

Nur eine Wette

Andreas Thiel

Ein würziger Duft von Tabakrauch erfüllte die Luft. Der fahle Dunst waberte in dem spärlich beleuchteten Schankraum umher wie ein gespenstischer Nebel. Grobschlächtige Gestalten tauchten darin auf und verschwanden schwankend im Halbdunkel irgendeiner Ecke. Das Gemurmel von unzähligen Stimmen vermischte sich zu einem undurchdringlich lauten, allgegenwärtigen Schwall aus Worten, der es unmöglich machte, einem einzelnen Gespräch zu folgen. Der *rote Hahn* wurde seinem Ruf als verruchte Spelunke mehr als gerecht.

Die Sonne war bereits untergegangen und die Königsstadt Weikal war eingetaucht in den kalten Lichtschein eines wolkenlosen Sternenhimmels. Sesania war zeitig vor dem Treffen mit ihrem potentiellen Auftraggeber erschienen. Sie hatte es sich zur Angewohnheit gemacht, den Ort für ihre Treffen im Vorfeld zu inspizieren, um vor etwaigen Überraschungen möglichst gefeit zu sein. Den Mann, der sie für ihre Dienste anheuern wollte, kannte sie nicht. Sie wusste nur, dass er einen kupfernen Ring mit einem geschliffenen Amethyst tragen würde, das Zeichen eines Lehrlings der magischen Künste.

Während Sesania die Männer im Schankraum des *roten Hahns* studierte, bemerkte sie eine seltsame Gruppe an einem der hinteren Tische. Zufällig wurde sie Zeuge wie ein Beutel aus schwarzem Leder über den Tisch geschoben wurde. Ein kleines violettes Licht blitzte kaum merklich auf, als einer der Gäste danach griff. Der Beutel verschwand in dessen weiten Gewändern und kurz darauf schob er ein mit Münzen prall gefülltes Stoffsäckchen im Gegenzug in die Mitte des Tisches. Ein großer, bärtiger Mann in schwerer Rüstung nahm die Bezahlung entgegen. Ein kurzes Nicken und die Söldner standen auf, um die Schenke zu verlassen.

Sesantias Neugier war geweckt. Bis zu ihrer Verabredung blieb genügend Zeit. Ihr Kunde hatte wohl gerade ein anderes Geschäft erfolgreich abgeschlossen. Mit einem Grinsen auf ihrem hübschen, jugendlichen Antlitz zog sie sich die Kapuze ihres Umhangs über ihre rote Locken bis tief ins Gesicht. Unauffällig näherte sie sich dem Tisch.

Als sie nahe genug heran gekommen war, stolperte sie ungeschickt und fing sich wieder, indem sie sich an den Lehrling und dessen Stuhl klammerte. Bevor der Mann realisierte was geschehen war, murmelte sie eine Entschuldigung und verschwand im allgegenwärtigen Trubel.

Als es an der Zeit war, kehrte Sesania zurück. Sie näherte sich zielstrebig dem Tisch. Ihren Umhang hatte sie locker über den gebeugten linken Arm gelegt. Unschuldig lächelnd trat sie an den Mann heran und streckte ihm erwartungsvoll ihre rechte Hand zur Begrüßung entgegen. Ihr Gegenüber stand höflicherweise auf und erwiderte den Handschlag. Sesania blickte in Augen, die eine große Erfahrung widerspiegelten, während sie die Hand des Unbekannten etwas länger festhielt als üblich. Die kundigen Augen passten so ganz und gar nicht zu der restlichen Erscheinung. Der Fremde war sicherlich nicht viel älter als sie selbst. Er hatte schwarzes, volles Haar und die Kleidung, die er trug, war offensichtlich die eines Lehrlings. Trotzdem beschlich Sesania ein Gefühl des Unbehagens. Sie traute nicht dem, was sie erblickte.

„Schön, Euch zu treffen. Ihr seid also die Beste Eures Faches!“ Der Mann musterte Sesania mit unverhohlener Neugier. Sesanias Ruf als verlässliche Söldnerin für ungewöhnliche Aufgaben eilte ihr weit voraus. „Bitte setzt Euch doch. Mein Name ist Balthasar Zuck, Adept des ersten magischen Zirkels zu Weikal, im Dienst des Großmeisters Friedrich von Jarif, Herrn des Zauberturms zur Königsstadt Weikal. Mit wem habe ich das Vergnügen?“

„Du kannst mich Sesania nennen. Was ist der Grund unseres Treffens?“ Sie hasste es, wenn viele Worte gemacht wurden.

Kaum merklich verdüsterte sich Balthasars Mine bei der vertrauten Anrede. Doch er ging schweigend darüber hinweg. Der Vertraute des Meisters lehnte sich langsam auf seinem Stuhl zurück, kreuzte die Beine und legte betont lässig seine Hände auf den Bauch. „Es geht um eine Wette!“ Der Magier machte eine kurze Kunstpause. „Eine Wette zwischen meinem Meister und mir. Meister Jarif behauptet, dass niemand jemals etwas aus seinem Turm entwenden könnte, was ihm zur Obhut gegeben wurde. Wahrscheinlich habt Ihr das auch bereits gehört. Ich bin da anderer Ansicht. Aber er glaubt mir nicht. Ich bin mir sicher, dass eine so berühmte und geübte Diebin, wie Ihr es seid, durchaus in der Lage wäre, seine Sicherheitsmaßnahmen zu überwinden. Was denkt Ihr?“

Sesania blickte den Mann ernst an. Unterschiedliche Gedanken gingen ihr durch den Kopf. Es dauerte eine Weile, bis sie verschmitzt antwortete. „Nichts ist vor mir sicher, wenn ich zur richtigen Zeit am richtigen Ort bin. Was erwartest du von mir? Den Turm deines Meisters kenne ich nicht. Du musst mir schon ein wenig mehr über diesen Auftrag erzählen.“

„Was den Turm betrifft, darüber darf ich Euch keine Auskunft erteilen, das müsst Ihr schon selbst herausfinden. Als Meisterdiebin ist das doch kein Problem für Euch, oder?“ Die Worte klangen fast ironisch.

Sesania zuckte gelassen mit den Schultern.

Dann fuhr der Lehrling fort. „Was Ihr entwenden sollt, trage ich zurzeit noch bei mir. Ihr dürft jedoch nicht erfahren, um was es sich genau handelt.“ Balthasar Zuck kramte in seinen Taschen. Plötzlich wurde er hektisch, tastete wild umher, um schließlich erleichtert aufzuatmen, als seine Finger endlich entdeckten, was sie suchten. Langsam hob er einen schwarzen Lederbeutel vor sich in die Luft. „Dieses wertvolle Artefakt wurde mir heute übergeben. Mein Meister soll es in seinem Turm verwahren. Es wird im obersten Raum des Turmes aufbewahrt werden. Mehr braucht Ihr nicht darüber zu wissen! Jedenfalls solltet Ihr Euch das Aussehen dieses Beutels gut einprägen. Wenn Ihr mir diesen morgen zur selben Zeit samt Inhalt wieder hier abliefern, werde ich Euch reich entlohnen.“ Bei diesen Worten öffnete der Lehrling den Beutel einen kleinen Spalt.

Bevor sich Balthasar des Inhalts vergewissern konnte, beugte sich die Diebin voller Neugier weit über den Tisch, um einen besseren Blick zu erhaschen. „Kann ich sehen, was da drin ist?“

Hastig zog Balthasar den Beutel zu und hielt ihn fest in seinen Händen umklammert. Wütend fuhr er die Diebin an. „Lasst das! Ich habe Euch gesagt, dass Ihr den Inhalt nicht sehen dürft!“

Ein freches Grinsen machte sich auf Sesanias Gesicht breit. „Und wie willst du mir das verbieten? Wenn ich den Beutel erst einmal gestohlen habe, dann ...“

Die Provokation blieb bei Balthasar nicht ohne Wirkung. „Ich werde dafür sorgen, dass Ihr keine Dummheiten macht.“ Sein Blick wanderte zu dem Gegenstand in seiner Hand. Der Magier begann leise zu murmeln. Die Luft flimmerte voll magischer Energie. Dann verwandelte sich der Lederbeutel vor Sesanias Augen zu grauem Stein. „Das dürfte

dieses Problem für Euch lösen. Also was ist nun? Nehmt Ihr den Auftrag an?“

Enttäuscht ließ sich Sesania zurück auf ihren Stuhl fallen. „Noch haben wir uns nicht über die Bedingungen und die Bezahlung geeinigt.“

„Wie gesagt! Ihr bringt mir den Beutel morgen zur gleichen Zeit hierher. Wenn Euch das gelingt, bekommt Ihr zehn Silberstücke als Bezahlung. Solltet Ihr jedoch versagen, dann bekommt Ihr nichts!“

„Gilt das auch, wenn ich dir nur den Inhalt ohne Beutel bringe?“ Die kleine Stichelei musste sein. Balthasar Zuck war Sesania unsympathisch und sie wollte ihn ärgern.

„Der Beutel ist wertlos und an den Inhalt kommt Ihr nicht mehr heran. Seid ihr nun die Meisterdiebin, von der alle reden oder nicht?“

„Die Bezahlung ist zwar spärlich, aber ich nehme den Auftrag gerne an. Allein schon, um dir und deinem Meister zu beweisen, zu was ich in der Lage bin. Verabschiede dich schon mal von deinen Silberstücken. Wir sehen uns morgen und vergiss nicht meinen Sold!“ Mit einem frechen Augenzwinkern stand Sesania auf und ließ den Mann allein am Tisch zurück.

Es war ein kühler, trister Morgen. Dichte, graue Regenwolken zogen über den Himmel und die anbrechende Morgendämmerung konnte nur schwer die Nacht verdrängen. Einsam stand eine in dunkle Kleidung gewandete Gestalt vor der hohen Mauer, hinter der sich das Anwesen des Magiers befand. Es bestand aus einem ausgedehnten Park, in dessen Mitte sich der berühmte Zauberturm von Weikal unheilverkündend in schwindelnde Höhen schraubte.

In Windeseile kletterte Sesania auf die Mauer. Von hier hatte sie einen hervorragenden Blick über die gepflegte Anlage. Bis zu den ersten Gebäuden musste sie nur ein kurzes Stück mit Büschen und Bäumen bewachsenes Land überbrücken. Schnell formte sich ein Plan, welchen Weg sie nehmen musste, um ungesehen bis an den Turm zu kommen. Lautlos landete die Söldnerin auf dem grasbewachsenen Boden. Mit gebückter Haltung und schnellen Schritten überbrückte die Diebin die ersten Meter bis zu einer kleinen Gruppe von Lavendelbüschen.

Ein leises Rascheln ertönte plötzlich aus dem Halbdunkel hinter ihr. In nur kurzer Entfernung entdeckte die Frau das drohende Leuchten großer Katzenaugen. Sie wurde beobachtet.

Das Raubtier lauerte auf die nächste Bewegung seiner Beute. Schattenhaft zeichnete sich der Umriss des geschmeidigen Jägers gegen den

langsam heller werdenden Hintergrund ab. Für einen kurzen Augenblick war Sesania vor Schreck erstarrt. Fieberhaft suchte sie nach einem Ausweg.

Sesania sprintete los. Darauf hatte die Großkatze gewartet. Der Leopard hetzte seinem Opfer hinterher. Mit jedem Schritt kam das Raubtier bedrohlich näher. Immer wieder schlug die junge Frau auf ihrer Flucht Büsche und tiefhängende Äste aus dem Weg. Für einen kurzen Moment wollte sich Sesania einem Kampf stellen. Doch dann tauchte vor ihr ein etwa sechs Meter hohes Gebäude auf. Schnell löste die Fliehende das Kletterseil mit dem Wurfanker von ihrer Seite. Mit einem weiten Schwung flog das Seil durch die Luft. Der Wurfanker fand sein Ziel und verhakte sich an einem Vorsprung. Im selben Moment begann Sesania bereits zu klettern. Jede Sekunde erwartete sie, dass sich die scharfen Klauen des Untiers in ihre Beine schlagen würden. Doch es geschah nichts. Vorsichtig riskierte die Söldnerin einen Blick nach unten. Der Leopard war spurlos verschwunden, wie ein Geist in der Nacht.

Die Diebin atmete tief durch, rollte das Seil zusammen und verstaute es wieder sicher an ihrer Seite. Das Gebäude, das sie erklommen hatte, war eines der Nebengebäude, die sich um den Turm herum anordneten. Geschickt balancierte sie entlang einer schmalen Kante bis zum Ende des Daches. Zwischen ihr und ihrem Ziel waren es nur noch wenige Meter. Jetzt konnte sie die Beschaffenheit des Turmes näher betrachten. Sesania schätzte dessen Durchmesser auf fast 20 Meter. Es war ein gewaltiges Bauwerk. Die Steine der Außenwand waren glatt. Es gab im unteren Bereich keine Vorsprünge oder Öffnungen, an denen man hätte hochklettern können. In etwa zehn Metern Höhe konnte die Frau schmale Fensteröffnungen erkennen. Wahrscheinlich waren die Öffnungen jedoch zu eng, um in das Innere zu kommen. Ihr Blick wanderte weiter nach oben, bis sie die Kanten eines kleinen Balkons entdeckte. Endlich hatte sie den Zugang gefunden, den sie gesucht hatte.

Gerade als die Diebin von dem Dach heruntersteigen wollte, hörte sie eine entfernte Unterhaltung. Flach auf das Dach gepresst beobachtete Sesania, wie zwei Frauen unter ihr vorbeigingen. Die Dienerschaft des Magiers hatte mit den morgendlichen Aufgaben begonnen. Jetzt musste sich Sesania beeilen. Jede Minute konnte sie entdeckt werden. Erneut blickte sie zu dem Turm. Sie schätzte den Winkel und die Entfernung

zu dem am nächstgelegenen Fensterspalt. Dann erhellte sich ihre Miene und sie grinste.

Wenig später hangelte sich Sesania an ihrem Seil entlang. Ungesehen erreichte sie den schmalen Fenstersims. Wie vermutet war die Öffnung zu klein, um in den Turm zu klettern. Jedoch bot ihr die Stelle genug Halt, um die nächste Kletteretappe zu beginnen. Sie löste das Seil von seinem jetzigen Halt und umwickelte den Wurfanker zur Sicherheit mit einem Tuch, damit er bei seinem Aufprall auf dem steinernen Balkon möglichst keine Geräusche verursachte. Ein gezielter Wurf in Richtung des Vorsprungs und der Haken war sicher verkeilt. Ohne große Schwierigkeiten kletterte Sesania nach oben und zog sich leise über die Brüstung. Sofort ging sie in die Hocke, holte schnell das Seil ein und beobachtete aufmerksam die Umgebung. Es blieb alles ruhig.

Der Anbau gehörte zu einer Art Experimentierzimmer, das die komplette Etage des Turmes einnahm. In der Mitte war eine Wendeltreppe, die nach oben und unten führte. Niemand war in dem Raum zu sehen und es waren auch keinerlei Geräusche zu vernehmen. Die Diebin atmete erleichtert auf. Überall standen Regale mit Tiegeln, Einmachgläsern und allerlei seltsamer Behältnisse. Mehrere große Tische waren an der äußeren Wand postiert. Darauf befanden sich komplizierte Aufbauten mit gläsernen Kolben und Destillen, in denen Flüssigkeiten unterschiedlichster Farbe schimmerten. Jeder Alchemist wäre sicherlich vor Verzückung ins Träumen geraten, doch die Frau interessierte diese Art von Schätzen wenig.

Das einfache Schloss, mit dem die Balkontür gesichert war, hatte Sesania geschwind mit wenigen geschickten Fingerkniffen überwunden. Sie hielt sich nicht lange in dem Raum auf. Schnell lief sie quer durch das Zimmer zu den sich aufwärts windenden Stufen und folgte ihnen tiefer in das unbekannte Reich des Meistermagiers des Zauberturms zu Weikal. Nach wenigen Metern wurde Sesania von völliger Dunkelheit eingehüllt. Kein Lichtspalt und keine Fackel erleuchteten die innenliegende Wendeltreppe. Wie eine Spirale in einer steinernen Röhre wanden sich die Stufen schier endlos nach oben. Sesania musste sich im Dunkel vorsichtig an der Wand entlang tasten. In regelmäßigen Abständen erreichte sie einen breiten Absatz inmitten der unzähligen Tritte. Ab und zu erschien eine Tür, die zu einem weiteren Zimmer des Turmes führte. Meist war ein schwacher Lichtschein dahinter zu erkennen und erweckte in ihr die Neugier das Geheimnis, das sich dahinter

verborg, zu erkunden. Doch damit durfte sich die Diebin nicht aufhalten, nicht dieses Mal! Sie wusste, dass sie ganz nach oben musste, um ihre geheimnisvolle Beute zu erlangen.

Nach einer Weile veränderten sich die Lichtverhältnisse. Öllampen erhellten den Weg. Längst hatte Sesania aufgehört, die Schritte zu zählen, als die Treppe unvermittelt an einer schweren Eichentür endete. Erleichterung machte sich bei der Frau breit. Sie hatte ohne größere Schwierigkeiten das oberste Stockwerk erreicht. Sorgsam nahm sie sich die Zeit, um an der Tür zu lauschen und nach möglichen Fallen zu suchen. Nichts war zu entdecken. Gut, der Lehrling hatte dem Meister wohl nichts verraten. Trotzdem war weiterhin äußerste Vorsicht geboten. Das schwere Schloss an der Tür war verzwickt. Es war keine gewöhnliche Verriegelung, die den Raum absicherte. Dank ihrer Erfahrung und dem guten Diebeswerkzeug, das sie besaß, gelang es Sesania nach einiger Zeit den Mechanismus zu überwinden.

Die Tür öffnete sich und gab den Blick auf das dahinterliegende Zimmer frei. Wie bereits das Labor zuvor nahm auch dieser Raum die ganze Fläche des Turmes ein. Der Boden und die Decke bestanden aus einer schweren Holzkonstruktion. Kleine Fenster erlaubten dem Tageslicht einzudringen. Im Wesentlichen war der Raum schlicht und leer bis auf ein paar Truhen, die ohne ein erkennbares Ordnungsprinzip quer im Zimmer verteilt waren, und einem Tisch, auf dem jede Menge Münzen verstreut lagen. Das Ganze ähnelte einem Lagerraum oder sogar eher einer Schatzkammer.

Es war jedoch ganz und gar nicht das, was die Söldnerin vermutet hatte hier vorzufinden. Von einem Magier hätte sie mehr erwartet. Vorsichtig machte sie einen Schritt über die Türschwelle. Doch statt dass ihr Fuß leise auf dem Boden aufsetzte, fand er keinen Widerstand. Sesania verlor das Gleichgewicht und fiel mit rudernden Armen geradewegs nach unten. Vor ihren Augen flimmerte der Raum und gaukelte ihr seltsame Bilder vor. Geistesgegenwärtig drehte sie sich im Fallen und ihre Hände suchten nach einem Halt an der Türschwelle, durch die sie gekommen war. Endlich fand sie eine Kante. Was ihre Augen sahen, hatte nichts mit dem gemein, was ihr Körper spürte. Sie hing über einem Abgrund, von dem sie nicht wusste, wo er herkam oder wie tief er war. Alles war so plötzlich geschehen. Langsam schloss sie die Augen und zwang sich zur Ruhe, während ihr einziger Halt ihre sich an einer Kante festkralenden Finger war.

Endlich wagte Sesania einen erneuten Blick. Der Lagerraum war verschwunden. Stattdessen sah sie einen engen, tiefen Schacht, der nach etwa fünfzehn Metern in einer Ansammlung aus eisernen Spitzen endete. Zum Glück war Sesania gut trainiert und schaffte es ohne Probleme sich über die Kante zurück auf den rettenden Boden zu ziehen. Der Schreck saß noch tief und die Frau musste einige Augenblicke verschnaufen. Sie schaute immer wieder zu dem Raum hinüber, der nun wieder erschienen war. „Eine verdammte Illusion!“

Sesania war wütend und machte fluchend ihrem Ärger Luft. „Das ist eine verdammte Illusion, dieser Mistkerl!“

Die Warnung konnte deutlicher nicht sein. Sie hatte es mit einem Meister der Illusionsmagie zu tun. Der Rückschlag war für Sesania der größte Ansporn weiterzumachen. Jetzt wollte sie erst recht beweisen, dass sie den Herrn des Zauberturms bezwingen konnte. Plötzlich hörte sie Schritte auf den Stufen unter ihr. Sie kamen näher. Fieberhaft überlegte die Söldnerin, was sie tun konnte. Das einzige Versteck war der Schacht vor ihr. Langsam schob sie den Kopf durch die Tür. Die Illusion verschwand und Sesania erblickte erneut die heimtückische Falle. Um nach oben sehen zu können, musste sie sich regelrecht den Kopf verrenken. Sie schätzte, dass die Decke etwa zwei Meter entfernt war. Die Schritte wurden lauter. Mit einer Hand vergewisserte sich Sesania, dass die Steine tatsächlich da waren. Das Mauerwerk war so grob zusammengesetzt, dass ein geschickter Kletterer genug Halt fand, um sich an den leichten Vorsprüngen und Mauerfugen in die Höhe zu ziehen.

Gerade noch rechtzeitig verschwand Sesania in dem Durchgang und kletterte den Schacht nach oben. Kurz darauf erschien ein schwarzhäariger Kopf in der Türöffnung und spähte den Schacht herab. Er blickte sich ein wenig um, schaute jedoch nicht zu ihr hoch. Mit einem unverständlichen Brummeln auf den Lippen verschwand der Kopf und zögerlich entfernten sich seine Schritte.

Schnell fasste Sesania den Entschluss dem Unbekannten zu folgen. Hier war offensichtlich eine Sackgasse. Ihren Schwung geschickt ausnutzend landete die Diebin auf dem Türabsatz. Der Mann war bereits außer Sicht, aber seine Schritte konnte man noch deutlich hören. Schnell aber leise hechtete Sesania dem Fremden hinterher. Er war schnell eingeholt und die Verfolgerin achtete darauf, dass sie stets eine halbe Biegung Abstand zu ihm hielt.

Kurz darauf blieb der Mann auf einem Treppenabsatz stehen. Er drehte sich kurz in Richtung der Wand, dann schaute er die Treppe hinauf und wieder herab. Sesania duckte sich hinter die Biegung. Als sie wieder nachzusehen wagte, war der Mann verschwunden. Sesania beeilte sich, zu dem Absatz zu gelangen. Der Fremde musste entweder durch die Steine geschlüpft sein oder es gab hier einen geheimen Durchgang. Dessen war sich die Diebin sicher. Da sie wusste, wonach sie suchen musste, dauerte es nicht lange, bis sie einen versteckten Hebel gefunden hatte. Als sie diesen betätigte, schwang lautlos ein Stück Mauer zur Seite und gab einen hell erleuchteten Durchgang frei. Ohne lange zu zögern, schlüpfte die Söldnerin hindurch.

Sie hatte die privaten Gemächer des Meisters entdeckt.

Das Zimmer, in dem sie sich wiederfand, war ein prächtig eingerichteter, ringförmiger Speisesaal mit mehreren gedeckten Tafeln und mit weißem Stoff behangenen Anrichten. Hohe Fenster säumten die Wände und das strahlende Licht des neuen Tages erhellte die Umgebung. Eine zweite Wendeltreppe hatte hier ihren Ursprung. Sie lief konzentrisch zu der inneren Treppenspirale an der Wand nach oben. Von oben war eine Unterhaltung zu hören. „Du nichtsnutziger Kerl! Aufpassen solltest du! Wahrscheinlich ist sie in den Schacht gefallen und du hast es nicht mitbekommen. Wozu habe ich dich überhaupt beschworen? Los komm her, wir sehen uns das genauer an.“

Schritte waren von oben zu hören, dazu mischte sich ein seltsames Geräusch, wie von Krallen, die über Holzbalken kratzten. Sesania versteckte sich unter einer der Anrichten. Sie wartete, bis die Schritte verklungen waren. Das gab ihr Zeit, sich über das Gehörte Gedanken zu machen. Allem Anschein nach war ihr Vorhaben dem Meister des Turmes bekannt. Warum sonst hatte er von einer weiblichen Person gesprochen, die in die Falle getappt war. Hatte Balthasar sie verraten? Egal! Auftrag war Auftrag und sie würde dies bis zum bitteren Ende durchstehen.

Darauf gefasst, jeden Moment jemandem zu begegnen, schlich Sesania durch den Raum bis zu der Wendeltreppe und stieg weiter nach oben. Sie passierte das Schlafzimmer und Studierzimmer des Meisters und gelangte endlich zu einer Luke, die zur Spitze des Turmes führte. Weite offene Bögen, die auf prächtigen Säulen ruhten, trugen ein imposantes Kuppeldach, das mit seltsamen Runen und Zeichen übersät war. Ein großer Kupferquader thronte im Zentrum des Runds. Der Boden war

mit farbigen Marmorplatten ausgelegt. Die unterschiedlich großen, rautenförmigen Steine waren zu einem Mosaik zusammengesetzt und bildeten ein Muster, dessen Bedeutung Sesania völlig fremd war. Der Ort flößte Ehrfurcht ein und man glaubte die Magie förmlich in der Luft knistern zu hören. Auf dem Kupferquader erblickte die Diebin endlich ihre Beute. Sie hatte es fast geschafft, brauchte nur noch zuzugreifen und davonzurennen.

Plötzlich zögerte die Frau. Misstrauen flammte auf. Jemand wusste von ihrem Vorhaben! Über den Weg, den sie gekommen war, war eine schnelle Flucht undenkbar. Sesania blickte über die Brüstung hinab in die gähnende Tiefe. Es waren mindestens fünfzig schwindelerregende Meter bis zum Boden. Ihr Seil war zu kurz, ein Sprung war undenkbar. Sie umrundete die äußere Kante und suchte nach einem Ausweg. Dann erhellte sich ihr Gesicht, als sie den kleinen Balkon erblickte, der auf fast halber Höhe aus dem Gebäude ragte.

„Perfekt!“ Direkt unter ihr befand sich ein Fenster. Ohne lange nachzudenken setzte Sesania ihren Plan um. Sie befestigte ihr Seil an einer der Säulen und ließ das andere Ende genau über dem Fenster und dem Balkon ab. Irgendein Alarm würde sich sicherlich nicht vermeiden lassen, sobald sie die Beute an sich nahm. Sie überlegte kurz, sollte es jemandem gelingen, schnell genug hier hochzukommen, dann durfte er nicht an das Seil herankommen. Vorsichtig nahm die Söldnerin die Treppe nach unten, vergewisserte sich, dass niemand anwesend war und ging zu dem Fenster. Geschickt angelte sie sich das Seil und band es mit einem speziellen Knoten an einen festen Gegenhalt. Sorgfältig prüfte sie ihre Arbeit, zog an beiden Seilenden und nickte schließlich zufrieden.

Mit schnellen Schritten fand sie den Weg zurück zur Spitze des Turms. Die Söldnerin eilte zu der Stelle, an der sie das Seil befestigt hatte, machte es dort los und knotete es routiniert um ihren Körper. Erneut überprüfte sie den Gegenhalt, schaute skeptisch in die Tiefe und wand sich schließlich schulterzuckend ihrer eigentlichen Aufgabe zu. Da lag der versteinerte Beutel mitten auf dem kupfernen Quader. Wie eine Katze schlich Sesania um ihre Beute und betrachtete den würfelförmigen Block von allen Seiten. Aufmerksam untersuchten ihre Augen das Kuppeldach und den Boden. Doch es war nichts Auffälliges zu finden. Sesanias Sinn für Gefahren rebellierte. Bestimmt gab es etwas, das den

Gegenstand vor dem Zugriff eines Diebes schützte. Auf keinen Fall würde sie den Gegenstand direkt ergreifen.

Plötzlich hörte sie wieder die bekannte Stimme von unten. Die Söldnerin durfte keine Zeit mehr verlieren. Schnell fasste sie einen Entschluss. Sie zog ihren Kapuzenumhang aus. Dann ging sie so nahe an den Metallquader heran, wie sie es gerade noch wagte und warf den Umhang davor auf den Boden, sodass sie ihn leicht wieder greifen konnte. Mit gezogenem Schwert fuchtelte sie über dem Block in der Luft herum. Alles blieb ruhig. Schritte ertönten aus dem Raum unter ihr. Einmal tief Luft holen, dann führte sie ihr Schwert seitlich an den Beutel heran, um ihn mit einem gezielten Stups auf den Umhang zu stoßen.

Als das Schwert den Beutel berührte, brach ohne Vorwarnung ein Inferno aus. Ein gewaltiger, magischer Blitz löste sich aus dem Kuppeldach und schoss mit voller Wucht in den Kupferblock, zermalmte den steinernen Beutel zu Staub und fuhr entlang des Schwertes in die Diebin. Sesania wurde mehrere Meter zurückgeschleudert und krachte mit dem Rücken in die Brüstung. Dort blieb sie regungslos liegen und grauer Qualm stieg von ihr auf.

Der Klang hastiger Schritte war aus Richtung des Aufgangs zu vernehmen. Eine laute, erboste Stimme brüllte voller Zorn. „Wie konnte das passieren? Sie hätte niemals soweit kommen dürfen, ohne dass ich es erlaube. Wieso hast du sie nicht bemerkt?“ Die Schritte stoppten. Erleichterung klang nun in der Tonlage des Unbekannten mit. „Scheinbar ist alles gut gegangen. Mein Plan hat funktioniert! Dieses dumme Ding hat uns einen großen Gefallen getan. Das Amulett ist zerstört, die Diebin ist tot und ich kann mit Recht sagen, dass wir alles getan haben, um den Talisman zu schützen. Los, schaff ihre Leiche auf die Straße als Warnung für alle anderen Strauchdiebe. Ich setze derweil ein Schreiben an die Gilde der Magier auf, dass das Schutzartefakt durch einen unglücklichen Umstand vernichtet wurde.“

Ein schmerzverzerrtes Stöhnen kam über Sesanias Lippen. Als sie ihre Augen öffnete, erblickte sie Balthasar Zuck und eine kleine, dämonische Gestalt am Aufgang der Treppe. Die Anweisungen des Magiers hatte Sesania genau gehört, jedoch war sie noch zu benommen gewesen, um darauf zu reagieren. Langsam kamen ihre Lebensgeister zurück. „Du hinterlistiger Mistkerl!“

„Erstaunlich, sie lebt noch!“ Eine nüchterne Feststellung, mehr war es nicht, was Balthasar von sich gab. „Ich muss den Sicherheitszauber wohl noch verstärken.“

„Du hast mich an deinen Meister verraten. Dafür werde ich dich eines Tages büßen lassen.“ Wut und Hass klangen aus Sesanias Stimme.

„Dazu wird es nicht kommen! Kein ungebetener Gast kommt in meinen Turm und verlässt ihn wieder lebend. Ihr habt mir ohne Zweifel einen großen Gefallen getan, aber sterben müsst ihr trotzdem!“

„Dein Turm? Du bist nicht Balthasar Zuck! Du bist Meister Friedrich von Jarif selbst.“ Die Erkenntnis traf Sesania wie eine Ohrfeige. Sobald sie die Wahrheit ausgesprochen hatte, zerfloss die Illusion des jungen Lehrlings Balthasar Zuck und Sesania erblickte den alten Meister.

Plötzlich wurde ihr klar, dass es nie um eine Wette ging. Es war ein teuflischer Plan gewesen, in dem sie das Opfer war. „Warum hast du nicht einfach den Anhänger selbst vernichtet, wenn das dein Anliegen war?“

Friedrich von Jarif lachte laut auf. „Das ist ganz einfach, weil ich mich gegenüber der Gilde dazu verpflichtet habe, den Schutzfetsch aufzubewahren und seinem neuen Besitzer zu überbringen. Die Konsequenzen einer Missachtung dieser Weisung wird eine primitive Diebin wie Ihr nie verstehen. Ich sollte unserem König einen Gegenstand beschaffen, der seinen Träger vor den mächtigsten Zaubersprüchen schützt. Damit hätte ich mich selbst um meinen Einfluss und meine Macht bei Hofe betrogen. Dieses Problem habt Ihr für mich erst einmal beseitigt. Doch nun haben wir lange genug geplaudert. Ich muss den König über diesen schrecklichen Verlust in Kenntnis setzen.“ Damit wandte sich der Meister Illusionist um und sprach zu seinem Diener. „Beende das hier und tue was ich dir aufgetragen habe!“

Es war an der Zeit zu gehen. Sesania umklammerte die Umrandung des Turmes, zog sich daran hoch und ließ sich in die Tiefe fallen. Sie hörte den wutentbrannten Schrei des Meisters. Dann wurde sie von einem heftigen Ruck des Seiles in ihrem Sturz aufgefangen. Das Adrenalin in ihrem Blut verdrängte den letzten Rest ihrer Benommenheit. Geschickt fasste sie nach dem freien Ende des Kletterseils. Mit geschulten Handgriffen glitt sie hinab in die Tiefe und landete endlich auf dem kleinen Balkon. Ein kurzer Schwung, im richtigen Moment ein kleiner Ruck, und das Seil löste sich von seiner Befestigung weit oben. Über der Brüstung erschien das zornesrote Gesicht Friedrich von Jarifs. Er

schrie ihr Flüche und Verwünschungen hinterher. Ein Schatten löste sich vom Turm und glitt ihr hinterher.

Inzwischen hatte Sesania das Seil für den zweiten Teil ihres Abstiegs verknotet. Sie kletterte bereits über das Balkongeländer, als das dämonische Wesen sie einholte. Mit Tritten und Schlägen konnte sie sich das Untier vom Leib halten. Sie hatte es bereits fast bis zum Boden geschafft, als plötzlich ein Flammenmeer über ihr hereinbrach. Das Seil und der Dämon verwandelten sich augenblicklich zu Asche. Sesania fiel die letzten Meter. Von der Feuersbrunst hatte sie nichts gespürt. Als ihre Füße den Boden berührten, rollte sie sich geschickt ab und kam unverletzt wieder auf die Beine. Sesania rannte, warf keinen Blick mehr zurück, bis sie die äußere Mauer erreichte. Das Hindernis war schnell überwunden und die Diebin verschwand in den verwinkelten Gassen der Stadt.

Schwer atmend lehnte sie mit dem Rücken an einer Häuserwand. Langsam wanderte ihre Hand zu einer dünnen Lederschnur, die sie um den Hals trug. Mit einem leichten Zittern zog sie daran und ein silbernes Amulett kam zum Vorschein. Es hatte die Form eines zusammengerollten Drachens. In der Mitte war ein roter Stein eingebettet.

„Ein mächtiges Amulett, das seinen Träger vor Zaubern schützt! Danke dir Meister Jarif, ohne dieses hätte ich es nicht geschafft.“

Sesania begann zu lachen, vor Erleichterung, vor Glück und aus Freude, dass sie dem Meister des Turmes getrotzt hatte. Leise murmelte sie nur zu sich selbst: „Nichts ist vor mir sicher, denn ich war zur richtigen Zeit am richtigen Ort.“