Drachenschuppen

Das Mädchen im Schwert

Von Jael-chan

Der verfluchte Schatz

Genervt hielt Zephyre den schlichten Becher in seinen Händen. Er spürte die argwöhnischen Blicke der Dorfbewohner in seinem Nacken. Sie waren zwar alle höflich und sehr gastfreundlich, doch es war deutlich zu spüren, dass sie ihn nicht hier haben wollten. Das Beste wäre wohl, wenn er das kleine Dorf so schnell wie möglich wieder verlassen würde.

Er blickte zu seinem Gegenüber. Der Bürgermeister hatte eine Karte der Umgebung auf dem Tisch ausgebreitet.

„Die Ruine Qua’res befindet sich hier“, wand er sich an den jungen Mann und wies auf ein Tal westlich vom Dorf. „Am besten orientieren Sie sich an dem Bach, er fließt keine hundert Meter südlich der Ruine in einen See.“ Er sah zu, wie der Bürgermeister mit dem Finger an einer dünnen blauen Linie entlang fuhr, bevor Zephyre sich mit dem Maßstab der Karte beschäftigte. Sie umfasste vor allem die Weideflächen der Anwohner. Doch am oberen Rand war Frequil eingezeichnet. Wenn man den mehr oder weniger maßstabgetreuen Abständen glauben schenken durfte, war die Ruine nur wenige Stunden von hier entfernt. Er würde es also heute noch zurück nach Frequil schaffen können, vorausgesetzt es kam nichts dazwischen.

„Ich sollte aufbrechen“, entschied er, stellte den Becher auf den Tisch und stand auf. Zustimmung stand auch sein Gegenüber auf und reichte ihm die Karte. „Aber seid vorsichtig! Ihr habt gehört, was die Leute über die Ruine sagen: Auf Qua’res liegt ein Fluch!“

„Macht Euch meinetwegen keine Sorgen“, tat Zephyre die Furcht der Einheimischen ab, „ich weiß schon was ich tue.“ Mit diesen Worten verstaute er die Karte in seiner Tasche, wobei er sich ziemlich sicher war, dass er die Ruine wohl auch ohne sie finden würde.

„Vielen Dank für Ihre Hilfe“, richtete er das Wort ein letztes Mal an den Bürgermeister, bevor er die kleine Kneipe verließ und sich in westlicher Richtung auf den Weg machte.

Froh, aus dem kleinen Dorf raus zu sein hielt Zephyre nach dem Bach Ausschau. Die Menschen hier fürchteten sich anscheinend vor allem, was sie nicht kannten. Man merkte, dass nicht häufig Reisende in das Dorf kamen. Was allerdings auch kein Wunder war, schließlich lag es mitten im Gebirge. Die Gegend war sehr steil, von Klippen und Felswenden geprägt. Mit einem Pferd brauchte man rund vier Tage, um von dem Dorf aus Frequil zu erreichen und dass nur, weil der einzig begehbbare Weg in

einem gewaltigen Umweg um die Felsspitzen führte. Und auch Frequil konnte man nur als Stadt bezeichnen, wenn man beachtete, dass ihre Ausmaße für eine Gebirgssiedlung beachtlich war. Zu Xa'Xirn war Frequil gar kein Vergleich.

Xa'Xirn lag im Südosten, im Herzen des Landes und war als Handelsmetropole bekannt. Ebenfalls lag dort der Hauptsitz der Priester. Neben dem Königshaus waren vor allem die Priester für den Schutz des Landes verantwortlich. Sie waren für ihre weiße Magie berühmt und kümmerten sich um das magische Gleichgewicht der Welt. Es war auch ein Priester gewesen, der Zephyre an diesen abgelegenen Ort geschickt hatte. Genau genommen war es sein Freund Riu gewesen. Er hatte ihn gebeten in der Ruine Qua'res nach einer verfluchten Krone zu suchen. Es bestand die Gefahr, dass die schwarze Magie dieses Artefakts gefährlich war. Die Chance, dass die Krone von einem Ahnungslosen gefunden wurde, war zwar eher gering, doch die sicherste Lösung war nach wie vor, die dunkle Magie unschädlich zu machen.

Geschickt schlitterte Zephyre einen Abhang hinab und sprang über den schmalen Bach, der nun schon zum dritten Mal seinen Weg kreuzte. Mittlerweile konnte er eine dunkle magische Aura wahrnehmen, die ihren Ursprung im Tal vor ihm hatte. Das musste die Ruine sein.

Efeu und andere Pflanzen wuchsen auf den grauen Steinen des Gemäuers. Die zum Teil zusammengebrochenen Wände sahen den Felsen ähnlich, zwischen denen sie errichtet worden waren. Wahrscheinlich waren für den Bau Steine aus der Umgebung verwendet worden.

Zephyre betrat einen Teil, der früher wohl mal den Eingangsbereich des Gebäudes dargestellt haben musste. Eine der Wände war komplett, eine weitere zum Teil eingestürzt. Auf dem Boden konnte man zwischen den vielen Sträuchern noch Reste von steinernen Säulen erkennen. Doch ein Dach gab es hier schon lange nicht mehr. Vor ihm lag nun ein Torbogen, der in das Innere der Ruine führte. Vor vielen Jahren hatte es hier einmal Tür gegeben, doch nun blickte ihm nur ein großes dunkles Loch entgegen. Es strahlte etwas Bedrohliches aus und Zephyre spürte, dass ein finsternes Geschöpf, welches hinter dieser Wand lauerte, der Grund dafür war. Furchtlos schritt er durch die Öffnung und fand sich in einem kleinen Raum wieder. Von allen Seiten gingen weitere Räume ab, sodass Tageslicht durch einige der ehemaligen Durchgänge fiel.

Aus dem Augenwinkel konnte er gerade noch sehen, wie etwas in einem der Räume verschwand. Neugierig ging er hinüber und stellte sich in den Durchgang. Da die Wände hier alle noch intakt waren und auch durch keine Fenster unterbrochen wurden, gab es so gut wie kein Licht und die Luft war stickig.

Das Wesen befand sich an der gegenüberliegenden Wand. Es hatte keine feste Gestalt, sondern erinnerte eher an Qualm von einem Feuer, das in einem schlecht belüfteten Haus angezündet worden war. Die Schwärze dieses Wesens beschränkte sich nicht nur auf seinen Leib, vielmehr schien es, als ob das Licht selber sich vor ihm fürchten würde und seine Nähe mied. Da es hier jedoch kaum Licht gab, waren es eher Zephyres Erinnerungen, die ihm dieses Phänomen vor Augen führten.

Als das Wesen bemerkte, dass Zephyre ihm gefolgt war, flüchtete es angsterfüllt in die hinterste Ecke des Raumes und verschwand. Allem Anschein nach führte es ein kümmerliches Leben und wollte nur mit schwächeren Lebewesen zu tun haben, die es nach Belieben quälen konnte. Bei dem Wesen handelte es sich um einen Schatten.

Allerdings hatte er kaum Macht, sodass Zephyre sofort wusste, dass von dem Schatten keine Gefahr für ihn ausgehen konnte. Wie es schien lebte er von der

wenigen Magie, die dieser Ort ausstrahlte. Zephyre sollte die Quelle der Magie ausfindig machen. Vielleicht war es ja die Krone, die er suchte.

Er wandte sich um und betrat wieder den kleinen Raum mit den vielen Durchgängen. Während er sich weiter umsah, ging er durch die anderen Räume. Bei den meisten konnte man nur noch raten, wofür sie einmal genutzt worden waren. Große Teile der Mauern fehlten und überall waren Moos, Efeu und Spinnenweben zu finden.

Schließlich kam er in einen quadratischen Raum, der von einem großen Felsblock beherrscht wurde. Der Fels hatte früher vermutlich als Altar gedient.

Im Vergleich zu den restlichen Räumen der Ruine drang hier so gut wie überhaupt kein Licht ein, sodass Zephyre einen Moment überlegte Feuer zu entzünden. Allerdings war die Luft hier so trocken, dass er befürchtete, dass der Efeu ebenfalls Feuer fangen könnte. Doch bei diesem Gedanken stutzte er. Wieso wuchs Efeu überhaupt bei dieser Dunkelheit? Fragend blickte er sich um und stellte überrascht fest, dass es nicht nur eine vertrocknete Pflanze war, die ihr klägliches Leben an diesem Ort fristete. Im Gegenteil: Der graue Fels der Wände war unter den vielen grünen Blättern kaum noch zu erkennen. Auch an der Decke wucherte die Pflanze und sogar Teile des Bodens waren von ihr bedeckt.

Dies war wirklich ein sonderbarer Ort.

Verwundert ging er zu dem Altar hinüber. Der Magie nach zu urteilen befand sich dort das gesuchte Artefakt. Tatsächlich lagen einige Dinge auf dem zugewachsenen Fels, doch die Krone konnte er nicht entdecken. Der magischen Aura folgend, blickte er auf den Boden und entdeckte dort ein goldenes Schimmern. Zephyre nahm die Krone in die Hand und wollte sie betrachten, doch als er sie berührte, spürte er, wie eine dunkle Macht sein Herz zu ergreifen versuchte. Ein kalter Schauer lief ihm über den Rücken und die feinen Härchen auf seinen nackten Armen richteten sich auf. Dunkelheit versuchte sich in ihm auszubreiten, sein Herz in Furcht und Hass zu hüllen. Doch trotz seiner Überraschung reagierte Zephyre schnell, ließ den Zauber gar nicht erst an Macht gewinnen und drängte die Dunkelheit wieder zurück. Er vertrieb sie aus seinem Herzen und die Wärme kehrte zu ihm zurück. Ohne die Krone aus der Hand zu legen, versperrte er sich ihrer Macht und sperrte den Zauber so gut er konnte zurück in das kalte Metall. Nur ein kleiner Teil der bösen Energie, die die Krone umgab, konnte man spüren, der weitaus größere Teil befand sich tief im Inneren des Metalls, nur darauf wartend, Besitz von lebenden Wesen zu ergreifen. Offensichtlich hatte er die schwarze Magie unterschätzt, er würde gut auf die Krone aufpassen müssen. Sorgsam steckte er das Fundstück in seine Tasche, bevor er sich wieder den Dingen auf dem Altar zuwendete.

Neben ein paar zerbrochenen Tonkrügen befand sich erstaunlich viel Schmuck auf dem Altar. Vielleicht handelte es sich um alte Opfergaben. Doch die Götter, für die sie einst gedacht waren, gab es schon lange nicht mehr.

Zephyre nahm einen rund geschliffenen Smaragd in die Hand. Selbst bei dem schwachen Licht war dieser von einem hellen grün. Er war sich sicher, dass seine Mutter von dem Stein begeistert wäre.

Unter weiteren farbigen Edelsteinen und goldenen Münzen fand er auch zwei Ketten mit fein gearbeiteten Anhängern, die jeweils einen Drachen zeigten. Der eine Drache war aus Silber, mit blauen Topasen verziert, nur an der Stelle, wo das Auge des Drachen lag, war ein kleiner blauer Saphir eingelassen. Der andere Drache war aus Gold gefertigt. Auch er war mit Topasen verziert, allerdings mit roten und seine Augen bestanden aus zwei kleinen Rubinen.

Während Zephyre sich die beiden Ketten umhängte, überlegte er, ob es sich bei dem

Schatz vielleicht gar nicht um die Opfergaben für einen Gott, sondern um die eines Drachen handeln könnte. Gerade in den abgelegeneren Dörfern brachten die Leute den Drachen zum Teil heute noch Opfer dar. Dass sich der Schatz in der Ruine befand, ließ allerdings darauf schließen, dass er wohl nie bei einem Drachen angekommen war.

Bei diesen Gedanken musste Zephyre grinsen.

Er steckte alles ein, was er von Wert unter den Blättern entdecken konnte, als er auf ein von den Ranken besonders umschlungenes Schwert stieß. Zephyre wollte es vom Altar nehmen, dabei schien es ihm, als ob die Pflanzen es nicht freiwillig hergeben wollten. Doch er war stärker als der Efeu. Die abgerissenen Ranken fielen mit einem leisen Rascheln zu Boden, als er die Waffe von ihnen befreite.

Es handelte sich um einen kräftigen Zweihänder, der schwer in seinen Händen lag. Die Schwertscheide war abgesehen von wenigen verblassten Runen schmucklos. Vorsichtig zog er das Schwert heraus und eine makellos silberne Klinge kam zum Vorschein. Zephyre spürte eine ungewöhnliche Aura, die das Schwert umgab. Er versuchte, die schimmernde Waffe genauer zu betrachten, doch in der Dunkelheit konnte er nicht mehr als ebenmäßiges Metall erkennen. Den Grund für die geheimnisvolle Kraft, der nichts glich, was Zephyre bisher kannte, würde die Waffe wohl nicht so leicht preis geben. Doch seine Neugierde war geweckt, sodass Zephyre das Schwert fürs Erste mit sich nahm.

Er verließ die Ruine, wie er gekommen war und machte sich wieder auf den Weg zurück in das kleine Dorf. Obwohl er den Weg kannte, brauchte Zephyre zurück zum Dorf fast genauso viel Zeit, wie er zur Ruine gebraucht hatte.

Als die Dorfbewohner ihn erblickten, lief sofort eine der Frauen, um den Bürgermeister zu holen. Sodass Zephyre, als er das Dorf erreichte gleich von diesem begrüßt wurde: „Ihr seid zurück! War Eure Suche erfolgreich?“

„Ja“, entgegnete Zephyre, „Unsere Vermutungen waren richtig. Es befand sich ein verfluchtes Artefakt in den Ruinen. Ich werde es zu den Priestern in Xa'Xirn bringen.“ Er nahm den kleinen Lederbeutel mit dem Gold aus der Ruine in die Hand und warf ihn dem Bürgermeister zu. „Das Gold habe ich ebenfalls dort gefunden, es gehört euch.“ Ein wenig überrascht sah der Bürgermeister erst auf den kleinen Beutel in seiner Hand und anschließend wieder zu Zephyre. Anscheinend hatte er nicht damit gerechnet, dass der Fremde ihm etwas von dem Schatz überlassen würde. Da viel sein Blick auf die Ketten mit den Drachenhängern und dem Bürgermeister wurde klar, dass Zephyre nicht an Gold interessiert war.

„Das Schwert“, ertönte plötzlich die kratzige Stimme einer alten Frau, „Ihr habt es in Qua'res gefunden, nicht wahr?“ Zephyre wandte sich zu der Alten um. Im Gegensatz zu den anderen Dorfbewohnern schien sie ihn in keiner Weise zu fürchten. Vorsichtig nickte er. „Was wisst Ihr über dieses Schwert?“, fragte er und nahm die Waffe von seinem Rücken in die Hand. Nun blickten auch die anderen Leute, die auf dem Dorfplatz versammelt waren, zu dem mächtigen Schwert, einige begannen sogar zu tuscheln.

„Man erzählt sich eine alte Legende über diese Waffe“, berichtete die Alte und kam ein paar Schritte näher. Gerade als Zephyre sie über diese Legende befragen wollte, fing sie von alleine an ihm die Geschichte zu erzählen.

„Vor langer Zeit lebte der edle Ritter Rhyquon. Er war einer der tapfersten Krieger und ein treuer Untertan des Königs. Doch eines Tages verliebte er sich in ein wunderschönes Mädchen und von diesem Tag an wollte er keine Minute mehr ohne

sie verbringen. Allerdings war sie die Tochter eines fremden Herrschers, sodass ihnen eine Vermählung verwehrt blieb. Rhyquon ließ sich nicht von seiner Liebe abbringen. Er vernachlässigte sogar seine Pflichten als Ritter, nur um bei ihr sein zu können.“ Von einige der Frauen war ein leises seufzten zu hören.

„Zu jener Zeit herrschte ein gewaltiger Krieg im ganzen Reich und so geschah es, dass seine Geliebte schwer verletzt wurde. Er war nicht in der Lage, ihr zu helfen und sie war bereits dem Tode nahe, da spaltete er ihren Geist von dem verletzten Körper ab, um wenigstens ihre unsterbliche Seele noch zu retten. Doch eine Seele kann in dieser Welt nicht lange ohne Körper leben. Daher schloss er die Seele seiner Geliebten in ein Schwert ein.

Viele lange Jahre über versuchte Rhyquon sie wieder aus dem Schwert zu befreien und ihr einen richtigen Körper zu geben. Doch es sollte ihm nicht gelingen. Und so lebt die Seele des Mädchens auch heute noch gefangen in dem Schwert. Jenem Schwert, das nun Ihr in Händen haltet“, schloss die Alte und wies bei ihren letzten Worten zu Zephyre.

Dieser betrachtete die geheimnisvolle Waffe in seinen Händen. Eine gefangen Seele also. Das könnte eine Erklärung für die ungewöhnliche Macht sein, die das Schwert umgab. Zephyre wollte unbedingt mehr erfahren und wenn die Geschichte der Alten der Wahrheit entsprach, war er vielleicht sogar in der Lage, das Mädchen zu befreien. „Hat nach Rhyquons Tod niemand sonst versucht, sie aus dem Schwert zu befreien?“, fragte er das Mütterchen.

„Oh, man erzählt sich, dass es viele gegeben haben soll, die es versuchten, doch alle sind sie gescheitert. Von einigen wenigen soll die Seele sogar Besitz ergriffen und sie in den Wahnsinn getrieben haben“, warnte sie ihn, „Seht Euch also vor!“

Ein leichtes Lächeln lag auf Zephyres Gesicht. „Macht Euch keine Sorgen! Ich werde schon gut auf das Schwert acht geben.“ Mit diesen Worten schnallte er den Zweihänder wieder auf seinen Rücken und wandte sich dem Bürgermeister zu, der ebenfalls der Geschichte gelauscht hatte: „Ich sollte jetzt aufbrechen, wenn ich Frequil noch vor Einbruch der Nacht erreichen will.“ „Ich wünsche Euch eine gute Reise“, erwiderte der Angesprochene nur.

Ein ‚bis bald‘ wäre wohl wirklich unangebracht, überlegte Zephyre, wer weiß, wann es ihn wieder in dieses abgelegene Dorf verschlagen würde, doch wie es aussah, legte auch niemand Wert darauf.

Zephyre breitete seine Flügel aus und war mit wenigen kräftigen Schlägen in der Luft, auf dem Weg nach Frequil.