und mache einen Termin, um mir die Ausstellung anzuschauen. Es ist stets gut, sich auf einige Stücke zu beziehen, dann können die Besucher das Gehörte mit dem Gesehenen verbinden.

»Du begleitest mich?«, frage ich Milou, die sich den Magierstab und die Sammlung diverser Sprüche vorgenommen hat.

»Wenn du möchtest!«

»Natürlich möchte ich! Zumal ...«

Ich halte inne und höre auf die innere Stimme, die mich schon so oft vor einer Gefahr warnte.

»Zumal?«, hakt Milou nach.

»Zumal ich das Gefühl habe, dass es genau das ist, was die Göttin von mir will. Diese Ausstellung ... darum geht es!«

»Dann sollte ich ein paar Zauber lernen, die uns helfen!«, schlägt Milou vor. Sie wirkt ernst, nicht humorig.

»Ich würde mich freuen!«, erwidere ich darum und entlocke ihr so ein Lächeln.

Kapitel 4

Was im Museum geschah!

London, 9. August

»Wir freuen uns sehr, dass du unsere Einladung angenommen hast!« Charleen Carter schenkt mir ein warmes Lächeln. »Wenn dein Vortrag die Zustimmung des Direktoriums trifft, nehmen wir dich unter Vertrag. Ich habe schon mit meinen Vorgesetzten darüber gesprochen!«

»Das ist sehr nett!«, erwidere ich überrascht.

Charleen Carter und ich – das hat Historie.

Wir studierten gemeinsam, liebten uns vom dritten bis sechsten Semester und anschließend hasste sie mich vom sechsten bis achten Semester.

Am Ende herrschte Schweigen; ich kontaktierte sie nicht, sie mich nicht! Womit ich ihren Zorn auf mich zog, ich weiß es bis heute nicht! Nur, dass sie mich eines Tages aus dem Zimmer aussperrte, meine Sachen bereits vor der Tür auf mich warteten und ich sie im Innern schluchzen hörte.

Jeder Versuch, mit ihr zu sprechen, endete wahlweise vor verschlossener Tür oder vor dreien ihrer Freundinnen, die sie vor mir abschotteten.

Dann kam der Krieg und Charleen wurde höchst unwichtig, denn plötzlich begriff ich, was *echte* Probleme sind.

Solche, die in Form von Scharfschützen oder Bomben zu

dir kommen, wenn du am wenigsten damit rechnest!

Sie nun derart freundlich zu erleben, nachdem wir jahrelang keinen Kontakt hatten und das letzte Wort, das ich von ihr hörte, ein »du blöde Missgeburt einer läufigen Hure« war, erstaunt mich doch. Hätte ich gewusst, dass sie inzwischen für das Museum arbeitet und dann auch noch für diese Ausstellung zuständig ist, ich hätte wohl abgesehen.

Gut, dass ich es nicht wusste!

Charleen blickt mich an und ahnt wohl, was mir just in diesem Moment durch den Kopf geht. »Ich weiß, dass wir zuletzt nicht ... sehr freundlich miteinander umgingen«, sagt sie leise. »Es ist viel Zeit vergangen, und ich ... vergeb dir!«

Ich neige den Kopf zur Seite. »Das ist sehr nett von dir, Charlie. Aber ich habe bis heute nicht verstanden, was du mir vorwirfst oder ... vergeben hast!«

Sie blickt mich an und ich sehe Zorn in ihren Augen blitzen. »Bitte, lass es einfach gut sein! Ich habe dir verziehen, aber ...« Sie hält inne, denn etwas in meinem Gesichtsausdruck muss ihr sagen, dass ich es wirklich nicht weiß. »Also gut, klären wir es! Ich habe an jenem Tag, als ich dich rauswarf, erfahren, dass du seit drei Wochen mit Lea Carlson *rummachst*.«

»Mit Lea Carlson?«, frage ich verblüfft. »Ich? Mit ... Lea Carlson? Charlie, Lea Carlson baggerte mich an, seit sie merkte, wie ich ticke. Ich ließ sie abblitzen, seit sie mir den ersten Liebesbrief schrieb. Ich habe sie niemals – niemals in meinem Leben – auch nur berührt! Geschweige denn hätte ich mit ihr *rumgemacht*. Ich sagte ihr mehr als deutlich, dass ich nur eine Person liebe ... Charleen Carter!«

Ich schüttelte den Kopf. »Nach dem Bruch versuchte sie es erneut, doch ich hatte die Hoffnung nicht aufgegeben, irgendwann herauszufinden, was in aller Welt los war. Daher ließ ich sie auch dann abblitzen. Am Ende verliebte sie sich in unsere Sportlehrerin, beide wurden glücklich!«

Charleen starrt mich an. Sie muss spüren, dass ich es völlig ernst meine. Dass dies keine Schutzbehauptung ist.

»Lea kam an diesem Tag zu mir. Sie sagte, sie wolle die Dinge regeln, da du keinen Mut hättest, es mir zu sagen«, wispert sie. »Und ich ... Ich glaubte es!«

»Schade!«, erwidere ich seufzend. »Hättest du mir die Chance gegeben, mit dir zu sprechen ...«

Ich sehe, dass ihre Augen feucht werden. Sie wendet sich rasch ab, während Milou die Augen verdreht. Ich weiß genau, was meine Freundin denkt. *Die blöde Kuh hat verdient, was sie bekam, sie soll nun nicht flennen! Wer dich rauswirft, ohne mit dir zu sprechen, ist ohnehin zu doof für dich!*

Das Problem ist, dass ich Charleen auch dann noch liebte, als sie mich eine Missgeburt nannte.

Und das war nicht der schlimmste Ausdruck, den sie für mich gebrauchte.

Selbst jetzt spüre ich Reste dieser Liebe in mir. Charleen unglücklich zu sehen war mir schon immer zuwider. Ich wollte stets, dass es ihr gut geht; das war mir wichtiger als alles andere. Für sie log ich während des Studiums, um sie aus Ärger rauszuhalten, ich ließ sie meine Arbeiten abschreiben und schlug einen Typen zusammen, der seine Hände nicht bei sich behalten konnte.

Besagter Junge trat später der Armee bei und gehörte zu meiner Truppe, ich verließ mich blind auf ihn und er sich blind auf mich! *Soviel also dazu.*

Charleen nun leise weinen zu hören, berührt mein Herz. Ich kann nicht anders, ich muss sie in die Arme nehmen.

Milou sieht aus, als würde sie mich am liebsten schlagen, während ich Charlie an mich ziehe. »Was war, das war«, sagte ich leise.

»Ich habe dich verloren!«, wispert sie, während sie ihren Kopf an meine Schulter drückt. »Ich habe dich verloren, weil *ich* zu dumm war, weil ich auf die falschen Worte einer Anderen reinfiel! All die Jahre hasste ich dich, du hattest diesen Hass nie verdient!«

Nein, hatte ich nicht!

Milou steht links von mir und deutet an, in einen Eimer zu kotzen. Ich hingegen drücke Charleen auch weiterhin an mich. »Ich befinde mich im Moment auf einer gefährvollen ... Quest. Wenn sie vorbei ist, sollten wir uns treffen. Vielleicht ist es noch nicht zu spät, an Altes anzuknüpfen!«

Sie blickt mich aus tränenverschleierten Augen an. »Meinst du? Glaubst du wirklich, dass es für uns noch eine Chance gibt?«

Ich lächle. »Das glaube ich! Sollte sich alles entwickeln, wie ich es hoffe, werde ich schon bald frei sein für Neues. Oder ... Altes!«

Sie haucht mir einen Kuss auf die Lippen. »Ich freue mich darauf!«

Dann aber wendet sie sich ab. »Ich ... gehe mich kurz frisch machen!«

»Wo findest du all diese Frauen?«, fragt Milou, nachdem Charlie außer Hörweite ist. »Mal ernsthaft – entweder, du kommst mit ausbeuterischen, verschlagenen Hexen um die Ecke, oder aber es sind Pflänzchen, die bei jeder sich bietenden Gelegenheit in Tränen ausbrechen und sich an dich

klammern wie die Babyaffen an ihre Mama!«

Sie seufzt. »Von mystischen Wesen, deren Liebe dich das Leben kostet, ganz zu schweigen!«

»Vielleicht liegt das an meiner Art«, mutmaße ich. »Ich war in Charlie verschossen, bevor ich sie wirklich kannte. Zusammen kamen wir, nachdem ich einen Typen verprügelt hatte, der sie wieder und wieder befangerte. An jenem Tag sagte er sehr hässliche Dinge über sie, und während Charlie weinend zusammenbrach, brach ich dem Typ das Nasenbein.«

»Verstehe!« Milou nickt. »Klar – sie hat deine Stärke erlebt ... Schwache Frauen flüchten sich gerne in die Arme eines starken Partners.«

»Eben. So kommt es wohl, dass meine Partnerinnen *nicht* von meiner Art sind. Abgesehen von Kendra, aber das ist ein anderes Thema!«

Ich zögere. »Und eigentlich ... gefällt es mir so ganz gut! Ich bin gerne die Starke, die Beschützende!«

»Der Mann ... sozusagen!«, erwidert Milou grinsend.

»Wenn man so will ...«

Damit kommt die Unterhaltung zum Erliegen, denn wir widmen uns den Ausstellungsstücken ringsum.

»Dieses Schwert ist besonders interessant!«, erklärt Charleen. Sie hat sich wieder im Griff, ein sanftes Lächeln liegt auf ihren Zügen und ihre Augen funkeln, wann immer sie mich anschaut.

Inzwischen hält sie sogar meine Hand und fast fühle ich mich wieder an unser Studium erinnert.

Wie ich schon sagte – sie und ich, das hatte etwas Magisches. *Und ich kenne mich mit magischer Liebe aus!*

Neugierig betrachten Milou und ich ein Schwert, das ohne jeden Zweifel den Insel-Kelten zuzuschreiben ist; die typische Schmiedekunst unterschied sich deutlich von jener, welche die Römer einführten.

Das Spatha ist laut Info-Tafel 150 Zentimeter lang. Sein Griff ist rund und mit Stoff umwickelt, wohl, damit das Schwert nicht aus der Hand glitt. Zudem sieht man leichte Erhebungen und Vertiefungen; es muss sehr gut in der Hand gelegen haben.

Die Parierstange weist an beiden Enden kleine, runde Kugeln auf, eine sehr viel größere Kugel sitzt oben auf dem Griff und schließt diesen ab.

»Gefunden wurde dieses Schwert in Glastonbury. Arbeiter fanden es, als sie die Ruinen eines größeren Gebäudes freilegten.«

»Interessant!« Ich gehe vor dem Schwert in die Hocke, während Milou die Hände *auf* den Deckel der Vitrine legt.

»Ich spüre etwas«, wispert sie mir nach ein paar Sekunden zu. »Dieses Schwert ... es besitzt eine eigene, sehr starke Kraft!«

Erstaunt blicke ich sie an. »Sicher?«

Sie nickt.

»Können wir das Schwert anfassen?«, bitte ich Charlie.
»Oder ist es zu fragil?«

»Fragil?« Sie lacht, während sie den Kasten mit ihrem Schlüssel öffnet. »Das Schwert ist das am besten erhaltene Stück, das wir je sahen! Anfangs dachten wir, es sei eine Replik und einer der Arbeiter wolle sich einen Scherz erlauben.«

»Aber dem war nicht so?«

»Eindeutig nicht! Es steckte in einer Scheide, von der nicht mehr viel übrig war. Wir untersuchten sie und fanden heraus, dass sie im 4. Jahrhundert nach Christus gefertigt wurde. Das Schwert durchleuchteten wir und unterzogen es ebenfalls einer Probe – es ist noch älter!«

»Wie viel älter?«, frage ich erstaunt.

»Wenn es stimmt, was die Ergebnisse sagen, dann wurde dieses Schwert 700 Jahre *vor* Christus in Irland geschmiedet!«

Ich blicke Charlie an. »Das ist unmöglich!«, erwidere ich kategorisch. »Ich würde mich noch dazu hinreißen lassen, dieses Schwert in die späte Latènezeit einzuordnen. Aber ganz sicher ist *das* keine Hallstatt-Waffe! Diese Waffen sahen völlig anders aus! Viel primitiver! Das hier, das ist feinste Wertarbeit! Dazu waren die Menschen der Hallstatt-Zeit niemals in der Lage!«

»Danke für die Vorlesung, Professorin Mulligan!«, witzelt Charlie. »Wir wissen, dass dies eigentlich unmöglich ist! Und doch hat dies der Nano-Molekulare Scan ergeben! Du weißt, dass Messfehler heute ausgeschlossen sind?«

»Ich weiß es. Aber das ergibt dennoch keinen Sinn!«, beharre ich auf meinem Standpunkt. »Schau dir diese Arbeit an!«

Ich deute auf die Klinge. »Eine Gravur! Schau nur, diese Schrift! Es *kann* nicht Hall...« Ich halte inne, denn Charleen starrt das Schwert an.

»Da ... sollte keine Schrift sein«, wisperst sie. »Denise, ich hatte dieses Schwert x-fach in den Händen. Ich bekam es vorgelegt, kaum dass es aus der Erde war. Ich habe es gereinigt, untersucht, holografiert und fotografiert. Ich

schwöre, dass da keine Zeichen waren!«

»Da waren auch keine!« Milou holt ihren eServ hervor. »Ich fotografiere alle Stücke, damit Denise ihren Vortrag vorbereiten kann! Schaut – keine Zeichen!«

Sie zeigt und das Bild des Schwertes, aufgenommen wenige Minuten zuvor.

Die Klinge ist blank und leer!

»Was in aller Welt geht hier vor?«, wispert Charlie. Sie hat Angst und tut, was sie stets tat, wenn sie Angst hatte: Sie stellt sich dicht neben mich und legt eine Hand um meine Hüften, damit ich ihr Halt und Mut spenden kann.

Ganz automatisch tue ich, was *ich* einst tat: Ich lege meinen Arm schützend um ihre Schultern. »Nichts, womit wir nicht fertig würden!«, erwidere ich leise. »Milou sagte, sie würde eine gewisse *Kraft* spüren, die von dem Schwert ausgeht.«

»Eine ... Kraft?« Charleen blickt Milou an. »Was meinen Sie damit?«

»Das, was ich sagte! Dieses Schwert besitzt eine tiefe Magie. Ich kann sie spüren, sie ist für mich wie ... elektrischer Strom!«

»Wir kommen ohne Fluch und Magie aus!«, erklärt Charlie bestimmt. »Auch wenn ich nicht ...«

»Kommen wir nicht«, erwidere ich leise, bevor Milou etwas sagen kann. »Glaub mir, Charlie, ich habe Dinge gesehen und getan, die kannst du dir nicht einmal im Traum vorstellen!«

Etwas in meiner Stimme sagt ihr, dass dies kein Scherz und kein *mystischer Unsinn* ist. Mehr noch, sie scheint zu spüren, dass dies tatsächlich so ist – und drückt sich noch etwas enger an mich. Ich kann spüren, dass sie leicht zit-

tert.

»Also dann ... warum holst du das Schwert nicht aus der Vitrine?«, bitte ich Milou, die mir einen dankbaren Blick schenkt.

Sie streckt die Hand danach aus – und sofort flammen die Zeichen in dunklem Rot auf. Es sind viele auf engem Raum; ein längerer Text in fein geschwungenen Zeichen.

Die Schrift beginnt dicht unter der Parierstange und verläuft in mehreren Reihen über die Klinge, bis sie nach etwa zwei Dritteln der Länge enden.

Charlie stößt einen erschrockenen Schrei aus, während Milou die Hand zurückzieht. »Kann eine der Archäologinnen lesen, was dort steht?«, fragt sie.

»Das sind Zeichen, die ich nicht kenne!«, erwidert Charlie. »Ich habe keine ...«

»Führe meine Hand in der Schlacht, so du mich als würdig erkennst, oh Göttin! Lass mich meine Feinde niederwerfen oder führe mich in die Anderswelt, wenn es dir gefällt. In deinem Namen lebe, streite und sterbe ich, oh Morrigan!«

Charlie schenkt mir einen ironischen Blick. »Oh klar, *das* steht dort!«

»Genau *das* steht dort!«, erwidere ich ernst. »Diese Schrift, sie ist sidhisch! Dieses Schwert wurde in Irland geschmiedet, aber ich wette mit dir, dass kein Hallstatt-Mensch daran beteiligt war, sondern ein ...«

Ich beuge mich vor, lege die Hand auf das Schwert und wieder flammen die Zeichen auf; nun aber grün. Als ich den Griff umfasse, läuft ein Schauer durch meinen Körper.

Worte erfüllen die Luft; wispernd zwar, aber doch verständlich.

»Aléch mo tar! Ách te sowadun, Denise!«

Milou und Charlie schauen sich um. Letztere sieht aus, als würde sie jede Sekunde den Verstand verlieren.

»Was ... Was war das?«, wispert sie. »Und wer ... wer hat gesprochen?«

»Das Schwert!«, erwidert Milou. »Oder besser gesagt – die Magie darin! Was sie aber sagte, diese Magie oder Stimme ...?« Sie zuckt mit den Schultern.

»Die Zeit ist nah! Ich grüße dich, Denise!« Ich übersetze, was wir hörten. Nicht wörtlich, sondern sinngemäß. »Es ist die Stimme der Dunkelelfen, die wir hörten!«

Woher ich das weiß und warum ich sie verstehe, ist eine ganz andere Frage. Ich möchte es vielleicht gar nicht wissen, denn mit jedem dieser Ereignisse werde ich tiefer und tiefer in eine Magie und in eine Zeit gezogen, die so lange zurückliegt ...

»Dunkelelfen?«, fragt Charlie. »Und ... du sprichst diese Sprache?«

»Scheinbar!« Ich nehme das Schwert aus der Vitrine. Die Zeichen flammen auf, wieder hören wir die Stimme.

»Idul je'tor! Ana a edogal. Ne sen jé selardar!«

»Und was bedeutet das nun wieder?«, ruft Charlie schrill.

»Zögere nicht! Nimm das Schwert, deine Feinde sind machtvoll!« Wieder übersetze ich nicht wörtlich. »Das zumindest ist der Kern dessen, was die Stimme sagt!« Ich blicke mich um. »Che sen mé seladard?«

Sekunden vergehen, und fast glaube ich, keine Antwort zu erhalten. Doch ich irre mich, denn ich erhalte eine Antwort.

»Á Fomora é né minoa!«

Scheiße!

»Und nun?«, ruft Charleen. »Was hast du gesagt? Und ... wieso sprichst du diese Sprache? Und ... was hat die Stimme, das Schwert, der Zauber ... IRGENDWER ... geantwortet?«

»Ich wollte wissen, wer diese Feinde sind!«, erwidere ich ruhig.

»Und wer *sind* diese Feinde?«, wollen Milou und Charleen fast gleichzeitig wissen.

»Die Fomori und ihre Schergen!«, erwidere ich ... und spüre, dass eine eisige Klaue meine Innereien zu zerquetschen droht.

»Die ... Fomori?« Charlie lacht hysterisch. »Das ist ein Streich, nicht wahr? Hier sind irgendwo versteckte Kameras, du bist der Lockvogel und ich ... ich ... mache mich zum Narren!«

»Das machst du, aber Kameras sind hier keine!«, erwidert Milou – und kassiert dafür von mir einen Knuff.

»Lass uns in dein Büro gehen!«, sage ich ruhig. »Ich denke, ich werde dir nun von Kendra berichten ... und von allem, das sich seit unserer Teilnahme an Treasure Hunter ereignete!«

Erstaunlich, welch eine Wirkung eine Tasse Tee haben kann!

Wir sitzen in Charleens Büro. Jeder von uns hält eine Tasse Tee in Händen, Kekse stehen auf dem Tisch ... und ich habe meine kleine Erzählung Sekunden zuvor beendet.

Ich berichtete von dem Fluch, von Kendra, meinem Tod ... und der Quest, auf der ich mich seither befinde.

Ich berichtete auch von fremden Welten, von Nymphen

und Goblins, von der Göttin, die zu mir sprach, und von Milou, die nun einen Magierstab besitzt und ein paar Zauber wirken kann.

Es ist viel, das ist mir klar.

Starker Tobak, wie man so schön sagt.

Und doch war es notwendig, Charleen reinen Wein einzuschenken.

Sie starrt mich an. »Du ... liebst diese Kendra, aber du ...«

»Ich ... weiß nicht, wie ich es beschreiben soll!«, erwidere ich. »Das, was ich empfand, war eine sehr sonderbare, aber innige Liebe. Sie war nicht ... natürlich! Sie war auf magische Weise entstanden. Ich gab für sie mein Leben, aber ich *weiß*, dass uns keine gemeinsame Zukunft beschieden sein wird. Wenn ich sie befreie, wird sie in Welten leben, die mir verschlossen sind. Ich hingegen werde in dieser Welt leben ... und frei sein für Neues oder Altes!«

»Das klingt so rational! Was, wenn Kendra dir einen Platz an ihrer Seite anbietet?«

»Ich bin ein Kind dieser Welt. Ich werde nicht in fremden Welten leben! Ich sah *eine*. Es faszinierte mich, doch meine Rückreise hatte etwas ... Erleichterndes!«

»Ein Kind dieser Welt ... das in der Sprache der Dunkel-elfen spricht!« Charleen nimmt meine Hand in die ihre. »Ich vertraue dir! Ich beging einmal den Fehler, dir *nicht* zu trauen. Wenn du sagst, du wirst am Ende frei sein für mich, dann glaube ich es dir!«

Sie schaut mich an, wie sie mich einst anschaute. Verlangend, zärtlich ... *liebend*. Ich erwidere ihren Blick, und nur Sekunden später spüre ich ihre weichen Lippen auf meinem Mund.

Der erste Kuss seit langer Zeit, und es ist so, als sei nur

ein Tag vergangen. Ich schmecke sie, Erinnerungen werden wach und all die Liebe, die ich einst für sie empfand, kehrt zurück.

»Und so kam es, dass Milou an Diabetes starb!«, höre ich meine Freundin leise sagen. Wie so oft mag sie meine Freundin nicht.

Hin und wieder habe ich das Gefühl, sie ist eifersüchtig. Wirklich eifersüchtig! So, als ob sie gerne die Frau an meiner Seite wäre.

Aber sie macht sich nichts aus Frauen, das sagte sie wieder und wieder.

»Was ... werden wir nun tun?«, fragt Charlie, nachdem wir wieder gesittet auf unserem Platz sitzen.

»Ich werde dieses Schwert an mich nehmen! Ich bin sicher, dass etwas geschehen wird. Ich weiß nicht, was, aber etwas wird in den nächsten Tagen geschehen!«

»Gut!« Sie denkt kurz nach. »Ich habe noch andere Schwerter, die ich ausstellen kann! Du musst jedoch unterzeichnen, dass du das Schwert für *wissenschaftliche Untersuchungen als Leihgabe* erhalten hast!«

»Natürlich!« Ich erhebe mich. »Zeig uns bitte den Rest der Ausstellung. Ich ... schließe nicht aus, dass es den *Feinden* um etwas geht, das gezeigt werden soll. Vielleicht etwas, von dem sie nicht wussten, wo es sich befindet.«

Charleen ist einverstanden. Sie spricht kurz mit ihrem Assistenten, damit er ein anderes Schwert in die Vitrine legt und auch die Beschriftung ändert, dann bittet sie uns, ihr zu folgen.

Wieder gehen wir durch die langen und menschenleeren Flure des *Ernest Hamlock-Sutherland-Trakts*. Er wurde vor einem Jahr eingeweiht. Namensgeber waren die Professo-

ren Hamlock und Sutherland; Archäologen und Freunde, die gemeinsam eine große Sammlung zusammentrugen und diese dem Museum hinterließen – zusammen mit ihrem Vermögen, damit ein neuer Trakt errichtet werden könne.

Vor etwas mehr als einem Jahr war es soweit, und der Trakt mitsamt ihren Stücken wurde feierlich eröffnet.

Nun haben sich die Besucher daran sattgesehen und eine neue Dauerausstellung geht an den Start – Keltische Glaubenswelten.

Wir betreten einen Hauptraum des Trakts. Er ist nicht nur zentral gelegen und wirklich groß, sondern auch sehr, sehr hoch! Er erstreckt sich über die gesamte Höhe, also drei Stockwerke. Alle anderen Räume sind um ihn herum angeordnet, in den über uns liegenden Stockwerken befindet sich eine Galerie, von der man hinab auf die Ausstellung schauen kann. Auf diese Weise könnte auch das Skelett eines Dinos ausgestellt werden, oder Flugsaurier, aber auch alte Flugzeuge könnten von Nano-Wires hängen, die unter einer Glaskuppel gespannt wurden und *fast* unsichtbar sind.

Im Moment hängt dort nichts; dafür wachsen mehrere künstliche Eichen in die Höhe. Zwischen ihnen wurde eine kleine Lichtung samt Weiher erschaffen; Lichtspiele verleihen der Szenerie etwas Mystisches.

Im Wasser, umgeben von einer nahezu unsichtbaren Vitrine, funkelt ein Kristall.

Er ist etwa handtellergrößer, knapp vierzig Zentimeter hoch und in seiner Grundform oval. Auf der Oberfläche zeichnen sich Facetten ab; sie sind grob, aber doch deutlich erkennbar. In ihnen bricht sich das einfallende Licht auf

hundertfache Weise, funkelnd sprüht es davon und erweckt den Eindruck, pure Magie ginge von dem Kristall aus.

Schade nur, dass dieser Eindruck nicht täuscht. Ich sehe den Kristall und weiß, dass es um ihn geht. Eine Gewissheit, die keinen Zweifel zulässt.

Milou ergeht es nicht anders. »Das ist es!«, wispert sie. »Das ist das Stück, um das es geht! Seine Magie ist so unglaublich groß ...«

»Glaubt ihr?«, fragt Charlie.

»Ohne jeden Zweifel! Was ist das?«, möchte ich wissen, während ich vor der Szene in die Hocke gehe.

»Ein *mythischer Kristall*, gefunden in einer Höhle im Wald, zusammen mit anderen Kultobjekten. Wir nehmen an, dass ein Druide diese Höhle nutzte!«

»Es ist einer der machtvollsten Steine, die man sich denken kann«, wispere ich. Das Wissen, es ist da.

»Das ist ein Kristall der Götter! Sie schufen ihn, um mit ihm Welten entstehen zu lassen! Dieser Stein in den falschen Händen, und auch die größte Armee der Welt wäre gegen seinen Träger machtlos!«

»Also haben es die Fomori darauf abgesehen?«, fragt Charleen. »Wieso?«

»Vielleicht wollen sie ihre einstige Heimat zurückerobern. Oder sie planen etwas anderes damit.« Ich blicke sie an. »Ich weiß es nicht, aber eines ist klar – sie dürfen ihn nicht bekommen!«

»Wir haben Nachbildungen«, sinniert Charlie. »Wir könnten das Original einsperren und eine Replik ausstellen. Unser Safe ist unknackbar!«

»Wir sprechen über Magie! Selbst Milou könnte euren

Tresor mit nur einem Spruch öffnen!«

Charleen schenkt mir einen kühlen Blick. »Das bezweifle ich stark!«

»Zeig ihn uns. Bekommt ihn Milou nicht auf, ist dein Vorschlag gut. Wenn doch, haben wir ein Problem!«

Der Tresor ist ein wahres Monster.

Groß wie zwei Säle, klimatisiert und teils mit gesondert gesicherten Boxen ausgestattet, in denen die wirklich besonderen Gegenstände ruhen.

Verschlossen wird er mit einer Stahltür, die über drei unabhängige Schlösser verfügt; neben Retina-Scanner ein E-Key sowie ein Kombinationsschloss.

Charleen nimmt eine Replik des Kristalls und legt sie in eine freie Box im Innern des Tresors, gesichert allein durch ihre Retina.

Anschließend verschließt sie diese, dann den Tresor.

Wir verlassen den Gang, der zum Tresor führt, und sie schließt eine Stahltür – anderer E-Key, anderes Auge, andere Kombination.

»So«, sagt sie lächelnd. »Und nun brich ein und entwende den Kristall!«

Milou fühlt sich unwohl. Sie hat bisher wenig Magie gewirkt. Und nun soll sie vor unseren Augen *zaubern*.

Sie richtet ihren Stab auf die Tür.

»Das ist ein Magierstab?«, fragt Charlie leise. »So etwas fanden wir ebenfalls in der Höhle!«

Milou konzentriert sich, dann wirkt sie den Zauber. »Adaperiae!«

Blau jagt der Zauber in die Tür, wir hören die Schlösser, als sie sich öffnen – dann ist der Weg frei.

Charleen starrt die nun offene Tür sprachlos an.

»Gehen wir zum Tresor«, sage ich ruhig. Milou, das erkenne ich, ist sehr stolz auf sich, versucht es aber zu verbergen. Schließlich möchte sie kein Öl ins Feuer gießen.

Vor der schweren Tresortür bleiben wir stehen, Milou wirkt erneut ihren Zauber – und abermals öffnen sich die Schlösser.

Der Rest ist ein Kinderspiel. Zwei Minuten nach Beginn des Experiments hält sie die Replik des Kristalls in Händen.

Besonders eilig hatte sie es nicht!

»Ich kann das nicht verstehen«, sagt Charlie kopfschüttelnd. »Unser Safe ist sicher. Er ...«

»Das gilt für *normale* Einbrecher«, erwidere ich. »Aber gegen Magie helfen keine Retina-Scanner oder Codes!«

»Ja ...« Charlie starrt mich an. »Und jetzt?«

»Jetzt tauschen wir das Original gegen eine Kopie aus und Milou verschließt die Box auf magische Weise.«

Ich blicke meine Freundin an. »Solch einen Zauber gibt es, nicht wahr?«

»Munirae!«, bestätigt sie, nachdem sie auf ihrem eServ die Scans der Zauber konsultiert hat, die ihr Cassandra überließ. »Aber ob meine Kraft reicht, um jemanden abzuhalten, den Kristall zu stehlen ...«

Ich weiß, was sie meint. Das alles ist neu. Es gibt keine Bücher, die ihr helfen würden, und keine Foren oder Gruppen, um sich mit anderen Magiern auszutauschen. Sie hat eine Loseblattsammlung, nicht mehr. Sie hat sich ein paar Zauber eingepägt, die anderen liest sie ab.

»Im Moment ist dies die einzige Idee, die ich habe. Das ...

und zur Stelle zu sein, wenn der Angriff erfolgt!«

Beide, Charlie und Milou, schenken mir einen ängstlichen Blick. Eine bessere Idee haben sie jedoch nicht!

Kapitel 5

Der Angriff

London, 12. August

»Die Glaubenswelt der Kelten, sie war völlig anders als jene der Christen, der Moslems oder der Juden. Es gab nicht die eine jenseitige Welt, sondern einige. Jenseitige Strafkolonien für Sünder, etwa eine Hölle, kannten sie ebenfalls nicht!«

Gelächter bricht aus; mein kleiner Scherz gefällt den Besuchern der Ausstellungseröffnung.

»Für die Kelten war die Natur einst von größter Wichtigkeit. Erdspalten oder Weiher, aber auch Höhlen konnten für sie den Weg vom oder ins Jenseits darstellen. Sie werden im Verlaufe der Ausstellung einen solchen Weiher sehen; in ihm schimmert ein Kristall, dem die Druiden einst größte Aufmerksamkeit schenkten. Lassen Sie mich daher auf den Fund eingehen!«

Ich referiere darüber, wie man den Kristall und die anderen *magischen* Artefakte fand und welche Bedeutung dies nach Meinung der Wissenschaftler des Museums, aber auch meiner eigenen Meinung nach hatte.

Erst an dieser Stelle oute ich mich als Anhängerin dieses alten Glaubens, was zu hochgehobenen Brauen führt. Da

ich jedoch in meiner Rede persönlichen *Glauben* und Wissenschaft trenne, entsteht für die Besucher der Eröffnung so ein unterhaltsamer Mix. Dass die geladenen Gäste mit dem Vortrag einverstanden sind, zeigt der lang anhaltende Applaus am Ende.

Der oberste Leiter des Museums nickt mir zu, Charleen gibt mir einen erhobenen Daumen und Milou, die den Techniker vor Ort ein wenig unterstützte, wirkt einmal mehr wie ein professioneller Claqueur.

Ich verlasse das Rednerpult, Charlie übernimmt. Es ist ihre Aufgabe, die Gäste nun durch die Ausstellung zu führen. Milou und ich, so der Plan, würden uns anschließen, jedoch auf mögliche Gefahren achten.

Der Leiter des Museums, Sir William Benedict Livingston, 21. Baron of Sanford, macht diese Pläne zunichte.

Er tritt neben Charlie an das Mikrofon – ja, Mikrofon, denn dies ist ein Museum und dies spiegelt auch die Technik wider, ha, ha, ha ... *nicht meine Worte!* – und räuspert sich. »Es ist nicht vereinbart, aber ... wenn sich Miss Mulligan bereit erklären würde, die Führung gemeinsam mit Miss Carter durchzuführen, wäre dies nach diesem hervorragenden Vortrag ohne Zweifel eine Bereicherung für uns alle. Miss Mulligan könnte dabei aus ihrer persönlichen religiösen Sicht über das referieren, was wir sehen, während Miss Carter den wissenschaftlichen Part übernimmt?«

Ich bin, und das mag bei all diesen Berichten über Kämpfe, Kriege, Welten und Magie in Vergessenheit geraten, eine Archäologin! Wenn mich also Sir William Livingston, Leiter des British Museums, um etwas bittet, dann sage ich sofort und ohne zu zögern zu.

Daher nickte ich überrascht und begleite Charleen, als

diese die Spitze der Führung übernimmt.

Bereits an der ersten Station, zu sehen sind Repliken von typischen Kleidern aus dem vorrömischen Britannien, schlüpfte ich in die Rolle einer Priesterin Morrigans. Und dies auch optisch, denn ich nehme mir einen Umhang aus der Ausstellung und ziehe ihn über.

Was nun folgt, ist improvisiert, macht aber Spaß.

Ich überlasse Charleen die Erklärungen, mische mich dann aber mit leicht verstellter Stimme ein und schildere meine Sicht dessen, was wir sehen. Hin und wieder stimme ich ihr zu, oft widerspreche ich aber.

Die Gäste finden dieses kleine Spiel zunehmend erheitend; oft blicken sie bereits erwartungsvoll in meine Richtung, sobald Charleens Ausführungen enden.

Den meisten Spaß, und das freut mich, hat Sir Livingston. Er ist von unserer kleinen, spontanen Nummer höchst angetan.

So arbeiten wir uns durch die Ausstellung, bis wir schließlich zu besagtem Weiher samt Kristall kommen.

Hier gehe ich demütig in die Knie und tue, als würde ich beten, während Charlie mit ihren Erklärungen beginnt.

Ich bitte sie – gespielt – harsch um Ruhe, da dies ein Übergang zwischen den Welten sei. Ich erkläre, welcher Gottheit der Weiher gewidmet ist, die Gäste lauschen gespannt ... dann explodiert das Dach über uns und das Grauen beginnt.

Der Knall ist so laut, so markerschütternd, dass eine ältere Dame bewusstlos wird. Das Glas der Kuppel regnet auf

uns nieder – und ich bekomme einen Flashback.

Es war im ersten Jahr des Krieges; ich war eine Soldatin, die bereits die Aufmerksamkeit der Offiziere auf sich gezogen hatte und zu Sondereinsätzen geschickt wurde. Einer dieser Einsätze führte mich in eine Galerie im Nahen Osten. Das Dach bestand wie hier aus Glas und überspannte das gesamte Gebäude.

Diese Galerie stellte den letzten Rest westlicher Zivilisation in einem von mittelalterlichem Islam geprägten Gebiet dar; wir waren uns sicher, dass eine Eliteeinheit des Gegners dort zuschlagen würde.

Sie taten es – während ich unter der Kuppel stand, griffen sie an. Das Dach explodierte, Glas regnete auf uns herab und das Chaos begann.

»Sergeant, bringen Sie die Zivilisten hier raus!«, befehle ich autoritär. »Warum in aller Welt schauen Sie mich so an? Schwingen Sie ihren Hintern und ...«

Watsch.

Der Schmerz einer Ohrfeige frisst sich durch meine Wangen. Verwirrt blinzele ich sie an – und aus dem Sergeant wird wieder Milou.

Sie schaut mich mitleidig an; so wie stets, wenn ich aus einem Flashback zurückkehre. »Wieder im Hier und Jetzt?«, fragt sie leise.

Ich nicke und sehe, dass die Gäste der Eröffnung hinter Vitrinen kauern. Nur Charlie, Milou und ich stehen noch immer vor dem Weiher.

Über uns braut sich das Verhängnis zusammen. Ein Quadcopter ist in Position, Seile werden herabgelassen und an ihm turnen Soldaten eines Söldnerteams in die Tiefe.

Sie passieren die Nano-Wires; einer möchte sie durchtren-

nen, doch just in diesem Moment flammen sie in hellem Rot auf. Pure Magie erwischt die Kämpfer, und während sie erschrocken aufschreien, werden sie gleichzeitig nach oben geschleudert, hinauf zum Quadcopter. Natürlich landen sie *nicht* in ihm, sondern werden an ihm vorbei hoch in die Luft geblasen.

Und dort befinden sich die Rotoren!

Das, was nun auf uns niederregnet, ist rot und schleimig.

Charlie würgt, als ein Teil eines Kopfes neben ihr aufschlägt.

Auch Waffen fallen zu Boden. Manche sind zerstört, andere intakt.

Ich hebe ein osteuropäisches Sturmgewehr auf und sehe, dass es mit Sprenggeschossen geladen ist.

Das bekommt dem Quadcopter gar nicht gut!

Da ich nicht den Fehler beging, auf seine Oberfläche zu zielen – sie würde eine solche Kugel locker verkraften –, sondern durch die offene Klappe ins Innere schoss, sehen wir einen Feuerball im Innern aufflammen.

Die Maschine dreht ab und jagt davon.

»Sir Livingston, bringen Sie die Leute hier raus!«, rufe ich dem Leiter des Museums zu. »Das hier, das ist noch nicht vorbei!«

»Diese Männer ...« Livingston starrt zu den Nano-Wire. »Sie wurden ... nach oben ... Und die Drähte ... glühten ... Aber wie ...«

Ich würde gerne antworten; irgendeine leicht zu schluckende Lüge. Aber einer der Gäste, ein Mann *in den besten Jahren* kommt mir zuvor.

»Es war Magie. Pure Magie!« Er lächelt überheblich, während er aus der Deckung kommt, in Händen ein Stab, wie

ihn auch Milou besitzt. »Ein hübscher Schutzzauber, das muss ich zugeben!«

Er blickt zu Milou, dann deutet er ein Nicken an.

Sie erwidert die Geste.

»Magie?«, fragt Livingston. Er blickt den Mann an. »Was reden Sie da nur, Sir Blackwell? Es gibt keine ...«

»Oh, Sir Livingston!«, ruft *Blackwell*. »Es gibt so viel mehr, als Sie auch nur ahnen!« Er richtet seinen Stab auf eine Vitrine. »Baterae!«

Ein Blitz jagt in den Kunststoff der Vitrine, durchstößt ihn und hinterlässt ein Loch, durch das man den Schmuck im Innern des Kastens entfernen könnte.

»Was ...« Livingston starrt den Mann an. »Aber wie ...«

Blackwell schmunzelt. »Nun, meine Zeit ist knapp bemessen. Machen wir es kurz – diese Männer, die so unschön den Tod fanden, wollten ... das!«

Er deutet auf den Kristall im Weiher. »Ich werde ihn mir nun nehmen. Solange sich niemand rührt und mich daran zu hindern trachtet, wird niemandem etwas geschehen! Sollte mich jedoch jemand hindern, werde ich ihn töten!«

»Also gehören Sie zu diesen Bastarden, die das Dach gesprengt haben!«, stelle ich sachlich fest.

Er lächelt. »So ist es! Und falls Sie nun daran denken, auf mich zu schießen, so warne ich Sie! Ein Schutzzauber umgibt mich; die Kugel würde ablenkt und Unschuldige treffen.«

Er richtet seinen Stab auf den Kristall. »Undarae!«

Die Vitrine samt Kristall verlässt den Weiher und schwebt hinüber zu Blackwell.

»Das Schwert?«, wispert Milou, während die Vitrine an uns vorbeizieht.

»Habe ich!«, erwidere ich.

Sie richtet ihren Stab auf den Boden zwischen Blackwell und ihr. »Antemoenirae!«

Eine Mauer entsteht; solide, trutzig. Sie reicht viele Meter hinauf und nimmt dem Mann kurz die Sicht auf uns.

Rasch lege ich das Gewehr weg und ziehe das Schwert.

»Oh bitte!«, höre ich Blackwell sagen. »Denkst du wirklich, ich könnte eine solche Mauer nicht durchbrechen? Das ist jetzt aber enttäuschend!«

Da er nicht sieht, was wir tun, ist er nicht gewarnt. Die Vitrine hat die Mauer erreicht und stoppt dort, während ich mit dem Schwert in der Hand neben ihr in Position gehe.

»Nimm die Mauer weg oder ich werde wirklich wütend!«, ruft der Magier.

Milou nickt, murmelt etwas und die Mauer verschwindet.

»Gute Frau! Und nun ...«

Die Distanz zwischen mir und ihm beträgt kaum zwei Meter. Ich springe vor, das Schwert blitzt im Licht einer Lampe und er sieht das Verhängnis kommen.

Seine Augen weiten sich; er erkennt die Klinge, daran besteht kein Zweifel. Auch möchte er reagieren, doch mit einem einzigen Streich beende ich den Spuk. Fast schon zerteilt die Klinge den Mann; der Schnitt durchtrennt seinen Oberkörper von der linken Schulter ausgehend bis zur rechten Hüfte.

Ein Schrei entflieht seinen Lippen, der Stab fällt zu Boden und rot-grünes Blut spritzt aus zerfetzten Adern empor, ehe es versiegt.

»Noch jemand, der diesen Kristall möchte?« Damit blicke ich mich um, doch ich sehe nur entsetzte Blicke. Jemand

würgt, auch Charlie übergibt sich erneut.

Dann brandet Applaus auf, während ich die Klinge an der Hose der Leiche abwische.

Fast schon glaube ich, die Gefahr sei gebannt, als ein Beben das Museum erzittern lässt. Schlagartig fallen alle Lichter aus. Für einen Moment ist es stockfinster; nicht einmal von draußen fällt Licht hinein.

Dann bricht der Boden des Saals an vier verschiedenen Stellen auf und tiefgrünes Licht flutet hinein.

»Raus mit den Leuten!«, brülle ich Livingston an, und endlich reagiert er. Mit einem Wink gibt er den Gästen zu verstehen, ihm zu folgen.

Milou stellt sich neben mich und will auch Charlie zu sich heranziehen, doch just in diesem Moment kommt etwas aus einem der Löcher, wie ich es noch nie in meinem Leben sah!

Es ist Wesen mit echsenartigem Kopf, sehr viel größer als ein Mensch und mit heller, ledriger Haut.

In einer Hand hält es ein Schwert, in der anderen einen Stab. Noch bevor ich oder Milou reagieren können, stößt das Wesen sein Schwert vor und erwischt Charleen unter dem Nabel.

Charlie starrt mich an. Kein Schrei, nur Schock. Ihre Augen weiten sich, während ihre Haut aschfahl wird.

Sie blickt auf das Schwert, während das Wesen ein Knurren ausstößt.

Dann zieht es die Waffe zurück, Blut sprudelt aus der Wunde und Charlie stürzt.

Jetzt stöhnt sie auf.

Ich fühle mich in diesem Moment, als würde ich den Verstand verlieren. Das Schwert in meiner Hand deutet zu Bo-

den, ich blicke zu Charlie und sehe das Leben aus ihr fließen, während das Wesen zu dem Kristall geht, der noch immer in der Vitrine ruht. Diese liegt auf dem Boden; dort, wo sich die Mauer befand.

Der Bann bricht.

Mit einem Aufschrei eile ich zu Charlie, gehe neben ihr in die Hocke und umfasse ihre Hand.

Weitere Kreaturen kommen aus den Löchern. Es sind Formori, daran habe ich keinen Zweifel.

Nicht alle besitzen Echsenköpfe; manche sehen aus wie sehr große Menschen, manche wie Missgeburten mit nur einem Arm und Ziegenköpfen.

Sie interessieren sich nicht für uns, sondern umringen jenen, der den Kristall in Händen hält.

»Sanarae!«, wisperst Milou, den Stab auf Charlie gerichtet. Silberne Magie fließt über ihren Körper und in die Wunde. Ich sehe, dass der Zauber gegen die Verletzung ankämpft, doch er ist nicht stark genug.

Charlie blickt mich an. »Ich liebe dich!«, wisperst sie. »Ich ... habe so viel Zeit ... verschwendet. Und nun ... Dieses Klagen ... und ... Wimmern ... Hörst du ...«

Blut fließt über ihre Lippen, sie hustet.

»Ich liebe dich auch!«, wispere ich, ihre blutigen Lippen küssend. Und während ich sie küsse, weicht das Leben vollends aus ihr. Ihr Blick wird leer, ein Lächeln umspielt ihre Lippen.

»Das ist eine Kopie!«, ruft jener, der Charlie getötet hat. »Wo ist der Kristall, Mensch!«

»Geh!«, wispere ich Milou zu. »Verschwinde, bevor ich dich auch verliere!«

Meine Hand umschließt das Schwert.

»Du kannst nicht allein gegen ... gegen ... die da ... kämpfen«, wispert Milou aufgeregt.

»Vielleicht ist es mein letzter Kampf! Aber ich werde dich nicht auch sterben sehen! Also geh!«

Sie schaut mich an, während ich den Griff des Schwerts härter umfasse. Etwas in meiner Stimme oder in meinen Zügen erschreckt sie, ich sehe es.

Sie nickt, dann eilt sie davon.

Die Fomori lassen sie gehen ...

»Wo ist der Kristall, Mensch?«, ruft jener, der Charlie getötet hat.

»Ihr werdet ihn niemals finden!«, erwidere ich leise. Dabei bediene ich mich jener Sprache, die ich schon einmal sprach ... wenige Tage zuvor, als mir Charlie das Schwert gab.

Charlie!

Tod!

Trauer und Hass mischen sich, während ich das Schwert über der Hand drehe. »Du hast Charleen getötet! Die Frau, die ich liebe!«

Er blickt auf die Tote, dann auf mich. Auch das Schwert fällt ihm auf, er kneift die Augen zusammen.

»Das Schwert unserer Feinde!«, stellt er fest. »Ich werde es aus deiner kalten Hand ...«

Was er tun wird, weiß ich nicht, denn mit einem Schrei werfe ich mich ihm entgegen, führe einen Streich – und erlebe, wie verflucht schnell er ist.

Er pariert den Angriff, dann erwidert er ihn und ein Kampf beginnt, wie ich ihn noch nie erlebte.

Als ich spüre, dass mein Arm erlahmt, fällt mir nicht sehr schnell etwas ein.

Also tue ich so, als würde ich auf ihn eindringen wollen. Unsere Schwerter prallen gegeneinander, mit all meiner Kraft lehne ich mich nach vorne.

Er hält dagegen – und strauchelt nach vorne, als ich mich plötzlich zur Seite drehe. Für eine Sekunde ist er irritiert, ich sehe seine Kehle und schaffe es, die Klinge von unten kommend nach oben zu reißen.

Gold blitzt die Waffe auf, in den Schrei des Fomori mischt sich ein Ausruf des Triumphs. Dann, noch bevor ich es wirklich begreife, rollt der Kopf.

Ich könnte mich über den Sieg freuen, würde ich mich nicht schon jetzt erschöpft fühlen. Und dort stehen noch sechs oder sieben dieser Wesen.

Dennoch drehe ich das Schwert über die Hand. Schweiß fließt in Strömen über meinen Körper, ich spüre noch immer kalten Hass in mir und warte auf einen weiteren Angriff.

»Du bist eine gute Kämpferin!«, erklärt einer von ihnen. Sein Kopf ist der einer Ziege, er hat nur einen Arm, doch in dem hält er einen wirklich klangen Stab.

Und dessen Spitze ist auf mich gerichtet. »Selbst wenn du uns alle tötet, nutzt es nichts! Wir sind Hunderte! Tausende! Und wir sind bereit, den Kristall um jeden Preis zu eringen!«

»Ich bin nur ein Mensch!«, erwidere ich. »Aber ich werde bis zu meinem Tod kämpfen! Was danach mit dem Kristall geschieht, mag mich nicht mehr beschäftigen! Doch bis dahin stehe ich hier!«

Ich wische mir mit dem Ärmel über das Gesicht. »Wenn es der Göttin gefällt, mag sie nach meinem Tod Kämpfer schicken, die meinen Platz einnehmen!«

»Nun denn!«

Ich *weiß*, dass er mich angreifen wird. Der Stab zielt nicht umsonst oder zufällig auf mich. Daher bin ich bereit, als ein roter Blitz in meine Richtung schießt. Ich werfe mich zur Seite, entgehe nur knapp dem Blitz, spüre aber seine Ausläufer und schreie auf, als ein Schmerz durch mein Bein bis hinauf in die Hüfte läuft.

Keuchend rolle ich über den Boden, will auf die Beine kommen, doch es gelingt nicht. Der Schmerz, er ist zu groß. Zudem scheinen Muskelstränge gelähmt.

Zwei der Fomori kommen auf mich zu, Schwerter in Händen.

Also dann ... betrete ich die Anderswelt ... Zumindest sterbe ich, wie ich lebte – als Kriegerin.

Mühsam, das Schwert als Stütze nutzend, komme ich auf das eine Bein. Dann, als sie in meiner Nähe sind, will ich mich auf sie werfen, doch eine Stimme hinter mir lässt mich innehalten.

»Necarae!«

Ein Blitz schießt an mir vorbei, trifft einen der Fomori und lässt ihn aufschreien. Weder geht er zu Boden, noch scheint er wirklich verletzt.

Er blickt auf die Frau hinter mir. »Was soll denn das?«

Ich blicke zurück. Milou steht dort, den Stab in der Hand. Sie starrt auf den Fomori und weiß offenbar nicht, warum ihr Zauber nicht wirkte wie gewünscht.

Dann aber besinnt sie sich. »Sanarae!«

Ihr Zauber trifft mein Bein – und der Schmerz verschwindet. Ich kann es wieder belasten, werfe mich den beiden Fomori entgegen und überrasche einen. Mein Schwert reißt seinen Hals auf, grünes Blut schwappt aus der Wunde und

seine Waffe fällt zu Boden.

Noch während er schwer verletzt zu Boden geht, wirbele ich herum, doch nun bin ich zu langsam.

Der zweite Fomori, jener, den Milou angriff, ist zur Stelle. Die Klinge seiner Lanze durchstößt meine Seite, Schmerzen explodieren in meinem Körper und das Schwert entgleitet meiner Hand.

»Gut gekämpft!«, brummt er. »Aber nun ist es vorbei!«

Ich blicke zu Milou. »Lauf!«, bringe ich hervor, dann zieht er die Lanze zurück und ich stürze zu Boden – einer Marionette gleich, der die Fäden durchtrennt wurden.

»Wo ist der Kristall?«, fragt jener, der mich erwischt hat.

»Ich habe ihn gegessen!«, wispere ich und schaffe es, leise zu lachen. Die Welt entfernt sich vorn mir.

»So?« Er stößt die Lanze in meinen Oberschenkel. »Wo ist der Kristall?«

Der Schmerz löst den Schleier, ich bäume mich schreiend auf. »Der Kristall«, wispere ich nach ein paar Sekunden, »steckt im Hintern deines Freundes!«

Er blickt mich an, dann jagt die Lanze erneut in die Tiefe und triff nun meinen Unterleib.

Schmerzen explodieren tief in mir. Erbrochenes schießt über meine Lippen, vermischt mit Blut.

»Die Magie der Waffe verhindert Ohnmacht und raschen Tod!«, erklärt er. »Ich kann dich sehr lange leiden lassen!«

Ich sehe, dass Milou noch immer in der Tür steht und mit fassungslosem Grauen meinem Leid beiwohnt.

»Deine rüdidige Mutter hat ihn sich in ihr Loch geschoben!«, bringe ich hervor.

Das war ein Fehler. Er stößt einen Schrei aus und nun bohrt sich die Lanze tief in meinen Magen und pinnt mich

an den Boden. Abermals übergebe ich mich, die Schmerzen sind grausamer, als ich es mir je hätte vorstellen können.

»Du wirst nicht reden! Aber vielleicht deine Freundin!«

Er blickt zu Milou, reißt die Lanze zurück und richtet sie auf meine Freundin.

Sie steht noch immer dort und regt sich nicht. Ihr Blick ist blank, sie begreift nicht, in welcher Gefahr sie schwebt.

Woher ich die Kraft nehme, ich weiß es nicht. Aber ich schaffe es, das Schwert zu umfassen und mit einer verzweifelten Geste nach oben zu wuchten. Die Schneide trifft den Fomori, und es ist Magie, nicht meine Kraft, die ihm zusetzt. Er schreit auf, grünes Blut fließt aus einer tiefen Wunde.

»Lauf!«, stoße ich hervor. »Milou – lauf!«

Sie läuft nicht, sondern wirkt zwei Zauber. Ein Schutzzauber, der sich blau zwischen ihr und den Fomori aufbaut, dann die bekannte Mauer.

Was sie damit bewerkstelligen will, weiß ich nicht.

Die Fomori auch nicht.

Jener, der mich folterte, er ist verletzt, aber nicht allzu schwer, jagt seine Lanze in meine Schulter. Die anderen hingegen richten ihre Waffen auf die Mauer, Blitze jagen aus ihren Schwertern und Lanzen, hinein in Milous Zauber und lassen ihn zerplatzen.

»Huch«, wispere ich, während mein Körper eine einzige Wunde zu sein scheint, die panisch Schmerzsignale an mein Hirn schickt.

Denn Milou ist nicht mehr alleine.

Große, halb nackte Männer stehen dort, bewaffnet mit Schwertern, Lanzen und Bögen.

Bei ihnen befinden sich zwei junge Frauen, wie ich sie

schöner nie sah.

»Jetzt, da ich sterbe, kommen die Elfen oder Feen!«, wisperere ich, während die Fomori zurückweichen. »Ironie!«

Die halb nackten Krieger stürmen vor. Dabei stoßen sie wilde Laute aus, wie ich sie noch nie hörte. Und doch verstehe ich, was sie rufen.

Die Welt um mich herum verschwimmt. Kälte hüllt mich ein, die Schmerzen verschwinden. Der Tod, er wird mich schon bald erlösen.

Milou geht links neben mir in die Hocke, meine Hand umklammernd, als könne sie mich im Diesseits halten.

Auf der anderen Seite geht eine der jungen Frauen in die Knie und betrachtet mich.

»Schade, dass du erst jetzt kommst«, bringe ich hervor. »Was hätten wir alles tun können, als ich noch nicht im Sterben lag!«

Sie lacht leise und hell, dann küsst sie mich ungeachtet von Blut und Erbrochenem. Süßer Speichel fließt in meinen Mund, in meinem Hirn explodiert ein grelles Licht.

Wunderbare Gefühle durchfließen meinen Leib; unwillkürlich umschließe ich ihre Schultern mit meinen Armen.

Wie lange wir einander küssen, ich weiß es nicht! Aber als der Kuss endet, fühle ich mich *stark* und *gesund*.

Erstaunt richte ich mich auf. »Was ...«

»Mein Name ist Fiona, ich bin eine Bewahrerin des Hohen Hofs. Die Göttin bat mich, dich zu heilen!«

Sie schenkt mir ein Petzauge. »War mir ein Vergnügen!«

Ich starre sie an, dann drehe ich den Kopf und schaue zu Charlie. »Kannst du sie auch ...«

»Sie ist gegangen!«, sagt Fiona leise. »Die Banshee führte sie nach Hy Braesil.«

»Nein!« Tränen fließen über meine Wangen. »Das ist ...«

Fiona legt eine Hand auf meine Wange und die Trauer verblasst ein wenig. »Solltest du morgen noch immer unter dem Verlust leiden, rufe meinen Namen! Ich werde dir die Qual nehmen!«

»Den Schmerz nehmen? Ich werde trauern, denn alles andere wäre Betrug an ihr!«

Fiona lächelt sanft. »Das wäre es nicht, Kriegerin. Sie führt eine unbeschwerte Existenz in der besten aller Welten. Sie möchte nur eines – dass es dir gut geht! Sie sagt es dir durch mich! Lass dir helfen, wenn das Wissen um ihr Glück nicht genügt!«

Damit erhebt sich Fiona, nickt und geht davon. Milou drückt meine Hand; auch sie hat tränennasse Augen. Der Kampf indes ist vorbei. Die Fomori sind weg, die Halbnackten stehen ein wenig unschlüssig herum, gehen dann aber mit den beiden Frauen. Sie verlassen den Saal – und sind weg.

Reste von dem, was geschah, bleiben zurück. Löcher im Boden, die jedoch lediglich in das Tiefgeschoss führen, nicht dorthin, wo die Fomori hausen.

Charlie; tot.

Und Blut. Meines, aber auch das der Fomori, die ich tötete.

Langsam erhebe ich mich, greife nach dem Schwert und schiebe es in die Scheide auf meinem Rücken.

Sir Livingston kehrt zurück; alleine. Er schaut sich um, sieht Charlie und stößt einen erschrockenen Schrei aus.

Dann sieht er den Kristall. »Er wurde nicht gestohlen!«, ruft er. »Was hat sich hier ...« Er winkt ab. »Es gibt Überwachungsvideos, sie werden mir alles sagen!«

»Nach Hause!«, wispere ich Milou zu. Die Schmerzen sind verschwunden, man sieht mir meine Verletzungen nicht mehr an. Aber ich fühle mich unendlich müde.

Sie nickt und ordert per eServ ein Taxi. *Fahren* können wir an diesem Abend beide nicht!

Epilog

Die Ruhe nach dem Sturm

London, 14. August

Charlie ist tot.

Ich spüre den Schmerz, wann immer ich daran denke. Und doch ist es kein Stachel, der mir ins Herz sticht. Das Wissen, dass sie nun eine glückliche Existenz führt, hilft mir sehr.

Fiona kam, ohne dass ich sie rief. Nicht, um mir die Trauer zu nehmen; nein. Sie ließ mich Charleen sehen; in dem Spiegel im Bad sah ich sie mit anderen Frauen an einem See.

Sie genießt ihre Existenz in Hy Braesil; das hilft mir, den Verlust zu akzeptieren.

Doch dies war nicht der einzige Grund für ihren Besuch.

Die Göttin, so sagte sie, sei tief beeindruckt von dem, was sich im Museum ereignet habe. Meine Standhaftigkeit habe ihr gezeigt, dass jede weitere Quest sinnlos sei. Daher erhielt ich das Blut der Göttin sowie all das, was notwendig ist, um den Bann zu heben.

Meine Suche ist zu Ende und Kendra wird schon bald frei

sein!

Darum, so sagte Fiona, habe sie die Túatha so spät entsandt. Denn niemand anderes vertrieb die Fomori; jene halb nackten Männer waren Feenkrieger der Túatha Dé Danann. Sie vertrieben einst die Fomori aus Irland und sie vertrieben nun die Fomori aus dem Museum.

Milou hat sich ebenfalls gefangen. Mich leiden zu sehen, so sagte sie, sei das Schlimmste gewesen, das sie je erlebte! Noch schlimmer als mein Kampf gegen den Tod auf der Insel. Gleichzeitig habe sie aber begriffen, warum ich die höchsten Orden trüge; sie sei sehr, sehr ... viele sehr ... sehr stolz, meine Freundin zu sein.

Ähnlich äußerte sich auch Sir Livingston. Er hatte sich die Filme der Überwachungskameras – davon gibt es im großen Saal fünf – angeschaut. Natürlich wollte er wissen, wer die Angreifer waren, wer die Verteidiger und wer die junge Frau, die mich heilte.

Ich sagte es ihm.

Wahrheitsgemäß.

Und er glaubte es. *Weil er es gesehen hatte!*

Nun ja – vor allem aber, weil Fiona ihre Magie spielen ließ und ihn *glauben machte*.

Oder so ...

Er versprach, den Film an höchster Stelle zu zeigen. Was er damit meint, weiß ich nicht. Sicher sei aber, dass ich mich künftig auf sehr lukrative Aufträge des Museums freuen könne.

Nun stehe ich am Fenster und blicke hinaus in den Abend. Bald schon werden Milou und ich aufbrechen; aufbrechen zu jener Insel, auf der alles begann.

Aber davon beim nächsten Mal!