Salvon, Gwen und Antigone befinden sich auf der Suche nach dem Bösewicht MacMurdock in dem Dorf Anguston, da sie gehört haben, das in dieser Gegend angeblich mehrere Mädchen entführt worden seien, was eindeutig auf den Schwarzmagier hindeutet. Nachdem sie kurz vor dem Ort drei Orks in die Flucht geschlagen haben, werden sie dort wie Helden empfangen ...

Von wegen einen Tag frei! Noch bevor wir Antigone darum bitten konnten, auf Neuigkeiten zu achten, während Gwen und ich anderweitig beschäftigt sind, ist schon der erste Bauer mit Problemen auf uns zu gekommen.

Nicht einmal in Ruhe frühstücken konnten wir, aber was tut man nicht alles, um dem einfachen Volk zu helfen...

Gut, dass wir nicht schon nachts gestört wurden, das wäre wirklich gemein gewesen, da sie einfach himmlisch war. Nach wie vor kann ich kaum glauben, dass Gwen ausgerechnet mit mir zusammen ist (und es offenbar auch bleiben will), aber ich werde alles tun, damit sie ihre Wahl nicht bereut!

„Es spukt in deiner Scheune?“ fragt Gwen ungläubig und lenkt meine Aufmerksamkeit wieder auf den verängstigt wirkenden Bauern, dessen Hände nervös mit einem kleinen Lederbeutelchen spielen. Es klimpert leise in seinem Inneren, daher liegt der Verdacht nahe, dass es sich dabei um seinen Geldbeutel handelt. Gut zu wissen.

„Ja...es ist furchtbar! Nachts sind Lichter dort zu sehen! Es passieren wunderliche Dinge darin! Die Burschen weigern sich, meine Scheune zu betreten, da sie schon geisterhafte Erscheinungen gesehen haben wollen. Aber ich brauche den Platz doch für mein Heu und die Tiere! Was soll ich denn nun tun?“ er sieht uns mit derart verzweifelttem Blick an, dass uns einfach nichts anderes übrig bleibt, als zuzustimmen.

„Wir werden uns das mal ansehen, aber vorher kannst du uns vielleicht auch weiterhelfen-“ setzt Gwen an, wird aber augenblicklich vom erleichterten Bauern unterbrochen: „Die Bezahlung, natürlich! Hier, dies sind meine gesamten Ersparnisse! Nehmt sie, vielen Dank!“

Ich will gerade nach dem Beutel greifen, als Gwen mir zuvorkommt und sich die paar Gold-, Silber- und Kupferstücke auf die Handfläche schüttet.

Sie überlegt einen Moment und sucht sich dann eine kleine Kupfermünze heraus, die sie einsteckt, den Rest lässt sie zurück in den Lederbeutel fallen und schiebt ihn dem verdutzten Bauern hin. Antigone und ich gucken auch nicht schlecht, sagen allerdings nichts.

„Aber, ich...werdet ihr doch nicht...?“ stottert der Bauer verwirrt und blickt fragend in die Runde. „Natürlich werden wir dir helfen, ist schon gut so.“ erklärt meine Freundin ihm mit beschwörendem Blick, dann begreift er endlich.

„Ihr seid wahre Helden! Keine Frage, einem einfachen Kerl wie mir so großzügig zu helfen! Ich habe die Gerüchte mit den Orks gehört und bei Vana, sie sind wahr!“ freut er sich lautstark und schüttelt jedem von uns begeistert die Hände. Gwen ist wirklich brilliant – durch ihre großzügige Geste haben wir soeben einen Freund und Unterstützer in Anguston gewonnen, was uns in Zukunft durchaus noch zu Gute kommen könnte! Ich kann noch viel von ihr lernen.

„Eigentlich wollte ich vorhin auch nur fragen, ob du in letzter Zeit irgendetwas über Fälle von Entführungen gehört hast...deshalb sind wir nämlich hier.“ bemerkt Gwen schließlich, als er sich wieder etwas beruhigt hat.

„Was für Entführungen? Kuhdiebstahl? Ja, so etwas hatten wir vor einiger Zeit recht oft...“ beginnt unser neuer Freund hilfsbereit zu berichten. Gwen und Antigone hören aufmerksam zu, obwohl er nur von Kühen und Pferden redet. Offensichtlich sind wir bei ihm an der falschen Adresse, was Informationen angeht – aber der spukende Stall ist auf jeden Fall einen Besuch wert!

Nachdem der Bauer geendet hat und wir eingesehen haben, dass es keinen Sinn hat, ihm noch weitere Fragen in dieser Richtung zu stellen, machen wir uns geschlossen auf den Weg zur besagten Scheune. Die Dorfbewohner mustern uns neugierig, kleine Kinder fuchteln wild mit Holzschwertern herum und winken uns schüchtern zu, als wir an ihnen vorbeikommen.

Ich finde ihre Aufmerksamkeit wirklich erfrischend, aber auch verwirrend – was haben wir schon getan, um dieses Interesse zu rechtfertigen? Vielleicht ist es wegen der Orks, davon waren die schon gestern Abend so beeindruckt.

„Die beobachten uns alle. Habt ihr eine Ahnung, warum sie das tun?“ frage ich meine

Gefährtinnen leise, als mir ein weiterer Bauer auffällt, der gespannt von seiner Arbeit aufsieht, als wir an seinem Feld vorbeikommen.

„In einem so kleinen Dorf ist jeder Fremde eine Attraktion, die von allen bestaunt wird. Gewöhn dich lieber daran!“ erwidert Gwen unbeeindruckt und wirft Antigone einen missbilligenden Blick zu, die es sich nicht hat nehmen lassen, den wenigen gut aussehenden Männern kokett zuzuwinken.

Ich seufze und versuche, die Menschen zu ignorieren, die uns auf Schritt und Tritt beobachten – eigentlich stehe ich nicht so gerne im Mittelpunkt des Interesses. Wenigstens lenkt Antigone die Meisten von Gwen und mir ab, so hat ihr Verhalten immerhin einen Vorteil!

Endlich taucht vor uns die Scheune unseres „Auftraggebers“ auf. Sieht eigentlich ganz normal aus, ob sich die Bauern den Spuk nur eingebildet haben? Wenn wir Glück haben, sind wir hiermit schnell fertig und können endlich wieder in den Gasthof und unser Zimmer zurückkehren. Ob Gwen sich auch darüber freuen würde? Oder ist es ihr lieber, eingebilddete Geister zu jagen? Ich denke ich kenne die Antwort.

„Sal, kannst du die Scheune mal genauer unter die Lupe nehmen?“ fordert Gwen mich unvermittelt auf und reißt mich damit abrupt aus meinen Gedanken. „Was? Oh, verstehe – in Ordnung, tretet hinter mich.“

Die anderen stellen sich hinter mir auf, wodurch nun nur noch die große Scheune vor mir liegt. Wollen doch mal sehen, ob sich darin irgendeine Art von Leben aufhält! Ich konzentriere mich und kann tatsächlich Leben darin erkennen – relativ weit hinten zwar, aber definitiv noch innerhalb des Gebäudes.

„Da ist jemand drin, ob es ein Geist ist kann ich nicht sagen, da der Zauber nicht zwischen Menschen, intelligenten Tieren und Geistern unterscheidet.“ kläre ich meine Freunde auf und bemerke zufrieden, dass der Bauer und Antigone sehr beeindruckt zu sein scheinen. Was werden die erst gucken, wenn ich richtig loslege!

„Das war großartig – jetzt wissen wir wenigstens, das da was ist! Lasst uns nachsehen, ob es sich nur um den Streich eines Kindes oder einen echten Geist handelt!“ beschließt Gwen kurzerhand und macht sich daran, das Scheunentor zu öffnen. Antigone und ich – glücklich über ihr Lob – helfen ihr dabei, während unser neuer Verbündeter unentschlossen einige Schritte von der Scheune entfernt verharrt.

„Ihr schafft das – ganz bestimmt! Ich muss mich noch um...um die Tiere kümmern!“ ruft er uns zu, dreht sich um und lässt uns alleine vor seinem Eigentum zurück. Ist wohl auch besser so, er könnte uns ohnehin nicht helfen, wenn etwas passieren sollte.

Nachdem wir das Tor endlich soweit öffnen konnten, dass man ins Innere spähen kann, entzündet Gwen ihre Laterne, befestigt diese an ihrem Waffengurt und bedeutet uns, ihr nach drinnen zu folgen. Wie erwartet ist es stockdunkel, die einzigen Flecken Licht rühren von Gwens Laterne und dem geöffneten Scheunentor her.

Was sich im hinteren Bereich befindet, lässt sich nicht einmal erahnen, weshalb wir ein paar Schritte in die Scheune vordringen, um mehr herausfinden zu können. Ein lauter Knall lässt uns erschrocken zusammenfahren und zum Tor herumwirbeln – das nun geschlossen ist!

Mein Herz rast vor Schreck und auch Antigone sieht zutiefst beunruhigt aus – Gwen ist die Einzige, die einen noch einigermaßen gefassten Eindruck macht. Einfach beeindruckend, wie mutig meine Freundin ist!

„Das Tor hat sich von ganz alleine geschlossen! Das kann nur ein Geist gewesen sein...lasst uns fluchen...nein...flüchten!“ bittet Antigone mit ängstlicher Stimme und sieht uns flehentlich an.

„Jetzt hab dich mal nicht so, es gibt bestimmt eine gute Erklärung dafür, warum das Tor zugefallen ist!“ versetzt Gwen und untersucht das Tor, um beweisen zu können, dass kein Grund zur Panik besteht. Antigone und ich bleiben dabei in ihrer Nähe, nur für den Fall, dass es doch ein Geist war.

Zu unserer großen Erleichterung lässt sich das Tor noch ohne weiteres öffnen und auch sonst können wir nichts Unnatürliches daran entdecken. Das Licht, das nun wieder von draußen hereinfällt, trägt ebenfalls sehr dazu bei, dass mein Herz sich allmählich beruhigt und auch Antigone nicht mehr ganz so blass ist wie noch Sekunden zuvor.

„Wahrscheinlich war es nur ein kräftiger Luftzug. Ihr müsst euch also keine Sorgen machen.“ sagt Gwen bestimmt und wendet sich wieder dem hinteren Bereich zu. „Na wenn du das sagst.“ murmelt Antigone mürrisch – so leise, dass nur ich es hören kann. Mir entgeht auch nicht der sarkastische Unterton, allerdings beschließe ich, lieber nichts zu erwidern, hinterher bekommt

Gwen das noch mit und das Letzte, was wir jetzt gebrauchen können ist ein Streit!

Geschlossen dringen wir abermals tiefer in die Scheune vor, nur um erneut alarmiert herumzufahren, als hinter uns ein lauter Knall ertönt. Natürlich ist das Tor ein weiteres Mal zugefallen, jetzt können wir es nicht mehr auf ein natürliches Phänomen schieben – da hat jemand (oder etwas) nachgeholfen!

„Langsam nervt das aber ganz schön! Dann muss eben das Licht meiner Laterne ausreichen, da können wir jetzt nichts dran ändern.“ Gwen marschiert ungerührt weiter, sie hat wirklich starke Nerven. Ich selbst würde es zwar vorziehen, den Auftrag abzuberechnen, aber sie hat Recht – wir müssen uns der Sache stellen, sonst laufen wir unser Leben lang nur weg!

„Genau! Das wird schon klappen! Hey, was ist schon so ein blöder Geist – den machen wir fertig!“ verkünde ich, mehr um mir selbst Mut zu machen, als den anderen. Antigone mustert mich zweifelnd, Gwen jedoch quittiert meine Aussage mit einem anerkennenden Nicken.

„Wir schaffen das – du sagst es! Aber Geister sollte man trotzdem nicht unterschätzen, ich habe mal gehört, dass die ziemlich übel werden können.“ Gwen bemerkt nicht, dass diese Information Antigone und mich nicht ganz so kalt lässt wie sie.

Vorsichtig bahnen wir uns unseren Weg durch altes Heu und muffiges Stroh bis zum hinteren Teil der Scheune, stets darauf gefasst, auf irgendetwas zu stoßen. Doch das Licht der Laterne, die Gwen trägt, fällt lediglich auf eine alte Leiter, die nach oben in eine unbekannte Dunkelheit führt. Offensichtlich wollte der Bauer die Höhe seiner Scheune wenigstens hier hinten voll ausnutzen und hat daher eine erhöhte Ebene eingebaut – gar nicht mal so dumm die Idee!

Wir verharren unschlüssig und sehen abwechselnd nach oben und in die immer dichter werdende Düsternis unmittelbar vor uns. „Und wohin jetzt? Nach oben, oder weiter durch bis ganz zum Ende?“ frage ich schließlich, als mir die Stille zu viel wird.

„Wenn wir nach oben klettern, sind wir einem Angriff schutzlos ausgeliefert – weil wir erst die Leiter passieren müssen! Allerdings bleibt uns nichts anderes übrig, sollten wir hier unten nicht fündig werden.“ überlegt Gwen laut und zuckt hilflos mit den Schultern. „Also erstmal hier weiter suchen, dann nach oben, wenn wir nichts finden?“ „Ja, Sal. Was bleibt uns sonst schon übrig?“

Gesagt getan. Mit neuem Eifer suchen wir den kompletten unteren Bereich ab, ohne einen Hinweis auf Geister oder andere Wesen zu finden, die für den Spuk in der Scheune verantwortlich gemacht werden könnten. Als wir gerade aufgeben und uns der oberen Etage zuwenden wollen, zuckt Antigone plötzlich zusammen und starrt angespannt die Holzbalken über unseren Köpfen an. „Da...da war ein Geräusch...wie ein leises Atmen...oder Stöhnen. Ich will hier raus, das geht zu weit!“

„Das Geräusch kam von oben? Na dann ist ja wohl klar, wo sich unser Geist versteckt hält!“ stellt Gwen zufrieden fest wobei sie Antigones Angst keinerlei Beachtung schenkt. Ich spitze die Ohren, um auch hören zu können, was Antigone solche Angst gemacht hat, habe allerdings kein Glück, da meine Gefährtinnen ausgerechnet jetzt beginnen, darüber zu streiten wann Angst angebracht ist und wann nicht.

Ob es wohl ratsam wäre, die beiden einfach zu unterbrechen? Wer weiß, wie Frauen auf so etwas reagieren...besser ich lasse es sie austragen, wie lange kann das schon dauern?

„Ich bin nicht feige! Aber ein wenig Vorsicht ist doch wohl angebracht!“ empört sich Antigone soeben – ihre Angst vollkommen vergessend. „Nur wegen einem Geräusch? Das hast du dir wahrscheinlich sowieso nur eingebildet! Aber keine Sorge, ich verstehe schon, wenn du jetzt lieber gehen möchtest...Sal und ich kommen bestimmt auch so gut zurecht!“ „Ich lasse euch bestimmt nicht im Stich – es geht doch nur um...um die...das Gefühl, das etwas nicht stimmt! Das musst du doch auch haben!“ auf mich macht Antigone einen recht verzweifelten Eindruck – allerdings nicht wegen des Geräusches...

„Wir können uns nicht wegen solcher Kleinigkeiten Angst einflößen lassen! Nicht bei unserem Lebenswandel.“ Gwen hat schon irgendwie Recht, aber was ist dann mit den Orks? Sobald ich sage, dass die lächerlich schwach sind, erinnert sie mich daran, dass man die Biester nicht unterschätzen sollte. Widerspricht dieses Verhalten nicht dem, was sie Antigone klarzumachen versucht? Na, sie wird schon wissen, was sie tut – ich vertraue ihrem Urteil voll und ganz!

„Eben das ist doch ein guter Grund, vorsichtig zu sein und auf ein schlechtes Gefühl zu hören!“ entgegnet Antigone gereizt. Gwen sieht auch wütend aus, wenn das so weitergeht, legen die beiden gleich richtig los. Eigentlich sollte ich etwas unternehmen, aber die ganze Situation ist dermaßen lächerlich, dass ich einfach amüsiert daneben stehen und beobachten will, wer den

Streit wohl gewinnen wird. Hoffentlich bemerken die Beiden nicht, dass ich mich verzweifelt darum bemühe, nicht zu lachen – sie könnten ein derartiges Verhalten missverstehen.

Während ich begeistert den immer haarsträubender werdenden Vorwürfen meiner Gefährtinnen zu folgen versuche, dringt ein leises Kichern und das Geräusch von hastigen Schritten über uns an mein Ohr. Irritiert sehe ich nach oben und konzentriere mich – mal schauen, ob es da Leben gibt.

Tatsächlich, genau über uns befindet sich jemand oder etwas und läuft kichernd in kleinen Kreisen herum. Merkwürdig. Können Geister kichern und würde man ihre Schritte hören können? Machen Geister überhaupt Schritte? Ich dachte immer, dass die schweben.

„Ähm, Gwen...Antigone...da oben kichert jemand. Ich glaube nicht, dass es ein Geist ist, vielleicht sollten wir nachsehen...“ niemand achtet auf mich, die Zwei sind ganz auf ihren Streit konzentriert.

„Hört doch mal zu, da ist-“ „Sal, habe ich sie jemals beleidigt?“ „...Ähm was? Ich glaube nicht, aber-“ „Na bitte, da hast du es! Unglaublich, mir so etwas einfach so an den Kopf zu werfen!“ triumphierend dreht Gwen sich wieder Antigone zu, offensichtlich zufrieden mit meiner Antwort. Schön, wenn ich ihr helfen kann.

Was wollte ich noch gleich? Ach ja: „Hört mir mal zu!“ fahre ich die beiden Furien an und endlich gehört mir ihre Aufmerksamkeit. Ich kann es nicht leiden, laut zu werden, aber irgendwann reicht es einfach!

„Also, ihr habt es sicher nicht mitbekommen, aber da oben kichert jemand. Und Schritte kann ich auch hören. Ist bestimmt kein Geist – wollen wir mal nachsehen? Oder diskutiert ihr das erst noch aus?“ mein fragender Blick wandert von der Einen zur Anderen. Ich fühle mich dabei gar nicht wohl in meiner Haut, aber das war nötig und Gwen wird das sicher auch so sehen. Hoffentlich. Aber was, wenn sie sauer auf mich ist?

„Warum sagst du das erst jetzt? Ich gehe vor, ihr beiden folgt dann sofort, während ich die Aufmerksamkeit unseres Gegners auf mich lenke!“ entschlossen wendet sich Gwen der Leiter zu und beginnt mit dem Aufstieg. Antigone seufzt zwar, spart sich aber jeden weiteren Kommentar. Ich beeile mich, zu meiner Freundin aufzuschließen und nehme die Leiter als Zweiter in Angriff. Was uns wohl oben erwartet?

„Das Stroh hat Feuer gefangen!“ „Gwen, alles in Ordnung? Bist du verletzt?“ „Verfluchte Laterne! Das Mistding hält auch gar nichts aus!“

Gwen flucht laut, während sie verzweifelt versucht, die sich ausbreitenden Flammen mit der Decke aus ihrem Rucksack zu ersticken. Antigone springt kurz entschlossen nach unten, ich beeile mich, über die Leiter nach unten zu gelangen. Einen Sprung wie Antigones traue ich mir nicht wirklich zu – wahrscheinlich würde ich mitten in den Flammen landen und mir dabei noch ein Bein brechen, wenn ich es ihr nachzumachen versuchte!

Als ich den ersten Fuß auf den Scheunenboden setze, ist das Feuer bereits gelöscht. Gwens Decke ist zwar vollkommen ruiniert, aber dafür hat sie verhindert, dass eine Scheune komplett niederbrennt. Das hätte unserem Auftraggeber sicher nicht gefallen!

„Bist du verletzt? Der Sturz sah ziemlich schlimm aus...“ frage ich besorgt und versuche Gwen in der uns umgebenden Finsternis genauer zu betrachten. Echt blöd, dass unsere einzige Lichtquelle hier durch ihren Sturz zerstört wurde – jetzt müssen wir uns erst einmal zur Tür durchschlagen und dann meine Laterne entzünden.

Natürlich konnten wir auf der oberen Etage niemanden finden – allerdings gab es so mache Überraschung dort! Das Ganze hat damit angefangen, dass Gwen eine weiße Gestalt wegschweben gesehen hat. Sie wollte dem „Geist“ folgen, hatte aber kein Glück dabei und konnte ihn schon nach wenigen Sekunden nicht mehr sehen. Sobald wir dann alle oben angekommen waren, wurde alles gründlich untersucht, wodurch ich dann auf eine Vorrichtung gestoßen bin, durch die das Scheunentor geschlossen werden kann. Spätestens jetzt war jedem von uns klar, dass es sich beim vermeintlichen Geist lediglich um einen Streich handelt, den uns irgendein Kind aus Anguston spielt. Was für eine Zeitverschwendung!

Derart ernüchtert wollten wir uns dann den letzten Rest Würde bewahren und den Unhold wenigstens auf frischer Tat ertappen, konnten aber nicht mit einer so miesen Falle rechnen wie der, in die Gwen hineingelaufen ist! Auf dem Weg in den hinteren Bereich der Ebene, in dem es nur Gerümpel und Stroh zu geben schien, ist Gwen plötzlich durch ein sorgfältig getarntes Loch im Boden gestürzt und sehr unsanft unten gelandet – das hat die Laterne nicht ausgehalten und

ist zerbrochen, wobei sich das brennende Öl über das trockene Stroh verteilt hat.

Wir können von Glück sagen, dass wir das Feuer noch rechtzeitig löschen konnten! Leider stehen wir nun aber wieder genau da, wo wir angefangen haben. Gwen ist noch immer wütend und murmelt frustriert leise Flüche, während wir durch das Tor in den hellen Sonnenschein treten.

Das Licht blendet im ersten Moment, daher dauert es einige Sekunden, bis ich die Bauern und Kinder bemerke, die uns interessiert (in sicherem Abstand zur Scheune) beobachten. „Sieht so aus, als hätten wir ein wenig Aufmerksamkeit erregt.“ stellt Antigone trocken fest und schnappt sich meine Laterne um sie anzuzünden.

„Und nun? Ignorieren wir sie einfach?“ frage ich nervös und bemühe mich, unser Publikum nicht zu beachten. „Die schauen bloß, ist doch nichts Schlimmes dabei. Seht mal, da ist sogar unser neuer Freund. Jemand sollte ihn über den Stand der Dinge aufklären!“ Gwen sieht mich auffordernd an und deutet in Richtung der gaffenden Menge. Na super, das hat mir jetzt gerade noch gefehlt! Ich mache das wirklich nicht gerne, aber wenn Gwen sagt, dass ich es tun sollte... Widerstrebend gehe ich langsam auf die Leute zu, die meine Annäherung ebenso interessiert zur Kenntnis nehmen, wie alles andere das mit uns zu tun hat auch. Endlich gelange ich zum Bauern... wie war noch gleich sein Name? Verlegen senke ich den Blick, da ich ihn nicht direkt ansprechen kann, weil mir entfallen ist, wie der Mann heißt.

„Habt ihr die Geister schon vertrieben? Was war das für Rauch vorhin?“ rettet er mich aus dieser unangenehmen Situation, indem er mich zuerst anspricht.

„Nun ja... wir sind an dem Fall dran. Kann noch etwas dauern, aber wir vermuten dass es sich dabei nicht um Geister handelt sondern um-“ beginne ich meinen Bericht, werde aber sofort unterbrochen: „Es sind bestimmt Kobolde! Die können richtig gefährlich sein! Man hört die fiesesten Gerüchte über die kleinen Teufel! Stimmt es, dass die auch zaubern können?“

„...ähm, also... Kobolde können vielleicht, unter Umständen, zaubern. Möglicherweise, aber eigentlich bin ich kein Experte was-“ Wie kommt der denn jetzt auf Kobolde? Woher soll ich wissen, was an Gerüchten dran ist? Gut, dass der Mann keinerlei Manieren besitzt und mich erneut unterbricht, bevor mir noch etwas Unüberlegtes rausrutschen kann.

„Habt ihr gehört! Wenn ein Zauberer-“ „Magier!“ „-Magier das sagt, dann muss da was dran sein! Ich bewundere euren Mut, dass ihr diese Viecher nur zu dritt angreifen wollt! Wahre Helden, ich habe es gleich gesagt!“ verkündet mein Gegenüber lautstark und strahlt übers ganze Gesicht. „Ähm, ja... wir kümmern uns wie gesagt darum. Bald ist deine Scheune wieder koboldfrei. Wenn du mich jetzt entschuldigen würdest, ich muss zu den anderen zurück, damit wir weitermachen können...“ hastig bahne ich mir meinen Weg durch die Menge, um zu Gwen und Antigone zurück zu gelangen.

Das ist besser gelaufen als befürchtet – jetzt denken die doch tatsächlich, es würde sich bei unseren Gegnern um Kobolde handeln (was auch nicht weiter schlimm wäre). Sollen sie ruhig, derzeit gibt es schließlich keine eindeutigen Hinweise darauf, welcher Spezies der Witzbold angehört.

„Was hast du denen erzählt? Die gucken ja, als würden wir gleich gegen einen Drachen antreten!“ will Gwen wissen, sobald ich nah genug heran bin, um antworten zu können, ohne dass es jemand außer uns mitbekommt.

„Naja, die haben mich kaum ausreden lassen... irgendwie ist er dann auf Kobolde gekommen und dann kam eins zum anderen und alle meinten wir wären Helden... ich wollte sie in dem Glauben lassen, weil... das irgendwie nett klingt... Helden.“ versuche ich die Situation zu erklären, weiß aber gleichzeitig, dass es falsch war, diese Leute zu belügen.

Gwen allerdings lächelt belustigt und auch Antigone macht nicht den Eindruck, wütend über mein Verhalten zu sein. Glück gehabt, offenbar freuen sich meine Gefährtinnen ebenso darüber Helden genannt zu werden wie ich!

Mit neu erwachtem Eifer betreten wir die Scheune erneut und begeben uns zielstrebig zur Leiter. Jetzt wird derjenige, der hier den Geist mimt richtige Probleme bekommen – dafür sorgen wir schon!

Gwen verharrt kurz vor der Leiter und blickt nachdenklich nach oben. „Ich glaube, es gibt einen besseren Weg, an den Narren da oben ranzukommen – hört mal zu...“ sie senkt ihre Stimme zu einem verschwörerischen Flüstern und lotst uns ein Stückchen weg von der Ebene.

„Wir tun so, als würden wir die Scheune abbrennen! Damit treiben wir ihn ganz schnell nach draußen – in unsere Arme.“ „Aber wäre das nicht sehr gefährlich? Was, wenn wir das Feuer

nicht mehr unter Kontrolle bekommen?“ frage ich vorsichtig nach und sehe schon bildlich vor mir, wie das ganze Dorf „aus Versehen“ abfackelt.

„Ach quatsch, wir räumen einen Bereich der Scheune von allem brennbaren Material frei, sammeln dann Zweige und so was für das Feuer und stapeln das Ganze in der Mitte dieses Bereiches. So kann das Feuer gar nicht auf den Rest der Scheune übergreifen, aber der Rauch wird jedes Lebewesen an die frische Luft treiben!“

„Wenn wir es so machen, könnte es tatsächlich funktionieren, selbst wenn dein Plan auffliegt – atmen muss ja schließlich jeder!“ stimme ich begeistert zu, was ihr ein dankbares Lächeln entlockt. Gwens Plan ist narrensicher – auf diese Art wird das Feuer nicht außer Kontrolle geraten und wir sind fein raus!

Da auch Antigone einverstanden ist, machen wir uns daran, alles Nötige in die Wege zu leiten. Als unsere Finte vorbereitet ist, stellt Gwen sich mit einem brennenden Holzstück gut sichtbar in die Mitte der Scheune und ruft: „Das ist die letzte Warnung! Wenn du nicht sofort da oben raus kommst, brennen wir die komplette Scheune nieder! Uns reicht es jetzt nämlich! Gut, ich zähle bis drei, dann wird es hier schon sehr bald sehr warm! Eins...zwei...drei!“

Ich komme nicht umhin, den Mut unseres Gegenspielers zu bewundern – ich an seiner Stelle hätte mich spätestens jetzt zu erkennen gegeben. Wahrscheinlich handelt es sich bei demjenigen doch nicht um ein Kind aus dem Dorf, sondern etwas anderes.

Gwen schreitet mit dem brennenden Holz in den Bereich unter der Ebene, den wir dem Plan zufolge vorbereitet haben und wirft es mitten in die mit Lampenöl getränkten Zweige. Sofort lodert eine ansehnliche Flamme empor, die jedoch schön an Ort und Stelle bleibt – es funktioniert! Der Rauch, der nun folgt ist bald schon so dicht, dass man kaum noch seine eigenen Hände sehen kann, unser Zeichen, die Scheune zu verlassen.

Nachdem unsere Lungen vom Rauch befreit sind, wenden wir uns der qualmenden Scheune zu und warten darauf, dass dieser kleine Was-auch-immer endlich aufgibt. Dummerweise hat niemand daran gedacht, den Bauern zu informieren, der jetzt in heller Aufregung auf seine Scheune zu gerannt kommt. „Sie brennt! Sie brennt! Bringt Wasser, schnell! Meine Scheune brennt!“

Ich laufe ihm so schnell ich kann entgegen, um ihn zu beruhigen, während Gwen und Antigone weiterhin das Tor im Auge behalten.

„Ganz ruhig. Das ist nur ein Trick! Wir wollen die...Kobolde dazu bringen, herauszukommen. Die Scheune brennt nicht wirklich!“ kläre ich den verängstigten Mann schnell auf – hoffentlich kann man mich in der Scheune nicht hören!

„Ach! Ein Trick! Das ist aber schlau! Hey, bringt die Wassereimer wieder weg, es ist nur ein Trick!“ Na toll, also wer diesen brüllenden Idioten jetzt nicht gehört hat ist vermutlich taub! Ich unterdrücke den Impuls, mir mit der flachen Hand vor die Stirn zu schlagen und mache ihn nochmals darauf aufmerksam, dass es sich um einen Plan handelt, den der Feind *bisher* noch nicht kannte und der nur dann Erfolg hat, wenn er auch *in Zukunft* nicht weiß, dass es nur ein Trick ist.

Erstaunlicherweise versteht unser Auftraggeber nun endlich, worauf ich hinaus will und weist seine Leute (leise) an, die Eimer dazubehalten, aber nicht einzusetzen – um den Schein zu wahren (na wenn es dafür nicht schon zu spät ist...).

Gwen und Antigone warten schon ungeduldig darauf, dass ich wieder zu ihnen stoße, daher beeile ich mich, zu ihnen zu gelangen. „Dafür, dass er alles ausposaunt hat, kann ich nichts! Man sollte meinen, dass diese Bauern wenigstens ein wenig Bauernschläue besitzen!“

„Keine Sorge, Sal. Der Plan wird auch so funktionieren – du hast es doch selbst gesagt: atmen muss jeder!“ beruhigt mich Gwen und deutet auf den dichten Rauch, der noch immer aus allen Ritzen hervorquillt.

Sie hat Recht, daran habe ich gar nicht mehr gedacht. Selbst wenn unser Widersacher weiß, dass es nur ein Trick ist, so muss er trotzdem irgendwann die Scheune verlassen, um nicht zu ersticken. Und dann haben wir ihn!

Kriegen sie den „Geist“, oder „Kobold“ oder was auch immer tatsächlich aus der Scheune heraus? Oder erwartet sie etwas ganz anderes?

Noch eine persönliche Anmerkung: Antigone hatte keinesfalls Angst, sie war nur ... vorsichtig.