

Jork Steffen Negelen

# Die Abenteuer der Koboldbande

Siebter Teil:

## Snobby und das Geheimnis der weißen Fee

Engelsdorfer Verlag

Leipzig

2017

Bibliografische Information durch die Deutsche Nationalbibliothek:  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der  
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im  
Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

Copyright

ISBN 978-3-96008-749-6

Erste Auflage

Copyright (2017) Engelsdorfer Verlag Leipzig  
Alle Rechte beim Autor

Hergestellt in Leipzig, Germany (EU)  
[www.engelsdorfer-verlag.de](http://www.engelsdorfer-verlag.de)

12,00 Euro (D)

# Snobby und das Geheimnis der weissen Fee

copyright

Copyright

## Die Legende der Alten

Der eisige Nordwind wirbelte mit aller Macht den Schnee in den Tälern des Drachengebirges auf. Er trieb ihn gegen die felsigen Wände der Berge. Krachend brach hier und da ein Ast durch die Last der Schneemassen von einem der Bäume, die sich mit aller Kraft gegen die Mächte des Winters stemmten. Das Heulen des Windes vereinte sich mit den Jagdrufen der Wölfe, die hungrig durch die Wälder des Drachengebirges zogen. Sie waren auf der Suche nach Beute. Trotz ihres gewaltigen Hungers mieden sie jedoch die Orte, die ihnen zu unsicher waren.

Einer dieser Orte war die Insel Dragon-Gorum. Da sie von einer tiefen Schlucht umgeben war, durch die sich das eisige Gebirgswasser mit aller Macht seinen Weg bahnte, konnte ein sterbliches Wesen diesen unheiligen Ort nur schwer erreichen. Nicht nur die Schlucht mit dem reißenden Wasser, auch die felsigen Berge mit ihrem finsternen Wald und einem steinernen Labyrinth mussten überwunden werden.

Doch da war noch etwas, das jedes Wesen genau betrachtete, das nach Dragon-Gorum wollte, oder von dort kam. Ein magisches Tor wachte über den unheiligen Ort. Am Ende einer Felsenhöhle wartete es geduldig auf jeden Reisenden. Aufmerksam betrachtete es ihn, wenn er von Dragon-Gorum kam, oder dort hin ging. Und wenn es mit dem Reisenden sprechen wollte, zeigte es sein Gesicht.

Vor diesem Tor standen die Gefährten, die nur wenige Stunden vorher eine Reihe gefährlicher Abenteuer mit Mühe und Not überstanden hatten. Zwei von ihnen waren die Riesen Artem und Tritor. Da dem Fürsten der Nachtaugenriesen die Weinbecher von Albanarius Festtafel zu klein waren, trank er den edlen Rebensaft gleich aus einem der großen Krüge. Der Nekromant füllte sie mit der Hilfe seiner Magie bis zum Rand wieder auf, sobald einer der Krüge geleert war.

Der Waffenmeister Tritor hatte ebenfalls einen Krug in seiner linken Hand. Doch bevor er ihn austrank, schüttete er dem Elfenkrieger Gordal den Becher noch einmal voll. Dann stimmte er in den Lobgesang der Minitrolle ein, die gerade die Koblode hochleben ließen.

Die weiße Fee Aella sah dem lustigen Treiben der Minitrolle mit einem Lächeln auf den Lippen zu. Sie konnte sich nicht erinnern, schon einmal bei einem so fröhlichen Fest dabei gewesen zu sein.

Aurelia, die Bergnymphe, sah den feiernden Freunden ebenfalls zu. Doch in Gedanken war sie noch immer bei dem Kampf, den sie gemeinsam mit Aella vor wenigen Stunden bestanden hatte.

Die schwarze Fürstin Monga war entkommen. Den Kobolden und den Nekromanten war es zwar gelungen, Mongas dämonische Chimäre zu vernichten, doch Monga würde bestimmt so schnell nicht aufgeben. Irgendetwas würde ihr schon einfallen. Da war sich die Nymphe sicher.

Zwei Freunde fehlten allerdings an der Tafel. Cylor und Orbin hatten es vorgezogen, durch das Tor hindurch in die Höhle zu gehen, die sich hinter dem Tor befand. Sie wollten nachschauen, ob sich noch ein ungebetener Gast in der Nähe aufhielt. Doch es war niemand da, der die Siegesfeier und den Gesang der Minitrolle stören konnte.

Zufrieden kehrten die beiden Nekromanten zu ihren Freunden an die Festtafel zurück. Einen Becher Wein und ein Stück vom Schweinebraten halfen ihnen, sich vor der Kälte zu schützen.

Als die Minitrolle ihr Lied beendeten, sprang ihr König mitten auf die Festtafel. Dann streckte er seine Arme in die Höhe. »Hört zu, meine Freunde!«, rief er ihnen zu. »Wir haben gut gekämpft und wir haben einen Sieg errungen. Jeder von uns, der aus Imperos Reich entkommen konnte, ist heute froh und glücklich. Doch wir sollten uns nichts vormachen. Es werden noch harte Zeiten auf uns zukommen. Deshalb sollten wir unser kleines Fest beenden und zur Drachenhöhle zurückkehren. Dort können wir ja ...«

»Nein!«, unterbrach das Gesicht, das sich im Tor zeigte, den kleinen König Barbaron. Es wankte hin und her, bevor es weiter sprach. »Ich bitte um Entschuldigung, mein lieber Barbaron. Doch ich musste dich an dieser Stelle unterbrechen. Ein Schneesturm wird in wenigen Stunden ausbrechen. Er wird eure Reise zu der Drachenhöhle erschweren. Und ich habe euch noch nicht alles erzählt.«

»Ach ja?«, fragte Barbaron und er sah das Gesicht im Tor herausfordernd an. »Wir können ja den Schneesturm abwarten. Doch was willst du uns berichten? Hast du etwa noch ein Geheimnis, das du uns preisgeben willst?«

Das Gesicht im Tor lächelte gütig und betrachtete den kleinen König, der frech und angriffslustig auf dem Tisch stand und das Gesicht herausfordernd ansah. Es nickte und sprach mit sanfter Stimme weiter. »So könnte man es nennen, mein kleiner Freund. Ich möchte euch berichten, wie es vor langer Zeit zum Streit zwischen dem Schöpfer und seinen Söhnen kam.«

Barbaron sprang mit einem kurzen Trollsprung vom Tisch und landete auf der linken Schulter des Fürsten Artem. Der Riese sah den kleinen König grinsend an, doch er sagte kein Wort zu ihm.

Dafür sprach das Gesicht des Tores weiter. »Seht zu mir, meine Freunde. Ich kann auch mit euch reden, wenn ich mein Gesicht nicht zeige. Meine Magie ist groß und ihr könnt in mir sehen, was sich damals alles ereignete.«

Mit einem Blick erfasste das Tor, dass jeder der Gefährten mit voller Aufmerksamkeit zu ihm sah, und so sprach es weiter. »Niemand weiß heute genau, wie lange es schon her ist, als sich die sieben Söhne des Schöpfers mit ihrem Vater überwarfen und das Band zerriss, das sie miteinander verbunden hatte. Doch warum es geschah, das kann ich euch erklären.«

Das Tor stieß einen tiefen Seufzer aus und erzählte weiter. »Die Dämonen lebten damals in unserer Welt friedlich auf der Oberfläche und nicht in einem unterirdischen Reich. Wie in jedem Jahr brachten sie am Ende der Erntezeit ihr Opfer für den Schöpfer dar. Dazu gingen sie in ihre Tempel und sie opfereten von dem, was auf ihren Feldern wuchs und in ihren Ställen stand. Vor allem Getreide und das Blut von Schafen, Ziegen und Rindern wurde auf den heiligen Altären dargebracht. So ehrten sie den Schöpfer und sie erfüllten damit den Bund, den sie mit ihm geschlossen hatten. Und dann geschah etwas, dass der Schöpfer nicht beabsichtigt hatte. Auf einer großen Insel, die weit im südlichen Meer liegt, wollte der Schöpfer Riesen und Erz-Elfen ansiedeln. Doch seine Söhne beanspruchten diese Insel für sich. Sie flehten ihren Vater an, ihnen diese Insel zu lassen, denn sie wollten allein auf ihr leben. Doch der Schöpfer blieb bei seiner Entscheidung, denn er meinte, dass auf der Insel für alle genügend Platz sei. Da berieten sich die sieben Söhne und sie schmiedeten einen Plan. Gegen den Willen ihres Vaters erschufen sie selbst zwei Völker. Sie sind euch bekannt, meine lieben Freunde.«

Im Tor waren die übergroßen Söhne des Schöpfers im Schleier einer Nebelwolke zu sehen. Sie verschwanden und eine Horde grünheutiger Wesen tauchte im Nebel auf. Ihnen folgte eine Horde, die gelb aussah und wie den grünen Wesen, wuchs auch ihnen ein Knochenkamm auf den Köpfen.

»Das sind doch die Dragolianer und die Obinarer!«, rief der Hauptmann der Minitrolle aufgebracht.

»Ja, das sind sie tatsächlich«, sprach das Tor weiter. »Sie wurden nicht von unserem Schöpfer erschaffen. Doch er duldet bis heute ihr Dasein, denn er würde niemals selbst in unsere Welt kommen, um zu vernichten, was er nicht

haben will. Er entschloss sich viel mehr, die Riesen und die Erz-Elfen im Norden viele Meilen neben dem Reich der Dämonen anzusiedeln. Die beiden Völker wuchsen schnell und sie breiteten sich immer weiter aus. So siedelten sie nach wenigen Jahrhunderten an der Grenze des Dämonenreichs.«

»Und damit kam es zum ersten Grenzstreit!«, rief Barbaron dazwischen.

»Ach wirklich? Woher weißt du das?«, fragte das Gesicht und es sah mit strenger Miene zu dem kleinen König.

»Na das ist doch klar«, antwortete Barbaron. »Ich habe die Chronik des Schöpfers gelesen. Der Zauberer Meerland hat sie geschrieben, so wie sie ihm der Drachenkönig Urgos erzählte.«

»Ach ja ...«, seufzte das Gesicht im Tor. »Die Drachen darf ich nicht vergessen. Sie sollten die Streitigkeiten zwischen den Dämonen und den Riesen schlichten. Doch die Söhne des Schöpfers wollten keinen Frieden. Sie sahen sich selbst als die wahren Herrscher unserer Welt. Könige wollten sie sein und sie stellten sich offen gegen den Willen ihres Vaters. Sie verbündeten sich mit den Dämonen und stellten ein gewaltiges Heer auf. Dann zogen sie gegen das Land der Riesen. Den Riesen kamen die Erz-Elfen und die Drachen zu Hilfe. In einer gewaltigen Schlacht wurde das Heer der Söhne geschlagen und der Schöpfer bestrafte sie. Auf ihrer Insel ließ er einen großen Berg aus hartem Felsen wachsen. Mit eisernen Ketten fesselte er seine ungehorsamen Kinder so, dass sie noch heute um diesen Berg herum stehen und sich nicht rühren können. An Händen und Füßen tragen sie ihre Ketten und sie sind im Laufe der Jahrtausende zu Stein erstarrt. Bevor sie erstarrten, gaben sie die schwarze Magie an die Dämonen weiter, die mit ihrer Hilfe noch weitere zwei Mal zur Schlacht antraten. Nachdem die dritte Schlacht verloren war, erteilte sie die endgültige Strafe. Der Schöpfer ließ sie von den siegreichen Erz-Elfen, Riesen und Drachen in eine große Ebene jagen. Die Erde dieser Ebene senkte sich in die Tiefe herab und eine Wand aus Felsen und Bergen wuchs drum herum. Dann bedeckte ein dickes Dach aus hartem Felsen das neue unterirdische Reich der Dämonen. Seit dem leben sie in der Dunkelheit und das Licht der Sonne ist am Tag ihr Feind.«

Das Gesicht machte eine Pause und sah zu Barbaron. Der trank gerade einen Schluck Wein aus Cylors Becher und wischte sich den Mund mit einem Tuch ab. Dann sah der kleine König aller Minitrolle wieder zum Tor. »Das kennen wir schon alles«, erklärte er. »Erzähl uns doch mal was Neues.«

Das Gesicht wankte wieder im Tor hin und her, ehe es weiter sprach. »Bevor die sieben Söhne des Schöpfers zu Stein erstarrten, kam Dämonicon zu ihnen auf die Insel. Die Dragolianer und die Obinarer lebten noch immer auf ihr. Sie hatten für jeden der Söhne einen eigenen Tempel gebaut. Von jedem Tempel führte damals ein Gang in den Berg hinein. Dort, wo sich die Gänge in einer großen Halle mitten im Berg treffen, steht ein Brunnen.«

»Schon wieder ein Brunnen«, stöhnte Barbaron. Das Gesicht sah ihn mit strenger Miene an. »Dämonicon beherrschte schon damals die schwarze Magie sehr gut«, sprach es weiter. »Als er auf die Insel kam und den Brunnen im Berg sah, da war ihm klar, das er den Ort gefunden hatte, der das Schicksal der Söhne des Schöpfers vollenden würde. Er wurde ihr erster Zauberer und die Dragolianer und die Obinarer mussten auch ihm dienen. Die sieben Alten wurden die Söhne des Schöpfers ab dieser Zeit genannt. Langsam wurden sie zu Stein, denn sie gaben immer mehr die Hoffnung auf ein Leben in Freiheit auf. Der Schöpfer konnte ihnen ihre fürchterlichen Taten nicht vergeben. Dämonicon verschloss alle Eingänge, bis auf einen einzigen. Dann ließ er über den Brunnen ein großes Loch in das Dach des Tempels schlagen. Seit dem scheint der Vollmond immer wieder in den Brunnen hinein.«

»Das ist ja alles sehr schön«, unterbrach Barbaron das Gesicht. »Doch was haben wir mit dieser alten Legende zu tun? Wir sollten uns lieber um unsere Feinde kümmern.«

»Das stimmt«, sprach das Gesicht mit einem gütigen Lächeln weiter. »Dämonicon hat vor vielen Jahrhunderten sieben magische Schlüssel erschaffen. Doch er weiß nicht, wo sie sich befinden. Und er weiß auch nicht, wie sie aussehen. Ich kenne die magischen Schlüssel um so besser und ich glaube, die sieben Kobolde können sich denken, was ich meine.«

»Ja ja, wir wissen, was du meinst«, brummte Artur vor sich hin. »Meine Brüder und ich, wir haben schon längst erfahren, wer uns erschuf und welchem Zweck wir dienen sollen. Doch wir wollen die sieben Alten nicht erwecken. Wir würden damit ein dunkles Zeitalter heraufbeschwören und selbst der Schöpfer könnte uns nicht helfen. Deshalb darf kein Kobold jemals diese verfluchte Insel betreten.«

Das Gesicht betrachtete für einen Moment mit ernster Miene den Anführer der Koboldbande, ehe es weiter sprach. »Ich muss dir widersprechen, mein lieber Artur. Einer deiner Brüder muss zusammen mit Aella zu der Insel

reisen. Ich habe Snobby diese gefahrvolle Aufgabe zugebracht. Er ist listig und klug und er hat Mut.«

Das Gesicht sah zu der weißen Fee und zu dem Kobold, der seinen großen Hut auf seinem Kopf zurechtrückte und etwas verlegen in die Runde der Freunde sah.

»Nur zwei Wesen dürfen zu gleich durch das finstere Tor auf der Insel gehen,« erklärte das Gesicht. »Es schläft meist und wir wollen es auf keinen Fall wecken. Es ist böseartig und seine Magie würde unsere Freunde nicht lebend von der Insel der Alten lassen. Für die Kobolde und ihre Freunde habe ich andere Aufgaben. Artem und Triton sollten schnell nach Ando-Hall zurückkehren. Vagho wird bald seine Krieger schicken. Der König der Schattenalp fürchtet Dämonen Macht und er wird deshalb alles tun, was der schwarze Prinz von ihm verlangt. Außerdem haben sie den Tod von zwei schwarzen Hexern zu beklagen. Der Verlust von Morwes wird sie nicht weiter kümmern, doch Mauran war für sie ein wichtiger Mann. Sie werden auf Rache sinnen. Ich kann wittern, dass sie deshalb etwas Gemeinsames planen. Doch ich kann ihre Pläne nicht genau erkennen. Zu dunkel sind die Geheimnisse, so als ob sie von einem schwarzen Nebel verhüllt werden.«

Barbaron stand wieder auf der Festtafel und zeigte mit den Resten einer Hühnerkeule zu dem Gesicht. Hastig schluckte er herunter, was er im Mund hatte. Er brachte mit Mühe eine Frage hervor. »Kannst du dir mit deiner Witterung nicht etwas mehr Mühe geben?«

Mit finsterner Miene sah das Gesicht zu dem kleinen König. »So einfach geht das nicht. Das Wittern ist eine Gabe, die zu weilen etwas unbestimmt ist. Nicht alles kann man so herausbekommen. Gerade bei finsternen Gedanken ist das schwierig.«

»Na, da helfe ich dir doch ein wenig«, sprach Barbaron und er spülte den letzten Brocken Hühnerfleisch mit einem Schluck Wein hinunter. Dann zog er seinen Hauptmann zu sich heran und tippte ihm mit dem abgenagten Hühnerknochen auf die Brust. »Hör gut zu, mein Freund. Du nimmst dir noch zwei Begleiter von unserem Volk und holst mit ihnen den Kompass. Lass dich nicht aufhalten und beeile dich. Ihr springt alle drei von Tal zu Tal, bis ihr an die Drachenhöhle kommt. Dort schnappt ihr euch den Kompass. Von ihm erhaltet ihr die Koordinaten für euren Rücksprung.«

»Sollen wir dir auch deinen blauen Kristall mitbringen?«, fragte der Hauptmann und er erkannte die Antwort am Grinsen seines Königs. »Das ist eine

glänzende Idee«, verkündete Barbaron. Er gab seinem Hauptmann einen Kuss auf die Stirn. Mit vor Stolz geschwallter Brust drehte sich der Hauptmann zu den anderen Minitrollen um und winkte zwei von ihnen zu. Noch bevor das Gesicht etwas dazu sagen konnte, war der Hauptmann mit seinen Begleitern durch das Tor hindurchgelaufen.

»Wir werden in einer Stunde mit etwas Glück ein gutes Stück klüger sein«, meinte Barbaron und er zwinkerte dem Gesicht zu. Bedächtig wiegte es sich im Tor hin und her. »Möge der Schöpfer deinem tapferen Volk beistehen, mein lieber kleiner König.«

Obwohl das Gesicht diese Worte leise aussprach, hörte Barbaron sie sehr gut. »Du solltest uns Minitrollen ein wenig mehr zutrauen«, erklärte er, während ihm Cylor seinen Becher wieder füllte. »Wir haben viele gefährliche Abenteuer überstanden. Da kannst du jeden von uns fragen.«

Das Gesicht nickte nur und es sah wieder zu Aella und Snobby. »Ihr beide werdet auf der Insel der Alten viele Dinge sehen, die euch das fürchten lehren werden. Ihr müsst vorsichtig sein, denn die Kreaturen, die ihr dort findet, könnten euch töten, wenn ihr ihnen in die Hände fallt.«

Snobby hatte bei dem Gedanken an das, was ihm und Aella noch bevorstehen würde, seinen Appetit verloren. Lustlos sah er sich die vielen Teller und Schalen an, die Albanarius mit seiner Magie immer wieder auffüllte. Er hörte die Worte des Gesichts, das von den grausamen Wesen sprach, die auf der Insel den Felsen mit den sieben versteinerten Söhnen des Schöpfers bewachten. Sie sollten die Nachfahren der Obinarer und der Dragolianer sein, die auf der Insel von den Alten erschaffen wurden.

»Wieder so eine Legende ...«, flüsterte Snobby Aella zu. »Niemand weiß, ob sie wahr ist oder ob sich dahinter noch etwas anders verbirgt.«

»Natürlich ist die Legende der Alten wahr!«, fauchte das Gesicht Snobby an. Es kam dabei erstaunlich weit aus seinem Tor in der Felswand heraus. Erschrocken schwiegen die Gefährten und sahen das Gesicht an. Es schwankte im Tor hin und her und es wechselte dabei mehrmals die Farben. Erst wurde es rot, dann gelb und zum Schluss leuchtete es im hellen Blau auf. »Entschuldigung«, sprach es leise zu den Gefährten. »Ich bin wohl etwas laut geworden.«

»Etwas!«, ereiferte sich Barbaron, noch bevor einer der Freunde ein Wort sagen konnte. »Da untertreibst du wohl etwas«, erklärte der kleine König mit erhobenem Zeigefinger. »Mir sind beinah die Ohren abgefallen.«

Das Gesicht wendete sich Barbaron zu und grinste ihn an. »Och na ja«, sprach es und es zwinkerte dabei mit den Augen. »Sie sind ja noch dran, deine kleinen spitzen Lauscher.«

Der kleine König saß mitten auf dem Tisch und nahm sich noch eine Hühnerkeule von einer der vollen Schalen. Er zog es vor, dem Gesicht nicht zu antworten und seine Gedanken wanderten beim Essen zu seinem Hauptmann und den beiden Begleitern. »Hoffentlich kommen die Drei gut voran«, flüsterte er vor sich hin. Im Winter war es für einen kleinen Minitroll nicht leicht, den hohen Schnee beim Springen zu meiden und sichere Landeplätze zu finden. Sie würden mindestens eine Stunde brauchen, um zur Drachenhöhle zu gelangen. Der Sprung zurück nach Dragon-Gorum würde ein Stück leichter werden. Mit dem Kompass waren größere Sprünge möglich. Doch die Landung war immer ein Risiko. Barbaron erinnerte sich, wie er vor vielen Jahren einmal ausversehen im Schrank eines Elfen gelandet war. Der Kerl war der Koch eines großen Wirtshauses. Sein Schrank war voller Töpfe und Pfannen und zu allem Übel auch noch verschlossen. Der kleine König musste lächeln, als er an das entsetzte Gesicht des Kochs dachte. Der hatte Barbarons Lärm gehört, als die Stapel des Kochgeschirrs im Schrank durch die Landung umfielen. Der Elf öffnete damals sofort den Schrank und seiner rechten Hand entglitt vor Schreck die Kelle, mit der er wohl zuschlagen wollte. Barbaron war viel schneller, als der Koch. Er sprang dem Kerl auf den Kopf und dann zum nächsten Fenster hinaus, direkt in einen stinkenden Misthaufen. Bei dem Gedanken an den üblen Geruch lehrte der kleine König noch einmal seinen Weinbecher.

Das Gesicht erzählte noch über eine Stunde lang von der Legende der Alten. Es berichtete von einem geheimnisvollen Orakel, das die Bewohner der Insel erst seit kurzer Zeit hatten und das sie in den Vollmondnächten beschwören konnten. Es sollte auch ein Dutzend schwarzer Priester gegeben haben, die von Dämonicon vor langer Zeit getötet wurden. Ihre Seelen mussten seit dieser Zeit Imperos dienen.

Als dem Gesicht nichts mehr einfiel, was es noch über die Legende berichten konnte, erklärte es Snobby und Aella die bevorstehende Aufgabe. Einige Gefährten, die noch vor einem Augenblick an der Tafel mit der Müdigkeit kämpften, wurden augenblicklich wieder wach. Jeder wollte wissen, was dieses so ungleiche Paar zu erwarteten hatte.

»Sobald ihr auf der Insel seid ...«, sprach das Gesicht zu der Fee und dem Kobold, »werdet ihr euch ein Versteck suchen müssen. Schaut euch vorsichtig um und versucht nicht, zu dem Felsen zu gehen, der in der Mitte der Insel steht. Ihr könnt schon von weiten sehen, dass um ihn herum sieben Tempel mit den versteinerten Figuren von beträchtlicher Größe stehen. Diese Figuren sind alle zusammen an Händen und Füßen durch unzerstörbare Ketten verbunden. Die Tempel, die um sie herum gebaut wurden, sind schon längst wieder zerfallen und erneut aufgebaut worden. Doch die Bewohner der Insel sind mit dieser Arbeit noch längst nicht fertig. Sollten die Ketten der sieben Alten jemals fallen, so werden sie auferstehen und unsere Welt wird untergehen. Sie werden den Himmel verdunkeln und die Dämonen kehren zurück an die Oberfläche unserer Welt. Durch die Macht der schwarzen Magie wahren sie unaufhaltbar.«

Das Gesicht hatte wieder seine Farbe gewechselt. Ein blasses Grau war zu sehen, das sich langsam in ein helleres Gelb wandelte. Traurig sah es Aella und Snobby an. »Ihr beide seid nicht zu beneiden. Jeder von euch erfüllt dort auf der Insel ein Stück seines Schicksals. Am Rande der Insel findet ihr die Stadt der Inselbewohner und den Tempel mit dem Orakel. Euere Aufgabe ist es, das Orakel zu stehlen. Es handelt sich um ein Wesen, das im Tempel der Stadt gefangen gehalten wird. Am besten wird es sein, ihr bringt der Königin Theodora dieses Wesen unversehrt, noch vor dem nächsten Vollmond. Wenn ihr es nicht schafft, so wird Dämonicon seinem Ziel ein Stück näher kommen. Als Orakel muss es ihm gehorchen. Weicht den Wächtern des Tempels aus, denn sie sind überaus gefährliche Krieger. Außerdem müsst ihr zu dritt durch das Tor der Insel fliehen, wenn ihr alles erledigt habt. Das Tor wird dann erwachen und Dämonicon erfährt, was geschehen ist. Doch das soll uns nicht weiter kümmern. Wenn ihr das Orakel von der Insel nach Bochea zu Theodora bringt, kann Dämonicon es nicht mehr finden. Dafür wird die Königin sorgen, das verspreche ich euch, meine Freunde.«

Ein erneuter Farbwechsel war im Gesicht zu erkennen. »Bei meiner Seele!«, rief es aus und es leuchtete purpurrot auf. Der Hauptmann stand plötzlich zusammen mit seinen Begleitern auf dem Tisch vor Barbaron. Mit ausgestreckten Armen hielt er den Kompass und den blauen Kristall seinem König unter die Nase. Barbaron war darüber hochofren und er griff sofort zu. »Na endlich«, jubelte er. »Da sind sie ja, meine drei Lieblinge. Ich danke euch, meine

tapferen Krieger. Hoffentlich habt ihr unterwegs keine Schwierigkeiten gehabt.«

»Nein, das hatten wir nicht«, meldete der Hauptmann. »Tabor und sein Vater waren mit Urgos und Tangossa in der Drachenhöhle. Der Drachenjunge hat uns den Kompass und den Kristall gegeben. Sie waren sehr erleichtert, als ich ihnen sagte, dass wir alle wohl auf sind. Doch auf dem Weg zur Höhle haben wir ein Rudel Schattenalps gesehen. Zehn waren es bestimmt und sie hatten es sehr eilig. Woher sie kamen, konnten wir nicht erkennen. Doch sie wollten bestimmt zum Bluthort.«

Barbaron steckte seinen Kristall hastig ein und setzte sich wieder auf den Tisch. »Die besten Tischmanieren hast du ja nicht, mein lieber Freund«, knurrte Gordal leise zu Barbaron.

»Wenn die Zeiten besser sind, gewöhne ich mir die mal an«, antwortete der kleine König. Er hielt seinen Kompass vor sich hin, sodass auch das Gesicht ihn sehen konnte. »Das ist ja nicht zu fassen«, flüsterte es leise vor sich hin. »Dass ich hier auf meine alten Tage einen Hüter der Wege sehen werde, das hätte ich nie für möglich gehalten.«

Barbaron lächelte, als er die Worte des Gesichts hörte. »Ja, mein Freund«, sprach er und er streichelte liebevoll über den Kompass. »Wir Minitrolle sind voller Überraschungen. Doch nun werde ich den Kompass befragen und er wird uns bestimmt zeigen, wo sich unsere Feinde befinden.«

Die Freunde rückten enger zusammen und die Tischplatte füllte sich mit einem Haufen kleiner Minitrolle. Jeder wollte sehen und hören, was nun geschah. Der kleine König aller Minitrolle beschwor seinen heiß geliebten und so lang vermissten Trollkompass. Natürlich wollte Barbaron zuerst wissen, wo sich der gefährlichste aller Feinde befand und wer gerade bei ihm war. Der Kompass zeigte zum allgemeinen Erstaunen an, dass sich Dämonicon an einem weit entfernten Ort befand. »Der Kerl ist in der südlichen Wüste«, sprach Barbaron und ein bedeutungsvolles Raunen fuhr aus den Mündern seines Volkes. »Diesen Ort nannte man früher das Blutfeld von Hardion.«

»Dort war ich schon gewesen«, erklärte Gordal. »Hardion ist ein unheiliger Ort. Die Elfen von Penda haben dort eine Schlacht gewonnen. Doch was wir damals besiegten, das war kein Volk, sondern eine riesige Räuberbande. Dunkle Elfen, Menschen, schwarze Gnome und sogar Zwerge waren in dieser Räuberbande vereint. Hardion ist ein Labyrinth aus unzähligen Schluchten.

Dort gibt es viele Verstecke und ich kann mir gut vorstellen, dass der schwarze Zauberer in dieser verfluchten Gegend etwas sucht.«

»Nicht so schnell«, ereiferte sich Barbaron. »Dazu kommen wir gleich. Ich sage euch erstmal, wer alles bei ihm ist.« Der kleine König beschwor wieder seinen Kompass. »Na sieh mal einer an«, sprach er und seine Miene verfinsterte sich. »Da haben wir ja die liebe Frau Mama.«

»Monga!«, entfuhr es Aella und Aurelia gleichzeitig. Die beiden ungleichen Kriegerinnen sahen sich sofort an. »Ich werde sie jagen und töten«, knurrte die Bergnymphe. »Und ich bin mit der Jagd an der Reihe, wenn du versagst«, knurrte die weiße Fee zurück.

Barbaron hatte große Mühe, seinen aufkommenden Zorn zu unterdrücken. »Wenn noch eine von euch Weibern ein Wort sagt, so jage ich euch beide. Und dann geht es quer durch das versteinerte Labyrinth«, zischte er leise, aber gut hörbar vor sich hin. »Der Kompass zeigt mir jetzt, das bei Dämonicon Vagho und Orapius sind«, erklärte Barbaron weiter. Er schaute sich um, darauf lauernd, dass jemand etwas sagte. Doch es war kein Wort zu hören. Zufrieden wendete sich der kleine König aller Minitrolle wieder seinem Kompass zu. Er beschwor ihn erneut und die Antwort kam schnell. »Das ist ja nicht zu fassen«, zischte Barbaron los. »Vagho und Orapius graben die Überreste eines dunklen Elfen aus. Assgho hieß der Kerl, als er noch lebte. Er hatte wohl eine wertvolle Krone bei sich, als er begraben wurde. Hat jemand den Kerl gekannt?«

Der kleine König sah in die Gesichter der Freunde, die ihm am nächsten waren. Die Nekromanten nickten nur und Gordal beugte sich zu Barbaron vor. Er stützte sich mit beiden Händen auf die Tischplatte, sodass sie sich noch ein wenig mehr bog. »Assgho war der letzte König der dunklen Elfen von Villbass«, sprach der Elf und er sah den König der Minitrolle genau in die Augen. »Die Menschen haben ihn und sein Volk von der Insel Villbass vertrieben, weil sie von seinen ständigen Überfällen genug hatten.«

»So ist das also«, flüsterte Barbaron und ein Lächeln huschte über sein Gesicht. »Vagho hat also seinem Nachfolger einen Besuch abgestattet. Ich konnte mich nicht mehr an den Namen erinnern. Doch da fallen mir so einige Geschichten über diese dunklen Elfen wieder ein. War da nicht eine magische Krone im Spiel?« Die Frage richtete der kleine König mit einem forschenden Blick an Albanarius.

Der Nekromant ließ sich mit seiner Antwort etwas Zeit. Erst trank er seinen Becher Wein in aller Ruhe aus und dann sah zu Barbaron, der noch immer auf dem Tisch saß und seinen Kompass in den Händen hielt. »Ja ja«, brummte der Zauberer los. »Der hatte so eine magische Krone auf dem Kopf. Mit ihr konnte er mühelos jedes Schloss öffnen. Selbst wenn es durch Zauberei versiegelt war, gelang es ihm. Nichts war vor ihm sicher und er wusste genau, wo er nach Gold und Edelsteinen suchen musste. Es gab kein Versteck, das er nicht plünderte. Nachdem er Vagho als König von Villbass abgesetzt hatte, ließ er nach dem Gold der weißen Elfen von Illwerin suchen. Doch er hatte keinen Erfolg, denn die Elfen waren klüger als er es sich vorstellen konnte. Sie haben Vagho und Assgho irgendwie überlistet.«

Der Bergboss mischte sich ein. Er stand hinter dem kleinen König und flüsterte ihm etwas zu. »Das weiß er nur, weil er selbst bei der Schlacht um die Stadt der weißen Elfen dabei war.« Barbaron drehte sich zu Bebo um. »Ich erinnere mich. Er hat mir und meinem Hauptmann diese Geschichte auch erzählt.«

Leise flüsterten einige Minitrolle miteinander und schließlich redeten alle durcheinander. Barbaron beschwor noch einmal seinen Kompass und seine Frage, die er danach laut ausrief, ließ jeden verstummen. »Kann mir mal jemand sagen, was ein Elfving ist?!«

Alle Gefährten sahen gleichzeitig zu dem kleinen König, der immer noch auf dem Tisch saß und seinen Kompass betrachtete. »Elfvinge ...?«, brachten Albanarius, Cylor und Orbin gleichzeitig heraus. Dabei beugte sich Orbin soweit über den Tisch, dass er mit seiner Nase fast den Kompass berührte. »Sagtest du soeben Elfvinge?«, hauchte er beinahe tonlos seine Frage heraus.

Barbaron beugte sich nun selbst etwas vor, so das seine Stirn gegen die Stirn des Nekromanten drückte. »Ja, mein lieber Orbin, das sagte ich laut und deutlich genug. Oder hast du was in deinen Ohren, was da nicht hinein gehört?«

Barbarons Frage und sein Grinsen waren unmissverständlich. Augenblicklich richtete sich Orbin zu seiner vollen Größe auf und er fing an zu stottern. »Wie ... äh ... ich meine ... äh ... wie ...«

»Wie ich darauf komme, willst du bestimmt wissen«, erklärte Barbaron mit absolut freundlicher Miene. »Nun, das ist sehr einfach. Ich fragte den Kompass, was Dämonicon und seine Lumpen mit der Hilfe der Krone stehlen wollen. Und der Kompass antwortete mir, dass sie die Elfvinge Albi, Membi

und Sambo haben wollen. Also ist meine Frage doch durchaus verständlich. Wer oder was sind die drei Elflinge?»

Orbin holte tief Luft, bevor er Barbaron antwortete. »Wie du weißt, ist die Königin Theodora meine Schwester. Was ich dir hier sage, das sollte eigentlich niemand wissen. Sie bekam einst in einer einzigen Nacht drei Knaben. Diese Kinder waren so schön und so rein, dass ihre Liebe zu ihnen unvorstellbar groß war. Es war für Theodora ein furchtbarer Schmerz, als die Kinder sieben Jahre später an einem warmen Sommertag plötzlich erkrankten und in der folgenden Nacht starben. Sie waren von etwas gestochen worden, einem Insekt oder etwas Ähnlichem. Es half kein Gegengift und keine Magie. Sie starben sehr rasch. Theodora warf sich im Tempel von Bochea vor dem Abbild des Schöpfers auf den Boden und flehte ihn um Hilfe an. Der Schöpfer erhörte sie und er schloss mit ihr einen Bund. Er gab den drei Knaben das Leben zurück. Doch sie müssen seit dieser Nacht vor den Blicken der Bewohner von Bochea verborgen bleiben. Neben dem Tempel von Bochea steht ein großes Haus. Nur wenige verschwiegene Diener dürfen da hinein. In diesem Haus leben die Kinder und sie dürfen im Garten spielen, weil er von einer hohen Mauer umgeben ist. Wenn das Volk von Bochea die drei fliegenden Knaben sieht, werden sie die Kinder bestimmt töten wollen.«

»Warum wollen die Bewohner der Stadt das tun?«, fragte der Hauptmann aufgebracht. »Ja, Orbin. Erklär uns das!«

»Ja, erkläre es!«, riefen gleich mehrere Minitrolle.

Orbin hob seine Hände hoch und bat um Ruhe. Dann sprach er weiter. »Das Gift, das nach ihrer Wiederbelebung durch den Schöpfer noch immer in ihren Körpern war, tat etwas Erstaunliches. Es verhinderte, dass sie älter wurden und es ließ ihnen Flügel wachsen. Diese Flügel sehen den Flügeln von Libellen sehr ähnlich und die Elflinge können erstaunlich schnell mit ihnen fliegen. Doch eine Prophezeiung besagt, dass Bochea zerstört wird und alle Bewohner sterben, wenn die drei geflügelten Kinder über die Stadt fliegen. Jeder Bewohner von Bochea kennt diese Prophezeiung. Sieben Nächte vor dem Tod und der Wiedererweckung der Kinder hat Theodora im Schlaf die Prophezeiung selbst verkündet. Ihre Dienerinnen und die Krieger, die ihren Schlaf bewachten, haben sie gehört und weitererzählt. Die Feenkönigin konnte ihre eigenen Worte später nicht zurücknehmen. Seit dieser Zeit lässt sie es nicht mehr zu, das jemand im Schlaf ihre Worte belauschen kann. Es ist bei härtester Strafe verboten und die geschwätzigten Dienerinnen und Wachsoldaten mussten den

Tempel verlassen. Ich habe nie wieder gehört, dass ein Geheimnis aus dem Tempel heraus kam. Und das soll auch so bleiben.« Orbin sah zu Barbaron und sein Blick verriet, dass er es ernst meinte.

»Da brauchst du dir keine Sorgen um mich und mein Volk zu machen. Wir sind nicht so geschwätzig. Außerdem kann ich mir denken, wo dich dein nächster Weg hinführen wird. Du willst doch bestimmt dein liebes Schwesterlein in die Arme schließen.«

»Ja, genau«, erklärte Orbin. »Das will ich tun und ich denke mal, dass außer Artem, Tritor, Snobby und Aella alle anderen dabei sein wollen. Ich will dem schwarzen Prinzen das Handwerk legen und Theodora zur Seite stehen.«

»Das wollen wir auch!«, rief der Hauptmann und seine Stimme ging in den Rufen der Freunde unter.

Copyright