

Kältestarre

An der Herzog-Waldemar-Akademie der vielfachen Transformation sowie der arkanen Analyse zu den Nebelwassern – irgendwann im Herbstmonat 1019 BF

Pfeifend heult der kalte Atem Firuns zwischen den vier Türmen der Akademie zu den Nebelwassern. Kalte Nebelschwaden ziehen über der gefrorenen Oberfläche des Nebelwassers auf, während im Hauptturm der Akademie ein großes Kaminfeuer den mit dunklem Holz gefäfelten Gästesaal flackernd erwärmt. Vor dem wärmenden Feuer haben es sich zwei Männer und eine Frau bei gewürztem Honigwein und tulamidischem Gebäck in drei mit Fellen bedeckten Sesseln gemütlich gemacht: Abdul el Mazar, Vize-Spektabilität der Akademie, die Scholarin Celissa und der Zweite Gezeichnete Wulf Steinhauer. Der Abend ist bereits weit vorangeschritten, die Drei sitzen dort sicherlich schon seit einigen Stunden beisammen.

Der nur knapp 1,60 Schritt messende, einhändige Magier, trotz des Kaminfeuers in einen dicken Pelzwams gekleidet, erhebt sich schließlich, unterdrückt ein Gähnen und spricht: *"Meine müden Knochen bedürfen der Ruhe, der Vater der Vergänglichkeit lässt mich mein fortgeschrittenes Alter nur allzu deutlich spüren. Ich wünsche euch noch einen angenehmen Abend."*

"Eine geruhsame Nacht Habibi, möge Fez über Euch wachen!" Wulf nimmt einen tiefen Zug aus seiner Meerschaumpfeife, die ihm einst von Phileasson geschenkt wurde. Viele Götterläufe ist dies nun schon her und selten war ihm dies so bewusst, wie in diesem Moment als er dem inzwischen etwa 70 Götterläufe bemessenden Tulamiden melancholisch nachschaut. Wulf formt einen Ring als er den angenehm warmen Rauch des Rauschkrauts über seine Lippen hauchte.

Dann schüttelt er seine Gedankengänge ab und wendet sich Celissa zu, die er in letzter Zeit – eigentlich schon seitdem sie sich in Greifenfurt kennengelernt hatten – viel zu selten in seiner Nähe hatte: *"Berichte mir doch bitte von Deinen Studien und wie es Dir hier an der Akademie so ergeht. Auch wenn wir wenig Zeit miteinander haben, genieße ich jeden Wimpernschlag in Deiner Gegenwart und möchte zudem auch gerne erfahren, welche Sorgen – neben dem Untergang Deres versteht sich – oder Wünsche Du hast. Ich liebe es, dem Wohlklang Deiner Stimme zu lauschen und mich dabei gleichzeitig in Deinen wunderschönen tiefgrünen Augen zu verlieren. Schon viele magische Dinge vermochte ich in meinem Leben bisher zu ergründen, für Deine Augen müsste ich dafür allerdings von zwergischem Blute sein, um ausreichend Zeit zu haben."* Wulf warf Celissa ein verschmitztes Lächeln zu, ehe sich wieder die Last der letzten Geschehnisse wie ein unsichtbarer Schleier auf seine Gesichtszüge legte. *"Schenke mir mit Deinen Geschichten zunächst ein paar kurze Momente der Unbeschwertheit und Lebenslust, bevor wir später auf das Hexentreffen zu sprechen kommen, welches so wundervoll begann und auf so grausame Weise entzaubert wurde."* Während er diese Worte spricht, legt Wulf noch ein paar Holzscheite im Kamin nach und nimmt schließlich auf dem Bärenfell vor dem Kamin Platz. Er deutet Celissa mit einer einladenden Geste sich zu ihm zu gesellen.

Celissa schmunzelt – wohl aufgrund deiner Komplimente –, setzt sich neben dich auf das Bärenfell und richtet ihr mit flauschigen Kaninchenfellen gefüttertes Leinenkleid zurecht. Ihr Kater Rude, dem Satinavs Hörner bisher kaum etwas ausgemacht zu haben scheinen, schmiegt sich schnurrend an die Hexe und Celissa streicht gedankenverloren über das dicke Winterfell des Katers. Sie schaut dich liebevoll an und beginnt zu erzählen. Mit leuchtenden Augen berichtet sie von ihrem Alltag an der Akademie und dem momentan laufenden Versuch, in der Viehtreiberstadt Balho einen Laden für den Verkauf von Heilkräutern und Tinkturen zu eröffnen. Du erfährst zudem nochmals ausführlich, wie Mazushisabu Novaldus von Kirschhausen, den einstigen Lehrmeister deines verstorbenen Gefährten Mythornius, als verräterischen Borbaraduaner enttarnte und recht kompromisslos aus dem Leben riss. Die schrecklichen Ereignisse im winterlichen Bornwald spricht sie jedoch nicht an und es scheint dir fast als ob die Hexe versucht zumindest für diesen einen Abend alle düsteren und bedrückenden Gedanken von dir fernzuhalten. Die noch immer sichtbaren, erst kürzlich verheilten Erfrierungen auf ihren Händen lassen den Angriff auf die Hexen Aventuriens allerdings immer wieder in deinen Gedanken aufflackern.

Schließlich, es sind wohl sicherlich ein wenn nicht gar zwei Stunden in angenehmer Zweisamkeit (einschließlich des Katers Rude) vergangen, erhebt sich Celissa und streckt dir lächelnd beide Hände entgegen. Mit sanfter Stimme sagt sie: *"Genug für heute, mein tapferer und ruheloser Abenteuerer. Komm, lass uns in meine Kammer gehen und neue Holzscheite in den Kamin legen, bevor die Kälte der Nacht dort Einzug hält."*

"Wie könnte ich dieses Angebot nur ablehnen?" entgegnet Wulf mit einem verstoßenen aber auch müden Lächeln. *"Du hast Recht, man sollte nicht jeden Moment in Sorge schwelgen, dazu ist morgen schließlich noch genug Zeit. Erzähl mir lieber noch etwas von Deinen Lieblingsrezepten. Ich habe mal von einer wundervollen Frau gelernt, welch magischen Effekt ein Gulmondtee beispielsweise haben soll..."*

An dieser Stelle legt der listerreiche Phex einen grauen Schleier über die Szenerie und so endet ein Trost, Kraft und Zuversicht spendender Abend – wahrlich ein Lichtblick in diesen düsteren Zeiten.

Für einen Augenblick sind die beiden Sterblichen unter dem göttlichen Schleier verborgen und am Firmament wendet sich der Listige zufrieden ab. Dann jedoch huscht ein verschmitztes Grinsen über jenen Teil des Gottes, welchen die Sterblichen in ihrer kleintlichen und unvollständigen Weltsicht mit ihren eigenen, groben Sprache lächerlich vereinfacht als das Gesicht des Fuchsgottes benennen würden.

Du spürst ein krabbelndes Gefühl auf der Brust und öffnest schlaftrunken deine Augen. Im ersterbenden Licht der fast gänzlich heruntergebrannten Holzscheite im Kamin siehst du wie die schöne Celissa neben dir, mit Fellen bedeckt, ruhig und gleichmäßig atmet. Der Kater Rude liegt zusammengerollt vor dem Kamin, seine immer wieder zuckende Hinterpfote erzählt von unruhigen Träumen. Das große Bett mit den gemütlchen Fellen darauf, der steinerne Kamin mit dem wohligen Wärme spendenden Feuer, der zweiflügelige Kleiderschrank, die Kleidertruhe, der kleine Holztisch mit dem mit blumigen Schnitzereien verzierten Stuhl davor, das flauschige Lammfell auf dem Boden, Celissas lederner Tornister neben dem Tisch... Alles scheint normal zu sein. Es ist einfach nur ruhig, friedlich und wohlig warm inmitten einer kalten Winternacht. Du schließt deine Augen wieder. Augenblicke später spürst du erneut das Ziehen auf deiner Brust, zwar nur zaghaft und vorsichtig doch ohne jeden Zweifel real. Was will das Gwanbhalama, das Hexenbild?

Vorsichtig, um Celissa nicht ihrer hoffentlich angenehmen Träume zu berauben, verlässt Wulf die gemütliche Schlafstätte. Er legt sich seinen etwas in die Jahre gekommenen Berglöwenfellumhang um – einst sein stetiger Begleiter –, den er inzwischen aber nur noch zur kalten Jahreszeit trägt. Seit Wulf die Ehre zuteil wurde Fezens Sternenumhang sein Eigen nennen zu dürfen, sah man ihn nur noch selten mit seiner Jagdtrophäe aus früheren Tagen. Schmunzelnd setzt sich Wulf mit seiner frisch gefüllten Meerschampfeife an den Kamin, um die Restwärme der glühenden Holzscheite in sich aufzunehmen – die Trophäe einer Jagd gegen die Trophäe des nächtlichen Jägers auszutauschen – ein Sinnbild seiner Entwicklung. Was hielt das Schicksal noch für ihn und seine Wegbegleiter in der Hand? Vorsichtig öffnet Wulf die Knopfleiste seines Unterhemdes, um sein Hautbild zu entblößen, durch welches er sich mit den Töchtern Satuaris besonders verbunden fühlt – Raxan, Luzelin, Gwynna – und natürlich Celissa – sie alle sind, oder waren, wichtige Verbündete auf seiner bisherigen Reise und haben sein Schicksal maßgeblich beeinflusst. *„So, mein treuer Freund“* flüstert Wulf in Gedanken, während er den Rauch des Rauchkrauts seinen Körper und seine Sinne durchfluten lässt, *„Was möchtest Du mir so dringend mitteilen?“*

Während das Rauschkraut deine Sinne umschmeichelt und deine Wahrnehmung langsam aber bestimmt in eine leicht verschwommene, aber zugleich angenehme und befriedigende Richtung verschiebt, löst sich das Hexenbild mit einem fast schmerzenden Krabbeln von deiner entblößten Brust. Du hast natürlich geahnt dass der Fuchs in dieser Nacht seine eigenen Wege gehen wird, doch trotzdem ist das schale Gefühl des Verlassenseins fast körperlich spürbar.

Die halb durchsichtige Geistergestalt des Hexenbilds blickt kurz in deine Richtung, dann schwebt das schemenhafte Tier ohne einen Laut von sich zu geben auf die Tür von Celissas Kammer zu. Das Knacken eines Holzschreits im Kamin lässt dich kurz aufschrecken und so kannst du nur noch erkennen wie der verlassende Schweif des Fuchses in der hölzernen Tür verschwindet.

Was willst du tun?

Von Neugier gepackt huscht Wulf zurück zur Schlafstätte und schnappt sich Wams, Hose und Stiefel. Sein Blick streift kurz über Nacharsil – die Zeiten lassen einen wahrlich misstrauisch werden – aber man zieht heute Nacht ja nicht mehr in den Krieg. Katzensgleich schleicht er sich zur Tür hinaus und streift die Kleidung über. Für alle Fälle hat Wulf zumindest seinen Dunkelelfendolch dabei, ganz blank wird er in diesem Leben wohl keine größeren Schritte mehr machen. *„Wollen wir doch mal schauen, wohin es Dich zieht alter Streuner?“*

Vor der Tür hat dich der Fuchs bereits erwartet. Er blickt dich auffordernd an, dann wendet er sich fast schon ungeduldig und ohne ein einziges Geräusch von sich zu geben ab und setzt sich in Bewegung.

Das halb durchsichtige Hautbild führt dich die fugenlosen, durch Dschinnenhand geformten Stufen hinauf bis zum obersten Stockwerk des Turms. Ein kräftiger Wind zerrt heulend an den mit Pergamenten verdeckten Schießscharten, ab und an unterbrochen vom leisen Gurren der im Taubenschlag schlafenden Brieftauben. Durch das durchsichtige Pergament hindurch kannst du sogar die groben Umrisse der vier benachbarten Akademietürme ausmachen. Auch dort ist noch vereinzelter Fackelschein zu sehen.

Das Hautbild bewegt sich zielstrebig auf einen unscheinbaren Besen zu, der an einer Wandhalterung ganz in der Nähe der auf die Plattform des Turms hinauf führenden Stufen hängt. Du überlegst kurz: Ist das nicht Celissas Hexenbesen? Ziemlich genau aus der Richtung des Hexenbesens erklingt ein laises Rascheln.

Wulf spitzt seine Ohren und schleicht sich vorsichtig in die Richtung, aus der er das Geräusch vernimmt. Wenn das Celissas Besen ist, warum ist er dann nicht in ihrem Schlafgemach? Vielleicht ist es ja nur ein Mäuschen, welches der bitterkalten Nacht entflohen und nun auf der Suche nach etwas essbarem ist. Wollen wir uns den kleinen Eindringling doch mal genauer ansehen, nicht dass er es sich noch im Besen bequem macht. Vielleicht finden sich ja auch etwas Speck, Käse und ein paar Körner in der Speisekammer. Wulf zieht einen seiner Stiefel aus und macht sich bereit, die Maus damit zu einzufangen. Mit der anderen Hand greift er ganz langsam nach dem Besen, um ihn vorsichtig wegziehen zu können.

Nachtrag: Die Plattform des Wohnturms wird oftmals als Ausgangspunkt für Flugübungen genutzt. Dies geht noch auf die Zeiten des Gründers Mythornius von Festum zurück, der von hier oben aus in Gestalt eines Roten Marans seine Reisen rund um Aventuren begann. Deswegen ist hier wohl auch Celissas Besen zu finden.

Als du deine Hand langsam in Richtung des Besenshils bewegst, raschelt es erneut. Zwischen den dicken Rosshaarborsten bewegt sich ohne Zweifel irgendetwas Kleines. Vorsichtig ziehst du den Besen weg und blickst überrascht auf eine zusammengerollte Schlange mit matschwarzem Schuppenkleid. Einzelne Schuppen sind mit Raureif überzogen.

Das Hautbild schmiegt sich zufrieden um deine Beine, dann verblasst es und innerhalb weniger Augenblicke lässt das juckende Gefühl auf deiner Brust endlich wieder nach.

"Nanu, was haben wir denn da ... eine Pechnatter? Du bist ja ganz kalt." Wulf begräbt seine Mäusefänger-Gedanken und streift den Stiefel wieder über. Stattdessen öffnet er die Brosche seines Fellumhangs, nimmt ihn ab und versucht die Schlange mit der Fellseite aufzulesen. "Dann wollen wir Dich mal ins Warme bringen. Wie bist Du nur hier hergekommen?" Mit der im Fellumhang eingewickelten Schlange begibt sich Wulf wieder in die Kammer von Celissa. Zunächst legt Wulf die Schlange vor dem Kamin ab und legt noch ein paar Holzscheite nach. Anschließend nähert er sich der Schlafstätte, um Celissa behutsam zu wecken. "Wir scheinen Besuch bekommen zu haben ..."

Schlaftrunken blinzelt dich Celissa an. Etwas verdutzt bleibt ihr Blick kurz auf dir ruhen ehe sie langsam in Richtung des Kamins schaut. "Oh..." sagt sie nur, legt sich ein Schafsfell über die Schultern und steigt aus dem Bett. Vorsichtig kniet sie sich vor der zusammengerollten Schlange nieder und betrachtet das matschimmernde Reptil einige Augenblicke. Halblaut überlegt sie: "Die sieht ja fast so aus wie Guynnas... aber, was ist das? Hast du den Raureif auf den Schuppen gesehen? Seltsam, sie liegt doch direkt vor dem Kamin..." Vorsichtig tippt Celissa die Pechnatter an. Das matschwarze Reptil zuckt nur langsam und ausgesprochen träge zurück. Celissa blickt wieder in deine Richtung und spricht weiter: "Genau wie im Bornwald mit Guynnas Gefährten, auch wenn das hier nicht ihre Pechnatter ist. Aber... hier haben wir die niederhöllische Kälte des eisigen Fürsts doch schon lange hinter uns gelassen, wie kann das sein?"

"Du hast Recht, die Wärme des Feuers scheint diesem Raureif nichts anhaben zu können." Wulf legt vorsichtig eine Hand auf das arme Geschöpf, er will ihre Kälte spüren. Nur unheilige, dämonisch pervertierte Kälte besitzt eine derartige Resistenz in Gegenwart eines Kaminfeuers. "Mich beschleicht ein sehr ungutes Gefühl. Könnte es sich um den Gefährten einer anderen Hexe handeln? Vielleicht eine Botschaft – ein Hilferuf? Irgendwie muss mein Fuchs schließlich auf sie aufmerksam geworden sein. Meine Zeichnung erlaubt es mir zwar, Tieren ein Kommando zu erteilen, jedoch ist diese Kommunikation nur in eine Richtung möglich. Die Sprachwelt der Tiere ist mir – zumindest bisher – verschlossen. Vermögt ihr es, mit der Pechnatter eine Verbindung aufzubauen?"

Während deiner letzten Worte an Celissa spürst du zugleich, wie die Kälte der Pechnatter langsam auf deine Hand übergeht. Es ist eine eisige, alles umfassende Kälte, bar jedes Lebens, gegen welche aber ein träge pulsierender Lebensfunke stetig anzukämpfen trachtet. Nun erst bemerkst du, dass es sich bei diesen Empfindungen weniger um ein Gefühl handelt als um flüchtige Bilder, die beginnen in deinem Kopf herumzuspuken. Die fast schon unnatürliche Kälte der Pechnatter spürst du jedoch zugleich auch ganz real auf deiner Handfläche.

Celissa indes antwortet dir: "Ich kann die Gefühle von Tieren nicht im gleichen Maße verstehen wie jene meines Vertrauten Rudes. Eine Jede von uns hat eine einzigartige Verbindung zu ihrem Vertrauten, doch die Gefühle der Vertrauten unserer Schwestern sind uns oft ebenso fremd wie jene eines jeden anderen Tieres auch."

Wulf fasst sich an die Stirn, bemüht seine Gedanken zu sortieren. "Ich spüre, dass jemand in großer Not ist. Dämonische Kälte versucht ein Leben auszulöschen. Vielleicht ein weiterer Schlag der Dämonenbuhle Glorana?" Wulfs Gesichtszüge verfinstern sich. "Gwynna machte sich gen Bjaldorn auf, um sie zu stellen. Diese Schlange ... vielleicht ist sie der Hilferuf, der mit letzter Kraftanstrengung gesendet wurde? Wenn Gwynna tatsächlich im Eis gefangen gehalten wird, wäre ihr Vertrauter mutmaßlich auch betroffen. Ich weiß, es klingt verrückt, aber ich muss ihr irgendwie helfen! Was meinst Du?"

Celissa antwortet: "Selbst wenn diese Pechnatter der Gefährte einer anderen Schwester sein sollte, ich wüsste nicht wie es Gwynna möglich sein sollte über dieses Tier einen Hilferuf zu schicken." Die schöne Hexe hält für einige Augenblicke inne, runzelt die Stirn und spricht dann weiter: "Aber ... vielleicht hast du mit dem Hilferuf gar nicht so unrecht. Vielleicht ist es ja tatsächlich der Gefährte einer anderen Schwester und diese befindet sich in großer Not? Es ist schwer zu verstehen, doch eine Jede Hexe ist mit einem besonderen Band zu ihrem Vertrautentier gesegnet. Ich spüre wenn es Rude nicht gut geht und ebenso spürt mein treuer Kater ob es mir gut oder schlecht geht." Celissa streicht sich mit der rechten Hand eine Haarsträhne aus dem Gesicht und fährt fort: "Wie hast du denn die Gedanken der Schlange bemerkt? Kannst du nicht noch mehr herausfinden?"

"Als die Kälte meine Hand durchfloss, sah ich plötzlich Bilder in meinem Geiste. Vielleicht gelingt es mir dieses geistige Band zu stärken, wenn ich die körperliche Verbindung für einen längeren Zeitraum herstelle." Während er diese Worte spricht, legt der Zweite Gezeichnete ein Fell ganz dicht an den Kamin, legt Wams und Hemd ab und lässt sich von Celissa die Schlange reichen, um diese auf seinem Oberkörper abzulegen. Der eisig kalte Schmerz brennt und Wulf hofft in diesem Moment, dass sein Hautbild derlei Wahrnehmungen nicht empfinden kann. Mit geschlossenen Augen versucht Wulf abermals in die Gefühlswelt des Reptils - oder seines Vertrauten - einzutauchen.

Eisige Kälte breitet sich auf deiner Brust aus und lässt dich fast augenblicklich die wohlige Wärme des Kamins vergessen. Neben der Kälte branden weitere Gefühle auf dich ein: Verzweiflung, Traurigkeit... und ein kleiner, flackernder Funken Hoffnung im eisigen Meer der Verzweiflung. Vor deinem geistigen Auge siehst du eine junge Frau mit langen Haaren, ein kleines Mädchen an ihrer Hand durch einen urwüchsigen Wald führend. Eine mattschwarze Pechnatter windet sich um roten Haupthaar der schönen Frau. Melancholie und das Gefühl eines großen Verlusts breiten sich in dir aus. Dann dringt eisige Kälte in das Bild des Waldes ein. Die Szenerie wandelt sich und erneut blickst du auf die rothaarige Frau, doch nunmehr zeichnen sich Falten in ihrem einst so jungen und makellosen Gesicht ab. Missbilligend betrachtet die Frau ihr Spiegelbild in einem klaren Wintersee. Während niederhöllische Kälte in das Bild eindringt siehst du wie sich eine mattschwarze Pechnatter um roten Haar der Frau versteckt. Ein schwarzer Schatten erscheint über dem winterlichen See. Augenblicklich erwächst eine dicke Eisschicht über dem Wasser des Sees. Eisiger Dunst lässt die Luft um den Schatten flirren. Die rothaarige Frau blickt auf. Der Schatten streckt ihr seine rechte Hand entgegen - eine verdorrte, mit Raureif überzogene Klaue. Du versinkst in einem Meer aus Verzweiflung und die Szenerie ersinkt unter einer erbarmungslosen Eisdecke.

Die Frau, nunmehr zu einer alterstosen Schönheit mit weißem Haupthaar geworden, steht auf einer weiten, schneebedeckten Ebene. Ohne Zweifel handelt es sich hierbei um Glorana. Ihr Blick ruht auf einer Hafenstadt und wandert dann zu den Packeisshollen, die das Hafenbecken der Stadt fast unpassierbar machen. Rechterhand deuten sich am Horizont die Umrisse eines gewaltigen Gebirges an. Gloranas Blick wandert weiter und ihre eisgrünen Augen blicken nun genau in deine Richtung. In ihren mitleidlosen Augen spiegelt sich erst Verwunderung, dann Erkennen und schließlich nur noch Verachtung wieder. Ein kleiner Funken Hoffnung erwächst in dir, nur um Augenblicke später unter einer alles Leben hassenden Eisschicht auf ewig begraben zu werden.

Plötzlich sind die Bilder aus deinem Kopf verschwunden. Dein Herz pocht vernehmlich, jeder Herzschlag schmerzt gleich einem kalten Nadelstich. Auf deiner Brust liegt der steif gefrorene Kadaver der mattschwarzen Pechnatter.

Ergriffen und verwirrt zugleich von diesen Bildern richtet Wulf sich langsam auf. Voller Trauer und Demut legt er den leblosen Körper dieses bemitleidenswerten Geschöpfes auf dem Fell ab. Seine Gedanken abermals sortierend und nach Worten ringend wendet Wulf sich an Celissa, die ihn bereits erwartungsvoll mit ihren großen wunderschönen Augen anblickt: "Ich ... ich glaube wir haben hier das ehemalige Vertrautentier Gloranas vor uns. Es hat mir gezeigt, wie es einst mit der jungen Glorana und einem Mädchen unterwegs gewesen ist. Es schien so, als würde die Schlange diese Zeit vermissen. Dann zeigte sie mir Bilder, wie eine sichtlich gealterte Glorana einen Pakt mit Nagrach einging - so zumindest meine Deutung der Bilder. Das muss der Moment gewesen sein,

als sie sich von ihrem Vertrauten lossagte und fortan nur noch Verachtung für ihren einstigen Begleiter empfand. Ähnlich wie bei Luzelins Pallkratz scheint die Schlange nun gestorben zu sein, weil die einstige Glorana ebenfalls nicht mehr ist. Nagrachs Hauch scheint ihr den Lebensatem genommen zu haben. Es ist schwer zu sagen, ob die gespürte Verachtung Gloranas mir gegenüber oder ihrem Vertrauten gegenüber galt. Ich sah Glorana vor einer Hafenstadt stehend – es könnte sich tatsächlich um Paavi handeln, im Hintergrund war ein gewaltiges Gebirge zu erkennen, welches das Eherne Schwert sein könnte. Ich frage mich, warum die Schlange mich aufgesucht hat. Ob das Junge Mädchen vielleicht eine wichtige Rolle spielt? Zumindest sollten wir diese arme Seele hier erlösen. Sie hat schließlich seine letzten Kräfte mobilisiert, nur um zu uns zu kommen. Sollten wir sie einem zeremoniellen Feuer zuführen, um die unheilige Kälte aus ihrem Körper zu verbannen?“

Celissa hört dir aufmerksam und angespannt zu. Dann kommentiert sie sichtlich aufgewühlt deine Schlussfolgerungen: "Ich denke auch dass es sich um Gloranas Pechnatter handeln muss... ich meine, gehandelt hat, oh das arme Tier. Wie lange die Schlange wohl schon hier verweilt? Vielleicht hat sie schon im Bornwald Zuflucht vor ihrer ehemaligen Gefährtin gesucht und ist zwischen all dem niederhöllischen Chaos unbemerkt zwischen den Borsten meines Besens bis hierher an die Akademie gelangt, was meinst du? Auf jeden Fall sollten wir dem geschundenen Körper des Tiers einen letzten Dienst erweisen, die Wärme des Feuers gegen die niederhöllische Kälte des erbarmungslosen Hetzers scheint mir dafür ebenfalls angemessen. Dieses Mädchen... könnte es eine Tochter Gloranas sein? Ich wusste nicht dass die Dämonenbuhle eine Tochter hat, aber möglich wäre es. Ob sie wohl noch am Leben ist? Wenn ja, wo befindet sie sich gerade?"

Celissa atmet besorgt aus, dann spricht sie schnell und aufgeregt weiter: "Wollte uns Gloranas ehemaliger Vertrauter am Ende gar noch etwas Wichtiges mitteilen? Ich weiß nicht, ich habe das Gefühl, ich sollte Guynna zu Hilfe eilen, wer kann schon sagen was die finstere Eishexe dort oben im Norden vorhat. Bist du dir sicher dass es sich um Paavi handelt? Vielleicht sollte ich auch Abdul fragen ob er mich begleitet? Immerhin vermag er die Elemente um Hilfe zu bitten, Feuer würd uns dort oben sicherlich gute Dienste leisten und mit einem Diener der Luft reist er ebenso schnell wie ich es mit meinem Besen vermag."

"Ja, natürlich, ich – besser mein Fuchs – fand sie bei deinem Besen. So muss es abgelaufen sein." Wulfs Miene verfinstert sich. "Ich wünschte ich hätte das Leben dieser Pechnatter retten können oder ihr Ableben zumindest noch angenehmer gestalten können. Lass uns gemeinsam dafür sorgen, dass dieses Unterfangen nicht vergebens gewesen ist." Wulf schaut Celissa tief in die Augen, Sorgenfalten bilden sich auf seiner Stirn. "Wenn Du das Gefühl hast, dass Guynna Hilfe benötigen sollte, dann lass Dich davon leiten und eile zu ihr. Abdul um Unterstützung zu bitten halte ich für eine sehr gute Idee. Zumal ich Euch leider nicht begleiten kann. Zu dritt könnt ihr dieser widerwärtigen Eishexe hoffentlich Einhalt gebieten. Vielleicht ist die vermeintliche Tochter gar der Schlüssel, um noch zu Glorana durchzudringen – oder sie ist der Auslöser dieser Misere. Vielleicht stieß ihr damals etwas zu und das ließ Glorana so verbittern. Ich werde mich in die Bibliothek begeben und diesbezüglich etwas recherchieren. Ich bin ziemlich sicher, dass es sich um Paavi gehandelt hat, zumindest wollte auch Guynna in diese Richtung aufbrechen und ihre Spur verfolgen." Wulfs Blick wandert zum mit Pergament bedeckten Fenster. "Der Morgen bricht bereits an. Ich werde die Bestattung vorbereiten, vielleicht kannst Du in der Zwischenzeit mit Abdul sprechen?"

Knapp zwei Stunden später stehst du gemeinsam mit Celissa und deinem alten Freund Abdul el Mazar im Innenhof der Akademie. Die massiven, von Dschinnenhand aus dem Gestein geformten Türme schirmen die frühen Strahlen des Praosrunds von euch ab, doch das flackernde Feuer lässt die Schatten an der Wand des Nordturms tanzen. Die Flammen zehren an der niederhöllischen Kälte des Schlangenkadavers und schließlich triumphiert Ingerimm über Nagrach: Das einstige Vertrautenhier Gloranas vergeht prasselnd im reinigenden Feuer.

Einige Zeit nach der Feuerbestattung der Pechnatter sitzt du zusammen mit Abdul und Celissa im Gästesaal des Hauptturms. Mit einem seltsamen Schimmern in den Augen teilt Abdul dir mit, dass er Celissa auf ihre gefährvolle Reise in den Norden Aventuriens begleiten wird. Yarubman ibn Nasreddin, damals von deinem alten Freund Mythornius in Khunhom für die Akademie gewonnen, wird während seiner Abwesenheit die Geschicke auf den Nebelwassern leiten. Du blickst Abdul in die Augen und erkennst darin die noch immer an ihm nagende, unterschwellige Furcht vor jener schrecklichen Elfe, die ihn einst hoch im Norden Aventuriens körperlich und geistig verstümmelte. Du erinnerst dich daran, welche Kraft die Herrin des Waldes aufwenden musste, um den geschundenen Geist Abduls aus dem Nebel des Wahnsinns zu befreien. Wahrlich, du hast bereits mehr erlebt als Dutzende Aventurier zusammen in ihrem ganzen Leben, und doch liegen noch weitere gewaltige Taten vor dir...

Mit einem Lächeln der Erleichterung und auch Entschlossenheit legt Wulf dem gealterten Freund eine Hand auf die Schulter: "Ich danke Euch Habibi, mit Euch an Celissas Seite habe ich große Hoffnung – nein, Zuversicht – dass ihr Guynna finden und der praosverfluchten Eishexe das Handwerk legen könnt. Ich spüre das Unbehagen in Euch, doch vertraut auf Eure unbändige arkane Kraft und macht Euch stets bewusst, was Ihr bereits überstanden und geschaffen habt. Gerne wäre ich nochmal mit Euch auf Reisen in den

Norden gegangen, so wie damals, vor unzähligen Götterläufen. Doch das Schicksal hat mal wieder andere Pläne für mich – viele Fronten an denen derzeit Schlachten geschlagen werden – zu viele!“

Anschließend wendet sich der Zweite Gezeichnete an Celissa und nimmt die Hand der Schönen der Nacht: *„Celissa, mein Lichtfunke in der sonst so düsteren und tristen Zeit, auch in Dir ist das Sukaryan in den letzten Götterläufen stärker geworden. Wann immer Dich der Mut verlässt schaue in den Sternenhimmel, der Listenreiche wird über Euch wachen!“*

In den wunderschönen grünen Augen der Hexe zeichnet sich Zuversicht und Hoffnung ab. Mit zufriedener Genugtuung stellst du fest, dass sich auch in Abdul el Mazars Gesichtszügen Entschlossenheit zeigt. Du bist dir gewiss, dass dein alter Freund Abdul und deine dir teuer gewordene Leidenschaft Celissa sich in Firuns eisigem Reich behaupten werden.

(...)

In der Jungen aber doch bereits sehr gut aufgestellten Bibliothek der Akademie zu den Nebelwassern findest du einige Beschreibungen über die Herzogenstadt Paavi, die weitläufige Steppenlandschaft der Brydia, die Brecheisbucht und die gewaltigen Berge des Ehernen Schwerts. Bald schon bist du endgültig davon überzeugt, dass es sich bei der Stadt in deinen Gedankenbildern um die Herzogenstadt an der Küste der Brecheisbucht handeln muss. Über Glorana findest du leider nichts.

Um der alten Zeiten willen blätterst du zudem im ersten Band des dreiteiligen Liber Mythomensis und schwelgst in den Erinnerungen an die mittlerweile über ein Jahrzehnt zurückliegende Aventurenreise mit dem Thorwalschen Kapitän Asleif "Foggwulf" Phileasson. Der zweite Band, ebenfalls in Garethi gehalten, liest sich fast wie eine Abhandlung über Vampire doch du weißt nur zu gut, dass sich hinter den wohlgewählten Worten auch schmerzvolle Erfahrungen aus Greifenfurt und Weiden verbergen. Der dritte Band ist indes in Bosparano verfasst und befasst sich fast ausschließlich mit Magietheorie.

Möchtest du sonst noch etwas tun?

Wulf zieht sich nach einer kurzen Stärkung in Celissas nun verwaisten Kammer zurück und begibt sich in eine mehrstündige Meditation. Er bittet den Ewig Flinken Herrn der Schatten um dessen Schutz für seine Freunde. Erschöpft schließt Wulf mit den Worten: *„Es soll Dein Schaden nicht sein!“* Mit einem schelmischen Grinsen im Gesicht legt sich Wulf zufrieden auf die Schlafstätte, um mit dem langsam verblassenden Duft seiner Geliebten in der Nase – vielleicht ist dieser auch nur eingebildet – in einen tiefen Schlaf zu fallen.
