

Irgendwo auf dem Meer:

Männer, wir haben Sieg und eine Niederlage zu feuern und zu betrauern. Die Drachen haben unsere Gebete erhört und Magdalena, Rose, Roberto und mich in die Vergangenheit geschickt. In die vergangene erste Drachenwelt. In die Stadt Elitawana.

Schon die Ankunft war äußerst seltsam. Eine Vision der Drachen brannte sich in meinen Kopf. Sie zeigt eine dunkle Gestalt, die sich später als der Hexer herausstellte. Er rief Streiter in seinen Kreis. Keine Drachen, sondern Oberste der Farben Gold, Rot, Grau, Schwarz, Kupfer, Grün und Silber. Die Beschwörungssprüche waren ähnlich der Drachen, aber sie waren verdreht, verkehrt und schief. Dieser Hexer ist der oberste Ketzer an dem blauen Drachen. Er nennt sich selbst der Befreier. Er will die erste Drachenwelt von dem Joch der Drachen befreien. Er will die Zerstörung der ersten Drachenwelt verhindern. Er will die Drachen aus dem Kreis stoßen. Jedenfalls hatte er wohl Stücke der Seele der „Stimme der Zeit“, der Verbindung zwischen der ersten und zweiten Drachenwelt, und war auf der Suche nach weiteren Seelensplittern.

Und nachdem er ein Stück dieser Seele einer siebenfach verfluchten Kreatur übergab, sah ich sie. Blutige Striemen auf dem Rücken, zerfetzte Kleidung am Leib und eine schwere Kette an Hals und Händen. Zuerst hatte ich sie nicht erkannt, aber -bei meiner Hasenpfote- es war Vincenca Verani. Er nannte sie seine Freiheitskämpferin, und demütigte sie noch weiter und lies sie vor sich kriechen. Nachdem der Ketzer sich daran ergötzt hatte, rief er zum Krieg gegen die zweite Drachenwelt und allen Streitern, die sich von dort in seine Welt wagten.

Dann war diese Vision beendet und ich blickte in die Augen von vielen verwirrten und verwunderten Streitern der Drachen. Und noch bevor sich die Verwirrung legt, liefen die Ketzerkrieger zum Sturm gegen uns auf. Unsere Streiter der Roten hielten diesen ungeplanten Ansturm auf und die Crew und ich suchten Schutz in der Burg. Hier erzählte man mir, dass dieser Krieg schon länger anhielt und diese „Verfemten Streiter“ die Drachen verachteten. Als wir eine verletzte Akolythin des Goldenen nach Vincenca fragen berichtete sie von einer Statue im Wald. Auch wurde uns von einer Erscheinung in der Burg berichtet. Ein Seelenkerker sei dort aufgetaucht. Der Hexer sammle dort Seelen und jeder, der dort hineingeriet ist seiner Gnade ausgeliefert. Selbst die Magier der schwarzen Drachenlande konnten bisher noch keines dieser Gefängnisse zerstören, egal wieviel Magie sie gegen diese Kerker benutzten.

Hatte ich eigentlich schon erwähnt, dass sogar ein paar bekannte Streiter scheinbar mit uns gereist waren? Die *Grinding Moon* unter Norrec und die *Kraken* unter Askir lagen ebenso vor Ort. Und nicht vergessen werden sollte die *Caida Del Sol*: Seniore Pint, Caspero, Kiki und ein Matrose, den ich bisher noch nicht kannte. Sein Name war unaussprechlich, also nannte ich ihn Cupido.

Die nächsten Tage brachten Seltsames hervor. Die Statue war tatsächlich der versteinerte Körper von Vincenca. Und Norrec berichtete, dass ihre Seele in diesem Kerker der Burg gefangen war. Caspero, der alte Unglücksvogel wagte es tatsächlich in diesen Kerker zu steigen und lief offenen Auges in den runengeschützten Raum. Er konnte nicht mehr heraus, aber immerhin sprach er mit Vincenca. Der Hexer lachte ihn dabei aus. Der Rest von uns und der Caida versuchten den Wahnsinnigen auszuhorchen und herauszufinden wer er ist und was er will. Doch er wollte angebetet werden. Jeder solle vor ihm auf die Knie gehen. Ich selbst wollte mich seiner Forderung widersetzen. Aber dann setzte er Kräfte ein, die ich auf meinen Reisen bisher nicht gesehen habe. Ich ging auf die Knie. Aber angebetet habe ich ihn nicht. Er spielt ein Spiel mit uns. Wir kennen nicht die Regeln, wir kennen nicht das Ziel aber ich erkennen einen Spieler und einen Betrüger, wenn er vor mir steht. Schließlich hörten wir Vincencas bitte nach einer Flasche Port und Roberto brachte sie ihr. Jedoch lies der Hexer ihr nicht diese Freude. Jeder Schluck aus der Flasche solle wie Salzwasser sein. Und so war es auch. Zum Schluss entließ der Hexer Caspero aus seinem Kerker, jedoch nur im Tausch gegen Qualen an Vincenca. Wir mussten mit ansehen wie sie ertrank, an unserem Geschenk für ihre Seele. Als wir schließlich wieder

das Tageslicht spürten sprach Caspero zu uns, er sagte, dass Vincenca mit ihm gesprochen hatte – in Heimlichkeit – in der Hoffnung der Hexer überhört es:

Das letzte bevor sie sich im Kerker wiederfand, war die Folterbank. Ihr wurde der Körper geöffnet und die Innereien entnommen. Wir müssen sie finden. Sie seien der Schlüssel. Aber auch, dass wir spielen müssen. Das wir uns nur trauen müssen zu spielen, dann können wir nur gewinnen. Nun denn wir werden spielen...

Ein Plan war schnell gefasst. Die Seele muss aus diesem Körper heraus. Und wie soll das geschehen? Am besten mit einem Ritual an der Statue – so sagte es zumindest die Schamanin der Grinding Moon. Also liefen wir los und holten so viele Bekannte von Vincenca wie wir finden konnten. Rodrigo de Castellani von den Sturmbrechen und auch Baron Leonidas, der alte Herrführer des Roten konnten wir dank Rose für unsere Sache gewinnen. Und dann als wir mit unseren Erinnerungen, dem Kompass, den Peipei uns auf Wallemare gegeben hat, bei dieser Statue waren... Passierte Nichts... das Ritual wurde nicht einmal gestartet. Die Drachensteiter meinten einen Zeitriss gefunden zu haben und unsere Schamanen hatten Angst davor zur gleichen Zeit andere magische Dinge zu tun. Verfluchte Zauberei! Verfluchte Magie! Wobei nicht ganz... hinterher erfuhren wir was es mit diesem Zeitriss auf sich hatte. Er führe in die Vergangenheit nachdem die Innereien herausgerissen wurden, aber bevor sie auf irgendwelchen magischen Schalen gebunden worden waren. Es wurde von einem Überfall berichtet, der durchgeführt wurde. Das Bindungsritual war unterbrochen worden und das Herz von Vincenca konnte geborgen werden.

Zur späteren Stunde machten Rose und ich uns erneut auf den Weg in die Burg. Wir wollten wissen ob noch andere Wege zum Befreien von eingekerkerten Seelen existieren. Wir wurden enttäuscht. Zwei Möglichkeiten gäbe es... Zum einen kann der Hexer den Kerker aufschließen, zum anderen kann eine Seele gegen eine andere getauscht werden. Letzteres steht nicht zur Auswahl... erstes bedeutet einen Betrüger zu betrügen... Auch wenn unser Ritual nicht durchgeführt werden konnte, so wollten wir zumindest Vincenca noch Mut zusprechen. Und so gingen wir in die Vorkammer zum Kerker. Sie war dort... Naja wo hätte sie auch sonst sein können, aber um so wichtiger war, dass der Ketzler nicht dort war.

Wir sprachen mit ihr. Ich erzählte ihr den unserem ersten Treffen. Es war bei den Barbaren im Gebiet der Hamarsmarker. Ich war vollkommen abgebrannt mit einer Pfanne beim Anbraten von Speck. Sie sah zu mir rüber und fragte „Schon mal als Smutje auf einem Schiff gearbeitet?“ Ich verneinte. „Na, dann wird es Zeit. Mich zieht es in die Drachenlande und du wirst mit dabei sein.“ Wer hätte gedacht, dass das nun schon mehr als 10 Jahre her ist... Ich erzählte ihr von unserer Suche, vom Zorn der Mannschaft, von allen die sich vom Schiff abgewandt haben. Auch von Capitana Bernada berichtete ich. Sie wirkte verwirrt... Weil sie doch erst seit wenigen Monaten hier sei... Verwirrte Vincenca... Es waren Jahre nicht Monate... Die Zeit muss hier anders verlaufen.

Schließlich berichteten wir von unserem Plan ihr die Freiheit zu bringen, doch sie verwehrte ihre Zusage. Erst soll der Körper wieder beisammen sein, dann soll die Seele in die Statue fahren und dann zum Schluss soll der Körper entsteinert werden. Und dann überraschte mich Vincenca. Ihr gepeinigtes Gesicht wechselte für einen Moment zu diesem hinterhältigen Grinsen, was sie kurz vor einem Überfall auflegte. Sie sprach davon, dass sie dem Hexer etwas gestohlen hat. Etwas was er haben will, um den Kreislauf in dieser Welt zu durchbrechen. Etwas was sie uns erst geben kann und will, wenn ihr Körper wieder beisammen ist... Oh du alte verflucht-schlaue Capitana. Du willst uns dazu zwingen dich nicht nur herauszuholen, nein du musst auch noch wieder auf der Erde wandeln können. Aber gut es ist ein Spiel. Und das war dein Zug. Der letzte Spielzug, den du durchführen konntest. Aber war es wirklich dein Spielzug? Was wenn der Hexer nur von uns will, dass wir das holen was er will und es uns dann wegnimmt? Was wenn diese Seele nur eine Puppe für das Wirken dieses Ketzlers ist... Aber das kann nicht sein... Ich habe ihren Blick gespürt... diesen ins Mark gehenden Blick von Hass. Vincencas Blick!

Wir machten uns auf und berichteten dem Rest von unserem Gespräch und schnell war der Plan gefasst: Innereien müssen geholt werden, die Entsteinigung vorbereitet und wir müssen ein Spiel spielen, dem der Hexer nicht widerstehen kann. All das soll geschehen, noch bevor der Hexer weitere unaussprechliche Dinge vollführen kann.

Habe ich schon erwähnt das Hexer sich selbst als der Vater der alten Götter sieht? Jenen Göttern, die dereinst von den Drachen vertrieben wurden. Jene Götter, die Weltenwacht zerstört haben... Blauer Drache stehe mir bei... Sollte das Wahrheit sein, so werden wir ein Spiel spielen müssen, das dem Wissen der Zeit widerstehen kann. Und so kam die Antwort... Wir brauchen Wissen aus einer Zeit, die er nicht kennt... Wissen über einen Weg, den er nicht kennt... Wissen über das blaue Lager!

Am nächsten Tag wurden die Schlachten heftiger. Nachts streiften vereinzelt diese verirrt Grün auf den Wegen. Sie griffen bevorzugt unbewaffnete an... Wir würden es Feigheit nennen, sie nennen es „Ausmetzen von Schwächlingen aus dem Rudel“. Beinahe hatten sie Kiki und Rose erwischt. Nur ihren schnellen Beinen konnten sie in Sicherheit bringen.

Was sonst noch an diesen Tagen geschah... Es taten sich immer wieder Zeitrisse auf. In einem wurde ein Hirn erobert, in einem späteren ihre Augen... diese alles durchdringenden Augen... Aber bei einem Riss war die Zeit gegen uns. Unsere Kämpfer waren zu langsam er schloss sich bevor wir ihn durchschritten... die Lunge konnte nicht zurückgeholt werden.

Und es hat sich mal wieder gezeigt, dass Zauberei nicht in die Hände der unwissenden gehört. Es ging um ein Schmuckstück. Ein Erbstück der alten Stimme der Zeit für die neue Stimme der Zeit. Ihr erinnert euch? Die, deren Seele zersplittert wurde. Das Amulett sollte mit dem Willen zur Freiheit „befüllt“ werden, damit die gefangenen Seelenteile sich vom Hexer befreien und zum Besitzer zurückkehren. Und so kehrten wir mit einem halben Dutzend Blauen mitten in der Nacht ein. Der Ritualkreis bei den Drachenstatuen wurde gereinigt und Schutzbarrieren gegen den Hexer wurden aufgezogen... Und als wir gerade anfangen wollten... kam dieser götterverlassene Hurenbock und betrat den Ritualkreis... Er tat etwas wozu er vorher nicht in der Lage gewesen war. Die Zauberer verstärkten ihre Anstrengungen, aber es half nichts. Er stahl die Siegel der Drachen. Er nahm sie heraus ohne, dass ihn etwas aufhalten konnte... Wut kam in mir auf... Stunden des Arbeitens und Vorbereitens für nichts... Dafür, dass wir weniger hatten als zuvor. Zu Glück konnte der Hexer mit den Siegeln nichts anfangen. Er konnte sie nicht zerstören, er konnte den Anker der Drachen in dieser Welt nicht vernichten. Also tauschte er sie ein gegen Artefakte, die die Wege der Drachen in sich tragen, um sich neue verdrehte Kreaturen aus dem Urstrom zu rufen.

Magie *ausspuck* ist nicht die Lösung unserer Probleme. Wir müssen das selbst in die Hand nehmen! Magdalena hatte eine gute Idee. Der Kompass sollte uns zu Vincenca führen und diesen Zweck hat er erfüllt. Nun könnten wir doch versuchen ihn umzupolen und Vincencas Seele einen Wegweiser zu uns zu geben. Bevor wir damit begonnen haben, mussten wir zu Schwester Lukrezia. Eine reisende Ceridin und Ordensschwester von Gregor Schattenbanner. Vincenca rief sie zu sich herüber, um ihr Testament aufzunehmen. Auch mit ihr sprachen wir. Das mit dem Testament hatte anfangs nicht funktioniert, aber sie meinte, dass unsere Idee des Kompasses ausgezeichnet sei. Jeder, der gute Erinnerungen an Vincenca hat, solle sie aussprechen und an den Kompass schicken. Ohne Magie! Ohne Kleriker! Nur die Mannschaft. Und das taten wir dann auch. Es war ergreifend. Die Caida und die IraSolis in Ruhe in unserem Lager. Zu Beginn sang ich das Lied der IraSolis... Eine Schande, dass ich der Einzige bin, der den Text und die Melodie kennt... Reih um hat jeder etwas zu Vincenca erzählt und jedes Mal haben alle mit angestoßen. Sie war, die die den meisten von uns eine Heimat gab. Sie war es, die uns zum blauen Lager brachte und uns den Weg der Freiheit und Gier lehrte. Das war unser Moment für Vincenca, das waren die Wünsche und Sehnsüchte der Mannschaft. Das war unser Spielzug.

In der Nacht geschahen seltsame Dinge. Es schien als würde ich träumen, aber so stoffliche Träume habe ich noch nie gehabt. Ich sah einen Kerker vor mir. Vincenca in Kettengelegt mit blutigen Striemen auf dem Rücken. Kupferne flößten ihr etwas ein und forderten sie auf den Pfad der Freiheit zu verlassen und sich der rechtmäßigen Herrschaft zu unterwerfen. Egal was sie Taten sie widerstand diesem

Treiben. Bis die schwarze Robe auftauchte. Er zauberte? Oder auch nicht. Jedenfalls machte er etwas mit Vincenca. Sie war nicht mehr sie selbst. Sie begann ruhig Dinge nachzusprechen, die der Hexer in ihr Ohr flüsterte. Sie gab ihr Blut für Kupfer. Sie wurde mit dem Namen Veronica benannt. Und nach Abschluss dieses Schauspiels sprach der Hexer zu uns, dass dies eine Erinnerung sei. Vincenca Verani ist nicht mehr! Sie gehört jetzt zu ihm! – Das war sein Spielzug! - Und wir waren uns einig, das war keine Erinnerung... das war eine Lüge! Vincenca tat das nicht freiwillig. Sie war nur eine Puppe, nur ein leerer Körper. Im Herzen und in der Seele war sie immer noch Vincenca.

Nun denn der Kompass war bereitet. Jetzt mussten wir ihn nur noch zur ihr in die Zelle schmuggeln. Und wie hätte es anders sein können. Diese Landratte von einem Feenpaktierer war ebenso dort. Die Mannschaften der Caida und IraSolis standen dicht bei dicht und verdeckten, was Magdalena und Rose zur Gefängnistür brachten, während ich diesen Blender namens Ulshanas herausforderte. -Unser Spielzug war getan.- Wir waren an Macht unterlegen, aber darum ging es nicht. Ich forderte ihn seine Göttlichkeit zu beweisen. Er soll unsere Rätsel lösen, dann würden wir ihn als den Gott, der er sei anbeten und nicht mehr länger im Wege stehen. In seiner Überheblichkeit fing er an mit uns zu spielen. Nicht unser Spiel, sondern seines. Caspero bot er einen Trank der Götter an und verlangt von ihm sich selbst in den Kopf zu schießen. Ihn hielten wir davon ab. Dann stand der Ketzer auf und flüsterte Roberto ins Ohr und dieser wollte auf Seniore Pint ansetzen. Nachdem wir miteinander gerungen hatten stürmten wir mit entladenen Waffen und ohne Verletzung aus diesem Kerker. Oder zumindest fast. Roberto war niedergeschlagen worden und als ich ihn auf meiner Schulter aus dem Kerker schleppte, meinte der Zweifelbringer er wird kommen und uns unser Spiel mit uns spielen. Noch auf den Stufen hörte ich den Pistolenschuss. Caspero hatte sich einen Teil seines Schädels weggeschossen. Zum Glück waren die grauen Ordensbrüder oben vor Ort und kümmerten sich um ihn. - Und das war seine Antwort auf unseren Spielzug.-

Am späteren Nachmittag wurde uns von den Magiern des Hauses Nirakis und der goldenen Akademie berichtet, dass jemand, der Vincenca nahesteht, die fehlende Lunge herausgeben muss. Roberto war bereit das notwendige Opfer zu bringen. Magdalena und Rose berichteten noch von etwas weitem, dass Vincenca betraf. Sie verlangte nachdem sie wiederhergestellt worden war, umgebracht wird. Ihre Seele sei zu sehr angeschlagen, zu zerrissen, zu sehr gequält worden, als dass sie sich jemals wieder frei fühlen würde. Und so gab ich den Befehl an die Mannschaft, wenn die Versteinerung gelöst wird, dann soll jeder eine geladene Pistole bei sich tragen und ihren letzten Wunsch erfüllen. Alle sollen beisammenstehen, alle sollen schießen, alle sollen ihrem Wunsch entsprechen, keiner soll die Schuld tragen mit ihrem letzten Atemzug wolle sie den Weg zum gestohlenen Stück offenbaren.

Noch später kam ER schließlich. Er hat tatsächlich sein Wort gehalten und ich konnte mich mit ihm unterhalten. Ich stellte ihm unsere Rätsel und er konnte nur zwei von dreien beantworten. Dann jedoch entschied er sich seine Lüge zu offenbaren. Er weigerte sich das Spiel als akzeptiert anzusehen. Gehässig sprach er nur, dass er niemals unser Spiel spielen würde, dann würde er sich doch nur in eine schwächere Position stellen... Ein Schock machte sich in mir breit, wie sollten wir Vincencas Seele befreien, wenn er sich nicht an unsere Absprache hält. Ich nannte ihn einen Lügner und darauf hin bot er mir einen Pakt an. Entweder ein Crewmitglied der IraSolis nimmt ihren Platz im Kerker ein oder aber er soll die Besitzurkunde für das Schiff bekommen. Sein Zug stellte uns in eine Zwickmühle. Weder das eine noch das andere war eine Möglichkeit für uns. Aber mir fiel noch ein letzter Trumpf ein. Ich wusste inzwischen was es war was Vincenca gestohlen hatte. Es war ein Teil der Seele der Stimme der Zeit. Ich erwähnte nebenbei was das Diebesgut war und er lachte mich aus, dass ich dieses Geheimnis verraten hatte. Graue wären dafür gestorben, dass er es nicht wisse. Überheblich wie er war sah er nicht, dass dies mein letzter Spielzug war. Mein letzter Spielzug, der zumindest in dieser Schlacht die Entscheidung bringen soll. Er ging von dannen, wir scheinbar nicht erfolgreich. Resignation machte sich in der Mannschaft breit. Erste Stimmen wollten das Schiff herausgeben. Andere Stimmen sprachen, dass wir ihn betrügen. Schwester Lukrezia sprach, dass eine Übertragung nicht rechtens sei, da das Schiff noch nicht vererbt sei. Andere wollte ihm die IraSolisi überschreiben. Ich für meinen Teil nahm

die letzte Möglichkeit als die einzige Lösung.... Wobei... Er muss Vincenca frei geben, wenn er das Seelenstück will. Wir haben nicht sein Spiel zu spielen. Wir müssen uns gar nicht an seine Regeln halten. Zumindest hoffte ich, dass dieser Bluff funktioniert, sonst war all unser Wirken vergebens.

Später trafen wir uns mit einem Heer und den Magiern bei der Statue. Ein Dutzend Heiler stand bei Roberto und bereiteten ihn auf das Herausschneiden der Lunge vor. Mit Zauberei soll sie später wieder nachwachsen... Nun ja wir werden sehen. Mittels mächtiger Magie wurden schließlich die Organe eingesetzt und Vincenca entsteinert. Und dann stand sie vor mir. Die Mannschaft mit Tränen in den Augen. So viele Jahre hatten wir sie gesucht und jetzt stand sie da. In Fleisch und Blut und was tat ich. Ich gab die Befehle. Anlegen! Spannen! – Für die Freiheit, Vincenca! – Feuer! Im Schwarzpulverrauch fiel ihr Körper zu Boden. Die Welt - es war als sei sie stehen geblieben. In weiter Ferne war Kampfeslärm zu hören. Und hier lag sie vor uns. Mit zerfetztem Brustkorb. Rose und Kiki sollten den Leichnam sichern, während ich dem Rest befahl die letzten Befehle Vincencas auszuführen. „Stürmt als erste in die Schlacht! Beschützt das Seelenstück vor Ulshanas! Rettet die erste Drachenwelt, denn sonst wird es die zweite nicht geben! Für die Freiheit!“

Das nächste woran ich mich erinnere war die Stimme der Heilerin Alanis. Scheinbar ragte ein Pfeil aus meiner Brust. Die Schlacht wurde lange gefochten doch am Ende obsiegte die wahren Drachen. Auch hatte der Hexer scheinbar versucht das Seelenstück aus dem Tempel an sich zu bringen. Doch gegen die geschlossene Priesterschaft aller Drachen konnte er nichts ausrichten. Das Spiel wurde gespielt. Ein Spiel das wir gewonnen haben, doch zu welchem Preis. Dieses Ascheglas sind die Überreste Vincencas, die wir mitnehmen konnten. Diego, setz Kurs auf Lambertis wir haben eine Capitana zu begraben. Und danach setzen wir Kurs auf die Dracheninsel. Die Ceriden wollen dort beide Teile von Vincencas Testament verlesen und wir haben dort am Schrein des blauen Drachen eine Trauerfeier zu veranstalten.