

Hubert Walser

Con

Vaal-Keres

*Eine abenteuerliche
Reise*

voller Gefahren

Band 1

Harre nur aus, mein Herz,
Schlimmeres hast du erduldet!

- Homer -



Inhaltsverzeichnis

Einführung

Rarmastur

Rarmasor

Zerylias

Sorkulsia

Armkursol

Hierarchie der Adelsprädikate

Prolog

Kapitel 1 - Auf Geheiß des Jarls

Kapitel 2 - Der Aufbruch

Kapitel 3 - Dreiseental

Kapitel 4 - Die Schlacht um Dreiseental

Kapitel 5 - Nach der Schlacht

Kapitel 6 - Der Weg in den Totenwald

Kapitel 7 - Auf sich alleine gestellt

Kapitel 8 - Die Flucht

Kapitel 9 - Gefangen und verschleppt

Kapitel 10 - Dem Totenwald entronnen

Kapitel 11 - Der Anschlag

Kapitel 12 - Ein erster Erfolg

Kapitel 13 - Kornland

Kapitel 14 - Burg Vaals

Kapitel 15 - In Gefangenschaft

Kapitel 16 - Die große Wüste

Kapitel 17 - Fremdes Land

Kapitel 18 - Wüstenglut

Kapitel 19 - Die Befreiung

Kapitel 20 - Insel des Todes

Kapitel 21 - Die Patenschaft

Kapitel 22 - Eine Seereise

Kapitel 23 - Der Dämon der Köhlerei

Kapitel 24 - Die Entscheidung

Anhang

Kyra Con Vaal-Keres und ihre Vertrauten

Weitere Personen

Erklärungen und Begriffe

Wichtige Orte, Seen und Flüsse

Danksagung

Einführung

Rarmastur

Das Kaiserreich Rarmastur mit seinen vier Provinzen Armkursol, Rarmasor, Sorkulsia und Zerylias liegt auf einem Kontinent, welcher in der Mitte von einem unüberwindlichen Gebirgszug geteilt wird. Seine Gipfel ragen mehr als 6000 Faden hoch in den Himmel. Aus diesem Grund kennt niemand das Gebiet westlich des Gebirgsmassives, und kein Mensch hat je dieses sagenumwobene Land betreten. Regiert wird Rarmastur von Kaiser Markolitus ka-Art Sasur Laros VII. Markolitus ist ein schwacher Kaiser, der dem Erbe seiner Vorfahren, welche Rarmastur aufgebaut und zu einem reichen und wohlhabenden Land für seine Bewohner machten, nicht im Geringsten gerecht wird. Die Geschicke des Landes scheinen dem Kaiser nicht zu interessieren, und so überlässt er die Führung der vier Provinzen, seinen auf Lebenszeit bestimmten Jarls.

Rarmasor

Rarmasor ist die westlichste Provinz. Sie reicht von den großen Steinbrüchen mit in allen Farbtönen schimmernden Marmor nahe Omkhul, bis zu den Vulkanen im Süden, welche die Ausläufer des mächtigen Bergmassivs bilden. In Rarmasor liegt die Kaiserstadt Bisammtoras mit ihren eindrucksvollen Palästen, den wundervollen Prachtstraßen und dem Garten der Feste. In diesem hat auf Geheiß des

Kaisers, jeden Tag ein Fest stattzufinden. Westlich der Stadt Asemaqeleni liegt ein Gebiet, welches die Stämme der Mejak und der Amazonen für sich beanspruchen. Sind die Mejak dem Kaiser aus einer alten Schuld verpflichtet, so wollen die Amazonen nichts mit dem Rest von Rarmastur zu tun haben. Doch dieses Gebiet ist so groß, dass für beide Stämme genug Platz bleibt, und so leben sie schon seit vielen hunderten Jahren friedlich nebeneinander. Verwaltet wird Rarmasor von Jarl Setor Art Timesis, der jedoch als Marionette des Kaisers gilt.

Zerylias

Die östlichste und größte Provinz reicht vom Todespass nahe Dreiseental bis hin zur Ostküste mit seiner schier unendlichen Grassteppe. Im Norden liegt das Moorland, das wegen seiner sumpfigen Topografie von jedermann gemieden wird. Das große Südgebirge trennt das Tal des Sirlon vom südlichen Teil der Provinz, dessen Landschaftsbild von den Ausläufern der großen Wüste geprägt wird. Im Südwesten liegt die Steinwüste, deren karger felsiger Boden schon vor vielen Jahren seine Bewohner veranlasst hat, diesen Teil des Landes zu verlassen. Im Süden, abgetrennt durch das Dreiländermeer, befindet sich die Erzinsel, deren reiche Erzvorkommen schier unendlich zu sein scheinen und schon seit Menschengedenken genutzt werden. Seinen Reichtum verdankt Zerylias dem Wein, dessen Reben nirgendwo anders so fruchtbar tragen wie an den Hängen zu beiden Seiten des Sirlon. Eingeschlossen in dieser Provinz liegt die Enklave Orkalbur, welche von Fürst Musrat verwaltet wird. Geografisch gesehen gehört auch die große Wüste zu Zerylias, jedoch wird diese von Prinz Salsortis kontrolliert. Sein Domizil liegt in Estrastor, einer riesigen Oasenstadt.

Sorkulsia

Sorkulsia, eingepfercht zwischen Zerylias und Armkursol, ist die Brotkammer des Reiches, denn nirgendwo reift das Korn besser als in den sanften Hügeln von Kornland. Im nördlichen Teil liegt der Totenwald, den sich Sorkulsia mit Armkursol teilt. Auland, im Süden dieser Provinz, ist die größte Stadt und liegt im Elfenwald oder auch Admärerwald genannt, wo sich auch der Sitz des dort lebenden Jarls befindet. Der große Golf mit der Insel Ormalisum, welche einst die Sommerresidenz des alten Kaisers beherbergte, beschert der Provinz sein mildes Klima. Sorkulsia ist auch dafür bekannt, die fähigsten Handwerker zu beheimaten, welche schon viele wundersame Maschinen gebaut haben, um in ihrem unermüdlichen Tagewerk den Menschen die schwersten Arbeiten abzunehmen.

Armkursol

Armkursol besteht ausnahmslos aus einem einzigen riesigen Wald von verschiedensten Hölzern. Tastor, die einzige Stadt, gleicht mehr einem Holzfällerlager, von wo aus einige kleine Siedlungen mit dem Nötigsten versorgt werden. Doch der Wald beschert auch dieser Provinz etwas Reichtum.

Hierarchie der Adelsprädikate

Je höher ein Geschlecht in seinem Rang steht, umso bedeutender darf das Prädikat in seinem Namen, bestehend aus zwei oder mehreren Buchstaben sein. So steht dem Kaiser ein Adelsprädikat mit fünf Buchstaben zu, wobei die ersten beiden Buchstaben dem Geschlecht der Person gewidmet sind. Aufgrund dessen steht der Zusatz *ka* im Prädikat des Kaisers, wogegen *te* auf die Kaiserin verweist. Diese Besonderheit ist jedoch ein Vorrecht, auf das nur die kaiserliche Familie einen Anspruch hat. Um den Kaiser, seine Frau und deren Kinder von allen anderen sichtbar abzuheben, ist es niemandem erlaubt, vier Buchstaben in seinem Adelsprädikat zu führen. Der Kaiser wird immer mit *eure Majestät* betitelt. Die Kaiserin hingegen spricht man mit *euer fürstliche Gnaden* an. Ihren Kindern steht der Titel *kaiserlicher Prinz* und *kaiserliche Prinzessin* zu. An nächster Stelle der Hierarchie kommen die alten Adelsgeschlechter der Fürsten des Landes mit den Adelsprädikaten *Art*, *Con*, *Ser* und *Mal* und einem Doppelnamen, gefolgt von den Fürsten mit einem Einfachnamen. Den Grafen der Provinzen ist das Adelsprädikat *No*, *At*, *De* und *Re* vorbehalten, wobei diese ebenfalls einen Doppelnamen führen dürfen.“ Die Adelsprädikate *Art* und *No* sind der Provinz Rarmasor zuzuordnen, *Con* und *At* Zerylias, *Ser* und *De* Sorkulsia sowie *Mal* und *Re* den Adeligen der Provinz Armkursol. Im Laufe der Jahrhunderte haben sich diese Adelsprädikate allerdings immer mehr vermischt, so dass es durchaus vorkommen kann, Adelsprädikate aus mehreren Provinzen in ein und derselben Stadt anzutreffen. Nur die Prädikate *Art* und *No* dürfen auf kaiserlichen Erlass nicht ohne Zustimmung des Kaisers außerhalb der Provinz Rarmasor

angesiedelt werden. Des Weiteren dürfen Personen ohne Adelstitel, die aber dennoch höhergestellte Persönlichkeiten sind, einen Zunamen benutzen, der von Generation zu Generation weitergegeben werden darf. Bauern, Handwerkern und Dienstboten ist es nur erlaubt, einen zweiten Namen zu führen, sofern ihnen dieser vererbt oder von einem Adligen mit dreifachem Prädikat verliehen wurde. Allen anderen bleibt es verwehrt, mehr als einen Namen zu tragen, der entweder länger als der gesamte Name des Kaisers oder aus mehreren Namen zusammengesetzt ist. Das Amt eines Jarls wertet sein Adelsprädikat um eine ganz Stufe auf, wogegen der Rang eines Vogts oder Stadtvorstehers sein Adelsprädikat um eine halbe Stufe erhöht. Verehelicht sich eine Frau mit einem Mann, dessen Name ein Adelsprädikat aufweist, darf auch sie diesen Zusatz in ihrem Namen tragen. Im umgekehrten Fall ist es dem Mann nicht erlaubt, den Namen der Frau anzunehmen, und so verliert diese jeglichen Anspruch auf ihr Adelsprädikat.

Eine Ausnahme innerhalb dieses Regelwerks bilden die militärischen Ränge, welche immer vor dem Namen einer Person stehen, jedoch nicht mit einem Adelsprädikat vergleichbar sind. So steht den obersten Befehlshabern der Titel General zu, gefolgt von den Heereskoordinatoren, den Truppenführern ersten, zweiten und dritten Ranges, den Hauptmännern, welche den Truppenführern gleichzusetzen sind, sowie den Kundschaftern und Fahnenträgern. Soldaten, die sich im Kampf durch besondere Tapferkeit ausgezeichnet haben, kann der Titel *Streiter* verliehen werden. Allerdings werden diese militärischen Ränge außer in Rarmasor und am Kaiserhof so gut wie nie verwendet.

Prolog

Das Haus Vaal-Keres ist ein altes Adelsgeschlecht, dessen Wurzeln weit in die Geschichte von Zerylias zurückreichen. Über viele hunderte Jahre hinweg vererbten die Väter ihren Söhnen ihr Anwesen und die Burg Vaals. Im großen Krieg gegen ein räuberisches Volk von Seefahrern, die über das Eismeer gekommen waren, verlor der Jarl seine beiden Söhne in der letzten, alles entscheidenden Schlacht. Weil seine Frau Eleonora aber schon zu alt war, um nochmals einen Nachfolger zu gebären, schien es, als ob ihr Geschlecht bald nur mehr in den Geschichtsbüchern Erwähnung finden sollte. Doch das Schicksal hatte noch einmal Erbarmen mit dem Jarl und seiner Frau. So geschah es, dass eines Morgens im eisigen Winter von Zerylias ein kleines schreiendes Bündel vor dem großen Tor der Burg lag. Es war ein kleines Mädchen, das niemand mochte, weil bei den Bauern zu dieser Zeit ein Mädchen weniger als eine Ziege galt. Deshalb fragte in den kommenden Monden und Jahren niemand mehr nach dem Kind. Nur der alte Jarl und seine Frau nahmen das Findelkind als ihr *eigen Fleisch und Blut* an und gaben ihm den Namen Kyra. Mit der Zeit wuchs Kyra zu einer schönen jungen Frau heran. In ihren jungen Jahren wurde sie im Trivium, dem Quadrivium, den höfischen Umgangsformen sowie in der Kunst des Kampfes und des Reitens unterrichtet, sollte sie doch einmal das Erbe von Vaal-Keres antreten. Als der Jarl ein halbes Jahr nach dem Tod seiner Frau zu Grabe getragen wurde, war klar, dass in naher Zukunft ein neuer Jarl bestimmt werden musste. Gorwald Con Mark-Desota, ein junger adeliger Hauptmann, der sich im letzten Krieg durch große Tapferkeit einen Namen gemacht hatte, wurde vom Kaiser, zum Jarl der

Provinz Zerylias ernannt. Kyra hatte zum selben Zeitpunkt den Status der Großjährigkeit erreicht, wodurch es ihr gestattet wurde, das Erbe ihrer Stiefeltern anzutreten. Weil aber Vaals die prächtigste Burg im ganzen Umland war, beanspruchte Gorwald diese als Sitz des Jarls. Um sich Kyra vom Hals zu schaffen und deren Burg zu übernehmen, gedachte er sie nach Dreiseental zu verheiraten. Doch der Kaiser untersagte dies, Kyra das Versprechen abringend, dem Jarl im Gegenzug ewige Treue und Loyalität zu schwören. Andernfalls dürfe der Jarl seinen Anspruch auf Vaals geltend machen und Kyra von ihrer Burg verbannen. In den kommenden Jahren schickte sie Jarl Gorwald fortwährend in die entferntesten Teile des Landes, stets in der Hoffnung, dass sie irgendwann nicht mehr zurückkehren würde. Kyra hatte aber schon zu Lebzeiten ihres Ziehvaters eine treue Anhängerschaft, die ihr jederzeit zur Seite stand. So schaffte sie es immer wieder, von jeder noch so gefährlichen Reise unversehrt zurückzukommen. Weil Kyra seit jeher für ihre Leute und für die Bevölkerung des Tals ein offenes Ohr hatte, nahm ihr Ansehen im ganzen Land stetig zu. Niemand, der um Hilfe oder nur um einen Teller Suppe bat, wurde von den Toren ihrer Burg abgewiesen. Auch, als in einer kalten stürmischen Herbstnacht eine schwer verletzte junge Frau von ihrem Pferd vor das Tor der Burg getragen wurde. Es war eine Zeit, in der viele Gesetzlose plündernd und raubend durch das Land zogen. Aus diesem Grund wagte es nach Einbruch der Dunkelheit niemand seine verschlossene Tür auch nur einen Spalt weit zu öffnen. Ein Wachhund spürte, dass sich vor dem Tor jemand befand, der Hilfe benötigte und so wurde die junge Frau auf die Burg gebracht und gesund gepflegt. Ihr Name war Liliana At Meris. Sie stammte aus Nastor, von wo aus sie sich auf dem Weg nach Meretos gemacht hatte, um dort ihre selbst gefertigten Kompositbögen zu verkaufen. Zum Dank für ihre Errettung beschloss sie, Kyra zu begleiten, als diese wieder einmal von Gorwald nach Bindern geschickt wurde, um

einen unnötigen Brief abzugeben. Auf dieser Reise entstand eine tiefe Freundschaft zwischen den beiden. Liliana trat darauf mit dem Schwur in den Dienst von Kyra, ihr stets treu beizustehen und zu dienen.

Etwa zwei Jahre später plante in Dreiseental der verarmte Vater einer jungen adeligen Frau namens Anja De Portur, diese mit dem Sohn eines reichen Geschäftsmannes zu verheiraten. Als Anja vom Plan ihres Vaters erfuhr, nahm sie in derselben Nacht Reißaus und beschloss, ihr Leben selbst in die Hand zu nehmen. Nach vielen Abenteuern in dem damals wilden Sorkulsia gelangte Anja schließlich vor die Stadt Kadella, wo sie Zeuge eines Überfalls von Gesetzlosen auf eine kleine Gruppe Reisender wurde. Ohne einen Augenblick zu zögern, fasste sie den Entschluss, sich von nun an für die Gerechtigkeit einzusetzen, und eilte den Reisenden zu Hilfe. Dabei lernte sie Erin At Farber kennen, die von ihrem stets betrunkenen Mann genug hatte und kurzerhand die Stadt verließ. Zuvor hatte sie diesen noch wissen lassen, dass er sich zu Tode saufen sollte, damit sie es sich ersparen könnte, ihm die Kehle durchzuschneiden. Weil Anja und Erin kein bestimmtes Ziel vor Augen hatten, einigten sie sich der Gruppe Reisender anzuschließen und weiter nach Süden zu ziehen. Ihre Reise führte sie schon bald nach Minros, wo sie an Bord eines Schiffes gingen, das sie nach Mogustral bringen sollte. Allerdings geriet das Schiff vor Ostufer in einen schweren Sturm und lief auf Grund. Mit allerletzter Kraft konnten sich viele der Schiffbrüchigen an Land retten. Unter ihnen befanden sich auch Anja und Erin. An eine Weiterreise war für die beiden Frauen vorerst nicht zu denken, hatten sie doch nur das, was sie gerade bei sich trugen, in Sicherheit bringen können. Mittellos und nur mit den nötigsten Habseligkeiten ausgestattet versuchten sie sich nach Estrastor durchzuschlagen, ohne zu wissen, welche Gefahren die Wüste für Unerfahrene bereithalten würde. So kam es, dass ihnen schon nach kurzer Zeit die Orientierung verloren ging.

Hätte damals nicht zufällig eine Karawane ihren Weg gekreuzt, würden heute nur mehr ihre vertrockneten Gebeine daran erinnern, dass die Wüste wieder einmal ihr Opfer gefordert hat. Obwohl sie von dem Karwan-Baschi und dessen Karawane gerettet wurden, mussten sie für ihre Errettung einen hohen Preis zahlen. Er beabsichtigte, sie mit einigen anderen Frauen in der roten Oase als Sklavinnen zu verkaufen. Womit der Karwan-Baschi jedoch nicht gerechnet hatte, war die Entschlossenheit von Anja und Erin, sich nie mehr in ihrem Leben in Knechtschaft zu begeben. So gelang ihnen eines Nachts die Flucht zurück nach Parvakai. Von dort aus reisten sie durch das Land, bis sie einen erneuten Versuch wagten, eine der großen Wüstenstädte zu erreichen. Am Miislatsee trafen sie auf eine Frau namens Deleilah, welche ebenfalls von der großen Wüste träumte. Schnell waren sich die drei Frauen einig, gemeinsam ihr Vorhaben zu bewerkstelligen. Doch auch dieser Versuch scheiterte, und so kamen sie schließlich bis Meretos, wo sich ihr Schicksal grundlegend ändern sollte.

11. Jahr der Herrschaft von Kaiser Markolitus ka-Art Sasur Laros VII im Jahr Mil609

Kapitel 1 - Auf Geheiß des Jarls

Syri, die seit Kurzem zur Dienerschaft von Kyra Con Vaal-Keres zählt, kommt aufgeregt die große Treppe des Palas auf Burg Vaals hinaufgelaufen.

„Herrin, soeben wurde von einem Boten des Jarls ein wichtiger Brief abgegeben!“, ruft sie mit einem fröhlichen Lächeln. Verdutzt bleibt Syri stehen, schaut sich in der kleinen Bibliothek um, kann Kyra aber nirgendwo sehen.

„Herrin, wo seid ihr? Ich habe eine wichtige Nachricht für euch!“, ruft Syri erneut.

„Ich bin hier im Kaminzimmer. Woher wollt ihr wissen, dass es eine wichtige Nachricht ist?“

„Weil es der Botenjunge gesagt hat.“

„Ah, der Botenjunge, erwidert Kyra schmunzelnd.“

Jetzt wo Syri vor Kyra steht und mit ausgestreckter Hand den Brief überreicht, färbt sich ihr Gesicht purpurrot.

„Danke, mein Kleines. Wisst ihr, wo Liliana ist?“

„Nein Herrin, aber ich kann sie für euch suchen“, trillert Syri. Ohne auf eine Antwort zu warten, läuft sie schon wieder los, um kurz darauf mit der Köchin Nora zusammenzustoßen.

„Pass doch auf du dummes Ding!“, schimpft Nora und ruft ihr nach, wo das Wasser bleibe. Syri aber lacht nur, nimmt sich im Vorbeilaufen einen Apfel aus einer Schale und begibt sich auf die Suche nach Liliana. Kurz darauf findet sie Kyras

Gefährtin hinter dem Palas bei der Schmiede nahe den Stallungen.

„Liliana, unsere Herrin schickt mich, ihr sollt in die Bibliothek kommen, es geht um einen wichtigen Brief!“

„Welchen wichtigen Brief?“, fragt Liliana.

„Den, den der Jarl geschickt hat.“

„Und was steht in dem Brief?“

„Das weiß ich doch nicht.“

„Woher wisst ihr dann, dass er wichtig ist?“

„Weil es – ich weiß es eben.“

„Aha, gut, dann mache ich mich auf den Weg zu unserer Herrin. Möchtet ihr mich begleiten?“

„Ja gerne. Irgendwann möchte ich auch eine so gute Bogenschützin werden, wie ihr es seid. Könnt ihr mir das Bogenschießen beibringen? Natürlich nur, wenn es unsere Herrin erlaubt.“

„Sicher erlaubt uns das Kyra. Kommt, ich zeige euch, wie das geht. Auf diese Weise könnt ihr anfangen zu üben“, sagt Liliana, als sie bei dem kleinen Schießstand vorbeikommen, der sich vor dem Eingang des Palas befindet. Liliana nimmt nun einen Armschutz und einen leichten Bogen, prüft Spannung und Sehne und gibt beides Syri.

„Vergesst nie, euch vorher einen Armschutz anzulegen. Achtet darauf einen guten Stand zu haben, nehmt Pfeil und Bogen, schön langsam die Sehne spannen, tief einatmen, zielen und loslassen“, erklärt Liliana. Schon saust der erste Pfeil in Richtung Zielscheibe, verfehlt diese aber, was bei Syri helles Lachen auslöst. Im selben Moment geht die Tür des Palas auf und Nora kommt, laut mit sich selbst schimpfend, heraus.

„Dieser verdammte Köter hat schon wieder ein Stück von meinem besten Braten gestohlen! Arko, wo bist du, du verdammter Köter. Warte nur, bis ich dich ertappe, dann ziehe ich dir dein rüdiges Fell über die Ohren!“

Verdutzt bleibt Nora vor Liliana und Syri stehen, als sie die beiden erblickt.

„Syri! Habe ich euch nicht gesagt, ihr sollt Wasser holen? Immer muss ich alles zweimal sagen! Hier, nimm den Eimer und bring mir Wasser! Wie soll ich sonst für unsere Herrin kochen?“

Mit einem derart heftigen Schwung, dass Syri auf dem Hintern landet, drückt Nora ihr den Eimer in die Hände und verschwindet wieder in Richtung Küche.

„Blöde Kuh“, schimpft Syri, rafft sich auf und geht schmallend zum Brunnen. „Immer nur arbeiten, arbeiten, nichts als arbeiten“, hört man sie laut ihren Unmut kundtun.

„Schön euch zu sehen!“, sagt Kyra mit besorgter Stimme, als Liliana die Bibliothek betritt. „Kommt, setzt euch zu mir! Möchtet ihr ein Glas Wein mit mir trinken?“

Ohne auf eine Antwort zu warten, stellt Kyra zwei smaragdgrün schimmernde Gläser hin und füllt sie aus einer Karaffe mit tiefrot leuchtendem Wein.

„Jarl Gorwald bittet mich morgen zu ihm zu kommen. Würdet ihr mich begleiten?“, fragt Kyra.

„Natürlich komme ich mit. Bedrückt euch noch etwas?“

„Der Jarl verlangt von mir, Haras Kerber nach Auland zu eskortieren. Ich will aber mein Anwesen nicht für so lange Zeit verlassen. Außerdem befürchte ich, dass Gorwald während meiner Abwesenheit unsere Burg zu übernehmen versucht. Mir ist zu Ohren gekommen, dass er seinen Herrschaftssitz verlegen will“

„Nein, das kann ich mir nicht vorstellen“, sagt Liliana. „Wie will er das vor dem Kaiser rechtfertigen?“

„Er würde es vermutlich als Treuebruch von mir ihm gegenüber darstellen. Ihr wisst ja, dass ich ihm meine Loyalität schwören musste, um mein Erbe antreten zu dürfen. Außerdem weiß ich noch nicht, wer mich auf dieser Mission begleiten soll. Ihr wisst selbst, die Reise nach Auland und zurück dauert mindestens sieben bis acht Monde!“

„Und warum sollt ihr Haras nach Auland bringen?“, fragt Liliana verwundert.

„Ich weiß es nicht. Das steht nicht in dem Brief.“

„Dann bleibt uns nichts anderes übrig, als unserem Jarl einen Besuch abzustatten. Hoffentlich kredenzt er uns nicht seinen selbst gemachten Wein. Der ist schrecklich sauer und schmeckt überhaupt nicht“, murrte Liliana.

„Da müssen wir wohl durch. Aber lasst uns über euch reden“, sagt Kyra, nachdem sie einen Schluck Wein getrunken hat. „Wie geht es euch mit Kaim?“

Bei dieser Frage bekommt Liliana einen roten Kopf, was bei Kyra ein amüsanteres Lächeln auslöst.

„Kein Grund rot zu werden. Ihr beide passt gut zueinander.“

„Glaubt ihr? Und wie steht es mit euch?“, fragt Liliana, um von sich abzulenken. „Wir kennen uns jetzt schon beinahe sieben Jahre. Meines Wissens habt ihr in dieser Zeit von keinem einzigen Mann gesprochen, der euer Herz erwärmen könnte. Wenn ich es nicht besser wüsste, könnte man glauben, ihr mögt keine Männer! Vielleicht suche ich euch einen schönen Mann!“

Kyra zuckt nur mit ihren Schultern, ehe sie sagt: „Ich weiß nicht, mir ist im Moment nicht danach. Ich habe für einen Mann sowieso keine Zeit.“

„Keine Zeit? Für die Liebe muss man immer Zeit haben. Ihr wisst nicht, was ihr dabei alles versäumt!“, schwärmt Liliana.

„Ach ja? Erzählt mal, was versäume ich denn? Etwa kalte Füße im Bett oder lautes Schnarchen?“, gibt Kyra trotzig zur Antwort.

Am nächsten Morgen im kleinen Speisesaal des Palas, dem Haupthaus der Burg.

„Wie viele Karaffen Wein haben wir gestern getrunken?“, fragt Liliana müde.

„Ich weiß es nicht, aber mein Kopf sagt zu viele.“

„Viel zu viele!“, hört man Nora aus der Küche rufen. „Wenn ihr so weiter macht, sind bis zum Winter alle Weinfässer leer!“

„Ach Nora, schimpf doch nicht, das Leben ist viel zu kurz, um immer nur mürrisch zu sein! Ihr müsst euch auch mal etwas Gutes gönnen“, meint Liliana. Nora gibt daraufhin nur einen griesgrämigen Laut von sich, ehe sie mit ihrer Arbeit fortfährt.

„Es wird wohl das Beste sein, wenn wir uns gleich auf den Weg zu Jarl Gorwald machen! Die frische Luft wird uns sicher gut tun“, meint Kyra nach dem Morgenessen.

„Etwas stimmt heute nicht“, sagt Liliana und schaut sich besorgt um, während sie auf den Weg zur Stadt sind. „Ein Drache!“, ruft sie plötzlich und feuert auch schon den ersten Pfeil in Richtung des Monsters ab. Tosendes Brausen und Fauchen, geradeso als würde sich der Schlund der Unterwelt auftun, tönt durch das Tal. Feuer, Schwefel und Rauch verdunkeln die Sonne.

„Ein Drache! Ein Drache!“ Fassungslos und voll Furcht ergreifen die Bewohner des sonst so friedlichen Tales die Flucht, doch die Bestie scheint überall zu sein.

„Hilfe, Hilfe! Hilft uns denn keiner?“, schreien die flüchtenden Bauern angsterfüllt.

„Jetzt davonlaufen und vielleicht doch noch ein Opfer dieses Monsters zu werden? Nein nicht mit mir! Da sterbe ich lieber mit meiner Waffe in der Hand. Vorher werde ich es diesem verdammten Ungeheuer noch so richtig zeigen“, denkt sich Kyra. Danach begibt sie sich in ihren ersten Kampf mit einem Drachen. Furchtlos und entschlossen, mit einer Selbstsicherheit, die sie sonst so noch nie gespürt hat, spannt sie die Sehne ihres Bogens. Kurz darauf zischt auch schon ihr erster Pfeil dem Monster entgegen. Jetzt schießen auch Soldaten, die von der nahe gelegenen Burg herbeigeeilt sind, nach dem Drachen. Und tatsächlich, langsam zeigen die vielen Pfeile einen ersten Erfolg. Mit einem markerschütternden Getöse landet dieses Ungetüm Feuer speiend und wild um sich schlagend, in der Nähe des westlichen Wachturms. In diesem Moment ist der Drache

zwar flugunfähig, aber dennoch um nichts weniger gefährlich.

„Jetzt gibt es kein zurück mehr“, sagt sich Kyra, zieht ihr Schwert und stürzt sich todesmutig in den Kampf. Liliana hingegen schießt einen Pfeil nach dem anderen diesem Ungeheuer entgegen.

„Jetzt nur nicht von den riesigen Fangzähnen ertappt werden“, denkt sich Kyra. Jeder Hieb, mit dem sie das ledrige, ja schon fast panzerartige Ungetüm trifft, scheint sie mehr und mehr zu stärken. Ein Gefühl der Macht und Entschlossenheit durchfährt ihren Körper bei jeder Wunde, die sie diesem Ungeheuer zufügt. Doch der Drache gibt sich noch lange nicht geschlagen. Mit seinem riesigen Schwanz, der mit fünf Stacheln besetzt ist, schleudert er zwei Soldaten, die von hinten einen Angriff wagen, zur Seite. Eine Feuerwalze aus seinem Maul versengt die umliegende Steppe. Als sich der Rauch verzieht, erhebt sich der Drache erneut in die Lüfte, um Feuer speiend sein Vernichtungswerk fortzuführen. Aber auch Kyra, Liliana und einige unerschrockene Soldaten geben nicht auf und zwingen dieses Monster abermals mit ihren Pfeilen zu Boden. Doch der Drache scheint hundert Leben zu haben, und diejenigen, die noch nicht die Flucht ergriffen haben, werden immer weniger.

„Werden wir das schaffen, werden wir dieses Biest je zur Strecke bringen? Wenn mich jetzt nur nicht meine Kraft verlässt!“, denkt sich Kyra fortwährend. Tosend, feuerrot und brennend heiß, ja fast schön, schießt im nächsten Moment eine Flammenwand aus dem Maul des Ungeheuers auf Kyra zu. Gerade noch in letzter Sekunde kann sie sich in eine Bodenmulde werfen, um nicht verbrannt zu werden.

„Wenn er jetzt noch ein paar Schritte näherkommt, ist es aus mit mir“, fährt es ihr durch den Kopf.

Doch der Drache scheint plötzlich abgelenkt zu sein.

„Wer stürzt sich noch in diesen fast aussichtslosen Kampf und eilt uns zu Hilfe“, fragt sich Kyra, ehe sie sieht, wer ihre

Rettung ist. Drei Schildmaiden, die später einmal zu ihren treuesten Gefährtinnen zählen werden, kämpfen genauso furchtlos wie entschlossen gegen dieses Monstrum an. Und siehe da, der Drache wirkt tatsächlich angeschlagen.

„Jetzt nur nicht nachlassen, vereint müssen wir es schaffen!“, sagt Kyra immer wieder, um sich selbst Mut zuzusprechen. Erneut bäumt sich der Drache auf, als wollte er sich noch größer machen. Doch es ist ein letztes Aufbäumen, welches den Drachen durchströmt, bis er schließlich leblos zu Boden kracht. In diesem Moment will noch niemand daran glauben, dass dieser Kampf vorbei ist. Vorsichtig nähern sich Kyra und einige unerschrockene Kämpfer dem Drachen, stets darauf vorbereitet, erneut angegriffen zu werden. Doch es ist vorbei. Der Drache ist besiegt.

„Seltsam, dieses Gefühl, so ein Ungeheuer getötet zu haben“, denkt sich Kyra, war es doch ihre erste Begegnung mit so einem Monster. Plötzlich kommt ihr ein schrecklicher Gedanke in den Sinn: „Liliana! Wo ist sie? Ist ihr etwas zugestoßen?“ Laut schreiend und bang vor Angst um ihre Gefährtin rennt sie zu jener Stelle, wo sie Liliana das letzte Mal gesehen hat.

„Liliana, wo seid ihr? Liliana antwortet mir!“, ruft Kyra verzweifelt. Jetzt erst sieht sie, wie vielen Menschen dieser Kampf das Leben gekostet hat. Hinter einem verkohlten umgestürzten Baumstamm findet sie schließlich ihre Gefährtin. Über ihrem rechten Auge klafft eine tiefe Wunde und ihr linkes Bein, welches Liliana fest umklammert, sieht auch nicht besser aus.

„Was ist mit euch? Was ist mit eurem Bein?“

„Nichts, nur ein Kratzer. Es geht schon wieder, ich brauche nur eine kurze Verschnaufpause“, sagt Liliana, während sie sich mit schmerzverzerrtem Gesicht zur Seite dreht.

„Ihr seid doch verletzt. Lasst mich euer Bein sehen!“, ruft Kyra. Ohne zu zögern, zieht sie ihren Dolch und schneidet Lilianas Hosenbein in Längsrichtung auf. Entsetzt starren

beide auf die große Wunde, aus der Lilianas Herz ständig Blut pumpt. Inzwischen kommen die ersten Dienstboten aus der Burg, um zu helfen.

„Ich brauche etwas zum Verbinden“, ruft Kyra einer Dienstmagd zu, woraufhin diese ihrer Schürze zerreit, um damit Lilianas Bein zu verbinden. Mittlerweile eilt auch Marula herbei, die sich als Heilerin gut auf Verletzungen aller Art versteht.

„Helft mir, wir mssen Liliana in den Palas bringen!“, ordnet Marula an, als sie die Verwundete am Boden liegen sieht. Behutsam wird Liliana, die inzwischen ihr Bewusstsein verlohren hat, auf die Burg gebracht. Dort gibt Marula sofort Anweisung, heies Wasser und sauberen Leinenstoff zu bringen.

„Alle anderen raus!“, befiehlt sie, als sie damit beginnt, die Wunde zu untersuchen. Besorgt steht Kyra hinter Marula, obwohl sie weit, dass Liliana in besten Hnden ist.

„Keine Sorge, das wird schon wieder. Es ist nur eine groe Fleischwunde. Der Knochen ist nicht gebrochen“, erklrt Marula, nachdem sie die Verletzung gesubert und untersucht hat. Anschließend nht sie die offene Wunde gekonnt mit einer Nadel und einem feinen Garn zusammen.

„Die Schramme ber dem Auge sieht schlimmer aus, als sie ist“, meint Marula anschließend. „Die mssen wir nur verbinden. So bleibt Liliana ein schnes Andenken an diesen Kampf.“

Kyra weicht fr den Rest des Tages nicht mehr von der Seite ihrer Gefhrtin. Etwas spter, als es Abend wird, bringt ihr Nora eine Schale heie Brhe und sagt: „Herrin, ihr msst etwas essen, um bei Krften zu bleiben.“

„Danke Nora, aber mir ist im Moment nicht nach Essen. Kann man schon sagen, wie viele diesen sinnlosen Kampf mit ihrem Leben bezahlen mussten?“

„Fnf von unseren Soldaten und drei Bauersleute sind tot“, kann Nora berichten.

„Weiß man auch schon, wer die drei Unbekannten waren, die uns beim Kampf so unerschrocken beigestanden haben?“

„Nein, die hat man hier noch nie gesehen. Jedoch sollen sie nach dem Kampf in Richtung Stadt gegangen sein“, weiß Nora zu berichten. Es ist schon Mittag des nächsten Tages, als Liliana zum ersten Mal ihre Augen öffnet und sagt: „Ihr habt die Hose meiner besten Rüstung zerschnitten. Trotzdem bin ich glücklich, euch hier bei mir zu sehen.“

„Liliana bin ich froh, dass ihr wach seid! Trinkt einen Schluck Brühe, das wird euch Kraft geben! Habt ihr große Schmerzen?“

„Nein, ich bin nur müde“, antwortet Liliana. In diesem Moment kommt Marula in die Kemenate und meint mit besorgtem Blick: „Ihr habt noch einmal Glück gehabt! Es hätte nicht viel gefehlt und ihr wäht verblutet. Hier, ich habe euch einen Tee gekocht. Trinkt ihn, damit der Schmerz nachlässt.“

Kyra stützt daraufhin Lilianas Kopf, während Marula ihr einen Schluck Tee zu trinken gibt und aufmunternd sagt: „Vertraut mir, morgen wird es euch wieder besser gehen.“

„Sicherlich, wenn ich euren Tee überlebe“, erwidert Liliana, ehe sie zurück auf ihr Kissen sinkt. Kurz darauf schläft sie wieder ein. Durch das kleine Fenster der Kemenate fällt schon das erste Tageslicht, als Liliana die Augen öffnet. In ihrem Kopf scheinen hundert Pferde zu galoppieren und ihr Bein schmerzt. Doch als sie den Kopf zur Seite dreht, erblickt sie Kyra neben ihr.

„Guten Morgen, wie geht es euch heute?“, erkundigt sich Kyra sichtlich erleichtert.

„Seid ihr die ganze Nacht hier bei mir gesessen?“, fragt Liliana, worauf Kyra nur stumm mit einem sanften Lächeln antwortet.

„Danke“, sagt Liliana mit leiser Stimme. „Allerdings befürchte ich, ihr müsst heute ohne mich zum Jarl gehen.“

Richtet ihm bitte aus, dass ich untröstlich bin, weil ich seinen vorzüglichen Wein nicht probieren darf.“

„Keine Sorge, ich bringe euch welchen mit.“

„Nein, danke! Marula sagt, dass ich keinen Wein trinken darf, solange ich im Bett bleiben muss.“

„Ja, genau das habe ich gesagt. Dafür bringe ich euch meinen besonderen Tee“, erwidert Marula, als sie Lilianas Kammer betritt.

„Wie soll man da gesund werden? Fürchterlicher Wein, fürchterlicher Tee! Warum hat niemand Mitleid mit einer kranken und verletzten Frau?“

„Ich sehe schon, bei Marula seid ihr in guten Händen. Ich muss euch jetzt leider verlassen. Der Jarl wartet sicher schon auf mich. Ach ja, bevor ich es vergesse: Ich soll euch einen Gruß von Kaim bestellen. Er hat sich gestern nach euch erkundigt.“

Wie ein Wirbelwind kommt plötzlich Tamara in die Kammer gelaufen und Marula kann sie gerade noch davon abhalten, sich auf Lilianas Bett zu werfen.

„Tamara, Liebes, Liliana tut das Bein sehr weh, weshalb wir ganz vorsichtig mit ihr sein müssen! Verstehst du das?“, fragt Marula das kleine Mädchen, worauf dieses mit einem Kopfnicken antwortet.

„Weißt du, der böse Drache hat Liliana ins Bein gebissen.“

Tamara nickt abermals, nimmt Lilianas Hand und fragt: „Tut es fest weh, Tante Liliana?“

„Nein, jetzt ist es schon viel besser“, meint Liliana und lächelt Tamara an.

„Ich bleibe heute bei dir, dann bist du morgen wieder gesund“, meint das kleine Mädchen mit tröstenden Worten.

„Nun gut, jetzt wo ich weiß, dass zwei so gute Betreuerinnen auf euch achten, kann ich ruhigen Gewissens zum Jarl gehen. Also, Tamara, gib mir gut Acht auf die beiden!“

Auf dem Weg zu den Stallungen trifft Kyra Adi, der auf einem Steinsims sitzt und eine kleine Figur aus Holz

schnitzt.

Als er Kyra sieht, zeigt er stolz sein Meisterwerk und erklärt, dass er für Tamara eine Puppe anfertige. Adi ist ein Waisenjunge, dessen Eltern einen Bauernhof bewirtschafteten. Dieser gehörte zum Anwesen Vaals und wurde beim letzten Hochwasser, bei dem auch seine Familie ums Leben kam, völlig zerstört. Seitdem darf Adi auf Vaals leben und wünscht sich nichts sehnlicher, als Pferdewirt zu werden.

„Adi, ich habe eine wichtige Aufgabe für dich. Geh zum Stallmeister und sag ihm, er soll mein Pferd satteln! Danach kannst du es zum großen Burgtor bringen. Ich muss dort mit Assmar noch etwas besprechen.“

Mit einem lauten „Juhu!“ macht sich der Junge überglücklich auf den Weg zu den Stallungen. Dabei erfüllt es ihn mit Stolz, für die Herrin der Burg Vaals das Pferd holen zu dürfen. Assmar At Temur ist nicht nur der erste Hauptmann der Wache, sondern auch einer von Kyras engsten Vertrauten, auf den sie sich immer verlassen kann. Bei der Zugbrücke der Toranlage findet sie Assmar, tritt zu ihm hin und sagt: „Der Jarl hat mich zu sich rufen lassen. Habt ihr in letzter Zeit etwas über eine Reise von Haras Kerber nach Auland gehört? Ich soll ihn dorthin begleiten.“

„Nein, aber in der Stadt geht das Gerücht um, dass Gorwald seine Tochter mit dem Sohn des Jarls von Auland verheiraten möchte. Vielleicht muss er dort die Hochzeit ausrichten.“

„Gut, jetzt kann ich mir vorstellen, warum ich Haras nach Auland bringen soll“, antwortet Kyra. In diesem Moment führt Adi voller Stolz Kyras Pferd durch das Burgtor.

„Danke mein Junge, das hast du gut gemacht!“, sagt Kyra, als ihr Adi die Zügel übergibt. Ohne ein weiteres Wort zu verlieren, schwingt sich Kyra auf ihr Pferd und reitet los. „Hoffentlich passiert heute nichts“, denkt sie sich, als sie über die Steinbrücke reitet, die den Halsgraben zur Burg überspannt. Auf dem Weg in die Stadt beobachtet sie, wie

einige Soldaten den toten Drachen mit Pferdegespannen wegschleifen.

„Verdammt großes Ding“, meint einer der vielen Zuschauer, die das Geschehen verfolgen. Ein anderer wiederum glaubt zu wissen, dass zwei neue Drachen geboren werden, wenn man einen tötet. Mit dem Pferd ist es nicht weit bis zur Stadt und es freut Kyra zu sehen, dass wieder Normalität einkehrt. Die Bauern sind längst zurück auf ihren Feldern und Äckern, und einige fahrende Händler preisen wie gewohnt ihre Waren am Straßenrand an.

„Vielleicht kann ich in der Stadt etwas über die drei Frauen in Erfahrung bringen, die uns gestern beim Kampf gegen den Drachen unterstützt haben. Aber zuerst muss ich zum Jarl“, denkt sich Kyra, während sie auf das Stadttor zureitet. Auch in Meretos ist der Alltag wieder eingekehrt und niemand kümmert sich um die Reiterin in den engen Gassen. Erst als sie auf das Tor des Herrschaftssitzes zureitet, fragt eine Wache, was sie hier wolle. Als der Soldat aber erkennt, wer im Sattel sitzt, wird Kyra sofort das Tor geöffnet. Hinter dem Tor erstreckt sich ein weitläufiger Hof, auf dem reges Treiben herrscht. Soldaten üben sich im Schwertkampf, bei der Schmiede wird ein Wagenrad repariert und aus der hintersten Ecke hört man ein Schwein quieken, welches zum Schlachten aus dem Stall geführt wird. Vor den Pferdestallungen, aus denen ein Knecht kommt, steigt Kyra vom Pferd, gibt diesem die Zügel in die Hand und sagt: „Nehmt mein Pferd und gebt ihm zu saufen. Ihr braucht es aber nicht abzusatteln, ich reite so bald als möglich zurück zur Burg!“

Als Kyra die schwere Tür zum Herrschaftshaus aufschiebt, kommt ihr ein Diener des Jarls entgegen, verneigt sich und sagt: „Herrin Con Vaal-Keres, der Jarl erwartet euch bereits. Bitte folgt mir in den Rittersaal!“

In der Vorhalle begegnen sie Lira, Gorwalds Tochter, die mit lautem Gelächter um die Ecke biegt.

„Lira, wartet nur, bis ich euch zu fassen bekomme, dann wird euch das Lachen schon noch vergehen!“, hört man ihre Kammerzofe aus dem Zimmer schimpfen. Mit einem lauten Quietschen öffnet der Diener die Tür zum Rittersaal, wo Jarl Gorwald breitbeinig hinter einem Tisch sitzt, der in der Mitte des Raumes steht.

„Ah, da seid ihr ja! Kommt herein und setzt euch, ich habe schon auf euch gewartet. Wie mir berichtet wurde, habt ihr gestern meinem Land und der Stadt einen großen Dienst erwiesen. Mein Dank sei euch gewiss, obwohl meine Männer dieses Monster sicherlich auch zur Strecke gebracht hätten.“

„Jarl Gorwald, ihr habt mich rufen lassen. Was kann ich für euch tun?“, fragt Kyra, um sich Gorwalds Überheblichkeit ihr gegenüber nicht länger anhören zu müssen.

„Setzt euch und probiert zuerst meinen Wein!“, wiederholt sich Gorwald. Mit einer Handbewegung bedeutet er seinem Mundschenk, Kyra einen Kelch mit Wein zu kredenzen.

„Wo ist Haras? Geht und meldet ihm, dass Kyra Con Vaal-Keres bereits eingetroffen ist“, befiehlt Gorwald schroff seinem Mundschenk. Kurz darauf erscheint Haras Kerber.

„Ihr habt mich rufen lassen, Jarl Gorwald?“

„Natürlich habe ich das, setzt euch! Also: Ich habe beschlossen, dass es für meine Tochter Lira an der Zeit ist, vermählt zu werden. Torsten, Mogal Art Koruss Sohn scheint mir eine gute Wahl zu sein. Aus diesem Grund werdet ihr, Haras, nach Auland reisen und an meiner Stelle mit Jarl Mogal die Bedingungen aushandeln. Kyra Con Vaal-Keres wird euch begleiten, damit ihr sicher nach Auland kommt.“

„Mit Verlaub Jarl Gorwald: Ihr habt selbst genügend Soldaten die in eurem Dienst stehen, um Haras nach Auland zu begleiten. Aus welchem Grund soll ich diese beschwerliche Reise antreten?“, entgegnet Kyra sofort.

„Weil ich das so will! Und ihr, Haras, braucht nicht zu fragen, warum! Ich bin der Jarl. Ich bestimme, was zu tun ist!“

„Glaubt ihr nicht, dass Lira mit neun Jahren zu jung für eine Heirat ist?“, hakt Kyra nach.

„Keineswegs! Außerdem ist es in meinem Sinne, das Haus Gorwald mit dem Haus Koruss zu vereinen. Morgen in drei Tagen brecht ihr auf. Ihr alle dürft euch jetzt entfernen! Ihr habt sicher noch einiges vorzubereiten!“

Mit einer Handbewegung, als wollte er sie aus dem Raum fegen, signalisiert Gorwald seinem Gast und Haras zu gehen. Auf dem Flur begegnen sie Lusara, Gorwalds Frau, die Kyra besorgten Blickes bittet, ihr zu folgen.

„Kyra, meine Liebe, ihr habt ja gehört, was mein Mann mit unserer lieben Tochter vorhat. Ich weiß, ihr könnt das nicht verhindern, nur traue ich Haras nicht. Ich habe das seltsame Gefühl, er führt etwas Böses im Schilde. Etwas, das meiner Familie, Lira oder auch euch schaden könnte. Aus diesem Grund bitte ich euch, vorsichtig zu sein!“

„Da mir sowieso nichts anderes übrig bleibt, als Haras nach Auland zu begleiten, werde ich ihn im Auge behalten. Ich kann euch aber nichts versprechen“, antwortet Kyra.

„Natürlich nicht. Trotzdem danke ich euch schon im Voraus. Wie geht es eurer Freundin Liliana? Ich habe gehört, dass sie bei dem Drachenangriff schwer verletzt wurde?“

„Sie hat noch einmal Glück gehabt. Ihre Verletzungen sind nicht lebensgefährlich. Allerdings wird sie das Bett eine Zeit lang hüten müssen.“

„Entbietet ihr meine besten Grüße! Sie möge schnell wieder genesen“, sagt Lusara.

„Danke, das werde ich ausrichten.“

„Gut, dann halte ich euch nicht länger auf. Ihr habt sicherlich noch viele Vorkehrungen für eure Reise zu treffen.“

Auf dem Weg zu den Pferdestallungen will Kyra ein Gedanke nicht mehr aus dem Kopf: „Wie soll ich in so kurzer Zeit eine Reise nach Auland vorbereiten? Im Übrigen wollte ich auch noch nach den drei Frauen suchen, die uns gestern beim Kampf gegen den Drachen beigestanden haben. Es

wird wohl am besten sein, wenn ich zuallererst in Loras Schenke gehe. Mir knurrt ohnehin schon der Magen vor Hunger.“

„Lasst es euch schmecken“, sagt Lora, als sie das von Kyra bestellte Essen und einen Krug Wein bringt.

„Danke. Habt ihr kurz Zeit für ein Gespräch?“, fragt Kyra.

„Natürlich, wie kann ich euch helfen?“

„Wisst ihr etwas von drei Frauen, die seit Kurzem hier in der Stadt sein sollen?“

„Wenn ihr jene Drei meint, die gestern mit euch gegen den Drachen gekämpft haben – ja, die sollen sich bei Tinwei einquartiert haben. Seid aber vorsichtig! Man erzählt sich jetzt schon in der Stadt seltsame Dinge über sie.“

„Was für Dinge sollen das sein?“

„Naja, ihr wisst schon, drei Frauen allein bei Tinwei. Darüber hinaus sollen sie so gut wie ein Mann mit dem Schwert umgehen können. Und überhaupt: Frauen mit Waffen? Das passt irgendwie nicht so recht!“

„Warum? Ich trage doch auch eine Waffe.“

„Das ist etwas anderes. Ihr seid die Herrin von Vaals. Euch gebührt es, eine Waffe zu tragen. Jetzt entschuldigt mich bitte, ich muss wieder an meine Arbeit.“

Kyra lässt sich das Essen schmecken, trinkt ihren Wein und bleibt noch einen Moment sitzen. Anschließend legt sie eine Münze auf den Tisch und macht sich auf den Weg. Draußen ist es schon dunkel und der Nordwind erfrischt ihren Geist.

„Wie friedlich die Stadt ist, wenn sie *schläft*! Ein paar Schritte werden mir jetzt sicher guttun“, denkt sie sich. Kurz darauf steht Kyra vor der Tür des Spinnhauses, dem sein Besitzer den Namen *einsamer Ritter* gegeben hat. Aus der Schenke, oder was auch immer dieses Haus sein mag, dringen laute Musik und Gelächter.

„Woher kommt eigentlich dieser seltsame Name für eine Schenke? Da muss ich mich einmal beim Besitzer erkundigen. Aber vorher wäre es mir wichtiger, wenn ich