wir so lange warten, bis unser Freund, der Zwerg, wieder hier ist, denn diese Kraft dürfen wir nicht unterschätzen."

Endlich, genau drei Tage nach seinem Abschiede, kam der kleine Freund und that sehr geheimnisvoll. Als er den Adler erblickte zeigte er sich mißtrauisch, ob es nicht vielleicht ein Abgesandter ihres Feindes sei. Doch beruhigte er sich bald, als der Adler ihm seine Lebensgeschichte erzählte, denn die Zwerge können allen Menschen durch die Sprache und den Ausdruck in das Herz sehen.

„Sage uns deinen Namen, kleiner Mann," sagte Felsen, „damit wir dich in Zukunft nennen können."

„Ich heiße Spiel; aber hört, was ich in meinem Reiche erfahren habe. Der Zauberer, unser aller Feind, heißt Sufar."

Bei den Namen Sufar rief der Adler: „Das ist ja auch mein böser Geist!"

„Er kommt," fuhr Spiel fort, „oft in eine große Felsenhöhle, die aber unter seinen Bann steht; in dieser könnte man diesem Sufar am leichtesten begegnen, denn nur durch ihn selbst kann man die Entzauberungen erfahren. Mein Vorschlag ist der, die Höhle zu erreichen, um dann durch List die Erlösung zu erfahren."

„Unser Spiel hat den Nagel auf den Kopf getroffen, die Höhle wird uns offenbaren, was wir zu thun haben." Vor Freude über die gute Nachricht und den weisen Rat hob Felsen den kleinen Spiel hoch in die Höhe und gab ihm einen Kuß in sein bärtiges Gesicht. „Aber," fuhr er fort, „was hat es denn für eine Bewandtnis mit der genannten Höhle?"

„Diese Höhle", berichtete Spiel weiter, „ist das Gefängnis armer Opfer von Sufar; er hat sie dort in Steine verwandelt, und harren schon manche an 100 Jahre auf ihre Erlösung. Sie werden nicht älter dabei, sterben auch nicht, sondern wenn sie entzaubert werden, fangen sie an weiter zu leben von dem Zeitpunkte ihrer Verwandlung an. Insofern ist ihre Entzauberung möglich, als der Tod Sufars eintritt, oder ein sterb-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00000325