

DER ARCHÄOLOGE

Dragosh richtete sich auf und starrte ungläubig auf das seltsame Ding in seiner Hand. Der Zahn war vom Alter bräunlich verfärbt und rissig, etwa zwanzig Zentimeter lang und hatte die Sichelform eines alten terrakischen Messers. Aber das war nicht das Seltsame an seinem Fund, sie gruben in dieser höllischen Hitze schon seit Monaten und hatten fossile Knochen zuhauf gefunden. Nein, das Außergewöhnliche war das Schmuckstück, das da, eingeklemmt in einen Riss des Zahns, im Sonnenlicht schimmerte. Wahnsinn, das konnte doch nicht sein! Hatte ihm die Sonne den Verstand aus dem Kopf gebrannt? Und doch war es da, verbacken mit ockerfarbener Erde klebte es am Zahn.

Vorsichtig befreite Dragosh das Artefakt aus dem Zahnsplatt und fuhr mit dem Daumen darüber. Ein silbernes Amulett, eine zur Acht geformte Schlange, die sich in den Schwanz biss. Fassunglos schüttelte er den Kopf. Was, verdammt noch mal, hatte ein menschliches Artefakt am Zahn eines Flugsauriers zu suchen?

Hupen und Motorengeräusche schreckten ihn auf. Er sah sich zu seinen Kollegen des Archäologieteams um. Sofie und Max saßen bereits am Steuer der beiden Geländewagen, sie winkten ihm auffordernd zu. Hinten auf den Ladeflächen saßen, in ihre Tücher gehüllt, die terrakischen Arbeiter.

»He, beeil dich!«, rief Max. Das Gesicht des Professors war von der Hitze rot und sein khakifarbenes Hemd war fleckig vor Schweiß. Er grinste breit aus dem offenen Wagenfenster und deutete lässig nach hinten zur Ladefläche. Hektisch steckte Dragosh Zahn und Amulett in seinen Rucksack und lief zu den Wa-

gen. Er legte den Rucksack vorsichtig auf der Rampe ab und sprang dann zu den Arbeitern hinauf. Gerade noch konnte er sich auf den Radkasten setzen, schon gab es einen Ruck und sie fuhren los. Die Piste war holprig und die Männer auf der Lade-
fläche wurden unsanft durchgerüttelt. Fröhlich winkend überholte Sofie den Torox. »Feierabend, Goshi! Feieraaaaaabend!«, rief sie lachend und gab Gas. Keiner hier nannte ihn Dragosh, alle riefen ihn mit seinem Nicknamen Gosh, und gerade Sofie liebte es, ihn damit aufzuziehen. Sand wirbelte auf und hüllte die Landschaft in eine Staubwolke. Typisch Sofie, schmunzelte Gosh, dann musste er husten. Verdammter Staub! Er kramte im Rucksack, holte ein Baumwolltuch hervor und wickelte es sich schützend um den Kopf. Bald schon würden sie am Hotel sein und dann eine kühle Dusche ...

Das Hotel lag mitten in Neu Arkantum, nicht weit vom historischen Stadtkern entfernt. Ein kleiner, aber gepflegter Familienbetrieb, nur zwei Querstraßen entfernt vom Lärm des überfüllten Hauptplatzes.

Gosh schloss die Tür hinter sich und genoss für einen Augenblick die Ruhe und Kühle seines Zimmers. Er legte den Rucksack aufs Bett und verschwand im Bad. Während er im Strahl der Dusche stand und sich ausgiebig schrubbte, ging ihm der Fund nicht aus dem Kopf. Wie zum Teufel kam ein menschliches Artefakt in den Zahn einer Flugechse? Er musste es dem Professor zeigen. Und: Der Fund musste unbedingt ordentlich kartographiert werden. War er denn verrückt geworden? Er wunderte sich über sich selbst. Er war doch ein aufrichtiger und gewissenhafter Student der Archäologie. Was war nur in ihn gefahren? Einfach so hatte er den Saurierzahn samt Amulett in seinen Rucksack gesteckt. Völlig unprofessionell!

Gosh schlang sich ein Handtuch um die Hüften und verließ das dampfende Badezimmer. Er setzte sich aufs Bett und holte

seinen Fund aus dem Rucksack. Der große, sichelförmige Zahn, er wog ihn in seiner Hand, eindeutig der Eckzahn einer Flugechse. Nachdenklich fuhr er mit den Fingern über die altersraue Oberfläche. Es musste ein großes Tier gewesen sein. Eine seltsame Traurigkeit ergriff ihn, er schluckte, ein dunkles Sehnen zerrte in seiner Brust. Irritiert lauschte er in sich hinein. Was war nur los mit ihm? Gosh drückte den Zahn an sich und legte ihn dann auf das Bettlaken. Bei all den versteinerten Knochen hatte ihn noch nie eine solch seltsame Empfindung überrollt.

Er nahm das Schlangenamulett in die Hand. Ein eiskalter Schauer lief ihm den Rücken hinunter. Selbst die Zimmertemperatur schien um einige Grade kälter zu werden. Das bildete er sich ein, oder? Und doch, etwas Unheimliches ging von diesem Anhänger aus. Und dann ..., er fuhr sich über die Stirn, da war noch etwas. Er hatte das verdammte Gefühl, dieses Zeichen zu kennen. Ja, Gosh war sich sicher, er war dem Zeichen schon einmal begegnet. Doch wie bei einem Traum, der einem immer wieder entglitt, konnte er sich nicht erinnern, wo und wann das gewesen war. Nachdenklich steckte Gosh die beiden Fundstücke in seinen Rucksack zurück.

Als er eine Stunde später das Restaurant im Parterre des Hotels betrat, saßen die anderen schon auf ihren Plätzen. Max ganz in die Speisekarte vertieft und Sofie ungeduldig wartend.

»Na, hast du Staub schlucken müssen?«, spöttelte sie.

Gosh ignorierte die Neckerei und setzte sich.

»He, was ist mit dir los?«, hakte Sofie nach. »Ist dir eine Laus über die Leber gelaufen?«

Gosh runzelte die Stirn. Sofie blieb wirklich nichts verborgen. Eigentlich sollte er von seinem seltsamen Fund berichten, es war der perfekte Zeitpunkt dafür. Doch etwas hielt ihn zurück. Ausweichend senkte er den Blick. Sofie war klug. Und sie war ver-

dammt hübsch. Kurze blonde Haare, ein langer, schlanker Hals. Der Mund ein bisschen zu breit und ein fein gezeichnetes Gesicht. Normalerweise sah Gosh sie gerne an, aber heute wich er ihrem Blick aus. »Ach nichts«, grummelte er stattdessen und schwieg. Erleichtert über die Ablenkung, bestellte er beim herbeieilenden Kellner ein Bier und griff nach der Speisekarte. Er entschied sich für einen Driftungseintopf, eine typische arkantische Spezialität aus Kaninchenfleisch und Zwiebeln.

Beim Essen führte Max das Gespräch. Sie gingen die Fundstücke der letzten Tage durch und besprachen die Aufgaben für die kommende Woche. »Morgen fahr ich zu Karran«, meinte der Professor. Karran war der terrakische Minister für Kultur und Kunst, von seinem Wohlwollen hing jeder ihrer weiteren Schritte ab. Gosh beneidete den Professor nicht um die Aufgabe, Karran bei Laune zu halten. Doch Max hatte es drauf. Kein Normalsterblicher durfte so ohne Weiteres in der Sicherheitszone herumlaufen, aber Max hatte es geschafft, dass er mit seinem Archäologieteam dort die Grabungen machen konnte.

Ungeduldig lauschte Gosh den Ausführungen von Max. Er horchte nur mit halbem Ohr hin, das Schlangensymbol und die Frage, woher er es kannte, gingen ihm nicht aus dem Kopf. Er konnte es kaum erwarten, zurück in sein Zimmer zu kommen, und stand gleich, nachdem er fertig gegessen hatte, auf. »Ich bin müde«, verkündete er und wich den erstaunten Blicken von Max und Sofie aus. Dann verabschiedete er sich für den Abend und ging in sein Zimmer hinauf.

Sobald die Zimmertür hinter ihm zugeschnappt war, öffnete er seinen Laptop. Er gab den Suchbegriff »Schlange die sich in den Schwanz beißt« ein und war überrascht über die Fülle der Informationen. Ouroboros, Schwanzverzehr, ein Symbol für das ewige Leben. Unendliche Wiederholung eines Wandlungsprozesses der Materie und so weiter ...

Nur, all diese Schlangen und anderen geflügelten Wesen, die sich da in den Schwanz bissen, bildeten einen Kreis und keine Acht. Doch auch die Acht war ein Symbol für Unendlichkeit, wie er bei seiner Suche erfuhr.

Ein stechender Schmerz breitete sich in seinem Kopf aus. Zerstreut fuhr er sich über die Augen. Wenn er nur wüsste, wann er dieses Symbol schon einmal gesehen hatte. War es bei einer der Ausgrabungen gewesen? Im Archiv des Museums? Er kam nicht darauf. Sei's drum, morgen war auch noch ein Tag. Gosh klappte den Laptop zu und stand auf. Er brauchte jetzt dringend frische Luft.

Wenig später verließ er das Hotel und folgte der Straße ins Zentrum. Der Abend war angenehm lau und Menschentrauben schoben sich schwatzend und lachend durch die engen Gassen der historischen Altstadt. Sie wollten sich in den Schänken und Restaurants vergnügen oder Souvenirs bei den Händlern und Marktständen kaufen. Gosh drückte sich durch die Massen. Er wollte zum *Himmelsfeuer*, seiner Stammkneipe, versteckt im oberen Stockwerk eines Hinterhofs. Von der Terrasse des *Himmelsfeuer* aus hatte man einen überwältigenden Ausblick, die alten und verwinkelten Gassen des Viertels lagen einem zu Füßen.

Genervt von den schlendernden Touristen wählte Gosh eine Abkürzung, eine Passage, in der die Händler ihre Warenkörbe bis auf das Pflaster hinaus aufgebaut hatten. Es war zum Verücktwerden, die Leute standen gaffend im Weg und feilschten um jeden Groschen. Um einer Gruppe Betrunkener auszuweichen, betrat Gosh einen der schmalen Läden. Das Geschäft war mit billigem Kitsch überfüllt. Regale bestückten die Wände, überquellende Körbe und Tische voller Ladenhüter füllten den Raum. In der hintersten Ecke saß ein beleibter Mann an einem Tisch, konzentriert über einen Haufen Kleingeld gebeugt. Er sortierte

Münze für Münze. Stapelte sie zu kupfernen und silbrigen Türmchen. Gosh nickte ihm von der Tür her höflich zu und wollte gerade wieder auf die Gasse hinaustreten, als sein Blick auf ein Stundenglas in einem der Regale fiel.

Sein Herz begann aufgeregt zu pochen, eine Schlange, zur Acht geformt, umschlang die beiden Gläser der Sanduhr. Das konnte doch nicht sein. Mechanisch griff Gosh nach der Sanduhr. War das ein Zufall? Oder fiel ihm dieses Zeichen jetzt, nach seinem seltsamen Fund, einfach nur auf?

»Was wollen Sie dafür?«, wandte er sich an den Verkäufer. Doch der dicke Mann reagierte nicht. Gosh stellte die Sanduhr auf den Ladentisch und zog seinen Geldbeutel aus der Hosentasche. Erst jetzt sah der Verkäufer von seinen Münztürmen auf.

Gosh schluckte. Der Mann trug eine Brille mit dicken, runden Gläsern, die seine Augen unwirklich vergrößerten. Die Augenfarbe des Mannes war von einem intensiven Blau. Solch ein strahlendes Blau kannte Gosh nur von seinem eigenen Spiegelbild her.

Sprachlos starrte er den Mann einen Moment lang an, legte einen Geldschein auf den Tisch, packte das Stundenglas und stolperte verwirrt aus dem Laden. Er schlängelte sich durch die Menschenmassen, raus aus der Altstadt. Erst als er zum Ufer der Arge kam, blieb er stehen. Nur wenige Straßenlaternen säumten den Weg am Fluss entlang. Gosh setzte sich auf eine Bank und schloss die Augen.

Was hatte ihn so aus der Fassung gebracht? Der Mann hatte dieselbe Augenfarbe wie er und auch die Form der Augen war gleich gewesen. Mandelförmig, wie die Augenform der Terrakier. So etwas kam vor. Das musste nichts bedeuten. Alle Terrakier hatten diese mandelförmigen Augen, doch ihre Farbe war niemals blau!

Gosh strich sich über sein gewelltes, dunkles Haar. Ihm war klar, dass er terrakisches Blut hatte. Er konnte es erkennen, wenn

er in den Spiegel sah. Doch er kannte seine Herkunft nicht. Er war eines dieser weggeworfenen Kinder, über die die Zeitungen berichteten. Gefunden im Gestrüpp eines Parks. Und nun, zum ersten Mal in seinem Leben, fragte er sich, ob er gerade einen Verwandten getroffen hatte.

Warum wühlte ihn das alles so auf? Er hatte doch eine glückliche Kindheit gehabt. Seine Eltern hatten ihn adoptiert, als er noch ein Säugling war. Seine Mutter, sein Vater, sie liebten ihn innig und er sie auch. Natürlich hatte es auch Schwierigkeiten gegeben. Das war doch normal. Jeder hatte seine dunklen Zeiten und seine war mit sechzehn gewesen.

Er war abgehauen, hatte per Anhalter die Welt bereist und sich erst ein Jahr später wieder zuhause blicken lassen. Hatte sich nichts dabei gedacht, während sich seine Eltern fast zu Tode gefürchtet hatten. Eines Tages war er wieder vor der heimatlichen Haustür gestanden, hatte die Tränen der Erleichterung über sich ergehen lassen, sein Abi nachgeholt und angefangen zu studieren. Archäologie. Und nun war er hier, in Arkantum. Praktikant bei dem berühmten und in Fachkreisen durchaus auch berüchtigten Professor Max Mehrmann.

Du suchst deine eigene Geschichte, hatte seine Mutter gemeint, als sie sah, für welches Fach er sich eingeschrieben hatte. Und sein Vater hatte dabei hilflos gelächelt und mit den Schultern gezuckt.

Gosh lehnte sich erschöpft zurück. In seiner Hand hielt er immer noch die Sanduhr. Er betrachtete sie. Warum nur hatte er das kitschige Ding gekauft? Sie war aus quietschbuntem Plastik und ziemlich hässlich. Trotzdem, eine sich in den Schwanz beißende Schlange, zur Acht geformt. Er starrte auf das Wasser der Arge, die in ihrem Kanalbett träge dahinfluss. Das Licht der Straßenlaternen spiegelte sich auf den sich kräuselnden Wellen. Warum kam ihm das Zeichen nur so bekannt vor?

Erschöpft vom vielen Grübeln stand er auf und machte sich auf den Weg zurück zum Hotel. In die Bar würde er heute doch nicht mehr gehen. Er wollte fit sein für morgen früh. Denn er brauchte Zeit, um in den Archiven des Museums nachzuforschen. Irgendetwas würde er über das Amulett herausfinden, das sagte ihm sein Bauchgefühl.

DER DRACHENREITER

»He, wie weit willst du noch hinauf?«, rief Arath und krallte seine Finger in den Schuppenkamm des Drachen, während sein Körper vom Auf und Ab der harten Flügelschläge hin und her geworfen wurde. Mit schweren Flügelschlägen schraubte sich die Echse höher und höher. Inzwischen waren die Zelte unter ihnen zur Größe von Sandkörnern zusammengeschrumpft.

Endlich breitete Bragdah die Flügel aus und ließ sich von dem warmen Aufwind noch weiter hinauftragen. Erleichtert setzte sich Arath zurecht und sah über Bragdahs Schulter nach unten. So weit oben waren sie noch nie gewesen. Das lehmbraune Steppenland sah von hier wie eine sandgelbe, gebogene Fläche aus. Wie die Oberfläche einer riesigen Kugel, dachte Arath verwundert. »Bragdah!«, rief er dem Drachen zu. »Wohin fliegen wir?«

Eigentlich verständigten sie sich in Gedanken, doch Arath hatte sich angewöhnt, mit Bragdah laut zu sprechen. Aus Bragdahs Kehle ertönte ein Brummen, und eine Gedankenwoge floss zu Arath: »Hab Geduld.«

Der Aufwind wurde ruhiger und Bragdah glitt nun mit ausgebreiteten Schwingen durch den windstillen Himmel, wobei sie wie von selbst immer weiter nach oben gehoben wurden. Dann veränderte sich etwas, Arath lauschte. Es schien ihm, als ob die Stille hier noch leiser wurde. Und dann machte es »Plopp« und sie stießen durch eine feine, durchlässige Membran. Schlagartig war es eiskalt und Arath fröstelte. »Was ist los, wo sind wir?«, bedrängte er Bragdah. Doch statt einer Antwort erhöhte der Drache seine Körperwärme und wärmte damit auch seinen Reiter.

Arath sah sich um. Die gleißende Helligkeit der terrakischen Dimension, hatte einer dämmrigen Dunkelheit Platz gemacht. Weit unter ihnen konnte er eine große, von hellem Licht erfüllte Blase erkennen. War das Terrakien? Und da, er konnte eine zweite Blase erahnen. Noch verschwommen, aber doch sichtbar, und je länger er hinsah, umso deutlicher wurde sie. Die zweite Blase schimmerte in Grün- und Blautönen. Erredien?

Wie zwei Seifenblasen, dachte Arath. In der Waschküche auf Burg Ursengrund bildeten die Seifenlaugen in den Trögen schillernde Blasen, wenn die Wäscherinnen die Leintücher kneteten und schlugen. Das, was er hier sah, erinnerte ihn daran. Nur dass diese beiden Welten hier überlagert waren. Und während er schaute, trat immer die Blase, auf die er seine Aufmerksamkeit richtete, in den Vordergrund.

Fasziniert legte er den Kopf schief und konzentrierte sich mal auf die eine, mal auf die andere Dimension. Er hörte noch Bragdahs warnendes Knurren, dann ging alles ganz schnell. Der Himmel um sie begann sich zu drehen. Der Wirbel erfasste Bragdah und riss ihn mit sich. Arath krallte sich panisch fest, doch er kam ins Rutschen, er konnte sich nicht mehr halten und fiel. »Bragdah!!!« Arath raste auf die Dimensionsblasen zu. Schon spürte er die durchlässige Haut der Membran, als er eine der beiden Blasen durchbrach. Der Erdboden kam in rasanter Geschwindigkeit näher ...

Mit einem Ruck richtete sich Arath auf, schweißnass saß er auf seiner Nachtmatte, während sein Herz laut gegen seine Brust pochte. Ihr Götter, schon wieder ein Albtraum. Konnten die Traumgespinste ihn denn nie in Ruhe lassen?

Er tastete im Dämmerlicht des Zeltes nach dem Tablett mit dem Becher voll kaltem Tee. Das Aroma der Minze holte ihn endgültig aus der dunklen Nachtmär zurück. Was für ein Traum, es hatte sich alles so wirklich angefühlt. Der Ritt auf Bragdah ...

sein Sturz ..., die beiden Seifenblasen, gelbschillernd die eine und grünblau die andere. Wie die beiden Dimensionen, Terrakien und Erredien. Ein seltsamer Traum. Gedankenverloren trank er aus seinem Becher und hing noch eine Weile den Traumbildern nach.

An Schlaf war nicht mehr zu denken, er reckte sich und stand auf. Auf dem Tablett lagen Ziegenkäse und Brot bereit. Hungrig riss er ein Stück Fladenbrot ab, schlenderte kauend zum Eingang, schlug die schwere Zeltplane zurück und sah sinnend über das schlafende Lager.

Die Zelte drängten sich dicht an dicht und in der Luft hing noch der Geruch von Dungfeuern. Im ersten Morgenlicht konnte er in der Ferne verstreute Punkte erkennen, die Pferde, die in den trockenen Hügeln nach Gräsern suchten. In Erredien würden zu dieser frühen Stunde die Vögel das erwachende Licht begrüßen, hier allerdings, in Terrakien, lag eine weite Stille über dem Land. Doch sobald die Sonne am Horizont erschien, setzte der Gesang der Zikaden ein und dann dauerte es nicht mehr lange, bis der heiße Wind erwachte. Bald darauf würde sich das Land in einen flirrenden Glutofen verwandeln.

Aber, überlegte Arath, da wäre er längst mit Bragdah in der Luft. Beschwingt schulterte er seinen Köcher mit den Jagdpfeilen, griff nach dem Wasserschlauch und steckte das Jagdmesser in seinen Gürtel.

Voll Vorfreude trat er ins Freie und suchte sich seinen Weg durch das Gewirr der Zelte. Am Rande des Lagers, in der Drachenkuhle, konnte er die dunklen Umrisse einer großen Echse erkennen. Bragdah, der langgestreckt im Sand seiner Hege lag. Als der Drache Araths Kommen bemerkte, hob er seinen geschuppten Kopf, stieß eine kleine, heiße Atemwolke aus und brummte zur Begrüßung.

»Bragdah«, murmelte Arath und öffnete seinen Geist für das Bewusstsein des Drachen. Ein warmer Strudel aus Traumfetzen

und Empfindungsbildern durchflutete ihn. »Auch du hast viel geträumt heute Nacht«, lächelte Arath und fuhr Bragdah über die silbrig glänzenden Schuppen. »Komm, wir machen uns einen schönen Tag und gehen auf Gazellenjagd. Das wird die dunklen Schatten der Nacht vertreiben.« Er wollte sich gerade auf den Rücken der Echse ziehen, als hinter ihm eine Stimme erklang.

»Arath, warte!«

Es war seine Mutter, die Gördin des terrakischen Volkes. Erstaunt drehte sich Arath zu ihr um.

»Du willst zur Jagd«, stellte Reatha fest. »Doch das muss warten.«

»Wieso?«, entfuhr es Arath.

»Die Sternendeuterin hat mir einen Traum geschickt«, antwortete Reatha. »Du sollst noch heute zu ihr kommen.«

Arath sah seine Mutter fragend an: Mitteilungen über Träume? Die terrakische Dimension erstaunte ihn immer wieder, doch er lebte noch nicht lange genug hier, um alle Geheimnisse Terrakiens zu kennen.

»Nerdahal möchte dich persönlich kennenlernen«, erklärte die Gördin. »Ich habe mich schon gefragt, wann sie nach dir rufen wird.«

»Aber«, wunderte sich Arath, »du bist die Gördin, nicht Nerdahal.« Er verstand beim besten Willen nicht, wieso eine Königin auf den Ruf einer Priesterin reagierte. Über Reathas Gesicht huschte ein amüsiertes Lächeln. »Lerne Nerdahal erst einmal kennen«, meinte sie schmunzelnd. »Dann wirst du verstehen.«

Arath runzelte die Stirn, er hatte schon viel von dieser Nerdahal gehört. Seit einem halben Jahr lebte er nun im Stammeslager seiner Mutter und hatte erlebt, wie bei großen Entscheidungen die Meinung der Sternendeuterin eingeholt wurde. Begegnet war er der Priesterin jedoch noch nie. Zudem war er sich nicht sicher, ob er das überhaupt wollte. Es waren die Sternendeuter gewesen,

die vor Jahren fälschlicherweise Nefleth zum Drachenreiter erkoren hatten. Doch nun war Nefleth tot und er, Arath, ritt den Drachen.

»Was will sie denn von mir?«, fragte er unwillig.

»Das wirst du erfahren«, sagte Reatha mit tadelndem Ton, »wenn du bei ihr bist.« Damit war für sie die Sache geklärt. »Dein Drache kennt den Weg«, meinte sie abschließend.

Mit gleichmäßigem Flügelschlag flogen sie über das erwachende Land. In der Ferne konnte Arath das blaue Zackenband der Feuerberge erahnen. Das schien ihr Ziel zu sein, denn Bragdah steuerte darauf zu, während Arath es sich auf dem Drachenrücken bequem machte. Er sog die würzige, nach wilden Kräutern duftende Luft ein.

»Bragdah«, fragte er gedankenverloren, »wie ist diese Nerdahal?« Arath war nur ein einziges Mal einer terrakischen Magierin begegnet und das war für ihn keine angenehme Erfahrung gewesen. Die Frau war auf einem Auge blind gewesen und hatte über große Kräfte verfügt. Zusammen mit Nefleth hatte sie versucht, Arath zu töten und Bragdah zu beherrschen. Nur durch einen seiner blauen Pfeile konnte Arath das unsichtbare, magische Netz durchtrennen, mit dem sie den Drachen umspinnen hatte. Nun war Bragdah befreit, Nefleth tot und die einäugige Magierin untergetaucht.

Arath fuhr sich nachdenklich durchs Haar. Besaß Nerdahal ebensolche Macht? Doch sie war die Hohepriesterin des terrakischen Volkes. Was sie tat, tat sie zum Besten der Stämme, so hoffte er zumindest. In Erredien, wo er aufgewachsen war, gab es keine Magier. Oder doch? Er musste an Skulda denken, die geheimnisvolle Alte auf Burg Ursengrund. Bragdah brummte laut. »Du hast recht, ich mache mir zu viele Gedanken«, lächelte Arath und tätschelte den Hals der Echse.

Doch Bragdah war mit etwas anderem beschäftigt. Arath spürte eine Welle aus Schmerz und Zorn, die von Bragdah ausgehend und vor Araths innerem Auge entstand das Bild eines Dracheneis. Arath seufzte. »Wir werden es noch finden, Bragdah«, meinte er, »versprochen.« In Bragdahs Auftrag hatte Arath vor einem guten Jahr ein Drachenei aus einem wilden Gelege geholt. Bragdah hatte es mitgenommen, um es zu hüten, bis das Jungtier schlüpfte. Doch dann war das Ei verschwunden.

»Kannst du dich wirklich an rein gar nichts erinnern?«, fragte Arath wohl zum hundertsten Mal. Bragdahs Antwort war, wie jedes Mal nach dieser Frage, ein dumpfes, nebliges Gefühl. So, als ob das Gehirn mit einer klebrigen Masse gefüllt wäre, die jedes Denken verhinderte. Das war das Werk dieser einäugigen Magierin, sie hatte Bragdah willenlos gemacht, weshalb sich der Drache kaum an diese Zeit erinnern konnte. Wahrscheinlich befand sich das Drachenei in den Händen dieser Frau. Bragdahs Unruhe und Sorge ergoss sich in Araths Herz. »Ich weiß, Bragdah«, versuchte er, den Drachen zu beruhigen. »Vielleicht kann Nerdahal ja in den Sternen sehen, wo sich das Ei befindet?« Oder wo wir die Einäugige finden können, überlegte Arath weiter. Bragdah sandte eine Welle von Dringlichkeit und Arath nickte. »Ja, ich werde Nerdahal danach fragen.«

Unwillkürlich musste Arath an das zweite Drachenei denken. Ihm wurde ganz flau im Magen. In der Vergangenheit hatte er zwei Dracheneier berührt. Eines in Erredien und eines in Terrakien. Es war ihm damals nicht klar gewesen, was das bedeutete.

Er hatte weder gewusst, dass er ein Drachenreiter war, noch, dass bei einer Berührung zwischen Drachenreiter und Drachenei der uralte Bund zwischen Drache und Mensch erwachte. Das Jungtier würde sich durch die Berührung eines Drachenreiters von den Menschen reiten lassen. Und nun war das terrakische Drachenei in den Händen einer machtgierigen Magierin und das

erredische Ei im Besitz von Therensberg, dem Mann, der Arath vom Thron gestoßen und sich selbst zum König von Erredien ernannt hatte. Therensberg hatte damals das Drachenei mit Hilfe eines geheimnisvollen »Schlüssels« aus der Vergangenheit geholt, denn in der erredischen Dimension waren Drachen seit Langem ausgestorben.

Arath fluchte leise. Nach Jahrhunderten würde in Erredien wieder ein Drache zur Welt kommen, eigentlich ein Grund zur Freude, aber das Jungtier war Therensbergs auf Gedeih und Verderben ausgeliefert. Inzwischen hatte Arath eine ganze Menge Fragen an Nerdahal und er hoffte mit ganzem Herzen, dass sie ihm Antworten geben konnte.

Die Sonne erhob sich über die Feuerberge und der Himmel begann sich blutrot zu färben, als Bragdah in den Sinkflug ging. Zuerst flogen sie am Rand eines Kraters entlang, dann sanken sie noch etwas tiefer in die Schlucht hinein. Auf einem Plateau, direkt vor einer aufragenden schwarzen Felswand, landete Bragdah und Arath rutschte vom Rücken des Drachen. Federnd kam er auf dem mit schwarzen Steinen übersäten Boden auf. Die dunklen Kiesel reflektierten die morgendlichen Sonnenstrahlen und es war bereits unangenehm warm. Ihr Götter, mittags musste es hier unerträglich sein.

Arath nahm einen tiefen Schluck aus dem Wasserschlauch, es schmeckte lehmig und schal. Während Arath trank schloss er die Augen und stellte sich vor, dass das Wasser eiskalt und klar war, wie das Wasser in seiner erredischen Heimat. Doch seine Vorstellungskraft reicht dafür nicht aus. Unwillkürlich musste er an seine erredischen Landsleute denken, wenn sie nur begreifen würden, in welchem Reichtum sie leben durften. Ihr Land war grün und saftig und hatte Wasser in Hülle und Fülle. Im Gegensatz zu Terrakien, wo selbst die tiefsten Brunnen nur noch wenig braune Brühe hergaben.

Nachdem er seinen Durst gestillt hatte, sah er sich suchend um. In der Granitwand vor ihm klaffte ein großer, schmaler Riss. In dieser Höhle musste Nerdahal ihr Lager aufgeschlagen haben, denn Bragdah sandte ihm das Bild der Felsenspalte zu. Arath ließ Pfeil und Bogen von der Schulter gleiten, es wäre unhöflich, der Priesterin bewaffnet gegenüberzutreten. Doch sein Jagdmesser ließ er am Gürtel stecken. »Warte auf mich«, wandte er sich an Bragdah. »Wenn ich zurück bin, jagen wir Gazellen, einverstanden?« Nachdem Bragdah brummend sein Einverständnis gegeben hatte, kletterte Arath über einige Felsbrocken und schob sich vorsichtig durch die enge Felsspalte.

Es roch seltsam hier, nach Feuerbergen und faulen Eiern. Von weit oben fiel mattes Tageslicht auf die gelblich schimmernden Felswände. Arath strich mit dem Finger an der Wand entlang. Seine Fingerkuppen färbten sich bleichgelb und fühlten sich ölig an. Schwefelblüte, das erklärte die Gerüche.

Der Pfad führte immer tiefer in die Höhle hinein. Im schummrigen Licht konnte Arath eine Felsenhalle vor sich ausmachen, leidlich erhellt vom Tageslicht, das seinen Weg durch Risse und Spalten fand. Am Boden der Halle waberte weißlicher Nebel. So etwas hatte er noch nie gesehen, und es dauerte eine Weile, bis er begriff, dass der warme Dampf aus schmalen Erdspalten aufstieg. Hier im Inneren des Feuerbergs gab es offenbar noch Wasser und bald schon waren seine Haare feucht und der Gestank unerträglich. Sollte er umdrehen? Doch Bragdah war sich so sicher gewesen, dass Nerdahal hier war. Entschlossen durchquerte Arath den großen Höhlenraum, umrundete kalkgelbe Tropfsteine von denen warme Feuchtigkeit perlte. »Nerdahal!«, rief er durch den Nebel. Nichts.

Doch dann hörte er ein feines, hohes Klopfen. So, als ob ein Kind mit einem kleinen Hämmerchen auf einen Stein schlagen würde. Arath folgte dem Geräusch. Es wurde lauter und lauter.

Er ließ den warmen Nebel hinter sich und kam in einen Teil des Höhlenlabyrinths, in dem Schwefelkristalle an den Felswänden glitzerten. Überall um ihn her funkelte es gelblich, und als er um eine Ecke bog, sah er eine Gestalt, die mit gezielten Hammer-schlägen Kristalle von der Wand abschlug. Am Boden neben ihr stand ein Sack voll Schwefelgestein. Sie stand mit dem Rücken zu ihm und war ganz in ihr Tun versunken.

Langsam ging Arath näher, dann räusperte er sich. Er wollte die Frau nicht erschrecken. Obwohl sie ihn gehört haben musste, arbeitete sie einfach weiter. »Nerdahal?«, fragte Arath. Langsam ließ sie den Hammer sinken und drehte sich um.

Um ein Haar wäre Arath zurückgewichen, für einen kurzen Augenblick glaubte er, in das Gesicht einer Felsenkatze zu blicken. Doch dann entspannte er sich. Das Gesicht der Frau und ihre zottigen Haare waren gelb vom Staub. Sie hatte sich über die Stirn gewischt und dabei Streifen hinterlassen. Es wirkte wie die Zeichnung einer Raubkatze und auch die wirre Mähne unterstützte den katzenhaften Eindruck. Sie lächelte und zeigte dabei spitze Zähne. Ihr Lächeln hatte nichts Warmherziges und Arath wich nun doch einen Schritt zurück. Sie war jung. Er war davon ausgegangen, dass Nerdahal im Alter seiner Mutter war, aber die Frau vor ihm war höchstens zwanzig Sonnenräder alt. Der Blick aus ihren schwarzen Augen jedoch wirkte alterslos.

Ihre Augen, ein Sog schien von ihnen auszugehen, sodass es Arath schwerfiel, sich abzuwenden. Das konnte er. Die Einäugige damals hatte ihn mit ihrem magischen Blick aus seinem Körper gezogen. Doch jetzt würde er es nicht zulassen, mit all seiner Kraft stemmte er sich gegen den Sog und der Bann brach. Die Priesterin kicherte.

»Skulda?«, fragte Arath verblüfft, denn das Kichern erinnerte ihn an die geheimnisvolle Alte von Burg Ursengrund. Stand da vielleicht Skulda vor ihm, in einer ihrer unzähligen Gestalten?

Doch das Lachen der Priesterin war weich und nicht so schrill wie das der alten Amme.

Nerdahals Augenbrauen schnellten nach oben. »Du kennst meine Schwester?«, fragte sie und klang dabei überrascht.

»Deine Schwester?«, stotterte Arath nun völlig verwirrt. »Aber Skulda lebt in Erredien.« Noch während er das sagte, wusste er, wie dumm es war. Wesen wie Skulda besaßen keine Heimat.

»Hm«, meinte Nerdahal und gab ein schnurrendes Geräusch von sich. Sie musterte ihn neugierig und streifte dabei die Tätowierung der Felsenkatze auf seinem Oberarm. »Er ist doch interessanter, als ich dachte«, murmelte sie in sich hinein. »Komm mit«, wies sie Arath dann an.

Er zögerte.

»Ich werde dich schon nicht fressen«, lachte Nerdahal. Sie deutete auf den Sack. »Trägst du ihn mir?«, fragte sie und schenkte ihm dabei einen neckischen Augenaufschlag. Sie steckte sich den Hammer in ihren Gürtel und lief los.

Es blieb Arath nichts anderes übrig, wortlos schulterte er den Sack und folgte ihr. Was hatte Nerdahal gesagt, überlegte er, sie war die Schwester von Skulda? Konnten Wesen wie Skulda überhaupt Geschwister haben? Er stolperte, der Sack voll Schwefelgestein war schwer und ihm rann der Schweiß den Rücken hinab, während Nerdahal unbeschwert vor ihm herlief. Bald schon waren nur noch ihre Fußabdrücke im staubbedeckten Boden zu sehen.

Arath kam in eine weitläufige Felsenhalle, in deren Gesteinsdecke ein großes, rundes Loch klaffte, durch das heller Sonnenschein drang. Dort im Licht wartete Nerdahal auf ihn.

»Komm«, winkte sie ihn zu sich. »Mach es dir gemütlich.«

Arath ließ den Sack von der Schulter gleiten und sah abwartend zur Seherin.

»Ein Lernender«, murmelte Nerdahal wie zu sich selbst, »doch mit Talent.«

»Du bist deiner Schwester ähnlich«, bemerkte Arath trocken.
»Genauso seltsam. Bist du ebenfalls eine Hüterin der Zeit?«

Nerdahal grinste von einem Ohr zum anderen. »Wenn meine Schwester die Zeit hütet, dann hüte ich vielleicht den Raum, oder?« Neckend warf sie kleine Schwefelsteinchen nach ihm. Arath duckte sich weg und suchte nach einer passenden Erwiderung, aber ihm fiel nichts ein. »Ich gebe auf, Nerdahal«, meinte er endlich lachend und zuckte mit den Schultern.

»Gut so!«, schnurrte sie zufrieden. »Schau, da oben«, meinte sie und legte ihren Kopf in den Nacken. Arath sah ebenfalls in das Stück blauen Himmels über ihnen. Das Loch in der Felsen-
decke war fast kreisrund und hatte einen Durchmesser von etwa zwölf großen Schritten.

»In der Nacht lege ich meinen Kopf hier auf den Boden«, erzählte Nerdahal. »Genau in der Mitte unter dem großen Loch. Weißt du, dass der Himmel sich dreht?«, sie sah ihn fragen an. »Der Drehpunkt liegt ganz nahe bei einem Stern, den man von hier aus in der Mitte des Lochs sieht.«

»Wie ein Zirkel«, überlegte Arath. »Die Zirkelspitze ist der Stern und der Felsenrand der Kreis.«

Nerdahal klatschte in die Hände. »Du hast es erfasst!«, rief sie erfreut. »Und alle anderen Sterne drehen sich um diesen Punkt.«

»Und welche Bilder sich daraus ergeben, das deutest du dann«, ergänzte Arath.

»Ganz so einfach ist es nicht, aber im Prinzip hast du recht«, nickte sie.

»Warum lagst du damals mit Nefleth so falsch?«, fragte Arath. »Oder war das deine Vorgängerin?« Nerdahal war ja höchstens so alt wie er selbst, sie musste also damals noch ein Kind gewesen sein.

Nerdahal lachte lauthals und Arath ärgerte sich über sich selbst. Nerdahal war vermutlich genauso alterslos wie Skulda.

»Wieso glaubst du, dass ich falsch lag?«, fragte sie.

»Na, ich bin doch der richtige Drachenreiter, Nefleth war es nie.«

Nerdahal streckte sich genüsslich und für einen Augenblick sah Arath eine Felsenkatze mit angelegten Ohren. Er blinzelte und die katzenhafte Kreatur wandelte sich wieder zu einer jungen Frau mit zerzausten Haaren.

»Wie Skulda«, sagte er so ruhig wie möglich. »Sie hat auch immer ihre Gestalt gewechselt.«

»Da gibt es Unterschiede«, widersprach Nerdahal entschieden, doch sie machte ein freundliches Gesicht. »Dir liegt eine Frage auf dem Herzen«, meinte sie dann und beendete damit den Vergleich mit ihrer Schwester.

»Ja«, nickte Arath. »Es geht um das Drachenei, das ich aus dem Gelege geholt habe. Es ist verschwunden und Bragdah macht sich deshalb große Sorgen. Kannst du mir sagen, wo sich das Ei befindet?«

Nerdahal verengte mürrisch die Augen. »Warum soll ich dir eine Frage beantworten, die du dir bereits selbst beantwortet hast?«, fragte sie.

Arath ärgerte sich. Konnte Nerdahal nicht einfach sagen, was sie wusste? »Bragdah kann sich an nichts mehr erinnern«, erklärte er. »Aber ich vermute, dass die einäugige Magierin es sich unter den Nagel gerissen hat.«

Nerdahal schwieg und spielte mit den gelben Steinchen im Sand.

»Du widersprichst mir nicht«, meinte Arath, »dann gehe ich davon aus, dass meine Überlegungen stimmen.«

...