

# DAS GEHEIMNIS DER INSEL

## TEIL 1

---

### Konzeption und Leitung

Melanie Voigt

### Mitwirkende

Robert Fiedler als: Haran, Eisenminenbesitzer aus Vanello

Danny Klaumünzner als: Dearan, Jäger aus Klouta

Christian Baumers als: Brann, Holzfäller aus Vanello

Benjamin Groß als: Seain, Bogner aus Vanello

Wolfgang Jung: Siles, Händlerin aus Vanello

### Transkription

Benjamin Groß

---

**B**oten waren im Land unterwegs. Sie überbrachten Nachrichten von höchster Stelle und Priorität. Empfänger waren die Abenteurer Brann, Dearan, Haran, Seain und Siles, welche sich sogleich zum Königshaus von Klouta aufmachten, wo Stammesführer Tharnos auf sie wartete, um ihnen Instruktionen zu geben.

„Vor wenigen Tagen hat eine Flaschenpost das Festland von Gratogel erreicht.“, beginnt der König seine Erläuterungen. „Wir gehen davon aus, dass sie von einer Insel stammt, welche nordwestlich unseres Kontinents liegt. Vor langer Zeit sind bereits einmal Abenteurer dorthin aufgebrochen und gaben Bericht von Eingeborenen, die dort lebten.“

Nun bringt Tharnos die Schriftrolle zum Vorschein, welche er noch einmal kurz zu überfliegen scheint. „Es ist so, dass die Bewohner dieser Insel von einer großen Gefahr bedroht werden und uns um Hilfe anrufen. Dabei handelt es sich um irgend eine Art Kreatur, welche im Gebirge in der Mitte dieser Insel hausen soll. In euch sehe ich mutige und tapfere Recken, welche einer solchen Mission gewachsen sind. Gratogel verspricht sich viel davon, mit den Einheimischen dort in Kontakt zu treten und ihnen zur Seite zu stehen.“

Als erste meldet sich die Händlerin Siles zu Wort: „Wie sollen wir zu der Insel gelangen? Unsere Schiffe sind zu klein für diese Reise, wer bringt uns da hin?“

„Ich habe bereits nach einem fähigen Seefahrer schicken lassen.“, antwortet der König, „Er stammt nicht von Gratogel, sondern befährt die stürmischsten Meere dieser Welt und wird auch euch sicher geleiten. In sechs Tagen wird er hier anlegen, haltet euch an diesem Tag zum Aufbruch bereit.“

Mit dem Morgengrauen des sechsten Tages versammeln sich die Abenteurer am Strand von Klouta, um auf die Ankunft dieses mächtigen Schiffes, welches sie zur Insel bringen soll, zu warten. Seain hockt sich auf einen großen Stein und späht in die Ferne, packt dann ein Bündel Papier aus. „Ich habe alle Karten durchsucht, ich weiß nicht wo diese Insel liegen soll. Scheinbar gibt es keine Aufzeichnungen darüber.“ Auch Siles blickt von ihrem Baumstamm, auf dem sie sich nieder gelassen hat, aus in die Gesichter der anderen.

Die Helden warten bereits eine geraume Zeit, als Siles sich erneut zu Wort meldet: „Wann sollte das Schiff kommen?“, fragt sie. „Es sollte eigentlich schon da sein, aber anscheinend hat der Kapitän des Schiffes mit einem Unwetter zu kämpfen und er kommt etwas später.“, antwortet Dearan. „Unwetter, hm? Ich hoffe wir haben eine ruhige See...“, bemerkt Brann mit einem Blick zum Himmel. Derweil ist Seain in Zweifel geraten: „Ob man einer Flaschenpost wirklich trauen kann?“, murmelt er vor sich hin, „Keiner weiß, wie lange sie schon auf dem Meer ist.“

Stunde um Stunde schlagen sich die Gefährten um die Ohren, einige haben bereits ein kleines Lager errichtet. „Puuh, langsam wird es wirklich Zeit.“, raunt Seain sichtlich gelangweilt und beginnt, Trampelpfade durch den Sand um die Gefährten herum zu laufen. Dearan steht in der Nähe des Steges und späht auf die See hinaus. Mit den Augen sucht er den Horizont nach einem Segel ab.

Plötzlich bildet sich vor den Augen der Abenteurer ein Umriss ab, der aussehen könnte wie ein Schiff - und es steuert genau auf den Strand von Klouta zu. „Ich glaube da vorn kommt etwas!“, ruft Dearan aus. „Hey, ist es das etwa?“, meint Seain und gesellt sich zu ihm.

Brann sieht auf. Das Etwas kommt immer näher. Brann nickt und schlägt sich etwas Sand von der Kleidung, atmet tief durch. Nach kurzer Zeit kann man erkennen, dass es tatsächlich ein Schiff ist. Seain läuft zurück zu seinem Lager, das er sich in der Zwischenzeit eingerichtet

hatte, und packt seinen Krempel in einen Lederrucksack, rollt anschließend seine Decke zusammen und wartet ab.

Brann sieht in Richtung Schiff und runzelt die Stirn. „Schaut mal, da ist etwas auf dem Schiff!“, bemerkt Seain, als er von seinem Lagerplatz zurück ist. Es befindet sich irgend ein Gegenstand etwa in der Mitte des Schiffes. Es ist weiß, fast wie Planen, die etwas abdecken. Siles steht auf, geht auf dem Steg bis zu dessen Ende und schaut hinaus aufs Meer. „Ihr habt recht, Seain, ich sehe es auch.“, bestätigt Brann, „Vielleicht ist das auch normal für Schiffe. Kennt Ihr Euch mit Schiffen aus?“ „Naja, ein wenig, aber ich bin selbst noch nie mit einem gefahren. Ich habe einige Zeit im Druidenzentrum zugebracht und mir etwas Wissen angeeignet.“ Siles dreht sich zu den beiden um und meint: „Naja, nicht wirklich, ein bisschen 'was hatte mir Rangold, der Seefahrer, damals beibringen können.“

Das riesige Schiff kommt recht schnell auf den Strand zu, in wenigen Augenblicken hat es den Hafen erreicht. Dearan schirmt seine Augen vor der Sonne ab um die Silhouette besser erkennen zu können. Jetzt kann man erkennen, dass das Weiße ein riesiger Kasten, der mit weißen Planen, welche sich im Wind bewegen, abgedeckt ist. „Jetzt erkenne ich auch etwas. Vielleicht eine Art Ladung?“, schlussfolgert Dearan. Das Schiff fährt jedoch nicht zum Steg, sondern bleibt weiter draußen liegen. Ein Mann der Besatzung lässt ein kleines Beiboot herunter.

Seain blickt staunend auf das Schiff: „Das ist ja ein riesiger Kutter!“ Haran steht unterdessen am Strand und starrt still dem Schiff entgegen. Er sagt nichts und wartet, wie ein Fels in der Brandung. Dearan beobachtet nun schweigend, wie das kleine Ruderboot zu Wasser gelassen wird und mit einem Mann an Bord auf den Strand zukommt.

Brann reibt sich die Hände und geht dem Boot ein paar Schritte entgegen. „Heda!“, ruft Brann und winkt dem Bootsmann. Seain schultert nun auch sein Gepäck und folgt ihm. Das Boot hat jetzt angelegt und der Fremde steigt aus und fragt: „Seid ihr die Leute, von denen Tharnos mir erzählt hat?“ Brann blickt von sich zu den anderen um und nickt auf die Frage des Mannes hin: „Das müssen wohl wir sein.“ „Ja.“, bestätigt Siles.

Dearan schultert seinen Rucksack, bleibt abwartend stehen und schaut den anderen hinterher. Brann lächelt: „Wartet der Kapitän an Bord?“, fragt er und reicht seinem Gegenüber die Hand. Sein Äußeres weist

diesen als bereits recht betagt aus. „Ihr seid reichlich spät“, lächelt auch Seain und begrüßt den Seefahrer. „Togi Din!“, spricht auch Siles. „Ähm, wie ist Euer Name? Ihr wollt vielleicht noch einmal mit Tharnos sprechen?“

„Togi Din!“, antwortet der Fremde. „Mein Name ist Graubrand, ich bin der Kapitän dieses Schiffes. Mit Tharnos muss ich im Moment nicht mehr reden, da ich bereits alle Informationen habe, die ich benötige. Es tut mir Leid, dass ich so spät gekommen bin, aber auf meiner Reise hierher überraschte uns ein gewaltiges Unwetter und ich konnte nicht früher da sein. Und wie sind eure Namen, damit ich weiß, mit wem ich es zu tun habe?“

„Seain ist mein Name.“, „Ich bin Haran.“, „Mein Name ist Brann.“, „Ich bin Siles, Händlerin zu Klouta.“, „Ich bin Dearan. Ich hoffe ihr bringt uns sicher zu dieser Insel.“, stellen sich die Gefährten der Reihe nach vor. „Ich denke schon, dass ich mein Handwerk der Seefahrt beherrsche und dass ich euch alle sicher zur Insel bringen werde.“, antwortet der Kapitän. „Gut, Kapitän Graubrand.“, ergänzt Haran, „Dann brechen wir besser auf. Ich bin schon recht neugierig auf diese Insel.“ Dearan geht nun langsam den anderen hinterher, um die Gespräche mitzuhören.

Seain macht Anstalten, sich ins Beiboot zu begeben. „Hohoho, beim Klabauteermann!“, lacht Brann, „Ihr habt’s aber eilig, Seain.“ Überrascht dreht der sich um: „Brann, steht Ihr nicht auch schon seit heute morgen am Strand?“ „Nun gut, Ihr mögt Recht haben. Aber immerhin erwartet uns ein Ungeheuer, waren das nicht Tharnos Worte.“, grinst Brann.

„Steigt alle ins Beiboot, damit wir auf das Schiff können.“, gibt der Kapitän die Anweisung. Brann wadet durch das Wasser und steigt ins Boot, dicht gefolgt von Seain. Dearan folgt den beiden Vorangegangenen, blickt sie fragend an, während er mit etwas Mühe ins Boot steigt. Ein Lächeln beginnt, seine Lippen zu umspielen. Es ist schon lange her, dass er das letzte Mal auf einem Boot gewesen ist. Brann sieht besorgt zum Horizont über dem Meer: „Ich hoffe, wir haben mehr Glück mit dem Wetter als der Kapitän auf seiner Reise hierher.“

Auch Siles klettert mit ihren Sachen in das Boot. „Kapitän Graubrand, wie mögt Ihr genannt werden?“, fragt sie. „Nennt mich einfach Graubrand.“, antwortet der alte Seefahrer, „Das ‘Kapitän’ könnt ihr euch

sparen.“ Dabei huscht ein Lächeln um seine Lippen. „Graubrand, wie lange dauert die Überfahrt zur Insel unter normalen Bedingungen?“, erkundigt sich Dearan. „Unter normalen Bedingungen dauert die Überfahrt schätzungsweise eine bis eineinhalb Stunden.“ Inzwischen hat Graubrand das Beiboot in Bewegung gebracht und die Helden befinden sich nun schon fast am Schiff.

Brann starrt wie gebannt auf die mächtige Plankenwand, die sich immer weiter nähert. Auf einmal vernehmen sie aus Richtung des weißen Etwas ein gefährlich klingendes Knurren. Spätestens jetzt wird deutlich, dass sich darunter ein mächtiger Käfig befinden muss. „Graubrand, sagt, was verbirgt sich unter den Planen?“, reagiert Siles auf die Geräusche. „Das ist nur eines der Seemonster, welches ich gefangen habe.“, meint dieser nur kurz. Belustigt denkt sich Brann: 'Ein Seemonster also. Mit wem habe ich es hier wieder zu tun? Dieser alte Seebär nimmt uns auf den Arm oder er hat nicht mehr alle Murmeln...'. Siles hingegen setzt einen staunenden Blick auf. „Ein Seemonster in einem Käfig?“, wirft Dearan in die Runde und blickt neugierig drein. „Hier an Deck?“, verwundert sich Seain. Auch Brann blickt nun mit düsterem Blick in Richtung Schiff, schluckt und wechselt vielsagende Blicke mit seinen Gefährten.. „Ja ja.“, meint Graubrand, ohne auf das Entsetzen der Abenteurer einzugehen.

Nun endlich hat das kleine Ruderboot das Schiff erreicht und Graubrand bittet die Helden, nun auf das Schiff umzusteigen. Seain zieht sich als erster nach oben und hilft dann den Gefährten an Deck. Brann hilft zuerst Siles hoch, wartet dann auf Dearan, Siles und Haran. Letzterer schwingt sich an Bord und streckt den Nachfolgenden ebenfalls hilfreich die Hand entgegen.

Graubrand ist bereits an Bord des Schiffes und hat das Beiboot festgemacht, damit er es fest zurren kann, wenn alle angekommen sind. Schließlich steigt auch Brann auf das Schiff und die Abenteurer können vernehmen, wie Graubrand hallender Stimme ruft: „Es kann losgehen.“

Dearan sieht sich nach dem Rest von Graubrand's Manschaft um. Es sind lediglich drei Matrosen mit ihnen an Bord. Seain stellt sich zu Graubrand: „Ihr führt dieses große Schiff nur mit drei Leuten Besatzung?“ „Ja, wir machen das schon jahrelang. Seain war Euer Name?“ „Ja, richtig.“

Siles setzt sich an einen Platz, wo sie Graubrand nicht im Weg ist, steht dann wieder auf und geht zu ihm: „Sagt, wieso ist das Seemonster abgedeckt? Verträgt es kein Licht oder keine Sonne?“ „Doch, es verträgt schon Licht und Sonne, aber nicht zu dieser Tageszeit, da ist es zu heiß.“, bekommt sie zur Antwort.

Derweil spielen Branns Finger mit dem Schwertheft an seinem Gürtel, und er versucht, den bedeckten Käfig näher zu betrachten. Er schreckt auf, als sich genau in dem Moment, als er einen Schritt auf den Käfig zu macht, die Plane bewegt. Brann deutet zum Käfig und nickt Haran zu. Auch der sieht sich an Bord um, geht dann auf den verdeckten Käfig zu, bleibt aber sicherheitshalber weit genug entfernt stehen und versucht, unter die Abdeckung zu spähen, doch er kann nichts erkennen, da die Planen am Boden befestigt sind.

„Da ist etwas darunter. Ein Tier, würde ich sagen.“, flüstert Brann. Haran wendet sich daraufhin zum Kapitän: „Mit welcher Art Tier haben wir es hier zu tun? Müssen wir mit Überraschungen rechnen?“ Der Kapitän hebt eine Augenbraue und gibt zur Antwort: „Es wird euch gar nichts geschehen, solange ich dabei bin und solange ihr nicht versucht, in der Gluthitze die Plane zu entfernen.“

„Dieses... Monstrum... weckt mein Interesse, Kapitän.“, spricht Seain. „Dürfte ich eine Zeichnung davon machen, wenn Ihr die Plane entfernt?“ Doch auch er bekommt nur abweisende, allerdings von einem Grinsen begleitet Worte: „Derzeit werde ich die Plane nicht entfernen. Wenn wir auf dem Rückweg sind, werde ich es öffnen. Derzeit ist es zu heiß für das Tierchen.“

Nachdem sich alles um das Wesen im Käfig gedreht hat, spricht Siles zu ihren Gefährten: „So, nun lasst Graubard dann mal das Schiff befehligen, sonst sitzen wir morgen noch hier!“

Dearan wollte zuerst auch noch eine Frage an Graubrand richten, hält sich dann aber zurück. Er lässt sich auf den Planken des Schiffes in der Nähe von Siles nieder und beobachtet den Käfig. Graubrand gibt den Befehl, den Anker zu lichten und kurz darauf bewegt sich das Schiff auch schon. Haran gibt sich mit der Antwort Graubrands zufrieden, wirft dem Käfig jedoch noch einen mißtrauischen Blick zu. Danach begibt er sich zum Achterdeck und blickt zurück nach Gratogel, welches am Horizont langsam verschwindet.

„Wenn wir Euch auf dem Schiff irgendwie behilflich sein können, dann lasst es uns wissen, Kapitän!“, ruft Seain zu Graubrand hinüber.

Das Wetter scheint es gut mit den Gefährten zu meinen, die erste dreiviertel Stunde gibt es keine einzige Wolke, die der Unternehmung gefährlich werden könnte. Brann versucht, sich in einem unbeobachteten Moment mit Dearan zu unterhalten. „Dearan, psst.“ Dearan richtet fragende Blicke auf Brann und nickt ihm zu. „Was haltet Ihr von dem Märchen vom Seemonster, was uns Graubrand da aufgetischt hat?“ „Ich weiß nicht. Ich kenne mich mit sowas eigentlich nicht aus. Aber ein Seemonster in einem Käfig kommt mir schon etwas befremdlich vor.“ „Ich bin derselben Meinung.“, nickt Brann bedächtig und zuckt mit den Schultern. Dearan hebt ebenfalls die Achseln. „Lassen wir es einfach auf uns zukommen.“

Dann kommt Graubrand auf die Helden zu: „In ungefähr einer halben Stunde werden wir die Insel erreichen. Wollt ihr noch etwas essen bevor wir nachher anlegen? Oder wartet ihr, bis ihr an Land seid?“ Haran erhebt sich, als Graubrand das Essen erwähnt. „Ich persönlich hätte nichts gegen ein Mittagessen einzuwenden. Ich habe seit gestern Abend nichts mehr zu mir genommen.“ Die Abenteurer sind hungrig von der Reise und beschließen, noch etwas zu essen, bevor sie an der Insel ankommen. „Ich denke, ich esse vorher noch etwas, dann brauchen wir das an Land nicht mehr zu machen, das spart Zeit.“, fasst Siles zusammen. „Wenn ihr unter Deck geht, könnt ihr euch von dem Fisch und dem Fleisch, dass vorbereitet ist, nehmen und es essen.“, bietet Graubrand an.

Siles bedankt sich bei Graubrand und geht unter Deck, holt ein paar Fische und ein Stück Fleisch. Brann folgt ihr und sucht sich ebenfalls etwas Proviant aus - es liegt Fisch, Fleisch und etwas Obst auf einem Tisch vor den Kajüten. Dearan nickt dem Kapitän dankend zu und folgt den anderen, um etwas zu essen. Branns Finger wandern über die Lebensmittel und er fühlt das Obst, entscheidet sich dann aber für Fleisch und Fisch und verstaut die Rationen.

Haran sitzt achtern und fischt mit einer Angel, die er an Deck in einem Eimer stehend gefunden hat. Brann packt etwas Proviant aus und isst haltbar gemachtes Fleisch. Dearan blickt schmunzelnd zu Haran, als er wieder nach oben kommt: „Habt Ihr denn etwas gefangen, Haran?“ Dieser jedoch hält wortlos fünf Fische hoch und grinst Dearan an.

„Seain, wollt Ihr nichts von dem bereits gekochten Essen?“, fragt Grauband. „Nein, danke, Kapitän“, erwidert der. „Besser essen, was man hat, als sagen was man denkt.“, murmelt er anschließend für sich und packt sein Proviant aus. Ihm war die ganze Sache hier an Bord langsam bedenklich geworden. Er hat kaum etwas gegessen, schon packt er alles zusammen, erhebt sich und späht über die Reling.

Plötzlich erschallt die Stimme eines Matrosen: „Land in Sicht!“ Brann, der mit Siles noch unter Deck ist, knufft Siles bei dem Ruf mit dem Ellbogen in die Seite, nickt nach oben in Richtung Deck und geht mit ihr die Treppe hoch. „Na, dann wollen wir mal sehen, was?“, spricht er zu seiner Gefährtin. Langsam wird am Horizont die Insel sichtbar. „Es sieht so aus als seien wir gleich da.“, beobachtet Siles. Inzwischen kann man einen Strand erkennen, der in eine Wiese übergeht. Am Ende der Wiese erkennt man auch schon einen dichten Wald.

Haran geht schließlich, nachdem er in Ruhe fertig gegessen hat, an Deck und blickt ebenfalls der Insel entgegen. Er dreht sich zum Kapitän um. „Vielen Dank, Graubrand. Ich hoffe, wir können den Eingeborenen helfen.“ „Nichts zu danken. Ich habe Tharnos einen Gefallen damit getan, Euch sicher auf die Insel zu bringen.“ Siles gesellt sich zu ihnen: „Graubrand, werdet Ihr mit an Land kommen oder wartet Ihr auf See? Oder werdet Ihr gar noch eine weitere Reise machen? Und wenn, wie kommen wir dann wieder zurück?“ Brann hebt eine Augenbraue ob der vielen Fragen ihrer Gefährtin. „Ich werde an Bord auf euch warten.“, bemerkt der Kapitän kurz. Brann klopft Graubrand kameradschaftlich auf die Schulter: „Wenn Euch Euer 'Ungeheuer' nicht vorher frisst.“, und zwinkert dem alten Seebär verschwörerisch zu. „Das Tierchen wird mir nichts tun.“, beruhigt dieser, „Um mich braucht Ihr Euch keine Sorgen zu machen.“ Brann versucht dabei, etwas Verräterisches in Graubrands Miene in Hinsicht auf das 'Seemonster' ausfindig zu machen, doch dieser lächelt nur zufrieden, als er bemerkt, dass Brann etwas Verdächtiges zu erkennen versucht.

Brann strafft die Schultern und hält sich bereit, ins Beiboot zu steigen. Auch Dearan schultert seinen Rucksack samt Bogen wieder und macht sich bereit, das Schiff zu verlassen. Die Matrosen lassen schließlich den Anker ins Wasser und das Beiboot hinunter, damit dann alle einsteigen können. Siles klettert in das Beiboot und setzt sich ins Heck. Brann wirft einen letzten Blick in Richtung des ominösen Käfigs und betritt dann das Beiboot. Seain nickt dem Kapitän noch einmal zu und folgt



den anderen. Als dann alle im Beiboot sind, steigt ein Matrose hinzu, um die Gruppe sicher an Land zu rudern.

Brann versucht, sich mit den Gefährten ein bisschen zu unterhalten: „Was haltet ihr von Graubrand?“ „Etwas suspekt ist mir der Käfig schon“, meint Seain zu Brann. „Aber, kennt Ihr die Bedeutung des Wortes 'Seemannsgarn', Seain?“ „Ja, schon. Man soll ja bekanntlich seinem Kapitän mehr vertrauen als seinem Arzt, denn der Kapitän ist mit auf dem Schiff. Im Moment aber verlassen wir es gerade...“. Ein dünnes Lächeln umspielt Branns Lippen. Das Beiboot legt ab und bewegt sich Richtung Strand. „Graubrand macht einen etwas kauzigen Eindruck, doch Tharnos wird wohl nicht jeden dahergelaufenen um Hilfe bitten.“, wirft Haran in die Runde. Dearan nickt langsam. „Hoffen wir es.“ „Seeleute bleiben aber wohl Seeleute, Haran.“, spricht Brann. „Schon, aber auch auf See gibt es so etwas wie einen Ehrenkodex.“ „Ich war nie Seemann.“, meint Brann mit einem skeptischen Blick zu Haran: „Es hätte genauso gut ein Krondir sein können.“ Dearans Magen krampft sich bei dem Wort 'Krondir' und dem Gedanken, mit solch einem Tier auf einem Boot gewesen zu sein, zusammen. Haran murmelt vor sich hin: „Ein Krondir ist nicht zu unterschätzen, braucht aber keinen so großen Käfig. Außerdem wird man mit sowas noch fertig.“ „Nun gut, wir haben das Schiff hinter uns.“, bemerkt Seain. „Wenn wir Tharnos Glauben schenken, und das können wir mit Sicherheit, dann erwartet uns auf der Insel nichts Besseres.“

Am Strand legt das Beiboot an und der Matrose hilft den Abenteurern auszusteigen. „Da wären wir...“, spricht Siles, als sie ihren ersten Fuß auf die Insel setzt: „Wir sollten dann mal nach Spuren Ausschau halten, damit wir vielleicht die Eingeborenen finden.“ „Gute Idee, Siles.“, pflichtet ihr Brann bei, „Lasst uns gehen. Und haltet die Augen offen.“ „Ja, und nicht nur nach Spuren.“, ergänzt Dearan, „Nicht, dass wir in eine unangenehme Überraschung hinein laufen.“ So treten die Gefährten auf die Wiese hinaus, während der Matrose am Strand zurück bleibt.

Haran folgt den anderen. Da er die Fauna der Insel nicht kennt, hält er das Bolzengewehr schussbereit. Siles geht langsam auf direktem Weg in Richtung Wald und schaut sehr eindringlich auf den Boden, damit ihr ja keine Spur entgeht. Dearan lässt seine Blicke über den Waldrand schweifen. Brann zieht langsam sein Schwert und hält es so an der Seite, dass es nicht direkt bedrohlich wirkt. Während Seain nach einem Weg Ausschau hält, schließt er zu Siles auf. Siles geht weiter an den

Waldrand und sucht einen einfachen Weg hinein. Dabei stößt sie auf Spuren. Allerdings sind es keine, die sie einem Menschen oder einem Tier zuordnen kann. Die Spuren sind recht klein.

Dearan beugt sich zu den Spuren hinab und betrachtet sie näher, kann sie aber auch nicht identifizieren. Plötzlich ertönt ein merkwürdiges Quieken, wie das eines Schweines, nur viel heller und schriller, das vom Waldrand her zu kommen scheint. Es hört sich aber nicht bedrohlich an. Brann bleibt unvermittelt stehen und macht eine Geste, dass die anderen halten sollen. Seain kniet sich langsam hin, legt seinen Rucksack ab und nimmt seinen Bogen. Er bringt diesen in Position, ordnet Köcher und Pfeile zurecht, schultert zuletzt seinen Rucksack wieder. Dearan blickt aufmerksam in die Richtung, aus der das Quieken kam, macht aber keine Anstalten, seine Waffen zu ziehen.

Haran blickt zu Brann: „Hast du das Quieken nicht gehört?“ „Ein Schwein?“ Er blickt Haran fragend an. Kurz darauf können die Abenteurer erkennen, wie sich am Waldrand etwas bewegt. Dearan sieht genauer hin, doch er ist etwas zu langsam um noch erkennen zu können was es ist. Brann dreht sich in Richtung der Bewegung. „Seht mal nach, Seain! Es kann nur das Ungeheuer sein.“, bemerkt er mit einem schelmischen Grinsen. „Na danke auch!“, entgegnet der und macht einige Schritte auf das Geräusch zu. Am Boden liegen einige Beeren, die anscheinend von irgend einem Tier angeknabbert wurden. „Kommt jetzt, wir sehen nach.“, versucht Seain die anderen mit sich zu ziehen. Als er sieht, dass Brann ihm folgt, dreht er sich um: „Wieso folgt Ihr mir? Ihr seid hier der Nahkämpfer!“, lacht er. Stur entgegnet der: „Wie Ihr meint, dann folgt Ihr mir.“ Seain bleibt demonstrativ stehen und lässt seinen Gefährten passieren. Brann geht vorbei und wiegt demonstrativ das Schwert in der Hand. Ein etwa handgroßes Tierchen, das eine rotbraune Fellfärbung hat, kommt auf die Gruppe zu. Es quiekt erneut vergnügt und springt sofort und unvermittelt Seain auf den Arm. „Huh!“, erschrickt dieser und fällt nach hinten um. Er muss laut lachen, als er das putzige Tierchen sieht. Brann schaut belustigt das Wesen an. Siles steckt ihr Schwert weg: „Und das soll ein gefährliches Monster sein?“, lacht sie.

Das Fellknäuel kuschelt sich direkt in Seains Arme und quiekt etwas lauter. Da kommen weitere vier von diesen Tierchen aus dem Waldrand um sich den anderen anzuschließen. Dearan kann sich ein Lachen nicht verkneifen. „Vielleicht ist es ja giftig.“, meint er mit einem Grinsen.

Haran lacht: „Ist es doch. Es wirft Seain nahezu um.“ Haran blickt das Tier mit dem weißen Fell an. Die beiden bekommen Augenkontakt. Schließlich streckt er den linken Arm aus, auf den das Tier dann klettert. Seain versucht derweil, das Tier wieder abzusetzen und aufzustehen, doch vergeblich. „Hey, das Tierchen will gar nicht mehr von mir weg!“, schimpft er lachend. Er hat Mühe, sich wieder zu erheben und schafft es erst, als er das Tier auf dem Arm behält. Dearan geht auf eines der Tierchen zu, beugt sich hinab und nimmt es mit beiden Händen hoch. Es hat eine schwarz-weiße Färbung. „Was sind das für putzige Tierchen“, fragt Dearan laut, als er mit der Rechten über das Fell des Tieres streicht.

Nachdem auch in Siles' Armen ein Tierchen einen Platz gefunden hat, geht sie weiter. „Hey, nun lasst euch doch nicht so lange aufhalten.“, mahnt sie ihre Mitstreiter an. Brann ignoriert nach einer Weile die Tierchen und schließt zu Siles auf. Ein Tierchen jedoch folgt Brann auf dem Fuß und will auf den Arm. Branns linker Mundwinkel hebt sich leicht, als er auf das putzige Wesen herab sieht. Dann stampft er laut auf. Das Tierchen lässt sich aber nicht erschrecken und springt stattdessen auf die Schulter von Brann. „Ah, Nager. Wir hatten mal welche in unserem Kornspeicher zu Hause.“ Brann dreht den Kopf, wankt zur Seite und versucht, es dann mit einer wischenden Armbewegung loszuwerden. „Die hier sind aber viel putziger als die unförmigen Dinger von Gratogel!“, entgegnet Seain. Es lässt sich nicht abschütteln und hält sich energisch an der Kleidung fest. „Ihr wollt sie doch nicht etwa aufs Festland mitnehmen?“, fragt Brann entsetzt und versucht, das Wesen mit der Hand zu packen, um es dann in einem möglichst hohen Bogen in den Busch zurückzuschicken. Doch es ist geschickt und schnell und sitzt, bevor er auch nur hinlangen kann, auf der anderen Schulter. „Argh! Jemand befreie mich von dieser Plage!“, ruft er aus, während am Waldrand bereits erneut das Quieken dieser Tiere ertönt. Anscheinend sind noch mehr davon auf der Insel. Brann versucht, das mysteriöse Hörnchen mit einer plötzlichen Bewegung loszureißen, doch er schafft es wieder nicht und das Tier springt vergnügt an seinem Körper auf und ab.

Da legt Seain einen Pfeil auf Brann an und verfolgt mit ungespanntem Bogen hektisch die Bewegungen des Tiers. „Soll ich wirklich?“, fragt er. Brann bemerkt Seains Hilfe, schüttelt jedoch eindringlich den Kopf: „Nein!“ Siles blickt ihre Gefährten entsetzt an. Plötzlich springt Seains Tierchen auf den Boden und fängt jämmerlich an zu quieken. Seain lässt

den Bogen wieder sinken und packt den Pfeil weg. „Dann finde dich mit deinem Genossen ab!“, lacht er vergnügt, kümmert sich dann um sein Fellknäuel am Boden und versucht, es zu streicheln. Ein leises Quieken ertönt. Es scheint wirklich erschrocken gewesen zu sein. Doch dann kriecht es Schutz suchend wieder in seine Hand.

Harans Tierchen hat es sich auf seinem Arm gemütlich gemacht und brummt ganz leise vor sich hin. Es scheint sich wohlzufühlen und interessiert sich gar nicht für die anderen. Haran holt aus seinem Rucksack einen kleinen Lederbeutel hervor, der groß genug für das Tierchen ist, und hängt ihn sich um. „Ist zwar eigentlich für Früchte gedacht, falls wir welche finden, aber ich denke, du wirst dich da drin auch wohl fühlen.“, flüstert er dem Kleinen zu. Es klettert sofort hinein, brummt vergnügt und lässt sich streicheln. Auch Siles erinnert sich an einen kleinen Beutel, den sie mitgenommen hatte, und macht ihrem Tierchen ein Nest. Es springt sofort hinein und legt sich hin um zu schlafen.

Dearan fasst als erster wieder Worte: „Wir sollten uns jetzt wiederum auf unseren Auftrag und den Weg konzentrieren, findet ihr nicht?“ „Dann weiter“, meint Brann etwas verstimmt. Doch als die Gruppe sich auf den Weg machen will, quieken fast alle Tiere und wollen mit den Gefährten spielen. Nur Harans Tierchen hat es sich gemütlich gemacht. Brann überlegt: „Ich frage mich, wie diese Tierchen schmecken...“ „Quieeek, quieeek!“, ertönt es von Branns kleinem Freund. Seains und Dearans Fellbüschel stimmen in das Quiek-Konzert mit ein. Siles muss herzhaft lachen und spricht Haran an: „Lass uns beide schon mal ein Stück vorausgehen, bis die anderen mit ihren Tierchen fertig gespielt haben.“

Haran nickt Siles zu und wartet, bis die Tierchen Ruhe geben. Er geht als vorletzter, um zum einen mit der Bolzenschleuder, zum andern bei Angriffen im Rücken mit dem Schwert eingreifen zu können. Als die Tiere keine Ruhe geben, stimmt Haran Siles zu und folgt ihr. Dearan beult die weite Tasche seiner Weste aus und setzt das Tierchen, was sich anscheinend nur schwer auf seiner Schulter halten kann, hinein. Dann schließt er zu Siles auf. „Ihr anderen wartet hier, bis wir zurück sind.“, weist sie Seain und Brann an. „Wir werden unseren Weg zwar markieren, doch bevor wir zu sehr auseinander laufen, solltet ihr zumindest etwas warten.“ Dearans Tierchen macht es sich schließlich auch in der Tasche gemütlich.

„Hehe, die Dinger scheinen zu wissen was wir denken...“, bemerkt Seain. „Glaubt ihr?“, entgegnet Brann, „Das würde ungeahnte Möglichkeiten für Gratogel haben.“ „Ungeahnte Gefahren meint Ihr, Brann...“. „Gewiss, das auch.“

Dearan hat schließlich zu Siles und Haran aufgeschlossen und sie machen sich auf Weg, ein Stück des Waldes zu erforschen. Nach ein paar Metern erscheint ein Weg, der sich in drei Richtungen wendet. Einmal nach Norden, einmal nach Osten und einmal nach Westen. Siles nimmt ihr Schwert und markiert den Baum an der Stelle, wo sie auf die Kreuzung gekommen sind. Dearan blickt Siles und Haran fragend an. Dann schaut er nacheinander in alle drei Richtungen, in die der Weg führt.

„Ich denke, nach Norden macht es am meisten Sinn, da geht es weiter in Richtung Inselmitte.“, schlägt Siles vor. Doch Dearan ruft den Gefährten die Worte Tharnos' ins Gedächtnis: „Sollte sich in der Inselmitte nicht ein Gebirge befinden?“ Haran entgegnet: „Hm, nach Norden gehts direkt zum Berg. Nach Westen gehts wieder zur Küste. Ich halte Osten für am sinnvollsten.“ Siles stimmt dem zu. Haran pflückt ein paar Beeren von den Sträuchern und reicht sie seinem Kleinen. Danach nimmt er das Schwert zur Hand und geht als erster auf den östlichen Pfad. Dearan nickt und setzt sich langsam in Bewegung. In dem Wald scheint es viele dieser Tierchen zu geben, denn ständig läuft den Helden eines dieser putzigen Fellbüschel über den Weg. Unterwegs sammeln die Wanderer weitere Beeren für ihre neuen Haustiere. Siles hat schon eine beachtliche Menge gesammelt und ihr Tierchen möchte gleich einige haben. Dearan füttert seinen kleinen Freund auch sogleich, den Rest der Beeren verwahrt er in seiner Tasche. Er schmunzelt, konzentriert sich dann aber wieder auf den Weg und beobachtet die Umgebung.

„Habt ihr eine Ahnung wie groß diese Insel ungefähr sein könnte?“, spricht Dearan in die Runde. Siles antwortet als erste: „Nein. Aber ich denke, länger als eine Stunde sollten wir uns von den anderen nicht entfernen. Wir sollten sie dann holen. Ein Stück gehen wir jedoch noch.“ Nach einer ganzen Weile kommen die drei an einer Lichtung an. Dearan geht bis an den Rand der Lichtung und sieht sich dort vorsichtig um. Haran schiebt sich an ihm vorbei: „Wartet, lasst mich vor gehen und bleibt in Deckung. Ich glaube zwar nicht an eine Falle, aber so haben wir das Überraschungsmoment auf unserer Seite und außerdem

erschrecken wir die Eingeborenen im anderen Fall nicht gleich.“ Haran geht vorsichtig auf die Lichtung zu und erspäht zwischen einigen Bäumen am anderen Ende eine kleine verlassene Holzhütte. Ansonsten scheint die Lichtung im ersten Augenblick leer zu sein.

Dearan hält sich nach Harans Aufforderung im Hintergrund, während Siles auf Harans Meldung wartet. Dieser entscheidet sich nach kurzem Rundumblick, zur Hütte zu gehen und anzuklopfen. Dearan begibt sich langsam auf Harans Höhe und sieht nun auch die Hütte auf der Lichtung. Er folgt Haran und behält dabei den umliegenden Waldrand im Auge. Auf das Klopfen reagiert keiner. Haran versucht schließlich vorsichtig, die Tür zu öffnen. Siles folgt Dearan. Dessen Hände schließen sich fester um seinen Stab und er versucht, einen Blick in das Innere der Hütte zu werfen.

Die Tür lässt sich leicht öffnen und sie quietscht, wenn man sie bewegt. Haran öffnet sie schließlich und macht einen ersten Schritt in das Häuschen. „Ist hier jemand?“ Dearan wartet angespannt ab, was passiert. In der etwa sechs mal sechs Schritt großen Holzhütte stehen ein kleiner Tisch, zwei Stühle und in der Ecke ein kleines Bett. Der Kamin an der Rückwand scheint schon ewig nicht mehr angewesen zu sein. Haran sieht sich um. Er versucht, Hinweise auf den Erbauer der Hütte zu finden, ob die Hütte bewohnt ist, wer der Besitzer ist und ähnliche Informationen. Die Hütte scheint unbewohnt derzeit, aber es liegt noch etwas haltbar gemachtes Fleisch auf dem kleinen Tisch. Dearan tritt auf die Schwelle und blickt sich nun auch in der Hütte um, verzichtet aber darauf, weiter hinein zu gehen: „Sieht nicht so aus als wohne hier jemand.“ Siles untersucht nun auch die Hütte. Sie ist recht eng für fünf Personen. Für zwei würde der Platz eventuell noch reichen, aber für mehr Leute bestimmt nicht. „Die Richtung scheint jedenfalls korrekt zu sein.“, entgegnet sein Gefährte, „Folgen wir dem Weg weiter oder gehen wir zurück zu den andern?“ „Ich denke wir sollten die anderen holen. Es ist denke ich nicht gut, wenn wir uns so weit voneinander entfernen.“ Haran will sich gerade abwenden, da fällt sein Blick auf das Bett, und auf der Decke erspäht er einen kleinen Zettel. Er geht hinüber und sieht ihn sich an. Es ist eine einfache Zeichnung, die anscheinend die Insel sein soll, und daneben steht mit krakeliger Schrift: „Vorsicht vor dem Koloss im Berg!“

Als es langsam zu dämmern beginnt, kommt Dearan eine Idee: „Vielleicht können wir ja unsere Tierchen zu den anderen schicken,

damit sie Seain und Brann zu uns führen?“ Er nimmt den kleinen Fellknäuel aus seiner Tasche und füttert ihm eine weitere Beere. „Würdest du uns eine Gefallen tun?“, spricht er es an und setzt es auf den Boden. Das Tierchen sieht Dearan an und quiekt, als ob es 'Ja' sagen wolle. Derweil wendet sich Siles an ihre Begleiter: „Wir sollten die anderen nun her holen, die sollten mittlerweile mit den Tierchen fertig sein.“ Haran nickt auf Siles' Vorschlag. „Ja, holen wir sie her, übernehmt ihr das?“ „Gefährlich war es ja nicht, ich denke ich werde sie holen gehen. Dearan, kommt Ihr mit?“ Dearan ist immer noch mit seinem Tierchen beschäftigt, aber er hört Siles' Frage. Er füttert dem Nager eine weitere Beere und verwirft dann seine Idee, setzt das Tierchen wieder in seine Tasche und folgt Siles, während sich Haran daran macht, die Hütte vorzubereiten, so dass die fünf wenigstens alle Platz zum Schlafen haben und beginnt danach, das Essen zu kochen.

Auch Siles gibt ihrem Tierchen ein paar Beeren und macht sich forschen Schrittes auf zur Wegkreuzung, um dann an der markierten Stelle durch den Wald zum Strand vorzudringen. „Quieeek!“, hört Siles aus der Ferne ein Tierchen aufjaulen. „Hört sich fast so an, als würde Brann wieder versuchen, sich seines Fellknäuels zu entledigen.“, lacht Dearan und tritt dann an aus dem Wald hinaus zu den beiden.

Seain und Brann waren die ganze Zeit über damit beschäftigt, die Tierchen zu hüten. Das gestaltete sich so.

Brann: „Seain, dürfte ich Euch fragen, was ihr normalerweise tut?“ „Von Beruf bin ich Bogen- und Schleuderbauer.“ Brann nickt: „Lässt es sich davon gut leben?“ „Nun ja, es ist nicht sonderlich leicht, insbesondere da in Vanello nur wenige kampffähige Männer leben. Zuletzt bin ich nach Klouta gegangen, aber hergestellt habe ich in der letzten Zeit nicht viel.“ „Und was hat Euch nach Klouta geführt?“ „Im Prinzip habe ich gehofft, etwas mehr herstellen zu können, zuletzt bin ich aber selbst auf die Jagd gegangen.“ „Und Eure Familie? War Euer Vater auch schon Bogenbauer?“ „Nein, mein Vater war ein Händler. Mein Handwerk habe ich bei meinem Ziehvater erlernt.“ „Ah, bei Eurem Attio. Und was habt ihr in Eurem Leben noch vor, wenn Ihr das hier lebend übersteht?“ Brann lächelt leicht hämisch. „Na, Ihr macht mir ja Hoffnung, mache ich eine so schlechte Figur? Ich werde versuchen, mich weiter durchzuschlagen.“ „Ganz wie ich.“ „Vielleicht bekomme ich ja einmal Aufträge vom Hof, wenn ich Tharnos einen Dienst wie diesen hier erweise.“

Brann sieht nach einer Weile nachdenklich zu den Hörnchen und deutet mit einem Nicken in die Richtung. „Was sagt ihr zu diesen Hörnchen?“ „Niedlich sind sie ja. Wenn sie nur nicht so aufdringlich wären...“ „Wir sollten versuchen, sie auf der Rückreise nicht mit an Bord zu nehmen.“ Brann macht es sich an einem Baumstamm bequem, Seain tut es ihm gleich. Während die Tiere auf der Wiese miteinander toben, wird es den beiden sichtlich langweilig. Brann fährt sich müde mit einer Hand über die Augen und fragt dann: „Was wisst Ihr über die anderen?“ „Welche anderen meint Ihr? Unsere Gefährten? Ich kenne sie fast nicht, da ich ursprünglich aus Aballon stamme.“ „Aballon sagt Ihr – hm...“, dabei streicht sich Brann über das Kinn, so als überkämen ihn alte Erinnerungen. Dann wechselt er das Thema: „Unsere Freunde sind schon eine ganze Weile unterwegs.“ „Sie machen mir einen wackeren Eindruck. Dieser Haran ist schon eine imposante Figur. Ich denke, er ist ein guter Kämpfer.“ Brann nickt langsam: „Sie werden doch wohl nicht alleine das Ungeheuer besiegt haben?“ Brann deutet ein Lächeln an. Seain lächelt zurück und sieht sich dann nach den Tierchen um. Sie spielen noch immer miteinander. Was müssen sie nur für eine Ausdauer haben? „Denen scheint es zu gefallen“, meint Seain mit Blick auf die beiden Fellknäuel. Wo kommt Ihr eigentlich her, Brann?“ „Ich bin geborener Kloutaner.“ „Dann seid Ihr mit dem Meer aufgewachsen, wie?“ „Nach dem Tod meiner Eltern hat mich der alte Garwyn aufgenommen und wurde mein Attio.“ Branns Blick schweift in die Ferne: „Ja, mit dem Meer, aber nicht auf dem Meer. Der Fluss hat uns immer alles gegeben, was wir brauchen und Euch sicherlich auch.“ „Bei uns waren es die Obstgärten. Plantagen voller Früchte, so weit das Auge reicht. Ein herrlicher Blütenduft!“ „Mein Attio hat mir alles über das Holzfällen und Holzbearbeiten beigebracht.“ „Ihr seid Holzfäller von Beruf?“ Brann nickt. „Aber nach einer Weile habe ich meinen Attio verlassen, um ein paar Abenteuer zu erleben.“ Brann sieht Seain an: „Ihr versteht, was ich meine?“ „Ja, ich kann es nachvollziehen.“ Brann gähnt und kratzt sich am Kopf: „Habt Ihr noch Familie in Aballon, Seain?“ „Ja, meine Familie lebt noch in Aballon, aber ich besuche sie nur unregelmäßig.“

Langsam steht Brann auf. „Ich halte nichts davon, noch weiter zu warten, Seain.“ Die beiden Tierchen kommen jetzt wieder auf ihre neuen Herrchen zu und kuscheln sich in ihren Schoß, um ein wenig zu schlafen. Doch Brann stößt das Tierchen fort! Ein lautes Quicken ist das Resultat, und gleichzeitig bemerken die beiden, wie sich im Wald etwas



regt. „Was ist das?“, fragt Seain, ohne eine Antwort zu erwarten, doch Brann erkennt seine Gefährtin: „Das ist... Siles!“

„Habt ihr zu Ende gespielt?“, fragt die Abenteurerin ihre überraschten Freunde. Brann geht freudig auf Siles zu, Seain folgt ihm: „Geht es Euch gut? Habt Ihr etwas herausfinden können?“ „Ja“, berichtet sie, „wir haben eine Hütte gefunden, da wird es in Kürze Abendessen geben. Los, kommt und nehmt die Tierchen mit!“ Brann sieht verächtlich auf die Hörnchen herab und ignoriert die letzte Bemerkung. Branns Tierchen springt zu Siles auf den Arm, Seains Tierchen setzt sich auf dessen Schulter. Beide folgen Siles' Anweisung und brechen auf. Es ist bereits recht düster, so dass Siles eine Fackel entzündet, um sicher vorwärts zu kommen. Brann wendet sich an Dearan: „Habt Ihr jemanden getroffen?“ „Nein“, entgegnet dieser, „wir sind nur auf die Hütte gestoßen, sie ist unbewohnt, wie wir glauben.“ „Eine Hütte? Und die Eingeborenen?“ „Noch keine Spur von ihnen.“

Die Wanderung verläuft ohne Komplikationen, schon bald kommen sie an der Hütte an. Brann wechselt einen bedeutungsvollen Blick mit Seain. 'Da muss doch jemand leben oder gelebt haben...', denkt sich der Bogner und geht näher heran. Siles öffnet die Tür und tritt schließlich ein. „Sei gegrüßt, Haran. Ich habe die beiden mitgebracht.“ Brann grüßt Haran mit einer Handbewegung. Dearan bleibt noch einen Moment vor der Hütte stehen und schaut sich um, dann betritt auch er die Behausung. Haran hat inzwischen das Essen fertig und Platz genug geschaffen. „Nun ja“, spricht er, mehr zu sich als zur Gruppe, „wir könnten sogar zu fünft hier Quartier beziehen, wenn immer drei unterwegs sind.“, und schmunzelt. Von irgendwelchen Zeichen seitens der Eingeborenen, die hier leben sollen, ist derzeit nichts zu sehen. „Gut, gut.“ Haran nickt. „Das Essen ist fertig und anschließend sollten wir uns für die Nacht zurecht machen.“

Dearan legt seine Ausrüstung in einer Ecke der Hütte ab und betrachtet interessiert das Mahl, was Haran in Zwischenzeit bereitet hat. Dieser serviert seinen Gefährten ein wahrlich köstliches Gericht, und alle scheinen es gut gebrauchen zu können. Brann macht es sich anschließend gesättigt in einer Ecke bequem, legt sich dann zurück, während Siles ihr Tierchen sanft in die Hand nimmt und es fragend anschaut: „Kannst Du uns helfen, die Bewohner dieser Hütte und Insel zu finden?“ Ein leises Quieken entfährt dem Tier, es scheint tatsächlich zuzustimmen. „Quieeek“, ertönt es von vielen Seiten. Die anderen

Tierchen quieken mit und springen auf den Boden, um zu sagen, dass sie gerne helfen werden.

„Siles, verdammt!“, murrte Brann, „Es beißt dir noch die Nase ab, wenn du weiter so neugierig fragst!“ Dabei muss er laut lachen, während Siles ihn völlig zu ignorieren scheint. Dearan verteilt seine restlichen Beeren an die Tierchen. Siles setzt das Fellbüschel wieder sanft auf ihre Schulter, füttert es noch etwas und isst dann selbst etwas von Harans Mahl. „Ich möchte mich für die erste Nachtwache melden“, spricht Brann und so werden die Wachtposten für diese Nacht verteilt und alle Gefährten machen es sich, so gut es nur geht, in der kleinen Hütte bequem. Der erste Tag auf der Insel geht zu Ende.