

Björn Harmening
Die Tharon Saga, Teil 1
Das Königreich des Nordens



Björn Harmening
Die Tharon Saga, Teil 1
Das Königreich des Nordens
© 2019 Ascía in Silva Books - Björn Harmening
Klunkau 22, 38226 Salzgitter
Alle Rechte beim Autor
Printed by Amazon

Björn Harmening

Die Tharon Saga

Teil 1

Das Königreich des Nordens

Prolog

Es waren schwere Zeiten in Amun Nur. König Gaudaron machte sich große Sorgen, die ihn jeden Tag mehr und mehr beschäftigten, und ihm auch in der Nacht den Schlaf raubten. Die Einheit der verschiedenen Völker seines Reiches schien ständig zu schwinden und sich in Hader und Streit zu verwandeln – als läge ein Fluch auf seiner Regentschaft. Noch sprachen Alven, Menschen und Dwanen miteinander und hielten gemeinsam Rat, doch immer öfter schwang der Ton der Missgunst vor allem bei den Menschen in ihren Worten mit. Gaudaron musste seine Fürsten vielfach ermahnen, sich zurückzuhalten und ihre Streitsucht und ihre Rechthabereien zu mäßigen.

Was war nur geschehen, dass es so weit gekommen war? Diese Frage stellte er sich andauernd und er suchte die Schuld dabei vor allem bei sich. Amun Nur, das Königreich seiner Ahnen und Vorväter, dessen Ausdehnung inzwischen viele Wochenmärsche in alle Richtungen erreicht hatte; war es plötzlich dem Untergang geweiht? Im Osten drängten die wilden Stämme der Bergmänner über die Grenzen und bedrohten die Höfe der dort sesshaft Gewordenen, die zum gleichen Volk gehörten, aber dem König die Treue geschworen hatten.

Im Norden zogen Horden der gefürchteten Vendolenstämme umher und drangen immer tiefer in das Reich ein, da sich ihnen niemand in den Weg stellte, um sie aufzuhalten.

Weit im Süden erhob sich die Stadt Tharon und erhielt einen immer größeren Einfluss auf die Länder jenseits der Dwanenberge. Noch drohte kein Ungemach mit diesem Volk und die Herrscher auf dem Thron Tha-

rons schienen auf Verständigung und Handel zu setzen – doch das alles konnte sich rasch ändern, wenn sie die derzeitige Schwäche Amun Nurs bemerkten.

Am schlimmsten für den König war jedoch der Verlust seines Freundes und Ratgebers Andrian, des alten Druiden, der vor wenigen Tagen sanft eingeschlafen und nicht wieder aufgewacht war. Wer sollte ihn nun ersetzen? Wer konnte ihn jemals ersetzen? Das fragte Gaudaron sich sorgenvoll und zog sich dabei unbewusst immer mehr von seinen eigentlichen Aufgaben zurück. Seine Umgebung, seine Dienerschaft und seine Freunde am Hof machten sich große Sorgen um den König und die Nachrichten von seinem Zustand machten schnell die Runde in Ayslör, der Hauptstadt des Reiches.

Und sie wurde auch noch an anderen Orten bemerkt und mit großem Interesse beobachtet. Ein schwacher König bedeutete am Ende eine Machtlücke, die aufgefüllt werden musste. Jemand, der sehr genau beobachtete und seine Boten überall verteilt hatte, fand insgeheim Gefallen an der Entwicklung und tat alles dafür, dass sie sich so fortsetzte. Doch er musste äußerst vorsichtig sein, denn die Kräfte in Amun Nur waren noch nicht so verteilt, wie er es sich wünschte, ... noch waren sie es nicht, doch das sollte sich bald ändern.

Der Rat der Druiden

Etwa 80 Meilen nordwestlich der Königsstadt Ayslör erhob sich, drei Wegstunden von der Küste entfernt, eine Gruppe von hohen Felsen, die wie von Riesen inmitten der ansonsten flachen Ebene abgelegt erschienen. Das helle, karstige Gestein war von etlichen Höhlen durchzogen, welche der Wind, der Regen und die Kälte in vielen Zeitaltern in die Felsen hineingetrieben hatten. Ein schmaler Dammweg führte durch zerklüftete Schluchten hindurch und hinauf zu einer größeren Höhle, die wie eine Domhalle in den Berg hineinragte und deren hohe Decke von Steinsäulen getragen wurde, die so regelmäßig angeordnet waren, als hätte ein Baumeister sie in mühevoller Arbeit aufgestellt.

Die steinerne Halle wurde von Feuern erhellt und gewärmt, die direkt aus dem Gestein heraus zu brennen schienen und niemals erloschen. Dies waren die ewigen Flammen von Njöhrs Ryhm, den Hallen der Druiden. Der Orden gehörte zu einem uralten Geschlecht der Menschen, die sich einst aus dem Westen von der untergegangenen, mystischen Insel Eilean Comhnaich auf das Festland gerettet hatten. Nur noch wenige von ihnen, welche die alte Magie in sich trugen, siedelten in Amun Nur und noch wenigere waren auserkoren, in die Reihen der Druiden aufgenommen zu werden.

Der Hochmeister dieser Weisen wohnte seit jeher in den Hallen und hütete sie die ganze Zeit, während die anderen Druiden nur zu besonderen Anlässen oder für ihre Lehramtstätigkeit herkamen. Doch seit dem Andrian, der Alte, gestorben war, leitete niemand mehr diesen Ort – und so galt es nun, einen neuen Meister zu benennen, wofür der Rat der Druiden zusammentrat.

Einige von ihnen waren bereits angelangt und saßen schweigend oder im leisen Gespräch vertieft im großen Kreis in der Mitte der Halle beisammen, während noch viele andere den Weg durch die Felsen emporstiegen. Diejenigen, die sich trafen, nickten sich mit vor der Brust gekreuzten Armen zu und nahmen, nachdem sie angekommen waren, ihre angestammten Plätze ein. Umsichtig huschten einige junge Frauen und Männer zwischen den Druiden umher und boten ihnen steinerne Krüge mit einem heißen Getränk zur Stärkung und Erwärmung an, welches die meisten der Angekommenen gern annahmen und genossen.

Etwas abseits davon stand im Halbdunkel der Steinsäulen ein ebenfalls junger, auffällig hochgewachsener Mann und beobachtete die Szene still und unbeweglich. Sein ruhiges Äußeres verriet mit keiner Mimik und Bewegung seine innere Aufgeregtheit, die er in der Tat verspürte. Heute war ein wichtiger Tag für ihn, denn die Zeit seiner Ausbildung näherte sich dem Ende zu und er würde eine Aufgabe bekommen, die ihn vielleicht bald in den Rang eines Druiden erhob, wenn er sie zur Zufriedenheit seiner älteren Brüder ausführte. Worin diese Aufgabe bestand, wusste er noch nicht. Viele seiner Vorgänger waren auf lange Reisen geschickt worden, um Wissen über fremde Länder und Völker einzuholen. Andere hatten Proben ihres Könnens in der Magie der Natur abliefern müssen oder waren gar zu einem Duell des Sehens mit den Älteren aufgefordert worden. Alles konnte bei der Probe geschehen und so war der junge Marwinar äußerst gespannt, was ihn erwartete. Er hatte sein halbes Leben auf diesen Moment gewartet – seitdem er sich dazu entschlossen hatte – oder besser, aufgrund seiner

Eignung und Herkunft dazu berufen worden war, Druiden zu werden.

Doch was bedeutete ihm dies überhaupt? Diese Frage stellte der junge Marwinar sich selbst häufig. Die Druiden galten noch immer als Mittler zwischen den Völkern. Sie heilten und gaben Rat in dunklen Zeiten. Und sie besaßen die Magie, die sie einst von den Urwesen ihrer Heimat erlernt hatten, als die Welt noch jung gewesen war. Vielleicht wollte Marwinar das alles festhalten in einer Zeit, in der immer mehr Zwietracht und Hader Menschen, Alven, Dwanen und die vielen anderen Völker auseinandertrieb.

Seine Gedanken wurden unterbrochen, denn der Rat hatte sich inzwischen vollständig eingefunden und die Weisen saßen wie innerlich versunken im Kreis. Noch immer sprachen sie nur sehr leise miteinander. Doch ein unbestimmtes Leuchten ging plötzlich von ihrer Mitte aus, welches alle nacheinander erfasste und den Kreis umhüllte wie ein blauer Nebel. Es schien, als badeten die Druiden regelrecht in diesem Nebel, der ihnen Kraft und Konzentration verlieh.

Das Leuchten verblasste schließlich nach einiger Zeit und Quinmar, der Ältere erhob sich, um seine Brüder zu begrüßen. Sein schlohweißer Bart reichte ihm bis zur Hüfte und er strich ihn bedächtig, während er sich umblickte und nickend registrierte, wer sich alles eingefunden hatte. Schon lange hatte es keine so wichtige Zusammenkunft mehr gegeben. Heute würde sich entscheiden, wer den Orden weiterführte. Noch war nicht abzusehen, wer unter den Druiden das sein könnte – obwohl er, Quinmar, durchaus einen Vorschlag zu unterbreiten gedachte. Als Ältester unter ihnen würde er gehört werden, doch zunächst hielt er

sich noch zurück und wartete ab, wie sich der Rat entwickelte. „Ich grüße euch alle und freue mich, euch gesund zu sehen, meine Brüder“, begann er seine Begrüßung. „Ihr alle wisst, was uns hier zusammenbringt. Der Tod unseres geliebten Bruders Andrian, der uns so schmerzlich überraschte und der doch ein langes und erfülltes Leben krönte, zwingt uns nun dazu, einen Nachfolger zu ernennen, der uns durch diese Zeiten leitet. Jeder von uns hat das Recht einen Vorschlag zu machen, und dazu zu sprechen. Möchte jemand von euch den Anfang machen?“

Nach kurzem Zögern erhob Sutrimar aus dem Land der Wälder nördlich von Niöhrs Ryhm sich und erhob seine heisere Stimme – auch er war schon reich an Lebensjahren und seine Augen waren trüb, wie Quinmar wusste. „Bevor ich einen Vorschlag mache, möchte ich zunächst einmal meine Erwartungen an den künftigen Leitenden unseres Ordens äußern“, begann der Druide.

„Nenne sie“, forderte Quinmar ihn auf.

„Wir leben in Zeiten, die nicht gerade besonders fröhlich sind“, fuhr Sutrimar fort. „Hader und Zwist schleichen sich nach und nach im Königreich ein. Die Straßen und die Wälder werden unsicher, Räuberbanden sind unterwegs. Die Völker fangen an, sich gegenseitig zu misstrauen ... und der König ist schwach.“

Das aufkommende, zumeist zustimmende Stimmengemurmel zeigte, dass der alte Druide mit seiner Einschätzung das Gefühl seiner Mitbrüder genau getroffen hatte. Gaudaron, der König der Menschen war zu nachsichtig und schien die Zeichen der Zeit nicht zu erkennen. „Deswegen müssen wir Druiden wieder stärker eingreifen“, fuhr Sutrimar fort. „Wir müssen

uns einmischen und die Einheit erhalten. Dafür benötigen wir jemanden, der in der Lage ist, sich Gehör zu verschaffen und der bei allen Völkern Akzeptanz findet. Er muss Stärke zeigen und zugleich klug genug sein, die unterschiedlichen Interessen zusammenzubringen.“

„Wer unter uns besitzt nach deiner Meinung diese Fähigkeiten?“, wollte Quinmar nun wissen und alle Augen richteten sich gespannt auf Sutrimar.

„Dargmon ist das aus meiner Sicht“, antwortete der Gefragte.

Nun blickten alle auf den Genannten, der mit gesenktem Kopf, wie in sich selbst zurückgezogen in der Runde saß und erst jetzt langsam aufblickte. Dargmon war einer der jüngeren Mitglieder des Ordens, fiel aber vor allem durch seine bereits jetzt sehr ausgeprägten Kenntnisse in der alchemistischen Magie und der Kunde der Natur auf, mit der er schon mehrfach seine Brüder beeindruckt hatte. Es war sehr ungewöhnlich, einen der jüngeren Druiden zum Hochmeister vorzuschlagen – zumindest war das bisher noch niemals vorgekommen. Es war aber auch nicht verboten, dies zu tun. Die Reaktion der Versammlung war deshalb auch sehr unterschiedlich. Einige der Druiden schüttelten entschieden den Kopf, andere nickten zustimmend.

Quinmar versuchte herauszufinden, in welche Richtung die Mehrheit tendierte, doch das war nicht so einfach. Er selbst hatte an dem Vorschlag auch seine Zweifel. Nicht, weil er etwas gegen den jungen Bruder Dargmon hatte, sondern aufgrund der Tatsache, dass nach seiner Meinung ein älterer, erfahrener Druide diese schwierige Aufgabe auf sich nehmen sollte. Sein

eigener Vorschlag war aus diesem Grund auch sein und Andrians alter Freund Rudikon, dessen Namen er nun in die Runde warf. Wieder gab es entsprechende Reaktionen innerhalb der Druidenversammlung und es schien sich beinahe so etwas wie ein Streit zwischen zwei Gruppen zu entwickeln, die jeweils den einen oder den anderen Namen favorisierten.

Weitere Vorschläge kamen erst gar nicht mehr auf und so konzentrierte sich die beginnende Auseinandersetzung tatsächlich auf die beiden Genannten. Mehrere Druiden erhoben sich und sprachen immer jeweils für oder wider einen Vorschlag und wurden dabei stets lauter und nachdrücklicher.

Der junge Marwinar stand noch immer im Schatten der Steinsäule und beobachtete die Szene gespannt, aber auch mit zunehmendem Unbehagen. Einen Zwist über die künftige Führung des Ordens der Druiden durfte seiner Meinung nach auf keinen Fall entstehen – es gab schon genug Uneinigkeit im Königreich. Sein Blick wanderte zwischen den beiden Vorgeschlagenen hin und her. Er sah in das ebenfalls betübte Gesicht des alten Rudikon. Der weise und gutmütige Mann mit seinem stets etwas geröteten Gesicht, das lediglich von einem schmalen Kinnbart geziert wurde, wäre auch der Kandidat Marwinars gewesen, hätte er bereits an dem Rat teilnehmen dürfen. Rudikon war für seine nachdenkliche, abwägende Art bekannt und konnte sicherlich sehr gut zwischen den Völkern vermitteln.

Als Marwinar zu dem anderen vorgeschlagenen Bruder hinüberblickte, sah er hingegen in ein eher ungehörtes, fast teilnahmslos aussehendes Gesicht, dessen Blicke jedoch hellwach waren und jeden Sprecher

genau abschätzten und beobachteten. Der Druide mit dem pechschwarzen Haar und den tief dunklen Augen war in der Tat noch sehr jung – vielleicht gerade zehn Jahre älter, als es Marwinar selbst war. Und doch trat dieser Mann für sein Alter bereits sehr selbstbewusst in dieser Runde auf, was sich im nächsten Moment wieder bestätigte.

„Brüder, hört mich“, sagte Dargmon und erhob sich aus seiner bisher scheinbar eher unbeteiligten Position. „Ich weiß, dass viele von euch mich für zu jung halten, um die Führung des Ordens zu übernehmen und die Völker anzusprechen. Doch weder ist es das Alter, noch die Kraft der Magie, die jemanden bei dieser schwierigen Aufgabe behindert oder ihm dabei etwas nutzt. Es ist die Frage der Unterstützung von uns allen, die er dazu benötigt. Und deshalb bitte ich euch darum, den beginnenden Streit darüber zu beenden. Lasst uns einfach darüber abstimmen, wer von uns künftig den Orden leiten soll. Sowohl ich, als auch der ehrenwerte und weise Rudikon werden eure Wahl ohne Zweifel anerkennen, dessen bin ich mir sicher. Lasst uns hier die Einheit wahren und dies auch mit der Abstimmung zeigen. Wir dürfen uns nicht spalten lassen, wir sind Brüder und das Königreich von Amun Nur braucht uns.“

Mit diesen Worten erreichte Dargmon offensichtlich seine Absicht, denn das zustimmende Gemurmel der Versammlung und das Nicken der Brüder bestätigten ihn. Seine Stimme besaß eine gewisse Macht, der sich offenbar kaum jemand entziehen konnte, wie Marwinar für sich feststellte, als er in die Runde der Druiden blickte. Es gab plötzlich keine Widerrede mehr und so ließ Quinmar seine Brüder über die beiden

Namen abstimmen. Es kam zu dem Ergebnis, dass 19 der insgesamt 23 Druiden für Dargmon stimmten, zwei sich enthielten und nur noch Quinmar und ein weiterer älterer Bruder dagegen stimmten. Selbst Rudikon hatte sich für seinen Mitbewerber entschieden. Ein kurzes, kaum von jemandem bemerktes Lächeln huschte über das Gesicht des jungen Druiden, der sich nun tief verbeugte und seinen Brüdern für das Vertrauen dankte. Somit waren die Hallen von Niöhrs Ryhm ab sofort wieder offiziell von einem Hochmeister bewohnt und der bis dahin jüngste aber auch mächtigste Mann, der dieses Amt jemals erhalten hatte, trat es heute an.

Doch die Versammlung der Druiden war damit noch nicht beendet, denn nun rief Quinmar, als noch immer Leiter des Rates, den jungen Marwinar in die Mitte des Ratskreises. Mit pochendem Herzen und schwitzenden Händen kam der junge Mann der Aufforderung nach und trat aus dem Schatten der Säule hervor. Er betrat mit gesenktem Kopf das Rund der Druiden und blieb genau in der Mitte stehen. Er fühlte die Blicke aller Augen auf sich gerichtet, versuchte aber trotz seiner Nervosität so ruhig wie nur möglich zu erscheinen.

Quinmar legte den Arm um seine Schulter und stellte ihn nun offiziell vor: „Dieser junge Mann hat, wie es unsere Regeln verlangen, sieben Jahre unsere Künste gelernt und sich vor allem mit seiner Sehe hervorgetan, die außergewöhnlich ist. Er hat in Demut studiert, kennt sich in der Heilkunst und der Kräuterlehre aus und spricht die Sprachen aller Völker, die uns umgeben. Sein Begehren ist es, heute die letzte Aufgabe zu

erhalten, um in den Kreis der Druiden aufgenommen zu werden. Sein Name lautet Marwinar.“

„Wenn seine Sehe so außerordentlich ist, dann soll er uns die Zukunft unseres Ordens vorhersagen. Das könnte seine Aufgabe sein“, schlug einer der Druiden vor und erntete zustimmendes Gemurmel.

„Nein“, rief Dargmon dazwischen und betrat ebenfalls die Mitte des Kreises, um sich direkt neben Marwinar und dessen Mentor Quinmar zu stellen. „Nein. Taschenspielereien und Eingeweidelesen, wie es die Gaukler auf den Märkten machen, sollen nicht seine Aufgabe werden. Dieser junge Mann kennt die Sprachen der Völker und so soll er mich nach Ayslör begleiten, wenn ich mich dem König vorstelle. Er kann mir behilflich sein, mich mit allen Bewohnern des Königreiches bekannt zu machen und mit ihnen zu sprechen. Das sei seine Aufgabe, wenn ihr alle damit einverstanden seid.“

Wieder trafen Dargmons Argumente – und wahrscheinlich auch die Kraft seiner Stimme – den Nerv der Zuhörer und sie stimmten alle diesem neuen Vorschlag zu.

„Dann soll es so sein“, rief Quinmar aus und erteilte dem jungen Mann offiziell die Aufgabe, den neuen Hochmeister der Druiden zu begleiten und ihm mit seinen Kenntnissen zu dienen. Marwinar selbst war im Moment hin und hergerissen, denn er war auf der einen Seite natürlich stolz darauf, eine derartige Aufgabe bekommen zu haben. Andererseits war er noch immer skeptisch, was die Ernennung Dargmons betraf. Auf jeden Fall wusste er nun jedoch, dass er zunächst in Niöhrs Ryhm bleiben musste und demnächst wahrscheinlich viele Reisen mit dem neuen Hoch-

meister zu unternehmen hatte – ein Ausblick, der ihm durchaus gefiel, denn in den vergangenen sieben Jahren hatte er vor allem viel Zeit mit dem Studium der Druidenkünste verbracht und war nicht weit herumgekommen. Dennoch waren seine Gefühle auch mit reichlich Wehmut behaftet, denn sein bisheriger Mentor Quinmar war nun nicht mehr für ihn verantwortlich.

Seine Aufmerksamkeit wurde durch die Verabschiedung der Druiden des Rates in Anspruch genommen, denn Quinmar schloss die Versammlung und bedankte sich nochmals bei seinen Brüdern, die sich alle wieder auf den Weg zurück in ihre Heime machten. Viele beglückwünschten den neuen Hochmeister nochmals und wünschten auch Marwinar alles Gute für seine kommende Aufgabe. Nach und nach verabschiedeten sich die Ratsmitglieder und die Stille kehrte an diesen Ort zurück.

Quinmar blieb als Letzter übrig und entließ seinen jungen Bruder endgültig aus seiner Obhut: „Du hast eine große Aufgabe erhalten. Führe sie gut durch, sei aufmerksam und halte deine Augen offen. Der König wird euren Rat benötigen, um die Einheit der Völker weiter aufrecht zu erhalten. Viele Dinge liegen im Argen und ich spüre, dass sich etwas regt, das besser fern bliebe von uns. In dunklen Zeiten ist eine helle Sehe, so wie du sie besitzt, von großem Wert. Nutze sie, Marwinar.“

„Danke, mein hoher Bruder. Danke für alles, was du getan hast“, antwortete der junge Mann und verbeugte sich vor seinem bisherigen Mentor. Der klopfte ihm noch einmal freundschaftlich die Schulter, nickte

Dargmon zu und verließ dann auch die Halle, ohne sich noch einmal umzublicken.

Bis auf die jungen Lernenden, die nun mit Aufräumarbeiten beschäftigt waren, standen Dargmon und Marwinar allein in der großen Steinhalle. Der neue Hochmeister sah seinen künftigen Begleiter an und lächelte freundlich. „Nun liegt es daran, uns näher kennen zu lernen und Vertrauen zueinander zu gewinnen, mein junger Bruder“, begann Dargmon und wandte sich dem jüngeren Mann zu. „Ich habe dich während des Rates beobachtet. Du hast mich mit skeptischen Blicken betrachtet und ich ahne, dass ich als neuer Leitender nicht deine Wahl gewesen wäre“, fuhr er mit für Marwinar beinahe erschreckendem Scharfsinn fort, als seien ihm keine Gedanken, die jemand in seiner Nähe dachte, fremd. „Also werde ich fortan viel damit zu tun haben, dich doch noch zu überzeugen.“

„Hoher Bruder, ich ...“, versuchte Marwinar sich stockend zu rechtfertigen.

„Aber, aber, du schuldest mir keine Erklärung für deine eigene Meinung“, lachte Dargmon und klopfte dem jüngeren Mann freundschaftlich auf die Schulter.

„Komm, lass uns ein wenig umhergehen in meinem neuen Heim. Du wirst dich inzwischen sicher besser hier auskennen. Es ist schon lange her, seit ich diese Hallen in meiner Lehrzeit betreten habe – zeige sie mir.“

Mit diesem Vorschlag war Marwinar einverstanden und er fühlte sich bedeutend besser dabei, denn er konnte seine Verlegenheit überspielen – zudem kannte er sich in der Tat hervorragend hier aus und

führte seinen neuen Mentor durch die Hallen von Nöhhrs Ryhm.

Die Anhöhe war von unterschiedlich großen Höhlen und Hallen durchzogen, die sich über mehrere Ebenen erstreckten. Die natürlichen Strukturen waren im Lauf der Zeit von den Druiden und ihren Helfern auf ihre Bedürfnisse angepasst worden. Steinerner Treppen verbanden die einzelnen Stockwerke miteinander. Hinter der großen Halle des Rates begannen die Wohnbereiche, bestehend aus kleinen, gemütlich ausgestatteten Grotten und größeren Räumen, in denen zusammen gekocht und gespeist wurde. In den unteren Ebenen befanden sich die Lehrstätten, die alchemistischen Labore und eine ebenfalls sehr große Halle mit schier unendlich langen Steinwänden, in denen Schriftrollen in sehr großer Zahl lagen – das Wissen der Druiden, das sich über ganze Zeitalter erstreckte, war hier versammelt und wurde stets von Wächtern und einigen Bibliothekaren gehütet, die ebenfalls dauerhaft hier lebten.

Vor allem die Labore hatten es Dargmon angetan und er schritt beinahe verzückt lächelnd hindurch. „Ich hatte fast vergessen, wie wunderbar es hier ist“, sagte er und betrachtete verschiedene Glasbehälter mit in Äther eingelegten seltsamen Tieren und Pflanzen, die in den Regalen standen. „Bist du gut in der Alchemie?“, fragte er Marwinar, während er weiterging und sich umblickte.

„Mir sind ehrlich gesagt die lebenden Dinge lieber. Die Kräuterkunde liegt mir besser“, antwortete der junge Mann.

„Glaub mir, die Alchemie ist die Königin der Druidenkünste. Sie ermöglicht es uns, Dinge zu erschaffen, die

besser sind, als die Natur selbst“, beharrte Dargmon. Doch dann besann er sich und lächelte wieder. „Doch jeder von uns hat seine Stärken, das ist es, was unsere Einigkeit ausmacht. Ich werde deine Stärken bald benötigen, denn wir brechen bereits morgen auf nach Ayslör, um den König zu treffen.“

„Schon morgen?“, wunderte Marwinar sich.

„Ja, ich möchte keine Zeit verlieren, denn der König ist in der Tat schwach und benötigt unseren Rat. Also weshalb lange warten? Morgen brechen wir auf, deshalb sollten wir nun zur Ruhe gehen. Ich danke dir für deine Führung, mein junger Bruder.“

Die beiden Männer kehrten wieder zurück in die obere Etage und suchten die Wohnbereiche auf, wo Dargmon sich von Marwinar verabschiedete und in die Gemächer verschwand, die für den Hochmeister der Druiden vorgesehen waren. Sein junger Novize ging unter den neugierigen und teilweise sogar neidischen Blicken der Anderen in seine eigene Zelle, verschloss die Tür und legte sich auf seine Liege. Erst jetzt wurde sich Marwinar so richtig darüber bewusst, welche Aufgabe und damit verbundene hohe Erwartung er heute bekommen hatte. Was würde alles auf ihn zukommen und konnte er dem überhaupt gerecht werden?

Diese erdrückenden Fragen bohrten sich in seine Gedanken und hielten ihn noch lange vom Schlaf ab. Irgendwann jedoch übermannte ihn die Müdigkeit und er schlief für wenige Stunden ein, bis er am nächsten Morgen zum Aufgang der Sonne geweckt wurde ...

Ayslör

Die Stadt trug den Beinamen „Die Schöne am Eismeer“, was vor allem im Winter auf sie zutraf, wenn die Bucht von Ayslör gänzlich zufror und sich die Schollen zu bizarren Formationen auftürmten und das Sonnenlicht sich in ihnen reflektierte. Dann, wenn alles unter einer dicken Schneedecke lag, wurden die bunten Lichter in den großen Glasfenstern des einstigen Fischerdorfes, welches im Lauf der Zeit zu einer großen Stadt geworden war, zu einer leuchtenden Palette der Farben in der tristen Landschaft, die man schon von Weitem her sehen und besingen konnte. Ayslör war weithin vor allem für seine Glaskunst bekannt. Die flachen aber weitläufigen Häuser mit ihren ausladenden Holzdächern besaßen viele Fenster aus dem bunten Kristall, das in den Werkstätten im Süden der Stadt hergestellt und teilweise bis in die entferntesten Länder verkauft wurde.

Der Hafen beherbergte noch immer vor allem Fischerboote, deren Wendigkeit und Seetüchtigkeit selbst die Schiffe der gefürchteten Thyрманen von der Insel Eisland bei Weitem übertrafen. Die Ausdehnung der Wohnstadt, die direkt hinter den Speichern des Hafens begann, betrug über 30 Felder in der Länge und Breite und bot gut 10.000 Bewohnern Platz. Ein trutziger Wall aus angespitzten, in die Erde gerammten Stämmen, vollbesetzt mit eisernen Stacheln umsäumte das gesamte Stadtgebiet und führte wieder hinab bis zum Hafen, der wiederum von einer Mauer aus riesigen, Wellen brechenden Findlingen zum Meer hin geschützt wurde. Von hier aus war die Felseninsel Oslur mit ihrer alten Festung gut zu erkennen, die den Königen der Vorzeit als Zufluchtsort vor Angriffen gedient

hatte, heute jedoch nur noch von den Seevögeln als Nistplatz genutzt wurde.

In der Mitte Ayslörs erhob sich ein Hügel, der von der mächtigen, steinernen Königshalle gekrönt wurde. Vier hohe Türme ragten an den Ecken der Halle empor und trugen jeweils das Banner des Königs – drei Kronen als Symbol der drei Hauptvölker Amun Nurs. Alle Straßen und Wege der Stadt führten netzartig zur Mitte hin und waren zum größten Teil durch die ausladenden Dächer der Häuser geschützt, so dass man auch bei schlechtem Wetter beinahe trockenen Fußes durch das gesamte Stadtgebiet schreiten konnte. Nur der große Platz vor der Königshalle, der an Markttagen voll von Ständen und Zelten war, besaß keine Überdachung, dafür aber einen mächtigen Ratsbaum in seiner Mitte, dessen weit ausladenden Äste in den kurzen, heißen Sommern dichten Schatten fast über den gesamten Platz spendeten und im Winter von unzähligen bunten, im Wind flatternden Stoffbändern geschmückt waren, welche die Bewohner im Herbstfest dort festbanden und mit persönlichen Wünschen versahen.

Das Land außerhalb der Stadt wurde von den Fürstentümern der Menschen umringt, die im Osten und Süden bis zum Gebirge reichten und im Norden, jenseits der Berge an den Wald von Tamor, dem Feuerberg grenzten. Burgen, große Höfe und kleine Dörfer der Menschen erhoben sich wie Inseln in der Ebene von Amun Nur. In den Wäldern und der Seenlandschaft im Südwesten herrschten die Alvenstämme und unter den Bergen hatten die Dwanen ihre Städte. Alle Völker im Königreich lebten in Frieden miteinander und es gab bis zu jenen Tagen keinerlei Gebietsansprüche des

Einen an den Anderen und somit eigentlich auch keinen Grund für Neid und Zwist. Dennoch lag inzwischen diese unbestimmte, nicht begründbare Furcht vor Streit und Auseinandersetzungen über allem und die Völker gingen sich immer mehr aus dem Weg ...

Am Mittag des dritten Tages nach der Ernennung des neuen Druidenhochmeisters schritten zwei Gestalten, flankiert von vier Wachsoldaten der Stadtgarde den breiten Weg zur Königshalle hinauf. Sie waren in dunkle Wollmäntel gekleidet und trugen breitkrempeige Hüte. Ansonsten führten beide nur ihre Bauchtaschen und der eine von ihnen einen langen, knorri-gen Stab mit sich; fast hätte man sie für Bettler halten können. Doch es waren Dargmon und Marwinar, die sich auf dem Weg zur Audienz bei König Gaudaron befanden. Sie begaben sich den gepflasterten Weg und die breiten Treppenstufen zum Eingangsportale hinauf, vor dem vier weitere Wachen standen und die beiden großen Türflügel öffneten, als die Besucher oben ange- langt waren. Es ging in eine weitläufige Halle hinein, in deren Mitte sich eine von kunstvoll geschnitzten und bemalten Holzsäulen gestützte Empore erhob. Darauf stand der Thron des Königs, mit rotem Samt bezogen und goldenen Armlehnen versehen – aller- dings ohne den darauf sitzenden König.

Dieser kam von der anderen Seite aus seinen Gemä- chern im oberen Geschoss des Gebäudes und stieg die gewundene Treppe hinab. Begleitet wurde er von zwei kahlköpfigen Bediensteten in weißen Roben und einer auffallend hübschen jungen Frau mit wallendem rotem Haar, die ihn auf der Treppe stützte. Er betrach- tete die beiden Neuankömmlinge und begrüßte sie beim Näherkommen. „Seid mir willkommen, Darg-

mon, o Hochmeister der Druiden. Und auch Euren Begleiter heiÙe ich hier willkommen“, rief Gaudaron ihnen zu, wahrend er mit schlurfenden Schritten auf die beiden anderen Manner zukam. Seine Gesichtshaut war fahl und tiefe Sorgenfalten zogen sich um die truben Augen. Er stand in seinem 65. Lebensjahr, sah aber bedeutend alter aus. Die Last seines Amtes schien diesen Mann gebeugt und verbraucht zu haben.

Die beiden Druiden verbeugten sich vor dem Konig und Dargmon bedankte sich dafur, dass sie empfangen wurden, wobei er des Ofteren die junge Frau betrachtete, die seinen Blicken jedoch scheu auswich.

„Oh, ich habe Euch zu danken, mein Lieber“, wehrte der Konig ab und lud die beiden Besucher auf die Stufen des Thrones ein, auf die auch er sich setzte und schwerfallig durchatmete. „Wisst Ihr, ich habe nicht so schnell damit gerechnet, dass ihr einen Nachfolger fur den guten alten Andrian, der mein Freund war, findet. Ich begluckwunsche Euch zu diesem Amt und wunsche mir, dass wir ebenso gute Beziehungen haben werden, denn ich benotige Euren Rat, obwohl Ihr noch sehr ...“

„Jung seid?“, erganzte Dargmon lachelnd. „Bitte schlieÙt nicht von meinem Alter auf meine Fahigkeiten und mein Vermogen, mich hilfreich anzubieten“, bemerkte der Druide ernst.

„Verzeiht, es steht mir nicht zu – es stand den Konigen noch nie zu, die Entscheidungen des Rates der Druiden zu hinterfragen“, entschuldigte Gaudaron sich.

„Ich bin froh, dass Ihr hier seid und mir hoffentlich fortan zur Seite steht.“

„Deshalb sind wir hergekommen, mein Konig“, antwortete Dargmon lachelnd und sah dabei wieder die

junge Frau in des Königs Begleitung an. Gaudaron bemerkte dies offensichtlich und stellte sie als Cloodia, seine Tochter vor. Erst jetzt blickte sie auf und betrachtete die beiden Männer mit leuchtend grünen Augen, in denen sich die Sorge um ihren Vater widerspiegelte. Die Blicke Dargmons und Cloodias blieben für einen längeren Moment aneinanderhaften und die beiden tauschten einige Höflichkeitsfloskeln miteinander aus. Erst als der König wieder sprach, richtete der Druiden seine Aufmerksamkeit erneut auf Gaudaron, der ihm nun einige Fragen zu seinem Werdegang und seine Vorhaben stellte.

„Wir wollen möglichst schnell die anderen Völker besuchen und mich dort vorstellen. Wenn Ihr erlaubt, mein König, dann würde ich auch später mit den Menschenfürsten sprechen – und zwar möglichst mit allen gemeinsam“, erklärte Dargmon ernst.

Gaudaron nickte mit müdem Blick. „Das versuche ich auch schon seit langer Zeit. Wisst Ihr, Eifersucht und Habgier scheint einen Großteil von ihnen nur noch zu leiten. Immer öfter kommt es zu Streitigkeiten und sogar kleinen Kriegen unter ihnen. Selbst die Rechte der Alven und Dwanen werden von ihnen angezweifelt, wenn es um vermutete Reichtümer in deren Gebieten geht. Ich habe schon mehrfach versucht, sie zur Vernunft zu bringen – allein das gelingt mir nicht. Vielleicht bin ich kein guter König und habe diese Sorgen verdient“, sinnierte Gaudaron nachdenklich.

„Was redest du, Vater? Du bist kein schlechter König, nur weil andere sich nicht so verhalten, wie sie es sollten“, widersprach ihm seine Tochter energisch und blickte die beiden anderen Männer dabei hilfeschend an, wie es Marwinar vorkam.

„Ich kann Eurer Tochter nur zustimmen“, pflichtete Dargmon ihr deshalb sofort bei. „Ihr könnt Euch nicht selbst für die Fehler anderer verantwortlich machen. Wir werden gemeinsam mit den Fürsten sprechen. Sie können und werden Euer Wort nicht länger missachten, mein König.“

Wieder vermochten es die Stimme und der Klang der Worte des Druidenmeisters, die Stimmung zu wenden, denn die Gesichtszüge des Königs hellten sich tatsächlich auf und er schien zuversichtlicher zu werden, als er es bisher war. Es lag in der Tat eine besondere Magie in seinem Ton und in der Art, wie Dargmon sprach, wenn er überzeugen wollte. Marwinar war ein weiteres Mal fasziniert und auch ein wenig erschrocken darüber. Er beobachtete Dargmon und Clodia, die sich erneut lange in die Augen blickten. Plötzlich legte sich eine dunkle, bedrohlich aussehende Wolke vor die Augen des jungen Mannes und trübte seinen Blick auf die beiden. Erschrocken fuhr er hoch und versuchte, wieder klar sehen zu können.

„Was ist los, mein Freund?“, fragte Dargmon ihn besorgt. Im selben Moment verschwand die finstere Wolke aus Marwinars Gesichtsfeld wieder und er schüttelte seinen Kopf. „Nichts, es ist nur ..., mir war etwas unwohl“, murmelte er verlegen.

„In der Tat, meine Manieren haben nachgelassen“, brummte Gaudaron sich selbst zu. „Man wird noch behaupten, dass hungrige Gäste des Königs Hallen auch hungrig wieder verlassen. Ich erwarte von euch, dass ihr heute hier nächtigt und zuvor anständig mit uns speist. Ihr müsst sicher müde und erschöpft sein und habt bestimmt lange nichts zu euch genommen.“

„Wir nehmen Euer Angebot sehr gern an, mein König“, antwortete Dargmon und verneigte sich dankbar.

Gaudaron nickte zufrieden und befahl dann die Zubereitung eines Abendmahles, zu dem sich die Gemeinschaft nach kurzer Zeit in die Gemächer im oberen Stockwerk des Hauses begab. Eine kreisrunde Tafel mit allerlei Braten, Früchten, Wein und anderen Genüssen erwartete sie und so ließen Dargmon und Marwinar es sich schmecken, denn derartige Köstlichkeiten bekamen sie als eher an die Nüchternheit gewöhnte Druiden und Novizen nicht oft zu Gesicht und in ihre Mägen.

Im Laufe des Abends unterhielt Dargmon sich zunächst mit dem König und dann immer länger auch mit dessen Tochter, weil Gaudaron inzwischen am Tisch eingeschlafen war. Die beiden vertieften sich bald so sehr in ihr Gespräch, dass sie niemand anderes mehr um sich herum beachteten und Marwinar schweigend aufstand, um sich von der Tafel zu entfernen. Einer der Bediensteten geleitete ihn in das für ihn vorgesehene Gemach, wünschte ihm eine angenehme Nacht und verschloss hinter sich die Tür. Der junge Novize sah sich um und staunte. Das Gemach war für seine Verhältnisse wahrhaft königlich zu nennen. Es war gut viermal so groß, wie seine Zelle, in der er sonst übernachtete. Ein gemütliches Feuer prasselte in einem Kamin und erwärmte den Raum auf eine angenehme Temperatur. Ein großes Bett mit weichen Federn lud Marwinar zu sich ein und auf einem Tisch davor stand eine Karaffe Wein, von dem er an diesem Abend ohnehin bereits mehr als genug genossen hatte. „Nun gut, ich gebe der Versuchung nach“, sagte er

lächelnd zu sich selbst und goss sich einen Becher ein, den er zügig leerte. Dann warf er sich auf das Bett und schlief nach wenigen Momenten tief und fest ein.

Am nächsten Morgen schreckte er hoch, als er von dem gleichen Bediensteten geweckt wurde, der ihn am gestrigen Abend in das Gemach geführt hatte. „Herr, das Frühstück ist bereit. Man erwartet Euch“, sagte der Mann und verbeugte sich. Marwinar sprang aus dem Bett, in dem er seiner Meinung nach viel zu lange und zu gut geschlafen hatte. Druidennovizen waren ansonsten stets früh auf und machten sich noch deutlich vor Sonnenaufgang an die Arbeit. Die stand offensichtlich heute schon lange am Himmel, wie es aussah, als er aus dem Fenster blickte. So schnell es ging, wusch er sich sein Gesicht und die Hände in der dazu bereitgestellten Wasserschale und eilte aus dem Raum zurück an die Tafel, an der neben Dargmon auch der König, seine Tochter und einige Hofbedienstete oder Ratgeber des Königs saßen. Noch nie hatte der junge Mann sich so sehr geschämt, wie in diesem Augenblick, in dem er auf die Tafel zueilte und alle Augen sich auf ihn richteten. „Ich ... äh, verzeiht bitte ...“, stotterte er und bemerkte, wie ihm die Röte ins Gesicht schoss.

Während die Ratgeber des Königs ihn nur verwundert anblickten und Clodia still in sich hinein grinste, sprang Dargmon ihm sogleich bei. „Mein junger Begleiter ist die große Gastfreundschaft und die damit verbundenen angenehmen Dinge noch weniger gewohnt, wie ich. Ansonsten ist er dem kargen Leben der Novizen viel eher zugetan.“

„Nun ja, es erwartet euch ja auch eine entbehrungsreiche Reise. Deshalb ist so ein wenig Wohlleben für eine

Nacht auch durchaus nicht zu tadeln“, bemerkte der König lächelnd. Damit war die Sache offensichtlich auch erledigt und Marwinar setzte sich so unauffällig wie möglich auf seinen Platz, um etwas zu essen und ansonsten am besten unbemerkt zu bleiben.

„Ihr bekommt alles von mir, was Ihr benötigt, Herr Dargmon“, fuhr Gaudaron nun fort. „Pferde sowie genügend Proviant für die Reise nach Süden, damit ihr beide so schnell wie möglich zurückkehren könnt und rechtzeitig zum Rat der Fürsten wieder hier seid. Meine Boten werden sich schon bald aufmachen und dazu einladen.“

„Ich danke Euch, mein König. Das ist viel mehr, als wir uns erhofft hatten“, antwortete der Druide und nickte dem König zu.

„Ich glaube, am Ende werde ich Euch mehr zu danken haben, mein Freund“, erwiderte der König mit vielsagendem Blick.

Damit war die Audienz beim König beendet und Dargmon und Marwinar wurden aus der Halle hinaus zu den Stallungen des Königs geführt, wo bereits zwei schwarze Pferde gesattelt und mit Provianttaschen bestückt auf sie warteten. Beide Männer waren zwar keine geübten Reiter, aber die Tiere waren sehr sanft und geduldig, als der Druide und sein Begleiter aufstiegen. Gaudaron wünschte ihnen Glück und gutes Gelingen und verabschiedete sie zusammen mit seiner Tochter, die vor allem Dargmon hinterher blickte, als die beiden Reiter sich auf den Weg machten und schließlich in Richtung Süden die Stadt verließen ...

Düstere Gedanken

Dunkel und voller Mythen von seltsamen Wesen war der Wald von Tamor, der sich von den Sümpfen im Südosten über den Gebirgskamm, welcher diesen Landstrich von der Ebene von Amun Nur trennte, bis zum Feuerberg hinaufzog. Nicht viel weiter nördlich begann die Eisgrenze mit ihrer zerklüfteten und von vielen unergründlich tiefen Schluchten durchzogenen Landschaft, aus deren Richtung stets ein scharfer Wind über das Land wehte.

Der Wald schien im Laufe der langen Zeitalter seines Wachstums einen Schutz gegen die eisigen Stürme gebildet zu haben, denn an seinen Grenzen wuchsen alte, knorrige Bäume mit buschigem, beinahe undurchdringlichem Geflecht, das ihnen regelrechte Bärte verlieh, aber auch das Licht stark dämpfte. Nur selten trauten sich die Menschen, die am Rand des Waldes lebten, weiter als wenige Gehminuten hinein, denn er galt als verwunschen und war voll wilder und gefährlicher Tiere.

Gefürchtet waren vor allem die War-Wölfe; riesige schwarzgraue Bestien aus den Tiefen des Waldes, die in sehr harten Wintern über die Dörfer herfielen und die Menschen und deren Waffen nicht scheuten. In den Sagen, welche man sich von ihnen erzählte, besaßen sie gar eine eigene Sprache, doch niemand, der ihnen direkt begegnet war, hatte danach noch davon berichten können, ob das stimmte. War-Wölfe holten sich ihre Opfer, keiner entkam und niemand wagte es, ihren Spuren zu folgen oder sie zu jagen.

Westlich des Waldes, etliche Meilen vom Feuerberg entfernt, doch noch auf einem Ausläufer davon, erhob sich die Burg des Fürsten Achzarron von Tamor. Um-

geben von zerklüfteten Felsformationen und einer kargen Heidelandschaft zwischen der Bergkette und dem Wald lag die Festung und die sie umgebene kleine Stadt hinter einer trutzigen Mauer mit einem tiefen Graben davor, der nur von einer Brücke vor dem Haupttor überspannt wurde. Schwarzer Dampf stieg oftmals aus diesem unergründlichen Graben auf und schien sich auf das Gemüt der Menschen zu legen, die hier lebten. Düster waren ihre Gedanken und Gesichter und Fremde wurden argwöhnisch betrachtet, sollten sich tatsächlich gelegentlich welche hierher verirren. Düster war auch das Wesen von Fürst Achzarron, der seit langem neidisch auf Ayslör blickte und dem König finstere Gedanken zusandte. Gaudaron war seiner Meinung nach nicht als König geeignet. Er würde in einem harten, rauen Land wie diesem hier niemals überleben. Zudem starb sein Geschlecht aus, denn er besaß nur eine Tochter und keinen Sohn. Eine Frau durfte nach Achzarrons Meinung jedoch niemals den Thron besteigen – deshalb war es an der Zeit, etwas zu unternehmen. Und er hatte bereits damit angefangen. Er spann Fäden, die recht bald zu einem Netz werden würden, in das sich der schwache König verfang und dann unterging.

Interessiert hatte der Fürst soeben den Bericht seines Abgesandten gehört, der von der Wahl des neuen Druidenhochmeisters erzählt hatte. Selbst die weisen Druiden, einst eine wirkliche Macht im Königreich, waren nun beeinflussbar geworden und konnten für seine, Achzarrons, Zwecke genutzt werden. Der Beweis dafür stand unterhalb seines Fürstensitzes mit gesenktem Kopf und auf eine Antwort wartend: Sutrimar, der alte Druide, den er in dessen armseliger

Hütte in den Wäldern jenseits des Gebirgszuges angetroffen und nach kurzer Zeit bereits unter seinen Einfluss gebracht hatte. Ein paar scheinbare Diebe und Räuber auf den Alten losgelassen, ihn dann mit wenigen Soldaten in einem inszenierten Kampf davor gerettet – schon war der Druide davon überzeugt, dass sich etwas im Königreich ändern müsse. Und Achzarron hatte selbstverständlich die Antwort darauf gehabt, was sich ändern sollte. Starke Männer gehörten wieder an die Spitze des Reiches ... starke Männer wie er und seine Verbündeten.

„Ihr habt Eure Sache sehr gut gemacht, Sutrimar o Druide“, antwortete der Fürst nun scheinbar mit Respekt vor dem alten Mann. „Es ist gut zu wissen, dass auch Ihr als weiser Mann die Zeichen der Zeit erkannt habt. Der junge Dargmon ist stark und er wird seine Aufgabe mit Sicherheit meistern.“

„Ich hoffe es, da ich ihn nur nach Eurem Rat vorgeschlagen habe“, antwortete der Druide. „Ihr kennt ihn besser und könnt beurteilen, welche Fähigkeiten er hat. Da ich selbst schon lange keine Novizen mehr ausbilde, war mir dies hingegen nicht möglich.“

„Habt keine Sorge, ich kenne seine Fähigkeiten in der Tat“, bestätigte Achzarron mit hintergründigem Lächeln.

„Nun denn, ich habe mich für Euren Beistand gegen die Räuber erkenntlich gezeigt und meinen Teil zum Erhalt des Königreiches beigetragen. Gibt es denn noch etwas, das wir gemeinsam unternehmen müssten?“, wollte Sutrimar wissen.

„Ja, o Druide. Ich möchte Euch gern noch etwas zeigen, das sich in diesen Mauern befindet und von ihnen geschützt wird“, antwortete der Fürst und erhob sich

von seinem Hochsitz, um die Stufen hinab zu schreiten und den Druiden aus dem Saal zu führen. Er nahm eine Fackel von der Wand und stieg mit ihm und zwei Wachen zusammen eine breite Treppe hinunter in die Kellergewölbe der Festung ...

Die Insel der Alven

Gemächlich ritten die beiden Männer über die Ebene von Amun Nur, dem Kernland des Königreiches in südwestliche Richtung. Sie hatten die Tiere eine Zeitlang schnell galoppieren lassen und waren so gut vorangekommen, dass sie sich und den Pferden durchaus eine Pause gönnen konnten. Nur etwa eine viertel Stunde Weges von hier entfernt, floss nach Dargmons Meinung ein kleiner Bach, an dem sie ihr Lager für die Nacht aufschlagen konnten. Jetzt zu Beginn des zweiten Herbstmondes kam die Dunkelheit bereits sehr schnell und es wurde kalt in der Ebene, da war es Zeit für ein Feuer. Während sie nebeneinander ritten, unterhielten sie sich angeregt über ihre Eindrücke vom Hof des Königs. Vor allem Dargmon erzählte so oft von der Tochter Gaudarons und seinem nächtlichen Gespräch mit ihr, dass seine Schwäche für die junge Frau mehr als offensichtlich wurde. Marwinar war befreundet davon, wusste aber nicht so recht, wie er darauf reagieren sollte. Stets hatten die Druiden – und vor allem deren Meister – enthaltenam gelebt und sich nicht dem anderen Geschlecht ergeben. Aber Dargmon war offensichtlich in vielen Dingen vollkommen anders als die alten Meister, die bisher den Orden geleitet hatten.

„Was ist los mit dir? Hat sie dir etwa nicht gefallen?“, fragte der Druide seinen Begleiter zu dessen Entsetzen wieder einmal so direkt, als könne er Gedanken lesen.

„Oh ..., doch, aber ich ..., äh ...“, druckste Marwinar und schämte sich schon wieder seiner Verlegenheit.

„Ach komm, junger Bruder. Wir sind hier unter uns ... unter Männern, verstehst du?“, lachte Dargmon und versetzte ihm einen freundschaftlichen Stoß mit der

Faust an die Schulter. „Weißt du, ich glaube, sie ist etwas ganz Besonderes. Sie hat mich gleich fasziniert, als ich sie die Treppe hinabsteigen sah. Und was sie von ihrem Vater erzählte, hat mir in einigen Dingen die Augen geöffnet“, fuhr der Druide nachdenklich fort.

Sein junger Begleiter schwieg und nickte nur. Was Dargmon genau damit meinte, dass ihm die Augen geöffnet worden seien, konnte er sich nicht erklären. Er wusste nur, dass er offenbar noch einige überraschende Dinge mit seinem neuen Mentor erleben würde, die er so nicht erwartet hätte. Andere Zeiten erforderten wahrscheinlich auch neue Regeln. Marwinar nahm sich vor, künftig nicht mehr so kritisch und zurückhaltend auf die offene und freundschaftliche Art Dargmons zu reagieren, sondern ihn als Meister so zu akzeptieren, wie er war.

Nach einiger Zeit kamen sie – wie von Dargmon vermutet – an einen Bachlauf, der von Weiden und Birken gesäumt wurde. Eine Uferstelle ganz in der Nähe besaß einen mit Gras bewachsenen, sanft zu einer kiesigen Furt abfallenden Hang, an dem man hervorragend lagern konnte, wie die beiden Männer meinten. Sie stiegen ab und ließen die Tiere trinken, während sie ihre Decken ausbreiteten. Dargmon baute aus stabilen Weidenzweigen ein kleines Dach über dem Lagerplatz und Marwinar suchte trockenes Holz für ein Feuer, über das sie das mitgenommene Trockenfleisch braten konnten. Geschickt entfachte der junge Lernende die Glut und kurze Zeit später prasselten wärmende und Licht spendende Flammen unter dem Dach.

Sie saßen eine ganze Weile am Feuer und unterhielten sich über die kommenden Tage und ihre Erwartungen, die sie damit verbanden. Dargmon wollte vor

allem die Alven für sich gewinnen, denn sie waren seiner Meinung nach sehr wichtig für den Zusammenhalt der Völker, obwohl er deren mystisches Wesen immer ein wenig mit Scheu betrachtete, wie er heimlich für sich bemerkte.

Seine Gedanken und ihr Gespräch wurden plötzlich vom ängstlichen Schnauben ihrer Pferde und einem tiefen Knurren unterbrochen, das hinter ihnen aus der Dunkelheit kam. Kurz darauf trat der Verursacher dieser Geräusche in den Lichtschein und entsetzte damit die beiden Männer. Ein Felsenbär, gut zwei Mannlängen hoch mit riesigen Tatzen und gefletschten Zähnen, deren Anblick den beiden Betrachtern das Blut in den Adern gefrieren ließ. Schreiend sprang Marwinar hoch und rannte gedankenlos fort, während Dargmon das Tier wie erstarrt anblickte. Der Bär ließ ein furchtbar lautes Brüllen vernehmen und kam drohend auf den Druiden zu. Endlich löste sich dessen Starre und er sprang ebenfalls auf, nahm jedoch einen brennenden Ast aus dem Feuer und stieß damit in Richtung des Bären. Das Tier brüllte erneut und versuchte mit der Tatze nach dem Feuer zu schlagen, wich aber zurück. Dargmon suchte blitzschnell noch einen zweiten Ast aus den Flammen und drängte den Bären weiter zurück.

Zur selben Zeit besann sich Marwinar und hielt in seiner wilden Flucht inne. „Was mache ich Narr denn hier?“, fluchte er über sich selbst und rannte so schnell er konnte wieder zum Lagerplatz zurück. Er sah bereits von fern, wie sein Mentor den Bären zurückdrängte und offensichtlich zu den Pferden gelangen wollte. Dies gelang ihm auch und er warf einen der brennenden Äste zu dem Tier, welches wütend brüllte

und erneut angreifen wollte. Doch Dargmon hatte plötzlich seinen scheinbaren Gehstab in der Hand und rief eine magische Formel, mit der er die Spitze des Stabes zum Glühen brachte und plötzlich einen blauen Blitz aus ihr hervorschießen ließ, der kurz vor dem Bären in die Erde schoss. Schon hob er den Stab, um einen zweiten Blitz auf das nun zurückweichende Tier abzugeben, als Marwinar ihm zuvorkam und sich mit einer abwehrenden Handbewegung zwischen den Druiden und den Bären stellte. Dann wandte sich der junge Mann an das Tier und schien plötzlich mit ihm zu sprechen. Seltsame, knurrende und brummende Laute kamen aus seinem Mund – aber zur großen Verwunderung Dargmonds schien der Bär die Laute tatsächlich zu verstehen. Das riesige Tier stand vollkommen ruhig da und hielt den Kopf leicht schräg, während Marwinar mit beruhigender Gestik weitermachte und offensichtlich auch Erfolg damit hatte. Der Bär machte nun ebenfalls ähnliche Laute, drehte sich dann um und verschwand ohne weitere feindselige oder drohende Gebärde in der Dunkelheit.

Marwinar atmete hörbar aus und sank dann auf seine Knie. Er war sichtlich angespannt und zitterte am ganzen Körper. Dargmon ging zu ihm hin und legte ihm beruhigend die Hände auf die Schultern. „Das war wirklich sehr beeindruckend“, sagte er anerkennend. „Verzeih mir, hoher Bruder. Ich war wie vor den Kopf gestoßen vor Furcht und bin einfach fortgelaufen ...“, entschuldigte der junge Mann sich.

„Aber du hast dich besonnen und bist zurückgekehrt und hast somit deinen Mut bewiesen“, bemerkte Dargmon. „Hast du wirklich mit ihm gesprochen?“

„Ich habe es versucht ... und offenbar hat er mich auch verstanden“, lächelte Marwinar nun froh.

„Ja, das hat er wohl tatsächlich“, nickte der Druide beeindruckt. „Du musst mir das unbedingt beibringen, wenn die Zeit dazu da ist. Hast du diese gewaltige Kraft, diese pure Wildheit und dieses perfekte Spiel seiner Muskeln gesehen? Ein wahrhaft schönes Wesen – und gut, dass du es so hinbekommen hast. Ich hätte ihn wahrscheinlich sonst töten müssen. Was hast du ihm eigentlich gesagt, dass er von dannen gezogen ist?“

„Ich habe ihm einfach nur klargemacht, wer wir sind und dass es gefährlich für ihn wäre, uns anzugreifen. Er solle sich seine Beute doch woanders suchen. Zudem würden wir einfach nur scheußlich schmecken“, antwortete Marwinar.

„Wir würden scheußlich ...?“, lachte Dargmon und schüttelte seinen Kopf über diese Antwort. „Diese Tat, mein Lieber, sollte eigentlich in Liedern besungen werden. Die beiden Druiden, die nicht schmecken und den Bären damit vertreiben. Das ist wirklich einmalig.“ Dargmon setzte sich noch immer grinsend wieder an das Lagerfeuer und legte etwas Holz nach, so dass es wieder aufloderte. „Du kannst dich hinlegen, ich werde wachen und dich später wecken, damit du mich ablöst“, sagte er zu seinem jungen Begleiter.

Marwinar fühlte sich in der Tat müde und legte sich hin. Nur wenige Augenblicke später schlief er schon tief und fest. Als er von Dargmon geweckt wurde, war es bereits hell. Der junge Mann richtete sich auf und rieb sich verwundert die Augen. „Ich sollte dich doch ablösen, hoher Bruder“, sagte er beinahe vorwurfsvoll.

„Es war alles ruhig in der Nacht und so habe ich dich schlafen lassen. Keine Sorge, ich habe auch genügend geruht“, antwortete der Druiden ihm. Er hatte bereits das Frühstück vorbereitet und sie aßen etwas von dem mitgebrachten Honigbrot, welches sie zu ihrer Freude in den Vorräten gefunden hatten. Kurz darauf brachen sie das Lager ab und ritten wieder los. Nachdem sie nach etwa zwei Stunden eine niedrige Hügelkette zu ihrer Rechten passiert hatten, machten sie ein Schwenk nach Westen. Nach und nach veränderte sich die Heidelandschaft und wurde bewaldeter. Dichter Laubwald wechselte sich mit Lichtungen ab, in denen kleinere oder größere Seen lagen. Die Gewässer wurden größer und weitläufiger, je weiter sie nach Westen gelangten. Gleichzeitig spürten sie, dass das Klima in dieser Gegend weitaus milder war, als in der Ebene von Amun Nur. Vom nahenden Winter war hier plötzlich nichts mehr zu bemerken oder zu sehen. Die Uferpflanzen und das hohe Gras standen im vollen Saft und viele Insekten flogen umher – es war fast wie ein Zauber, der die beiden Reiter umgab. Sie mussten bald ihre schweren Mäntel und Hüte ablegen, so warm wurde es.

„Alvenzauber“, bemerkte Dargmon skeptisch und ritt weiter.

Marwinar quittierte diese Worte mit einem Schulterzucken und folgte seinem Mentor weiter. Er selbst hatte nichts gegen ein wenig Magie, wenn sie sich so angenehm darstellte und die Kälte aus den Knochen vertrieb, wie es hier der Fall war.

Schon bald sollten er und Dargmon noch viel mehr von diesem Zauber zu sehen bekommen, doch zunächst kamen sie, nachdem sie einen kleinen Hügel

hinaufgeritten waren, auf der anderen Seite dieses Dammes an ein Gewässer, dessen Größe den jungen Novizen überraschte. Es war ebenfalls ein See, an seiner diesseitigen schmalsten Stelle vielleicht 20 Felder breit, aber sehr langgezogen und sich immer weiter ausbreitend und zudem ohne sichtbares Ufer auf der gegenüberliegenden Seite. Dafür erhob sich in der Ferne eine Insel aus dem Wasser, die in der Abendsonne golden glänzte und von leichtem Nebel umrahmt wurde, so dass sie ein sehr mystisches Aussehen erhielt. Rechter Hand lag ein Anlegesteg für ein Fähre, wie die beiden erhofften und so ritten sie dort hin, stiegen von ihren Pferden und warteten. Eine große Signalfackel steckte an dem Steg und war sicherlich dazu da, dass man den Fährmann anforderte – so es denn einen gab.

„Unser Ziel liegt dort drüben“, bemerkte Dargmon und deutete über das Wasser. „Eilean-Alvhar, die Insel der Seealven. Ich selbst bin noch nicht dort gewesen, aber ich habe schon viel darüber gehört. Und Einiges davon hört sich eher wie ein Märchen an. Doch lassen wir uns überraschen.“ Der Druide ging auf den Steg und entzündete die Signalfackel. Dann kehrte er wieder zurück und beide setzten sich auf den Boden und warteten, ob etwas geschah.

Inzwischen verschwand die Sonne scheinbar hinter der Insel und die Dämmerung machte sich breit. Das Licht der Fackel lockte zwar einige Mücken an, aber scheinbar keinen Fährmann, wie es aussah. Die beiden wollten sich schon ihr Lager einrichten, bevor es vollkommen dunkel wurde, als sie plötzlich ein helles Licht von der Insel herüberscheinen sahen, das sich offensichtlich über das Wasser näherte. Je näher es kam,

desto deutlicher zeichnete es sich ab, dass es sich um ein Boot handelte – aber was für eines. Marwinar erhob sich staunend und betrachtete das sich nähernde Gefährt mit offenem Mund. Es schien, als ob das schlanke und mit einem langen Schwanenhals am Bug versehene Boot aus purem Silber bestand, so sehr glänzte es im Licht des aufgehenden Mondes und reflektierte dessen Schein.

Zwei Alven mit ebenso silbernem Haar standen im Heck und bedienten lange Ruder aus weißem, mit Schnitzereien verziertem Holz, mit denen sie gleichzeitig steuerten und das Boot, das über das Wasser zu schweben schien, antrieben. Vorn hinter dem geschwungenen Schwanenhals stand ein weiterer Alve, wie seine beiden Brüder mit im Mondlicht schillernder Kleidung versehen, der eine Erhabenheit ausstrahlte, wie sie Marwinar noch niemals zuvor gesehen hatte. Ein Leuchten umgab diese drei Gestalten – ähnlich dem, welches die Druiden zu Beginn ihres Rates erzeugt hatten; doch hier kam es aus dem Inneren der Körper und schien dauerhaft vorhanden zu sein.

Das Boot fuhr sanft und wie von selbst an den Steg heran und der Alve am Bug sprang leichtfüßig heraus und kam auf die beiden Männer zu. „Ich grüße euch, Druiden aus Amun Nur. Wir haben euer Signal gesehen und mein Vater und meine Mutter wünschen euch zu sehen und zu sprechen“, sagte er mit einer hellen, wohltonenden Stimme. Seine Statur war schlank und doch kräftig, wie bei allen Vertretern dieses Volkes. Er war hochgewachsen und beinahe so groß, wie Marwinar. Sein Haar war glatt und zu einem Zopf geflochten, der bis zur Hälfte des Rückens reichte. Seine Augen waren das Beeindruckendste, was der junge

Druidennovize an ihm bemerkte, denn sie leuchteten tatsächlich in der Farbe von klarem Bernstein. „Mein Name ist Aldanon, Sohn von Alvaron, dem Stammvater“, stellte er sich vor und betrachtete die beiden Ankömmlinge mit einem tief forschenden Blick.

„Ihr wisst bereits, dass wir euch besuchen wollen?“, fragte Dargmon verwundert nach.

„Nichts bleibt den Augen und Ohren meines Vaters und meiner Mutter verborgen“, antwortete Aldanon lächelnd. „Zudem spricht es sich schnell rum, wenn der hohe Rat der Druiden eine so wichtige Entscheidung, wie die Ernennung eines neuen Meisters trifft.“ Der Druide nickte verstehend und folgte dann zusammen mit Marwinar der Einladung auf das Boot. Kurz darauf stach es wieder in den See und fuhr so ruhig, als würde es auf Watte gleiten, über das Wasser. Die Insel näherte sich rasch und die vielen Lichter, die in ihren Bäumen zu hängen schienen, leuchteten mit den Sternen um die Wette. Plötzlich vernahm Dargmon und Marwinar einen vielstimmigen Gesang, der zu ihnen herüberhallte und sich mit dem sanften Plätschern der Wellen vermischte. Vor allem der junge Novize war davon so sehr ergriffen, dass er sich lauschend über den Rand des Bootes beugte und verzückt zuhörte.

Auf die Frage Dargmons, was dieser Gesang bedeutete, antwortete der Alve: „Sie singen über Aldafor, dem Erstgeborenen, der die Welt betritt, ihre unberührte Herrlichkeit entdeckt und meint, damit das Schönste in seinem Leben gesehen zu haben, bis er auf Lyanora trifft, die sein Herz entflammt und er alles um sich herum vergisst.“ Für einen kurzen Moment stimmte Aldanon in den Gesang mit ein und seine

Stimme schien über den gesamten See zu hallen. Sie erfüllte die Luft, ging mit dem sanften Abendwind mit und wehte über das Land. Doch dann endete er damit und übersetzte leise den Text des in der Alvensprache gesungenen Liedes:

*Berg und Tal beschreite ich, weite Ferne, tiefes Grün
leuchtet sanft im Abendlicht oder im Morgentau.
Atme tief die reine Luft, Duft nach Blüte und nach Frucht.
Blicke schweifen über das Land, nehmen ins Herz es auf.
Klares Silber fließt im Bett, tränkt den starken Baum,
mündet in endlos weitem Blau, mit salziger Krone am
Haupt.*

*Städte der Riesen aus Stamm und aus Borke,
wandere ich durch eure Hallen hindurch,
sehe Lichtsäulen strahlen auf Heere von Laub,
spür den Hauch eurer Seelen im Wind.
Ewig schreite ich weiter, erblick die Wunder der Welt,
sprech' mit Amsel und Bär, mit Fisch und mit Reh.
Doch die Sehnsucht nach etwas, das ich noch nicht kenn',
lässt mich weiterziehen und suchen, bis ich es find.
Dann am Morgen, am strahlenden aller bisher,
bemerkte ich über Nebel schwebend, schöner als der Mond,
über Gras wandernd, das sich nach ihren Füßen sehnt,
das wunderbarste Wesen, das ich jemals gesehen.
Rief den Namen, den ich nicht kannte, nur damit sie mich
hört.*

*Wollte den Hauch, den Duft erhaschen, der ihr folgte zart
und mild.*

*Seitdem ist blind mein Auge, taub mein Ohr und stumm
mein Mund, bis sie mich erhört.*

Dargmon und Marwinar hörten beide mit geschlossenen Augen gebannt zu und bemerkten dabei fast

nicht, dass das Boot an einem Steg auf der Insel angelegt hatte und sie nun aussteigen mussten. Sie erwachten wie aus einem Traum und mussten sich zunächst orientieren. Der Steg mündete direkt an einem mit weißen Steinplatten gepflasterten Weg, der zu einer ebenfalls steinernen Treppe und dann hinauf auf eine dicht mit unglaublich großen Bäumen bewachsene Anhöhe führte. Die bunten Lichter, die sie vom Wasser gesehen hatten, waren Leuchten, die in den Häusern schienen, welche die Alven in den Bäumen bewohnten. Vom Boden bis in die höchsten Kronen hinauf reichten ihre Wohnungen. Brücken und Plattformen, die sich um die riesigen Stämme wanden, verbanden alles miteinander. Einige Häuser standen auf wunderschön geschnitzten Holzsäulen und besaßen mehrere Etagen, die über an Seilen hängende Förderkörbe zu erreichen waren.

Einer der größten Stämme besaß so regelmäßig gewachsene Äste, dass sie wie Stufen angeordnet waren und zum Aufstieg in die höheren Etagen dienten. Staunend folgten die beiden Männer den Alven in ihre Stadt und konnten sich vor lauter wunderbaren Dingen, die sie sahen, kaum besinnen. Äste und Zweige waren so dicht miteinander verschlungen, dass ihre wahrhaft goldfarbenen Blätter feste Dächer bildeten. Überall gab es wunderschöne Verzierungen in Form von geschnitzten Säulen, die aus den Stämmen herauswuchsen und nicht aus totem Holz bestanden. Die gesamte Stadt leuchtete bunt und das Licht wurde von kleinen, geflügelten Wesen reflektiert, die überall umherflogen, als hätten sie das Licht weiterzutragen. Ein sanfter, warmer Wind wehte durch diese Stadt hindurch und trug den süßen Duft von Blüten mit sich.

Zwischen den Brücken und Häusern befanden sich immer wieder offene Plattformen, auf denen Alven sich sammelten und flanierten, um die Sterne zu betrachten oder über den See zu blicken. Es lag eine heitere Stimmung in diesem Ort, und doch auch eine unbestimmte Melancholie, wie Marwinar sie noch niemals zuvor gespürt hatte.

Nachdem sie mehrere Ebenen über die Brücken und Treppen hinaufgestiegen waren, erreichten sie einen weiteren zentralen Ort – eine fast kreisrunde Lichtung im dichten Blätterdach, die ebenfalls von hölzernen Säulen umringt und vom Mondlicht hell erleuchtet war. Umgeben von einigen offensichtlich hochgestellten Alven stand dort ein Paar, welches die Ankömmlinge bereits erwartete und sie freundlich anblickte. Beide machten einen derart erhabenen Eindruck, obwohl keinerlei fürstlicher Prunk oder Geschmeide sie schmückte.

Der Mann besaß eine hochgewachsene und kräftige Figur und war in einen schlichten weißen Rock gekleidet. Sein wahrhaft silbernes Haar war glatt und wuchs ihm bis über die Schultern wie ein glänzender Schleier. Sein Gesicht, das die selben Züge trug, wie das seines Sohnes Aldanon, wirkte jugendlich und doch von einer gewissen Erfahrung und Reife geprägt – sein wahres Alter war ihm jedoch nicht anzusehen, denn er hatte bereits sehr viel mehr Jahre gesehen, als ein Mensch sie normalerweise erleben konnte.

Die Frau neben ihm war von dem typischen inneren Leuchten umgeben, welches die Alven in ihrer Eigenart besaßen – und doch war sie keine Alvin, sondern eine echte Elfe, denn sie war Nynhia, die Mutter der Alven, die ihr eigenes Volk für die Liebe zu Alvaron

verlassen und diesen neuen Stamm gegründet hatte. Das alles lag nun schon ganze Zeitalter zurück und schien mehr Mythos als Realität zu sein, und dennoch stand sie nun leibhaftig vor Dargmon und Marwinar. Ihr goldenes Haar umspielte ihr wunderschönes Gesicht und das doppelte Flügelpaar auf ihrem Rücken umrahmte den strahlenden Körper und schimmerte in allen Farben des Lichtspektrums.

Als die beiden Druiden sich ihnen näherten, kamen sie ihnen einige Schritte entgegen und begrüßten sie herzlich. „Seid uns willkommen, Dargmon, neuer Hochmeister der Druiden und Marwinar, junger Novize und Suchender, der du hier finden sollst“, sagte die Elfe mit einer Stimme, die sich in die Herzen der beiden Männer regelrecht einbrannte.

„Auch ich heiße euch beide herzlich willkommen“, ergänzte Alvaron. „Seid unsere Gäste und legt eure Last für diese Nacht beiseite.“

Dargmon verbeugte sich und Marwinar tat es ihm gleich. „Wir danken euch für eure Gastfreundschaft“, bemerkte der Druidenmeister. „Wir sind allerdings verwundert darüber, dass ihr bereits so viel über uns wisst.“

„Wir halten unsere Augen und Ohren offen und kein wichtiges Ereignis entgeht uns“, antwortete Nynhia lächelnd. „Wir wissen, weshalb ihr hier seid, denn auch uns treibt die Sorge um das Königreich um. Finsternes zieht auf, doch noch wissen wir nicht, woher es kommt und was es vorhat. Ihr seid in eurer Angelegenheit nicht zu früh unterwegs“, bemerkte die Elfe mit besorgter Stimme. „Wie ist es mit dir, junger Marwinar, der du ebenfalls mehr siehst, als andere. Ahnst

du, woher das Böse kommt, das uns droht?“, fragte sie den jungen Mann, der sie verwundert anblickte.

„Äh ..., nein, Herrin. Ich ..., ich weiß nicht, was Ihr meint.“

„Du weißt noch nicht, welche Kräfte in dir stecken“, sagte sie und lächelte Marwinar freundlich an. Der Novize zuckte nur mit den Schultern und blickte verlegen zu Boden.

Alvaron und Nynhia baten Dargmon und Marwinar nun zusammen mit den anderen Alven zum Essen und führten sie dazu in ihr Haus, welches über eine weitere Treppe von der Plattform aus nach oben zu erreichen war. Im Grunde war es ein Teil des Baumes, auf dem sie sich in dem Haus befanden. Der Boden war über zwei gewaltige Äste gespannt und bestand aus stabilen Bohlen, die glattgeschliffen waren und wie Marmor glänzten. Wände und Dach bestanden aus im gleichmäßigen Abstand zueinander stehenden Bögen, die sich wie die Rippen eines Riesen zusammenfügten und dicht mit Laub bewachsen waren, so dass kein Regen hindurchdringen konnte - nur der warme Wind ließ die Blätter gelegentlich rauschen.

Die Mitte dieses Saales beherrschte eine lange Tafel und eine entsprechende Anzahl an Bänken, auf denen die Gesellschaft Platz nahm. An der Stirnseite saßen die beiden Gastgeber und links und rechts daneben bekamen die Druiden ihren Platz zugewiesen. Kurz darauf wurde das Abendmahl gereicht, das aus so wohlschmeckenden Speisen bestand, wie sie der junge Novize noch nie zuvor gekostet hatte. Feinstes Brot, unbekannte Früchte und lieblicher Wein, der sehr schnell die Zungen löste, wurden aufgetragen. Fleisch und Fisch gab es hingegen nicht, denn die Alven

betrachteten ihre Mitgeschöpfe als Brüder und Schwestern und sprachen mit ihnen. Niemals töteten sie ohne Not und alles was lebte, war ihnen heilig.

Die Gespräche drehten sich zunächst sehr allgemein über die Neuigkeiten im Königreich und dann auch um die Ernennung Dargmons zum Hochmeister der Druiden. Unterstützt durch seinen jungen Begleiter berichtete der Druidenführer von dem Rat und dem späteren Gespräch mit König Gaudaron von Ayslör. Irgendwann vertiefte sich das Gespräch zwischen Alvaron, Nynhia und Dargmon, so dass Marwinar sich etwas zurücklehnte und entspannte. Plötzlich bemerkte er jedoch wieder dieses seltsame Gefühl, das ihn bereits schon einige Male überkommen hatte, wenn er bestimmte Dinge vorausahnte. Als würde er durch einen Tunnel blicken, sah er nur noch das Gesicht Dargmons und eine tiefschwarze Wolke darüber, aus der abwechselnd unheimliche Fratzen herausstarrten und rote Blitze zuckten. Es war eine sehr bedrohliche Szenerie. Die Wolken brodelten wie in einem Kochtopf und die furchtbaren Fratzen schienen so echt, als würden sie gleich heraustreten und ihre drohenden Gebärden wahr machen.

Der junge Novize sah seinen Mentor entsetzt an, doch dieser schien weder von der seltsamen Erscheinung, noch von Marwinars Blicken etwas zu bemerken.

Lediglich Nynhia bekam etwas davon mit und flüsterte leise Worte in ihrer Elfensprache, die der junge Druidenlehrling in seinem Inneren vernahm: „*goaill roish thu ach – fürchte dich nicht*“, und die dazu führten, dass seine Vision sich auflöste und alles wieder normal wurde. Der junge Mann war jedoch so sehr davon mitgenommen, dass er sich erhob und von der Tafel

entfernte, um Abstand zu gewinnen. Er ging aus dem Haus hinaus und setzte sich auf die Treppe, von der aus man einen Blick über die weiter unten liegenden Teile der Alvenstadt hatte. Die bunten Lichter beruhigten Marwinar wieder ein wenig und er atmete tief durch. Trotzdem fragte er sich, was es mit diesen Visionen in Verbindung mit Dargmon auf sich hatte. Weshalb erschienen ihm diese düsteren Bilder über dem Kopf seines Mentors?

Er bemerkte kaum, dass sich jemand näherte und sich neben ihn setzte. Nynhia blickte ihn an und lächelte. „Was du gesehen hast beunruhigt dich, denn es ist nicht das erste Mal“, stellte sie scharfsinnig fest. „Und du fragst dich, was die Bilder bedeuten.“

„Habt Ihr sie auch gesehen, Herrin?“, fragte Marwinar verwundert.

„Nicht so deutlich wie du, aber ja, ich sehe sie auch bei jedem, der sich in Gefahr befindet.“

„In Gefahr? Weshalb befindet sich Dargmon in Gefahr?“

„Finstere Mächte bedrohen ihn, von denen er selbst noch gar nichts ahnt“, antwortete die Elfe. „Ich durchschaue die Absichten des Bösen noch nicht, denn sein Vorhaben liegt im Nebel der verschiedenen Möglichkeiten. Dargmon steht an der Gabelung eines Weges.“

„Aber was ist das Böse, von dem Ihr sprecht?“

„Siehe, jede Macht, die existiert, hat auch immer eine Gegenmacht und muss sie auch haben, denn sonst wäre all ihre Kraft ohne Wirkung. Die Zeiten verändern sich jedoch manchmal und wenn die böse Seite in dem natürlichen Gleichgewicht zu stark wird, wagt sie sich vor und es geschehen Dinge, die uns nicht

gefallen. Achte auf Dargmon und habe ein Auge auf alle, die sich in seiner Nähe befinden.“

„Herrin, ich bin nur ein Novize“, wandte Marwinar ein.

„Nichts geschieht ohne Grund und du bist begleitet ihn nicht umsonst. Deine besondere Gabe wird noch sehr wichtig für uns alle werden“, antwortete Nynhia mit sanfter Stimme.

Marwinar nickte schweigend, war aber innerlich nicht davon überzeugt, dass er jemals in irgendeiner Form eine besondere Rolle spielen würde. Er hoffte eigentlich nur, dass die Bilder, die er gesehen hatte, sich als Trugschlüsse seiner zu lebhaften Fantasie herausstellten.

Nynhia erhob sich und ging wieder zurück zur Tafel, während der junge Druidenlehrling noch für eine Weile draußen blieb und die nächtliche Schönheit seiner Umgebung bewunderte. Schließlich übermannte ihn irgendwann die Müdigkeit und er schlief im Sitzen ein. Er erwachte durch das helle Lachen der Alven, das durch die Kronen der Bäume hallte und fand sich in einem Bett aus riesigen Blättern und Geflecht wider, in das man ihn offensichtlich gelegt hatte. Er schälte sich heraus und wurde von einigen jungen Alven begrüßt, die ihn zu einem kleinen Becken führten, das ebenfalls aus den großen Blättern bestand und frisches, klares Wasser zum Waschen enthielt.

Danach ging es wieder hinauf zum Haus der Gastgeber und zum Frühstück. Die vom Licht der Sonne durchflutete Halle und das gute Essen besserten Marwinars Laune um ein Vielfaches und er fühlte sich hervorragend an diesem Morgen. Sein Mentor Dargmon und Alvaron, sowie dessen Sohn Aldanon berat-

schlagten gerade darüber, wann die Alven zu einem großen Treffen der Völker in Ayslör erscheinen sollten und man stimmte sich ab, dass Dargmon über den König Boten aussenden würde, wenn es soweit wäre.

„Wohin führt euch der Weg von hier aus?“, wollte der Stammvater der Alven von Dargmon wissen.

„Wir ziehen nach Osten in das Gebirge und besuchen die Dwanen, die ebenfalls geladen werden sollen“, antwortete der Druide.

„So sucht ihr sicher Tarnifel, die Lagunenstadt dieses Volkes auf?“, fragte Alvaron weiter.

„Ja, das haben wir vor“, bestätigte Dargmon.

„Dann grüßt mir Gonra vom Stamm der Bal, das Oberhaupt der dortigen Dwanen. Nehmt ihm meine Empfehlung für euch mit, denn wir sind alte Freunde.“

„Vielen Dank, das werden wir tun“, nickte der Druide und verbeugte sich. Kurz darauf verabschiedete er sich zusammen mit seinem Novizen von ihren Gastgebern und sie verließen das Haus, um wiederum von Aldanon begleitet zum See zurückzukehren und in das Boot einzusteigen. Der junge Alve übergab ihnen zwei Päckchen mit alvischer Verpflegung und den besten Empfehlungen seiner Mutter Nynhia, die auf der Plattform unterhalb ihres Hauses stand und ihnen ein letztes Mal zuwinkte, während sich das Boot langsam von der Insel entfernte.

Marwinar blickte zurück, um noch einmal den schönen Anblick im Morgenlicht zu genießen und winkte ebenfalls zum Abschied. Es war ihm, als hörte er die Worte der Elfe noch einmal in Gedanken, dass er auf Dargmon achten solle. Nach kurzer Fahrt gelangten sie wieder an dem Anlegesteg an und stiegen aus

„Viel Glück auf euren Wegen und vielleicht bis bald“, verabschiedete sich Aldanon und legte dann wieder ab. Es kam den beiden vor, als erwachten sie erst jetzt aus einem Traum. Sie kehrten zu ihren angebundenen Pferden zurück und stiegen auf.

„Was hältst du jetzt von dem Alvenzauber, hoher Bruder?“, fragte Marwinar lächelnd. Dargmon blickte ihn nur schräg an, wendete sein Tier und ritt wortlos voran. Der junge Novize zuckte mit den Schultern und folgte ihm ...

Angriff der Vendolen

Zwei Tagesritte östlich des Alvensees gelangten die beiden Druiden auf den Hochpass Duin Vador. Es war der von ihrem Standpunkt südlichste Pass, der durch die Berge hinüber zur Ebene von Tamor und dem Sumpfland Gorgodohn führte. Aus der gemächlich ansteigenden Graslandschaft der beiden vergangenen Tage war nun felsiger Boden und ein schmaler, teilweise sehr steil abfallender Grat geworden, auf dem die beiden Männer absteigen und ihre Reittiere hinaufführen mussten. Weiter im Osten waren die Spitzen der höheren Berge bereits mit Schnee bedeckt, welcher den Wind zusätzlich abkühlte, der ihnen hier entgegenwehte.

„Welch ein Unterschied zum Wetter unten am See“, bemerkte Marwinar und fluchte leise.

„Wir kommen bald an das Ende dieses ersten Passes und gelangen auf eine Hochebene, die mit Gras bewachsen ist und in deren Felswänden sich schützende Höhlen befinden, wenn ich mich nicht täusche“, antwortete Dargmon. „Dort können sich die Tiere satt fressen und wir finden sicher Unterschlupf.“

„Der Vater des Lichtes möge dich erhören“, murmelte der junge Novize und kämpfte sich weiter gegen den Wind voran.

„Es heißt, unter dem Gebirge befänden sich die schier endlosen Gänge und Straßen der Dwanen, die sich bis hinunter in die unbekanntes Länder des Südens ziehen würden“, bemerkte Dargmon mehr spaßig als ernst. „Wenn wir graben würden, gelangten wir vielleicht dort hinab und könnten bequemer wandern“, fügte er sarkastisch hinzu.

„Dann lieber den kalten Wind im Gesicht spüren“, antwortete Marwinar ebenso.

Auf diese Weise ging es noch eine ganze Weile weiter, bis der Grat einen weiteren Bogen um den Berg machte und sich dahinter tatsächlich eine mit saftigem Gras bewachsene Alm erstreckte, die relativ gut von den sie umgebenen Steilwänden vor dem Wind geschützt wurde.

„Du hast nicht zu viel versprochen, hoher Bruder“, lobte Marwinar seinen Mentor, froh darüber, dass dieser sich in Bezug auf die Landschaft nicht geirrt hatte.

„Ich habe die Karten gut gelesen – das wäre auch etwas für dich“, stichelte Dargmon grinsend.

Sie stiegen die Alm bis zu ihrem Scheitelpunkt hinauf und fanden tatsächlich eine Grotte in der Felswand, die wenige Schritte hineinführte und deren Decke nur etwas höher als Marwinar selbst war. Aber dieser Ort war trocken und geschützt und man konnte ein wärmendes Feuer entfachen. Die beiden Männer bereiteten sich ihr Abendessen über dem Feuer und blieben noch für eine Weile daran sitzen, bis sie sich in ihre Decken einrollten und schnell einschließen.

Das Geräusch eines knirschenden Steines auf dem Felsboden weckte den jungen Novizen aus einem unruhigen Schlaf. Das Feuer war beinahe ganz niedergebrannt, so dass Marwinar in der Dunkelheit nicht viel sehen konnte. Doch dann erkannte er einen sich ihm schnell nähernden Schatten, der ihn packte und gewaltsam hoch zerrte. Noch vom Schlaf benommen, wehrte sich der junge Mann nicht und wurde aus der Grotte herausgeschleift und auf den Boden geworfen. Fackeln wurden plötzlich entzündet und er konnte nun erkennen, was geschehen war.

Neben ihm saß Dargmon mit auf dem Rücken gefesselten Armen und auch ihm selbst wurden im nächsten Augenblick Stricke angelegt. Um die beiden Druiden herum standen furchterregende, hochgewachsene Krieger, die sie finster anstarrten. Wie viele es waren, konnte man nicht genau erkennen, aber die Fackeln zeigten, dass es eine größere Anzahl von Männern sein musste – mindestens fünfzig, wie Marwinar im ersten Augenblick schätzte. Wer sie waren und was sie vorhatten, wussten weder er noch sein Mentor, aber es war mehr als deutlich, dass sie ihnen nicht gerade freundlich gesonnen waren.

Den beiden Druiden wurden auch noch die Beine gefesselt und dann ließ man sie einfach auf dem Boden liegen. Die Krieger schlugen nun ebenfalls ihr Lager auf und richteten sich rings um Marwinar und Dargmon ein, indem sie Lagerfeuer entzündeten. Für die beiden Gefangenen schien man sich zunächst nicht mehr zu interessieren, aber an Flucht war ohnehin nicht zu denken. Marwinar versuchte sich so zu drehen, dass er mit Dargmon sprechen konnte. Nach einigen Versuchen gelang es ihm auch, und er konnte im Licht der Feuer das Gesicht seines Mentors sehen. Der Druidenmeister zog ein eher wütendes, als betrübtes oder verängstigtes Gesicht. Er biss die Zähne so kräftig zusammen, dass seine Kaumuskeln unter der Haut zuckten.

„Wer sind die und was haben sie mit uns vor?“, fragte Marwinar ihn flüsternd.

„Ich weiß es auch noch nicht genau. Ich glaube, es sind Vendolenkrieger aus den Steppen jenseits des Gebirges im Osten“, antwortete Dargmon leise. „Sie sind sicher nicht ohne Grund hier – und sie sind gefährlich.“

Wir müssen uns etwas einfallen lassen. Wenn ich doch nur an meinen Stab herankäme, würde ich ihnen Angst mit meiner Magie machen.“

„Glaubst du, sie werden uns töten?“, wollte der junge Novize mit besorgter Stimme wissen.

„Nein. Wenn sie uns hätten töten wollen, dann wäre es gleich geschehen. Warten wir den morgigen Tag ab, dann erfahren wir sicher mehr. Versuch noch etwas zu schlafen.“

Marwinar nickte, doch in Wahrheit war an Schlaf nicht zu denken. Die Kälte und die Schmerzen, die durch die Fesseln entstanden, hielten ihn von jeder Müdigkeit ab und so blieb er bis zum Morgengrauen wach. Als es richtig hell wurde, hob er seinen Kopf und versuchte sich so gut wie möglich umzublicken. Erschreckt stellte er fest, dass seine Schätzung der Zahl der Krieger bei Weitem zu gering gewesen war. Es mussten sich wohl an die zweihundert Männer auf der Grasalm hier versammelt haben – und sie machten bei Tageslicht noch einen weitaus beängstigenden Eindruck auf den jungen Mann. Sie besaßen ausnahmslos pechschwarzes Haar, das zu langen, filzigen Zöpfen geflochten war. Ihre bleichen Gesichter waren um die Augen herum schwarz bemalt, zudem besaßen sie blutrote Streifen auf der Stirn und den Wangen. Sie waren in Felle und Leder gekleidet und die gewellten Klingen ihrer Schwerter waren beinahe so lang, wie sie selbst.

Plötzlich tauchte eine besonders große und kräftige Gestalt im Gesichtsfeld der beiden Druiden auf und riss sie mit beiden Armen hoch, als wären sie nur leichte, mit Stroh gefüllte Säcke. Die Gestalt schleppte sie an eines der Feuer, wo noch andere, offensichtlich

erhabene Krieger saßen und die beiden gefesselten Männer, die vor ihnen hockten nun halb feindselig, halb belustigt anblickten. Sie unterhielten sich dabei in ihrer Sprache ohne zu ahnen, dass Marwinar sie durchaus verstand und nun mit Sicherheit wusste, dass es tatsächlich die gefürchteten Vendolen waren.

„Was sind das für armselige Gestalten, die wir da gefangen haben. Sie sehen bei Tageslicht noch ärmlicher aus, als in der Nacht“, lachte einer der Krieger am Feuer hämisch.

„Auf jeden Fall gehören sie wohl nicht zu diesem verfluchten Volk der Bergkriecher, wie es aussieht“, bemerkte ein anderer. „Deshalb können sie uns überhaupt nichts sagen, was uns vielleicht nutzt. Töten wir sie also und werfen sie den Aasvögeln zum Fraß vor“, schlug er vor.

„Vielleicht ..., vielleicht können wir euch doch zu Diensten sein“, warf Marwinar zaghaft in der Sprache der Krieger ein und blickte zunächst in verblüffte Gesichter.

Einer der Männer erhob sich jedoch blitzschnell und hielt ihm einen langen Dolch an den Hals. „Woher kannst du unsere Sprache. Rede, oder ich schneide dir den Kopf ab.“

„Ich ..., ich habe sie gelernt. Ich habe viele Sprachen in unseren Hallen gelernt“, antwortete Marwinar hastig.

„Wer seid ihr?“, zischte der Krieger und drückte die Klinge noch fester an den Hals des jungen Mannes, so dass ein kleines Blutrinsal entstand.

„Wir ... sind nur Druiden auf Reisen.“

„Magier? Unsere Seher haben uns vor Euresgleichen gewarnt. Ihr sollt gefährlich sein und eure Gegner verzaubern können. Wir schneiden euch die Zungen

heraus, damit ihr eure Zaubersprüche nicht mehr auf-sagen könnt.“ Der Krieger riss Marwinar hoch und drohte damit, ihm das Messer in den Mund zu ram-men und die Zunge tatsächlich herauszuschneiden.

„War ... wartet, bitte. Wir können euch nützlich sein“, flehte der Novize erneut.

„Wobei solltet ihr uns helfen können?“, fragte der Krieger verächtlich. „In unserer Heimat würde man euch als Sklaven halten, doch hier seid ihr einfach nur nutzlos. Wir sind auf der Suche nach den verfluchten Bergkriechern und ihren Schätzen, nicht nach Magiern, die vor Furcht jammern wie die Weiber.“

„Wir wissen, wo sich die Dwanen aufhalten. Die meint ihr doch“, antwortete Marwinar hastig. Er hoffte ins-geheim, dass diese Notlüge sie irgendwie rettete.

„Du weißt, wo sich ihre Minen befinden?“, fragte der Vendole skeptisch.

„Er ..., er kennt den Weg“, antwortete Marwinar und deutete mit dem Kopf auf Dargmon, der die ganze Zeit gebannt das Gespräch zwischen seinem jungen Begleiter und dem Krieger verfolgt hatte, ohne jedoch auch nur ein Wort verstanden zu haben.

Der Vendole ließ Marwinar achtlos fallen und riss nun Dargmon grob hoch. „Du weißt, wo sich die Schätze der Bergkriecher befinden?“

Dargmon blickte den Krieger verständnislos an und wusste nicht, was er von ihm wollte.

„Er versteht eure Sprache nicht“, erklärte Marwinar hastig.

„Aber er kennt den Weg?“

„Ja, er kennt ihn. Er wanderte schon oft durch dieses Gebirge.“

Der Vendolenkrieger blickte die beiden Gefangenen lange prüfend an. „Wenn du mich belügst und zum Narren hältst, werdet ihr den furchtbarsten Tod sterben, von dem ihr euch keine Vorstellung machen könnt“, raunte der Krieger rau und ließ von den beiden Männern zunächst ab. Für den Moment hatte diese Finte des jungen Novizen offenbar ihr Leben gerettet. Der Krieger schien sich mit seinen Stammesgenossen zu beraten, während die beiden Gefangenen sich flüsternd unterhalten konnten.

„Was ist da los gewesen, was hast du mit ihnen geredet?“, wollte Dargmon wissen.

„Sie wollten uns sofort töten ... und ich habe versucht, sie davon abzuhalten, hoher Bruder“, antwortete Marwinar zögerlich.

„Und was geschieht jetzt?“

„Ich ..., ich habe ihnen erzählt, du wüsstest, wo sich die Metallminen der Dwanen befinden ... und dass du sie hinführen würdest.“

„Hm ... sehr geschickt von dir. So brauchen sie uns beide. Mich zur Führung und dich zum Übersetzen. Du hast deine Sache sehr gut gemacht - für den Moment sind wir offenbar sicher“, bemerkte Dargmon anerkennend. „Doch weshalb sprichst du ihre Sprache, wenn du die Vendolen offenbar überhaupt nicht kennst?“

„Ich spreche beinahe alle Sprachen des Nordens und des Ostens, hoher Bruder. Doch kenne ich trotzdem nicht alle Völker persönlich“, antwortete der junge Novize.

„Nun gut. Zum Glück für uns verstehen sie dich. Ich bin gespannt, was sie nun vorhaben. Der grobe Kerl dort, scheint einer ihrer Anführer zu sein. Der Ältere

am Feuer, mit dem er sich gerade unterhält, ist mit Sicherheit ihr Häuptling.“

„Doch was machen wir selbst nun?“, wollte Marwinar wissen. Er war verunsichert darüber, wieweit Dargmon sich wirklich hier auskannte und zumindest eine Zeit den Eindruck, er könne die Krieger zu den Dwanen führen, aufrechterhalten konnte.

„Keine Sorge, es fällt uns schon etwas ein“, antwortete der Druide mit bewundernswerter Ruhe in der Stimme. „Ich werde sie durch das Gebirge leiten, als hätte ich nie etwas anderes getan. Vielleicht gelingt uns in einem geeigneten Moment die Flucht.“

Marwinar war etwas beruhigter. Der Mut seines Mentors gab ihm selbst die Zuversicht, dass sie sich irgendwie aus dieser Lage befreien würden.

Im nächsten Moment erhob sich der Krieger wieder vom Lagerfeuer und zerrte die beiden Gefangenen erneut hoch und näher heran, so dass sie nun direkt vor den finster dreinblickenden Vendolen standen. Die Männer starrten sie mit stechenden Blicken an und schienen sie zunächst zu prüfen.

„Du verstehst unsere Sprache, Wurm?“, fragte der Älteste mit heiserer Stimme Marwinar.

„Ja“, antwortete der junge Novize knapp, wobei ihm selbst dieses eine Wort beinahe im Hals stecken blieb.

„Aber der andere dort, den du einen Magier nennst, versteht uns nicht?“

„Nein, er nicht.“

„Ist er dein Schüler?“

„Nein ..., mein Meister.“

„Was muss er für ein armseliger Meister sein, wenn du mehr weißt, als er selbst“, höhnte der Alte und die anderen Vendolenkrieger lachten laut auf.

„Er versteht viel von anderen Dingen, die ich nicht kenne und ...“

„Schweig, du geschwätziger Narr. Ich will nur wissen, ob er uns zu den Minen dieser elenden Höhlenkriecher führen kann?“

„Ja, er kennt den Weg.“

„Woher?“, donnerte der Vendolenhäuptling Marwinar an.

„Er ..., er ist oft durch das Gebirge gewandert und kennt die Dwanen. Wir wollten selbst zu ihnen.“

„Weshalb? Was habt ihr mit ihnen zu schaffen?“

„Wir wollten uns ihnen vorstellen. Mein Bruder hier ist der neue Meister der Druiden des Königreiches.“

„Pah, der soll gar der Meister *aller* Magier sein? Kein Wunder, dass eure Kultur untergeht. Und vor euch Würmern wurden wir gewarnt. Doch wie auch immer, dein sogenannter Meister hat uns zu führen. Und wehe euch, wenn wir bemerken, dass ihr versucht, uns zu täuschen. Ihr werdet dann wünschen, niemals geboren worden zu sein. Sag ihm das – und sag ihm auch, dass er nicht auf seine magischen Künste, wenn er überhaupt welche besitzt, vertrauen soll. Denn ich habe dies hier“, der Häuptling hielt Dargmons Stab hoch, „und werde es ins Feuer werfen, wenn er nicht gehorcht. Sag ihm dies alles.“

Marwinar wollte Dargmon nun alles übersetzen, doch der unterbrach ihn und antwortete noch immer vollkommen ruhig: „Schon gut, ich habe alles an seinem Gesicht ablesen können und verstanden. Wir werden sie führen.“ Während er das sagte, blickte er dem Anführer der Vendolen direkt in die Augen. Dieser hielt dem Blick für einige Zeit wie in einem unsichtbaren Kampf statt – doch dann zuckten seine Augen für

einen Moment. „Schafft sie auf die Pferde“, rief er seinen Mitkriegern zu und wandte sich wütend ab. Marwinar sah Dargmon leise lächeln und wunderte sich über dessen Selbstsicherheit, die scheinbar immer stärker wurde.

Inzwischen wurde das Lager geräumt und sie beide wurden auf Packpferde gesetzt. Ihre Arme blieben auf dem Rücken gebunden und zusätzlich band man noch die Beine an den Flanken der Reittiere zusammen, so dass sie nicht unerwartet abspringen und flüchten konnten. Dann brachte man sie an die Spitze des Zuges direkt neben dem Häuptling und seinen erhabesten Kriegern. Dargmon deutete mit dem Kopf in östliche Richtung und so verließ der Tross die Alm auf einem schmalen Weg in die zunächst angegebene Richtung und machte dann nach einiger Zeit einen Schwenk nach Süden durch die Berge hindurch.

Es ging in ein kleines Tal hinab und dann auf einem etwas breiteren Schotterweg wieder hinauf auf den nächsten Pass, der sich nach einiger Zeit in eine südliche und eine östliche Richtung teilte. Dargmon führte sie weiter nach Süden zu einem Anstieg in eine Formation, von der er wusste, dass sie als „Königskrone“ bekannt war, weil sie tatsächlich aus mehreren, aufeinander folgenden Spitzen bestand, zwischen denen sich immer enge Täler befanden. Schneller wären sie der Dwanenstadt Tarnifel tatsächlich nähergekommen, wenn sie die Felsformation in südöstlicher Richtung durch ein parallel verlaufendes Tal oder westlich über eine sich dort befindliche Hochebene umgangen hätten, doch das lag ja nicht in der Absicht des Druiden. Er war sich nun sicher, dass die Krieger sich hier nicht auskannten und ihm vertrauen mussten – und so

konnte er Zeit gewinnen und sich einen Plan ausdenken.

Die Krieger vertrauten ihm und seinem Begleiter allerdings nur in Bezug auf die Führung durch Gebirge, denn außer während des Tagesrittes bekamen die beiden Gefangenen keine Gelegenheit mehr, miteinander zu reden. Abends wenn das Lager aufgeschlagen wurde, trennte man sie so weit voneinander, dass sie sich keine Zeichen oder ähnliches mehr geben konnten. Sie wurden gebunden und am Boden festgemacht; zudem wurden beide von je einem Krieger bewacht, so dass an eine gemeinsam verabredete Flucht nicht zu denken war.

Vor allem Marwinar litt unter diesem Umstand, denn er kam sich ohne den Beistand und den Mut seines Mentors hilflos und verlassen vor. Der Hunger tat sein Übriges, denn während sich die Krieger von fettem Fleisch und Bier aus Schläuchen ernährten, bekamen die Gefangenen nichts außer trockenes Brot und etwas Wasser. Aus diesem Grund konnte der junge Novize auch oft nicht schlafen und lag hungrig und frierend wach. Sein Wächter hingegen besaß offensichtlich durch einen reichlichen Biergenuss einen ausgezeichneten Schlaf, denn in dieser Nacht schnarchte er laut und vernehmlich und saß zusammengesunken am niederbrennenden Feuer.

Plötzlich bemerkte Marwinar ein äußerst leises Geräusch dicht neben seinem Ohr. Er wollte bereits erschrocken aufschreien, doch eine Stimme wisperte ihm eindringlich zu, dass er sich ja nichts anmerken lassen solle. „Seid leise und hört mir genau zu. Wenn Ihr mich versteht, dann nickt kurz mit dem Kopf.“

Marwinar kam der Aufforderung nach und nickte kaum merklich. Irgendjemand hatte sich offenbar ganz dicht an ihn herangeschlichen und flüsterte nun in sein Ohr. „Ihr seid Gefangene?“

Wieder nickte der junge Novize.

„Wir beobachten euch schon seit zwei Tagen, denn diese Bande macht so viel Lärm, dass man ihn noch bis hinüber nach Borgoda hören kann. Es sieht so aus, als führtet ihr sie. Ist es so?“

Erneut nickte Marwinar.

„Gut, so hört mir genau zu. Führt sie morgen nicht über den letzten Kamm, sondern auf der Westseite an der Königskrone vorbei. Ihr gelangt nach einiger Zeit auf eine Hochebene, die nach Süden über ein Geröllfeld abfällt und zu einer Mine der Dwanen führt. Ihr könnt die Öffnung nicht sehen, denn ein breiter Felsen verdeckt die Sicht von oben. Führt die Schar hinab und auf der rechten Seite um den Felsen herum zum Eingang der Mine, dort werden wir sie entsprechend empfangen. Habt Ihr das verstanden?“

Marwinar antwortete mit dem bekannten Zeichen und kurz darauf war der heimliche Besucher offenbar wieder verschwunden, und zwar ohne das geringste Geräusch zu verursachen. Der junge Mann drehte nach einiger Zeit seinen Kopf dorthin und stellte fest, dass sich tatsächlich niemand mehr neben ihm befand. Wer auch immer das gewesen war, er schürte die Hoffnung auf Befreiung in dem jungen Novizen, der nun erst recht aufgekratzt war und nicht schlafen konnte. Marwinar vermutete, dass es ein Dwane gewesen war – also musste dieses Volk zum Glück schon vor den Vendolenkriegern gewarnt sein. Er schmiedete einen Plan, wie er morgen seinem Mentor von der nächtli-

chen Begegnung berichten konnte und schlief dann irgendwann doch noch ein.

Kurz nachdem sich die Sonne über den Bergspitzen im Osten erhoben hatte, wurde er durch einen Fußtritt geweckt und bekam seine kleine Ration trockenes Brot und Wasser. Zum Essen löste man ihm die Fesseln und Marwinar konnte seine taub gewordenen Gliedmaßen endlich wieder bewegen. Doch es dauerte nicht lange bis zum erneuten Aufbruch, für den er wieder auf die bereits bekannte Weise auf das Pferd gebunden wurde. Dafür kam er jedoch endlich wieder mit Dargmon zusammen und nachdem der Tross losgeritten war, versuchte der junge Novize sich mit seinem Mentor leise zu unterhalten.

Die beiden Krieger, die ständig rechts und links neben ihnen ritten, achteten stets darauf, dass die beiden Gefangenen nicht zu lange miteinander sprachen. Deshalb versuchte Marwinar seinen Tonfall so gewöhnlich wie möglich klingen zu lassen und sich möglichst knapp auszudrücken. „Erschreck nicht über das, was ich dir nun sage, hoher Bruder“, raunte er Dargmon zu. „Heute Nacht war jemand heimlich bei mir, ein Dwane vermutlich. Sie wissen von uns und beobachten die Krieger schon seit Tagen.“

„Was hat er gesagt?“, fragte Dargmon geistesgegenwärtig in einem ebenfalls harmlosen Ton und blickte sich dabei um, als unterhalte er sich mit Marwinar über die einzuschlagende Richtung. Die Wächter neben ihnen schöpften offenbar auch keinen Verdacht und ließen sie gewähren.

„Wir sollen sie westlich der Königskrone über eine Hochebene leiten. Gegen Mittag kämen wir an ein Geröllfeld, von dem ein Fels zu sehen sei und hinter dem

sich der Eingang zu einer Mine verbirgt. Dort erwarten die Dwanen sie“, berichtete der junge Novize weiter.

„Ich weiß, welche Ebene gemeint ist, wollte sie aber vermeiden, da man weitaus schneller dort vorankommt.“

„Das ist nun auch das Ziel.“

„Nun gut. Ich hoffe, wir kommen heil aus der Sache heraus, wenn es zum Kampf kommt ...“

Die beiden wurden nun doch unterbrochen, denn einer der Wächter neben ihnen stieß sie missmutig an.

„Was redet ihr da so lange? Schweigt, ihr falschen Schlangen“, brummte er.

„Mein hoher Bruder sucht den richtigen Weg und glaubt, wir könnten weiter westlich schneller vorankommen“, antwortete Marwinar nun wieder in der Sprache der Vendolen. Tatsächlich sah man bereits in einiger Entfernung, wie der Gratweg, auf dem sie sich befanden, in zwei Richtungen teilte und ein Zweig westlich an der „Krone“ vorbeiführte.

„Wie lange dauert es noch, bis zu den Minen?“, fauchte der Häuptling, der ebenfalls vorn ritt. „Ich verliere die Geduld mit euch und das solltet ihr nicht riskieren.“

„Gegen Mittag sind wir da, wenn wir die westliche Route nehmen“, antwortete der junge Novize.

„Gut, wir nehmen sie. Aber wehe euch, wenn es nicht stimmt.“

An der Gabelung angelangt, wandte sich der Reitertrupp nach rechts und folgte dem etwas schmaler werdenden Weg nach Westen, der schließlich tatsächlich nach und nach wieder breiter wurde und in die Hochebene mündete, die gut zwei Felder breit war, jedoch

an ihrem Rand steil in eine tiefe Schlucht abfiel. Ab hier ließ es sich jedoch weitaus besser reiten und die Krieger erhöhten ihre Geschwindigkeit. Der am Morgen noch wolkenlos gewesene Himmel verdunkelte sich zunehmend aus dem Norden und schon bald fielen die ersten Tropfen, die sich nach und nach zu einem dichten und stetigen Regenvorhang verwandelten.

Der Reitwind und der Regen sorgten dafür, dass die beiden Gefangenen an der Spitze des Trosses bald vollkommen durchnässt waren und furchtbar froren. Es regnete so stark, dass man die Hand nicht mehr vor Augen sehen konnte, trotzdem trieben die Vendolen ihre Tiere weiter an. Sie wurden erst gestoppt, als sie tatsächlich an ein breites Geröllfeld ankamen, das offensichtlich der Überrest eines ehemaligen Gletschers war, der sich einst durch die Landschaft gefressen hatte. Steine und Felsen in allen Größen lagen auf der sanft nach unten abfallenden Ebene verstreut.

Der Häuptling ließ seine Krieger halten und wandte sich nun wieder an Marwinar. „Wo ist die Mine?“, fragte er barsch, denn es war von hier oben in der Tat nichts zu sehen. Der von dem nächtlichen Besucher Marwinars beschriebene Felsen verdeckte den Eingang zur Mine so perfekt, dass sie nicht zu erkennen war. Dargmon deutete auf den breiten Felsen – eigentlich mehr eine ganze Gruppe, die sich wie ein zusätzlicher Wall vor die dahinter liegende Formation aufgebaut hatte. „Erklär ihnen, wo sie hinmüssen, um in ihr hoffentlich baldiges Verderben zu reiten“, sagte er leise zu Marwinar und lächelte dabei.

Der junge Novize nickte und redete dann wieder in der Zunge der Vendolen: „Ihr sollt rechter Hand an

den Felsen dort vorbei, dann findet ihr den Eingang zur Mine der Dwanen“, erläuterte er.

Der Häuptling nickte und wies dann die beiden Wächter der Gefangenen an, mit ihnen hier zu bleiben und zu warten. „Wenn wir unverrichteter Dinge wiederkehren, werdet ihr den furchtbarsten Tod sterben, von dem ihr je erfahren habt. Werden wir fündig, sterbt ihr schnell“, rief er Marwinar mit finsternen Gesichtszügen zu.

„Welch hoffnungsvolle Auswahl“, murmelte der junge Mann sarkastisch und blickte der Reitergruppe hinterher, die sich nun den Weg durch das Geröllfeld bahnte. Wahrscheinlich hätten die Vendolen lieber einen Sturmangriff gemacht, doch das konnten sie sich angesichts der Beschaffenheit des Bodens nicht erlauben.

Gespannt blickten die beiden Gefangenen und ihre Wärter auf das Geschehen und erkannten plötzlich eine Gruppe Dwanen mit Werkzeugen gerüstet, die hinter der Felsengruppe hervorkamen und dem Anschein nach stutzten, als sie die Reiter auf sich zukommen sahen. Als wären sie erschrocken, ließen sie die Werkzeuge fallen und verschwanden rasch wieder hinter dem Felsen. Die Vendolenkrieger hatten die Dwanen ebenfalls gesehen und mussten nun annehmen, dass man sie entdeckt hatte und wahrscheinlich als Feinde meldete. Aus diesem Grund beeilten sie sich trotz des unwegsamen Geländes jetzt und trieben die Tiere an, um schneller an den Eingang zur Mine zu gelangen.

Was sie nicht ahnten war, dass die Dwanen sie bereits schon lange erwarteten und die scheinbare Überraschung nur eine Finte war. Nun konnten sie sicher

sein, dass ihre Gegner alle Vorsicht fallen ließen und blind in die Falle liefen, von der diese noch nichts ahnten ...

Dargmon und Marwinar blickten der Schar Reiter hinterher, bis diese von der rechten Seite aus in den vorgelagerten Felsenwall hineinritten und bis auf den letzten Mann auch dahinter verschwanden. Die Vendolen hatten auf den letzten Schritten Kriegsschreie ausgestoßen, die noch für kurze Zeit von den Felswänden widerhallten, dann aber verstummten. Danach waren weder Hufgetrappel noch Kampfgeräusche zu vernehmen. Offenbar waren die Krieger ohne Gegenwehr in die Mine eingedrungen – zumindest vermuteten das die beiden Wächter, die bei den Gefangenen geblieben waren und ebenfalls gebannt auf das Geschehen – oder besser gesagt, auf das, was sie gar nicht sahen, starrten.

„Sie werden nie wieder zurückkehren“, bemerkte der Druide hintergründig lächelnd zu den beiden Vendolen, die ihn jedoch nicht verstanden.

„Was hat er gesagt?“, wollte einer der Wächter von Marwinar wissen.

„Er wundert sich nur über die Ruhe, die nun herrscht“, antwortete der junge Mann ausweichend.

„Ah, schweigt, ihr Würmer, sonst werden wir euch ...“, fauchte der eine der beiden Wächter, um im nächsten Moment von einer Axt mit kreisrunder Klinge im Kopf getroffen von seinem Pferd zu fallen. Noch bevor sein Stammesgenosse reagieren konnte, steckte auch ihm eine gleiche Waffe in der Brust und er fiel gurgelnd zu Boden. Kurz darauf traten die beiden Werfer der Äxte hinter einem der Geröllfelsen hervor, als wären sie aus dem Nichts erschienen. Es waren zwei

stämmige Gestalten, ihre Füße steckten in festen Stiefeln und ihre Hemden und Hosen zeugten von der Arbeit im Berg. An Brust und Rücken verstärkte Lederwesten waren ihre Rüstung und auf den Köpfen trugen sie silberne Helme, an denen die gewundenen Hörner von Gämsen befestigt waren. Ihre rotblonden Bärte waren noch nicht sehr lang und zeugten von der Jugend der beiden Dwanen – aber wie sie eben bewiesen hatten, waren sie bereits erfahrene Krieger und wie alle Angehörigen ihres Volkes sehr zielsicher mit den Dwanenäxten.

„Ihr habt also hergefunden, wie ich es Euch aufgetragen habe“, sagte der eine Dwane zu Marwinar, während er und sein Begleiter ihre Waffen aus den getötenen Wächtern herauszogen. Der junge Novize wusste nun also mit Gewissheit, dass es dieser Dwane gewesen war, der ihn in der gestrigen Nacht heimlich aufgesucht hatte.

„Ja, und wir danken Euch für unsere Befreiung“, antwortete Dargmon erfreut.

„Oh, noch haben wir euch nicht losgebunden. Wir wollen zunächst einmal prüfen, ob ihr beide es wert seid, befreit zu werden“, sagte der Dwane beinahe schnippisch und ging auf die beiden Gefangenen zu.

„Nun, ich hoffe doch, dass wir es wert sind. Schließlich haben wir euch diese Krieger in die Hände getrieben“, erwiderte der Druide.

„Die hatten wir auch ohne eure Hilfe schon im Griff. Diese Wilden sind nicht einen Augenblick ohne unser Wissen in unser Gebirge eingedrungen. Doch ich möchte nicht unhöflich erscheinen. Mein Name ist Donra, Sohn des Gonra vom Stamm der Bal. Dies ist mein jüngerer Bruder Ronra. Mit wem haben wir das

Vergnügen?“, fragte der Dwane und machte eine gespielte Verbeugung vor den beiden noch immer gefesselten Männern.

„Ich bin Dargmon, Hochmeister der Druiden und dies ist mein Novize Marwinar. Wir sind auf dem Weg zu Eurem Vater Gonra gewesen und bringen ihm die Empfehlung von Alvaron, dem Stammvater der Alven mit.“

„Weshalb habt Ihr das nicht gleich gesagt, Herr Druiden? Rasch, wir befreien sie sofort“, bemerkte der Dwane zu seinem Bruder und sie schnitten die beiden Gefangenen augenblicklich los. „Verzeiht uns, dass wir so lange gezögert haben, aber wir müssen dieser Tage vorsichtig sein, wie ihr selbst mitbekommen habt“, entschuldigte sich Donra nochmals.

„Ihr habt Euch keine Vorwürfe zu machen“, entgegnete Dargmon, froh darüber, endlich wieder seine Arme und Hände bewegen zu können. „Doch was geschieht nun mit den feindlichen Kriegern?“

„Sie reiten in ihren Tod. Keiner von ihnen wird es überleben, denn wir wissen unsere Schätze durchaus zu verteidigen“, antwortete der Dwane düster. „Wenn ihr es wünscht, folgt uns. Wir begeben uns zurück zur Mine und helfen unseren Brüdern. Habt keine Furcht, es wird mit Sicherheit bereits alles vorbei sein.“

Dargmon und Marwinar sahen sich kurz an und nickten beide. Die Neugier auf das, was wohl geschehen war, überwog über die Angst, in einen Kampf hineingezogen zu werden. Sie willigten ein und folgten den beiden Dwanen dann. Zu ihrer Überraschung hielten sie jedoch nicht auf die Mine zu, sondern wurden um den Felsbrocken herumgeführt, hinter dem Donra und sein Bruder Ronra hervorgekommen waren. Der ältere

der beiden Brüder strich mit seiner Hand über den Felsen und wie von Geisterhand öffnete sich eine Luke in dem Gesteinsbrocken, die über eine kleine Leiter hinab in die Tiefe führte. Verwundert banden die Druiden ihre Reittiere fest und folgten dann der Einladung des Dwanen, der mit der Hand auf die Öffnung zeigte, in die sein jüngerer Bruder gerade einstieg. „Wir haben viele solcher geheimen Eingänge, denn dies ist unser Land“, erklärte er lächelnd.

„Aber zumindest wissen wir nun davon“, gab Marwinar zu bedenken.

„Ihr könnt ruhig davon wissen – es nutzt euch nur nichts, denn diese und die anderen Türen können nur von Dwanen geöffnet werden“, erwiderte Donra. „Doch folgt nun bitte meinem Bruder, der bereits ein Licht entzündet hat, so dass ihr nicht fehltrittet.“

Dargmon und Marwinar zwängten sich nach dieser Aufforderung durch die Öffnung hindurch und kletterten die Leiter nach unten. Der Dwane stieg als letzter hinein und die Öffnung in dem Stein schloss sich hinter ihm wieder. Zum Glück hatte Ronra bereits tatsächlich eines der sogenannten Dwanenlichter – einen selbstleuchtenden Kristall, der von diesem Volk an geheimen Orten abgebaut wurde – entzündet und wartete unten am Grund auf die beiden Druiden und seinen Bruder. Sie befanden sich in einem schmalen aber für die beiden Menschen ausreichend hohen Gang, der schnurgerade in eine zunächst endlos scheinende Dunkelheit führte ...

Tarnifel

Alle Vorsicht außer Acht lassend, stürmten die Reiter um die hohe Felsenkante herum und gelangten in eine Art Tunnel, an dessen Ende der eigentliche Eingang zur Mine zu sehen war. Doch die vielen Gesteinsbrocken auf dem Boden forderten ihren Tribut, denn etliche der Pferde stolperten und fielen mit ihren Reitern, bevor sie den Tunnel erreichten. Zumeist brachen sich die Tiere dabei ihre Beine und erhoben sich nicht mehr und auch viele der gestürzten Reiter verletzten sich, so dass einige von ihnen schon vor dem eigentlichen Angriff auf die Dwanen ausfielen. Trotzdem stürmten die Vendolen weiter vor und etwa 150 von ihnen erreichten unbeschadet den Eingang zur Mine.

Der Häuptling ließ seine Krieger absteigen und mit gezogenen Waffen eilten sie in den Stollen hinein, um die, wie sie meinten, unvorbereiteten Dwanen zu überfallen und niederzumachen. Noch bevor sie alle in die Mine eingedrungen waren, erhob sich plötzlich vom Dach des Vortunnels ein dumpfes Grollen, das immer lauter wurde. Plötzlich bemerkten die Vendolen zu ihrem Entsetzen, dass der Tunneleingang, durch den sie gerade gekommen waren, von einer Unzahl Felsbrocken zugeschüttet wurde, die herabstürzten und so den Rückweg versperrten. Niemand von ihnen glaubte an eine natürliche Ursache des SteinSchlags und so waren sie sich nun darüber bewusst, dass die Dwanen doch nicht so wehrlos waren, wie erwartet.

Rasend vor Wut über diese Erkenntnis trieb der Vendolenhäuptling seine Männer nun erst recht an, in die Mine einzudringen und die Dwanen zu bekämpfen. Mit wildem Gebrüll lief er voraus in die Dunkelheit

und seine Krieger folgten ihm ebenso. Der nur noch sehr schwache Lichtschein von draußen reichte aufgrund des verschütteten Tunnels nicht sehr weit in den Schacht hinein und die Augen der Vendolen mussten sich zunächst an die Dunkelheit gewöhnen, was viele von ihnen sogleich mit dem Leben bezahlten, denn inmitten ihres unbedachten Sturmes fielen etliche direkt in die von den Dwanen gegrabenen Gruben mit darin aufgestellten Speißen hinein. Die Schmerzensschreie hielten die nachfolgenden Männer zurück und der Ansturm auf die Mine stockte.

Erst jetzt besannen sie sich und der Häuptling, der dieser ersten Falle gerade noch entkommen war, ließ die mitgebrachten Fackeln entzünden. Voller Entsetzen betrachteten sie ihre in die Gruben gestürzten Brüder, die aufgespießt dort drinnen lagen. Fluchend und Verwünschungen ausrufend bewegte sich der Tross nun weitaus vorsichtiger weiter. Doch alle Vorsicht nutzte ihnen nichts, denn einer der Vorangehenden stieß mit seinem Fuß gegen ein straff gespanntes Seil und stolperte darüber. Das Seil löste eine Mechanik an der Stollendecke aus. Ein dort angebrachter riesiger Korb öffnete sich und ein regelrechter Steinregen prasselte auf die Männer herab, der viele von ihnen tötete oder zumindest schwer verletzte.

Voller Panik rannten die Entkommenen weiter in den Schacht hinein und bemerkten dabei nicht, dass sie einen Querschacht passierten, aus dem plötzlich eine riesige Felsenkugel herausgeschoben wurde, die sich anfangs sehr langsam aber dann stetig schneller werdend ebenfalls den Schacht hinab bewegte und somit dem Rest der Vendolenkrieger hinterher rollte. Als sie bemerkten, welche erneute Gefahr ihnen drohte,

ließen sie alle Vorsicht fahren und flüchteten so schnell sie nur konnten weiter in den Schacht hinein. Was sie nicht ahnten war, dass am Ende des Stollens eine kleine Schlucht in die Tiefe ragte, die normalerweise von einer hölzernen Brücke überspannt wurde, welche in eine dahinter befindliche Höhle führte. Doch diese Brücke war beweglich und die Dwanen hatten sie zurückgezogen, während sie nun auf der anderen Seite der Schlucht auf die Gegner warteten, die ihrem sicheren Untergang entgegenliefen.

Schon kamen die ersten feindlichen Krieger aus dem Stollen heraus und entdeckten die Falle erst, als sie schon hineinstürzten. Schreiend verschwanden zehn, 20, 30 Männer nacheinander in der Tiefe. Nur wenige waren so geistesgegenwärtig, dass sie einen Sprung über die Schlucht wagten und noch weniger von ihnen gelang es, drüben anzukommen. Nur der Häuptling und einer seiner besten Krieger schafften es, doch sie wurden augenblicklich von den Dwanen ergriffen und niedergedrungen. Schließlich rollte als letztes die Steinkugel aus dem Schacht heraus und fiel ebenfalls in die finstere Tiefe. Somit war der Angriff der Vendolen fast nur durch die List der Dwanen abgewehrt worden. Während draußen die wenigen überlebenden Krieger, die von ihren Pferden gestürzt waren von einer Gruppe der Bergbewohner besiegt wurden, lagen der Häuptling und sein einzig ihm gebliebener Krieger bereits gefesselt auf dem Boden.

Die finsternen Blicke der Dwanen, die sie umringten, trafen sie. Der Vendolenhäuptling wirkte äußerlich vollkommen ruhig und sich scheinbar in sein Schicksal ergebend. Innerlich jedoch kochte er vor Wut, denn mit einer derartigen Gegenwehr dieses Volkes von

kleinwüchsigen Erdwühlern hätte er nicht gerechnet – er und auch derjenige sicher nicht, der ihm zu diesem Kriegszug geraten hatte. Seine Beherrschtheit endete jedoch in dem Moment, als vier weitere Gestalten in sein Blickfeld kamen und die Gefangenen betrachteten. Es waren zwei Dwanen und zwei Menschen, die der Vendolenhäuptling sehr gut kannte ...

Dargmon und Marwinar waren mit ihren beiden dwanischen Begleitern aus dem schmalen Gang in eine große Höhle gekommen, in der die Spuren der Erzgewinnung sehr deutlich zu sehen waren. Überall hingen Körbe an einer scheinbar endlos langen, an der Decke entlanglaufenden Seilkonstruktion, mittels der die Dwanen das Gestein nach draußen beförderten. Werkzeuge, Grubenlichter, Stützbalken und weitere Gerätschaften lagen ordentlich gestapelt beieinander. Diese Höhle schien das Hauptmagazin für die Arbeiten in den angrenzenden Schächten zu sein, die in alle möglichen Richtungen vor hier fortliefen. Doch an Arbeit dachte im Moment offensichtlich niemand, denn die Dwanen hatten sich in großer Zahl an einer Stelle etwa dreihundert Schritte vom Ausgang des Fluchtanges versammelt, aus dem die beiden Druiden und ihre Führer gerade herausgekommen waren. Donra und sein Bruder Ronra steuerten direkt auf diese Versammlung zu und riefen ihre Stammesgenossen schon von Weitem an, dass sie nun gleich ankommen würden. Als sie die Versammlung erreichten, bildete sich eine Gasse für die vier Neuankömmlinge, wobei vor allem die beiden Menschen neugierig betrachtet wurden. Sie schritten hindurch, bis sie auf die zwei Gefangenen trafen und sie betrachteten. Als der Häuptling der Vendolen Dargmon und Marwinar erblickte, stieß

er einen wütenden und langanhaltenden Schrei aus. Sein Gesicht verzerrte sich zu einer Fratze und er versuchte trotz der Fesseln sich zu erheben. „Verräter, ich verfluche dich und alle deine Nachkommen auf ewig“, schrie er und blickte dabei vor allem Marwinar an, der ja seine Sprache verstand.

„Wir haben euch nicht verraten, ihr selbst habt euch euer Schicksal so ausgesucht“, antwortete der junge Novize dem Vendolen unter den erstaunten Augen der Dwanen, die natürlich nichts verstanden.

„Ich habe alle meine Krieger verloren durch euren Verrat“, beharrte der Häuptling schäumend vor Wut.

„Doch wehe euch, wir werden gerächt, denn eine große Macht steht hinter uns, die euch vernichten wird. Ihr werdet es schon bald erleben, wenn euer verfluchtes Königreich untergeht.“

„Da du offenbar seine Sprache sprichst, sage ihm, er solle nun schweigen, ansonsten lasse ich ihn die Schlucht hinabwerfen“, wandte sich Donra nun an Marwinar. Der Novize übersetzte das dem Häuptling, der daraufhin nur noch rasender wurde. Erst als die Dwanen ihn anhoben und tatsächlich an den Rand der Schlucht trugen, wurde er plötzlich doch ängstlich und rief Marwinar zu, dass er sich fügen wolle. Der junge Mann übersetzte das rasch für Donra und dieser ließ den Vendolenhäuptling wieder zurückholen.

„Sag ihm, dass er und seine Männer sich schuldig gemacht haben und sie uns deshalb nach Tarnifel begleiten müssen, wo vom Rat der Ältesten ein Urteil über sie gesprochen wird“, bat der Dwane Marwinar. Der Novize tat auch das, woraufhin der Häuptling nur noch schwieg und mit keiner Miene mehr zeigte, was er dachte.

Nun hatten Dargmon und Marwinar endlich Gelegenheit, sich zunächst den anderen Dwanen vorzustellen. Inzwischen gesellte sich ein weiterer junger Dwane zu Donra und Ronra, der ebenfalls ähnliche Gesichtszüge trug und der den beiden Druiden als Valra, der dritte Sohn des Gonra Bal vorgestellt wurde. Er hatte die Leitung über die erfolgreiche Verteidigung übernommen. Als Söhne des großen Dwanen-häuptlings trugen sie natürlich die Verantwortung für das Unternehmen, wie Dargmon schon zu Recht vermutet hatte.

„Was führte euch ursprünglich zu uns Dwanen?“, fragte Donra den Druiden.

„Wir reisen umher, um für eine große Zusammenkunft am Hof des Königs zu werben und kamen gerade von den Seealven über den Pass, als uns diese Räuber überfielen und gefangen nahmen. Zum Glück für uns spricht mein Novize hier ihre Sprache, was uns sicher das Leben gerettet hat“, antwortete Dargmon.

„Das ist wahrlich ein Glück, denn es hat sich nun alles zum Guten gewendet und ihr beide könnt euren ursprünglichen Plan fortführen und uns nach Tarnifel in die Stadt unserer Väter begleiten“, antwortete der Dwane.

„Sehr gern tun wir das. Wann brecht ihr auf? Es wird sicher bald dunkel.“

Donra lächelte über diese Frage des Druiden etwas in sich hinein. „Es wird im Reich der Dwanen nur dann dunkel, wenn wir es wollen. Wir könnten auf unseren Straßen auch in tiefster Nacht wandern und unsere Lichter würden uns den Weg erhellen“, bemerkte er. „Aber da ihr sicher müde und erschöpft seid, werden wir morgen aufbrechen, heute nur einen Boten vorausschicken und euch zum Abendmahl laden. Eure

Reittiere werden wir hüten, denn wir wandern unter der Erde bis Tarnifel.“

Dargmon und Marwinar waren mit diesem Vorschlag einverstanden, obwohl der Novize nach wie vor sehr skeptisch war, was das unterirdische Wandern betraf. Sicherer als ihre bisherige Reise durch das Gebirge schien es aber auf alle Fälle zu sein. Auf diese Weise kamen sie nun in den Genuss, an einem echt dwanischen Abendmahl teilzunehmen – noch dazu an einem in einer Erzmine. Sie bekamen rasch mit, was das bedeutete, denn die Tafel in der Speisehöhle bog sich regelrecht vor lauter köstlichen Braten und Dwanenbier, das aus gut gekühlten Fässern kam und sozusagen in Strömen floss, denn die Bergbewohner hatten einen Sieg zu feiern. Trotz der tatsächlichen Erschöpfung der beiden Druiden wurde es sehr spät, bis sie sich in die für die bereitgestellten Decken rollen und schlafen konnten. Der nächste Morgen kam – erhellt durch die Dwanenlichter – viel zu schnell, doch er entschädigte zumindest nach Marwinars Gefühl durch ein ebenfalls wieder sehr reichhaltiges Frühstück, nach dem die Reisegruppe mit den Druiden und den Brüdern Donra und Ronra, sowie weiteren vier Dwanen und den beiden gefangenen Vendolen dann aufbrach.

Von der Haupthalle ging es in nordöstlicher Richtung in eine breite Röhre hinein, die parallel zur Erzmine verlief, jedoch weiter nach oben führte und schließlich in einer der legendären Dwanenstraßen mündete, von denen Dargmon und Marwinar bereits viel gehört hatten. Diese breiten Gänge zogen sich tatsächlich wie ein Netz unter dem gesamten Gebirge entlang und waren in Jahrhunderten entstanden. Sie verbanden die fünf Hauptstädte des Dwanenvolkes von Tarnifel, der

nördlichsten, bis hinunter zu den Städten wie Borgada und Gromm im Südwesten und Süden. Die mitgenommenen Lichter erhellten den Weg und zeigten die beeindruckende Baukunst dieses Volkes, das es geschafft hatte, so ebene Gänge und zahlreiche Gänge in das Gestein zu treiben. In regelmäßigen Abständen voneinander gab es Versorgungskammern, die sich hinter geheimen Türen verbargen, welche sich wie von Zauberhand öffneten, wenn die Dwanen sie berührten. In diesen Kammern lagerten haltbare Nahrungsmittel, so dass die Gruppe stets ausreichend Proviant und die Möglichkeit zur Rast erhielt.

Am Nachmittag des zweiten Tages der Wanderung (nach Marwinars Zeitgefühl) änderte sich die Beschaffenheit der Gänge, durch die sie schritten. Sie kamen durch größere Höhlen, von deren Decken Steinskulpturen der unterschiedlichsten Form und Größe hinabwuschen, die jedoch nicht von Künstlern gemacht worden, sondern natürlichen Ursprungs waren, wie Donra den staunenden Männern erklärte. Wasser tropfte von diesen beeindruckenden Gebilden herab und verlief sich im porösen Gestein des Bodens. Nach einer Weile hörten die Wanderer das Rauschen eines unterirdischen Flusses, an dessen Ufer sie bald kamen und dessen weiteren Verlauf sie über einen von den Dwanen angelegten Damm folgten.

Der Fluss wurde zunehmend breiter und sein Wasser lief schneller, wie es schien. Der Damm und die Röhre, in der sie sich befanden, fielen dabei auch merklich ab und nach einiger Zeit konnte man deutlich Licht an ihrem Ende erkennen, das hineinschien. Je weiter sie vorschritten, desto heller wurde es und desto lauter

rauschte auch das Wasser, das erkennbar am Ende der Röhre in die Tiefe fiel.

Als die Gruppe ebenfalls dort ankam, verschlug es Dargmon und Marwinar – und vermutlich auch den beiden Gefangenen – den Atem bei dem Anblick, der sich ihnen bot. Sie traten aus der Röhre hinaus auf eine Plattform, die von einem steinernen Geländer umgeben war und blickten auf eine riesige Höhle, in der sich ein See mit so tiefgrünem Wasser befand, das es den Anschein hatte, das Wasser wäre eingefärbt worden. Tosend stürzte sich der Fluss von hier oben in den See. Helle Sonnenstrahlen fielen von einem hohen, kegelförmigen Kaminschacht wie goldene Säulen hinab und beleuchteten das unterirdische Gewässer ... und die Stadt, die wie eine Insel inmitten des Sees lag und im Sonnenlicht glitzerte wie Diamanten.

„Wir haben Glück, diesen Anblick zu erhaschen, denn im Herbst scheint die Sonne immer nur für eine halbe Stunde hier hinein. Willkommen in Tarnifel“, sagte Donra und deutete hinab auf die Stadt. Ihre Türme und Erker erhoben sich stufenförmig vom Rand der Stadt bis zu deren Mitte. Dazwischen gab es ein wahres Netz aus Kanälen, welche die Stadt durchzogen, so dass man jedes Haus und jedes Gebäude über das Wasser erreichen konnte. Ohne Schutz war die Stadt allerdings nicht, denn sie wurde von einer starken und hohen Stadtmauer mit mehreren Wassertoren umringt und da man sie nur vom See aus erreichen konnte, war die Einnahme durch einen Feind beinahe unmöglich. Die Dwanen führten ihre zwei Gäste und die beiden gefangenen Vendolen über eine breite Treppe hinab zum Wasser, wo es etwas abseits des Wasserfalls eine Anlegestelle gab. Es dauerte auch nicht lange, und ein

schmales aber sehr langes Boot näherte sich. Zwei Dwanen standen an seinem Heck und trieben es mit langen Stangen, die sie in den Grund des Sees stachen an. Nach kurzer Zeit legten sie an und begrüßten die Wartenden. Das Boot besaß mehrere Reihen von Sitzbänken, so dass immer zwei Leute nebeneinander Platz fanden und alle hineinpassten. Dann legten die beiden Dwanen wieder ab und steuerten auf Tarnifel zu. Vom Wasser aus sah die Stadt noch beeindruckender aus und die hohe Mauer musste in der Tat jeden möglichen Gegner sofort abschrecken.

Sie fuhren durch eines der Tore hindurch, das im Notfall durch ein eisernes Gitter gesichert wurde, welches mit starken Ketten hinabgelassen werden konnte. Oberhalb dieses Tores standen links und rechts zwei Skulpturen von Dwanen in kriegerischer Pose. Darunter war eine Inschrift in der Sprache dieses Volkes eingraviert, die Marwinar halbwegs entziffern konnte, obwohl es sicher Altdwanisch war. „*Goria und Tharag, Erbauer Tarnifels und Herren über den See und den Berg*“, konnte er lesen. Donra erklärte die große Bedeutung der beiden in Stein verewigten Dwanen, die als erste Könige des Volkes galten und die unterirdische Lagune entdeckt und von wilden Felsmaaren erobert hatten.

Sie gelangten nun in das Innere der Stadt, in der viele ähnliche Boote, wie das ihre umherfuhren. Noch mehr lagen an den Anlegern, die hier an jedem Haus vorhanden waren. Die Dwanen Tarnifels waren sicher die einzigen ihres Volkes, die sich freiwillig in ein Wassergefährd setzten und damit auch noch so hervorragend umgehen konnten.

Die Kanäle der Stadt waren so angelegt, dass sie jeweils in Ringen bestimmte Abschnitte umflossen und man durch weitere Tore und Ringe langsam in das Innere von Tarnifel gelangte. Sie unterquerten dabei eine Unzahl von Brücken und Stegen, welche die Gebäude miteinander verbanden. Alles schien wie in einem Stück aus dem Gestein herausgearbeitet zu sein – die Kunstfertigkeit der Dwanen im Handwerk der Steinmetze wurde hier besonders deutlich.

Als sie in den innersten Ringkanal einfuhren, konnten sie erkennen, dass er um eine Art Insel inmitten der Stadt floss, auf der eine Burg emporragte. Die Türme dieser Festung schienen nach der Felsendecke greifen zu wollen und sie leuchteten rotgolden, als die letzten Sonnenstrahlen sie durch den Kaminschacht trafen. Dies war die Burg des Stammes der Bal, der die Stadt einst aufgebaut hatte und sie nun schon fünfhundert Jahre regierte. Direkt vom Anlegesteg aus führte ein von Steinsäulen flankierter Weg auf das zweiflügelige Tor zu. Dwanenkrieger bewachten es und öffneten die beiden Türflügel, als sie die beiden Söhne von Gonra Bal erkannten, die zusammen mit der restlichen Gruppe aus dem Boot ausgestiegen waren und auf den Eingang zugingen. Als sie durch das Tor hindurchschritten, gelangten sie dahinter in die Haupthalle der Burg.

Bunte Dwanenlichter und zahlreiche Fackeln und Feuerschalen erhellten die Halle, die dem Anführer des Volkes als Audienzsaal diente, aber keinen Thron oder etwas ähnliches besaß. Stattdessen zierte eine lange und breite Tafel mit etlichen Stühlen und Bänken diesen Saal. Dwanen liebten nicht so sehr das Repräsentieren – dafür umso eher das gemeinsame Essen mit

Gästen. Aus diesem Grund erwartete Gonra die Ankommenen bereits mit einigen weiteren Familienmitgliedern, die sich an die Tafel gesellt hatten und neugierig auf die Gruppe blickten, die zusammen mit Donra und seinem Bruder Ronra hereingekommen waren. Vor allem die beiden Gefangenen erweckten die Aufmerksamkeit der Anwesenden und mit kaum zu verbergender Ungeduld erwarteten die Dwanen den Bericht der beiden Söhne Gonras.

Wie es die Sitte dieses Volkes war, verbeugten sich die beiden Brüder zunächst, wobei Dargmon und Marwinar ihnen das etwas zögernd nachmachten. Dann berichtete der ältere der Brüder umgehend von dem Überfall der Vendolen auf die Mine, der jedoch nicht überraschend gekommen sei. „Wir hatten sie bereits seit vielen Tagen beobachtet und ahnten, dass die Minen ihr Ziel waren. Wir wussten jedoch nicht genau, welchen Weg sie am Ende nehmen würden, so dass der Tag des Angriffes ungewiss war“, erzählte der Dwane den Zuhörern. „Doch dann geschah etwas, das weder sie noch wir vorhergesehen hatten. Sie trafen des Nachts auf diese beiden Männer und nahmen sie gefangen. Es sind ihres Zeichens Druiden, die aus Ayslör vom König ausgesandt wurden, um zu einem Rat der Völker zu laden. Ich selbst habe sie in der folgenden Nacht heimlich aufgesucht und sie gebeten, die Vendolen auf einen bestimmten Weg zu führen, so dass wir dann genau wussten, wann sie eintreffen.“

„Das war ein kluger aber auch gefährlicher Zug von dir, mein Sohn“, antwortete Gonra, der nun das erste Mal seine Stimme erhob und dabei von der Tafel aufstand. Er war ausnehmend groß für einen Dwanen und von äußerst kräftiger Gestalt. Sein silberner Bart

reichte weit bis unter den Bauch. Sein Kopf war jedoch kahl und glänzte im Licht der Feuer. „Doch bevor wir fortfahren begrüße ich die Gäste, die ihr mitgebracht habt. Seid willkommen in Tarnifel, o Druiden.“

„Wir danken Euch für die freundliche Aufnahme, wie wir Euren Söhnen für unsere Befreiung danken“, antwortete Dargmon, der sich und Marwinar anschließend vorstellte.

„Nun, wie ich sehe, habt ihr noch zwei weitere Männer mitgebracht, die jedoch nicht besonders glücklich ausschauen“, bemerkte Gonra sarkastisch und schritt auf den Vendeolenhäuptling zu. „Ihr habt euren Versuch sicher teuer bezahlt. Man macht ehrliche Geschäfte mit uns Dwanen, tauscht mit uns vielleicht Dinge, die wir benötigen oder schön finden – aber man überfällt und bestiehlt uns nicht“, brummte er und blickte die beiden Vendolen streng an.

„Er versteht uns nicht“, erklärte Donra. „Aber dieser junge Mann hier spricht dafür ihre Sprache, was für uns ein großes Glück und gutes Geschick war.“ Er deutete dabei auf Marwinar, zu dem sich der Dwanenoberste nun hinwandte. „Ihr sprecht die Sprache dieser Wilden?“

„Ja“, nickte der Novize.

„Haben sie Euch den Grund für den Überfall mitgeteilt? Ich würde das gern wissen, denn wir müssen später ein Urteil über sie fällen“, fragte Gonra.

„Nein, aber der Häuptling hat damit gedroht, dass der Überfall nur ein Anfang gewesen sei und dass eine große Macht hinter ihnen stehen würde, die das Königreich vernichten werde, wie er sagte.“

„Das Königreich gar? Das muss in der Tat eine gewaltige Macht sein“, staunte Gonra wobei ihm anzumer-

ken war, dass er die Drohung des Vendolen nicht ernst nahm.

„Seltsam ist es schon, dass sie sich getraut haben, uns zu überfallen, Vater. So weit nach Westen hat sich dieses Volk meines Wissens nach noch nie gewagt“, gab Donra zu bedenken.

„In der Tat gehört schon einiger Mut dazu ... oder einiger Wahn. Vielleicht ist doch mehr daran, als ich zunächst dachte. Es gibt da seit einiger Zeit Gerüchte ...“, murmelte der alte Dwane nachdenklich. „Doch genug davon für heute. Wir werden sie morgen vor dem Rat der Alten verhören und dann über ihr Schicksal verhandeln. Ihr, Herr Marwinar könntet uns als Übersetzer dienen, wenn es Euch nichts ausmacht. Schafft die Gefangenen nach unten, gebt ihnen Nahrung und Wasser und achtet gut auf sie.“

Einige Wachen kamen dem Befehl sofort nach und nahmen die Vendolen mit. Gonra bat die beiden Druiden nun an die Tafel, um mit ihnen den eigentlichen Grund ihrer Reise hierher zu besprechen. Während ihnen nun reichlich Essen und Getränke gereicht wurden, erzählte Dargmon von ihrer Reise und dem Vorhaben, die Vertreter der einzelnen Völker an den Hof des Königs zu laden.

„Was ist denn der eigentliche Grund für dieses Treffen?“, fragte Gonra Bal nachdenklich.

„Nun ..., der König will sich mit seinen Fürsten und den anderen Völkern besprechen und ...“, antwortete Dargmon zögerlich.

„Er will neue Bünde schmieden und damit seine Stärke wiedererlangen“, ergänzte der Dwane und zeigte damit, dass er sehr genau wusste, wie es um das Königreich stand. „Einige seiner Fürsten folgen ihm

nicht mehr so, wie sie es sollten“, gab er sein Wissen weiter preis. „Die Gerüchte, von denen ich vorhin sprach – sie beziehen sich darauf. Die Menschen sollten nicht den Fehler machen und die Einheit aufgrund von unsinnigem Kräfteressen verspielen.“ Diese ernste Mahnung des Dwanen war deutlich und Dargmon nickte stumm dazu.

„Ihr seid der neue Hochmeister der Druiden und es gehört zu Euren Aufgaben, die Menschen zu beraten und auch zu leiten. Ihr habt dabei die volle Unterstützung unseres Volkes, seid Euch dessen sicher.“

„Ich danke Euch dafür, Herr Gonra vom Stamm der Bal“, antwortete Dargmon.

„Und Ihr, junger Herr Novize“, wandte Gonra sich nun wieder an Marwinar, „helft Eurem Meister dabei mit Euren Fähigkeiten, die Ihr ohne Zweifel besitzt.“

„Das werde ich“, nickte der junge Mann.

„Gut. Der ernsten Dinge nun für heute genug“, rief der Dwanenoberste aus. „Lasst uns Bier und Braten holen. Ich verspüre schon wieder Durst und Hunger.“

Sein Ausruf wurde freudig von den anderen Dwanen begrüßt und so wurden Dargmon und Marwinar erneut Zeugen von der Trink- und Essfestigkeit dieses Volkes und versuchten, so gut wie möglich mitzuhalten ...

Spät in der Nacht wurden die beiden Druiden geweckt. Ein Dwane klopfte laut und heftig an der Tür zu ihrer Kammer in einem der oberen Stockwerke der Burg, in die sie sich zum Schlafen hingelegt hatten. Benommen öffnete Marwinar die Tür und sah den Dwanen verwundert an.

„Schnell, Herr. Es ist etwas geschehen. Die Gefangenen konnten sich befreien und sind geflohen. Sie

haben den Wächter überwältigt und getötet. Kommt bitte herunter.“

„Wir sind sofort unten“, antwortete der Novize und schloss die Tür wieder. Augenblicklich zogen er und Dargmon sich ihre Sachen an und nahmen eilig die Treppe hinab in die Halle. Dort erwartete man sie bereits und führte sie weiter hinab in den Keller der Burg, wo sich neben großen Speise- und Weinkammern auch zwei kleine Verliese befanden. Gonra und seine Söhne, sowie weitere Dwanen standen vor einem dieser Verliese, dessen Gittertür offenstand. Ein Wächter lag in seiner Blutlache in der Zelle. So wie es aussah, hatte man ihn erstochen, der Griff des Messers ragte noch aus seiner Brust. Weshalb er in die Zelle gegangen war, konnte man natürlich nicht erkennen, aber die beiden Vendolen mussten sich schon vorher von ihren Fesseln befreit und den Wächter dann hingelockt haben.

„Was ist geschehen?“, fragte Dargmon, als er und Marwinar angekommen waren.

„Sie hatten offenbar heimlich ein Messer bei sich und nur auf eine passende Gelegenheit gewartet“, antwortete Donra.

Im selben Moment merkte Marwinar, wie ihm plötzlich ein Schwindel packte, so dass er sich an der Zellenwand abstützen musste. Als ob er mitten in dem Geschehen wäre, konnte er sich bewegende Bilder wie durch einen Schleier erkennen, welche zeigten, was sich vor kurzer Zeit hier abgespielt hatte. Er sah die beiden gefangenen Vendolen, die sich in der Tat mit einem Messer befreiten, die Fesseln jedoch noch locker um den Körper liegen ließen und dann den Wächter riefen. Der Häuptling der Vendolen zuckte und schrie

plötzlich wie ein Wilder und wälzte sich auf dem Boden hin und her, als habe er furchtbare Schmerzen. Dies bemerkte der Dwanenwächter und ließ sich tatsächlich täuschen. Er öffnete die Zellentür und lief hinein um zu schauen, was mit dem Gefangenen geschah. Kaum war er in der Zelle, sprangen die beiden Krieger auf und packten ihn. Der Häuptling stach mehrmals auf ihn ein und ließ ihn dann fallen. Danach flohen die beiden und Marwinar blickte den sich entfernenden Gestalten in den Bildern hinterher. Wie in Trance folgte er ihnen und sah die blassen Figuren in der Dunkelheit schimmern. Er konnte erkennen, dass sie zu einer nahen Anlegestelle, die sich hier unten befand, liefen, sich ein Boot nahmen und damit fortruderten. Erst jetzt verschwanden die seltsamen Bilder und es war, als erwachte er aus einem Traum. Dargmon und die Dwanen waren ihm aus der Zelle heraus gefolgt und blickten ihn verwundert an, denn sie selbst hatten natürlich nichts von all dem mitbekommen oder gar gesehen.

„Sie sind mit einem Boot geflohen“, erklärte der Druidennovize. „Ich ..., ich konnte eben sehen, was geschehen war“, fügte er verlegen hinzu.

„Schnell, ihnen hinterher, vielleicht gelingt es uns noch, sie einzuholen“, befahl Gonra. Die Dwanen liefen schnell zu dem Anleger, wo noch zwei weitere Boote vertäut waren und lösten sie. Dargmon und Marwinar sprangen mit hinein und halfen rudern. Schnell entfernten sich die Boote von der Anlegestelle und tauchten in die Dunkelheit der Höhle ein. Die Dwanen entzündeten Lampen, die vorn an den Bugen angebracht waren und alles relativ weit erhellten. Schroffe Felswände ragten über ihnen empor in die

Höhe und warfen zuckende Schatten auf die dunkle Wasseroberfläche. Der Fluss schlängelte sich in mehreren Windungen durch die unterirdische Landschaft, durch die beide Boote hindurchschossen. So wie es aussah, gelangten sie nach einiger Zeit in eine weitere große Höhle, denn der Fluss verbreiterte sich zu einem See, dessen Ausmaß aber trotz der Lichter nicht zu er-messen war.

Plötzlich konnten die Insassen der Boote den schwachen Schein eines weiteren Wassergefährtes erkennen, das mehrere Felder weit entfernt von ihnen fuhr. Gonra deutete dort hin und trieb zur Eile an. Die Ruder tauchten rasch und kräftig in das Wasser ein und die Boote schnellten vor. Doch die Geräusche, die dadurch verursacht wurden, hallten offensichtlich bis zu dem vorderen Boot mit den beiden Vendolen herüber, denn man konnte kurz einen erschrockenen Schrei und danach die aufgeregten Rufe der Krieger hören, die sich gegenseitig antrieben. Natürlich versuchten sie zu entkommen und so entstand ein Wettrennen auf dem Fluss, der an der Mündung des Seebeckens wieder schmaler wurde und in eine Röhre hineinführte, in welcher sich die Fließgeschwindigkeit des Wassers rasch steigerte und es deutlich unruhiger wurde.

Als die Dwanen und ihre Begleiter dort ebenfalls hinfuhren, bemerkten auch sie das schnellere Fließen des Wassers. Gonra äußerte seine Sorge darüber, indem er den anderen zurief: „Seid vorsichtig. Diese Röhre mündet in einem Wasserfall, der aus dem Berg hinausführt. Wir müssen die Vendolen vorher einholen und uns dann ans Ufer bewegen. Kurz vor dem

Fall steht eine Reihe von Felsen im Wasser, die wir ansteuern müssen, wollen wir nicht in die Tiefe stürzen.“ Die Insassen des zweiten Bootes zeigten an, dass sie verstanden hatten und folgten dem Obersten der Dwanen. Schon nach kurzer Zeit erhöhte sich die Geschwindigkeit rasant und die Steuerleute bekamen reichlich zu tun, denn es ragten an vielen Stellen Felsen aus dem Wasser, die umfahren werden mussten, damit die Boote nicht beschädigt wurden. Während Dargmon und Marwinar jeweils in der Mitte eines der beiden Wassergefährte saßen, beugte sich immer ein Dwane vorn über den Bug, um aufzupassen und dem Steuermann am Heck Anweisungen zu geben. Aufgrund der Geschwindigkeit und der schlechten Sicht war das natürlich ein gefährliches Unterfangen, doch die Dwanen waren so geschickt im Umgang mit den Booten, dass nicht geschah.

Das Rauschen des Wassers wurde stetig stärker und an einigen Stellen zogen kleine Fälle die Boote über Stufen hinab in die Tiefe. Der Steuermann in Marwinars Boot rief ihm zu, wie er sich verhalten sollte und auf welcher Seite er paddeln musste, damit das schmale Gefährt nicht umkippte. Der Druidennovize fragte sich in diesem Moment, ob es eine gute Idee gewesen war, hier mit einzusteigen. Doch zur Umkehr war es bereits viel zu spät und so versuchte er so gut wie möglich den Anweisungen zu folgen.

„Dort, da sind sie“, rief Donra, der vorn im Boot saß plötzlich aus. Tatsächlich konnte man trotz des tosenden Wassers und der schäumenden Gischt das Licht des Bootes der beiden Vendolen schwach schimmernd erkennen. Wie es schien, hatten sich die beiden Krieger ebenfalls bisher über Wasser gehalten. Die Frage

war, was sie vorhatten, wenn sie den großen Wasserfall bemerkten. Die Dwanen versuchten nun, das Boot mit den beiden Feinden einzuholen, wofür die Bootinsassen trotz des rasend dahinfließenden Wassers noch zusätzlich Schwung mit den Rudern holten, was natürlich doppelt gefährlich war. Ein wildes Wettrennen auf dem noch wilderen Wasser begann und der junge Druiden wurde so heftig durchgeschüttelt, dass er beinahe die Kontrolle verloren hätte und ins Wasser gestürzt wäre. Im letzten Moment konnte er sich fangen und wieder das Gleichgewicht des Bootes herstellen.

„Vorsicht“, rief Donra. „Seht, dort vorn kommt der große Fall. Wir müssen uns weiter rechts halten, um die Felsen zu erreichen. Die Vendolen werden wir nicht mehr einholen. Aber sie sind ohnehin verloren, denn sie werden es nicht mehr schaffen, wie es aussieht.“

Marwinar erkannte zunächst nur dämmerndes Tageslicht, das in die Höhle hineinschimmerte. Das konnte jedoch nur bedeuten, dass es dort in etwa drei oder vier Feldern Entfernung einen Ausgang gab – und zwar der, aus dem sich das Wasser hinab in die Tiefe stürzte. Und es würde die Boote mit sich reißen, wenn es nicht gelang, der Anweisung Donras zu folgen. Es erwies sich als äußerst schwierig, gegen den Strom zu rudern und auf die rechte Seite zu gelangen, wo man nun tatsächlich eine Reihe von Felsspitzen erkennen konnten, die wie die Finger einer Hand nebeneinander aus dem Wasser ragten und Rettung vor dem Untergang versprachen. Aus dem Rauschen des Wassers wurde ein tausendfach von den Felswänden wiederholendes Donnern, das in den Ohren dröhnte.

Die Insassen der beiden Boote ruderten nun um ihr Leben und sie mussten all ihre Kraft aufwenden, um gegen die Strömung anzukämpfen. Die Boote steuerten zunächst unvermindert auf den Wasserfall zu und es hatte den Anschein, als wolle das Wasser sie nicht mehr loslassen und ins Verderben stürzen. Doch mit vereinten Kräften gelang es ihnen schließlich doch, auf die Felsen zuzusteuern und somit in ruhigeres Wasser zu geraten. Auch hier war die Strömung noch recht stark, aber man konnte besser steuern und gegen rudern, so dass sie sich den Felsfingern langsam näherten und beide Boote gleichzeitig seitlich daran anlegen konnten, ohne dass es größere Schäden gab. Mit Hilfe der Paddel hielten sie sich fest und konnten sich dann in flaches Wasser schieben, wo man ungefährdet aussteigen konnte. Es gab eine Ausbuchtung im Felsen, die voller Kies war und offensichtlich ebenfalls einen Ausgang besaß, wie der Lichtschein verriet, der die Bucht beleuchtete.

Erschöpft, ausgelaugt und mit zitternden Gliedern stiegen die Mitglieder der beiden Bootsmannschaften aus und holten tief Luft. Ihre Blicke fielen auf den Wasserfall, der tosend und donnernd aus dem Berg hinaus in das dahinter liegende Flusstal fiel. Von den beiden Vendolen war nichts mehr zu sehen. Sie hatten es nicht geschafft und konnten nur den Tod gefunden haben; einen Sturz aus dieser Höhe überlebte niemand, wie Gonra seinen Gefährten düster mitteilte.

„Es ist ein großes Ärgernis, dass wir sie verloren haben. Ich hätte noch einige Fragen an sie gehabt“, bemerkte der Dwanenoberste mit Bedauern in der Stimme. „Aber ihrer Strafe sind sie somit auch nicht entkommen“, fügte er hinzu. „Lasst uns nun wieder

zurück nach Tarnifel gehen. Dort oben seht ihr einen weiteren Ausgang. Er führt zu einem Grat, über den wir wieder zurückgelangen.“

Die beiden Boote wurden aus dem Wasser gezogen und durch die Bucht hinaus zu dem Ausgang getragen. Zum Glück erwiesen sie sich als weitaus leichter, als ihr stabiles Äußeres den Anschein gab. So konnten die Wassergefährte ohne große Mühe über einen schmalen aber sicheren Felsengrat getragen werden, der sich zwischen den Bergspitzen herumwand und in südöstlicher Richtung zurückführte.

Nach einem zweistündigen Fußmarsch erreichten sie ein zunächst unsichtbares Dwanentor, das von Gonra durch entsprechende Worte in seiner Sprache geöffnet wurde. Wie von Geisterhand öffnete sich die Felswand, wovon sowohl Marwinar, als auch Dargmon nach wie vor fasziniert waren. Sie betraten in der Höhle oberhalb der Lagunenstadt eine Rampe, die direkt gegenüber vom Abstieg lag, über den sie am gestrigen Tag hierher gelangt waren. Die Rampe führte über einige Windungen hinab zum unterirdischen See, wo die Boote wieder zu Wasser gelassen wurden, um mit ihnen in die Stadt zu gelangen.

Als sie endlich wieder die Hallen der Dwanen erreicht hatten berief Gonra umgehend den Rat der Alten ein, um über die Ereignisse zu berichten und sich zu beraten, wie das Volk unter dem Berg darauf reagieren sollte. Schnell kamen die Dwanen des Rates zusammen und der Oberste erzählte zusammen mit seinen Söhnen von dem Angriff auf die Mine über die Gefangennahme der beiden Vendolen, bis hin zu deren Flucht und die missglückte Verfolgung. Die Reaktion der Alten reichte von Verwunderung bis hin zu

starker Empörung, denn einen Angriff auf ihr Volk hatte seit mindestens drei Jahrhunderten niemand mehr gewagt.

„Wie weit sind wir gekommen, wenn es wilde Stämme aus dem Osten inzwischen wagen, das halbe Königreich zu durchqueren, um unsere Bergwerke anzugreifen und sich nehmen zu wollen, was nicht ihnen gehört?“, ereiferte sich der alte Wobra vom Stamm der Drah. „Was gedenkt der König der Menschen dagegen zu unternehmen?“, fügte er hinzu und erntete zustimmendes Nicken bei seinen Brüdern.

„Wir werden ihm davon berichten und ihr werdet eine Antwort darauf erhalten, wenn der große Rat in Ayslör zusammentritt, zu dem die Dwanen selbstverständlich geladen sind“, antwortete Dargmon, der zusammen mit Marwinar ebenfalls anwesend war.

„Dieser Rat ist aus unserer Sicht auch sehr notwendig, auch wenn ich persönlich dem König keinen Vorwurf zu machen gedenke“, bemerkte Gonra diplomatisch. „Eher glaube ich, dass ihm der Rücken gestärkt werden muss, damit er sich gegen manche seiner Fürsten durchsetzen kann.“ Dieser Zusatz des Dwanenobersten machte deutlich, dass er sehr genau beobachtete und die Zustände im Königreich kannte, so wie es auch bei den Alven der Fall war.

Dargmon stimmte dem zu und bedankte sich dann bei den Dwanen für die Gastfreundschaft, denn er wollte zur Stunde wieder zusammen mit seinem jungen Begleiter aufbrechen und nach Ayslör zurückkehren, um dem König die Botschaften von der Teilnahme der Völker zu überbringen. Aus diesem Grund wurden die beiden Druiden mit allen Ehren (und ausreichend Verpflegung) verabschiedet und dann anschließend

von Donra und seinem Bruder Ronra aus der Lagenstadt und dem Berg hinausbegleitet. Am Tor zur Ebene von Amun Nur, die sich von hier aus nordwestlich von ihnen erstreckte, verabschiedeten sich die Kampfgefährten voneinander und die beiden Druiden bestiegen wieder ihre Pferde, welche die Dwanen die ganze Zeit für sie gehütet und hergebracht hatten. Nach einem letzten Gruß ritten die Menschen los und die Angehörigen des Bergvolkes kehrten in die unterirdische Stadt zurück, während sich das Tor hinter ihnen schloss und wieder zu einem fugenlosen Felsen wurde ...

Liebe und Hass

Der Winter hielt plötzlich und ungewöhnlich früh Einzug in das Königreich. Dichtes Schneetreiben behinderte die Sicht der beiden Druiden, denn der beißende Wind wehte ihnen die dicken Flocken direkt in die Gesichter. Zum Glück waren sie nur noch etwa eine Stunde von ihrem Ziel Ayslör entfernt, auch wenn es derzeit den Anschein hatte, als würden sie es nie erreichen. Die scheinbar endlose Ebene, durch die sie die letzten Tage geritten waren, wurde nun jedoch von den ersten auftauchenden Höfen und kleinen Siedlungen unterbrochen, in denen sie Rast machen und sich aufwärmen konnten. Das letzte Stück der Reise legten sie nun auf der Handelsstraße zurück, die jedoch bald zugeschneit war.

Als jedoch die Silhouette der Stadt am Eismeer vor ihnen auftauchte und sie den Stadtwall und das Haupttor nach Süden erreichten, wussten sie, dass sie dem schlechten Wetter entkommen waren. Innerhalb der vielfach überdachten Straßen und Gassen Ayslörs waren sie geschützt und die vielen bunten Lichter, für die diese Stadt bekannt war, schienen die beiden Reiter willkommen zu heißen.

Sie hielten auf die Mitte der Stadt zu und ritten auf die Rampe, die hinauf zur Königshalle führte. Offensichtlich waren sie bereits gesichtet und gemeldet worden, denn der König selbst und seine Tochter Clodia kamen ihnen freudig entgegen und begrüßten sie wie alte Freunde.

„Seid willkommen, ihr Herren Druiden. Wir freuen uns aufrichtig, euch gesund und unverseht wiederzusehen. Sicher habt ihr viel zu berichten, doch genauso sicher seid ihr auch hungrig und so sollt ihr euch

zunächst sättigen und an meinem Feuer aufwärmen“, sagte der König, als die beiden Druiden bei ihnen angelangt waren und abstiegen.

Dargmon und Marwinar bedankten sich für diese freundlichen Worte und nahmen die Einladung auch gern an, denn sie waren in der Tat hungrig und durchgefroren. Während ihnen die Reittiere von Bediensteten abgenommen wurden und sie dem König folgten, konnte der junge Novize seinen Mentor und die Tochter des Königs beobachten, weil sie beide vor ihm gingen. Ihre Zuneigung zueinander war nun mehr als offensichtlich. Nur mit Mühe schienen sie sich zurückhalten zu können, sich in die Arme zu fallen und festzuhalten.

Vor allem Clodia himmelte ihren Liebsten regelrecht an und wich fortan nicht mehr von seiner Seite. Das Mahl, das man auf die Schnelle für sie vorbereitet hatte, fand nicht im Audienzsaal statt, sondern tatsächlich in den Privatgemächern der königlichen Familie, was eine besondere Auszeichnung für die beiden Männer war. Ein einladendes und wärmendes Feuer prasselte im Kamin und die Tafel wurde gerade mit den reichhaltigsten Speisen gedeckt. Nach kurzer Zeit war alles bereit und sie setzten sich an den Tisch, um sich wiederum satt zu essen und zu trinken. Erst danach wollte der König seine Neugierde nicht mehr zurückhalten und fragte Dargmon nach dem Ergebnis der Reise.

„Sowohl die Alven unter ihrem Herrscher Alvaron, als auch die Dwanen Tarnifels begrüßen Eure Einladung und haben ihr Kommen zugesagt, mein König“, antwortete der Druide.

„Also war eure Fahrt vom Erfolg gekrönt“, bemerkte der König zufrieden.

„Ja, wenn auch nicht ohne Gefahr, denn auf dem Weg zu den Dwanen wurden wir von einer Bande von Vendolen überfallen und gefangen genommen“, erwähnte Dargmon und berichtete anschließend von dem Angriff auf die Mine und den weiteren Ereignissen.

König Gaudaron war sichtlich erschrocken über diese Nachricht und er dachte laut darüber nach, was das bedeutete. „Niemals zuvor hat sich dieses räuberische Volk so weit in unser Reich getraut. Ich frage mich, ob sie nicht angestiftet wurden“, bemerkte er sorgenvoll.

„Ihr Häuptling sprach von einer Macht, die hinter ihnen stände und die bald das gesamte Königreich herausfordern würde“, mischte Marwinar sich in das Gespräch ein und ertete einen unbestimmten Blick seines Mentors dafür. „Aber er schien damit vor allem aufschneiden zu wollen“, fügte der Novize deshalb rasch hinzu.

„Möglicherweise steckt doch mehr dahinter, als Ihr ahnt, Herr Marwinar“, schüttelte der König seinen Kopf. „Ich habe einen bestimmten Verdacht, doch ich kann überhaupt nichts beweisen. Meine Boten sind bereits zu den Fürsten ausgesandt und diese werden spätestens zum Beginn des Eismonats in dreißig Tagen hier eintreffen. Ich möchte euch Herren Druiden bitten, so lange als meine Gäste hier zu verweilen. Auf diese Weise könnt ihr euch ein Bild von den Ankomenden machen und sie ein wenig studieren.“

Diese Bitte des Königs zeigte deutlich seine Unsicherheit im Umgang mit den Fürsten. Er suchte dringend die Unterstützung durch die Druiden – und die wollte ihm Dargmon nach einem Blick auf Clodia auch gern

gewähren. So sagte er zu, dass er und sein Novize die nächsten Wochen am Hof des Königs verbleiben wollten, um das Treffen mit vorzubereiten, was Marwinar innerlich ebenfalls sehr begrüßte.

Die Tochter des Königs konnte ihre Freude darüber auch kaum verbergen und es musste ihrem Vater inzwischen aufgefallen sein, dass sie mehr als nur jugendliche Schwärmerei für den Druidenmeister empfand. Gaudaron ließ sich das jedoch nicht anmerken und machte zumindest keinerlei Anstalten, diese sich anbahnende Liebe zu unterbinden. Durch dieses Verhalten des Königs bestätigt, verbrachten Clodia und Dargmon fortan jeden freien Augenblick miteinander und verbargen ihre Zuneigung vor niemandem mehr. Oftmals machten sie – gelegentlich von Marwinar begleitet – lange Spaziergänge durch die Stadt und über deren Grenze hinaus. Der frühe Winter hatte sich inzwischen festgesetzt und eine dichte Schneedecke lag bereits am Boden. Zudem wurde es so kalt, dass die Bucht von Ayslör langsam zufror und man die Eisfläche bald betreten konnte.

Die beiden Liebenden alberten auf dem Eis herum, neckten und küssten sich und schienen manchmal alles um sich herum zu vergessen. Der Druidennovize beobachtete vor allem seinen Mentor, der sich dieser Liebe vollkommen hingab und darüber beinahe seine eigentliche Aufgabe vernachlässigte. Einige Male bekam Marwinar wieder jene seltsamen und Unheil verkündenden Visionen der beiden, die er ihnen jedoch verschwieg und selbst versuchte, diese Bilder zu verdrängen.

Die Zeit flog in diesen Wochen regelrecht dahin. Zwischen den Spaziergängen und den verliebten Treffen

mit Clodia fand Dargmon jedoch noch die Zeit, sich von Marwinar in der Sprache der Tiere lehren zu lassen und war dabei ein sehr gelehriger Schüler, wie der Novize fand.

Doch schon bald kam der Tag, an dem die ersten Fürsten aus den in der Nähe liegenden Städte und Burgen mitsamt Gefolge erschienen. Fortan bestimmten die Vorbereitungen zum kommenden Rat das Leben in der Königshalle und der gesamten Stadt. Die Eingeladenen mussten entsprechend untergebracht und unterhalten werden, denn die Anreise aller Fürsten dauerte insgesamt mehrere Tage. Überall wurden abendliche Feste veranstaltet, Musikanten angeheuert und möglichst alle gewöhnlichen und auch ungewöhnlichen Wünsche der Angereisten erfüllt. Am letzten Abend vor dem Tag des Rates kamen auch Alvaron und eine Abordnung von Alven in die Stadt. Als sie einritten, begleitete sie ihr unbestimmtes Leuchten wie eine Aura und vereinte sich mit den ohnehin bunten Lichtern Ayslörs. Die Menschen auf den Straßen bewunderten die herrlichen Gestalten auf ihren weißen Pferden und sie hörten verzückt dem Gesang zu, den das schöne Volk auf seinen Lippen hatte.

Auch die Dwanen erschienen mit einer größeren Anzahl, denn Gonra vom Stamm der Bal hatte neben seinen Söhnen und weiteren Begleitern noch Angehörige anderer Dwanenstädte mitgebracht, die ebenfalls Interesse an der weiteren Entwicklung des Königreiches hatten. Sie kamen jedoch nicht auf Reittieren in die Stadt, sondern zogen zu Fuß und fröhlich lachend ein, wie es sich für Dwanen gehörte. Auch für sie und für die Alven wurde natürlich gesorgt und der König selbst lud an diesem Abend zu einem Bankett ein.

Auch Dargmon und Marwinar waren geladen und sie sollten diese Gelegenheit nutzen, um die Fürsten in dieser eher ungezwungenen Atmosphäre kennen zu lernen.

Nach und nach füllte sich der Saal, in dem das Bankett stattfand und der junge Druidennovize betrachtete aufmerksam die ankommenden Gäste. Die Fürsten hatten fast ohne Ausnahme ihre hervorragendsten Krieger mitgebracht, die sich und ihre Rüstungen und Waffen beinahe wie auf einem Markt präsentierten und sich gegenseitig neugierig oder auch misstrauisch, wie Marwinar meinte, beäugten. Begleitet wurde dies von einer sanften Musik der gedungenen Spielleute, die so gar nicht zu dem martialischen Schauspiel passen wollte. Vor allem die nun eintreffenden Dwanen und Alven wurden von vielen der Menschen beinahe feindselig betrachtet und nur wenige suchten den Kontakt zu den Angehörigen der beiden Völker. Die beiden Druiden begrüßten sie allerdings herzlich und unterhielten sich eine lange Zeit über die gemeinsamen Erlebnisse.

Marwinar nutzte während der gesamten Zeit seine Beobachtungsgabe und verfolgte das Verhalten der Fürsten. Vor allem einer fiel ihm dabei besonders auf, dessen dunkle, ja beinahe finstere Kleidung – ebenso wie die seiner beiden hünenhaften Begleiter – seine insgesamt düstere Erscheinung unterstrich. Der junge Novize wusste zu diesem Zeitpunkt noch nicht, dass er Achzarron von Tamor vor sich hatte. Hätte er das geahnt, wäre er mit Sicherheit noch vorsichtiger bei seiner Beobachtung gewesen, denn der Ruf des Mannes, der sein Interesse so sehr weckte, war wahrhaftig nicht besonders gut. Auffällig erschien Marwinar, dass

dieser finster aussehende Mann mehrmals zu versuchen schien, Blickkontakt mit Dargmon zu bekommen, doch der Druidenmeister wich dem entweder unwissentlich oder gar absichtlich immer wieder aus. Die Neugierde des jungen Novizen war nun endgültig geweckt, doch er wurde dadurch abgelenkt, dass der König nun den Saal betrat und zum Essen an die lange Tafel bat.

„Ihr Fürsten und Vorsteher eurer Städte, ich grüße euch und freue mich, dass ihr meinem Ruf gefolgt seid. Bitte lasst uns vor dem morgigen, sicher anstrengenden Tag am heutigen Abend fröhlich und ungezwungen beisammensitzen. Nehmt eure Plätze ein und genießt Speise und Trank“, warb der König und eröffnete damit das Bankett. Die Gäste setzten sich an die für sie vorgesehenen Plätze und eine lange Reihe von Dienern brachte Unmengen an Schüsseln und Platten mit den Speisen. Nach kurzer Zeit war für jeden gesorgt und man labte sich an der reichlichen Auswahl an Köstlichkeiten und Getränken. Aus den anfänglich leisen Gesprächen entwickelte sich rasch eine laute Geräuschkulisse aus Schmatzen, Schlürfen, Lachen und Rufen, so dass die Begleitmusik kaum noch zu vernehmen war.

Marwinar, der neben Dargmon und Cloodia saß, überlegte die ganze Zeit, ob er seine Beobachtungen mit seinem Mentor teilen sollte. Vielleicht irrte er sich ja auch vollkommen und machte sich mit übertriebenem Misstrauen lächerlich. Schließlich überwand er sich jedoch und berichtete Dargmon von dem Fürsten mit der finsternen Erscheinung und dessen Versuch, mit dem Druiden ins Gespräch zu kommen.

„Du meinst offensichtlich Fürst Achzarron von Tamor“, antwortete sein Mentor mit einem gewissen Hauch von Verächtlichkeit in seiner Stimme – aber vielleicht täuschte Marwinar sich aufgrund der Lautstärke der ihn umgebenden Gespräche auch. „Achzarron sucht mit niemandem das Gespräch ... und er ist auch niemandes Freund“, führte Dargmon weiter aus. „Du irrst dich sicher.“

„Kennst du ihn genauer?“, wollte Marwinar wissen.

„Niemand kennt ihn wirklich“, wick der Hochmeister etwas aus. „Er verschanzte sich in seiner finsternen Burg in der Nähe des Feuerberges. Aber es gibt viele Geschichten von ihm und wenn auch nur die Hälfte davon wahr ist, werden wir mit ihm die meisten Schwierigkeiten haben. Er giert nach Macht und wird es dem König nicht leicht machen“, antwortete Dargmon düster.

Marwinar dachte über diese Worte nach und blickte sich dabei zu dem genannten Fürsten um, sah ihn aber nirgendwo. So sehr der junge Novize nun auch suchte, er konnte den Mann nicht entdecken. Es schien, als habe sich Achzarron von der Tafel und aus dem Saal entfernt. Nachdem das Bankett offiziell beendet wurde und der König sich erhob, um sich zurückzuziehen und sich für den morgigen Tag noch vorzubereiten, löste sich die Gesellschaft langsam auf. Marwinar zog sich in das Gemach zurück, in dem er bereits schon einmal vor ihrer Reise übernachtet hatte und schlief schnell ein.

Der nächste Tag stand ganz im Zeichen der Beratung – manche nannten es auch die Abrechnung – zwischen dem König und den Fürsten. Der Saal, in dem man gestern noch gespeist und getrunken hatte war nun zu

einer Beratungsrunde mit einem riesigen runden Tisch und etlichen Stühlen geworden, die in mehreren Reihen hintereinander um den Tisch aufgestellt worden waren. Einer der Stühle, dessen Lehne mit den drei Kronen der Völker versehen war, diente dem König als Sitzgelegenheit. Die anderen Stühle wurden nach und nach von den Fürsten und ihren Kriegern je nach ihrem Rang eingenommen, wobei die Burg- und Stadtherren in der vordersten Reihe direkt am Tisch saßen und ihre Begleiter sich dahinter platzierten. Durch diese Anordnung der Sitze konnte sich keiner der Fürsten benachteiligt oder bevorzugt fühlen

Etwas weiter hinter dem Tischrund befanden sich weitere Bänke und Stühle für die vielen Beobachter dieses Ereignisses. Hier nahmen auch Dargmon und Marwinar Platz und konnten das Geschehen hervorragend verfolgen. Als alle Geladenen anwesend waren, erschienen auch König Gaudaron, seine Tochter Cloodia und einige Hofschreiber und Diener im Saal und nahmen ihre vorgesehenen Plätze ein.

Der König selbst blieb vor seinem Stuhl stehen und warf zunächst einen nachdenklichen Blick in die Runde, bevor er seine Gäste erneut willkommen hieß: „Ihr Herren der Burgen und Städte. Ich begrüße euch und danke für euer Kommen, denn was wir heute besprechen und verabreden wollen, wird sehr wichtig für das künftige Fortbestehen des Königreiches werden“, begann er mit bedächtiger Stimme. „Ich weiß, dass einige von euch nicht mehr zufrieden mit meiner Herrschaft über dieses alte Reich sind. Sie sollen heute offen sprechen können und Fehler benennen, die ich vielleicht begangen habe. Doch am Ende dieses Tages muss wieder die alte Eintracht zwischen euch und mir

- und zwischen allen in Amun Nur lebenden Völker herrschen. Ansonsten werden wir untergehen. Vielleicht nicht sofort und rasch, aber unaufhörlich und mit unabsehbaren Folgen für uns alle. Tausend Jahre lebt dieses Reich nun schon. Lasst es nicht sterben, nur weil wir uns nicht einig werden.“

Dieser überraschend klare und frühe Appell des Königs brachte viele der Fürsten in Verlegenheit, wie man an ihren Gesichtern ablesen konnte. Es hatte ein wenig den Eindruck, als fühlten sich einige von ihnen ertappt. Keiner erwiderte zunächst etwas auf die Worte des Königs. Aus diesem Grund erhoben sich nacheinander Alvaron für die Alven und Gonra Bal für die Dwanen und gaben Gaudaron recht, in dem auch sie beide die alte Einheit anmahnten und einige Beispiele nannten, wie gefährdet sie bereits war. Unterstützt wurde dies noch von der Rede Colon Hyles, dem Oberhaupt des Clans der Hyles aus Kayhlien, dem Hochland. Der erfahrene Krieger aber auch weise Redner hatte einen großen Einfluss bei den Fürsten und er forderte ebenfalls den Erhalt der alten Einheit ein. Erst danach getrauten sich einige weitere Menschenfürsten ebenfalls, das Wort zu ergreifen. Zumeist waren es nun aber Beschwichtigungen und Treuebekundungen. Niemand von ihnen wolle den König ein schlechtes Zeugnis geben oder hätte ihn jemals in Frage gestellt. Zudem hätte auch niemand vor, das Reich zu gefährden oder etwas dazu zu tun, dass dies geschähe.

Nachdem weitere sechs oder sieben Redner in ähnlicher Form aufgetreten waren, erhob Achzarron von Tamor sich, was natürlich von allen mit Spannung betrachtet wurde, wusste man doch von seinem bereits

oft geäußerten Missfallen am König. Der hochgewachsene Mann blickte mit grimmigem Gesicht in die Runde. Seine Verachtung für die anderen Fürsten, die gerade gesprochen hatten, war deutlich in seinen Zügen zu erkennen. „Ich habe genug von diesem untertänigen Geschwafel“, bellte er regelrecht in den Saal. „Das Königreich ist deshalb am Ende, weil der König es nicht zusammenhalten kann. Gaudaron ist schwach“, fauchte Achzarron und deutete mit dem Finger auf den König. „Wilde Horden überrennen unser Land und Tamor kämpft jeden Tag dagegen an, während ihr euch hier in weibisches Gewinsel verliert. Wo sind die Tage des Ruhmes und der Ehre geblieben, die dieses Reich einst auszeichneten? Tief unten im Süden erhebt sich eine Stadt, die sich erdreistet, unsere Verbündeten an sich zu ziehen. Hat der König irgendeine Antwort darauf, die sich geziemt? Nein, er wartet ab und grübelt über sein Leben, anstatt die Herrschau ins Leben zu rufen und allen zu zeigen, welchen Anspruch Amun Nur besitzt. Die hier so oft geforderte Einheit der Völker kann nur dann gewährt werden, wenn diese Völker bereit sind, uns starken Menschen den notwendigen Tribut zu zollen.“

„Das ist an Hochmut nicht mehr zu überbieten“, rief Gonra Bal dazwischen und erhob sich mit zornrotem Gesicht. „Wo steht in den Analen unserer Geschichte geschrieben, dass die Menschen die Herrschaft über alle anderen Völker besitzen? Ihr scheint von Eurer Machtgier vollkommen zerfressen zu sein, Achzarron von Tamor. Zum Glück steht Euch hier niemand bei.“ „Seid Ihr Euch da so sicher?“, antwortete der Fürst höhnisch. „Seht, dort sitzt Dargmon, der neue Hochmeister der Druiden, die uns schon seit Ewigkeiten

mit Rat und Tat zur Seite stehen. Er soll über unseren Disput richten, dann wird sich zeigen, ob ich wirklich allein mit meiner Meinung bin.“ Achzarron schien nur auf eine solche Gelegenheit gewartet zu haben, den Druidenmeister mit ins Spiel zu bringen und warf Dargmon nun auffordernde Blicke zu.

Der Angesprochene erhob sich nun ebenfalls und machte dabei keinen besonders glücklichen Eindruck. Es schien, als befände er sich in einem inneren Zwiespalt, als kämpfe er mit sich selbst. Sein Blick wanderte zunächst zu Achzarron, der ihn noch immer herausfordernd und bereits jetzt mit einer gewissen Siegesicherheit betrachtete. Dann sah Dargmon zu Clodia herüber, die hinter ihrem Vater stand, sich auf die Lippen biss und das ganze Geschehen mit zunehmendem Unbehagen verfolgte und ihn regelrecht flehend ansah. Ein Stich ging ihm durch Herz, als er in die Augen der jungen Frau blickte, die fortan sein Leben bedeuten sollte.

Und doch führte dieser Blick Clodias nun dazu, dass eine Seite in ihm den inneren Zwist gewann, in dem er sich seit langer Zeit - unbemerkt von allen anderen - befand. Er bekam nun wieder seine feste, selbstsichere Haltung zurück und stellte sich mit seiner ganzen Gestik und Mimik Achzarron entgegen. „Ihr seid allein mit Eurer Meinung“, widersprach er mit fester Stimme. „Die Druiden sind in der Tat schon seit alters her Ratgeber des Reiches. Doch nicht nur für einen Einzelnen, sondern für die Gesamtheit aller Völker. Nicht Machthunger sollte uns antreiben, sondern Bedachtsamkeit und erst wenn es notwendig ist, auch Mut. Aber es gibt nirgendwo ein Recht des Einen über den Anderen, weil er zahlreicher ist. Ein König kann

noch so stark sein, er wird geschwächt, wenn jemand alle guten Absichten hintertreibt. Die wilden Horden, die Ihr nanntet, Herr Achzarron, haben in Form der Vendolen vor wenigen Tagen die Minen der Dwanen überfallen und sind gescheitert. Ihr seid in Tamor also nicht die einzigen Aufrechten im Reich.“

Offenbar hatte der Fürst solchen Widerspruch des Druidenmeisters nicht erwartet, denn er schien für einen Augenblick vollkommen fassungslos zu sein, fing sich aber dann sehr schnell wieder und wurde zudem äußert wütend, wie man seinem hochroten Kopf ansehen konnte. „Was meint Ihr damit, dass jemand die guten Absichten hintertreibt?“, fauchte er voller Zorn und mit geballten Fäusten. „Wollt Ihr mich beleidigen? Es gibt nur eine gute Absicht, nämlich das Reich zu retten, das kurz vor dem Untergang steht. Ich weiß allerdings jetzt, wer hier hintertrieben ist und werde Euch ...“

„Haltet ein, Achzarron.“ Der König musste nun einschreiten, um eine handfeste Auseinandersetzung zwischen dem Fürsten und Dargmon zu vermeiden.

„Haltet ein und kehrt wieder zur Ruhe zurück. Ich bin mir sicher, dass der Hochmeister der Druiden Euch nicht beleidigen wollte. Doch habe ich Eure Vorwürfe sehr wohl vernommen und ich weiß auch, was Ihr damit erreichen wollt. Aus diesem Grund werde ich die Frage des Vertrauens und der Treue in dieser Runde stellen. Sollte mich die Mehrheit der Anwesenden ebenso wie Ihr ablehnen, dann werde ich sofort und ohne jeglichen Groll abdanken.“

Diese Worte des Königs lösten ein erstauntes und vielfältiges Raunen unter den Teilnehmern des Rates aus, denn sie hatten wiederum nicht mit dieser offenen

Weise Gaudarons gerechnet. Die Frage des Vertrauens und der Treue war noch nicht oft von den Königen gestellt worden, doch sie war in der Tat ein mögliches Verfahren, um einen Herrscher abzusetzen, wenn die Mehrheit der Fürsten nicht mehr hinter ihm stand. Besaß er jedoch das Vertrauen der Mehrheit, dann festigte sich sein Stand um ein Vielfaches. Das wusste Gaudaron natürlich und er ging dieses Risiko nun ein. Zu diesem Zweck wurden kurz darauf kleine Papyrus-Zettel vorbereitet und ein kleiner, verzierter Holzkasten von den Dienern hervorgeholt, dessen Deckel einen Schlitz aufwies. Jeder der am Tisch sitzenden Anwesenden erhielt nun den Papyrus, eine rote Wachskerze und einen zweiseitigen Stempel mit den Symbolen einer offenen Hand und einer geschlossenen Faust. Die Kerzen wurden entzündet und das Wachs diente als Siegel für die jeweilige Abstimmung des Einzelnen. Wählte er die Faust, galt dies als Ablehnung des Königs. Wählte er die offene Hand, bedeutete dies die weitere Treue zum Herrscher. Alle Fürsten und auch Alvaron und Gonra Bal ließen nun das Wachs auf die Zettel tropfen und drückten dann die Stempel mit der von ihnen gewählten Seite hinein. Dann verschlossen sie die Zettel und steckten sie anschließend in die Holzkiste hinein.

Während dieses ganzen Vorganges, der längere Zeit dauerte, bemerkte Marwinar plötzlich wieder das Aufkommen jenes seltsamen Gefühls, das seinen Visionen stets voranging. Er fühlte einen starken Schwindel und musste sich an der Lehne seines Stuhls festhalten, um nicht nach vorn umzukippen. Plötzlich verdunkelte sich für ihn der Saal fast zu einer Nachtschwärze und er sah dichte, finstere Wolken über sich

schweben, die zu Dargmon und Achzarron zogen und sich dort in Hunderten von blutroten Blitzen entluden. Die Wolkenmassen wurden immer größer und dichter und drängten dann aufeinander zu, um in einem regelrechten Feuergewitter zu münden. Schwarze Drachen kamen plötzlich aus den Wolken heraus und bekämpften und zerfetzten sich gegenseitig in der Luft – es war ein beängstigendes Schauspiel, das sich dem jungen Novizen bot.

Voller Entsetzten starrte er das Geschehen an ... bis er von Dargmon angestoßen wurde. „He, was ist los mit dir?“, fragte sein Mentor. „Die Wahl ist abgeschlossen und gleich wird die Kiste geöffnet, um die Stimmen auszuzählen. Ich bin mir sicher, dass der König weiterhin das Vertrauen der Fürsten besitzt“, fuhr er siegesgewiss fort.

Marwinar murmelte etwas zu seiner Entschuldigung und versuchte sich nicht anmerken zu lassen, dass er gerade wieder eine furchtbare Vision gehabt hatte. Mittlerweile hatten die Diener in der Tat alle Papyrus-Zettel der Wählenden eingeholt und öffneten nun die Holzkiste, um die Siegel zu betrachten und zu zählen. Es stellte sich nach kurzer Zeit heraus, dass nur dreimal das Symbol der Faust in das Wachs eingedrückt worden war; alle anderen 15 Stimmen gingen an den König, der damit eindeutig die Abstimmung gewonnen hatte.

„Ich danke euch für das Vertrauen und die Treue“, sagte er sichtlich erleichtert und sah in die Runde. „Ich kann nur jedem anbieten, mit mir gemeinsam das Reich zu stützen und ich bin auch für jeden kritischen Rat sehr dankbar“, fuhr er vor allem mit Blick auf

Achzarron fort. Dieser erwiderte jedoch nichts mehr, sondern starrte den König nur finster an.

Nachdem der Rat beendet wurde, erhob der Fürst von Tamor sich und verließ zusammen mit seinen beiden Begleitern ohne ein weiteres Wort den Saal, während viele andere Männer sich nun um Gaudaron versammelten und ihn beglückwünschten. Der Sturz des Königs und offenbar auch das Auseinanderbrechen des Reiches waren damit zunächst abgewendet, wie es schien. Allein wagte Achzarron sicher nicht mehr den Aufstand, trotzdem durfte er nicht mehr aus den Augen gelassen werden, dessen war sich Gaudaron bewusst.

Nach diesem ebenso spannenden wie anstrengenden Tag setzte der König zur Feier des Sieges erneut ein Bankett an und es wurde in fröhlicher Runde gegessen und getrunken. Etwa gegen Mitternacht löste die Gesellschaft sich langsam auf und man ging zu Bett. Marwinar begab sich allein in den Flügel der königlichen Hallen, in denen sich die Gemächer befanden, denn Dargmon und Clodia waren schon eine ganze Weile von dem Bankett verschwunden. Wahrscheinlich hatten sie die Gelegenheit genutzt, um ungestört zu sein, wie der junge Novize vermutete. Er hatte sich inzwischen sehr mit dem Gedanken angefreundet, dass der Hochmeister der Druiden eine Beziehung zu einer Frau hatte und Marwinar gönnte es seinem Mentor auch. Beide schienen glücklich zu sein und der Einfluss der freundlichen, gebildeten und so natürlichen jungen Frau auf Dargmon war ganz offensichtlich sehr gut.

Etwas weintrunken zog der junge Mann sich aus und legte seine Kleidung auf einen Schemel neben einem

der Warmluftschächte des großen Kamins, der das ganze Haus beheizte. Ein Kleidungsstück fiel ihm aus Versehen runter. Er bückte sich und bemerkte dabei plötzlich leise Stimmen aus dem Kaminschacht, die von irgendeiner Kammer des Hauses hier hinauf hallten. Der junge Mann hätte nicht weiter hingehorcht, hätte er nicht zumindest eine der Stimmen erkannt, die noch immer voller Groll und regelrecht böseartig war.

„Wie kannst du es wagen, mir zu widersprechen?“, zischte die Stimme des Fürsten Achzarron, worüber sich der Novize sehr sicher war. „Hatten wir nicht eine Abmachung? Was fällt dir ein, diese nicht einzuhalten. Weshalb hintertreibst du meine Pläne, Elender? Der Vendolenhäuptling ist entkommen und hat mir alles berichtet – du hast den Sieg über die Dwanen verhindert.“

„Sie sind blind und ohne Verstand in ihr Verderben geritten. Ich habe dem Häuptling das Messer heimlich zugesteckt, so dass sie sich befreien konnten, obwohl diese Narren mich und meinen Begleiter zuvor gar gefangen nahmen und nicht erkannten. Zu mehr war ich nicht mehr bereit, die Umstände haben sich geändert“, antwortete die andere Stimme, die zu Marwinars Erschrecken ganz eindeutig von Dargmon stammte. Sie hörte sich weitaus ruhiger an, aber es war deutlich, dass die beiden Männer sich im Streit miteinander befanden. Gebannt lauschte der Novize weiter.

„Nichts hat sich geändert, was redest du für einen närrischen Unsinn? Gaudaron ist jetzt lediglich gestärkt und genau das sollte nicht geschehen. Erkläre dich“, forderte Achzarron.

„Der König trägt keine Schuld an der Situation des Reiches – wir beide wissen das ganz genau“, antwortete Dargmon noch immer gefasst und ruhig. „Ich habe beschlossen, ihn zu unterstützen und ich werde künftig nichts mehr unternehmen, was ihm schaden könnte.“

„Du vergisst dich – und du vergisst, wer dich zu dem gemacht hat, der du jetzt bist.“

„Die Druiden haben mich zu ihrem Hochmeister gewählt, nicht du.“

„Ohne meine Macht und meine Hilfe wärest du niemals in die engere Auswahl gekommen, du Narr. Ist dir dein Amt so schnell zu Kopf gestiegen, oder ... ist es gar etwas ganz anderes, was dich treibt“, zischte die Stimme Achzarrons, dem offenbar gerade ein bestimmter Gedanke gekommen war. „Die Tochter des Königs, sie ist es, die dir zu Kopf gestiegen ist. Sie hat dich doch die ganze Zeit angestarrt und du starrtest oft zurück. Ihr seid vorhin gar kurz nacheinander aus dem Saal verschwunden, jetzt verstehe ich ...“

„Lass sie aus dem Spiel, Achzarron“, antwortete Dargmon nun deutlich erregter. „Sie hat nichts mit meiner Entscheidung zu tun. Ich handele so, weil ich nun weiß, wer dem Reich schadet und wer es nicht tut. Deine Macht mag groß sein, meine wird mit jedem Tag größer und ich warne dich, mich herauszufordern. Ziehe dich zurück und lass ab von deinen Plänen, mit denen ich nichts mehr zu schaffen haben will. Wirst du das nicht tun, werde ich dem König raten, seine Truppen zu sammeln und Tamor in die Schranken zu weisen. Er wird auf mich hören, verlass dich darauf.“

„Du drohst mir ernstlich?“, fragte der Fürst beinahe ungläubig.

„Nein, ich verspreche dir damit etwas – nämlich, dass es so eintrifft, wie ich es dir sage. Verlass Ayslör und halte Ruhe oder du lernst die Macht des Druidenmeisters kennen.“

Die Stimme Dargmons bekam einen wirklich bedrohlichen Klang, den Marwinar selbst durch den Schacht hören und dessen Kraft er regelrecht verspüren konnte. Offenbar verfehlte er seinen Zweck auch auf Achzarron nicht, denn der knurrte nur noch ein Wort, welches der Novize aber nicht verstand. Es gab jedoch keine weitere Widerrede mehr und einer der beiden Männer verließ kurz darauf scheinbar die Kammer, in der das Gespräch stattgefunden hatte. Wer von beiden das war, konnte Marwinar nicht erkennen, weil es danach absolut still wurde und natürlich niemand mehr etwas sagte.

Der junge Mann erhob sich leise und setzte sich mit einer Flut von Gedanken, die durch seinen Kopf schwirrten, auf das Bett. Zunächst einmal raubte ihm die Erkenntnis, dass Dargmon zumindest eine Zeit lang gemeinsame Sache mit dem machtbesessenen Fürsten gemacht hatte, beinahe den Atem. Nun sah er die Vision, die er im Ratssaal bekommen hatte, mit ganz anderen Augen. Dann stellte er sich die Frage, welchen Einfluss Fürst Achzarron tatsächlich bei der Wahl des neuen Meisters der Druiden gehabt hatte und auf welche Weise er diesen Einfluss wohl hatte wirken lassen. Letztendlich fragte Marwinar sich, wie er nun mit diesem Wissen seinem Mentor begegnen sollte. Sollte er einfach Stillschweigen bewahren und so tun, als wüsste er nichts – oder sollte er den Rat der Druiden darüber informieren? Schließlich hatte Dargmon auch die Verantwortung für den Tod eines

Dwanen zu übernehmen, weil er dem Häuptling der Vendolen das Messer heimlich zugesteckt hatte.

Marwinar grübelte noch lange über diese Sache nach und fand beinahe keinen Schlaf in dieser Nacht. Was er jedoch nicht mitbekam, war das, was sich nach dem Streit zwischen Dargmon und Achzarron abspielte. Der Fürst kam voller Zorn und Hass aus der Kammer des Druidenmeisters heraus und stürmte, gefolgt von seinen Begleitern, regelrecht durch die Gänge des Gebäudeflügels. „Mich so dermaßen zu blamieren. Dieser Emporkömmling wird meine Rache zu spüren bekommen, das schwöre ich“, fauchte er vor sich hin, während er auf sein eigenes Gemach zusteuerte. „Sie wird furchtbar sein ... und rasch.“ Achzarron eilte hinein und suchte nach einer Schachtel, die er in seinen Taschen verborgen hatte. Sie bestand aus Holz, war etwa so lang wie eine Männerhand und besaß seltsame Löcher in ihrem Deckel. Der Fürst streifte sich lederne Handschuhe über und öffnete den Deckel vorsichtig. Darin verbarg sich ein schmales, zehnbeiniges Tier mit einer fast wie Leder wirkenden Haut und drei auffälligen Stacheln am Ende eines drohend erhebenen Schwanzes. Der Fürst packte das Tier in der Mitte des Körpers und sofort versuchte es, ihn mit dem dreiteiligen Stachelschwanz zu stechen. Ohne Mitgefühl riss Achzarron dem sich windenden Wesen zwei der Stacheln heraus und verschloss die Schachtel danach wieder.

„Herr ...?“, fragte einer seiner Begleiter verwundert über dieses Verhalten.

„Die drei Stacheln dieses Oktagur sind absolut tödlich, wie ihr wisst. Aber auch einer reicht aus, um einen

Menschen sicher in den Tod zu schicken. Aber so wird es für sie langsamer und qualvoller“, führte der Fürst höhnisch lachend aus.

„Für sie ...?“

„Der Plan hat sich geändert. Nicht mehr König Gaudaron soll von ihm gestochen werden ... sondern seine Tochter.“

„Seine Tochter? Aber Herr, das ist ...“

„Hast du Zweifel an meinen Befehlen, Kerl?“, fauchte Achzarron und blickte seinem Diener streng in die Augen.

„Nein, Herr“, antwortete der Mann kleinlaut.

„Gut, dann tue, was ich dir aufgetragen habe. Danach verschwinden wir wie geplant. Sie werden die nächsten Tage genug zu tun bekommen und niemand kann uns etwas nachweisen. Geh nun.“

Der Diener nickte ergeben, nahm die Schachtel und entfernte sich aus dem Gemach. Nach kurzer Zeit kam er mit einer leeren Schachtel wieder. „Der Oktagur ist wie geplant unter der Tür hindurch in das Zimmer der Königstochter gekrochen. Wenn er sie riecht, wird er zu ihr laufen und sie sicher stechen“, berichtete der Mann.

„Sehr gut. Packt eure Sachen. Wir werden mit gespielter Empörung über unsere Behandlung hier an den Wachen vorbei die Stadt verlassen und uns Zuhause bald über die Neuigkeiten vom Hofe erfreuen“, bemerkte Achzarron zynisch und lachte schadenfroh in sich hinein ...

Am nächsten Morgen durchbrach ein gellender Schrei die noch frühe Stille und kurz darauf machte die Nachricht die Runde, dass die Tochter des Königs einem furchtbaren Fluch zum Opfer gefallen wäre. Eine

der Kammerdienerinnen hatte Cloodia in ihrem Bett vorgefunden – regungslos und mit seltsam geschwärzter Haut am rechten Arm und im einstmals so schönen Gesicht, das nun vollkommen entstellt war. Sie atmete noch flach, war aber dem Tode näher, als dem Leben, hieß es.

Als Dargmon davon erfuhr, eilte er sofort in die Kammer der Geliebten und fand sie umringt von etlichen ratlosen Bediensteten tatsächlich so vor. Die Haut war von der rechten Hand, über den Arm und der Schulter bis hinauf zu ihrem Gesicht beinahe durchgängig schwarz, als habe sie in Tinte gebadet. Die betroffenen Stellen waren stark angeschwollen und voller eiteriger Pusteln. Der Druiden eilte zu dem Bett hin und trieb die Dienerschaft auseinander. Er fühlte Cloodias Stirn und bemerkte das starke Fieber, das sie gepackt hatte. Sie zitterte zudem am ganzen Körper und hatte das Bewusstsein vollkommen verloren. Sich mit äußerster Anstrengung zur Ruhe zwingend, suchte der Druiden nach einem Grund für diese Krankheit und untersuchte die junge Frau gründlich.

Nach kurzer Zeit fand er schließlich die Stichstelle an ihrem Handrücken und wusste sofort, was der Auslöser für diesen furchtbaren Zustand seiner Geliebten war. Und er wusste auch, wer nur dafür verantwortlich sein konnte. Beinahe ohnmächtig werdend vor Grimm ballte er seine Fäuste so fest, dass die Knöchel weiß hervortraten. Doch Dargmon beherrschte sich selbst so sehr, dass er nicht sofort wie ein Wahnsinniger hinausstürmte, um Achzarron, der sicherlich bereits fort war hinterher zu eilen und zu erschlagen, sondern sich augenblicklich um die vielleicht noch mögliche Heilung Cloodias kümmerte.

Im selben Moment kam auch ihr Vater, der König, hinein und stürmte sorgenvoll an das Bett. Entsetzt wich er zurück, als er seine Tochter derart entstellt vorfand. Er blickte Dargmon verzweifelt fragend an, doch für lange Erklärungen war nun keine Zeit.

„Schnell, habt Ihr eine Kräuterküche im Haus?“, wollte der Druide wissen.

„Ja ..., ja, im Keller neben der Speisekammer“, antwortete der König.

„Befindet sich dort ein Kundiger?“

„Ja, ich führe Euch hin. Glaubt Ihr, dass es ein Heilkräut für euch gibt? Was ist denn nur mit Clodia geschehen?“

„Sie wurde gestochen - von einem Oktagur“, bemerkte Dargmon düster. „Ich hoffe, es ist noch nicht zu spät. Rasch, ich muss einen Trank brauen und brauche allerhand Kraut dafür.“

Der König eilte zusammen mit ihm hinab in den Keller des Hauses, der sich unter der zentralen Halle befand. Sie liefen über eine breite Steintreppe hinab und durch einige Gänge hindurch, bis sie zur großen Speisekammer und einem daneben liegenden, weitaus kleineren Raum gelangten, der voller Glasgefäße, Schachteln und Kolben mit verschiedenen Flüssigkeiten war. Unter anderen Umständen hätte Dargmon sich hier sicher gern längere Zeit in dieser Kräuter- und Heilmittelküche umgeschaut. Hinter einer breiten Theke stand ein alter Mann, der erstaunt aufblickte, als er den König erkannte. Der Alte verbeugte sich und wollte gerade etwas zur Begrüßung sagen, wurde jedoch von dem Druiden unterbrochen.

„Rasch. Habt Ihr Nachtkraut, Bärenklau und das Gift der grünen Seidenschlange in Euren Regalen?“, fragte er aufgeregt.

„Äh ..., ja, Herr ..., aber das Gift ist sehr rar und ich habe ...“

„Eilt Euch, es geht um Leben und Tod“, sagte der König eindringlich. „Gebt ihm alles, was er verlangt. Sofort.“

„Ja, Herr.“ Der alte Mann schlurfte so schnell es ihm möglich war durch die langen Reihen seiner Regale und suchte die von Dargmon angegebenen Dinge zusammen. Der Druide verlangte zudem noch einen Topf mit kochendem Wasser, das in der Küche sofort für ihn bereitet wurde. Kurz darauf eilten alle wieder zurück in das Gemach Cloodias, deren Zustand sich zwischenzeitlich noch weiter verschlechtert hatte. Die von dem Gift betroffenen Stellen schwellen weiter an und die junge Frau zuckte unkontrolliert im Fieber.

Inzwischen waren auch Alvaron und zwei weitere Alven eingetroffen, die für ihre große Heilkunst bekannt waren. Als sie das Giftopfer betrachteten, wussten sie sofort, dass es um die Tochter des Königs nicht gut stand, ja, dass es eigentlich keine Hoffnung mehr für sie gab. Doch sie sagten nichts und unterstützten den Druidenmeister bei seinen Vorbereitungen für den Trank und gingen ihm so gut wie möglich zur Hand. Nach etwa einer halben Stunde war das Gebräu fertig zubereitet und Dargmon selbst flößte es seiner Geliebten langsam ein.

Cloodia war zwischenzeitlich erwacht, dabei aber kaum ansprechbar, denn es quälten sie wahnsinnige Schmerzen, die sie immer wieder in Ohnmacht fallen ließen. Der Druide versuchte alles, um diese Schmer-

zen zu lindern und sie wach zu halten, damit sie weiterhin den Trank zu sich nehmen konnte. Dieser Kampf dauerte eine lange Zeit, die zwischen Hoffen und Bangen hin und herschwankte. Endlich hatte sie auch den letzten Tropfen des Gebräus geleert und alle hofften, dass die Wirkung sich nun bald zeigte. Plötzlich jedoch bäumte die junge Frau sich auf und stieß einen unmenschlichen Schrei aus, der die gesamte Königshalle zum Erzittern zu bringen schien. Sie rang noch einmal verzweifelt nach Luft, verkrampfte sich und sackte dann tot in sich zusammen.

Für einen Moment war es vollkommen still in ihrem Gemach und alle schienen wie erstarrt zu sein. Dargmon durchbrach diese Stille als erster, denn er fiel auf seine Knie und legte laut weinend seinen Kopf auf den Bauch der Toten. Seine Hände krallten sich an dem Laken fest und er zitterte am ganzen Körper, während er seinen Schmerz und seine Wut mit einem Mark erschütternden Schrei hinausbrüllte.

Der König sackte vor Trauer ebenfalls zusammen und musste von zwei Dienern gestützt werden. Etliche der Bediensteten und Gäste schluchzten und konnten sich der Tränen nicht erwehren, denn sie alle hatten die junge Frau sehr liebgehabt und konnten nun kaum fassen, was ihr geschehen war. Das Entsetzen über diesen so schnellen und überraschenden Tod war so groß, dass sich zunächst niemand die Frage stellte, woran Clodia eigentlich gestorben war. Lediglich die Alven kannten diese Anzeichen, doch auch ihre Trauer war im Moment zu groß, um Fragen zu stellen. Marwinar, der das Ganze ebenfalls mit hilflosem Entsetzen verfolgt hatte, machte sich große Sorgen um seinen Mentor. Der Druidenmeister hatte sich inzwi-

schen wieder erhoben und sein Blick zeigte deutlich, dass in seinem Inneren etwas zerbrochen war. Aber es lag auch noch etwas anderes darin, wie der Novize schauernd feststellte. Ein eiskaltes Feuer loderte plötzlich in den Augen Dargmons. Seine Tränen waren getrocknet und er nickte, als habe er gerade einen Entschluss gefasst. Seine Miene war nun wie in Stein gemeißelt, als er Marwinar zur Seite nahm und ihm zuraunte: „Du musst hierbleiben und dich um alles kümmern. Ich werde umgehend nach Niöhrs Ryhm zurückkehren und einige Vorbereitungen treffen. Dann gehe ich nach Tamor und werde Rache am Tod von Cloodia nehmen, denn der Fürst Achzarron trägt Schuld daran. Folge mir nicht und stell keine Fragen. Sage niemandem etwas und warte, bis ich wiederkomme. Komme ich nicht zurück, so wählt einen neuen Meister und lebt wohl.“

Mit diesen Worten verschwand Dargmon ohne weitere Erklärung und ohne sich von jemandem zu verabschieden. Marwinar wagte es nicht, ihm zu folgen oder noch irgendetwas zu sagen, denn die Stimme seines Mentors war so eindringlich gewesen und hatte keinerlei Widerworte erlaubt. Alle blickten dem Druidenmeister verwundert nach, doch niemand hielt ihn auf. Alvaron kam jedoch auf Marwinar zu und sah ihm tief in die Augen, als würde er dort eine Antwort auf das Verhalten Dargmons finden. „Er zieht aus, um Rache zu nehmen. Seine Liebe ist hier an diesem Ort für immer verstorben und sein Hass wurde geboren. Sei von nun an äußerst wachsam, ich ahne, dass dies ein furchtbares Ende für uns alle nehmen wird“, sagte der Alvenfürst leise, so dass nur Marwinar es vernahm

...

Die Rache des Druiden

Das kalte Mondlicht wurde glitzernd von den Schnee- und Eiskristallen reflektiert, die unter seinen Schritten knirschten. Unaufhaltsam lief er nun schon seit vier Tagen und Nächten durch die Eiswüste nordwestlich des Waldes von Tamor. Nichts schien ihn aufhalten zu können – keine Müdigkeit, keine Unwegsamkeit der Bergpässe und auch nicht der andauernde Ostwind, der ihm eiskalt ins Gesicht wehte. Es war ohnehin nur noch eine zu Hass erstarrte Maske, die jedoch auch seinen ungebändigten Willen zur Rache ausdrückte. Rache an seinem einstigen Förderer, der ihm das einzige Licht seines Lebens, die einzig wahre Liebe, zu der er jemals fähig gewesen war, genommen hatte.

Doch seine Rache wurde nicht von wilder Hast oder blindem Zorn gespeist, denn damit würde er gegen seinen Gegner verlieren, der sicherlich mit ihm in irgendeiner Form rechnete. Nein, eiskalt wie das Wetter, so hatte er gehandelt, seit dem er nach Niöhrs Ryhm, der Druidenburg zurückgekehrt war und sich vorbereitet hatte. Seine Kenntnisse und Fertigkeiten in der Alchemie hatten ihm große Dienste erwiesen und er besaß nun Waffen, mit denen Achzarron und ganz Tamor weder rechnen, noch ihnen widerstehen konnte. Doch das reichte ihm noch nicht, denn die Vernichtung seines Gegners sollte vollkommen sein – und dafür sollten ihm nun seine erlernten Sprachkenntnisse aus der Tierwelt dienlich sein.

Der dunkle Saum des finsternen Waldes von Tamor lag nun in erreichbarer Nähe und er beschleunigte seine Schritte sogar noch durch den tiefen Schnee. Die ersten Ausläufer des Waldes bestanden aus dichten Reihen uralter Bäume, die mit struppigem Geflecht behaftet

waren, das beinahe das Aussehen von Bärten besaß. Er kämpfte sich regelrecht durch dieses Geflecht hindurch und betrat die tiefe Finsternis des Waldes, die seinem inneren Empfinden so sehr glich. Eine Druidenphiole mit leuchtendem Inhalt, die er unter seinem Mantel hervorholte, verschaffte ihm jedoch ausreichend Licht. Es gab an dieser Stelle keinen Weg oder Pfad und so musste er sich mühsam über den unwegsamen, von vielen Wurzeln übersäten Boden vorarbeiten, bis er an eine Stelle kam, an der die Bäume weiter auseinander standen und er etwas bequemer weitergehen konnte. Noch Stunden schritt er weiter durch den Wald von Tamor, bis er an eine Lichtung kam, die von einer hohen Felsenwand begrenzt und vom hellen Licht des Mondes beschienen wurde.

Dargmon blieb stehen und steckte die Phiole ein, denn er glaubte sein Ziel erreicht zu haben. Die gelben Punktepaare, die er plötzlich überall um sich herum aufblitzen sah, gaben ihm recht. Er wusste, dass er beobachtet wurde und das drohende Knurren, das sich ihm von vorn näherte, war ein weiterer Beweis dafür, dass er dort war, wo er hingewollt hatte. Sein Herz schlug schneller und seine Handflächen wurden trotz der Kälte schweißnass. Sein Atem war in der eisigen Luft deutlich zu sehen – genau wie der des mächtigen behaarten Wesens, dessen graue Umrisse ihm nun ersichtlich wurden. Der massive Körper des War-Wolfes schälte sich aus der Dunkelheit und blieb dicht vor Dargmon stehen. Fast sah es so aus, als wundere sich das Tier, dessen Schulterhöhe der des Druiden glich, über das Verhalten und die Anwesenheit des Menschen.

Dargmon roch den Raubtieratem und er spürte den tiefen Hass des Wesens, der ihm entgegenschlug. Dennoch war er nicht angewidert, sondern eher fasziniert von dieser perfekten Kreatur. Die War-Wölfe waren die uneingeschränkten Herrscher des Waldes und niemand wagte es, sich gegen ihre Stärke aufzulehnen. Doch nun hieß es für den Druidenmeister zunächst, ihre Anerkennung zu erlangen und er wusste, dass er sterben würde, wenn ihm das nicht gelang. Noch immer stand das Leittier dicht vor ihm und starrte ihn an. Das Knurren wurde jedoch lauter und Dargmon sah Geifer aus dem furchterregenden, halb geöffneten Maul tropfen. Er nahm all seinen Mut zusammen und hoffte, dass sein Plan funktionierte. „Ich grüße Euch, Herr der Wölfe“, sagte er in der Sprache, die er von Marwinar gelernt hatte und von der er hoffte, dass sie von diesen Wesen auch tatsächlich verstanden wurde. Die Reaktion des Wolfes vor ihm bestand darin, dass er einen Schritt zurückwich und den Druiden nun wirklich verwundert anblickte. „Wer bist du, Mensch, dass du unsere Sprache sprichst?“, knurrte der War-Wolf beinahe entsetzt.

„Mein Name ist Dargmon, ich bin der Hochmeister der Druiden.“

„Was willst du hier? Weißt du nicht, dass sich uns niemand ungestraft nähern darf? Wir hassen alle Menschen und sie haben nichts in unserem Wald zu suchen.“

„Doch, ich weiß das, o Herr der Wölfe“, antwortete Dargmon nun schon selbstbewusster, denn er hatte den Anfang geschafft. „Auch ich hasse die Menschen – und einige von ihnen ganz besonders. Und ich erbitte eure Hilfe bei meiner Rache an ihnen.“

„Mensch, was geht uns deine Rache an?“, fragte der War-Wolf und umschlich Dargmon mit zu Schlitzten verengten Augen, während sich nun auch noch andere Tiere aus der Dunkelheit näherten.

Der Druide wusste, dass nun ein Zeitpunkt der Entscheidung gekommen war. Entweder er überzeugte diese Wesen schnell, oder sie würden ihn früher oder später zerreißen. „Ihr könntet euren Hass ebenfalls ausleben und eine ganze Stadt der Menschen überfallen“, bot er ihnen an.

„Welche Stadt? Glaubst du etwa, wir fürchten uns davor, die Siedlungen der Menschen anzugreifen, wenn uns danach ist?“

„Tamor.“

„Die Festung dieses verfluchten Fürsten und seiner Meute?“, horchte der Wolf auf. „Den hassen wir in der Tat am meisten, doch seine Burg ist für uns nicht einnehmbar. Was hast du mit dem zu schaffen?“

„Ich habe eine persönliche Sache mit ihm abzumachen. Dafür brauche ich jedoch eure Hilfe und biete euch an, dass ich euch in die Festung führe“, antwortete Dargmon düster.

„Wie willst du das anstellen? Seine Mauern sind hoch und seine Tore fest.“

Statt zu antworten holte der Druide einen runden, etwa faustgroßen Gegenstand aus seinem Rucksack. Es war eine eiserne Kugel, aus der eine Schnur herausragte. Dargmon entzündete die Schnur mit seinem Reisigfeuerzeug, was die Wölfe mit einem nervösen Knurren begleiteten, denn Feuer war das einzige, was sie fürchteten. Die Schnur brannte mit spritzenden Funken ab und Dargmon warf die Kugel weit hinter sich in den Wald. Ein gewaltiger Donner erfolgte und

die Explosion fällte mehrere Bäume, zudem riss sie einen Krater in den Boden. Die Wölfe wichen entsetzt zurück und blickten Dargmon nun scheu, ja fast furchtsam an.

„Damit werde ich die Mauern und Tore Tamors sprengen“, bemerkte der Druide und ballte eine Faust dabei. Langsam und zögerlich kamen die War-Wölfe wieder näher, hielten aber einen respektvollen Abstand zu ihm. Nur das Leittier wagte sich noch etwas weiter vor. „Dieser Zauber ist wahrlich mächtig. Doch wozu benötigst du uns noch dabei?“, fragte es nun beinahe unterwürfig.

„Ihr sollt mir helfen, die Menschen der Stadt zurückzuhalten, während ich den Fürsten stelle und ihn töte. Außerdem will ich später vielleicht noch mehr von euch. Es wird sich zeigen, ob ihr dazu auserwählt seid“, antwortete Dargmon geheimnisvoll und wusste, dass er es geschafft hatte, diese Tiere für seine Zwecke zu nutzen.

„Wir werden dir dienlich sein, wenn wir die Festung und die Menschen dort nach unserer Art besiegen dürfen“, bemerkte der Wolf und bleckte seine Zähne.

„Ihr sollt das sogar tun. Niemand darf überleben“, antwortete Dargmon finster.

„Dann sei dir unserer Hilfe gewiss, Hochmeister der Druiden.“

Viele Meilen südwestlich, jenseits des Gebirgszuges traf Marwinar gerade in Nyöhrs Ryhm, der Feste der Druiden ein. Die Sorge um seinen Mentor, von dem er seit dessen Abreise aus Ayslör nichts mehr gehört hatte, trieb den Novizen an. Er hatte insgeheim gehofft, ihn vielleicht noch anzutreffen und von seinem

Racheplan abhalten zu können, doch zu seinem Bedauern fand er Dargmon hier nicht mehr vor. Einer der vielen anderen Novizen, die hier ihre Ausbildung absolvierten, berichtete Marwinar beim Abendmahl von dem seltsamen Verhalten des Druidenhochmeisters, der sich nach seiner Ankunft zwei Wochen lang in die alchemistische Werkstatt eingeschlossen hatte und nur sehr selten rausgekommen war. Danach hatte er einige geheimnisvolle Dinge in seinen Rucksack gepackt und war ohne ein erklärendes Wort wieder verschwunden.

„Weißt du, wohin er gegangen ist?“, fragte Marwinar den anderen jungen Mann, obwohl er ja eigentlich wusste, was Dargmon vorhatte.

„Nein ..., aber vielleicht hat der Hochmeister es Meister Quinmar, unserem derzeitigen Ausbilder gesagt“, antwortete der Gefragte.

„Quinmar ist hier?“, bemerkte Marwinar erstaunt, denn er hatte seinen früheren Meister noch nicht zu Gesicht bekommen.

„Ja, doch er zieht sich oft zurück in den Turm des Wissens. Vielleicht triffst du ihn dort an.“

Marwinar bedankte sich bei seinem Mitschüler und machte sich sofort auf den Weg in den Turm – eigentlich eine natürlich entstandene Felsenspitze, die durch Erosion von der übrigen Felswand getrennt, und zudem durch eine Laune der Natur innen ausgehöhlt war, so dass man ihre Spitze über eine in die Außenwand hineingeschlagene Treppe erreichen konnte. Ganz oben in einer einzelnen Kammer hatten die Bewohner von Nyöhrs Ryhm eine kleine Bibliothek mit ausgesuchten, geheimen Schriften eingerichtet, die nur den ausgebildeten Druiden zur Verfügung stand.

Während er die Treppe zum Turm des Wissens hinaufstieg, überlegte Marwinar, was er Quinmar erzählen sollte. War es wirklich angebracht, von den Rachedenken Dargmons zu berichten? Im Grunde konnte der junge Novize seinen Mentor verstehen, denn der Schock über den Tod Dargmons Geliebter – die Marwinar ebenfalls sehr gemocht hatte – war nur allzu verständlich und saß tief. Trotzdem durfte sich ein Druidenmeister nicht dem Hass und der Rache hingeben. Die Worte Alvarons blieben dem jungen Mann deutlich im Gedächtnis, dass dies ein böses Ende für alle nehmen könnte.

Als er oben an der Kammer ankam, stand er vor einer stabilen Holztür, hinter der die Bibliothek lag. Durch den Spalt unter dieser Tür sah er den Schein einer Flamme leuchten, Quinmar befand sich scheinbar wirklich hier oben. Eigentlich durfte Marwinar sich hier als Novize gar nicht aufhalten und in diesem Moment wurde ihm bewusst, dass er das noch immer war, obwohl er seine ihm auferlegte Prüfung ja eigentlich absolviert hatte – nur wer würde ihm das jemals bestätigen?

Er klopfte trotzdem an die Tür und öffnete sie, nachdem Quinmar geantwortet hatte. „Darf ich eintreten, hoher Bruder?“, fragte der junge Mann und sah in das erstaunte Gesicht seines früheren Lehrers.

„Marwinar, mein Junge. Was machst du hier? Wann bist du eingetroffen?“ Der alte Druide erhob sich und bat den Novizen ohne Vorbehalte hinein in die kleine, beinahe kreisrunde Kammer, die ringsherum mit Regalen voller Schriftrollen und Einbänden versehen war. Ein Schemel, ein schmales Pult und eine kleine Lampe darauf waren ansonsten die einzige Einrich-

tung. Ein alter Band mit vergilbten Seiten und ergrautem Leder lag aufgeschlagen auf dem Pult. „Wie ist es dir ergangen auf eurer Fahrt? Ich wunderte mich, dass Dargmon allein hier war. Er ist am selben Tag wieder verschwunden, als ich selbst ankam – wir haben kaum ein Wort miteinander gewechselt. Was ist geschehen?“, wollte der Druide wissen.

„Wir haben wirklich viel erlebt und ich weiß gar nicht, wo ich beginnen soll“, antwortete Marwinar und versuchte sich dann in einer möglichst genauen Erzählung ihrer Reise und der Vorkommnisse am Hof des Königs. Lediglich die genauen Umstände des Todes von Clodia und die Reaktion Dargmons behielt er noch für sich.

Allerdings bemerkte Quinmar dies, denn sein Blick, mit dem er den jungen Novizen betrachtete, war mehr als hintergründig. „Das sind ja in der Tat mehr als interessante aber auch erschreckende Neuigkeiten, die du mir berichtest – auch wenn du mir offenbar noch nicht alles erzählt hast. Aber du wirst deine Gründe dafür haben.“

Marwinar fühlte sich ertappt und war sichtlich darum bemüht, eine Erklärung zu finden. Schließlich entschied er sich jedoch dafür, offen mit dem älteren Druiden zu sprechen. „Dargmon ..., er war in die Tochter des Königs ... verliebt und er hat sehr gelitten, als sie starb“, berichtete er zunächst stockend und nach den richtigen Worten suchend. „Er hatte sofort Fürst Achzarron von Tamor im Verdacht, Clodia vergiftet zu haben und er fand offenbar auch die Beweise dafür, denn der Stich eines Oktagur geschieht nicht einfach so, zumal diese Tiere nur östlich des Gebirges vorkommen.“

„Aber welchen Grund sollte Achzarron haben, sich an der Tochter des Königs zu vergreifen?“, wunderte Quinmar sich.

„Er ... wollte damit Dargmon ... bestrafen, denke ich“, antwortete der junge Novize und berichtete nun auch noch von dem nächtlichen Gespräch zwischen Dargmon und dem Fürsten, das er zufällig durch den Luftschacht mitbekommen hatte.

Nun verstand der alte Druide die Zusammenhänge und nickte verstehend. Aber er wurde sich auch darüber bewusst, dass die Wahl des Druidenhochmeisters somit stark von dunklen Kräften beeinflusst gewesen war, was eigentlich niemals hätte geschehen dürfen. Je länger Quinmar darüber und über die Folgen nachdachte, desto mehr Sorgen machte er sich. „Und nun zieht er aus, um sich an Achzarron zu rächen ... und diese Rache wird sicherlich furchtbar sein“, murmelte er wie zu sich selbst und schüttelte den Kopf. „Die Liebe führt uns oftmals auf wundervolle Wege – aber gelegentlich auch auf böse. Dargmon wurde durch seine Liebe zu dieser Frau und ihrem Schicksal auf so einen bösen Weg geführt und ist nun blind für alles, was einen Hochmeister der Druiden eigentlich ausmacht. Das darf einfach nicht geschehen. Wir müssen versuchen, das zu verhindern, wenn es noch nicht zu spät ist. Ich frage mich nur, ob ich dich ...?“ Quinmar blickte den jungen Novizen fragend an und schien unsicher über seine Schlüsse zu sein, die er gerade gezogen hatte. Und doch hatte er keine andere Wahl, als Marwinar eine Aufgabe anzuvertrauen, die eigentlich nur ein ausgebildeter Druide übernehmen konnte.

Der junge Mann schien zu spüren, was der alte Druiden für Gedanken hegte. „Ich werde versuchen, Dargmon zu finden und ihn darum bitten, seine Rache nicht auszuüben, wenn du es wünschst, hoher Bruder“, sagte er deshalb und ließ seine Stimme so fest und entschlossen klingen, wie es ihm nur möglich war. „Ich hoffe nur, dass ich nicht zu spät dafür komme“, fügte er hinzu.

Quinmar nickte nachdenklich und hatte sich nun endgültig entschieden. „Ja, das sollst du tun, denn du bist soweit und du hast ein besonderes Verhältnis zum Meister. Finde ihn und halte das Unheil von ihm und uns allen ab, wenn es geht. Doch bringe dich nicht in unnötige Gefahr. Wenn du erkennst, dass es zu spät ist, kehre wieder um. Und für eine rasche Reise werden wir eine Möglichkeit finden, mein Junge. Geh nun und ruhe dich aus, morgen werden wir sehen, wie du am schnellsten fortkommst.“

Quinmar schob den jungen Mann nun regelrecht aus der Kammer hinaus und folgte ihm dabei durch die Tür. Er verriegelte sie und stieg gemeinsam mit Marwinar die steinernen Stufen hinab. Irgendetwas schien er jedoch noch vorzuhaben, denn er verabschiedete sich hastig von dem Novizen und begab sich nicht mit ihm zurück zu den Wohnstätten. Der junge Mann kehrte hingegen wieder zurück, aß schnell ein zweites Abendmahl und ging dann in seine Zelle, wo er sich auf das Bett legte und noch lange darüber nachgrübelte, ob er mit seinem Vorschlag nicht einen voreiligen Entschluss gefasst hatte, der ihm noch irgendwann leidtun würde. Nach einiger Zeit wurde er jedoch müde und hörte im Halbschlaf noch jenen

seltamen, trompetenartigen Ton, der mehrfach durch die Nacht hallte.

Am nächsten Morgen wurde er überraschend von seinem alten Druidenbruder geweckt, der an die Tür klopfte und laut nach ihm rief. Verwundert öffnete Marwinar die Tür und der alte Druide platze förmlich hinein. „Rasch, rasch. Kleide dich an, ich habe die Möglichkeit gefunden“, sagte er aufgereggt.

„Wovon sprichst du, hoher Bruder?“, fragte der Novize noch immer schlaftrunken.

„Wie du schnell fortkommst und vielleicht noch rechtzeitig in Tamor angelangst“, antwortete Quinmar regelrecht ungeduldig. „Kleide dich gut und warm – und nimm etwas zum Schutz deines Gesichtes mit, es wird sicher sehr kalt werden. Eil dich.“

Marwinar wusste noch immer nicht genau, was der alte Druide meinte, doch er kam dessen Aufforderung so gut wie möglich nach. Er zog sich so schnell und so gut es ging an und folgte dem Alten dann, der ihn durch die Gänge der Wohnstatt hinauf auf eines der Plateaus führte, von denen es in Nyöhrs Ryhm etliche gab, die in die Felsen hineinragten und zumeist der Aussicht dienten. Draußen angelangt, wurde der junge Novize von seiner Überraschung regelrecht zurückgeworfen, denn ein riesiger Körper besetzte beinahe die gesamte Grundfläche des Plateaus und erschreckte Marwinar mit einem gurgelnden Laut. Das dazugehörige Wesen besaß ein graues Gefieder und einen langen, schwanenartigen Hals, an dessen Ende ein schmaler Kopf mit klug aussehenden Augen und einer beeindruckenden Reihe von Zähnen im Maul saß. Das Tier schlug mit den kräftigen Flügeln und

verursachte einen mächtigen Windstoß, der dem jungen Mann ins Gesicht wehte.

„Ein ..., ein Drache“, stieß Marwinar erschrocken aus. „Ein grauer Felsencerah, um genau zu sein“, antwortete Quinmar und ging zu dem Tier hin, um es zu streicheln, was es sich auch mit einem sanften Knurren gefallen ließ. „Diese Tiere wohnen in den oberen Regionen des Gebirges – dort wo wir sie nicht stören können. Er ist sanft und harmlos. Ich habe ihn gestern in der Nacht gerufen und er ist dem Ruf zum Glück gefolgt. Sein Name ist Valiathan und ich kenne ihn schon seit vielen Jahren. Komm ruhig näher, Marwinar und mache dich mit ihm vertraut. Ich brachte dir einst die Sprache der Tiere bei und so wirst du dich auch mit ihm verständigen können.“

Vorsichtig näherte der junge Novize sich dem Cerah und das Tier streckte ihm neugierig und zutraulich den Hals entgegen. Marwinar berührte den Kopf und streichelte ihn, nachdem er seine anfängliche Furcht überwunden hatte. „Ich wusste nicht, dass ihr so schön seid“, flüsterte er und das Tier schien ihn dafür dankbar anzulächeln.

Im selben Moment wurde ihm jedoch bewusst, weshalb Quinmar das Wesen überhaupt hergerufen hatte. Er, Marwinar, sollte darauf reiten und auf diese Weise Tamor erreichen. Dieser Gedanke trübte seine Freude über den Cerah sofort wieder, denn er war noch niemals auf einem Drachen geritten – und eigentlich hatte er auch nie vorgehabt, das jemals zu tun.

„Fürchte dich nicht, mein Junge“, bemerkte der alte Druide, der offensichtlich wieder die Gedanken des Novizen an dessen Gesicht abgelesen hatte. „Er ist sehr schnell, wird dich aber sicher ans Ziel bringen

und auf dich achten. Eine andere Möglichkeit, vielleicht noch vor Dargmon in Tamor anzugelangen gibt es nicht. Der Druidenmeister hat beinahe eine Woche Vorsprung. Setz dich vor seine Flügel auf seinen Rücken und vertraue dem Tier. Ich habe dir etwas Proviant und Decken eingepackt, du kannst dich also sofort auf den Weg machen. Valiathan findet das Ziel so sicher, wie der Mond seine Runde macht.“

„Aber ... er hat kein Geschirr“, warf Marwinar ein.

„Das wirst du nicht brauchen. Leite ihn mit der Sprache, die du gelernt hast, er wird auf jedes Wort von dir hören“, beruhigte der alte Druide ihn und überreichte ihm einen Rucksack mit den Sachen, die er für die Reise benötigte. „Eile dich nun und versuche Dargmon von seinem Vorhaben abzuhalten. Viel hängt davon ab, mein Junge.“

Der junge Novize war so überrumpelt, dass er nun keine Gründe mehr gegen seinen Flug mit dem Cerah fand und ergeben oder besser resigniert auf den Rücken des Tieres stieg, das sich flach hinlegte und ihm den Aufstieg erleichterte. Danach erhob es sich und grüßte Quinmar mit einem hellen Ton, um daraufhin seine Flügel auszubreiten und sich mit einem verzweifelt aussehenden jungen Mann auf dem Rücken von dem Plateau abzustoßen und in die Luft zu erheben ...

Das dichte Schneetreiben kam ihm diesmal sehr gelegen, denn es nahm die Sicht bis auf wenige Schritte und so konnte man ihn auch vom Wachturm oder den Wehrgängen des hohen Walls von Tamor aus nicht sehen. Dargmon sah den Schein vieler Feuer hinter der Mauer flackern, aber der bewölkte, mondlose Himmel verhinderte, dass der Weg über die Brücke oder der

Platz vor dem Haupttor erhellt wurden. Er schlich sich so dicht wie möglich an dem steil aufragenden Wall entlang, bis er direkt an das schwere, hölzerne Tor der Stadt angelangte. Noch immer hatte man ihn nicht entdeckt, ansonsten hätten die Wachen ihn mit Sicherheit angerufen. Ungestört entleerte er so den Sack, den er mitgenommen hatte und legte die schwarzen Kugeln nebeneinander auf den Boden vor das Tor. Einige klemmte er weiter oben zwischen das Holz und die Steine, wo er kleine Lücken fand. Dann verband er alles mit einer langen Zündschnur und steckte sie an.

Die Funken seines Feuerzeuges wurden offenbar doch entdeckt und jemand rief: „Heda, wer ist dort und was hat er dort unten zu schaffen? Fort mit dir, oder ich schieße dir einen Pfeil in den Schädel.“

Dargmon kümmerte sich nicht weiter darum, denn sein Werk war beendet. Er entfernte sich rasch vom Tor und eilte wieder zurück zur Brücke, während die Zündschnur durchgehend brannte und sich unaufhaltsam den Kugeln näherte. Er hörte einige Stimmen aufgeregter rufen, denn das Feuer erregte offensichtlich die Aufmerksamkeit der Wachen, die nicht ahnten, dass es bereits zu spät war. Es erfolgten mehrere starke Detonationen, die zu einem gewaltigen Donner führten, der vielfach von den Felswänden, inmitten derer die Stadt lag, verstärkt widerhallte. Das Tor zersplitterte durch diese gewaltige Wucht, als ob es aus Stroh bestünde. Die gesamte untere Hälfte wurde herausgerissen und die Reste hingen brennend in den Angeln wie zerrissene Flügel eines Vogels. Etliche der Männer der Wachmannschaft wurden getötet oder schwer verletzt und lautes Geschrei war zu hören. Rasch kamen viele der Bewohner hinzu und entsetzten sich über die

unheimliche und unbekannte Kraft, die das verursacht hatte, obwohl noch niemand zu sehen war. Doch plötzlich tauchte ein finsterer Schatten in den Resten des Tores auf und schritt hindurch, als könne ihn nichts aufhalten. Dahinter näherte sich jedoch ein noch viel größerer Schrecken für die Bewohner, die durch die Trümmer im Licht der Flammen ein großes Rudel War-Wölfe sahen, die mit gefletschten Zähnen und geifernd auf die Stadt zurannten. Schreiend flüchteten die meisten Menschen vor den Ungeheuern, die bereits dicht herangekommen waren und die Brücke hinter sich gelassen hatten. Nur die mutigsten Bogenschützen stellten sich den Untieren entgegen und schossen auf sie. Zwei, drei der Wölfe fielen, doch dann brach ihre Flut über die Menschen hinein und die Schützen wurden von den riesigen Tieren gepackt, in die Luft geschleudert, mit den Mäulern wieder aufgefangen und zerfleischt.

Das Entsetzen unter den Bewohnern Tamors ließ viele von ihnen regelrecht erstarren und sie waren die nächsten Opfer der Bestien, die keine Unterschiede zwischen Jung und Alt, Frau oder Mann machten. Alle Geflohenen wurden nach und nach von den Wölfen aufgespürt und durch die Stadt gejagt. Furchtbare Szenen spielten sich in den Straßen und Gassen ab. Körper wurden zerrissen, Blut spritzte in Fontainen an die Wände und die Mordlust der Monster schien sich mit jedem Getöteten, mit jedem Flehen der Opfer und mit jedem Versuch, sich zu wehren noch zu steigern.

Während sich die Wesen in ihren Bluttausch hineinsteigerten, schritt ihr Verbündeter scheinbar vollkommen teilnahmslos durch die vor Blut triefenden Straßen und hielt auf das höchste Gebäude der Stadt zu.

Der Turm des Fürsten erhob sich in der Mitte Tamors und war nochmals von einer mannshohen Mauer umgeben. Auf einem der Aussichtsbalkone sah Dargmon die Silhouette des Mannes, wegen dem er all dies hier veranstaltet hatte.

Achzarron, der das Massaker in seiner Stadt von dort oben aus fassungslos beobachtete, erkannte ihn im selben Moment offenbar auch und schrie seinen Wachen zu, dass sie diesen Mann unbedingt töten sollten. Kurz darauf erschien eine Gruppe bewaffneter Männer am Portal der Schutzmauer, die auf Dargmon zuliefen, während er äußerlich vollkommen ruhig, auf sie zu warten schien. Erst als sie ihn fast erreicht hatten, holte er zwei Schwerter unter seinem Mantel hervor und wirbelte damit durch die Reihen der Wachen hindurch, als seien es nur Puppen, die sich nicht wehren konnten. Innerhalb kurzer Zeit hatte er sie alle niedergestreckt und ging danach durch das nun offene Portal hindurch in den Turm hinein. Er stieg die Treppe hinauf und gelangte bald darauf in die Wohnebene des großen Turmes, wo er Achzarron mit zwei weiteren Wachen – dessen letzte Verteidiger – antraf und auf sie zuschritt. Auch diese beiden Männer starben durch seine Schwerter, so dass er nun mit dem Fürsten von Tamor in dessen Turm allein war.

Achzarron starrte ihn mit weit aufgerissenen Augen an. Noch niemals zuvor hatte Dargmon Angst im Blick seines einstigen Förderers gesehen, doch die war nun deutlich in dessen Gesicht zu erkennen. Doch er verspürte keinerlei Mitleid mit dem Mann, der ihm seine Liebe genommen hatte. Nur der Hass war übriggeblieben und die Rache sollte voll ausgekostet werden.

„Was ..., was willst du ...?“, stammelte Achzarron und wich vor dem sich nähernden Druiden zurück. Er selbst war unbewaffnet und versuchte, Tisch und Stühle zwischen sich und den Angreifer zu bekommen, während er sich verzweifelt nach einer Möglichkeit der Gegenwehr umblickte.

„Dich“, antwortete Dargmon kalt, zerschlug einen der Stühle und holte erneut mit der Waffe aus, um dem Fürsten den Stahl in den rechten Oberschenkel zu schlagen, so dass dieser mit einem wimmernden Schrei zu Boden ging und sich dort wälzte, während das Blut aus der klaffenden Wunde floss. Dargmon stellte sich breitbeinig über sein Opfer und hielt ihm die Spitze der Klinge an den Hals.

„Ich ... ich habe ... dir geholfen, Meister ... der Druiden zu ... zu werden. Vergiss das ... nicht“, stöhnte Achzarron mit schmerzverzerrtem Gesicht.

„Du hast sie auf dem Gewissen, nur weil du deine lächerlichen Machtpläne in Gefahr sahst“, antwortete der Druide schnaubend. „Jetzt werde ich dir zeigen, was es bedeutet, wahre Macht zu erlangen. Doch nein, du wirst es ja nicht mehr erleben“, fuhr er mit gespielter Bedauern fort. Dargmon blickte sich in dem Raum um und fand kurz darauf in einem gläsernen Behälter das, was er suchte. Er ging hin, wickelte sich seine rechte Hand mit einem Stück Leinen ein und holte den Oktagur aus seinem Gefängnis.

„Nein ..., nein“, rief der Fürst voller Entsetzen und versuchte kriechend zu entkommen, wobei er eine breite Blutspur hinter sich herzog. Doch sein Peiniger kam mit dem giftigen Tier mühelos hinterher und setzte sein Vorhaben in die Tat um. Ein gellender Schrei hallte durch den Turm, als der Oktagur zustach ...

Die Kälte schnitt ihm trotz der dichten Kleidung und des Tuches, das er vor dem Mund trug, wie ein Messer ins Gesicht. Seine Augen tränten, so dass er kaum etwas erkennen konnte. Marwinar hatte bereits die Befürchtung, dass er hier auf dem Cerah erfrieren würde, als das Tier ihn plötzlich ansprach: „Nutze mein Gefieder, um dich zu wärmen. Es ist dicht und wird dich schützen“, sagte das Tier in dessen Sprache.

Marwinar war beinahe noch mehr darüber verwundert, was der Cerah ihm gesagt hatte, als über die Tatsache, dass er ihn auch wirklich verstand. Doch ganz schnell kam er dem Rat nach und kroch förmlich unter das dichte und ausreichend tiefe Gefieder, so dass seine Beine und fast der gesamte Oberkörper damit bedeckt wurden und er sofort die wärmende und schützende Wirkung verspürte. Das Tier flog so ruhig und sicher, dass er sich auch nicht festhalten musste und so glitten sie rasch in nordöstlicher Richtung über die Ebene von Amun Nur und überquerten schließlich das Gebirge, bis sie bald darauf den Wald von Tamor unter sich hatten. Marwinar leitete den Cerah nun etwas nach Südosten, wo einige Siedlungen in der Steppe etliche Meilen vor der Festung von Fürst Achzarron lagen.

Am Nachmittag überflogen sie die Steppe und der Novize ließ sein Reittier etwas tiefer fliegen. Er suchte mit seinem Blick die eintönige, flache und beinahe baumlose Landschaft ab. Plötzlich entdeckte er in der Ferne tatsächlich eine dunkle Gestalt, die der Dargmons sehr ähnlich war. Die Gestalt lief auf den Höhenzug zu, in dem die Stadt Tamor eingebettet war und den man bereits am Horizont erkennen konnte. Marwinar war sich sicher, seinen ehemaligen Mentor vor sich zu

haben und bat den Cerah, in der Nähe des Mannes zu landen. Das Tier folgte der Bitte und überflog den Mann, um direkt vor ihm zu landen und sich niederzulegen, damit sein Reiter bequem absteigen konnte. Erst jetzt erkannte der junge Novize jedoch seinen Irrtum, denn der Mann war nicht Dargmon, sondern ein einsamer Wanderer mit zerlumpten Sachen, der noch dazu furchtbar erschrocken war und sich mit flehend erhobenen Armen hinkniete und um Gnade bettelte. Marwinar näherte sich ihm vorsichtig und brauchte eine geraume Zeit, den armen Mann davon zu überzeugen, dass er sich nicht zu fürchten brauchte, was dieser jedoch nur sehr zögerlich und mit einem scheuen Blick auf den Drachen glauben mochte.

„Der Cerah wird Euch ebenfalls nichts antun, er ist sehr sanftmütig“, erklärte der junge Mann dem ängstlichen Wanderer.

„Ich ... ich weiß nicht. Man sieht so viele Untiere dieser Tage über die Ebenen ziehen, Herr“, antwortete der ältere Mann mit zitternder Stimme.

„Was für Untiere?“, wollte Marwinar wissen.

„War-Wölfe, Herr. Sie ziehen in ganzen Rudeln über das Land. Ich würde es nicht glauben, wenn ich es nicht selbst gesehen hätte.“

„Wann ist das gewesen?“

„Vorgestern in der Nacht. Ich verbarg mich am Rand des Waldes und sah sie an mir vorüberreiten. Niemals hatte ich solche Furcht verspürt, Herr.“

Marwinar dachte über diese Worte nach und fragte sich, was das zu bedeuten hatte und ob Dargmon vielleicht dahintersteckte.

„Noch etwas war seltsam, Herr“, unterbrach der Wanderer seine Gedanken.

„Was denn?“

„Ein Mann begleitete die Wölfe. Er ritt sogar auf einem von ihnen und ...“

„Und was?“

„Er trug einen ähnlichen dunklen Mantel, wie Ihr, Herr.“

Nun hatte der Novize die Gewissheit, dass Dargmon etwas damit zu tun hatte. Er konnte sich jedoch einfach nicht vorstellen, was sein früherer Mentor mit diesen gefährlichen Wesen zu schaffen hatte. Hatte er sie etwa überzeugen können, ihm bei seinen Racheplänen zu helfen? Er wollte diesen schrecklichen Gedanken gar nicht weiterspinnen und bedankte sich rasch bei dem Wanderer. Dann bestieg er den Cerah wieder und flog schnell weiter in Richtung Tamor – allerdings befürchtete er nun, zu spät zu kommen und Dargmon nicht mehr abhalten zu können. Schon bald konnte er die Rauchsäulen von dort aufsteigen sehen, wo er die Stadt vermutete. Die kleine Bergkette, die Tamor beherbergte, zog sich von Osten her in einem Bogen bis nach Nordwesten um die Stadt herum und bot ihr so von drei Seiten Schutz. Doch diesmal schien er nicht ausgereicht zu haben. Marwinar wollte nicht zu dicht heranfliegen und hatte zunächst vor, die östliche Seite der Berge zu erklimmen und von dort hinabzuspähen. Deshalb ließ er den Cerah dicht an der Anhöhe landen und stieg ab. „Verberge dich hier, wir wollen nicht entdeckt werden“, sagte er zu dem Tier.

„Sorge dich nicht um mich, ich bin in den Felsen zuhause und wenn ich es nicht will, sieht kein Mensch mich“, antwortete der Cerah. „Doch wenn du mich brauchst, werde ich da sein. Ruf mich bei meinem Namen und ich bin schnell wie der Wind bei dir.“

Marwinar nickte nur dankbar und stieg dann die kahlen Felsen hinauf. Die Ostflanke der Anhöhe war relativ flach im Anstieg und deshalb gut begehbar. Er musste sich jedoch seinen Weg durch die vielen Findlinge suchen, die hier lose umherlagen. Der schmale Rücken der Bergkette besaß mehrere Höcker, zog sich ansonsten jedoch in gleichmäßiger Höhe um das im Inneren liegende Tal, in dem die Stadt Tamor eingebettet lag. Der Novize kletterte auf einem von viel Geröll übersäten Anstieg hinauf zum Grat und musste auf den letzten Metern auf allen Vieren hochkriechen. Schließlich erreichte er die Kante und konnte auf die andere Seite hinabblicken, die weitaus steiler nach unten abfiel und in einer schmalen Schlucht zwischen der Felswand und der Schutzmauer der Stadt mündete.

Marwinar sah die dunklen aber an vielen Stellen zerlöcherten Schieferdächer der sich dicht aneinanderdrängenden Häuser Tamors und er sah den Rauch, der aus beinahe jedem der Häuser aufstieg. Der kam allerdings nicht aus den Schornsteinen, sondern aus den Ruinen dieser Stadt. Der Anblick war selbst von hier oben erschreckend, denn es schien, als ob alles zerstört worden sei. Lediglich der hoch aufragende Turm in der Mitte war offensichtlich noch unbeschädigt.

„Wenn dies wirklich dein Werk ist, Dargmon, dann hast du ganze Arbeit geleistet“, flüsterte der Novize und schüttelte ungläubig seinen Kopf. Er rang mit sich selbst, was er nun tun sollte. Eigentlich reichte ihm dieser Anblick der Ruinen, um Meister Quinmar zu berichten. Doch seine Neugier auf das, was wirklich hier geschehen war, hielt ihn davon ab, einfach wieder zurückzufliegen. Er wollte Dargmon finden und ihm

in die Augen blicken, um herauszufinden, was mit dem Hochmeister der Druiden geschehen war. Das war er sich selbst und seinem ehemaligen Mentor irgendwie schuldig, wie er fand.

Der junge Novize entwickelte einen Plan und stieg dann langsam und vorsichtig hinab, bis er den Fuß der Anhöhe wieder erreicht hatte. Der Cerah war allerdings verschwunden – zumindest sah Marwinar das Tier nirgendwo in der Nähe. Er war sich jedoch inzwischen sehr sicher, dass es sein Versprechen einhalten und ihn abholen würde, wenn er es rief. Für den Moment suchte er sich zunächst einmal einen Unterschlupf, um sich vor dem eiskalten Wind zu schützen, der hier wehte. Zum Glück fand er eine schmale Spalte im Felsen, die wenige Meter hineinragte und etwas Schutz bot. Er klaubte sich draußen ein wenig trockenes Holz und Gras zusammen und konnte so ein Feuer entfachen, das seine inzwischen klammen Finger wärmte. Er aß ein wenig von den mitgenommenen Vorräten aus seinem Gürtelbeutel und wartete dann bis zur Dämmerung ab. Als diese einsetzte, packte er seine Sachen zusammen und machte sich auf den Weg, die Anhöhe zu umrunden und sich an das Tor von Tamor zu schleichen. Er hoffte, von dort irgendwie in die Stadt gelangen zu können, konnte dabei jedoch noch nicht ahnen, dass es gar kein vorhandenes Tor mehr gab.

Marwinar brauchte etwa eine halbe Stunde, bis er einen kleinen Passweg fand, der über die inzwischen an dieser Stelle sehr flach gewordene Anhöhe führte. Er folgte diesem Pfad und kam auf der anderen Seite parallel zur Straße, die zum Tor von Tamor führte heraus. Von hier aus sah er die Zerstörung bereits trotz

der Dunkelheit, denn einige Feuer brannten noch immer in der Stadt und deren Schein beleuchtete die Reste des einstigen Bollwerkes. Der junge Mann fragte sich, welche Macht so etwas angerichtet hatte und das mulmige Gefühl in ihm steigerte sich deutlich. Was hatte Dargmon hier nur getan – und wie hatte er das geschafft?

Nachdem der Novize den Eingang zur Stadt einige Zeit beobachtet hatte und sich noch immer nichts dort drüben rührte, wagte er es endlich, sich vorsichtig zu nähern. Er hoffte nur, dass ihn niemand heimlich beobachtete und nur auf ihn wartete. Doch er gelangte glücklich an dem zerstörten Tor an und lugte hindurch. Was er sah, erschreckte ihn zutiefst, denn aus der Nähe betrachtet, waren Tod und Zerstörung noch furchtbarer, als es oben vom Rand des Grates ausgesehen hatte. Die Gebäude zumindest hier in der Nähe des Tores waren ausnahmslos abgebrannt und nur die verkohlten Überreste der Holzbalken standen noch wie verbrannte Skelette einstiger Häuser dort. Überall auf den Straßen lagen menschliche Überreste, Kleidung und Gegenstände herum, welche die Bewohner auf der Flucht vor den Bestien verloren hatten. Manche dieser Dinge hatten sie vielleicht als Waffen benutzt, doch gegen die War-Wölfe waren sie offensichtlich nutzlos gewesen.

Marwinar schlich sich weiter hinein in die Stadt und versuchte jede Deckungsmöglichkeit zu nutzen, die er fand. Er huschte zwischen den Ruinen hindurch und hatte immer die Straße dabei im Blick. Am sinnvollsten schien es ihm zu sein, Dargmon – wenn er noch in der Stadt war – in dem Turm zu suchen, der sich im Zentrum befand. Wahrscheinlich war dies auch der

Wohnsitz des Fürsten Achzarron gewesen, wie der Novize richtigerweise vermutete. Deshalb versuchte er die Richtung einzuhalten und sich zur Stadtmitte zu bewegen.

Er kam an eine Abzweigung und folgte der anderen Straße, die offensichtlich genau dort hinführte, wo er hinwollte. Er blieb dabei so gut wie möglich im Schatten der Gebäude, die weiter zum Zentrum hin etwas weniger Zerstörung aufwiesen, aber ebenfalls entvölkert und voller Kampfspuren waren. Oft genug kam der junge Mann an furchtbar entstellten und offensichtlich angefressenen Leichnamen vorbei und er musste sich mehrmals bei dem Anblick und dem Geruch übergeben. Plötzlich wurde seine Aufmerksamkeit auf eine Bewegung etwas weiter vorn auf der Straße gelenkt und der Atem stockte ihm beinahe, als er das riesige Tier erkannte, das vielleicht einen viertel Feldweg entfernt aus einem der Gebäude herauskam und schnüffelnd den Kopf in alle Richtungen drehte.

„Es riecht mich“, schoss es Marwinar wie ein Blitz durch den Kopf und er versuchte sich so gut wie möglich zu verbergen. Er drängte sich an die noch intakte Wand des Hauses, an dem er sich gerade entlang schlich und duckte sich. Die Schwellen der Häuser Tamors standen zumeist auf einigen großen Steinen, so dass zumindest genügend Platz war, um drunter zu kriechen. Diesen Umstand nutzte Marwinar und verschwand so schnell es ging unter das Haus, denn der War-Wolf setzte sich in Bewegung und näherte sich auf der Straße in seine Richtung. So geräuschlos es dem Novizen möglich war, robbte er sich weiter zur Mitte des Hauses und hatte vor, auf der anderen Seite wieder hervorzukommen und sich dort irgendwo zu

verbergen. Er hörte das Knurren des Tieres, das ihn gewittert zu haben schien und Panik stieg in ihm auf. Schon schnupperte der Wolf an der Schwelle, unter die der junge Mann gerade gekrochen war, man hörte deutlich das Schnauben.

Im Selben Moment bemerkte Marwinar eine Bodenklappe für Abwasser und Unrat, die halb offenstand und über die man in das Innere des Hauses gelangen konnte. Er zwängte sich dort hinein und blieb zunächst vollkommen regungslos auf dem Holzboden liegen. Er hoffte nur, dass der Wolf seine Spur verlor und sich wieder entfernte. Nachdem er eine gefühlte Ewigkeit dagelegen hatte, wagte er es, sich langsam und äußerst vorsichtig zu erheben. Er tastete sich gebeugt durch die Dunkelheit und sah nur einen leichten Schimmer durch die halb in den Angeln hängende Eingangstür leuchten, denn der bewölkte Himmel reflektierte noch immer den Schein vieler Feuer in der Stadt. Marwinar versuchte an ein Fenster zu kommen und stieß mit den Füßen ständig an irgendwelche Gegenstände. Nichts schien hier drinnen mehr an seinem Platz zu stehen. Umgeworfene Möbel und andere Gegenstände zeugten davon, dass auch hier ein furchtbarer Kampf stattgefunden haben musste.

Endlich hatte er sich bis zum Fenster durchgekämpft und versuchte durch die mit Blutspritzern verschmierten Scheiben nach draußen zu schauen. Er konnte nur schemenhaft die Umrisse der Häuser auf der anderen Straßenseite erkennen. Von dem War-Wolf war jedoch nichts zu sehen, was allerdings nicht hieß, dass sich das Tier nicht doch noch in der Nähe aufhielt. Es hieß auf jeden Fall, sich weiterhin noch still zu verhalten und abzuwarten.

Die plötzliche Berührung einer Hand an seinem linken Bein ließ seinen Herzschlag für einen Moment aussetzen und er wich entsetzt zurück, wobei er über etwas stolperte und stürzte. Er verletzte sich zwar nicht, aber den Lärm, den er verursacht hatte, fand er weitaus schlimmer. Was war das nur gewesen, das ihn eben berührt hatte?

„Papa?“, hörte er die Stimme eines kleinen Kindes plötzlich durch die Dunkelheit rufen.

„Pst, leise“, flüsterte er geistesgegenwärtig, obwohl er sich erneut erschrak.

„Papa?“, fragte das Kind erneut, jedoch flüsternd.

„Keinen Ton.“ Marwinar hoffte, dass das Kind auf ihn hörte und horchte dann gespannt, ob sich irgendetwas draußen rührte. Er rechnete jeden Moment damit, dass das Untier durch die beschädigte Tür drang und sich auf ihn stürzte. Doch es geschah zum Glück nichts, und auch das Kind blieb still. Erst nach einer ganzen Weile der Ruhe traute er sich wieder zu flüstern: „Wo bist du?“

„Hier ..., hier drinnen“, antwortete das Kind, dessen Stimme offenbar aus einem umgestürzten Schrank neben dem Fenster kam. Es kam herausgekrabbelt und robbte auf Marwinar zu. Den Umrissen zufolge handelte es sich um einen Jungen von vielleicht fünf oder sechs Jahren – mehr konnte der junge Mann im Moment nicht erkennen. Aber das Kind fiel ihm regelrecht um den Hals und hielt sich krampfhaft fest. „Papa“, sagte es wieder, wobei es am ganzen Körper zitterte.

Marwinar hatte mit allem gerechnet, nicht jedoch mit einer solchen Situation. „Ich ..., ich bin nicht dein Papa“, sagte er und hielt den Kleinen unbeholfen fest.

„Wo ist mein Papa und wo meine Mama?“, wollte das Kind wissen.

„Ich weiß es leider nicht. Wie ist dein Name?“

„Toren.“

„Gut, Toren, hör mir zu. Bist du allein hier oder gibt es noch andere Menschen, die überlebt haben?“

„Ich weiß es nicht ... die ... die Monster sind gekommen und ...“, stammelte der kleine Junge schluchzend.

„Schon gut, schon gut. Wir müssen uns ganz leise verhalten, damit sie uns nicht hören“, antwortete der Novize. Er dachte krampfhaft darüber nach, was er nun anstellen sollte und war dabei hin und hergerissen. Der Junge war ihm im Grunde hinderlich bei seinem Vorhaben. Allerdings konnte er ihn auch nicht einfach zurücklassen, denn wenn die Wölfe ihn fanden, war er zum Tode verurteilt. Mit ihm aus der Stadt fliehen war auch nicht ungefährlich, zumal das von hier aus etwa die gleiche Wegstrecke bedeutete, wie den Turm zu erreichen. Was also sollte er nun tun? Er entschied sich trotz aller widriger Umstände dafür, den Jungen mitzunehmen und hoffte, dass er irgendwann auf Dargmon stieß und sich so vielleicht eine Lösung fand.

„Wir gehen jetzt fort von hier und ich möchte, dass du dich so leise wie nur möglich verhältst und mir vertraust. Glaubst du, dass du das schaffst?“, fragte er den Kleinen.

Toren nickte schüchtern und griff nach Marwinars Hand, womit er endgültig den Beschützerinstinkt in dem jungen Novizen weckte. Die beiden machten sich auf den Weg und schlichen sich zu der beschädigten Tür. Marwinar beobachtete zunächst die Straße soweit es die Dunkelheit zuließ. Als er nach einer ganzen Weile noch immer keine Bewegung bemerkt hatte,

wagte er sich mit seinem neuen Schützling hinaus und sie bewegten sich so vorsichtig wie möglich in Richtung Stadtmitte.

Der kleine Toren hielt sich dabei wirklich tapfer, wie Marwinar feststellte. Selbst als sie sich erneut vor einem der umherstreifenden War-Wölfe verbergen mussten, gab der Junge keinen Laut von sich und verhielt sich vollkommen ruhig. Nachdem auch diese Gefahr vorbei war, schritten sie weiter fort und gelangten schließlich tatsächlich in die Nähe des Turmes, der von einer hohen Mauer umgeben war, deren Tor jedoch offenstand. Auch hier beobachtete Marwinar von ihrem Versteck unter einem halb eingestürzten Schuppen aus zunächst die Lage und wartete ab, ob sich irgendetwas an dem Tor tat. Dann liefen sie so schnell wie möglich herüber und verschwanden durch das offene Portal.

Sie gelangten in den Treppensaal, in dem einige Fackeln in Halterungen an den Wänden steckten und so alles erhellten. Der Novize sah sich um und entschied sich dafür, die Stufen hinauf zu steigen. Vorsichtig betraten sie die sich nach obenwindende Treppe und folgten ihr. Sie erreichten die nächste Ebene des Turms und somit den ehemaligen Wohnbereich des Fürsten Achzarron. Diese Ebene war durch einen hohen Einlassbogen zu betreten. Ein wärmendes und einladendes Feuer prasselte in einem Kamin im zentralen Raum der Gemächer des Fürsten. Ein Stuhl, dessen hohe Lehne den beiden heimlichen Eindringlingen zugewandt war, stand vor dem Feuer. Marwinar ahnte sofort, dass dort jemand saß, auch wenn man ihn von hier aus nicht sehen konnte.

„Ich habe gewusst, dass du irgendwann hier erscheinst“, sagte eine Stimme hinter der Lehne. Es war eindeutig Dargmon, der dort sprach. Der Druidenmeister erhob sich aus dem Stuhl und drehte sich seinem ehemaligen Novizen zu. Dargmon grinste dabei und sein Blick schien der eines Wahnsinnigen zu sein. „Wen hast du denn dort mitgebracht?“, wollte er wissen und sah den Jungen neugierig an. „Den letzten Überlebenden Tamors? Interessant, dass dieser Junge sich vor den Wölfen verbergen konnte“, zischte er mit zusammengekniffenen Augen.

„Was hast du getan?“ Marwinars Worte schnitten regelrecht durch die Luft. Erst jetzt hatte er die Gewissheit, dass sein früherer Förderer wirklich hinter diesem schrecklichen Angriff auf die Stadt und ihre Bewohner steckte. „Wie konntest du nur ...?“

Ein Stöhnen, das von weiter hinten aus dem Raum kam, lenkte den Blick des Novizen dort hin. Im flackernden Licht des Kaminfeuers sah er eine Gestalt, die an eine Art Eisengeflecht festgebunden an der Wand hing. Voller Entsetzen betrachtete Marwinar den nackten, aufgedunsenen Körper, den man kaum noch als menschlich bezeichnen konnte. Die Haut des bedauernswerten Opfers war über und über mit Pusteln und Blasen übersät und schien zumindest von hier aus betrachtet fast durchgehend schwarz verfärbt zu sein. Der Anblick erinnerte den jungen Mann an den Zustand Clodias, jedoch noch weitaus stärker ausgeprägt.

„Er soll leiden, wie sie gelitten hat – doch tausendmal schlimmer“, sagte Dargmon düster, als er Marwinars angewidertes Gesicht betrachtete. „Glaube mir, er hat es verdient. Sein ganzes Streben lag in der Erlangung

der Macht. Dafür musste Cloodia sterben und er hätte nicht aufgehört, für sein Ziel zu töten.“

„Und was ist mit den Menschen dieser Stadt?“, rief Marwinar wütend über diesen offensichtlichen Versuch Dargmons, sich zu rechtfertigen.

„Sie haben es auch nicht anders verdient. Sie lebten hier und waren ihm treu ergeben“, erwiderte Dargmon fauchend.

„Glaubst du etwa, Cloodia hätte das gewollt?“, warf Marwinar mit vor Zorn erstickender Stimme ein.

„Sie war genauso schwach wie es die Menschen inzwischen alle sind“, donnerte der Druidenmeister, wobei er sich bemühte, Verachtung in seinen Worten mitzuschwingen zu lassen, mit der er in Wahrheit seine Trauer überdeckte, die nun keinen Platz mehr in seinem Herzen haben sollte. „Ja, schwach und dekadent sind sie geworden. Und sie werden untergehen. Ich werde dafür sorgen, dass dies schnell geschieht“, drohte er finster.

„Du bist der Hochmeister der Druiden, das darfst du nicht zulassen“, entgegnete Dargmon fassungslos.

„Ich werde für neues Leben sorgen. Besseres, stärkeres Leben. Sieh, dort kommen die Urväter dieses neuen Lebens“, sagte Dargmon und deutete nach hinten auf die Treppe.

Marwinar blickte sich um und bemerkte zu seinem Entsetzen zwei War-Wölfe, welche die Stufen hinaufkamen und drohend knurrten, als sie ihn und den Jungen sahen. Der Novize schob Toren hinter sich und wich vom Eingang weg in den Raum hinein. Die beiden Bestien folgten ihnen ohne Hast, als wären sie sich ihrer Beute absolut sicher.

Dargmon beobachtete die Szene zynisch grinsend, gebot den Tieren dann jedoch Einhalt. Sie gehorchten und blieben stehen, starrten den vor Angst zitternden Jungen und seinen Beschützer jedoch weiterhin gierig an.

„Welch eine Schönheit und welch perfektes Zusammenspiel von Kraft, Gewandtheit und Tödlichkeit, nicht wahr?“, stellte der Druide fest. „Kein Gewissen hält sie davon ab, sich ihr Recht zu nehmen und ihre Stärke zu nutzen. Diese Eigenschaften auf die Menschen übertragen, würde das perfekte neue Leben bedeuten“, schwärmte er regelrecht.

„Du bist wahnsinnig“, entfuhr es Marwinar bei diesen Worten seines Gegenübers.

„Nein, ich bin nicht wahnsinnig. Ich werde das Königreich vor Siechtum retten. Und du, Marwinar, könntest mir zur Seite stehen. Du würdest sie auch verstehen – schließlich habe ich ihre Sprache von dir erlernt. Begleite mich und werde selbst ein Meister, wie du es bei den Druiden nie werden kannst“.

„Niemals. Niemals werde ich dir bei der Ermordung von Unschuldigen helfen. Du hast das Recht verwirkt, ein Meister der Druiden zu sein.“

„Unreifer Jüngling“, fauchte Dargmon böse. „Was weißt du davon, was ich verwirkt habe und was nicht. Du willst nicht für mich sein? Dann bist du gegen mich, und ich vernichte alle, die gegen mich sind. Tötet sie.“

Die beiden War-Wölfe schienen auf diesen Befehl nur gewartet zu haben und sie näherten sich sofort wieder Marwinar und Toren, die weiter zurückwichen. Der Novize suchte verzweifelt nach einem Ausweg und blickte sich um. Die Waffen, die über dem Kamin an

der Wand hingen, waren für ihn unerreichbar. Auch der Platz zum Rückzug wurde immer geringer. Lediglich die Tür hinter ihnen, die hinaus auf die Aussichtsplattform des Turmes führte, blieb ihm und seinem Schützling vielleicht noch als Ausweg. Doch was sollte es nutzen, dort hinaus zu gehen? Die beiden Untiere würden auf jeden Fall folgen und sie dennoch packen. Plötzlich hörte Marwinar von draußen einen hellen, trompetenartigen Ton, der durch die Luft hallte und sich mehrfach wiederholte. Hoffnung keimte in ihm auf und er schmiedete angesichts der beinahe ausweglosen Situation einen Plan, von dem er hoffte, dass vor allem der Junge ihn überlebte. „Vertraust du mir?“, fragte er Toren, während sie bereits bis zur Tür zurückgewichen waren und die War-Wölfe geifernd näherkamen.

Toren nickte nur und blickte die Bestien mit vor Angst geweiteten Augen an.

„Egal, was ich jetzt sage und wie schwierig es scheint. Tust du es?“

Wieder nickte der Junge, ohne zu wissen, was sein Beschützer gleich von ihm verlangen würde.

Marwinar riss plötzlich die Tür zur Plattform auf, hob Toren hoch und eilte hinaus. Er rief laut den Namen des Cerah und sah den Schatten des Tieres um den Turm kreisen. Ohne zu zögern warf er den Jungen über die Brüstung und sprang dann mit dem Mut der schieren Verzweiflung selbst in die Dunkelheit hinterher.

„Haltet sie auf“, schrie Dargmon, der erst jetzt realisierte, was geschah. Die beiden Wölfe versuchten nach den Flüchtigen zu schnappen, verfehlten sie aber um eine Handspanne.

Schreiend und mit den Armen rudernnd fielen Toren und Marwinar in die Tiefe, doch Valiathan, der Cerah, fing sie beide sicher im Flug auf und sie landeten auf dem breiten Rücken des Drachen, der sofort danach die Nähe des Turmes verließ und in Richtung Gebirge flog. Nachdem sie sich von dem Schrecken erholt hatten, richtete Marwinar sich auf und bedankte sich bei dem klugen Tier. „Du hast uns das Leben gerettet, weil du im rechten Moment da warst. Habe Dank, mein Freund“, sagte er noch immer atemlos und streichelte den Hals des Cerah. Dann steckte er den Jungen und sich so gut es ging unter das Gefieder des Drachen und sie flogen im Morgengrauen zurück nach Nyöhrrs Ryhm. Marwinar blickte sich noch einmal um und sah die Umrisse des Turmes immer kleiner werden und schließlich verschwinden. Sie waren im letzten Moment entkommen, doch der Novize war sich sicher, dass Dargmon es nicht einfach dabei belassen würde

...

Finsternis zieht auf

Am Mittag desselben Tages erreichten sie die Heimstadt der Druiden wieder und der Cerah landete auf eben jener Plattform, von der aus Marwinar losgeflogen war. Das Tier legte sich wieder flach hin, so dass der Novize und der Junge absteigen konnten.

Quinmar war sofort zur Plattform hochgeeilt, sowie er den Drachen aus der Ferne entdeckt hatte, denn er erwartete Marwinar bereits ungeduldig und hatte beinahe die gesamte Zeit damit verbracht, nach dem jungen Mann Ausschau zu halten. „Dem Vater des Lichtes sei Dank, dass du unbeschadet wieder zurückgekommen bist“, rief er erfreut aus und wunderte sich gleichzeitig über das Kind, welches Marwinar mitbrachte.

„Er ist der einzige Überlebende von Tamor“, erklärte der junge Mann dem sichtlich betroffenen alten Druiden.

„Kommt hinein. Ihr werdet müde und hungrig sein, ich habe ein Mahl vorbereitet. Dennoch musst du sofort berichten, was geschehen ist“, sagte Quinmar.

Der Novize bedankte sich bei dem Cerah und streichelte das Tier noch mal zum Abschied. Dann folgte er dem Druiden, wobei der kleine Toren die ganze Zeit nicht von seiner Seite wich. Quinmar führte sie in sein eigenes Gemach, wo sie zur Überraschung Marwinars auf Nynhia und Alvaron, sowie auf deren Sohn Aldanon trafen, die sie offenbar bereits erwarteten. Das Leuchten, das ihre majestätischen Gestalten umgab, erfüllte den Raum. Vor allem die Elfe umgab diese unbestimmte Aura und sowohl Marwinar, als auch der Junge schienen wie entrückt über diesen unerwarteten Anblick zu sein.

Nynhia ging lächelnd auf sie zu, umarmte den jungen Mann, küsste seine Stirn und streichelte den Kopf des kleinen Jungen, den sie eine Zeit lang betrachtete. „Er wird dereinst eine wichtige Rolle im Kampf gegen das Böse spielen“, sagte sie und wandte sich dann wieder Marwinar zu. „Wir spürten eure Sorge und sind deshalb hergekommen“, erklärte sie, als könnte sie die Gedanken und Fragen lesen, die dem jungen Mann durch den Kopf schossen.

„Es scheint, als seien unsere Sorgen auch berechtigt“, bestätigte Quinmar und bat alle an seinen Tisch. Während das Essen aufgetan wurde, berichtete Marwinar nun von den Geschehnissen und seiner letzten Begegnung mit Dargmon. Der alte Druide war sehr betroffen von dem Bericht und konnte es kaum fassen, was er da hörte. Alvaron und Nynhia schienen hingegen nicht überrascht zu sein, auch wenn sie ebenfalls erschrocken über die geschilderte Brutalität des Angriffes auf Tamor waren.

„Die Saat, die gesät wurde, geht nun auf“, stellte der Stammvater der Alven fest. „Es ist nicht nur der Tod der Königstochter, der Dargmon zu dem macht, was er nun offenbar wird. Das Böse hat sich bereits früher in ihn hineingefressen und kontrolliert ihn nun.“

„Und wir haben ihn zum Hochmeister der Druiden gemacht. Wie konnten wir nur so blind sein?“, bemerkte Quinmar voller Selbstvorwürfe.

„Euch trifft dabei keine Schuld, denn er hat sein wahres Ich sicherlich sehr gut verborgen, so dass man es nicht erkennen konnte“, antwortete Alvaron.

„Er ist nicht wirklich schlecht – zumindest war er es nicht von Anfang an“, bemerkte Marwinar nachdenklich. „Er wurde vermutlich von Achzarron zum Bösen

verführt, ich habe sie miteinander sprechen gehört. Doch die Liebe zu Cloodia, der Tochter des Königs, hat ihn verändert. Ich habe diese Wandlung in ihm mitbekommen. Er hat diese Frau wirklich geliebt und wollte für sie die Verbindung zum Fürsten von Tamor trennen. Doch dann musste sie elend sterben und das hat ihm das Herz gebrochen und die Finsternis in ihm ausgelöst.“

Alvaron wollte etwas einwenden, doch Nynhia unterbrach ihn sanft und lächelte Marwinar an. „Du hast das innere Wesen Dargmons genau erkannt und es richtig beschrieben. Doch deine Gesichter, die du von ihm hattest, sind nun leider wahr geworden. Das Böse hat Besitz von ihm ergriffen und wird ihn nicht mehr hergeben. Wir müssen wachsam sein und sein Tun beobachten.“

Im selben Moment kam ein Novize herein und kündigte einen Herold vom Hof des Königs an, der soeben eingetroffen sei. Quinmar bat den jungen Mann, dass er den Herold sofort herführen solle, was auch umgehend geschah. Die Anwesenden waren natürlich gespannt, welche Nachricht der Mann aus Ayslör brachte, der nach kurzer Zeit den Raum betrat und sich verbeugte.

„Ihr Herrschaften, ich bringe leider traurige Nachricht. Der König ist gestorben. Er hat den Tod seiner Tochter nicht verwunden und starb an gebrochenem Herzen, wie die Heiler es sagten“, berichtete der Mann.

„Wann ist das geschehen?“, wollte Quinmar wissen und zeigte sich bestürzt.

„Vor drei Tagen, Herr.“

„Der König hat leider keinen Erben mehr. Das bedeutet, dass sich einige Fürsten bald zu Wort melden und Ansprüche auf den Thron erheben werden“, bemerkte Alvaron mit Sorge in der Stimme.

„Das ist bereits geschehen, Herr“, bestätigte der Bote. „Sowohl Fürst Argner aus dem hohen Trust, als auch Threadem aus Rhode haben sich gleich nach des Königs Tod beide selbst ausgerufen. Nachdem sie sich zunächst stritten, schmiedeten sie dann jedoch einen Bund und wollen gemeinsam nach Ayslör ziehen und dort als neues Zwiehaupt regieren.“

„Diese Narren“, entfuhr es Quinmar, der sichtlich wütend über diese Nachrichten war. „Was glauben sie, was sie sind, sich über die alte Tradition hinwegzusetzen, dass zuvor ein Rat der Völker zusammenkommt und über den künftigen König berät, wenn die Erbfolge unterbrochen wird? Jetzt wird es Krieg geben – und wer weiß, wie viele andere sich noch darin einmischen werden. Zumal sie mit Sicherheit bald gegenseitig versuchen werden, sich zu beseitigen um dann allein als König den Thron zu besteigen. Das Schlimmste daran ist, dass auch die Druiden nichts tun können. Zum einen, weil wir den Rat nicht so schnell wie wir es brauchen zusammenbekommen, zum anderen, weil wir nun ohne Hochmeister sind.“

„Ihr werdet diese Rolle übernehmen, Quinmar“, antwortete Alvaron dem alten Druiden. „Ihr hättet sie ohnehin von Anfang an innehaben sollen, dann hätte sich vielleicht einiges anders entwickelt.“

„Ich bin zu alt dazu“, wehrte Quinmar ab. „Außerdem kann ich nicht einfach das Amt an mich reißen, ohne meine Brüder gehört zu haben.“

„Dazu ist nun keine Zeit mehr“, bemerkte Nynhia und nahm Quinmars Hände in die ihren. „Es sind schwierige Zeiten, die besonderen Mut und besondere Maßnahmen erfordern, wollen wir das Königreich nicht dem Chaos überlassen. Zudem habt Ihr eine kräftige Unterstützung und Hilfe in dem jungen Druiden Marwinar und seinen Fähigkeiten.“

„Herrin, ich bin kein Druide“, entgegnete der junge Mann sofort.

„Doch, du bist es. Du bist es schon lange, denn du hast deine Prüfungen bestanden“, beharrte die Elfe lächelnd. „Ich bin mir sicher, dass Meister Quinmar das bestätigt.“

Der alte Druide nickte bedächtig zu den Worten Nynhias, bedauerte jedoch, dass es keine offizielle Zeremonie zur Erhebung Marwinars in den Stand der Druiden geben könne.

„Das ist nun auch nicht wichtig“, ergriff Alvaron wieder das Wort. „Wir müssen uns eilen und sehen, wie wir einen Krieg verhindern können. Im Notfall müssen wir jedoch Ayslör verteidigen. Lasst uns diejenigen sammeln, die noch vernünftig sind und uns unterstützen können.“

„Das bedeutet, jeder von uns versucht, so viel Verbündete für unsere Sache zu finden, wie möglich“, ergänzte Quinmar. „Ich sende Boten an alle Druiden heraus, die ich in kurzer Zeit erreichen kann. Sie sollen die Fürsten, die sie beraten für unsere Sache gewinnen.“

„Und wir werden die Alvenstämme und die Dwanen herbeiholen. Wir vereinen uns zum nächsten Neumond in Ayslör“, beendete Alvaron dieses Treffen

und verabschiedete sich dann zusammen mit Nynhia und Aldanon von den Druiden ...

Auf der Ostseite des Gebirges zwischen der Ebene von Amun Nur und der von Tamor lagen nordöstlich der Dwanenstadt Tarnifel viele Dörfer in den Tälern zwischen den hohen Spitzen des Trustes. Hier gab es saftige Weiden für das Vieh, klare Bergbäche, Wälder und ausreichend Fläche zum Anbau von Getreide und Obst, so dass die Bewohner, die zu den zuvor umherziehenden nördlichsten Veromanenstämmen gehörten, sich sesshaft gemacht hatten. Ayslör bot ihnen Schutz und erhielt dafür im Gegenzug Sicherheit an der östlichen Flanke des Reiches, denn die einst wilden Stämme wurden so kultiviert und gliederten sich ein.

Eines dieser zahlreichen Dörfer war Umbach am Fuße des Aarkopfes. Es lag im sonnigen Tal auf der Südwestseite des Berges, dessen Spitze tatsächlich wie das zur Seite blickende Haupt eines Adlers aussah. Legenden rankten sich um diesen Berg, denn es hieß, er bewache die Menschen im Tal vor allem Bösen. Aus diesem Grund hatten sich viele Familien hier angesiedelt und die Vorteile des friedlichen und sesshaften Lebens unter dem Schutz des Königs schätzen gelernt. Noch ahnte niemand der Bewohner, dass König Gaudaron gestorben war und sich Unheil im Reich anbahnte.

Haffna kam mit seiner Last aus dem Wald heraus und hielt auf die verschneite Lichtung zu, die im Sommer als Weide für seine kleine Herde von halbwilden Schafen und den gedrungenen Waldlandrindern diente.

Der von ihm geschossene Rehbock lag auf seinen Schultern und würde die Familie für längere Zeit mit

Fleisch versorgen. Der viele Schnee zwang die Waldtiere auf die Lichtungen, wo es unter der dichten weißen Decke vielleicht noch genügend Fressen gab. Doch diesem Tier war das zum Verhängnis geworden – und zum Glück für den Jäger. Vergnügt schritt er durch den tiefen Schnee den Abhang hinunter. Er kam an der kleinen Hütte und dem sich anschließenden Stall vorbei, die er mit den Tieren während des Sommers zumeist bewohnte und blieb dann für einen Moment stehen. Von hier aus hatte man einen hervorragenden Blick auf das Tal und auf Umbach, von dessen Häusern Rauch aufstieg und die so friedlich dichtgedrängt beieinanderstanden. Ein Palisadenzaun umringte das kleine Dorf und hielt zumindest wilde Tiere ab, die in den Bergen umherstreiften.

Haffna liebte diesen Anblick und er sog die kalte Luft tief ein. Vor allem im Winter, wenn die Sonne tief stand und sich ihre orangeroten Strahlen bereits am frühen Nachmittag von den Spitzen der Berge reflektierte, fand er es am schönsten. Doch am heutigen Tag verbarg sich die Sonne hinter einer dunkelgrauen, dichten Wolkendecke und es dämmerte bereits. Dennoch konnte er weit blicken und so sah er auch die vielen schwarzen Punkte, die sich vom Osten her über den Pass zwischen dem Aarkopf und den Dreispitzen näherten. Sie waren schnell und es waren viele, wie es aussah. Schon bald konnte er erkennen, dass es Reiter auf Pferden waren und ein unbestimmtes Ziehen im Magen machte sich bei ihm bemerkbar. Die Reiter nutzten den vom Schnee geräumten Weg, der vom Pass direkt hinab ins Dorf führte und je näher sie kamen, desto mehr wurde deutlich, dass sie offenbar in kriegerischer Absicht kamen, denn sie waren schwer

bewaffnet und trugen Fackeln und schwarze Fahnen mit wilden Fratzen drauf, die sie drohend umher-schwenkten.

Der Beobachter war erschrocken über diesen Anblick und seine Befürchtungen bestätigten sich im nächsten Moment, denn die mindestens einhundert Reiter setzten zum Sturm auf das Dorf an. Er konnte ihr Gebrüll bis hier oben vernehmen und sah, wie sie am Tor des Palisadenzauns angelangten und es wütend niederrissen. Schon waren auch die entsetzten Schreie der Dorfbewohner zu hören, als die Angreifer in das Dorf eindrangen.

Haffna war für einen Moment wie gelähmt und er wusste nicht, was er machen sollte. Doch dann trieb ihn die Sorge um seine Frau und die beiden Mädchen an. Er ließ seine Beute fallen und rannte so schnell er konnte durch den tiefen Schnee hinab ins Tal. Im Lauf holte er seinen Jagdbogen aus dem Köcher hervor und spannte ihn. Nur dieser Bogen, einige Pfeile und ein Fellmesser waren seine ganze Bewaffnung, die er bei sich trug. Doch damit wollte er, wenn nötig, sich und seine Familie verteidigen – wenn es nicht schon zu spät war.

Als er endlich unten ankam, waren alle Reiter bereits in das Dorf eingedrungen und hielten eine blutige Ernte, wie er ohnmächtig feststellen musste. Die wenigen Männer des Dorfes, die kämpfen konnten, hatten sich den Eindringlingen offensichtlich nur mit Werkzeugen und Erntegerätschaften entgegengestellt und waren ohne Gnade niedergemacht worden. Der Schnee war voller Blutspuren und die Körper der Dahingemetzelten lagen verrenkt auf dem Boden.

Die Reiter waren überall im Dorf und sie hieben alles nieder, was ihnen vor die scharfen Klingen kam. Ihre Gesichter waren mit schwarzer und roter Farbe bemalt und zu hasserfüllten Fratzen verzogen. Es waren Vendolen und sie befanden sich auf einem ganz besonderen Beutezug. Die Bewohner liefen schreiend durcheinander und versuchten zu entkommen, doch zu dicht war die Front der Angreifer, so dass niemand entrinnen konnte. Die wilden Krieger griffen sich die Frauen und jungen Mädchen, taten ihnen jedoch nichts, sondern trieben sie zu einem Pulk zusammen, während alle anderen – egal ob jung oder alt – gnadenlos erschlagen wurden.

Haffna stand noch immer am Eingang zum Dorf und legte einen Pfeil auf, mit dem er den sich gerade nähernden Krieger vom Pferd schoss. Sofort holte er einen zweiten Pfeil hervor und erschoss einen weiteren Vendolen. Danach versuchte er durch das dichte Gedränge zu schlüpfen und auf die Westseite des Dorfes zu gelangen, wo sein Haus stand. Doch er kam nicht weit, denn ein weiterer Krieger stürzte sich von seinem Pferd mit einem schrillen Schrei auf ihn und versuchte ihn mit seinem Schwert zu erschlagen. Im letzten Moment bekam Haffna den Waffenarm des Gegners zu fassen und wehrte den Schlag so ab. Die beiden miteinander ringenden Körper fielen zu Boden und wälzten sich, während um sie herum weiter geschlachtet wurde.

Der Vendole gewann die Oberhand und setzte sich auf Haffnas Brust, um ihn endgültig niederzustrecken, doch der Jäger besaß noch sein Messer, das er dem wilden Mann mit vollster Wucht seitlich in den Hals rammte, so dass der Vendole mit einem Ächzen

zusammenzuckte und zu Boden sank. Haffna nutzte die Gunst des Augenblickes und zog den Krieger wieder halb auf sich, wobei er selbst voller Blut war und sich totstellte. Es war im Moment seine einzige Hoffnung, die riesige Überzahl feindlicher Krieger zu überleben und vielleicht seine Familie zu retten.

Inzwischen ließ das Niederschlachten nach, denn es war niemand mehr übrig, der noch getötet werden konnte. Die letzten Frauen und Mädchen, die sich noch versteckt hatten, wurden von den Vendolen grob zu den anderen hingetrieben. Während die Krieger offensichtlich Vergnügen an ihrem Tun hatten und schadenfroh lachten, weinten und schrien die verängstigten Bewohnerinnen des Dorfes und klammerten sich aneinander. Doch einige von ihnen, die den Vendolen offenbar zu jung waren, wurden aus der Menge gerissen und vor den entsetzten Augen der anderen erstochen. Dies versetzte die meisten der Frauen und Mädchen in eine Art Schockstarre und sie ließen willenlos alles mit sich machen. Die Krieger banden ihnen die Arme hinter den Rücken zusammen und setzten sie dann auf die Pferde.

Haffna wagte einen kurzen Blick durch die halb geschlossenen Augen und glaubte, eine seiner beiden Töchter auf einem der Pferde zu erkennen. Ja, es war ganz eindeutig Mirinda, seine jüngere Tochter. Sie war vollkommen verstört und blickte sich hilflos nach ihrer Schwester und der Mutter um. Die Sorge um sie und die Tatsache, dass er ihr nicht helfen konnte, machten ihn beinahe wahnsinnig – trotzdem blieb er still liegen. Selbst als die Krieger nach ihren Verwundeten und getöteten Stammensbrüdern sahen und diese mit den Schwertern anstießen und dabei auch

den Toten, der auf ihm lag untersuchten, blieb er vollkommen unbeweglich.

Die Vendolen machten sich keine weitere Mühe mit den Leichen und stiegen kurz darauf hinter den gebundenen Frauen und Mädchen auf die Pferde und verließen Umbach ebenso schnell, wie sie hergekommen waren. Nachdem sie endlich fort waren stieß der letzte überlebende Mann den toten Krieger von sich herunter und erhob sich dann langsam. Erst jetzt wurde ihm richtig bewusst, welche Zerstörung und welch furchtbarer Tod über das kleine Dorf gekommen waren. Viele der Häuser brannten und überall auf der Straße lagen die dahingemetzelten Bewohner in ihrem Blut. Haffna starrte ungläubig auf diese Szenerie, stieß einen Schrei der Verzweiflung aus und sackte dann weinend zusammen ...

Ihre Reisevorbereitungen hatten sie fast abgeschlossen. Marwinar packte noch einige ihm wichtige Dinge in seinen Reisesack und überlegte dabei, ob er noch etwas vergessen hatte. Die Eile tat Not, denn wie von Kundschaftern zu hören war, sammelten die beiden verbündeten Fürstentümer bereits ihre Truppen und zogen nach Ayslör, um sich mit ihren Kriegern Zutritt in die Stadt zu erzwingen.

Ihre eigenen Verbündeten hatten die Druiden inzwischen hierher nach Nyöhrs Ryhm gebeten und so waren dem toten König Gaudaron noch immer ergebene Soldaten aus der Garnisonsstadt Haidburg erschienen, um zusammen mit Quinmar und Marwinar in die Hauptstadt zu ziehen und den Krieg wenn möglich noch zu verhindern oder die Stadt zu verteidigen und

dann durch den Rat der Völker einen neuen König auszurufen.

„Ich möchte mit dir mitkommen“, sagte der kleine Toren, der auf dem Bett saß und Marwinar die ganze Zeit zugeschaut hatte.

Der Druide wurde aus seinen Gedanken gerissen und hätte den Jungen beinahe vergessen. „Nein, das geht leider nicht“, antwortete er. „Du musst hierbleiben. Ich werde dich in die Obhut eines unserer älteren Novizen geben. Du lernst dort sicher sehr viel – und vielleicht wirst du ja selbst bald ein Novize.“

„Ich will aber kein ... No ... Noziv ..., so einer werden. Ich will bei dir bleiben“, beharrte der Junge und verschränkte dabei bockig die Arme.

Der Druide schüttelte seinen Kopf. „Wir ziehen vielleicht in den Krieg“, erklärte er mit ruhiger Stimme. „Von Tod und Zerstörung hast du bereits mehr als genug in deinem jungen Leben gesehen. Du bleibst hier.“ Toren stand stampfend von dem Bett auf, eilte mit Tränen der Wut an Marwinar vorbei und rannte aus der Kammer hinaus. Der junge Mann ließ seinen kleinen Schützling gewähren, denn er war sich sicher, dass sich der Junge bald in sein Schicksal fügen würde. Marwinar hatte bereits einen seiner früheren Mitnovizen angesprochen und ihn gebeten, auf Toren aufzupassen, was ihm auch zugesagt wurde. Nun war es an der Zeit, sich auf den Weg zu machen und er nahm seine Sachen mit und verschloss die Kammer in der Hoffnung, wieder gesund und heil zurückzukommen. Draußen vor den Hallen von Nyöhrs Ryhm warteten bereits die Soldaten und auch Quinmar befand sich bei ihnen. Es waren vielleicht zweihundert Reiter hergekommen und Marwinar hoffte nur, dass sich weitaus

mehr Verbündete in Ayslör zusammenfinden mochten. Er bestieg an der Spitze der Gruppe ein für ihn bereitgestelltes Pferd und verstaute seine Sachen am Sattel. Dann setzte sich der Zug in Bewegung, an dessen Ende sich noch zwei Material- und Verpflegungswagen befanden, die knarrend über den schmalen Grat hinab auf die Ebene rumpelten.

Der Anführer der Soldaten war ein alter Kämpfer, der eigentlich schon zu viele Jahre gesehen hatte, um nun noch in einen Krieg zu ziehen. Er berichtete den beiden Druiden von der derzeitigen Lage. Demnach sammelten die Fürsten Argner und Threadem ihre Truppen südöstlich von Ayslör am Fuß des Gebirges und zwangen auch etliche Bauern und Feldarbeiter dazu, mit ihnen zu reiten und das Heer zu verstärken.

„Diese werden sie als erste opfern, wenn es tatsächlich zu einem Angriff auf die Stadt kommt, damit wir unsere Waffen an ihnen verschwenden“, bemerkte der alte Krieger verächtlich und spuckte dabei aus.

„Weiß man, wie groß ihre vereinte Armee ist?“, wollte Quinmar wissen.

„Ich denke, sie werden an die siebentausend Mann unter Waffen haben – und vielleicht noch einmal tausend, die sie mit sich zwingen“, antwortete der Anführer der Soldaten.

„Ich hoffe, wir werden sie zur Vernunft bekommen und können einen Krieg vermeiden“, murmelte der alte Druide zu sich selbst.

Am frühen Nachmittag erreichten sie ihr Ziel und ritten auf das Tor von Ayslör zu. Die Sonne schickte wie zum Gruß ihre letzten Strahlen über die vereiste Bucht, als die Reitergruppe zusammen mit anderen Kriegerern in die Stadt einritt. Tausende von Bewohnern

hatten sich eingefunden und begrüßten jede einziehende Gruppe mit lautem Jubel und bunten Fahnen, denn die Menschen hier wussten, dass diese Krieger zu ihrem Schutz eingetroffen waren.

Gerade erschien auch eine große Armee von Dwanen, die mit grimmigen und entschlossenen Gesichtern durch das Tor marschierten. An ihrer Spitze befanden sich Gonra und seine drei Söhne, sowie sein Vetter Dabro aus der Dwanenstadt Borgoda, die nun gemeinsam mit ihren Kriegern um das Königreich kämpfen wollten.

Schließlich trafen auch noch die Alven vom See und ihre Brüder die Bergalven aus dem Hochland von Kayhlien mit Alvaron und seinen Söhnen Aldanon und Salvaron ein, die mit dem ihrem Volk eigenen Strahlen, jedoch diesmal ohne Gesang, dafür aber mit ernstesten Gesichtern einzogen. Zusammen mit den Menschen der Fürstentümer, die dem Bündnis beigetreten waren, befanden sich zum Glück nun weitaus mehr Krieger in der Stadt, als man an Gegnern erwarteten musste.

Eine derartige Übermacht konnte von den beiden feindlichen Fürsten einfach nicht ignoriert werden und musste sie zur Umkehr zwingen. So hoffte Quinmar zumindest, als er die Masse der Kämpfer sah, die sich unterhalb der Königshalle sammelten und schließlich auch in den zahlreichen Gemächern der Halle und in extra zu diesem Zweck aufgebauten Schlafstätten Unterkunft fanden. Der alte Druide und Marwinar trafen zusammen mit den Anführern der einzelnen Völker und Geschlechter, sowie einigen anderen Druiden im Thronsaal des Königs ein, damit man sich gemeinsam vor dem morgigen Tag, an dem

die Gegner erwartet wurden, beraten konnte. Diese Beratung dauerte nicht lange, denn es wurde nur festgelegt, dass Quinmar, Alvaron und Gonra mit den Gegnern verhandeln sollten, sobald sie auftauchten und ihre Unterlegenheit feststellten. Genau dafür sollten sich die vereinten Truppen vor dem Tor von Ayslör aufbauen, um ihre Stärke zu demonstrieren. Dies war der Plan der Verbündeten und damit gingen sie bis zum nächsten Tag auseinander, um Ruhe zu finden.

Als der nächste Morgen graute, war bereits alles auf den Beinen und bereitete sich auf den Tag und seine Ereignisse vor. Die Anführer teilten ihre Krieger ein und gaben Befehle weiter. Das Tor von Ayslör wurde weit geöffnet und die Massen an Menschen, Dwanen und Alven bildeten lange Reihen vor dem Schutzwall der Stadt. Zudem wurden die Wehrgänge von den Männern der Stadtwache besetzt. Ihre Banner und Fahnen wehten im Wind eines grauen Morgens, der hoffentlich mit einem Frieden endete, wie fast jeder der Beteiligten hoffte. Quinmar trat zusammen mit Marwinar vor das Tor und beobachtete das Geschehen. Es war in der Tat ein beeindruckendes Bild, das die Verbündeten abgaben. Schon lange hatte das Königreich keine so große Aufstellung einer Armee mehr gesehenen – die jedoch bis zum heutigen Tage auch nicht notwendig gewesen wäre.

Noch tat sich nichts auf der Ebene jenseits der Stadt und es kam dem einen oder anderen vielleicht der Gedanke, dass rein gar nichts an diesem Tag geschehen würde. Doch diese Hoffnung wurde enttäuscht, denn nachdem sich die Sonne über dem östlichen Gebirgszug erhob und durch einige Wolkenlücken die Stadt

anstrahlte, konnte man aus der Ferne zunächst die Tommeln und Fanfaren hören und die grauen Schatten einer sich nähernden Menge an Reitern und Fußvolk erkennen, die aus östlicher Richtung auf Asylör zukamen.

„Sie kommen“, bemerkte Alvaron, der sich inzwischen eben-so wie Gonra zu den beiden Druiden gesellt hatte. Die Anführer aller Gruppen des Bündnisses sammelten sich nun und blickten der Front der Gegner entgegen. Nach einiger Zeit konnte man abschätzen, dass es sich in der Tat um etwa fünftausend Mann, davon etwa die Hälfte beritten, handelte. Sie führten auch zwei Sturmtürme auf Rädern und etliche Leitern mit sich, waren also offensichtlich fest dazu entschlossen, die Stadt notfalls anzugreifen.

Als sich diese Armee bis auf etwa zehn Felder Entfernung der Stadt angenähert hatte, machte sie halt. Die beiden Fürsten und einige Unterführer, die sich an der Spitze des Zuges befanden, schienen sich zu beraten und ließen ihre Männer dann in mehreren Reihen ebenfalls in einer Schlachtordnung antreten. Dieses Manöver dauerte natürlich eine ganze Weile, machte aber für die Verbündeten vor Ayslör deutlich, mit welchen Gegnern sie zu rechnen hatten.

Die gegnerische Armee ließ das Fußvolk mit den Sturmleitern in der ersten Reihe antreten. Dazwischen fanden sich etwas nach hinten versetzt die Bogenschützen ein und erst danach die Reiterei, die zumeist aus den persönlichen Truppen der beiden Fürsten bestand. Während die vorderen Männer wahrscheinlich wirklich eher unwillige Bauern und Lehenknechte waren, schienen die Reiter gut bewaffnet und gerüstet für den Kampf zu sein. Sie waren aber weitaus weniger,

als die Verteidiger der Stadt, die ihnen gegenüberstanden. Dieses Missverhältnis fiel den Gegnern offensichtlich auch auf – wahrscheinlich hatten sie in der Tat nicht mit einer solchen Widerwehr gegen ihre Pläne gerechnet.

Sie griffen auch eine halbe Stunde nach Aufstellung ihrer Truppen nicht an, sondern berieten sich weiterhin, wie es aussah. Ihre Beobachter auf der gegenüberliegenden Seite warteten gespannt darauf, was passieren würde. Quinmar verspürte eine gewisse Zuversicht darüber, dass die Abschreckung der Verbündeten durch ihre hohe Zahl und gute Bewaffnung offenbar funktionierte und äußerte seine Hoffnung, dass es zu Verhandlungen kommen könne.

„Sie sind sich noch nicht ganz sicher, ob sie sich diese Blöße geben sollten“, bemerkte Alvaron scharfsinnig.

„Sie wären wahnsinnig, wenn sie sich auf einen Kampf mit uns einließen“, antwortete einer der Anführer, ein Fürst aus den Südfluren jenseits der Taille des Nordens, die später einmal das Welkenland bilden sollten.

„Verlasst Euch noch nicht zu sehr auf unsere reine Zahlenstärke“, widersprach der Stammvater der Alven ihm. „Sie müssen ihr Gesicht wahren und werden zumindest bei den Verhandlungen deutlich drohen und dieses durch ihre Kampfbereitschaft zu begleiten versuchen.“

„Seht, es tut sich etwas“, sagte Marwinar und deutete nach vorn, wo sich nun eine Gruppe von Reitern von der Hauptarmee trennte und die Flanken einnahm, während sich eine kleinere Gruppe mit den Bannern der beiden Fürstentümer näherte.

„Sie wollen verhandeln“, vermutete Quinmar mit Erleichterung in der Stimme.

„Aber sie tun so, als wären sie bereits Sieger und würden uns nun ihre Bedingungen mitteilen können“, ergänzte Alvaron sarkastisch.

Tatsächlich kam ihnen die Gruppe der Reiter, der die beiden Fürsten Argner und Threadem angehörten mit aufgesetzter Selbstsicherheit entgegen und stoppte erst kurz vor den Anführern der Verbündeten, wobei Argner das Wort ergriff und sich scheinbar suchend umblickte. „Wer sind die Verantwortlichen für dieses armselige Schauspiel vor der einst mächtigen Stadt Ayslör?“, fragte er mit deutlichem Spott in der Stimme. „Etwa dieser Halb Mensch aus dem degenerierten Geschlecht der Vingerian aus dem Norden, der sich mit einer Elfe einlassen musste, weil er im eigenen Volk keine Frau fand?“, fuhr er mit Blick auf Alvaron fort, der mit keiner Regung seiner Züge auf diese Beleidigung einging. „Oder etwa einer dieser kleinwüchsigen Erdwöhler aus der Unterwelt, deren Blick durch Gold und Edelsteine so verblendet ist, dass sie die Realität nicht mehr erkennen?“

„Seid ihr gekommen, um Euren Schmähspeichel über uns zu verbreiten, oder um mit uns zu verhandeln?“, entgegnete Quinmar dem Fürsten.

„Zu verhandeln? Es gibt hier nichts zu verhandeln. Wir geben euch in unserer Güte nur die Gelegenheit, eine bittere Niederlage zu vermeiden und eure armseiligen Leben und vor allem die eurer Männer zu verschonen. Wir sind die künftigen Herren über Amun Nur, wer seid Ihr, alter Narr?“ Argner blickte bei diesen Worten verächtlich und beinahe empört auf den

alten Druiden herab, als sei es unter seiner Würde, mit ihm zu sprechen.

Diese Provokationen dienten ganz offensichtlich dem Zweck, Überlegenheit vorzutäuschen, die es nicht gab, deshalb ließ auch Quinmar sich nicht aus der Ruhe bringen. „Ihr wisst zu gut, wer ich bin, Argner. Habt Ihr doch früher als junger Fürst oftmals meinen Rat gesucht“, antwortete der Druide mit ruhiger Stimme. „Ihr solltet ihn auch jetzt wieder annehmen und Euch zurückziehen. Ihr könnt die Königswürde nicht erzwingen, sie wird schon immer, seitdem dieses Königreich besteht, im Rat der Völker besprochen und dort verliehen.“

Während die beiden Männer weiterhin ihren Zwist austrugen, erfasste Marwinar plötzlich wieder jenes bekannte, seltsam entrückte Gefühl, das er stets vor einer Vision hatte. Vor seinem inneren Auge tauchte ein schreckliches Bild der Stadt Ayslör auf, denn sie brannte in einem wahrhaften Inferno und die wenigen überlebenden Menschen flüchteten panisch aus dem Tor, vor dem eine gewaltige Masse Toter und Verwundeter in ihrem Blut lag. War dies etwa die nahe Zukunft der Stadt, vor der sie standen? Wenn das wahr wurde, musste offensichtlich eine furchtbare Katastrophe bevorstehen – vollkommen anders, als die Verbündeten es im Moment angesichts des derzeitigen Kräfteverhältnisses annahmen. Was würde geschehen? Die Vision verschwand wieder und der junge Druide versuchte sich nichts anmerken zu lassen, war aber innerlich entsetzt über das, was er gesehen hatte. „Pah, der Rat der Völker“, höhnte Argner gerade als Antwort auf Quinmars Worte. „Dieser Rat hat auch den schwachen König Gaudaron eingesetzt, der noch

nicht einmal einen Erben erzeugen konnte. Das Reich ist verwundbar geworden, soweit hatte Fürst Achzarron aus Tamor durchaus recht. Es wird Zeit, dass es wieder erstarkt und dafür werde ich ..., werden wir sorgen, wenn wir auf dem Thron sitzen.“

Argner hatte keine Zeit, sich darüber zu ärgern, dass er seine eigenen heimlichen Absichten soeben verriet, als er sich versprochen hatte, denn mit einem Mal war das Donnern von vielen Hufen zu hören, das sich vom Norden her näherte. Aufgewirbelter Schnee zog wie eine Wolke mit der großen Anzahl an Reitern mit, die auf das Feld vor der Stadt zuhielten. Alle Augen blickten gebannt dort hin und schon bald erkannte man, dass es sich um Vendolenkrieger handelte – wenigstens Tausend an der Zahl, wie es aussah. Sie ritten im dichten Pulk und kamen schnell heran.

Die Verbündeten vor dem Tor von Ayslör wurden angesichts dieser neuen Bedrohung – und es war eindeutig eine – nervös und blickten auf ihre Anführer. Doch weder sie noch Argner und seine Abordnung wussten zunächst, was das zu bedeuten hatte. Erst als die Vendolen bei der Armee der beiden Fürsten angelangten und die Soldaten mit entsprechenden Geesten eindeutig dazu aufforderten, mit ihnen gemeinsam die Stadt anzugreifen, wurde allen klar, was nun geschah.

„Sie unterstützen uns“, rief Threadem Argner erfreut zu. „Nun ist der Sieg wirklich unser.“

„In der Tat, das ist eine erfreuliche Wende“, nickte der andere Fürst. „Nun ist es vorbei mit eurer Überzahl und Überheblichkeit“, rief er Quinmar und den anderen Verbündeten höhnisch zu und eilte daraufhin ohne ein weiteres Wort zusammen mit seiner Abordnung wieder zurück zu seinen Reihen. Während die

Gegner auf der anderen Seite des Feldes angesichts dieser unerwarteten Hilfe nun kurz vor dem Angriff standen und dies auch mit lauten Rufen und Waffengeklirre andeuteten, machte sich panische Hektik bei den Verbündeten breit.

„Schnell, wir müssen die Männer in die Stadt bringen“, rief Marwinar, dessen Vision in diesem Moment immer wahrscheinlicher wurde.

„Zu spät“, widersprach Alvaron. „Haltet die Stellung“, rief er den Anführern zu, die sich sofort zu ihren Männern begaben und diesen Befehl weitergaben.

„Es ... wird etwas geschehen. Ich habe Tod und Feuer gesehen“, erklärte der junge Druiden den umstehenden Männern.

„Die Stadt wird brennen?“, fragte Alvaron, ohne die Vorahnung Marwinars in Zweifel zu ziehen.

„Ja.“

„Dann müssen wir die Menschen warnen und aus ihren Häusern herausholen“, mischte Gonra sich ein.

„Ihr habt Recht“, nickte Quinmar. „Rasch, sagt der Stadtwache Bescheid. Sie sollen mit hundert Männern durch die Stadt laufen und die Leute zum Hafen leiten“, forderte er einen der Offiziere von Ayslör auf, der in der Nähe stand. Ohne Nachfrage eilte der Mann los, denn der alte Druiden galt nun, da der König tot war, als Anführer und sein Wort war Befehl.

Im nächsten Moment überschlugen sich die Ereignisse, denn kaum hatten die Verbündeten sich einigermaßen auf die neue Situation eingestellt, als der Angriff der Gegner tatsächlich erfolgte. „Vorsicht“, rief einer der Männer in der ersten Reihe, denn ein Schwarm von Pfeilen flog mit lautem Rauschen heran. Die Männer hoben ihre Schilde und die allermeisten

Pfeile blieben dort stecken oder gingen fehl. Auch eine zweite Welle flog heran und hatte zum Glück den gleichen geringen Erfolg. Doch dann kam es zum Sturmangriff der Fußsoldaten, während sich die Reiter und auch die Vendolen noch zurückhielten.

Auf der anderen Seite begaben sich Alvaron und Gonra zu ihren jeweiligen Gruppen, während Quinmar zusammen mit Marwinar und den Anführern der Stadtwache am Tor blieben, um hier die Verteidigung zu leiten. Die erste Reihe machte sich bereit für den Zusammenstoß mit den Angreifern, die jedoch in der Tat zumeist aus Bauern und Söldnern bestanden und nicht besonders ambitioniert angriffen. Die dichten, mit hohen Schilden versehenen Reihen der Verteidiger boten einen beinahe unüberwindlichen Wall gegen die Anstürmenden, die vor dieser Wand gestoppt wurden und den ersten Angriff somit zum Erliegen brachten. Es entstanden zwar kleinere Scharmützel, doch der wirkliche Angriff würde erst noch erfolgen. Tatsächlich starteten nach kurzer Zeit die berittenen Soldaten der beiden Fürstentümer mit ihren Bannern und Hörnern, die zum Sturm bliesen. Gleichzeitig ritten an der von Ayslör aus gesehen linken Flanke die Vendolenkrieger los und beschrieen einen Bogen, der sie zunächst scheinbar sinnlos von den anderen Angreifern fortführte.

„Sie nutzen die Ablenkung und wollen direkt auf das Tor zuhalten“, sagte einer der Hauptleute der Stadtwache zu Quinmar, wobei er auf die mit wildem Gebrüll heranstürmenden Vendolen zeigte.

„Eure Truppe wird zu schwach sein, um diese Reiter aufzuhalten, wir brauchen Unterstützung“, antwortete der Druide besorgt. Doch eine Abteilung von

Alven auf ihren strahlend weißen Pferden hatte dieses Manöver der Feinde mitbekommen und eilte schon von der Seite her zu Hilfe, bevor die Vendolen ihren Bogen vollendeten und das Tor anritten. Die Alven ritten ihnen entgegen und drängten wie ein Keil durch die dichten Reihen der wilden Krieger, wobei sie viele der Gegner mit ihren goldglänzenden Waffen von den Pferden fällten. Die beiden geteilten Gruppen der Vendolen wichen zurück und flohen dann, wobei viele der Pferde ohne ihre Herren in die eigenen Reihen zurückkehrten.

Inzwischen waren auch die Reiter der beiden Fürstentümer bei ihren Gegnern angelangt und ihre Anzahl wurde zunächst durch die Pfeile der Verbündeten gelichtet. Sie stießen mit den ebenfalls berittenen Männern der Verteidigungstruppen zusammen und ein Pulk von wild miteinander ringenden und fechtenden Gestalten entstand in der Mitte des Feldes. Den Reitern, die für Ayslör kämpften, folgten nun die Dwanen aus den Verteidigungslinien heraus, die mit Kampfgebrüll und ihre kreisrunden Äxte schwingend auf die Feinde zuliefen und die Fußsoldaten aber auch die berittenen Gegner angriffen. Auch an dieser Stelle schien das Kriegsglück mit den Verteidigern der Stadt zu sein, denn die Gegner mussten – sofern sie es konnten – zurückweichen. Vor allem der Kampfesmut und der Zorn der Dwanen waren gefürchtet und dem Strahlen der Alvenkrieger, die wie eine Flamme durch die gegnerischen Reihen schossen, schien sich nichts entgegenstellen zu können.

Marwinar, der noch immer mit Quinmar und einigen weiteren Hauptleuten am Tor stand und bisher noch nicht in den Kampf verwickelt worden war, glaubte

schon, sich diesmal mit seiner Vision geirrt zu haben. Soweit er das Geschehen auf dem Schlachtfeld beobachten konnte, wurden die Feinde an allen Stellen zurückgedrängt. Der Sieg schien fast zum Greifen nah. Argner und Threadem mussten doch bald erkennen, dass sie unterlagen und merken, dass ihre Truppen trotz der Unterstützung durch die Vendolen überall zurückwichen. Doch dann hörte der junge Druide diese seltsamen Laute aus der Ferne und blickte auf das Gebirge im Nordosten. Es war eine Art Bellen, ein heiseres und unheimliches Bellen und er meinte darin Wortfetzen herauszuhören, die zur Eile antrieben und Fleisch und Blut versprachen. Und dann sah er die massigen grauen und braunen Körper, die auf das Schlachtfeld zuhielten.

Wie durch ein Fernrohr wurde sein Blick an diese Körper herangeführt und er konnte die gefletschten Zähne, die geifernden Mäuler und die böse vor Mordlust funkelnden Augen der War-Wölfe erkennen, die sich dort in großer Zahl näherten. Ihr wildes Geheul eilte ihnen wie ein Kampfschrei voraus, als sie soweit herangekommen waren, dass jeder sie bemerken musste.

„Bei allem, was gut ist ...“, entfuhr es Quinmar, als auch er die Wölfe zu Gesicht bekam. Entsetzt blickten auch die anderen Männer auf das Geschehen, denn im nächsten Moment warfen sich die Bestien in das Kampfgetümmel und sprengten den Pulk der Kämpfenden. Das Leittier rannte mit den meisten seiner Artgenossen auf die Reihen der Verteidiger zu und stürzten sich auf sie. Die Wölfe packten ihre Opfer und rissen sie förmlich in der Luft auseinander. Selbst vor den Pferden machten sie keinen Halt und warfen sich auf

sie, um Reittier und Reiter zu Boden zu bringen und dann gnadenlos zu töten. Ein entsetzliches Chaos entstand, denn alles versuchte zunächst, vor den Monstren zu flüchten. Lediglich die Alven konnten sich gegen diese neue Gefahr rasch formieren und nahmen die War-Wölfe unter Beschuss. Ihre Pfeile trafen und streckten etliche der böartigen Wesen nieder, doch dann wurden die Alven von einer anderen Seite angegriffen, denn die Vendolen stürmten ein zweites Mal heran. So eingekesselt mussten Alvaron und seine Gefährten ihr Leben verteidigen und viele des schönen Volkes verloren es in dieser dunklen Stunde.

Auch den übrigen Verteidigern der Stadt erging es nicht besser, denn begleitet von dem Schrecken den die War-Wölfe verbreiteten, griffen die Gegner wieder an. Viele der Männer aus der Armee der Verbündeten flohen bereits und suchten ihr Heil in der Stadt, so dass die vormals dichten Reihen sich mehr und mehr auflösten. Lediglich die Dwanen und eine größere Gruppe von Menschen aus dem Hochland von Kayhlien hielten noch stand und wehrten sich verzweifelt gegen die nun deutliche Übermacht der Feinde.

Nachdem die Vendolen sich von den Alven gelöst hatten, ritt wiederum eine größere Gruppe von ihnen diesmal ungestört auf das Tor von Ayslör zu. Noch während sie ritten sah man Rauch aus ihrer Gruppe aufsteigen, denn sie hatten brennende Pfeile und seltsame, rauchende Kugeln bei sich, die sie nun dicht vor der Stadt abschossen und warfen. Die brennenden Geschosse fanden ihr Ziel in den dicht beieinanderstehenden Gebäuden und sofort schlugen die Flammen hoch. Die rauchenden Kugeln besaßen eine noch

weitaus verheerendere Wirkung, denn sie explodierten nach kurzer Zeit und zerstörten alles, was sich in der Nähe befand. Niemand konnte sich in der Stadt um die Brände und die Schäden kümmern, denn die Menschen flohen bereits zum Hafen, wie man es ihnen angeraten hatte.

Mehr und mehr brennende Geschosse wurden abgeschossen und niemand hinderte die Krieger daran, denn auf dem Schlachtfeld hinter ihnen herrschte noch immer das Chaos und an eine gezielte Verteidigung war nicht mehr zu denken. Die Stadt stand in Flammen und das Feuer griff auf immer mehr Gebäude über, die überhaupt nicht von Pfeilen oder Kugeln getroffen worden waren. Die Menschen rannten um ihr Leben und noch immer drängten auch Soldaten der verbündeten Armee hinein, die jedoch nun, da auch hier das Feuer zu wüten begann, wieder zurückweichen mussten.

Auf dem Schlachtfeld passierte hingegen Seltsames, denn plötzlich eilte eine große Gruppe der berittenen Soldaten der beiden Fürsten auf die Vendolen zu und versuchten sie vom weiteren Beschuss der Stadt abzuhalten. Augenblicklich wandten sich die wilden Krieger gegen ihre neuen Gegner und es entstand erneut ein Kampf – diesmal zwischen ehemals gemeinsam kämpfenden Gruppen. Offensichtlich hatten die Fürsten Argner und Threadem nun endlich begriffen, dass ihre vermeintlichen Helfer einen anderen Auftrag hatten: nämlich die Stadt zu zerstören. Doch sie reagierten viel zu spät und zogen gleichzeitig die Feindschaft auch der War-Wölfe auf sich, die sich nun auf diejenigen Kämpfer stürzten, die sie bis dahin verschont hatten. Vor Schreck starr, bekamen die beiden Fürsten

und ihre Anführer, die das Schlachtgeschehen von einer kleinen Hügelgruppe aus betrachtet hatten mit, dass plötzlich eine Gruppe der Bestien auf sie zueilte und schließlich jeden einzelnen von ihnen zerfleischte. Die Situation auf dem Feld war nun unüberschaubar. Niemand wusste mehr, wer noch Freund oder wer Feind war und zwischen all dem Chaos suchten sich die War-Wölfe immer neue Opfer, um ihren Blutdurst zu stillen. Die Pferde scheuten und warfen ihre Reiter ab, die Soldaten flohen voreinander oder schlugen gar aufeinander ein ohne zu wissen, ob sie wirklich einen Gegner vor sich hatten.

Und doch gab es noch einmal eine Wende inmitten dieses furchtbaren Geschehens, denn der helle Klang der Alvenhörner vermischte sich mit der Angriffsmelodie der Sackpfeifen der Hochländer und den Kampfrufen der Dwanen, denn die Reste der Gruppen hatten sich noch einmal gesammelt und griffen nun die Bestien und die wilden Krieger in wieder geordneter Schlachtreihe an. Mitten unter ihnen befand sich Marwinar, der die ganze Zeit am Tor unermüdlich Männer gesammelt und zu einem letzten gemeinsamen Angriff aufgefordert hatte. Ihm waren Alvaron und Gonra zur Seite geeilt und so hatten sie eine Front aus den letzten noch kampffähigen Verbündeten geschmiedet, die jetzt wild entschlossen, voller Zorn und mit blitzenden Augen und glänzenden Waffen vorstürmten. Wie ein Sturm fegten sie über das Schlachtfeld hinweg und trieben die Vendolen vor sich her, die angesichts dieser Entschlossenheit der Verbündeten die Flucht ergriffen. Die War-Wölfe stellten sich der Front entgegen, doch diesmal kamen sie nicht gegen

die schnellen Pfeile der Alven, die scharfen Schwerter der Hochländer und die flinken Äxte der Dwanen an. Als die verstreuten Soldaten der beiden getöteten Fürsten mitbekamen, was sich dort auf dem Feld abspielte, fassten sich die mutigsten Männer unter ihnen ein Herz und griffen ebenfalls noch einmal ein – doch diesmal ging es gegen die wilden Krieger und gegen die Bestien, so dass diese zwischen zwei Fronten gerieten. Die letzten War-Wölfe sammelten sich und sprengten durch die Reihe der Soldaten um zu fliehen, was ihnen auch gelang. Ebenso konnten einige Krieger der Vendolen entkommen, so dass sich bald nur noch die Verbündeten und ihre ehemaligen Gegner gegenüberstanden. Die abgekämpften und nun führungslosen Soldaten der Fürstentümer ließen ihre Waffen fallen und ergaben sich. Keiner der Verbündeten sann in diesem Moment trotz der so heftig geführten Schlacht auf Rache, denn es hatte bereits mehr als genug Tote und Verwundete gegeben und so ließen alle ihre Waffen ruhen. Das Feld war voller lebloser Körper und der Rauch der brennenden Stadt wehte in dicken, schwarzen Schwaden herüber. Dies war eine der dunkelsten Stunden für das Königreich von Amun Nur, denn seine Hauptstadt war stark zerstört und die Zahl der Toten, die nur aufgrund der Machtgier zweier nun ebenfalls Getöteter gestorben waren, war ein zu hoher Tribut.

Und noch einen großen Verlust gab es in dieser Stunde zu beklagen, denn Alvaron, der Stammvater der Alven lag, von einem Vendolenpfeil getroffen, auf dem Boden. Sein weißes Pferd stand neben ihm und versuchte ihn zum Aufstehen zu bewegen, doch er blieb reglos liegen. Aldanon und sein Bruder Salvaron

hatten ihren Vater gerade gefunden und knieten mit Tränen in den Augen neben ihm nieder. Der Pfeil hatte genau sein Herz getroffen und es durchbohrt. Ein viele Zeitalter dauerndes Menschenleben endete an diesem Tag, denn das uralte Geschlecht der Vingerian besaß eine ähnlich starke Lebenskraft, wie die der Elfen und so war diese gemeinsame Kraft auch auf die Alven übergegangen.

Alle, die diese Szene mitbekamen, blieben stehen und waren tief betroffen. Es kam jedem so vor, als sein ein Stück vom Licht für immer erloschen. Nach und nach kamen die übrigen Alven zusammen und gaben dem Toten die letzte Ehre, indem sie ein Klagelied anstimmten, ihn aufhoben und in einer Prozession vom Schlachtfeld trugen. Während die Alvenkrieger eine traurige Melodie in einem mehrstimmigen Kanon anstimmten, sang Aldanon als erstgeborener Sohn das Trauerlied:

*Aus längst vergangener Epoche,
aus uralter Dunkelheit,
bist Du ans Licht getreten,
und lebstest Dein Leben uns vor.*

*Warst einsamer Wanderer im Sturm,
geboren als erster Held.
Trafst jene, die Schwäche Dir zeigte,
Dein Herz war vor Sehnsucht entflammt.*

*Und mit ihr das Leben neu schaffend,
die Weisheit, die Liebe, das Licht,
ein neues Volk geleitet,
hast Du dieses Wunder vollbracht.*

*Doch warst Du nicht Held und nicht Schöpfer,
nur Vater an manchem Tag.
Hast uns mit viel Liebe geführt.
Und dafür gebührt Dir der Dank ...*

Dwanen und Menschen blickten diesem Trauerzug traurig und niedergeschlagen hinterher. Der Verlust Alvarons stand stellvertretend für das, was alle Kämpfer in dieser Schlacht und was das Königreich an diesem Tag verloren hatte. Von einem Sieg konnte und wollte niemand sprechen, denn es gab keine Sieger. Der einzige Trost der Männer bestand darin, dass die Bevölkerung von Ayslör nicht zu Schaden gekommen war und in der großen, befestigten Einfriedung am Hafen Platz gefunden und sich vor dem Feuer in Sicherheit gebracht hatte. Die Männer der Stadtwache, welche die Menschen gewarnt und hergeführt hatten, öffneten nun das Tor der Einfriedung und die Massen strömten den erschöpften und wunden Kriegern entgegen, um ihnen zu helfen. Es flossen jedoch auch viele Tränen dabei, denn etliche der Männer aus der Stadt waren auf dem Feld geblieben und ihre Angehörigen suchten sie verzweifelt. Wenn sie fündig wurden, weinten und klagten sie, doch viele fanden ihre Männer, Söhne und Väter nicht mehr und konnten lediglich ihre Erinnerungen bewahren.

Der Tag endete, wie er begonnen hatte mit den Strahlen der Sonne, die kurz vor dem Untergang im Westen durch die Wolkendecke brach und das Schlachtfeld in orangerotes und sanftes Licht tauchte, als wollte sie damit trösten. Doch sie beschien im Gegensatz zum Morgen keine Stadt mehr, sondern nur noch eine Ansammlung von Brandruinen, die einmal die

Hauptstadt des Königreiches von Amun Nur gewesen
waren ...

Trügerische Ruhe

Der nächste Morgen war getrübt durch eine dichte Wolkendecke und dem immer noch allgegenwärtigen Rauch, der durch die Trümmer der Stadt waberte. Zudem brannten bereits seit Stunden die Feuer der Toten auf dem ehemaligen Schlachtfeld. Die Menschen hatten die Nacht zumeist in den wenigen noch unversehrten Gebäuden des Hafens, oder aus Platzmangel schlicht mit notdürftig zusammengebauten Zelten und Decken draußen verbacht. Nun streiften viele von ihnen durch die Brandruinen und suchten nach noch brauchbaren Dingen. Lediglich im Zentrum der Stadt in der Nähe des Marktplatzes gab es noch eine Handvoll Häuser, die nicht dem Feuer zum Opfer gefallen waren. Ansonsten war die Stadt unbewohnbar geworden, selbst der Palast war nur noch eine Brandruine.

Die Anführer der Stadtwache, einige Fürsten, die ehemaligen Berater des Königs und die Druiden berieten inzwischen, was man nun mit dem vielen Volk anfangen sollte. Hier konnten die Menschen unter diesen Umständen auf keinen Fall länger bleiben. Ayslör sollte, wenn möglich, wiederaufgebaut werden, doch dafür benötigte man viel Zeit und Material und zunächst einmal einen Ort, an dem man vor der Kälte des Winters sicher war.

Heimar, der Sohn Halgeroths war einer der Berater und Schreiber Gaudarons gewesen und diente im Moment als eine Art Bürgermeister. Er stammte aus Ayslör und kannte die Geschichte der Stadt besser, als jeder andere hier. Er brachte den Vorschlag ein, die alte Festung von Oslur auf der Felseninsel vor der Bucht zu nutzen. „Sie ist durchzogen von Stollen und bietet Tausenden Platz. Die Festung selbst ist in einem

besseren Zustand, als es von hier den Eindruck macht. Ich war selbst schon mehrfach dort drüben“, erklärte er seinen Zuhörern. „Außerdem ist sie vielleicht ein besserer Schutz vor einem weiteren Angriff. Die Könige der Vorzeit wussten, weshalb sie diesen Ort gewählt hatten“, fuhr er fort.

„Die Bucht ist zwar bis zur Insel zugefroren, aber ich bin mir nicht sicher, ob das Eis so viele Menschen auf einmal auch wirklich trägt“, warf einer der Hauptmänner ein.

„Dann gehen eben immer kleine Gruppen herüber, die wir begleiten“, erwiderte Heimar. „Wir nehmen Fischerboote mit unseren Eisschlitten mit, denn jenseits der Insel ist das Wasser offen und man kann fischen. Alle weiteren Vorräte können wir aus den zum Glück noch unbeschädigten Kammern im Hafen mitnehmen und so sollten wir einige Monate bis zum Frühjahr überstehen – jedenfalls eher, als hier in den Ruinen auszuharren.“

Der Vorschlag des Mannes überzeugte schließlich alle anderen und so machte man sich ans Werk, die vielen Menschen zu informieren und das schwierige Unterfangen dann auch in die Tat umzusetzen, was insgesamt mehrere Tage in Anspruch nahm.

Quinmar und Marwinar hatten sich unterdessen mit den Dwanen und Alven besprochen und einige Dinge verabredet. Allen war bewusst, wer für den Angriff auf die Stadt eigentlich verantwortlich war. Der Schwur von Aldanon, der nun als Ältester sein Volk zu leiten hatte, galt dem Ansinnen, Dargmon zur Reichenschaft zu ziehen und ihn vor allem aufzuhalten.

„Dies war nicht seine letzte Tat, sondern erst der Anfang seines Machtwahnes“, hatte der Alvenfürst

prophezeit. „Wir werden ihn finden und stellen“, waren seine letzten Worte gewesen, bevor sich sein Volk auf den Weg in die Heimat gemacht hatte, um ihren Stammvater würdevoll zu verabschieden. Man wollte wieder zusammenkommen, so bald der Winter vorbei war und dann eine gemeinsame Armee aufzustellen, die dem Gegner entgegenziehen und ihn besiegen konnte.

„Bis dahin sollten die Menschen auch wieder einen König ernennen, dem alle folgen“, mahnte Gonra Bal ebenfalls zum Abschied ernst.

„Dies wird unsere schwierigste Aufgabe, mein Sohn“, sagte Quinmar zu dem jüngeren Druiden, als sie beide wieder im Hafen Ayslörs standen und den Auszug der Menschen hinüber auf die Felseninsel beobachteten.

„Wie sollen wir die Fürsten wieder an einen Tisch bekommen und einen neuen König bestimmen? Wir müssen zunächst wieder zurück nach Nyöhrs Ryhm und den Rat der Druiden – sofern wir ihn noch erreichen – um Hilfe bitten. Dass diese dunklen Tage aber auch die meinen sein müssen“, führte er resigniert fort.

„Alvaron hatte recht, hoher Bruder“, antwortete Marwinar mit tröstender und zuversichtlicher Stimme. „Nur du kannst diese Aufgabe bewältigen, deshalb bist du zu dieser Zeit an diesem Ort.“

„Möge der Vater des Lichtes deine Worte erhören“, seufzte Quinmar und betrachtete gedankenverloren die inzwischen reibungslose Übersiedlung der Menschen von Ayslör zur Felseninsel.

Plötzlich hörte man eine Kinderstimme den Namen Marwinars rufen und daraufhin riss sich ein Junge von zwei Soldaten los, die ihn gerade zur nächsten Gruppe

der Leute bringen wollten, die über das Eis begleitet werden sollten. „Marwinar, Marwinar, ich will bei dir bleiben, sag ihnen das“ rief er, während er auf den jungen Druiden zulief und ihn dann ängstlich umklammerte.

Der so Bedrängte traute zunächst seinen Augen nicht, doch es war tatsächlich der kleine Toren, der sich an ihn drängte. Er beugte sich zu dem Jungen hinunter und sah in die trotzig-mutigen und im Moment auch tränenden Augen. „Was ..., wie kommst du hierher?“, fragte Marwinar ihn verblüfft.

„Wir haben ihn in einem der Vorrätewagen oben neben der Königshalle gefunden, mit denen ihr hier eingetroffen seid, Herr“, erklärte einer der beiden Wachmänner, die den Jungen hergebracht hatten. „Er hat wohl einige Tage darin verbracht, aber es hat ihm offensichtlich an nichts gemangelt, außer dass ihm wohl etwas kalt wurde.“

„Ich wollte doch bei dir bleiben“, fügte Toren mit entwaffnendem Tonfall und großen runden Augen hinzu.

Marwinar schüttelte nur seinen Kopf und war zwischen Ärger und Belustigung hin und hergerissen. Was sollte er nur mit diesem Jungen machen?

„So wie es aussieht, hast du schon einen neuen Novizen gefunden, der dich treu begleitet“, bemerkte Quinmar lächelnd. „Wer so erfindungsreich ist und erwachsene Männer überlistet, der hat es verdient, bei dir zu bleiben“, ergänzte der alte Druiden und streichelte Toren über den Kopf. „Lasst uns also für diese Nacht auch hinüber auf die Insel gehen und einen guten Platz und vielleicht auch etwas Essbares finden.“ Die drei begaben sich zur nächsten Gruppe Menschen,

die den Weg über das Eis wagten und begleiteten sie in die Felsenfestung von Oslur ...

Wie der gezackte Rücken eines riesigen Urzeittieres erhob sich der schroffe Berg aus der kargen Landschaft nördlich des Waldes von Tamor. Eine dichte, schwarzgraue Rauchwolke schwebte ständig über dem Gipfel, der einem Trichter glich und von der Ferne aussah, als hätte ein Gigant die Spitze mit einem Schwert abgeschlagen. Dieser Trichter war einem brodelnden Kochtopf ähnlich, in dem heißer Schlamm Blasen aufwarf, die schnell wieder zerplatzten und dabei stinkende Dämpfe ausstießen. Der Feuerberg schien im Moment ruhig zu sein, doch die Spuren etlicher Ausbrüche waren überall in der Nähe zu sehen, denn die erkaltete Lava bildete einen regelrechten Ringwall von mehreren Mannshöhen rund um den Berg. Er war durchzogen von Kaminschächten und natürlich entstandenen Gängen. Die größte Höhle im unteren Teil erreichte man durch eine Öffnung, die aussah wie ein mit spitzen Zähnen bewehrtes Maul. Sie führte weit hinein in das Innere und besaß eine Felsendecke, die gewölbt war wie eine Domkuppel.

Dies war der Ort, an dem er künftig leben wollte – er hatte ihn endlich gefunden. Dieser Berg und sein Inneres waren nahezu perfekt für seine Zwecke. Niemand würde ihn hier aufsuchen und stören. Es sollte einst der Ausgangspunkt für seine Herrschaft über alles werden, was sich unter dem Himmel befand. Und er würde herrschen – er würde alles Leben erneuern und verbessern und darüber bestimmen. Doch dafür musste zuvor alles, was bisher existiert hatte, sterben.

Deshalb sollte dieser Ort auch künftig *Xax Tamor* – der „Tod aus Tamor“ heißen.

Ein unbeschreibliches Gefühl der Macht durchströmte Dargmon, als er die Halle betrat. Ein riesiger, tieffinsterner Schatten breitete sich über die Felswände und die Decke aus, der aus seinem Inneren zu kommen schien und alles Restlicht, das hier noch durch die Höhlenöffnung hineinleuchtete, regelrecht verschluckte. Seine Augen durchdrangen diese tiefste Finsternis jedoch und sie leuchteten glutrot wie ein ersterbendes Feuer – allerdings kein wärmendes, sondern ein eiskalt lodernendes Feuer, das nur noch aus Hass bestand.

Er war jedoch nicht allein an diesem Ort. Das vierbeinige Wesen, das ihm zögerlich folgte, schien sich zu fürchten – ein Gefühl, das es bisher noch niemals verspürt hatte. Der War-Wolf blickte sich misstrauisch um und knurrte unruhig, als er die Halle betrat und ebenfalls die unnatürliche Schwärze bemerkte, durch die selbst seine an die tiefste Nacht im Wald gewöhnten Augen kaum zu durchzudringen vermochten. Sein Herr war bereits weiter in den Berg hineingeschritten und erwartete ihn nun in einer Höhle, die er sich als Wohnsitz auserwählt hatte. Ein breiter Spalt durchzog diese Höhle und teilte sie in zwei Hälften. Glühendes Gestein floss tosend wie ein Wasserfall in der Tiefe durch diesen Spalt, so dass das flackernde Leuchten der Lava von der Felsendecke reflektiert wurde. Weiter hinten erkannte das Tier das rotglühende Augenpaar und bewegte sich langsam über eine steinerne Brücke über den Spalt hin zu dem natürlich gewachsenen Thron, auf dem der Herr nun saß und sich ihm zuwandte. Der Wolf humpelte leicht, denn er war in der Schlacht von Ayslör verwundet worden – nur

verwundet, jedoch nicht getötet, wie so viele andere aus seinem Rudel.

„Komm näher“, sagte die Stimme, die einmal Dargmon gehört hatte, jetzt jedoch irgendwie seltsam verzerrt und wie tausendfach verstärkt von den Felswänden widerhallte. „Berichte nun“, befahl die Stimme, als der War-Wolf vor dem Thron stand.

„Sie haben uns besiegt“, antwortete das Tier und wagte kaum, in diese roten Augen zu blicken, die auf ihm hafteten. „Verfluchte Halbgeister – Alven waren dabei. Und die Erdwöhler mit ihren scharfen Äxten ebenfalls. Sie haben den Menschen geholfen und verbündeten sich zum Schluss noch mit denjenigen, welche eigentlich die Stadt angegriffen hatten. Doch als sie erkannten, dass Ayslör durch deine wilden Krieger zerstört werden sollte, wandten sie sich gegen uns. Dennoch ist die Stadt vollkommen abgebrannt und nur Ruinen stehen noch.“

„Sie glauben nur, dass sie gesiegt haben“, erwiderte die raue Stimme. „Die Zerstörung dieser Stadt war aber nur der Anfang vom Ende des schwachen Königreiches von Amun Nur. Sie werden sich zurückziehen und zunächst nach einer neuen Wohnstätte suchen. Vielleicht werden sie im Frühjahr versuchen, sich neu zu sammeln und sich gar an mir rächen wollen. Doch das wird ihnen nicht gelingen, denn ich werde sie mit meinen Kriegern zu beschäftigen wissen. Vor allem soll es künftig nicht mehr vorkommen, dass Alven, Dwanen und Menschen gemeinsam Seite an Seite kämpfen. Ich werde Zwist unter ihnen sähen, der sie schwächt. Und dann wird eine neue Zeit anbrechen und sich ein Volk erheben, das ich schaffen werde. Stärker, mächtiger als alles, was zuvor gelebt hat.“

Dafür brauche ich euer Blut ... und die Beute, die mir meine Krieger von ihren Zügen mitbringen werden.“ Ein heiseres Lachen folgte diesen Worten. „Geh und hole deine Brüder her. Ihr werdet Zeuge der Geburt und dem raschen Wachsen einer neuen Rasse – und sie wird aus eurem Stammbaum kommen.“

Der War-Wolf verneigte sich und verließ die finstere Halle, um den Rest seines Rudels aufzusuchen und dem Versprechen des Herrn zu folgen. Worin ihr Blut-zoll für diese neue Rasse bestehen sollte, wusste das Tier noch nicht genau, aber es würde mit Sicherheit etwas Gewaltiges daraus entstehen, denn die Magie des Herrn war mächtig ...

Endlich, nach langen Monaten zog der Winter sich langsam zurück. Das Eis in der Bucht von Ayslör schmolz und drüben an Land lugten die ersten Lilien durch die Reste des Schnees. Die Sonne wurde von Tag zu Tag stärker und wärmte die Felsen von Oslur und seine Bewohner, die sich in und um die Inselburg herum eingerichtet hatten. Die meisten von ihnen waren in das Innere der Felsen und deren Höhlen und Schächte gezogen. Doch viele der Menschen hatten sich auch Zelte und Verschlüge in den Grotten zur Meerseite hin aufgebaut und darin ausgeharrt. Es war eine harte Zeit gewesen, denn die Vorräte an Nahrung und Feuerholz waren trotz der gut gefüllten Lager im Hafen der ehemaligen Königsstadt rasch geschmolzen und nur selten hatten die Bewohner der Insel die Gelegenheit gehabt, zu fischen, auf die Jagd zu gehen oder Holz zu schlagen.

Doch nun schien sich das Blatt zu wenden. Der Frühling erkämpfte sich seinen Platz und man nutzte die

länger werdenden Tage, um in den Ruinen von Ayslör aufzuräumen. Einige mutige Menschen zogen sogar wieder in die wenigen Häuser, die noch unbeschädigt waren, obwohl sie keinen Schutz vor eventuellen Angriffen boten. Aber die erfolgten auch nicht und es blieb weiterhin ruhig. Was über den Winter in den anderen Fürstentümern und Städten geschehen war, wussten die Menschen der ehemaligen Königsstadt nicht, denn es waren nur selten Wanderer aus anderen Gegenden vorbeigekommen, die hätten berichten können. So erfuhren sie nichts von den Überfällen auf die Dörfer im Gebirge, bei denen zumeist nur die jungen Frauen und Mädchen überlebten und zu Tausenden verschleppt wurden. Und sie ahnten auch nichts von der sich immer weiter ausbreitenden Finsternis in Tamor, die aus dem Feuerberg herauskroch und in alle Richtungen jenseits der Berge und des Waldes wuchs. In Nyöhrs Ryhm bemerkte man diese seltsamen Veränderungen hingegen schon. Die Druiden hörten die Gerüchte über die aufkommende Dunkelheit und Quinmar ließ den Rat seiner Brüder erneut einberufen, sofern es ihnen in der kurzen Zeit möglich war, dem Ruf zu folgen. Immerhin erreichte er die meisten von ihnen und so kamen die Druiden ein weiteres Mal zusammen, um ihren Meister offiziell zu bestimmen und sich darüber zu beraten, wie sie mit dem Verrat Dargmons umgehen wollten.

Diesmal stand Marwinar nicht am Rand und beobachtete die Beratung, sondern war Teil von ihr. Der Umstand, dass sein Mentor Quinmar nur kurz über den neuen Stand seines jungen Freundes berichtet hatte und alle anwesenden Druiden dies ohne Nachfrage und Prüfung akzeptierten, verwunderte den jungen

Mann schon etwas. Anfangs war er sogar ein wenig enttäuscht gewesen, dass sein Aufstieg in den Rang eines Druiden so unspektakulär geschehen war. Doch für lange Zeremonien hatten sie in der Tat keine Zeit, das war ihm klar. Er unterstützte nun Quinmar in den Berichten über die Ereignisse der letzten Monate und führte vor allem seine Erlebnisse mit Dargmon und dessen Wandlung aus, wobei er große Betroffenheit unter den Zuhörern erntete.

„Wie konnten wir uns nur so täuschen lassen?“, fragte einer der älteren Druiden. Es war Rudikon, der damals zunächst gegen Dargmon angetreten war und ihn dann schließlich selbst mit gewählt hatte.

„Böse Mächte stecken dahinter, die uns die Augen verschleiern haben“, bemerkte ein anderer. „Ich frage mich, wo Sutrimar geblieben ist, der diesen jungen Dargmon damals vorgeschlagen hat. Er wurde schon lange nicht mehr gesehen. Hat er etwas mit den finsternen Machenschaften zu tun?“

„Nein, das glaube ich nicht“, erwiderte Quinmar kopfschüttelnd. „Aber er wurde sicher beeinflusst und wir sollten uns um den Bruder sorgen, wenn man ihn schon lange nicht mehr sah“, fügte er nachdenklich hinzu.

„Und wir sollten uns auch darum sorgen, was Dargmon nun noch alles vorhat.“, meldete Rudikon sich wieder zu Wort. „Wenn er seine Künste so einsetzt, wie es der junge Marwinar beschrieb, dann stellt dieser der Finsternis verfallene Druiden eine große Gefahr dar.“

„Das ist er bereits in der Tat“, bestätigte Marwinar diese Worte. „Er ist dem Wahn verfallen, alles Leben verbessern zu können. Es stärker machen zu wollen,

als es ist. Wer weiß, was ihm dabei alles einfällt. Er ist sehr bewandert in der Alchemie und er wird seine Magie gegen uns einsetzen, weil er weiß, dass wir ihn davon abhalten wollen.“

„Wir müssen ihn aufhalten. Und dazu werden wir gemeinsam mit den Menschen, den Alven und den Dwanen über das Gebirge ziehen und ihn stellen, bevor er zu mächtig wird“, sagte Quinmar bestimmt.

„Sollen die Druiden wirklich in einen Krieg ziehen?“, fragte Astamar, ein nachdenklicher und stets sehr besonnener Angehöriger des Ordens. „Sollen wir uns wirklich an einer Schlacht beteiligen, die gegen einen der Unseren geht, auch wenn er von uns abgefallen ist?“

„Er hat Böses getan. Hat die wilden Stämme aus dem Osten gegen das Königreich aufgehetzt und seine Macht missbraucht. Wir haben ihn sozusagen durch unsere Ausbildung geschaffen und sind mit dafür verantwortlich“, erwiderte Quinmar. „Wir müssen ihn aufhalten, bevor er noch schlimmere Dinge tut“, wiederholte er seinen Appell an den Rat noch einmal. Das zustimmende Nicken der meisten Druiden zeigte ihm, dass man ihm dafür recht gab.

„Dann führe du uns auch an“, forderte Rudikon ihn auf.

„Ich bin schon alt an Jahren, wie ihr wisst. Ich kann das nur, wenn ich unseren jungen Bruder Marwinar an meiner Seite habe. Er ist trotz seiner Jugend schon reif und vor allem nicht mit der Machtgier gestraft, die Dargmon offensichtlich ergriffen hat“, erwiderte Quinmar als Bedingung.

Marwinar war sehr überrascht über diesen Antrag und er blickte sich verunsichert um. Doch die Gesich-

ter der älteren Druiden spiegelten keinerlei Ablehnung wider und so einigten sie sich tatsächlich darauf, dass Quinmar sie zusammen mit ihm im Zug gegen die dunkle Bedrohung anführte. Das war eine Aufgabe, die ihm beinahe zu groß erschien, doch er ergab sich schließlich der Verantwortung, die offenbar seine Bestimmung war.

Von nun an begann die Zeit der Boten, die quer durch das gesamte Königreich eilten, Nachrichten überbrachten und neue mitnahmen. Es galt, alle Völker, Städte und Fürstentümer, die sich an einem gemeinsamen Heer gegen Dargmon und die mit ihm verbündeten Vendolen und War-Wölfe beteiligen wollten, zusammenzuführen. Zur Heerschau und zur Beratung über das weitere Vorgehen schlug Quinmar in seinen Botschaften das Treffen bei den Ruinen von Ayslör im Monat der Moorblüte vor, so dass alle noch gut sieben Wochen Zeit hatten, sich vorzubereiten und zu sammeln. Von den Alven, den Dwanen, den Bewohnern von Kayhlien und den Südmarken kamen rasche Antworten und Zusagen. Die Druiden hofften, dass auch viele andere sich noch anschlossen und zur Heerschau kommen würden. Zwischenzeitlich wuchsen jedoch auch Zweifel in ihnen heran, ob es tatsächlich gelingen würde, eine gemeinsame Armee aufzustellen. Noch immer war Amun Nur ohne König und es schien, als würden einige der Fürsten aus sicherer Ferne abwarten, wie sich die Dinge entwickelten, um dann in einem günstigen Moment nach dem Thron zu greifen. Und doch war gemeinsames Handeln dringend notwendig, wie Quinmar und seine Brüder meinten. Die Gerüchte über ein furchtbares Grauen, das in den Landstrichen von Tamor herrschte, verdichteten sich

immer mehr. Flüsternd berichteten Wanderer von böartigen Wesen, die man noch niemals zuvor gesehen hätte. Ganze Dörfer in den Bergen seinen entvölkert worden und die Frauen verschwänden spurlos. All dies trieb die besorgten Druiden zur Eile an und sie fieberten dem ausgemachten Tag der Heerschau entgegen ...

Der jüngste Tag

Ein regelrechter Wald aus Zelten hatte sich in den letzten Tagen vor den Ruinen der Stadt gebildet und Hunderte Lagerfeuer brannten dazwischen, an denen die Krieger am Abend saßen. Ein warmer Wind wehte vom Süden her und brachte den Duft der Blüten mit, als wollte er damit den Winter endgültig vertreiben. Am östlichen Rand des Zeltlagers hatte man ein Gatter für die Reittiere gebaut und ließ sie dort das frische Grün grasen, das aus der vor wenigen Wochen noch kargen und braunen Erde spross. Fast machte dieser Ort einen idyllischen Eindruck – und doch war es ein Kriegslager. Ein Heer von Dwanen hatte sich eingefunden und mit den Menschen aus Kayhlien und den Südmarken vereint. Drei Alvenstämme aus den Bergen des Hochlandes, aus den Wäldern nahe der Küste Runlands und die Inselalven von Eilean-Alvhar waren ebenfalls erschienen. Aldanon war mit den Seinen auf schneeweißen Cerah hergekommen, denn der Alvenfürst hatte die Tiere, die sie als ihre Brüder betrachteten gefragt, ob sie die Alven in den Kampf begleiten würden. Die weißen, gefiederten Drachen lagerten in der Nähe des schönen Volkes und ernteten viele bewundernde, wenn auch scheue Blicke.

Diesem entstehenden Heer hatten sich die Männer der ehemaligen Stadt Ayslör angeschlossen und waren inzwischen von der Felseninsel herübergekommen. Einige kleinere Abteilungen von Soldaten mancher Fürstentümer kamen ebenfalls noch dazu, doch die große Menge Kämpfer blieb bisher noch aus. Dieses Bild bot sich den Druiden, als sie, begleitet von einer Gruppe Wachsoldaten, vom Nordwesten her über die Moore auf die Ruinenstadt zuritten und schließlich im

Heerlager gelangten. Quinmar suchte gemeinsam mit seinem jungen Begleiter Marwinar das Zelt des Alvenfürsten auf, das sich in der Mitte des Lagers befand und zu einem Treffpunkt der Anführer geworden war. So hatten sich die Männer auch an diesem frühen Abend wieder eingefunden, um sich zu beraten. Als die beiden Druiden eintraten, wurden sie freundlich von zwei Alvenwachen begrüßt und sogleich nach vorn zu Aldanon gebeten.

Marwinar staunte über die Größe und Ausstattung dieses Zeltes, das trotz der gebotenen Schlichtheit eines Feldlagers mit wunderschönen Teppichen und Wandtüchern geschmückt war. An der Decke hängende Betten aus großen, geflochtenen Blättern und Ranken deuteten an, dass die Bewohner dieses Zeltes nicht auf dem Boden schliefen, sondern es sich in der Nacht in den Geflechten gemütlich machten, wie es Alvensitte war. Zudem gab es viele praktische Einrichtungen, selbst an einer Tafel mit der Karte von Tamor und seiner Umgebung fehlte es nicht.

Um die hatten sich die Anführer gerade versammelt und lauschten den Worten eines offenbar ortskundigen Mannes, der ihnen die Gegend jenseits des Gebirges vorstellte. Als Quinmar und sein junger Begleiter dazustießen, unterbrach Aldanon den Mann kurz und begrüßte die beiden Druiden herzlich. „Ich freue mich, euch zu sehen und bei uns zu haben“, sagte er und umarmte die beiden Männer. „Wie ich hörte, haben die Druiden Euch bestätigt“, fuhr er zu Quinmar gerichtet fort und bewies damit, dass ihm nicht verborgen blieb.

„Mich und meinen jungen Begleiter hier ebenfalls“, ergänzte der alte Druide, wobei er sicher war, dass

Aldanon auch das bereits wusste. „Wie ist es Euch ergangen, seit wir uns trennten?“, fragte Quinmar eher der Höflichkeit halber.

Ein Schatten huschte über das Gesicht des Alven als er antwortete: „Unser Verlust ist unendlich groß und ebenso groß war die Trauer meines Volkes und meiner Mutter, die das Boot des Lichtes über den See begleitete und seitdem nicht mehr gesehen ward.“

Quinmar ahnte, was diese Worte bedeuteten und sprach sein Bedauern darüber aus, denn die Welt wurde noch etwas finsterer ohne Alvaron und Nynhia. Doch ihr ältester Sohn schüttelte seine Trauer für den Moment ab und deutete auf die Karte und den Mann, der sie gerade erklärt hatte. „Dies ist Haffna aus dem Dorf Umbach, das am Aarkopf lag. Wie viele andere Dörfer in dieser Gegend auch, ist seines offensichtlich von Vendolen angegriffen und zerstört worden. Er verlor seine Familie dabei – das heißt, zumindest eine seiner Töchter lebte noch, als er sie das letzte Mal sah. Sie wurde zusammen mit anderen Frauen und Mädchen von den Kriegern mitgenommen. Haffna hat seitdem keinen Augenblick mehr geruht und folgte den Spuren, die nach Norden führten und sich irgendwann jenseits des Waldes von Tamor verloren. Er irrte lange Wochen umher und suchte um Hilfe. Schließlich kam er über das Gebirge und traf auf die Dwanen, denen er alles berichtete. Nun ist er hier und kann uns wertvolle Einzelheiten nennen“, erklärte der Alvenfürst. „Bitte fahrt fort“, bat er daraufhin Haffna, der dankend nickte.

„Ich habe sie in der Tat bis hierhin verfolgt“, berichtete der Mann und deutete mit dem Finger auf die Karte, auf welcher der Wald aufgezeichnet war. „Eigentlich

hätten sie bereits früher nach Osten abbiegen müssen, um in ihre Heimat zu gelangen, doch sie ritten weiter nordwärts.“

„Vielleicht haben sie etwas später ihre Richtung geändert“, vermutete einer der Anführer der Menschen aus den Südmarken.

„Nein, diese wilden Krieger handeln nicht selbstständig“, schüttelte Quinmar seinen Kopf. „Dargmon leitet sie“, ergänzte er.

Aldanon nickte zustimmend. „Das tut er in der Tat. Die Frage ist nun nur, was hat er mit den Frauen und Mädchen vor und wo hält er sich derzeit auf?“

„Ich hoffe nur für ihn, dass sie alle unversehrt sind“, meldete sich Haffna wieder zu Wort und ballte dabei seine Fäuste. „Meine Tochter Mirinda ... ich werde sie wiederfinden und ihn dafür büßen lassen, auch wenn es das Letzte sein wird, was ich tun kann. Ich bitte euch Herren nur, mir zu helfen, diesen Mann, wer immer er ist, zu finden.“

Im selben Moment bemerkte Marwinar wieder jenes entrückte Gefühl, das ihn immer aufsuchte, wenn er eine seiner Visionen bekam. Er starrte auf die vor ihm stehende Karte und bemerkte einen glutrot leuchtenden Punkt, der darüber wanderte und an einer Stelle der Zeichnung stehen blieb: direkt über dem Feuerberg, der sich plötzlich aus der Karte erhob und Feuer und finsternen Rauch ausspuckte. Marwinar spürte, wie er regelrecht in diesen Berg hineingezogen wurde und in Gedanken durch finstere Höhlen und tiefe Gänge hindurchschwebte, bis er in eine riesige Halle gelangte, in der die tiefste Finsternis herrschte, die er jemals gesehen hatte. Doch plötzlich erschienen zwei blutrot glühende ... Augen und starrten ihn an. Sie

kamen immer näher und näher – er konnte sich nicht dagegen wehren oder sich abwenden. Der junge Druide schrie auf und versuchte vor dieser Finsternis zu fliehen. Er bäumte sich auf ... und wurde von Aldanon und Quinmar gestützt, die ihn verwundert ansahen. Marwinar kam wieder zu sich und befand sich noch immer in dem Zelt, in dem alle Blicke der Anwesenden auf ihn gerichtet waren.

„Was hast du gesehen?“, fragte der Alve.

„Er ..., er ist dort ... im Feuerberg“, antwortete der junge Druide stockend, denn er musste sich zunächst wieder sammeln. Eine solche intensive und zugleich beängstigende Erscheinung hatte er noch niemals gehabt. Diese glühenden Augen hatten versucht, in sein Inneres zu gelangen und seine Gedanken zu erforschen.

„Unmöglich“, bemerkte einer der Anführer aus der Menge heraus. „Niemand kann dort leben. Nicht einmal ein Druide mit seiner Magie. Der Feuerberg spuckt noch immer glühendes Gestein und giftige Dämpfe aus.“

„Einige Bereiche des Berges sind bewohnbar“, beharrte Marwinar. „Er hält sich dort auf und ... es geschehen furchtbare Dinge dort.“

„Der Feuerberg also“, nickte Aldanon. „Dann ist es kein Wunder, dass niemand ihn mehr sah. Selbst unsere Kundschafter hatten ihn aus den Augen verloren. Auf jeden Fall haben wir nun ein Ziel, zu dem wir uns begeben können. Und wir müssen uns eilen, denn die Gesichter, die Marwinar überkommen, haben stets einen wahren Grund. Der Vater des Lichtes weiß, was dieser finsternen Macht in Tamor alles einfällt. Wir müssen sie aufhalten.“

Alle im Zelt anwesenden Anführer gaben dem Alvenfürst recht und so wurde für den nächsten Tag verabredet, den Aufbruch vorzubereiten und noch einmal Herolde auszusenden, die eventuelle Nachzügler in die richtige Richtung leiten sollten. Danach begaben sich alle in ihre eigenen Zelte und legten sich zur Ruhe, denn die nächsten Tage und Nächte würden alle Kraft von ihnen fordern.

Der folgende Tag war bestimmt von den Tätigkeiten einer entstehenden Armee, die sich für einen Kampf bereit machte. Die Männer untersuchten ihre Waffen, schärften die Klingen, brachten die Rüstungen in Ordnung und ließen die Reittiere sich noch einmal richtig satt fressen. Die Materialwagen wurden mit Proviant, Verbandszeug und Heilmitteln gefüllt und die Boten ausgesandt. Zudem machte sich eine kleine Vorhut auf, um den Weg, den die Armee in Richtung Gebirge nehmen wollte, auszukundschaften. Am Abend wurde es sehr ruhig im Lager und nur wenige Feuer brannten noch. Jeder der Krieger hing still seinen Gedanken nach und versuchte sich auf den möglichen Kampf vorzubereiten. Manche von ihnen beteten zum Vater des Lichtes oder zu anderen Göttern ihrer Völker. Andere baten ihre Ahnen um Beistand und wieder andere saßen einfach nur still in der Dunkelheit ihrer Zelte und sammelten sich.

Marwinar war vor das Zelt getreten, das er und der alte Druide bewohnten. Er blickte in einen klaren Sternenhimmel und suchte nach Antworten auf die Frage, wie dieses Abenteuer wohl ausgehen mochte. Doch so sehr er sich auch anstrengte, diesmal gelang es ihm nicht, die Zukunft vorauszusehen oder auch nur eine Ahnung davon zu bekommen. Seine Visionen ließen

sich nicht erzwingen. Ratlos kehrte er wieder zurück in das Zelt, in dem Quinmar bereits tief und fest schlief. Der junge Druiden beneidete seinen alten Mentor dafür und versuchte schließlich selbst etwas Schlaf zu finden, doch seine innere Unruhe hielt ihn noch lange wach. Was würden sie vorfinden, wenn sie zum Feuerberg gelangten? Was hatte Dargmon – oder was von dessen eigenem Wesen noch übrig war – dort geschaffen? Diese Fragen quälten ihn noch lange, bis er endlich für eine viel zu kurze Nacht einschlief.

Der Aufbruch der Armee begann noch vor dem Sonnenaufgang und er fand ohne große Verabschiedung und Glückwünsche durch Angehörige der Krieger statt. Lediglich einige ältere Frauen und ein paar Kinder aus Oslur standen winkend bei den Ruinen der ehemaligen Hauptstadt. Schweigend zogen Dwanen, Alven und die weit weniger zahlreichen Menschen in Richtung Nordosten davon. Der Morgen war kühl, der Atem der Tiere dampfte in der Luft und die wärmende Sonne verbarg sich noch hinter den hohen Bergen, auf die sie zuritten. Über sie hinweg flogen die Alven vom Stamm Aldanons auf ihren Cerah, die sich mit der Vorhut an einem geeigneten Rastplatz für den Mittag treffen sollten. Am Fuß des Passes Duin Ghord, der hinauf zum „Thron von Harmod“ führte, floss ein kleiner Bach aus den Bergen durch die Ebene von Amun Nur. Hier rastete die Armee noch einmal vor dem anstrengenden Aufstieg und nahm Wasser auf. Das erste Ziel war ein Tal hinter dem „Thron“, welches sie am Nachmittag erreichten und dort ihr Nachtlager aufschlugen. Erst danach erfolgte der wirkliche Anstieg in die Berge, der zunächst durch ein großes, natürlich entstandenes Tor aus Felsen, dem „Auge des

Ostens“ führte und sich dann weiter zwischen den hohen Spitzen entlang schlängelte.

Zwei weitere volle Tage brauchte der Tross mit den Material- und Verpflegungswagen, um durch das trennende Gebirge hindurchzukommen und endlich am Mittag des vierten Tages seit dem Aufbruch von den Ruinen Ayslörs hinab in die Ebene von Tamor und deren nördliche Grenze zu gelangen. Im Gegensatz zur westlichen Seite des Gebirgszuges, in die bereits der Frühling einzog, herrschte hier ein kalter Nordostwind, der den Krieger in die Gesichter wehte und das Vorankommen erschwerte, als wollte er die Armee absichtlich aufhalten. Die Männer zogen die Mäntel und Decken dichter an sich und versuchten sich so gut wie möglich gegen Wind und Kälte zu schützen. Der Boden war hier an vielen Stellen noch gefroren und hart. Kein frisches Grün erfreute das Auge, lediglich einzelne vertrocknete Halme aus dem vergangenen Jahr raschelten noch im Wind. Je weiter sie nach Osten gelangten, desto dichter kamen sie an die nördlichen Ausläufer des Waldes von Tamor heran. Zwischenzeitlich landeten immer wieder Alven mit ihren Cerah an der Spitze der Armee und erstatteten Bericht von dem, was sie im Vorausflug beobachtet hatten.

Einmal war es Aldanon selbst, dessen Reittier direkt vor Quinmar und den anderen Anführern aufsetzte. Der Alvenfürst machte ein besorgtes Gesicht und teilte seine Gedanken mit: „Wir haben von hier aus über viele Meilen weiter ostwärts bisher noch keine Feinde entdeckt. Dennoch gibt es seltsame Begebenheiten. Der Feuerberg und das Land davor liegen in einem dichten, schwarzen Dunst, so dass man nicht erkennen

kann, was sich darunter verbirgt. Zudem scheint das Land krank zu werden. Die Bäume des Waldes dort drüben, die dem Sturm und der Kälte so lange trotzen, sterben ab. Der Boden ist von einer kränklich-gelben Schicht bedeckt. Er scheint irgendeinen bösen Zauber ausgelöst zu haben. Seid von hier ab äußerst vorsichtig.“

Quinmar nickte mit ebenfalls besorgter Miene. „Er hat den Berg und dessen innere Kräfte unter seine Kontrolle gebracht. Leider ist er ein Meister der Alchemie und nutzt diese Kunst für seine bösen Zwecke“, antwortete der alte Druide mit Bedauern in der Stimme. Schon bald erkannten die Krieger auf ihrem weiteren Weg, was Aldanon gemeint hatte. War das Land bisher lediglich winterlich karg gewesen, so zeigten sich bald in der Tat Spuren von Verwüstung und Tod. Die Luft stank nach Schwefel und erschwerte das Atmen. Der Boden war bedeckt mit gelblichem Staub und in den Pfützen glänzte ein schmieriger Film. Flüsse und Bäche schienen verseucht zu sein, denn es lagen überall tote Fische an den Ufern und das Wasser war trüb. Als sie dichter an den Waldrand herankamen, erkannten die Männer auch die abgestorbenen Bäume, die wie die Skelette von Riesen wirkten und den Betrachtern einen Schauer über den Rücken jagten. Zudem wurde die Sicht immer schlechter, denn dichter Nebel machte sich breit und der Himmel verdunkelte sich mit jeder Meile, die sie näher an den Feuerberg herankamen.

„Wir Dwanen haben Augen, die für die Dunkelheit gemacht sind, aber diese hier ist nicht natürlich und erdrückt einen förmlich“, bemerkte Gonra Bal, der neben den Reittieren der anderen Anführer herschritt.

Der Dwane packte seine Rundaxt fester und blickte sich misstrauisch um.

„Ich sehe unsere Brüder auch nicht mehr“, bestätigte Salvaron, der Bruder Aldanons aus den Bergen Kayhliens. „Sie können uns also nicht vor einem Hinterhalt warnen, wir müssen sehr vorsichtig sein.“

Die anderen Anführer bestätigten diese Sorge und ließen die Armee deshalb dichter zusammenrücken und die Flanken durch Schildträger sichern. Auf diese Weise arbeiteten sich die Krieger quälend langsam durch die Landschaft und kamen ihrem Ziel nur sehr zögerlich näher. Doch ihre größte Furcht bestätigte sich bisher nicht, denn sie wurden nicht aus dem Hinterhalt angegriffen.

Nach einiger Zeit des unsicheren Voranschreitens durch den Dunst erreichte der Hauptteil der Armee sogar die Vorhut, die ihr Tempo ebenfalls stark verlangsamt hatte und sich nun mit den anderen Kriegern vereinte. Am Nachmittag dieses düsteren Tages ohne richtige Sicht erhob sich jedoch plötzlich der Feuerberg vor ihnen in den schwarzen Himmel. Wie ein drohendes Ungetüm stand er umgeben von einem Ring aus Felsen im Nebel. Man ahnte seine Ausmaße eher, als dass man sie wirklich sah. Oftmals leuchtete es glutrot durch die dichten, schwarzen Wolken hindurch und das Grummeln der Ausbrüche dröhnte den Kriegern wie eine Warnung entgegen. Keiner der Männer konnte sich der Furcht und des Entsetzens entziehen, die dieser Anblick auf den Betrachter machte. Etliche der Krieger wären am liebsten davongelaufen und sie rückten noch dichter zusammen.

Marwinar und sein alter Mentor, sowie weitere Druiden, die mit der Armee mitgezogen waren, blickten

gebannt auf den Berg. Sie erkannten die Magie ihres einstigen Hochmeisters, die hier am Werk war und sie verspürten die Feindseligkeit, die ihnen entgegen-schlug.

„Wie hat er das in so kurzer Zeit nur schaffen können?“, fragte der junge Druide ratlos. „Wie konnte er die Natur so sehr unterdrücken und in seinen Bann ziehen?“

„Finstere Mächte, die weitaus älter sind als die Welt, helfen ihm dabei“, antwortete Quinmar geheimnisvoll. „Sie haben nur darauf gewartet, dass einer kommt und sie entfesselt. Er hat es getan.“

„Was sollen wir jetzt machen?“, fragte einer der Anführer der Menschen. Es war Fürst Colon Hyle aus dem Hochland. „Es scheint sich niemand um unsere Anwesenheit zu kümmern, obwohl ich glaube, dass sich das bald ändern wird“, fügte er hinzu.

„Ich denke das auch“, bestätigte Quinmar die Gedanken des Hochländers. „Wir sollten uns auf einen Angriff vorbereiten. Entweder auf einen, der uns trifft, oder einen, den wir selbst beginnen.“

Kaum hatte der alte Druide diese Worte ausgesprochen, als ein dumpfes Donnern zu hören war. Die Huftritte von Pferden erzeugten dieses Donnern, das aus dem dichten Nebel in Richtung des Berges auf die vereinte Armee zukam. So schnell es ging, richteten die Anführer ihre Krieger aus und holten die Bogenschützen der Alven nach vorn, die eine breite Reihe in vorderster Front bildeten und ihre Pfeile in Erwartung der noch immer unsichtbaren aber deutlich zu hörenden Feinde auf die Sehnen legten. Angespannt sahen die Männer nach vorn und versuchten mit ihren Blicken den Dunst zu durchdringen. Das Donnern der

Hufe wurde lauter und Kriegsgebrüll mischte sich darunter. Endlich konnte man die ersten Umrisse erkennen und der Anblick war furchteinflößend. Eine schier endlose Zahl an Reitern schien auf die Armee aus Dwanen, Alven und Menschen zuzukommen – vielleicht trotz der Eindruck aufgrund der Tatsache, dass ein Ende des Trosses durch den Nebel nicht erkennbar war. Aber es war klar, dass Tausende von wild entschlossenen Vendolenkrieger ihnen dort entgegenkamen. Quinmar und die anderen Anführer bereiteten sich auf den Zusammenstoß mit den Feinden vor, der jeden Augenblick geschehen würde ...

Sie kamen, er konnte die Anwesenheit seiner Gegner spüren, noch bevor einer seiner Kundschafter sie auch nur entdeckt und ihm gemeldet hatte. Er fühlte die Ungewissheit und auch die Furcht der Männer, die sich dem Feuerberg näherten. Sie waren verunsichert durch den Nebel, den er entstehen ließ, um seine Krieger und seine Taktik zu verdecken. Endlich war es soweit, die Entscheidung würde am heutigen Tag fallen und ihm den Sieg bringen, der er schon so lange herbeisehnte. Die Finsternis, die ihn umschlang wurde größer und breitete sich in der gesamten Höhle aus. Ein unbeschreibliches Gefühl der Macht und des Triumphes durchströmte ihn dabei. Er sandte seine dunklen Gedanken hinaus und konnte sehen, wie sich die armselige Armee des einst mächtigen Königreiches langsam und deutlich zögernd näherte. Wie ängstliche Mäuse kamen ihm diese Menschen vor, die zusammen mit den ihm verhassten Dwanen und den noch weitaus verhassteren Alven in eine Falle ritten, von der sie noch keine Ahnung hatten. Und dann

erfasste sein Blick auch die Anführer dieses Haufens von weit unter seiner Würde stehenden Gegnern. Er erkannte Quinmar, den alten Ränkeschmied, der die Führung der Druiden an sich gerissen hatte und es nun tatsächlich wagte, herzukommen um ihn, den größten Meister der Druiden, herauszufordern. Und er erkannte auch Marwinar, seinen einstigen ... Freund. Für einen winzigen Augenblick kehrten die Bilder ihrer gemeinsamen Erlebnisse vor seinem geistigen Auge zurück. Das Gesicht einer jungen Frau erschien plötzlich in seinen Gedanken – sanft und ebenehmäßig, die Augen voller Liebe zu ihm und etwas in ihm bäumte sich gegen die Finsternis seines Wesens auf, wollte aufschreien und sich der furchtbaren Last entledigen. Doch er durfte sich einfach nicht von diesen schwachen, menschlichen Gefühlen von seiner großen Aufgabe abbringen lassen und richtete seinen Willen gegen sein Inneres. Er unterdrückte seine Gedanken und trieb sie mit aller Gewalt aus sich heraus, bis nichts mehr davon übrig war und dieses letzte Stück von Dargmon endgültig und für immer erstarb. Nun war er endgültig bereit für die Macht und die Herrschaft über alles Leben. Sollten sie nur kommen und sich an ihm versuchen – es würde ihr letzter Fehler werden und er sollte furchtbar von ihm bestraft werden. Er erhob sich von seinem Thron und huschte wie ein riesiger Schatten durch die Höhle hindurch und tiefer hinab in den Berg, wo er inzwischen ein Laboratorium erbaut hatte, in dem neues, stärkeres Leben entstand. Seine Magie und sein alchemistisches Können flossen hier zusammen. Er hatte es zusammen mit seinen Dienern perfekt eingerichtet. Sein Blick wanderte über die gläsernen Futterale, die in langen

Reihen zu Hunderten und Aberhunderten hintereinanderstanden und von einem schwach schimmernden, grünlichen Licht beschienen wurden. Jedes einzelne dieser Futterale beinhaltete eine gallertartige Flüssigkeit – und einen Körper, der darin schwamm. Sie waren reif, er konnte es an den zuckenden Bewegungen erkennen, die seine Geschöpfe in den Behältern machten. Die umherhuschenden, zumeist verkrüppelten Gestalten in ihren grauen Kutten, die über die Brut wachten, hatten sich bei seiner Ankunft ängstlich zurückgezogen. Sie kauerten in ihren Verstecken und beobachteten ihn scheu dabei, wie er den Deckel des ersten Futterals öffnete und in die Flüssigkeit eingriff. Er packte die darin liegende Gestalt und zog sie heraus. Plötzlich wurde seine eigene Hand von zwei kräftigen Krallen umfasst, die aus dem Behälter herausschossen. Er ließ sich jedoch nicht beeindrucken und zog weiter. Endlich ragten ein Kopf und der Oberkörper seiner Schöpfung aus der zähen Flüssigkeit heraus.

Der mit verklebtem Fell behaftete Schädel war massig und mit einem länglichen Maul versehen, das sich im nächsten Moment öffnete und eine Menge des Gelees ausspie, in dem das Wesen gelegen hatte. Kräftige Reißzähne im Ober- und Unterkiefer waren dabei zu erkennen. Es schnappte mit einem lauten Stöhnen nach Luft und hustete den Rest der Flüssigkeit aus, die sich noch in den Lungen befand. Dann erfolgte ein kräftig ausgestoßenes Heulen, das tausendfach verstärkt von den Felswänden widerhallte und in einem Knurr laut endete. Das Wesen öffnete seine Augen und starrte seinen Schöpfer das erste Mal an. Es waren dieselben Augen, welche auch die War-Wölfe besaßen.

Sie leuchteten gelb in der Dunkelheit. Dieses Wesen konnte seine Herkunft nicht verleugnen. Doch es besaß auch eine menschliche Seite und würde auf zwei Beinen laufen, denn eine Menschenfrau hatte ihm ebenfalls ihren Teil des Lebens verliehen; wenn auch nicht freiwillig.

Er berührte den Wartan – „Söhne der War“, so nannte er sie – an der Stirn. Sein Stolz auf diese Schöpfung war im Moment unaussprechlich groß. Endlich hatte er das Leben selbst besiegt und es verbessert. Dieser Wartan war stärker, schneller und widerstandsfähiger, als jeder noch so gute Krieger. „Erhebe dich“, sagte er und das Wesen gehorchte. Es war größer als ein normaler Mann. Vollkommen mit Fell bedeckt und mit starken Muskeln versehen, die es zu einem Kämpfer machten. Der Wartan stieg mit noch unsicheren Bewegungen aus dem gläsernen Behälter aus, doch er wurde mit jedem Augenblick kräftiger und gewandter. Er streckte sich und fletschte sein furchteinflößendes Gebiss.

„Trocknet ihn und passt ihm seine Rüstung an“, bellte der finstere Herr seine Diener an, die sich noch immer dicht aneinandergedrängt in Nischen versteckten. Sie schrakten auf und kamen dem Befehl rasch nach. Plötzlich wirbelten viele kleine Gestalten um den Wartankrieger herum und trockneten sein Fell. Inzwischen holte der Schatten weitere Krieger aus ihren Futteralen und erweckte sie alle nach und nach zum Leben. Hunderte waren es bald, welche die Halle bevölkerten und sie wurden gerüstet und bewaffnet, denn sie sollten die feindliche Armee schon bald überraschen und besiegen. Sie alle blickten zu ihrem Herrn auf, der ihnen ihre Aufgabe zurief: „Tötet“, sagte er. „Geht hinaus

und tötet Menschen, Alven und Dwanen, bis keiner mehr von ihnen übrig ist. Dann gehört die Welt euch.“ Hundertfaches wildes Fauchen und Knurren antwortete diesen Worten und die erste Wartanarmee brach auf, um in den Krieg zu ziehen und zu zerstören ...

Die Schützen der Alven warteten auf den Befehl Salvarons, der seinen Arm hob und ihn dann schnell sinken ließ. Hunderte Pfeile mit silbernem Gefieder flogen von den Sehnen und schossen zu den sich nähernden Feinden herüber. Jeder der Pfeile traf einen Gegner und die erste Reihe der Vendolen stürzte wie von einem unsichtbaren Seil gestoppt von den Pferden. So schnell es nur Alven möglich war, folgte die zweite und die dritte Welle an Geschossen und fällte ebenfalls wieder viele der Angreifer. Doch die wilden Krieger ließen sich nicht gänzlich dadurch aufhalten und so erreichte der Tross die Reihen der Verbündeten. Die Bogenschützen wichen etwas zurück und die stämmigen Dwanen erwarteten die Reiter, um in den Nahkampf zu gehen. Diese stürzten sich mit wütenden Kampfschreien auf ihre Gegner und hieben mit schweren Waffen, die entfernt an große Hämmer erinnerten, auf sie ein. Es entstand ein dichter Pulk von kämpfenden, miteinander ringenden Körpern, während immer noch neue Verbände der wilden Krieger aus dem Osten nachrückten.

Nun stießen die Männer aus Kayhlien und den südlichen Marken von den Seiten hinzu und umringten die Vendolen, um den Dwanen zu Hilfe zu eilen. Die Alven unter Salvaron schlossen diesen Ring und gemeinsam wurden die Feinde, die zuerst angelangt waren, aufgerieben. Die verbündete Armee gelangte so zu

einem Vorteil und konnte sich besser gegen die weiterhin wie Wellen anbrandenden Gegner stellen. Die Alven erhielten wieder ein freies Schussfeld und trafen viele der nachkommenden Feinde.

Auch aus der Luft kam nun Unterstützung, denn aus den dichten Wolken stützten sich die Mannen Aldanons auf den Cerah hinab und flogen dicht über die Köpfe der Feinde hinweg, während auch sie mit ihren Pfeilen trafen. Damit trieben sie regelrechte Keile in die Formation der Angreifer und verwirrten sie, denn rasch verschwanden die gefiederten Drachen wieder in den Wolken. Panik brach unter den Vendolen aus und die zurückweichenden Reiter stießen mit den noch immer nachrückenden Verbänden zusammen, so dass der Angriff stockte.

Dicht an den vorderen Linien zwischen den beiden Armeen befanden sich Marwinar und einige der jüngeren Druiden, die sich ebenfalls in das Schlachtgetümmel gewagt hatten. Das beklemmende Gefühl, welches das Herz des jungen Mannes zu Beginn der Schlacht ergriffen hatte, wich nun langsam einer starken aber erträglichen Anspannung. Er hasste den Krieg nach wie vor und alles in ihm sträubte sich gegen das, was ihm bevorstand. Trotzdem war es offensichtlich unvermeidlich und auch er musste töten, um selbst am Leben zu bleiben. Mit gewandten und schnellen Bewegungen kämpfte er sich durch das Getümmel, wich den Schlägen der Gegner aus und traf sie selbst mit seinem Langschwert – geschmiedet und gehärtet in den Werkstätten von Nyöhrs Ryhm.

Die Feinde schienen geschwächt zu sein, denn ihr Angriff verlangsamte sich, bis er sogar ganz abebbte. Die Alven Aldanons verschafften ihren Verbündeten am

Boden durch ihre Strategie der überraschenden Flugangriffe Platz zum Sammeln und Formieren. Schon schien der Sieg über die weitaus zahlreicheren Gegner zum Greifen nahe, denn sie wichen zurück. Doch dann ertönte ein dumpfes Signalhorn aus der Höhe des Feuerberges und seltsame Laute waren daraufhin zu hören. Es klang wie das Geheul der War-Wölfe, doch schienen sie weitaus zahlreicher zu sein, als bisher angenommen. Die verbündeten Krieger machten sich bereit, den Bestien, die sie bereits bekämpft hatten, zu begegnen. Doch aus dem Dunst kamen nicht die Wölfe hervor, sondern hünenhafte, auf zwei Beinen laufende Monstren, die in schwarze Rüstungen gekleidet waren und wie ein Sturm heraneilten. Selbst die Vendolen, die sich noch im Schlachtengetümmel befanden, wichen vor diesen neuen Angreifern zurück, während Menschen, Dwanen und Alven ungläubig auf die Furcht erregenden Wesen starrten, die sich rasch näherten.

Die Wartans überrannten ihre Gegner regelrecht und schlugen alles nieder, was sie erreichen konnten. Ihre langen, gebogenen Schwerter besaßen eine große Reichweite und sie spalteten Schild und Helm mit einem Streich. Ihr eigenes Leben verachtend, stürzten sich diese Wesen wie Wahnsinnige auf die Krieger der verbündeten Armee und trieben die vormals dichten Formationen auseinander. Selbst den Pfeilen der Alven widerstanden sie lange, denn etliche der Wesen kämpften noch mit zwei oder drei Geschossen im Körper weiter, als würden sie keinerlei Schmerz verspüren. Entsetzen machte sich unter ihren Gegnern breit und die Lücken, welche die Wartans schlugen, wurden von den erneut angreifenden Vendolen genutzt,

die nun wieder in großer Zahl in das Schlachtgeschehen eingriffen. Menschen, Dwanen und auch die Alven, die verzweifelt versuchten standzuhalten, mussten vor der großen Übermacht weichen und sich zurückziehen. Die Feinde folgten ihnen jedoch und verwickelten sie immer und immer wieder in Kämpfe, bei denen die Verbündeten große Verluste erlitten.

Inmitten all dieses Schlachtens und des Versuches, sich geordnet zurückzuziehen, traf Marwinar plötzlich auf einen Gegner, den er erkannte und der ihn ebenfalls zu erkennen schien, denn dieser trieb sein Pferd mit wild verzerrter Grimasse zu dem jungen Druiden herüber. Es war ausgerechnet der Häuptling des Vendolenstammes, der die Dwanen angegriffen hatte. „Stirb, du Elender“, schrie er, als er sich auf Marwinar stürzte und schwang ein Kriegsbeil über seinem Kopf. Marwinar parierte mit seiner Waffe und die Klingen verhakten sich, so dass beide Männer miteinander rangen und von den Pferden stürzten. Sofort erhob der Häuptling sich wieder und warf sich erneut auf Marwinar, der gerade aufstehen wollte, von dem wild agierenden Vendolen jedoch wieder niedergeworfen wurde. Der Druide musste mehreren wütend, und deshalb unüberlegt ausgeführten Schlägen mit dem Beil ausweichen, rollte sich blitzschnell zur Seite und konnte sich dann endlich wieder selbst erheben. Gleichzeitig stützte sich der Vendolenhäuptling mit vom Hass verzerrten Gesichtszügen und angesichts seiner bisher vergeblichen Versuche vollkommen außer sich wieder auf Marwinar und war dabei so unbeherrscht, dass der Druide diesen Moment nutzte, den unüberlegten Schlag des Gegners zunächst abfing, ihn zurückstieß und ihm dann das Schwert in den Hals

rammte. Röchelnd und mit einer klaffenden Wunde fiel der Vendole zu Boden und starb. Doch Marwinar erhielt keine Möglichkeit sich zu erholen, denn die Feinde drangen weiter vor und überrannten die letzten Widerstandsnester der Verbündeten.

Der junge Druiden hatte eigentlich keine Chance mehr zurückzuweichen, denn sein Pferd hatte gescheut und war verschwunden. Im letzten Moment wurde er jedoch von hinten gepackt und auf ein anderes Pferd gezogen. Ein Alve hatte ihn hochgehoben und ritt nun schnell wie der Wind zusammen mit ihm fort. „Ich bringe dich außer Gefahr, o Druiden. Wir unterliegen in dieser Schlacht, denn das Böse, das in diesem Berg haust, ist zu stark“, rief der Alve Marwinar zu.

„Aber ... ich muss Quinmar suchen“, erwiderte der Gerettete.

„Er ist tot“, kam die knappe Antwort.

„Was ..., wie ...?“

„Ich sah ihn auf dem Schlachtfeld sterben. Viele andere deines Ordens wurden ebenfalls getötet. Du musst die restlichen Druiden und die Menschen nun leiten.“

Marwinar antwortete nicht, denn diese Nachricht schnürte ihm die Worte ab und Tränen liefen ihm über das Gesicht. Es schien nun alles verloren zu sein. Doch wie sollte ausgerechnet er, gerade dem Novizenalter entwachsen, die Druiden führen? Wenn es überhaupt noch welche gab, wie er verzweifelt in Gedanken hinzufügte.

Der Alve lenkte das Pferd in Richtung Gebirge nach Westen. Viele andere Kämpfer der verbündeten Armee flohen ebenfalls dorthin und die beiden Reiter überholten viele von denen, die sich hatten

zurückziehen können. Plötzlich tauchten die Cerah von Aldanon und seinem Stamm über ihnen auf, von denen ein Teil zurück zum Ort der Schlacht flogen, um ihre Kameraden am Boden zu unterstützen und ihnen die Flucht zu ermöglichen, indem sie die Feinde ablenkten. Die übrigen Cerah landeten in der Nähe der Fußtruppen und nahmen Verwundete auf, die sie über das Gebirge flogen, um sie an einen sicheren Ort zu bringen.

Aldanon selbst landete direkt neben Marwinar und dem Alven, der ihn gerettet hatte. „Steig bei mir auf, Bruder“, sagte er zu dem jungen Druiden. „Wir bringen dich und die Deinen nach Oslur. Ihr müsst euch beraten und einen Weg finden, dieses Böse zu vernichten.“

Marwinar stieg von dem Pferd ab und kletterte auf den Rücken des Cerah, der sich niedergelegt hatte, um dem Druiden den Aufstieg zu erleichtern. Als er auf dem Rücken des Tieres Platz genommen hatte, erhob es sich wieder.

„Es tut mir leid, dass du deinen Mentor verloren hast“, bemerkte der Alvenfürst voller Mitleid mit Marwinar. „Ich kann es noch gar nicht glauben, dass das alles geschehen ist“, antwortete der junge Mann niedergeschlagen. „Es heißt, dass viele meines Ordens getötet wurden. Was soll nun aus den Druiden werden?“

„Auch viele meiner Brüder werden nicht mehr in ihre Heimat zurückkehren“, erwiderte Aldanon. „Und die Dwanen haben ebenfalls einen hohen Preis bezahlt. Wenn es uns nicht gelingt, das Böse aufzuhalten, wird die Finsternis die ganze Welt einnehmen.“

Marwinar dachte über diese düstere Prophezeiung nach. Plötzlich wurde seine Aufmerksamkeit auf eine

große Gruppe Reiter gelenkt, die unter ihnen in Richtung Gebirge ritt aber ganz offensichtlich nicht zur verbündeten Armee gehörte. „Wer ist das?“, fragte er verwundert.

„Einige Fürsten aus der Umgebung Ayslörs“, antwortete Aldanon. „Wir haben sie kommen sehen und dachten, sie würden uns zur Hilfe eilen. Doch sie haben lediglich den Ausgang der Schlacht beobachtet und sind dann wieder umgedreht.“

„Was? Diese Verräter“, sagte Marwinar in einer Mischung aus Verachtung und Bestürzung. „Das Königreich von Amun Nur ist wirklich verloren“, fügte er niedergeschlagen hinzu.

„Ja, das stimmt“, bestätigte der Alvenfürst diese Worte. „Aber die Welt ist es noch nicht. Diese dort haben den Glauben an eine Gemeinschaft verloren oder sehen nur noch ihren eigenen vermeintlichen Vorteil. Andere, an die wir im Moment noch gar nicht denken, mögen vielleicht an ihre Stelle treten und uns helfen“, sagte er geheimnisvoll.

Der weiße Cerah überflog bald darauf das Gebirge und hielt auf die Ruinen von Ayslör zu, in deren Nähe Aldanon das Tier am späten Abend dieses schicksalhaften Tages landen ließ. Alles schien hier so friedlich und still zu sein. Lediglich ein paar Lagerfeuer loderten in den Resten der Stadt und zeugten davon, dass sich dort einige Menschen aufhielten. Auch von der Felseninsel Oslur leuchteten Lichter über die Bucht herüber. Ein milder Wind wehte vom Meer her über das Land und der Geruch des Salzwassers stieg Marwinar in die Nase. Tief atmete er ein und genoss diesen Augenblick. Welch ein Unterschied war dieser Moment im Gegensatz zu der furchtbaren Schlacht, in der

er noch vor wenigen Stunden gesteckt hatte. Doch er wusste, dass diese Ruhe und der Frieden trügerisch waren, denn sie würden nicht mehr lange anhalten.

„Ihr habt nicht mehr viel Zeit“, unterbrach Aldanon die Gedanken des Druiden und bestätigte damit auch Marwinars Befürchtungen. „Du musst die Menschen vor der Gefahr warnen, denn die Finsternis wird sich nach ihrem Sieg rasch über das Land ausbreiten. Berate dich mit den Druiden und findet einen Weg, euren einstigen Hochmeister aufzuhalten“, sagte der Alve noch einmal eindringlich – und es klang mehr wie eine verzweifelte Bitte, als wie ein Rat.

Der junge Mann nickte und verabschiedete sich dann bei dem Alvenfürsten, denn er wollte sich zum Hafen der zerstörten Stadt begeben, um dort hoffentlich ein Schiff zu finden, das ihn hinüber zur Insel fuhr.

„Seid wachsam und führt alles Volk, das euch begleiten will in südwestliche Richtung hin zum Fuß der Berge von Kräyn-Tayyer, die das Hochland umschließen und von uns Alven Ard Crudha – das hohe Hufeisen genannt werden. Dort wachen die Menschen von Kayhlien und unsere Brüder, die Bergalven, über die Sicherheit derjenigen, welche die alte Festung der Markwacht aufsuchen“, gab Aldanon Marwinar noch mit auf den Weg, erhob sich dann auf dem Rücken des Cerah wieder in die Luft und verschwand in der Dunkelheit der Nacht.

Marwinar begab sich hinunter zum ehemaligen Hafen Ayslörs, wo tatsächlich einige Fischer mit ihren Booten lagen und sich ein Lager aus den Resten zerstörter Häuser aufgebaut hatten. Sie waren mehr als überrascht, den jungen Druiden so spät in der Nacht plötzlich auftauchen zu sehen und sie bestürmten ihn mit

Fragen. Er bat jedoch darum, einfach nur zur Insel herübergefahren zu werden und vertröstete sie auf den nächsten Tag. Einer der Fischer machte sein Boot klar und nahm den jungen Mann mit. Nach kurzer Zeit erreichten sie den Anlegesteg der Felseninsel und Marwinar bedankte sich. Er stieg aus und schritt die Stufen der Treppe zum Tor der Festung hinauf. Oben angelangt rief er die Wachen an, die genauso verwundert über seine Ankunft waren, wie die Fischer vorher. Einer der Männer rief Heimar, den Bürgermeister der jetzigen Gemeinde von Oslur herbei. Sehr rasch verbreitete sich die Nachricht, dass einer der Krieger mit Neuigkeiten wieder zurückgekehrt sei. Aus der geplanten Ruhe Marwinars wurde also zunächst noch nichts, denn kaum hatte er die Festung richtig betreten, kamen von überall Menschen herbei und bedrängten ihn mit Fragen, was denn geschehen sei und wie es ihren Angehörigen ginge.

„Die Schlacht ist für uns verloren“, antwortete er zum Entsetzen der Zuhörer und berichtete kurz über den Hergang des Kampfes und wie er selbst so schnell wieder zurückkehren konnte. „Sehr viele sind getötet worden ... doch verzweifelt noch nicht, denn es konnten sich auch viele retten und sind von den Alven in Sicherheit gebracht worden oder schafften es allein über die Berge. In den nächsten Tagen werden sie hier ankommen. Wir müssen uns auf viele Verwundete einstellen und dann darauf vorbereiten, von hier zu fliehen.“

„Was ist denn nur geschehen?“, wollte Heimar wissen und blickte Marwinar tief besorgt an.

„Das Böse ist zu stark geworden und furchtbare Wesen sind aus dieser Finsternis entstieg, geschaffen

von Dargmon. Wir restlichen Druiden müssen versuchen, seiner Kraft zu begegnen, um ihn aufzuhalten“, flüsterte der junge Mann dem Bürgermeister zu, um die Menschen nicht zu sehr zu beunruhigen. „Doch nun gönnt mir etwas Ruhe. Morgen werden wir uns um die Ankommenden zu kümmern haben und ich hoffe, dass noch einige Brüder meines Ordens darunter sind.“

Die Menschen traten tatsächlich beiseite und entließen den Druiden aus ihrer Mitte. Sie machten betroffene und betretene Gesichter, als er an ihnen vorbeischnitt. Marwinar wagte es kaum, ihnen in die Augen zu schauen, denn ihre Blicke fragten ihn stumm, ob sie ihre Väter, Brüder und Söhne, die mit ihm in den Kampf gezogen waren, wohl wiedersehen würden. Er begab sich körperlich und seelisch erschöpft in das Innere der Felsenburg und suchte die kleine Kammer auf, die er dort bewohnte. Ohne seine Sachen abzulegen fiel er in das dort aufgestellte Feldbett und sank augenblicklich in einen tiefen, traumlosen Schlaf, der sich wie eine Ohnmacht über ihn legte ...

Die Prophezeiung von Oslur

Der nächste Morgen war von Vorbereitungen in der Erwartung hoffentlich vieler Rückkehrer aus der Schlacht geprägt. Gleich nach dem Morgenmahl ließ Marwinar sich mit einem der Boote wieder zurück ans Festland bringen, wo inzwischen viele der Bewohner von Oslur abseits der Ruinen auf die Krieger warteten. Sie hatten notdürftige Feldlazarette aufgebaut und Nahrung besorgt, um den sicherlich hungrigen Männern damit ihre größte Not zu lindern. Zudem hatte man alles an Tüchern und Heilkräutern herbeigeschafft, was man in der Eile hatte finden können. Die Frauen erhitzten große Mengen Wasser über mehreren Feuern.

Zunächst sah es so aus, als würde niemand über die Berge kommen und die Enttäuschung machte sich unter den Menschen breit. Doch dann konnte man in der Ferne nordöstlich der ehemaligen Hauptstadt endlich einige graue Punkte erkennen, die immer zahlreicher und deutlicher wurden.

„Sie kommen“, rief eine Frau aufgeregt und deutete hinüber zu den Punkten, die inzwischen zu einer erkennbaren Reitergruppe wurden. Dazwischen schritten auch Gestalten zu Fuß voran und bald konnte man Handkarren und Schleiftragen erkennen, die hinter den Pferden hergezogen wurden. Trotz der Tatsache, dass die ankommende Gruppe relativ groß war, war die Betroffenheit der Bewohner von Oslur deutlich zu sehen. So wenige kehrten zurück und nur selten war ein Ausruf der Erleichterung zu hören, als jemand der Rückkehrer erkannt wurde. Als die Gruppe der nun sichtlich erschöpften und von der Schlacht gezeichneten Krieger angelangt war, stiegen sie schweigend von

den Pferden oder schleppten sich zu den Kochtöpfen und Wasserzubern. Etliche Verwundete – die meisten davon sehr schwer – lagen auf den Karren oder Tragen und mussten vorsichtig zum Lazarett herübergebracht werden. Das Stöhnen und die Schmerzschreie der Männer dabei waren furchtbar und viele der Angehörigen weinten, als sie ihre Männer, Brüder und Söhne dort liegen und zumeist sterben sahen.

Marwinar eilte zwischen all den Verwundeten umher und versuchte mit seiner Druidenkunst so vielen wie möglich ihr Leid zu verringern. Mehrere Heilerfrauen halfen ihm dabei und gingen ihm zur Hand. Nach und nach trafen noch weitere Gruppen Rückkehrer ein und jede brachte neue Verwundete und Sterbende mit, so dass das Zelt, in dem das Lazarett untergebracht war, bald niemanden mehr fasste und die Männer unter freiem Himmel versorgt werden mussten.

Einer der Schwerstverwundeten fiel dem jungen Druiden besonders auf, denn er erkannte dessen Gesicht, als er es vom Blut gereinigt hatte. Es war Haffna, der Mann aus dem Dorf jenseits des Gebirges, der ihnen den Weg gewiesen hatte und der seine Tochter aus den Fängen des Feindes retten wollte. Nun lag er hier mit einer klaffenden Wunde in der Brust, die tödlich war, wie der heilkundige Druide wusste. Wer sollte das junge Mädchen nun noch befreien? War alle Hoffnung dahin, wie jene, die dieser Mann einmal besaß und die ihn einzig am Leben erhalten hatte?

Marwinar wandte sich ab und wischte sich die Tränen aus den Augen. Im selben Moment machte Haffna seinen letzten Atemzug, bäumte sich noch einmal auf und starb daraufhin. Der Druide stützte den Kopf des Mannes und legte ihn vorsichtig zurück auf die Trage.

Dann erhob er sich und musste für einen Moment das Lazarett verlassen. Er ging hinunter zur Bucht und wusch seine blutverschmierten Hände im Wasser, als könne er damit auch die Erinnerungen an die vergangenen Stunden abwaschen. Für eine Zeit blieb er dann einfach stehen und blickte hinaus auf die See. Er fragte sich, wie es nur so weit hatte kommen können. Dass all dies geschehen war, nur weil ein Mann, den er als Meister und schließlich auch als Freund kennen gelernt hatte, die Finsternis in sich heraufbeschwor und daraus dann ein so furchtbarer Krieg entstand – er konnte es kaum fassen. Doch der junge Druiden bekämpfte die in ihm keimende Verzweiflung und er versuchte sie zurückzudrängen. Dies alles musste enden, bevor sich die Dunkelheit noch weiter ausbreitete. Dargmon musste aufgehalten werden. Seine Magie konnte durch die Magie anderer Druiden bekämpft werden. „Und wenn ich es allein mit dir aufnehmen muss“, flüsterte der junge Mann und ballte seine Fäuste dabei.

Im selben Moment trat eine der Heilhelferinnen zu ihm hin und sprach ihn schüchtern an: „Meister, es sind einige Brüder von Euch angekommen, die Euch suchen lassen.“

„Meine Brüder? Es sind noch Druiden am Leben?“, fragte er beinahe ungläubig.

„Ja, Herr“, nickte die junge Frau lächelnd.

„Ich danke Euch“, sagte er und eilte sofort zurück zum Lazarett, wo tatsächlich vier weitere Druiden seines Ordens auf ihn warteten. Es waren Lohrmar, der jüngere, Hallmar, Innomon und Utrian, die ihn freudig begrüßten. Sie waren zum Glück beinahe unversehrt und fielen sich gemeinsam in die Arme. Doch es

wurde auch sehr schnell klar, dass sie offensichtlich wirklich die letzten Druiden waren. Dieser Verlust war tragisch und es war fraglich, ob sich ihr Orden jemals wieder von der Katastrophe erholen würde. Trotzdem mussten sie nun reagieren und Marwinar erläuterte ihnen seinen Plan: „Wir müssen einen Druidenkreis bilden und uns mit den Ahnen beraten, denn Dargmon ... oder das Wesen, das einmal Dargmon war, muss aufgehalten werden.“

„Können wir das mit so wenigen schaffen?“, fragte Innomon skeptisch.

„Marwinar hat recht, wir müssen es versuchen“, wandte Hallmar ein, der nun der älteste der Druiden war. „Wenn wir es nicht tun, dann waren all die Opfer unserer Brüder umsonst.“

„Kehren wir dazu nach Nyöhrs Ryhm zurück?“, wollte Utrian wissen.

„Nein, wir suchen uns drüben auf der Felseninsel einen Platz, an dem wir ungestört sind. Es ist inzwischen zu gefährlich in den Hallen der Druiden geworden“, erklärte Marwinar. „Ich werde sogleich einen Boten aussenden lassen, der die Wächter und die Novizen benachrichtigt und sie herbittet. Sie sollen lediglich die Schriftrollen mit unserem Wissen mitnehmen und dann Nyöhrs Ryhm sofort verlassen.“

„Also ist sie verloren ... unsere Heimat seit Jahrhunderten?“, bemerkte Innomon wieder.

„Vieles ist verloren, aber noch lange nicht alles. Wir mögen unser angestammtes Heim aufgeben, nicht jedoch uns selbst und die Menschen, die unsere Hilfe benötigen“, antwortete Marwinar entschlossen. Er war in dieser Runde der Jüngste, aber dennoch war er

nun der anerkannte, wenn auch inoffizielle Hochmeister des Ordens.

Nachdem er sich dann zusammen mit seinen vier Brüdern noch einmal um die Verwundeten gekümmert hatte, die nun den Umständen entsprechend gut versorgt waren, bat er darum, dass ein Bote zur Druidenburg Nyöhrs Ryhm geschickt wurde. Danach begaben sich die fünf Männer zum Hafен und ließen sich mit einem Boot hinüber zur Insel bringen. Dort fragten sie den Bürgermeister nach einem Ort, an dem sie vollkommen ungestört sein konnten und Heimar bot ihnen die alte Schmiede in den Tiefen der alten Festung an, die über eine brüchige und deshalb nicht mehr häufig benutzte Treppe zu erreichen war. Dann bat Marwinar noch einmal ausdrücklich darum, dass niemand sie stören sollte und danach betraten sie mit Fackeln versehen die Steintreppe und stiegen den in der Tat nicht ganz ungefährlichen Weg hinab in eine Art Kellerverlies. Die Stufen waren rutschig und von grünem Schlick überzogen, denn es war feucht hier unten und Wasser lief die Wände hinab. Schmale Stege führten über finstere Abgründe, die nur kurz vom Licht der Fackeln beleuchtet wurden. Sie drangen in eine unvermutet große Höhle ein, die weit ausladende Wasserbecken besaß, an deren Ränder sie vorbeigehen mussten. Schließlich kamen sie jedoch an einer Kammer an, die ganz offensichtlich früher als Wafenschmiede gedient hatte, wie die rostigen Werkzeuge, etliche Ambosse und der große Ofen in der Mitte bezeugten. Sie betraten die Felsenkammer und steckten die Fackeln in Halterungen, die in den Wänden verankert waren.

Dieser Ort machte mit seinen deutlichen Zeichen der Vergänglichkeit einen bedrückenden Eindruck, dennoch eignete er sich in der Tat dazu, sich zu verinnerlichen und die Zeremonie der Ahnenanrufung zu begeben.

Genau zu diesem Zweck sammelten sich die fünf Männer nun auch und bildeten einen Druidenkreis, in dem sie in der Mitte die Hände kreuzten, so dass ein Netz entstand. Sie schlossen ihre Augen und konzentrierten sich. Es dauerte nicht lange, bis der seltsam blaue Schimmer sie wieder wie ein Nebel umgab, der aus ihrem Inneren herauszukommen schien. Dieser leuchtende Nebel erhob sich nach einigen Momenten über ihre Köpfe und formte sich langsam zu einer Gestalt, die bald als die von Quinmar zu erkennen war. Sein Gesicht und sein Oberkörper schälten sich aus diesem blauen Dunst und die Druiden hoben ihre Köpfe und schauten ihn an.

„Brüder, ihr habt nicht mehr viel Zeit, denn das Böse drängt mit aller Macht vor, um die Welt zu erobern“, sagte das Abbild des alten Druidenmeisters eindringlich mit einer durch die Höhle hallenden Stimme.

„Dargmon ist nicht mehr Herr seiner selbst, aber seine Magie und seine große Macht steht dem Bösen zur Verfügung, das Besitz von ihm ergriffen hat. Ihr seid im Moment nicht stark genug, um diese Finsternis aufhalten zu können und es gibt auch kein einiges Königreich mehr, welches dies vollbringen könnte.“

„Was sollen wir tun, o hoher Bruder?“, fragte Marwinar.

„Ihr müsst eure verbliebene Energie und Magie konservieren und sie dann von hier fortschaffen. Die uns schützende Hand hat euch hergeleitet, denn diese alte

Schmiede sollt ihr nutzen, um die Macht der Druiden und die guten Eigenschaften allen Lebens in fünf Metallstücke zu gießen, die für Weisheit, Mut, Stärke, Ernst und Liebe stehen“, erklärte der Geist Quinmars, woraufhin sich der Schmiedeofen plötzlich von selbst entzündete und die Flammen sich an den Wänden reflektierten. „Wenn dies vollbracht ist, sollt ihr die Metallstücke auf verschiedene Völker verteilen, damit sie nicht von der Finsternis gefunden werden. Dereinst wird ein Mann in einer großen Stadt im Süden geboren, der die Metalle wieder zusammenführt und dies auch mit den Völkern tun wird. Nur ihre Einheit wird die Kraft haben, sich gegen das Böse zur Wehr zu setzen. Ein Schwert dieser Einheit wird geschmiedet werden und es wird ‚Achtelon – die Klinge des Würdigen‘ heißen. Dann schließt sich der Kreis unserer Macht wieder. Nehmt nun ein jeder von euch ein Metallstück auf und tragt es zum Ofen.“

Die fünf Druiden gingen auseinander, wobei der blaue Dunst mit der Gestalt Quinmars weiterhin erhalten blieb und in der Höhe über ihnen schwebte. Die Männer suchten sich ohne großes Zögern Metallstücke zusammen, die sie gerade fanden. Eine alte Goldmünze war ebenso dabei, wie ein Stück Schwertklinge, ein Kupferring, ein silberner Nagel und ein kleiner Bronzehammer. All diese Stücke brachten sie zum Feuer und legten sie einfach hinein. Dann reichten sie sich wieder die Hände und blickten gemeinsam gespannt in die Flammen.

„Nun lasst all eure Gedanken fahren und konzentriert euch nur noch auf das Feuer“, sagte die Stimme Quinmars wieder. „Gebt ihm all eure Macht und euer Wissen hin“, forderte der Geist und die fünf Druiden

machten sich von allen störenden Sorgen und Gedanken frei. Plötzlich schossen fünf gleißend helle Strahlen direkt aus ihren Herzen in die Flammen des Ofens und vereinten sich mit den bereits schmelzenden Metallstücken, die sich von selbst zu kleinen Barren formten. Gleichzeitig hörte jeder der fünf Männer die Stimme von Quinmar tief in seinem Innern, doch diesmal für die jeweils anderen unhörbar.

Marwinar lauschte dieser Stimme aufmerksam, denn es war äußerst wichtig, was sie ihm sagte: „Jeder von euch bekommt die Aufgabe, seinen Barren zu einem bestimmten Volk zu bringen und dabei niemandem zu sagen, welches Volk das ist, damit ihr nicht zu Verrätern an dieser Sache werden könnt. Doch du, Marwinar, sollst zumindest von vier der Ziele erfahren, damit du später einmal demjenigen eine Hilfe seiest, der sie wiederfinden muss. Trage dein Metallstück bis in die Kaiserstadt Tharon, die nun immer mehr an Macht gewinnt und überreiche es dem Kaiser. Er ist ein weiser und gutmütiger Mann und wird den Barren gut aufheben. Ein weiterer wird zu den Alven unter ihrem Fürsten Aldanon gebracht. Einer geht zu den Dwanen in ihre Stadt Borgada, die künftig die Hauptstadt dieses Volkes sein wird. Der letzte dir bekannte wird den Weg zu den Hochländern von Kayhlien finden und der fünfte Barren bleibt auch dir geheim, doch er wird zur rechten Zeit gefunden. Schreibe eine Prophezeiung für die Nachkommen auf, damit sie sich bis zum Tag der Vereinigung der Metalle und darüber hinaus an diese Stunde erinnern. So lautet sie:

*Für ein Volk die Weisheit, für eines den Mut
Für eins die Stärke gegen die dunkle Macht*

*Ein Volk steht für den Ernst,
eins für Liebe als Licht in finsterner Nacht*

*Wenn böses Werk wird mächtig und stark,
und Krieg überhäuft jedes Land,
dann tragt dieses Erbe zusammen
und folgt dem Einen, der versucht, das Böse zu bannen.*

Eilt euch, denn ihr habt nicht mehr viel Zeit. Lasst das Volk von hier fortziehen und macht euch rasch auf den Weg.“

Die Stimme verstummte und auch das Bild Quinmars verschwand nun indem es sich auflöste, wobei der alte Druidenmeister zum Abschied lächelte. Als dieser letzte magische Moment endete, erloschen auch die Flammen und statt glühender Kohlen blieb nur wie vorher kalte Asche in dem Schmelzgefäß übrig – und fünf in unterschiedlichen Farben glänzende Metallbarren.

Die Druiden erwachten wie aus einer Trance und sahen sich verwundert an. „Habt ihr das auch so erlebt, wie ich?“, fragte Utrian seine Brüder.

„Ja, doch wir sollten darüber nun schweigen“, antwortete Marwinar. „Ein jeder von uns weiß, wohin ihn seine Aufgabe führt und so lasst uns bald voneinander Abschied nehmen und aufbrechen. Das Böse ist dicht davor, herzukommen und dieses Land in Besitz zu nehmen. Wir müssen diese Barren vor ihm bewahren.“

Die anderen vier Druiden stimmten ihm zu und alle nahmen dann ihre jeweiligen Barren aus der kalten Asche heraus. Unscheinbar und kühl lagen sie in den Händen und doch lag so viel Macht in ihnen – alles das, was die Druiden des Nordens noch an Kraft

besaßen. Gemeinsam schritten die fünf Männer wieder durch die Höhle und hinauf in die Felsenburg, wo Heimar und einige weitere Bewohner gespannt auf sie warteten. Marwinar erzählte ihnen in groben Zügen, was sie getan und erfahren hatten und er bat den Bürgermeister eindringlich, die Menschen auf einen Zug in den Süden vorzubereiten. „Zieht in die Festung der Markwacht am Fuß des Hohen Hufeisens. Dort erwarten die Männer Kayhliens und die Alven euch und ihr seid sicher vor dem Feind, der bald hier erscheinen wird“, erklärte er den ihn betroffen anblickenden Menschen.

„Aber ... das Königreich ...“, stammelte Heimar unentschlossen.

„Das Königreich existiert nicht mehr“, erwiderte der Druide. „Bereitet euch rasch vor und flieht von hier. Schon morgen brechen meine Brüder und ich auf, um unsere Aufgaben zu vollbringen. Wenn es Euch möglich ist, schickt auch Boten in die anderen Städte, um die Menschen dort zu warnen.“ Eindringlich appellierte der junge Druide noch einmal an die Menschen, seinen Rat anzunehmen und Oslur und die Ruinen der ehemaligen Hauptstadt endgültig zu verlassen. Natürlich wusste er, wie schwer es ihnen fallen mochte, doch um ihrer Leben willen mussten sie es tun. Endlich schienen der Bürgermeister und seine Miträte den Ernst der Lage verstanden zu haben und sie ließen noch am selben Abend Boten durch die Festung laufen, die den Bewohnern den Rat Marwinars nahelegten und das Volk auf eine gemeinsame Flucht in den Süden vorbereiteten.

Am nächsten Tag begannen die Vorbereitungen dann tatsächlich in aller Frühe und wie es aussah, schienen

alle Menschen, die noch in Oslur lebten verstanden zu haben. Sie packten ihre Habseligkeiten und versammelten sich nach und nach am Steg der Insel, um hinüber zum Festland gebracht zu werden. Einige Fischer boten den Leuten auch an, per Schiff die Küste bis hinter nach Kayhlien mitzufahren und so entschied sich ein Teil der Bewohner dazu, dieses Angebot anzunehmen. Plötzlich war überall Aufbruchstimmung, während auch die fünf Druiden sich bei den Ruinen von Ayslör versammelten, um sich voneinander zu verabschieden. Marwinar wünschte den vier anderen Männern bei ihren Aufgaben viel Glück und sie ritten nach und nach los. Der junge Druidenmeister selbst wollte noch auf den Zug der Novizen und Wächter aus Nyöhrs Ryhm warten, die hoffentlich bald eintrafen. Er hatte vor, seinen jungen Schützling Toren in die Obhut Heimars zu geben, der ihn mit in die Festung der Markwacht nehmen sollte. Doch als die Novizen und Wächter tatsächlich eintrafen und Toren ihn entdeckte, stützte sich der Junge in Marwinars Arme und schien ihn nie wieder loslassen zu wollen. In diesem Moment wurde dem Druiden bewusst, dass er den Jungen nicht wieder von sich fortschicken konnte und fasste den Entschluss, ihn mit auf die lange Reise in den Süden zu nehmen, auch wenn das nicht ungefährlich war.

Als er ihm das mitteilte, leuchteten die Augen des kleinen Jungen vor Freude und er drückte Marwinar noch fester als vorher. Noch ahnte keiner von beiden, dass diese Reise das Schicksal des Jungen entscheidend beeinflussen würde. „Wann geht es los und wohin reiten wir?“, fragte er mit kindlicher Ungeduld.

„Jetzt gleich ... und ich hoffe, wir reiten in bessere Zeiten“, antwortete Marwinar nachdenklich ...

Der Tod aus Tamor

Finsternis legte sich über alle Lande des Königreiches. Der Himmel verdunkelte sich zuerst über Tamor, dann krochen die schwarzen Wolken, die über dem Feuerberg entstanden waren, wie ein böses Wesen über das Gebirge, verdeckten die Sonne und vertrieben den letzten Mut der Menschen. Die wenigen Städte und Dörfer, die noch Widerstand gegen die Bestien des Feindes leisteten, wurden nach und nach überrannt und geschliffen. Diejenigen, die sich noch rechtzeitig in Sicherheit gebracht hatten, berichteten von furchtbaren Dingen, die geschahen. Wilde Horden der Wesen, die halb Wolf, halb Mensch waren, fielen über die Ortschaften her und töteten ohne Gnade. Nur die jungen Frauen und Mädchen wurden am Leben gelassen und entführt – niemals sah man sie wieder. Lange Flüchtlingszüge schleppten sich mit letzter Kraft in Richtung Süden und suchten Schutz in der Festung der Markwacht, die für die Menschen nun zum einzig noch sicheren Ort nördlich des „Hohen Hufeisens“ geworden war.

Die Hochländer aus Kayhlien, die Menschen aus den Südmarken und diejenigen aus der ehemaligen Königsstadt Ayslör hatten sich hier zusammen mit einigen Alven aus den Bergen eingefunden, die alten Festungsmauern wiederhergerichtet und verstärkt und Vorräte gesammelt. Doch der Ansturm der Flüchtlinge aus dem Norden war weitaus zahlreicher, als es der Platz und die Verpflegung eigentlich zuließen. Trotzdem wurden sie eingelassen und versorgt, so gut es ging.

Die Festung war ein Meisterwerk der Baukunst der Bewohner Amun Nurs und zeugte von den großen Tagen der Vergangenheit. Sie lag eingebettet in der Nordwestflanke der Berge und war nur über einen schmalen Höhenweg zu erreichen, der sich steil emporwand und an einem breiten Felsspalt endete, über den eine Zugbrücke in die Festung führte. Die Wälle der Markwacht ragten auf einem großen Vorsprung hoch über der Ebene empor und wurden von etlichen Wehrtürmen verstärkt. Auf der Rückseite wurde die Festung von dem schroffen Massiv geschützt, welches in drei parallelen Spitzen mündete, die mit den hohen Türmen der Mauern eine regelrechte Krone bildeten. Niemals seit ihrer Erbauung war diese Schutzburg aufgrund ihrer besonderen Lage und Beschaffenheit eingenommen worden. Darauf setzten und hofften ihre Bewohner, denn den Flüchtlingszügen folgte die Dunkelheit dicht auf den Fersen. Am Himmel im Norden türmten sich bereits die schwarzen Wolken, drohend wie Ungetüme, die mit jedem Tag näher kamen ...

Und auch eine andere Feste wurde erweitert und ausgebaut. Am Fuß des Feuerberges entstand Xax Tamor - „*Der Tod aus Tamor*“. Endlose Reihen von Baracken wurden errichtet und schon bald lagen sie im Schatten der riesigen Mauer, die rings um den Platz vor der Höhle, die in den Berg hineinführte, erbaut wurde. Die Gebäude dahinter würden dereinst die größte Armee beherbergen, welche die Welt bis dahin je gesehen hatte. Ganze Völker schufteten unter der Aufsicht finsterner Wesen Tag und Nacht auf dieser Baustelle. Etliche starben an den Anstrengungen oder bei Unfällen,

doch es kamen immer wieder neue Sklaven nach und ersetzten die Toten. Riesige vierbeinige Tiere mit zottigem Fell und einem gewundenen Horn, das ihnen aus der Stirn wuchs, zogen unter unzähligen Peitschenhieben und dem Gebrüll ihrer Führer die Lasten an den Bestimmungsort, wo die überdimensionalen Quader der Ringmauer bearbeitet und verbaut wurden.

Im Inneren des Berges, tief unten in den Ebenen und Kavernen, die ihn durchzogen, wurde die Armee des Bösen in der Hitze und der Finsternis ausgebrütet. Tausende von Brutbehältern warteten bereits darauf, gefüllt zu werden mit den Wesen, die ihr Herr mit seinen alchemistischen und magischen Künsten aus dem Blut der War-Wölfe und dem der Menschen gezüchtet hatte. Doch zuvor mussten sie gezeugt werden und dafür wurden die bedauernswerten Frauen und Mädchen in Massen in den Berg verschleppt und keine einzige von ihnen kam jemals wieder heraus.

Die Höhlen und die entstehende Stadt davor wurden von bösen Wesen bewohnt, die dem Herrn dienten und ihm halfen, seine Streitmacht zu errichten. Maare aus den finstersten Tiefen waren emporgestiegen und schlichen mit ihren kleinen, gedrungenen Körpern nun durch die Dunkelheit, um die eine oder andere Aufgabe zu erledigen und dafür als Belohnung vielleicht das frische Fleisch eines Menschen zu erhalten – wobei sie jedoch auch das der Toten nicht verschmähten, wenn es sein musste. Grimmige Bergtrollden von doppelter Mannshöhe bewachten die Stadt und ließen gelegentlich ihrem Hass auf alle anderen Wesen freien Lauf, in dem sie sich Opfer schnappten und sie zu Tode prügeln oder sie mit ihrem Gewicht zer-

quetschten. Krieger von wilden Stämmen aus den Steppen jenseits der Sümpfe von Gorgodohn hatten sich dem Erhabenen angedient und sammelten sich nun in Xax Tamor, um ihm Tribut zu zollen und ihre eigenen Töchter zu opfern. Zudem hielten sich noch allerlei andere zwielichtige Gestalten in und um die Stadt herum auf, die darauf warteten, von seiner Gunst profitieren zu können.

In der Halle, die er mit seiner ganzen Finsternis ausfüllte, hatte er eine Anzahl von diesen Günstlingen versammelt. Dunkel verhüllte Gestalten mit noch viel dunkleren Gedanken und Absichten erwarteten sein Angebot, denn es waren Blutjäger, die ohne Skrupel und ohne zu zögern jeden jagten und töteten, für den ein entsprechender Preis in Gold oder Edelsteinen bezahlt wurde. Sie waren Ausgestoßene, die Letzten eines Volkes, das schon lange nicht mehr existierte und sie besaßen nichts, außer ihre Waffen, mit denen sie meisterlich umgehen konnten. Einst waren sie den Menschen oder gar den Alven nicht unähnlich gewesen, doch ihre unstillbare Gier, die sich stetig wie eine Krankheit in ihre Gemüter hineinfraß, hatte sie zu Ungeheuern werden lassen. Niemand hatte je ihr unverhülltes Äußeres gesehen und dabei überlebt.

Seine rotglühenden Augen betrachteten die Ansammlung der Jäger, die er gerufen hatte, um seine ärgsten Gegner aufzuspüren und zu beseitigen. Als er noch Dargmon gewesen war, hätte er sich niemals mit diesem Abschaum abgegeben, sondern sie wahrscheinlich bekämpft. Doch nun konnte er sie gut gebrauchen, denn es waren perfekte Attentäter und Mörder. Selten kämpften sie offen mit einem Gegner, sondern näherten sich heimlich und im Verborgenen, um zu meu-

cheln. Und sie sollten töten, denn die letzten Druiden mussten beseitigt werden, bevor sie ihm gefährlich werden konnten. Vor allem Marwinar war dabei seine erste Wahl. Sein einstiger Freund und Gefährte konnte an dessen Aufgaben wachsen und mächtiger werden; das durfte nicht geschehen. Der schwarze Schatten wusste, dass die Druiden ihre letzte Kraft vereint und magisch konserviert hatten, um sie zu schützen und bei Zeiten gegen ihn zu erheben – er hatte es gespürt. Er musste sie finden und vernichten, dann stand ihm nichts mehr dabei im Weg, seine Herrschaft auszuweiten auf alle Welt und über jedes Volk und Leben.

„Findet die Druiden, tötet sie und bringt mir als Beweis ihre Köpfe. Sie haben sich in alle Winde verstreut, um etwas vor mir zu verstecken“, rief er mit donnerner Stimme durch die Höhle, so dass selbst die Blutjäger zusammenzuckten, was er mit heimlicher Zufriedenheit feststellte. „Findet sie und bringt sie zur Strecke.“

„Was ..., was sind sie Euch wert, Meister?“, fragte eine der verhüllten Gestalten.

Der schwarze Schatten sagte etwas in einer seltsam kehligen Sprache und einige Maare kamen aus versteckten Winkeln heraus. Sie öffneten eine Truhe, die neben dem Felsenthron des Erhabenen stand. Tausende Edelsteine funkelten im Schein der plötzlich hellrot aufglühenden Wände. Die Blicke der Blutjäger konnten sich gar nicht mehr von diesem Anblick trennen und am liebsten hätten sie sich sofort auf diese Truhe gestürzt. Doch ihr Respekt vor dem finsternen Schatten hielt sie zurück und er genoss ihre Qual, die sie dabei verspürten. „Das alles soll euer sein, wenn

ihr mir die Köpfe bringt. Fünf Druiden leben noch, macht ihnen ein Ende.“

„Das werden wir, o Meister. Doch wie erkennen wir sie?“, wollte der Sprecher der Jäger noch wissen.

„Sie alle tragen mit Sicherheit diesen Mantel“, antwortete der Schatten und aus der Dunkelheit flog den Jägern ein solches Kleidungsstück entgegen. „Dieses Relikt ihres Ordens werden sie in ihrer Überheblichkeit nicht abgelegt haben. Zudem erkennt ihr sie an ihrer Einfalt und Bequemlichkeit, denn sie werden Straßen nutzen, an denen sie Gasthäuser finden, um des Nachts darin zu ruhen. Riecht ihre Furcht und achtet auf alles, was sie bei sich tragen. Auch das begehre ich, egal was es sei. Am wichtigsten aber ist mir ihr Anführer. Sein Name ist Marwinar, er ist jung an Jahren aber erfahren in der Magie. Er spricht alle Sprachen und kann selbst mit den Tieren reden. Dieser muss am ehesten sterben.“

„So sei es“, nickte der Sprecher der Jäger, verbeugte sich und verschwand daraufhin zusammen mit den anderen Gestalten aus der Höhle. Zurück blieb der Schatten auf seinem Steinthron, der sich nun sicher war, dass seine Sorge um die Macht der Druiden bald beseitigt wurde. So konnte er sich auf andere Dinge konzentrieren, denn es galt noch einige Schlachten zu schlagen und seinen Einflussbereich zu erweitern, bevor der wahre Krieg begann ...

Der Grauwald

Jenseits der Südmarken des einstigen Königreiches wich das Gebirge immer weiter nach Osten und weitläufige Heidelandschaft erstreckte sich bis an die Grenzen des Grauwaldes, dessen Saum bereits zwei Tagesreisen vor dem Erreichen des Waldrandes als dunkelgraue Linie zu erahnen war. Der Weg durch diese Landschaft bestand aus einer durch Fuhrwerke im Laufe der Jahre tief eingegrabenen Furche, die im Herbst aufgeweicht und voller Schlamm und im Sommer hart wie ein vertrocknetes Flussbett war.

Zum Glück für den Reiter und seine Begleitung war es im Moment trocken, so dass sich das Pferd nicht durch Schlammfüßen quälen musste. Der hochgewachsene Mann hatte den kleinen Jungen vor sich gesetzt und überließ ihm die Zügel des Tieres, damit er auf diese Weise das Gefühl für das Lenken eines Pferdes bekam. Toren kam dieser Aufgabe auch mit allem Ernst und Fleiß nach und stellte sich sehr gut an, wie sein Beschützer fand. Der Junge schien eine besondere Begabung in allen Dingen zu haben, die man ihm auftrug. Er war geschickt im Feuermachen, verhielt sich instinktiv in jeder gefährvollen Situation richtig und schien sich in der Wildnis wohl zu fühlen, als sei er nie woanders gewesen. Aber schließlich hatte er auch den Angriff der War-Wölfe auf Tamor überlebt und war mehrere Tage lang ganz allein auf sich gestellt gewesen, wie Marwinar sich in Erinnerung rief.

Die beiden folgten dem Weg weiter in Richtung Südwesten auf den Wald zu, den der Druide durchqueren wollte, um auf der anderen Seite der Küste wieder näher zu kommen und die Hafenstadt Karratas zu erreichen, von wo aus er eine Passage in den Süden

erhoffte. Doch zuvor musste er zusammen mit dem Jungen durch das riesige, nur von einigen Lichtungen unterbrochene Waldgebiet reiten, was mehrere Tage dauern würde. Zum Glück gab es wohl mehrere Ortschaften und Gasthäuser, wie der Druide aus der Karte entnahm, die er mitführte. Es war ein älteres Stück aber er hoffte, dass sie noch einigermaßen stimmte.

„Können wir eine Rast machen?“, riss Toren ihn aus den Gedanken. Marwinar stimmte dem zu, denn sie hatten in der Tat schon sehr lange im Sattel gesessen und es wurde Zeit, dem Tier und ihnen selbst etwas Ruhe zu gönnen und vielleicht eine Kleinigkeit zu essen. Sie steuerten eine kleine abseits des Weges liegende Bauminsel mit einer Buche und ihren weit ausladenden Ästen an und stiegen vom Pferd. Das Tier konnte sich an dem frischen Gras satt fressen und sie fanden Schatten, denn die Sonne stand nun um die Mittagszeit hoch und stach regelrecht.

Der Baum war tatsächlich wie eine Insel in einem Meer aus flacher Heide- und Graslandschaft und man konnte weit über die Ebene sehen. Marwinar stutzte plötzlich, als er den winzigen schwarzen Punkt entdeckte, der weit in der Ferne – er schätzte etwa zwei Reitstunden entfernt – zu sehen war. Natürlich würde das höchstwahrscheinlich ein Wanderer oder ein Händler sein, von denen viele diesen Weg in den Norden und wieder zurück wählten, aber irgendein unbestimmtes Gefühl machte sich in dem Druiden breit. Urplötzlich verspürte er wieder jenes Schwindelgefühl, das ihn immer dann ereilte, wenn er eine Vision bekam. Sein Blickwinkel wurde schmal und es kam ihm vor, als würde er über die Ebene hinüber zu dem

bisherigen Punkt fliegen, der sich ziemlich rasch in eine mit dunkler Kluft verhüllte Gestalt verwandelte. Doch zu seinem Entsetzen erkannte Marwinar noch mehr, denn er konnte wie durch eine verschmutzte Scheibe hinter die Hülle blicken und sah das furchtbar entstellte Gesicht der Gestalt, die aus einem Albtraum entsprungen zu sein schien. Eine Fratze mit unzähligen Pusteln und Geschwüren, dafür aber mit einem verzerrten Maul voller spitzer und unnatürlich hervorstehender Zähne verbarg sich unter der weiten Kapuze und dem gewickelten Tuch. Die Augen waren blutunterlaufen und quollen hervor, als würden sie gleich herausfallen. Es war ein scheußlicher Anblick und der Druide wich angewidert zurück. Seine Vision verblasste und er konnte wieder normal sehen. Der Punkt in der Ferne blieb jedoch und Marwinar wusste nun, dass sich kein freundliches Wesen von dort näherte, auch wenn das furchtbare Aussehen allein noch nicht auf Feindseligkeit schließen lassen musste.

„Er schickt ihn“, murmelte er und vergaß für den Moment, dass der Junge sich bei ihm befand.

„Wie bitte?“, fragte Toren sogleich.

„Es ist nichts, wir müssen nur rasch weiter“, antwortete Marwinar und streichelte dem Jungen über den Kopf.

„Na gut“, nickte dieser ergeben und packte seine Sachen zusammen, die er gerade erst ausgebreitet hatte. Marwinar drängte zur Eile und so rasch es ging, machten sie sich wieder auf den Weg. Der Druide wollte den Wald möglichst schnell erreichen, da man sich dort zur Not besser verbergen konnte, wie er glaubte. Hätte er geahnt, welch ein unnachgiebiger Jäger ihnen nun auf der Spur war, dann wäre ihm dieser Gedanke

nicht gekommen, sondern er hätte die Flucht noch eher und schneller ergriffen.

Aus der grauen Linie, die sie bereits seit Tagen sehen konnten, war inzwischen ein dichter, dunkelgrüner Teppich geworden, der sich über die gesamte Breite des Horizontes zog und sich hügelig in der Ferne verlief. Das dichte Nadelgehölz bedeckte eine riesige Fläche, die bis nahe an die Küste im Südwesten reichte und weiter im Süden bis an den Rand Trusslands grenzte. Nach noch gut zwei Stunden Rittes erreichten sie die ersten Bäume und folgten weiter dem Weg, der in den Wald hineinführte und nach einiger Zeit überraschenderweise sogar breiter wurde.

Das Licht wurde durch die hohen Bäume gedämpft und erschien dämmerig blaugrau, wie in der letzten Stunde des Tages, bevor die Nacht hereinbrach. Die Schritte des Pferdes hallten dumpf auf dem Waldboden und auch ansonsten erschienen alle Geräusche hier wie durch Watte gedämpft zu sein. Trotzdem war die Atmosphäre nicht unheimlich oder düster. Der Grauwald war nicht verwunschen, nur alt und voller Geschichten, die man sich am Abend in den Gasthäusern am Rand der Straße, die hindurchführte, erzählte. Es roch nach würzigem Harz und die Luft war erfüllt vom Gezwitscher vieler Vögel, die sich in den hohen Ästen der Bäume aufhielten und das Tageslicht genossen, das nur sehr spärlich nach unten auf den Boden gelangte.

Marwinar verspürte oftmals den Drang sich umzudrehen und nach hinten zu schauen. Doch durch die vielen Windungen, die der Weg machte, konnte man natürlich nicht weit sehen und er hoffte, dass der Verfolger - wenn es denn tatsächlich einer war - sie deshalb

ebenfalls aus den Augen verlor. Doch trotz dieser Hoffnung bildete der Druide sich ab und zu ein, die Schritte eines anderen Pferdes weit in der Ferne zu hören. Immer wenn er jedoch ihr eigenes Tier stoppte, um genauer hinhören zu können, vernahm er nichts als die Geräusche des Waldes und des Windes, der durch die Äste rauschte.

Nach einiger Zeit veränderte sich der Weg auf erstaunliche Weise, denn er schnitt nun schnurgerade durch den Wald und war mit flachen Wackersteinen befestigt. Er wurde sogar bald noch breiter, so dass man ihn gut mit Karren befahren konnte. Ein Grenzstein mit einem rotschwarzen Wappen und einem weißen, aufrecht stehenden Bären darin zeigte an, dass sie sich nun in der Fürstenschaft Gallinor befanden – einem kleinen, aber mit sehr wehrhaften Leuten bewohnten Land, zu dem auch die reiche Handels- und Hafenstadt Karratas gehörte. Ein ziemlich beträchtlicher Teil dieses Landes wurde vom Grauwald bedeckt, doch ab hier gab es in unregelmäßigen Abständen kleine Lichtungen mit Siedlungen und Gasthäusern, die eher Festungen glichen und die gut miteinander verbunden waren.

Marwinar war froh, als er die ersten Holztafeln mit Hinweisen auf eine dieser Siedlungen mit dem Namen Raseling an den Bäumen entdeckte und dadurch erfuhr, dass sich dieser Ort nur noch wenige Meilen entfernt befand. Da er die Sonne nicht sehen konnte, musste der Druide die Tageszeit schätzen und meinte, dass es ungefähr die achte Stunde nach Mittag sei, so dass es auch Zeit wurde, eine Unterkunft – in diesem Fall eine überdachte und sichere – zu finden. Er treib das Tier noch einmal zur Eile an, was auf der

gefestigten und geraden Straße auch gut möglich war und nach einer guten viertel Stunde erreichten sie tatsächlich eine mehrere Felder breite Lichtung mit einer dazugehörigen Feste. Das gesamte Gelände war von starken Palisaden umsäumt, in denen dicht und versetzt angeordnet nach unten gerichtete Speere wie die Stacheln eines Urzeittiers steckten, so dass durch einen eventuellen Feind keine Sturmleitern angestellt werden konnten. An den Ecken erhoben sich Wehrtürme, die über Hochgänge hinter der Palisadenwand miteinander verbunden sein mussten, wie man an den regelmäßig angeordneten Schießscharten erkennen konnte. In der Mitte zwischen zwei Türmen auf der Seite zur Waldstraße hin gähnte ein breites, massives Tor, das aus einer Doppelreihe von Stämmen bestand, die nach unten hin angespitzt waren und das im Notfall mittels einer Kettenkonstruktion schnell hinabgelassen werden konnte. Noch war es hochgezogen und die Spitzen wirkten wie die Zähne im Maul eines Ungeheuers, als Marwinar sich zusammen mit seinem Schützling dem Tor näherte.

Zwei Wachen in Lederrüstungen standen am Tor. Sie trugen Speere und hohe Schilde, auf denen das Wappen Gallinors zu sehen war. Der Druide hielt an und grüßte die beiden Männer. „Mein Name ist Marwinar, ich komme aus dem Königreich von Amun Nur und bin auf dem Weg in den Süden. Ist es mir und dem Jungen hier erlaubt, eine Nacht in der Obhut dieses Ortes zu verbringen?“

„Ihr kommt aus Amun Nur, sagtet Ihr. Herrscht nicht Krieg in Eurem Land? Einige Handelsreisende berichteten das“, antwortete eine der Wachen.

Marwinar hatte natürlich schon geahnt, dass die Nachrichten über den Krieg bis hierher gedrungen waren. Er hoffte nur, nicht zu viel von sich und seinem Vorhaben preisgeben zu müssen, denn er wollte es so geheim wie möglich halten. „Leider habt Ihr recht, es herrscht Krieg und ein böser Gegner überrennt das Land. Wir bekamen es vor Ayslör, der Hauptstadt damit zu tun, die vollkommen zerstört wurde. Und nun, da wir keine Heimat mehr besitzen, will ich mit dem Jungen fort“, erklärte der Druide in der Hoffnung, dass dies den Wachen reichte.

Der Soldat sah die beiden mit betroffenem Blick an. Möglicherweise hielt er Marwinar und Toren für Vater und Sohn, die Frau und Mutter verloren hatten und nun das Vergessen in der Fremde suchten. „Kommt hinein und haltet Euch hinter dem Tor rechts. Ihr findet das Gasthaus ‚Hirschkrug‘, dort werdet Ihr ein Zimmer für die Nacht bekommen“, sagte er und winkte sie durch.

Marwinar bedankte sich und ritt durch das Tor hindurch. Dahinter befand sich eine recht zahlreiche Ansammlung von Wohngebäuden, Ställen, Werkstätten und Lagerschuppen, die alle in Blockhausbauweise errichtet waren und zum Teil aus zwei Stockwerken bestanden. Die Wohnhäuser waren länglich und mit schön geschnitzten Verzierungen versehen. Auch hier waren die Straßen gepflastert und sauber, denn der Unrat wurde über Rinnen in eine Sickergrube außerhalb der Ortschaft geleitet.

Der Druide beneidete die Bewohner dieses Ortes um die Ruhe und Ordnung, die offensichtlich hier herrschten. Sein Blick fiel auf ein größeres, ebenfalls zweistöckiges Gebäude mit einem großen Holzschild

über der Tür, das auf das Gasthaus hindeutete und in der Tat einen Hirsch und einen Bierkrug in kunstvoller Schnitzerei beinhaltete. Auffallend waren auch die vielen Balkone, die verzierte Brüstungen besaßen und mit bunten Blumen geschmückt waren. Schon von außen war zu erkennen, dass dieses Gasthaus sehr gepflegt war und dass es mit Sicherheit sehr angenehm war, darin zu übernachten.

Der äußere Eindruck setzte sich auch im Inneren fort, als Marwinar zusammen mit Toren das Haus betrat. Ein hübsch eingerichteter, heller Gästeraum mit einer Schanktheke erwartete die beiden Neuankömmlinge. Eine Anzahl runder Tische mit Sitzbänken, von denen einige mit Gästen besetzt waren, verteilte sich getrennt von Balkenwerk mit allerlei Zierrat und Blumengestecken in dem großen Raum. Bilder mit Szenen aus dem Wald hingen überall an den Wänden und der Holzfußboden blitzte, als sei er gerade erst verlegt worden. Hinter der Theke, die zugleich als Schreibtisch für die Gästeliste der Zimmer diente, stand eine zierliche ältere Frau mit grauem, hochgestecktem Haar, die Marwinar und Toren freundlich anlächelte und sie willkommen hieß. Ihre Stimme war heiser jedoch kräftig. „Seid mir willkommen. Wünscht Ihr und Euer Sohn ein Zimmer, Herr?“, fragte sie den Druiden.

„Ja, wir würden gern eine Nacht hier verbringen“, antwortete Marwinar, ohne zu berichtigen, dass Toren nicht sein Sohn war, denn das wäre zu kompliziert zu erklären gewesen und ohne Bedeutung.

„Wo kommt Ihr her, wenn ich fragen darf?“, wollte die Frau wissen, die ganz offensichtlich die Wirtin dieses Hauses war und das Gästebuch hinter der Theke

hervorholte. Sie stellte eine Schreibfeder und ein Tintenfasschen mit dazu.

„Aus Amun Nur“, antwortete Marwinar knapp.

„Seid Ihr des Schreibens mächtig?“

Der Druide nickte.

„So tragt Euch bitte ein. Der Ordnung halber machen wir das mit allen Gästen so, denn wir wollen gern wissen, wer die Nacht in unserer Siedlung verbringt“, erklärte sie unverhohlen.

„Ihr legt sehr großen Wert auf Ordnung hier“, bemerkte Marwinar erstaunt.

„Die Welt dort draußen ist unordentlich und gefährlich genug“, antwortete die Wirtin bestimmt. „Deshalb wollen wir unsere Ruhe und Ordnung so gut es geht erhalten. Und wir kämpfen notfalls auch dafür, dass es so bleibt“, fügte sie hinzu und blickte dem Druiden fest in die Augen, als wollte sie prüfen, wie er reagierte. Offensichtlich bestand er diese Prüfung jedoch und ihre Stimme wurde wieder sanfter. „Es gibt bald Abendmahl und Euer Zimmer ist auch bereit. Morgen früh erwartet Euch noch ein Frühstück, so dass Ihr gestärkt mit Eurem Jungen in den Tag ziehen könnt.“ Sie überreichte Marwinar einen Schlüssel und deutete die Treppe nach oben. „Geht den Gang nach rechts und folgt dem Lauf des Flures. Ihr habt das Zimmer mit der Nummer Zwölf.“

Marwinar bedankte sich und schritt zusammen mit seinem Schützling die Treppe hoch. Sie folgten dem beschriebenen Weg und gelangten in ihre Kammer, die ausreichend groß und mit zwei gemütlich aussehenden Betten versehen war. Auch dieses Zimmer besaß einen der Balkone, die sie von draußen gesehen hatten und die Abendsonne schien durch die Bäume

hindurch in den Raum und zauberte Schattenbilder an die Wand. Es war wirklich heimelig hier und die beiden fühlten sich nach vielen Tagen in der Wildnis sehr wohl.

Der Hunger trieb sie jedoch bald wieder hinab in die Gaststube und sie bestellten sich etwas zu essen. Marwinar erhielt einen Krug Bier dazu und die Wirtin, die inzwischen Unterstützung durch zwei Helfer bekommen hatte, brachte Toren einen Becher mit verdünntem Holundersaft, der ihm offensichtlich sehr gut schmeckte. Nach einiger Zeit kam ein Mann mittleren Alters, sehr elegant mit einer schwarzroten Robe gekleidet, an den Tisch und fragte, ob er sich dazusetzen dürfe.

„Bitte, nehmt Platz“, antwortete Marwinar und war gespannt, was der Mann von ihnen wollte.

„Mein Name ist Hurtinger, ich bin der Bürgermeister dieses bescheidenen Ortes“, stellte dieser sich vor. „Ich habe gehört, Ihr und Euer Sohn kommt aus dem Königreich Amun Nur?“

„Ihr habt richtig gehört“, bestätigte Marwinar mit leichtem Sarkasmus in der Stimme, denn er ahnte bereits, wohin das Gespräch führte.

„Nun, wie soll ich es sagen? Es heißt, der Krieg hat das Königreich heimgesucht und Ihr und Euer Sohn seid dem Schlachten eines furchtbaren Gegners entkommen“, fuhr der Bürgermeister fort.

„So ist es leider“, bestätigte Marwinar.

„Ich möchte Euch nicht zu viele Fragen über Eure Erlebnisse stellen, um nicht vielleicht gerade verheilende Wunden wieder aufzureißen. Aber glaubt Ihr ..., glaubt Ihr, dass dieser Krieg auch hierherkommt?“

wollte Hurtinger wissen, wie es der Druide bereits vermutet hatte.

„Ich weiß es nicht. Ihr solltet aber auf jeden Fall wachsam sein und nicht auf euch allein gestellt bleiben“, antwortete Marwinar vorsichtig. Er wollte die Menschen hier nicht verunsichern aber auch nicht in Sicherheit wiegen. Er selbst glaubte, dass das Böse, das einst Dargmon gewesen war, sich nicht mit der Eroberung nur des ehemaligen Königreiches zufriedengab. Der finstere Schatten wollte mehr und würde auch andere Länder angreifen, sowie er stark genug dazu war. Schließlich besagte dies auch die Prophezeiung, welche die Druiden in Oslur erhalten hatten und die er – Marwinar – für die Nachkommen aufgezeichnet hatte. Deshalb war es wichtig, einen starken Verbündeten zu bekommen, den er in der Stadt Tharon zu finden hoffte.

Er verriet dem Bürgermeister nicht all seine Gedanken, sondern berichtete nur, was wahrscheinlich auch schon andere Wanderer erzählt hatten. Dennoch sah Hurtinger sehr besorgt aus und schwieg eine Weile nachdenklich. Schließlich nickte der Mann und drückte Marwinar dankbar die Hand. „Ich wünsche Euch alles Gute auf dem Weg. Mögt Ihr eine friedlichere Zukunft vor Euch haben ... und wir alle auch.“ Der Bürgermeister erhob sich und verließ das Gasthaus, nachdem er sich noch kurz leise mit der Wirtin unterhalten hatte.

Marwinar gab Toren ein Zeichen und beide tranken aus, um sich dann in ihre Kammer zu begeben, nachdem der Druide die Zeche bezahlt hatte. Als sie dort angekommen, machten sie sich für die Nacht bereit und freuten sich bereits auf die weichen Betten. Doch

nachdem sie dort drin lagen, fühlte der Junge sich irgendwie beengt. Die lange Zeit in der Wildnis hatte offenbar dafür gesorgt, dass er besser unter freiem Himmel schlafen konnte. „Darf ich raus auf den Balkon?“, fragte er Marwinar deshalb.

„Natürlich“, antwortete der Druide und lächelte in der Dunkelheit, als sein kleiner Schützling mit Decke und Kissen hinaus auf den Balkon schlurfte, um es sich in dieser ohnehin lauen Frühsommernacht draußen bequem zu machen ...

Nicht sehr weit davon entfernt – allerdings noch außerhalb der Palisade – schlich ebenfalls jemand durch die Nacht und versuchte unbemerkt in die Siedlung zu kommen. Die Wehr der hohen Wand mit ihren angespitzten und nach unten ragenden Stämmen war sicher ein Schutz gegen den Angriff einer Armee mit Sturmleitern, doch dieses Wesen konnten sie nicht aufhalten. Abseits der zwei Wachtürme hangelte sich der Jäger geschickt und jede Unebenheit und jedes Loch im Holz mit seinen Fingern und Zehen nutzend hinauf, bis er die Wehrstreben erreichte, die er sich wie die Sprossen einer Leiter zu Nutze machte, um sich einer Echse gleich hindurch zu schlängeln und noch schneller hochzukommen. Sehr rasch gelangte er an die Spitzen der Palisade und überwand auch diese, indem er seinen gestählten Körper wie ein Zirkusgauler kopfüber herüberschwang und beinahe geräuschlos auf dem Wehrgang landete.

Für einen Moment blieb er reglos in der Hocke und lauschte. Die Wachen auf den Türmen hatten ihn mit seiner dunklen Kleidung auf jeden Fall nicht bemerkt. Er blickte von hier aus über die Dächer der Siedlung und schätzte ab, von wo aus er sie am ehesten er-

reichen konnte. Da Teile der Straßen beleuchtet waren und dort auch noch Menschen umherliefen, wollte er sich möglichst unerkant über die Dächer fortbewegen und das Gasthaus suchen, in dem der Druide unzweifelhaft zu finden war, wie der Jäger vermutete. Am ehesten waren die Dächer der Gebäude in der Nähe des von ihm gesehen linken Wachturmes zu erreichen. Nur ein Sprung würde genügen, um hinüber zu kommen. Doch dazu musste er sich zu dem Turm schleichen und die Wachen ausschalten. Er wog das Risiko ab und kroch dann wie eine Spinne unhörbar leise auf dem Wehrgang in Richtung Turm. Er duckte sich stets so tief, dass der Schein der Fackeln, die rings um den Turm brannten, ihn nicht erreichte. Dicht an die Wand des Turmes gedrängt, lugte er über die Brüstung und erkannte zwei Männer, die jedoch in Richtung Wald sahen und sich dabei leise unterhielten. Aus einer der vielen Taschen seiner dunklen Kleidung holte der Blutjäger ein dünnes Rohr hervor, das in Form und Größe an eine Holzflöte erinnerte, jedoch keine Stimmlöcher besaß. Er schob eine Art kleinen Pfeil hinein, zielte kurz auf eine der Wachen und blies stark in das Rohr hinein. Blitzschnell schob er einen zweiten Pfeil nach und schoss auch auf den zweiten Mann. Beide Wachen wurden im Hals getroffen und sackten augenblicklich nur mit leisem Stöhnen zusammen. Das Gift der Pfeile nahm ihnen augenblicklich das Leben. Der Jäger steckte das Rohr wieder ein, schwang sich über die Brüstung und stieg auf der Rückseite wieder hinüber um mit einem weiteren Sprung auf dem Dach des benachbarten Gebäudes – einer Werkstatt – zu landen. Da alle Gebäude dieser Siedlung relativ dicht beieinanderstanden, konnte er

von hier aus nun überall hingelangen, sofern die Dachkonstruktionen ihn trugen. Vorsichtig aber geschickt wie ein Seiltänzer lief er über die Firste und hielt dabei nach dem Gasthaus Ausschau ...

„Marwinar“, flüsterte eine Stimme, die von weit herkam und die er kaum noch registrierte. „Marwinar, komm her“, wiederholte die Stimme, die vom Balkon zu kommen schien. „Da schleicht jemand auf den Dächern entlang.“

Zunächst wollte der Druide das als die Fantasie eines Kindes abtun und es weiter ignorieren, denn er war schon fast eingeschlafen. Doch dann erinnerte er sich wieder an den Jäger und war schlagartig hellwach. Er schnellte aus dem Bett und trat in geduckter Haltung auf den Balkon. Sein junger Schützling deutete in die Dunkelheit.

Der Druide konnte im fahlen Licht der Sterne zunächst nichts erkennen. „Wo denn?“, flüsterte er.

„Dort drüben. Er hockt dort, eben ist er noch gegangen“, antwortete Toren ebenfalls flüsternd und zeigte mit dem Finger die Richtung an.

Marwinar strengte seine Augen noch mehr an und schließlich sah er die Gestalt tatsächlich auch auf dem Dach eines der Wohnhäuser hocken. Sie sah sich um und schien etwas zu suchen. „Natürlich, dieses Haus hier“, schoss es dem Druiden durch den Kopf. Es war ihm inzwischen klar geworden, dass dieser Verfolger hinter dem Metallstück her war, denn das finstere Wesen, das einst Dargmon gewesen war, würde mit Sicherheit alles bekämpfen, was seiner Machtausweitung im Weg stand. Und das bedeutete, dass auch die Ordensbrüder Marwinars in großer Gefahr waren. Er musste sie warnen, doch zunächst einmal musste er

selbst der Gefahr entkommen. „Schnell, komm weg hier. Wir müssen uns verbergen“, flüsterte er dem Jungen zu und zog ihn in das Zimmer hinein.

„Was ist das für ein Wesen?“, wollte Toren wissen. Seine Stimme verriet Furcht, aber keine Panik.

„Er ist hinter uns her – oder besser gesagt, hinter dem Metallstück, das ich bei mir trage. Er scheint sehr gute Instinkte zu haben, ansonsten hätte er uns hier nicht vermutet. Wir müssen ein gutes Versteck finden“, erklärte der Druiden. Er war sich dabei nicht sicher, ob es besser war, hier im Haus zu bleiben oder lieber draußen in der Siedlung zwischen den Häusern zu verschwinden. Vielleicht hätte er sich auch lieber dem Kampf stellen sollen, doch das barg die Gefahr, dass der Junge verletzt wurde und dieses Risiko wollte Marwinar nicht eingehen; zumal er seinen bisher unbekanntem Gegner noch nicht richtig einschätzen konnte.

Während der Druiden noch überlegte, hatte Toren bereits einen Plan, denn der Junge sah sich die etwas hervorstehende Wand unter dem Fenster neben der Balkontür genauer an und entdeckte in diesem Moment, dass sich ein kleiner Verschlag hinter dem Kniestock verbarg. Man konnte offenbar die gesamte Holzverkleidung vorziehen, da sich dahinter die Heizschächte des Kaminofens befanden, der das Haus im Winter beheizte. Marwinar betrachtete verwundert die Entdeckung seines kleinen Schützlings, nachdem sie die Holzwand etwas vorgezogen hatten. Die Ausbuchtung mit den Schächten war klein, bot aber durchaus zwei Personen Platz. Alles war voller Spinnenweben, aber zum Ekeln war nun keine Zeit mehr, denn die Gestalt dort drüben auf den benachbarten Dächern war

durch das Fenster nicht mehr zu sehen. Stattdessen war plötzlich ein dumpfer Knall und das Knarren einer Dachsparre über ihnen zu hören.

So leise und so schnell es ging, krochen die beiden zusammen mit ihren persönlichen Sachen in die Luke hinein und zogen die Holzwand hinter sich wieder in ihre ursprüngliche Position. Der Druiden musste sich tief ducken und kniete in dem Verschlag. Durch ein Astloch konnte er in das Zimmer lugen, sah jedoch nur einen ganz schwachen Schein der Fackeln, die im Flur brannten und deren Licht unter der Zimmertür hindurchschien.

Eine ganze Zeit lang war es vollkommen still. Nur die leisen Atemgeräusche des Jungen waren zu hören. Doch plötzlich schien sich jemand auf dem Balkon zu befinden, der sich sehr leise, aber dennoch hörbar bewegte. Es war mehr eine Ahnung, als ein wirkliches Geräusch, doch Marwinar war sich sicher, dass der Jäger sich nun im Zimmer befand – wie auch immer er es so schnell gefunden haben mochte. Die Gestalt schlich durch den Raum, der Druiden sah den Schatten mehrfach an seinem Guckloch vorbeihuschen. Der Jäger wusste offensichtlich, dass er sich im richtigen Zimmer befand. Er suchte alles ab und blieb dann irgendwann reglos vor dem Verschlag stehen. Das Herz des Druiden schlug höher und er wusste, dass sie bald entdeckt werden würden. Vielleicht konnte dieses Wesen sie riechen oder den schnellen Herzschlag hören. Schon bereitete sich Marwinar auf einen Kampf vor und er hoffte, schnell genug aus seiner ungünstigen Position herauszukommen, als plötzlich etwas Unerwartetes geschah. Ein zweistimmiges Horn ertönte dreimal und jemand rief: „Alarm, Alarm, Feinde

sind eingedrungen. Zu den Waffen, Bürger.“ Dieser Ausruf wurde mehrmals wiederholt.

Kurz darauf waren von Draußen aufgeregte Rufe und laute Schritte zu hören, aber auch im Gasthaus tat sich etwas, denn die Wirtin lief durch den Flur und rief alle Gäste dazu auf, herauszukommen. Sie klopfte dabei laut gegen die Türen und stand schließlich auch vor dem Zimmer, das Marwinar und Toren bewohnten. „Wacht auf und kommt heraus, Herr Marwinar“, rief sie und klopfte erneut gegen die Tür. Im Zimmer selbst tat sich auch etwas, denn die Gestalt, die vor dem Verschlag gestanden hatte verschwand und flüchtete offenbar zurück auf das Dach, wie man an den Geräuschen hören konnte. Marwinar und Toren schoben die Holzwand wieder hervor und krochen heraus, während die Wirtin inzwischen noch lauter nach ihnen rief und so doll gegen die Tür schlug, dass sie aus den Angeln zu fallen drohte.

„Moment, wir kommen sofort heraus“, rief der Druide ihr zu und öffnete den Riegel. Zu seiner Überraschung wartete draußen inzwischen nicht nur die Wirtin, sondern auch andere Gäste, die sich dazugesellt hatten und alle bewaffnet waren.

„Wir müssen alle sofort hinaus und uns zur Bürgerwehr formieren“, sagte die resolute Frau und führte die Gruppe tatsächlich wie ein General nach draußen. Wie sich herausstellte, schien dieses Vorgehen in der gesamten Siedlung üblich zu sein, denn überall strömten nun bewaffnete Bewohner aus den Häusern und liefen zusammen zum Waldtor, wo sich die regulären Wachsoldaten sammelten.

Marwinar lief zusammen mit Toren mit und blickte des Öfteren hinauf auf die Dächer, doch ihr Verfolger

war nirgendwo zu entdecken. Entweder hatte sich dieser sehr gut verborgen oder war angesichts dieses Massenauflaufes verschwunden. Der Druiden war sich jedoch sicher, dass der Jäger so schnell nicht aufgeben und sie weiterverfolgen würde.

Der Strom der Menschen kam am Tor an, wo Bürgermeister Hurtinger oben auf dem Wehrgang stand und sie erwartete. Er bat mit einer Geste um Ruhe und erklärte den Leuten, was vorgefallen war. „Feinde sind eingedrungen. Sie haben die beiden Wachhabenden Duder und Brikorst getötet und ...“, berichtete er, wobei ein entsetztes Raunen ihn beim Nennen der Namen der zwei unglücklichen Männer unterbrach. „Wir müssen die Siedlung durchsuchen. Wohlmöglich befinden sie sich noch hier“, fuhr er fort und viele der Zuhörer blickten sich verunsichert um.

„Wer sind diese Feinde? Was wollen sie von uns? Wir sollten diese Mörder schnell zur Strecke bringen“, rief ein älterer Mann dazwischen, der viel Zustimmung erhielt.

Bevor der Bürgermeister sich in Vermutungen verstricken konnte, kam Marwinar ihm zuvor und antwortete stattdessen: „Es sind nicht mehrere, es ist nur einer und er kam über die Dächer. Er ist hinter mir und dem Jungen her und wird von der bösen Macht geschickt, die unser Königreich zerstört hat.“

„Dann habt Ihr den Tod hergebracht“, warf der alte Mann dem Druiden wütend vor.

„Nein, der Tod kommt von allein. Der Krieg macht nicht in Amun Nur halt, sondern er wird auch andere Länder heimsuchen – und dies sind die Vorzeichen“, erwiderte Marwinar ruhig aber eindringlich.

„Was haben wir mit Eurem Krieg zu schaffen?“ , fauchte der Alte wieder.

„Beruhigt Euch, Gasricht“, ging Hurtinger nun dazwischen. „Dieser Mann und sein Junge sind Gäste in unserer Siedlung und sie haben Schutz vor Verfolgung bei uns gesucht, den wir ihnen offenbar nicht bieten konnten. Er hat mich bereits davor gewarnt, dass der Krieg, von dem viele Wanderer aus dem Norden berichteten, auch zu uns kommen könnte.“

„Bitte, Herr. Sind die Berichte wahr? Droht uns der Krieg?“, wandte sich eine junge Frau an Marwinar und sah ihn beinahe flehend an.

„Ja, sie sind leider wahr. Unser Königreich wurde vollkommen zerstört. Eine Böse Macht erhebt sich hoch oben im Norden am Feuerberg und ich fürchte, sie wird sich nicht dadurch aufhalten lassen, dass man sie ignoriert“, antwortete der Druide mit Blick auf den alten Mann, der nun nichts mehr sagte.

„Wir werden unseren Fürsten Hargor in Karratas benachrichtigen und um Hilfe bitten“, sagte der Bürgermeister nun wieder. Die Menschen nickten und stimmten ihm zu. „Für heute Nacht werden wir die Wachen verstärken, doch auch in jedem Haus sollte jemand wachsam sein und die Seinen beschützen“, riet Hurtinger den Leuten noch und beauftragte die Versammlung damit. Beunruhigt und mit immer noch vielen Fragen, die sie auf dem Herzen hatten, schritten die Bewohner der Siedlung nun wieder zurück in ihre Häuser und verriegelten Türen und Fenster. Mit Sicherheit würde niemand heute Nacht in Raseling wirklich gut schlafen können.

Bevor auch Marwinar sich mit Toren wieder zurück in das Gasthaus begeben konnte, rief der Bürgermeister

den Druiden noch an und stieg vom Wehrgang hinab.

„Ihr werdet morgen wieder abreisen?“, fragte er.

„Ja“, bestätigte Marwinar nickend.

„Wenn Euer Ziel ebenfalls Karratas ist, wie Ihr mir am Abend sagtet, dann biete ich Euch an, dass Euch einer meiner besten Wachleute begleitet, der dem Fürsten in unserer Hauptstadt berichten soll. Auf diese Weise gelangt Ihr sicherer durch den Grauwald.“

Marwinar nahm dieses Angebot sehr gern an, obwohl er nicht glaubte, dass ihr Verfolger sich von einer bewaffneten Wache abschrecken ließ, wie man leider anhand der beiden Getöteten ersehen konnte. Dennoch war es wahrscheinlich besser, von einem Mann begleitet zu werden, als sich allein mit dem Jungen auf den Weg zu machen.

Zumindest für den Rest der Nacht konnten Marwinar und Toren sich einigermaßen sicher fühlen, denn eine ganze Anzahl von Männern wurde nun überall in der Siedlung zum Wachhalten aufgestellt. Sie beobachteten dabei vor allem die Dächer und patrouillierten durch die Straßen. Tatsächlich ließ sich das feindliche Wesen auch nicht mehr blicken und bis zum Morgen blieb alles ruhig.

Nachdem sich die Sonne über den Bäumen erhoben hatte, frühstückten der Druide und der Junge auf dem Balkon und packten danach ihre Sachen. Die Wirtin verabschiedete die beiden herzlich und gleichzeitig mit besorgtem Blick vor allem auf Toren. Sie gab ihnen noch etwas Proviant mit, den Marwinar bezahlen wollte, was sie aber mit Bestimmtheit ablehnte und ihnen nochmals viel Glück wünschte.

Sie stiegen auf das Pferd und ritten zum Tor, wo der Bürgermeister bereits auf sie wartete. Ein weiterer

Mann mit der bekannten Rüstung der Wachsoldaten stand bei ihm. Er besaß eine in der Tat beeindruckende Gestalt. Er überragte Hurtinger um beinahe eine Kopfgröße und war äußerst kräftig. Er war gut bewaffnet und hatte ein schwarzes Pferd bei sich, das stark genug schien, den Hünen zu tragen.

Der bärtige Mann blickte ernst, als er den Druiden und den Jungen sah, aber sein Gesicht machte einen vertrauenswürdigen Eindruck und Marwinar war sich sicher, dass er mit diesem Mann einen guten Gefährten erhielt.

„Ich wünsche einen guten Morgen“, begrüßte Hurtinger Marwinar und Toren.

Der Druide erwiderte den Gruß und nickte dem Wachmann ebenfalls zu.

„Dies ist Turwarth, einer unserer besten Männer der Stadtwache“, fuhr der Bürgermeister fort. „Bis nach Karratas habt ihr nun denselben Weg und ich denke, dass Ihr und Euer Sohn nun sicherer und beruhigter durch den Grauwald reisen könnt. Bleibt immer auf der Straße und haltet euch nicht zu lange mit der Rast auf, dann erreicht ihr am Abend Wortburg, wo ihr ebenfalls sicher nächtigen könnt. Ich habe ein Pergament mit meiner Empfehlung für die anderen Bürgermeister aufgesetzt und Turwarth mitgegeben. Möget ihr sicher reisen ... und möge der Frieden uns bewahrt bleiben.“

Marwinar bedankte sich bei Hurtinger und reichte dem Bürgermeister die Hand, der sie zum Abschied kräftig drückte. Dann stieg Turwarth auf sein Pferd und sie ritten gemeinsam aus dem Tor hinaus zurück auf die Straße, die am Palisadenwall vorbeiführte.

Nach kurzer Zeit erreichten sie das Ende der Lichtung und tauchten wieder in das Dickicht des Waldes ein. Es war ein herrlicher Morgen, die Luft war klar und die Kühle im Schatten der Bäume war im Gegensatz zur bereits heiß brennenden Sonne recht angenehm. Einzelne Sonnenstrahlen fielen auf den Weg und bildeten Säulen aus Licht, die von Tausenden Insekten durchflogen wurden. Der Tau glitzerte auf den breitgefächerten Blättern der Farne und die Vögel zwitscherten wie in einem Wettbewerb.

Nichts Bedrohliches schien es an diesem wunderschönen Tag zu geben. Dennoch ahnte Marwinar, dass ihr Jäger sie beobachtete und ihnen folgte. Wann und wo würde er wieder zuschlagen? Diese Frage beschäftigte den Druiden und er blickte sich oft um oder sah besorgt rechts und links in den Wald hinein.

„Habt keine Furcht, am hellen Tag wird uns niemand anzugreifen wagen“, versuchte Turwarth ihn zu beruhigen.

„Ich hoffe, Ihr habt Recht. Trotzdem glaube ich, wir können nicht vorsichtig genug sein“, erwiderte Marwinar.

„Was ist das für ein Wesen, das Euch verfolgt und weshalb tut es das?“

„Es sind eher Vermutungen als Gewissheit, die ich habe. Ich glaube dieses Wesen ist ausgesandt worden vom Feind, der einst der Hochmeister der Druiden gewesen ist und von ihnen abfiel.“

„Ihr seid mehr, als Ihr vorgebt“, bemerkte Turwarth mit einem gewissen Scharfsinn, der Marwinar daran erinnerte, nicht zu viel von sich preiszugeben.

„Verzeiht mir, wenn ich es dabei belasse“, wich der Druide deshalb aus.

„Ihr habt mir keine Rechenschaft abzugeben“, antwortete der Wachmann lachend und winkte ab. „Meine Sorge besteht nur darin, möglichst schnell und sicher nach Karratas zu gelangen und dort um Hilfe zu bitten, falls es tatsächlich zum Krieg – gegen wen auch immer – kommt.“

„Dann lasst uns der Straße rasch folgen, damit Ihr dieses Ziel bald erreicht“, antwortete der Druiden lächelnd und sie trieben ihre Tiere an.

Am frühen Nachmittag eines bis dahin ereignislosen Rittes erreichten sie einen kleinen Bach, der durch den Wald floss und von einer hölzernen Brücke überspannt wurde. Eigentlich wollten sie am Ufer des Baches noch einmal eine kurze Rast machen und den Tieren Wasser gönnen, doch Turwarth hielt vor der Brücke an und blickte sich verunsichert um. „Hört Ihr das?“, fragte er Marwinar.

Der Druiden wusste nicht, was sein Gefährte meinte und lauschte, doch er vernahm nichts. „Nein“, antwortete er deshalb.

„Genau das ist es auch. Die Vögel, sie sind still“, bemerkte der Wachmann. „Irgendetwas stimmt nicht“, fuhr er leise fort.

Beide Männer blickten sich um und versuchten etwas in dem dichten Blätterwerk des Unterholzes auszumachen. Der hünenhafte Wachmann zog sein Schwert und wendete sein Pferd mehrfach. „Kommt heraus und kämpft wie ein Mann“, rief er in den Wald hinein, doch niemand antwortete ihm. Plötzlich jedoch erklang ein unmenschlicher Schrei, der von allen Seiten zu kommen schien und Vögel und andere Tiere aufscheuchte, so dass ein wildes Flattern in den Bäumen entstand.

„Schnell, fort von hier über die Brücke“, rief Turwarth Marwinar zu und trieb sein Pferd an. Der Druide folgte ihm augenblicklich und ritt hinterher. Der Wachmann war mehr als drei Pferdelängen voraus und bereits auf der Holzbrücke, als plötzlich ein seltsam singendes Geräusch entstand und Kopf und Hals des Hünen direkt über den Schultern wie mit einer scharfen Klinge abgetrennt wurden und in den Bach fielen.

Instinktiv duckte Marwinar sich im letzten Moment nach vorn und drückte dabei natürlich auch Toreen nach unten, so dass sie beide knapp unter dem beinahe unsichtbaren Draht hindurchtauchten, der in der Mitte der Brücke zwischen zwei Pfosten gespannt worden war und an dem noch das Blut Turwarths hing.

Der Torso des auf diese Weise Getöteten ritt noch ein paar Meter auf dem Pferd weiter und fiel dann auf der anderen Seite der Brücke hinunter. Entsetzt blickte der Druide auf das Geschehen und hielt sein Pferd erst etliche Schritte auf der anderen Seite des Bachufers an. Noch immer war niemand zu sehen aber es war Marwinar klar, dass diese hinterhältige Falle von ihrem Jäger aufgebaut worden war. Nur die Tatsache, dass der Wachmann schneller geritten war verdankte der Druide die Tatsache, dass er noch lebte. Einen Moment lang war er unschlüssig, was er tun sollte. Für seinen Gefährten kam leider jede Hilfe zu spät und Marwinar bedauerte diesen schrecklichen Tod des Mannes, der eigentlich zu ihrem Schutz mitgeritten war. Er fürchtete jedoch, dass er nicht einmal die Gelegenheit dazu bekam, Turwarth anständig zu beerdigen, denn der Feind hielt sich mit Sicherheit in der Nähe auf.

Vermutlich beobachtete er das Geschehen im Moment von seinem Versteck aus.

Die Vermutung des Druiden wurde in dem Augenblick Gewissheit, als plötzlich die Schritte eines weiteren Pferdes auf der anderen Seite der Brücke zu hören waren. Langsam, fast gemächlich kamen sie aus der Dunkelheit des Waldes. Das Wesen mit seinen dunkelgrauen, zerschissenen Kleidern, welche die Gestalt gänzlich verhüllten, kam langsam auf die Brücke geritten und hielt kurz vor dem gespannten Draht an. Es starrte mit unsichtbaren Augen zu Marwinar und Toren herüber und zeigte dann mit einer verdorrten Kralle, die aus dem Ärmel hervorragte, auf sie beide.

Der Junge fing an zu zittern und er presste sich ängstlich an seinen Beschützer, doch auch Marwinar selbst erging es nicht viel anders. Die Gestalt auf der Brücke war Furcht einflößend und bedrohlich, obwohl man außer der Kleidung nichts von ihr erkennen konnte. Die Geste, die sie jedoch in ihre Richtung machte, war so eindeutig und endgültig, als wären sie bereits tot. Doch dann erwachte der Druide endlich aus seiner Starre und wendete das Pferd. „Flucht“, war nun sein einziger Gedanke und er trieb das Tier mit einem Zuruf in dessen Sprache zu höchster Eile an. Ihr Pferd sprintete los und sie flogen förmlich über die Waldstraße.

Ihr Jäger ließ sich noch einen Augenblick Zeit, als wäre er sich seiner Sache ganz sicher. Er duckte sich beinahe gemächlich unter dem Draht hindurch und eilte seinen Opfern dann hinterher. Sein schwarzes Pferd gehörte zur Rasse der Harras, die in den Steppen des Ostens von den wilden Reitervölkern gezüchtet wurden. Sie trugen solche Wesen, wie er eines war ohne Scheu

- und sie waren schnell. Wie ein Blitz jagte er Marwinar und Toren hinterher und kam rasch heran. Er konnte ihre Furcht und ihren Angstschweiß riechen und es stachelte ihn noch weiter an. Er zog eine Waffe mit einer sichelförmigen Klinge hervor, mit der er dem Druiden den Hals abschneiden wollte, um den Kopf als Trophäe seinem Herrn und Auftraggeber mitzubringen. Schon sah er sich selbst in die Truhe mit den Edelsteinen greifen und sich seinen Lohn abholen.

Das Pferd Marwinars rannte los, denn es wusste, dass es um Leben oder Tod ging. Der Druide blickte ständig nach hinten und zunächst sah es so aus, als würden sie tatsächlich entkommen. Doch dann näherte sich ihr Verfolger mit einer so unglaublichen Schnelligkeit, dass es absehbar wurde, wann er sie eingeholt hatte. Marwinar suchte verzweifelt nach einem Ausweg, doch es fiel ihm nichts ein. Für einen Moment dachte er daran, einfach vom Pferd abzuspringen und sich dem Gegner in den Weg zu werfen, um dem Jungen damit die Flucht allein zu ermöglichen. Doch dann verwarf er diesen Gedanken wieder. So gewandt und geschickt der Junge auch war, allein würde er in der Wildnis nicht überleben können.

Schon war der Jäger nur noch zwei Pferdelängen von ihnen entfernt und sie hörten den lauten Atem seines Tieres hinter sich. Dem Druiden war klar, dass sie nicht entkommen konnten und er sich dem Kampf mit ihrem Jäger stellen musste. Er griff nach seinem Schwert und wollte es im nächsten Moment ziehen.

Plötzlich bemerkte er ein seltsames Vibrieren aus dem Brustbeutel, in dem er den Metallbarren trug. Mehr instinktiv als bewusst griff er danach und holte das Metallstück heraus. Zu seiner Überraschung leuchtete

es stark durch seine Finger hindurch und dieses Leuchten verwandelte sich augenblicklich zu einem dermaßen intensiven Strahlen, dass es schien, als würde die Sonne explodieren. Geblendet schloss Marwinar die Augen, während ein gleißend heller Strahl aus dem Metall hervorschoß und den Jäger, der in diesem Moment die gleiche Höhe erreicht hatte und gerade seinen Gegner vom Pferd werfen wollte, direkt in die Augen fuhr. Ein furchtbarer Schrei kam aus der Kehle des Wesens. Es fasste sich an die geblendeten Augen und fiel zurück.

Marwinar und sein kleiner Schützling flohen währenddessen weiter und entkamen, denn ihr Gegner hatte halten müssen, lag nun auf dem Boden und wand sich unter den unerträglichen Schmerzen seiner ausgebrannten Augen. Das helle Leuchten des Metallstückes war inzwischen wieder so schnell verschwunden, wie es entstanden war und das Stück lag kalt glänzend in der Hand des Druiden, als wäre nie etwas damit geschehen. Während sie weiter die Straße fortritten, steckte Marwinar es wieder in den Brustbeutel und wagte endlich, sich umzudrehen und nach dem Gegner Ausschau zu halten. Ganz weit hinten war noch sein Pferd zu erkennen, den Reiter selbst konnte der Druiden nicht sehen. Was genau geschehen war, wusste er nicht, aber es war ihm bewusst, dass der Metallbarren, der die vereinte Kraft seines Ordens in sich trug, ihnen das Leben gerettet hatte. Jetzt erst zeigte sich die wahre Magie dieses Barrens – und sicher auch jene der anderen Stücke, welche seine Brüder bei sich trugen. Und genau diese Magie war es auch, die ihrem gemeinsamen Feind ein Dorn im Fleisch war und die er unbedingt zu vernichten suchte. Seine Druiden-

brüder und er waren in großer Gefahr, so lange sie die Stücke bei sich trugen und nicht bei den Völkern abgeliefert hatten, für die diese Barren bestimmt waren. Er dachte an die anderen Druiden und wünschte ihnen im Stillen das gleiche Glück und die Hilfe der Magie aus den Barren, die er erhalten hatte.

Seine Gedanken wurden durch einen weiteren, markerschütternden Schrei unterbrochen, den das feindliche Wesen weit in der Ferne ausstieß. Der Schrei klang nach Schmerz und Qual, aber auch nach Hass und Rache. Der Jäger mochte geschwächt worden sein, aber er war noch nicht besiegt, dessen war Marwinar sich sicher, als er diesen Schrei vernahm. Er trieb das Tier, das sich zwischenzeitlich etwas ausgeruht hatte wieder an, denn die Jagd würde weitergehen ...

Drei Schlachten

Drohend wie riesige Urzeittiere sahen die Aufbauten der Kriegsmaschinen aus, die sich vom Norden her auf der Ebene näherten und von den massigen Vierbeinern und Hundertschaften von Kriegerern gezogen und geschoben wurden. Einige der hölzernen Türme hatte man in der Tat den Köpfen von Drachen nachempfunden und so war es kein Wunder gewesen, dass die Wachen zunächst tatsächlich den Angriff unbekannter Urzeitwesen vermutet hatten.

Doch auch die Realität war schon furchtbar genug, denn die Männer, die auf der Wehmauer standen und auf das Geschehen starrten, das sich unten auf der Ebene abspielte, sahen eine gewaltige und Furcht einflößende Kriegsmaschinerie auf sich und die Festung zukommen. Der Feind hatte Armeen aus allen möglichen Ländern jenseits des Gebirges um sich gesammelt und seine eigenen Schöpfungen gesellten sich dazu, so dass eine beängstigende Kampfkraft entstanden war, die er nun aussandte, um den letzten Widerstand von Amun Nur zu brechen.

Colon Hyle aus dem Südwesten der Halbinsel Kayhlien stand zusammen mit dem Alven Salvaron und Harand aus Luhrmiss in der Südmark beisammen. Sein Blick wanderte abschätzend auf die gegnerische Armee und die Maschinen, die sie mit sich führte. Trotz aller Mächtigkeit reichten die Aufbauten der seltsamen Gebilde noch lange nicht an die Festung heran, so dass ihr Sinn nicht in der Erstürmung der Wehrmauern liegen konnte. Noch waren die Gegner zu weit entfernt für die Augen eines Menschen, doch der Alve neben Colon konnte mit seinen scharfen Augen weitaus besser sehen und beschrieb die riesigen

Waffen für seine Mitkämpfer: „Sie besitzen auf der Rückseite eine Art Ausleger, der an Spannseilen nach unten hängt. In der Mitte der Türme liegt oben jeweils ein sehr großer Mühlstein, der offenbar den Arm emporschnellen lassen soll, wenn er hinabfällt, denn er ist mit den Seilen verbunden, wie es aussieht“, erklärte er.

„Eine Art Katapult“, bemerkte Harand aus Luhrmiss. „Doch damit mühen sie sich umsonst ab, denn diese Mauern hier halten jedem Beschuss stand.“

„Denkt jedoch an die alchemistischen Waffen des Feindes, die ein großes Feuer und eine gewaltige Sprengkraft entfachen“, entgegnete Colon Hyle. „Wenn es ihnen gelingt, diese in die Festung zu schleudern, können sie erheblichen Schaden anrichten ..., sie vielleicht sogar zerstören“, fügte er besorgt hinzu und blickte von der Wehrmauer hinab auf die Straße hinter sich, die wie alle Wege in der Festung voller Flüchtling war. „Wir müssen die Menschen von hier vorn wegführen und weiter nach hinten zur Felswand leiten.“

„Aber es sind zu viele“, erwiderte Harand. „Wo sollen sie alle hin? Wir haben keinen Platz mehr.“

„Direkt unterhalb des südwestlichen Walls gibt es eine kleine Fluchtmöglichkeit, die sich die Erbauer dieser Festung offengehalten haben“, antwortete das Clanoberhaupt der Hyles. „Es ist nur eine kleine Tür, durch die lediglich ein Mensch hindurchpasst. Dahinter zieht sich eine schmale Felsspalte durch den Berg, die hinauf zu den Gipfeln führt und dort in einem Grat mündet, über den man hinüber nach Kayhlien gelangen kann. Es dauert lange, bis so viele Menschen dort

hindurchgeschleust wurden, aber wenn wir jetzt beginnen, können wir viele von ihnen retten.“

„Du glaubst also, dass die Festung eingenommen wird, die Jahrhunderte allen Feinden widerstand?“, fragte der Alve nüchtern.

„Ich fürchte, diesen Feind wird sie nicht überstehen“, antwortete Colon Hyle düster.

„Noch ist nichts verloren und mein Bruder Aldanon weiß bereits von unserer Lage. Er wird kommen und uns beistehen“, entgegnete Salvaron zuversichtlicher.

„Was wir vor allem brauchen, ist mehr Zeit“, bemerkte Harand. „Wir sollten einen Ausfall machen und ihnen entgegenreiten, um die Katapulte mit brennenden Pfeilen anzustecken“, schlug er vor.

„Es gibt leider bis hinüber zum Feind keine Deckung für uns. Man würde sofort bemerken, was wir vorhaben und uns abschießen wie die Sumpfvögel bei der Jagd, bevor wir nahe genug an die Maschinen herangekommen sind“, entgegnete Colon Hyle kopfschüttelnd. „Aber wenn sie erst einmal hier angelangt sind, müssen sie die großen Waffen zunächst ausrichten. Von daher ist Euer Einfall doch noch ganz brauchbar, wir setzen ihn nur hier unten in der Ebene um. Lassen wir Reiter ausrücken, die sich zunächst zwischen den Felsen versteckt halten und dann auf Signal angreifen und so viele brennende Pfeile wie möglich auf die hölzernen Ungetüme schießen.“

„Gut. Ich selbst werde sie anführen“, sagte Harand.

„Eigentlich hatte ich vor, dies zu tun, denn es ist nicht sicher, ob es den Männern danach gelingt, wieder zurück in die Festung zu kommen“, erwiderte Colon Hyle.

„Euer Platz ist hier, Ihr kennt diese Mauern am besten und müsst sie bis zum Schluss halten. Vielleicht kehren meine Männer und ich wirklich nicht zurück, doch dann war es die Sache wert und wir haben dem Feind eine empfindliche Wunde geschlagen, dessen könnt Ihr Euch sicher sein.“

Der Mann aus Kayhlien wusste, dass er nun nichts mehr zu erwidern hatte und reichte seinem Gefährten aus der Südmark die Hand. Beide standen sich gegenüber und blickten sich in die Augen. Der Alve legte seine Hand über die der beiden Männer und so standen die drei Anführer für einen Moment still beieinander und wünschten sich stumm alles Gute für die kommende Schlacht.

Dann verabschiedete Harand sich und suchte freiwillige Männer für sein Vorhaben zusammen, denen er genau erklärte, was er zu tun gedachte und was sie erwartete. Trotz der Aussichtslosigkeit dieses Unterfangens meldeten sich umgehend genügend Reiter, so dass der Trupp bald mit Pechpfeilen ausgestattet über die Zugbrücke ausrücken und hinab ins Tal reiten konnte.

Colon Hyle suchte inzwischen unter seinen Hochländern einige Männer aus, die sich besonders gut in den Bergen auskannten und wies sie an, die Alten, Frauen und Kinder hinüber zur Rückseite der Festung zu bringen und sie durch die kleine Ausfallpforte über den Grat durch das „Hohe Hufeisen“ zu führen. Die Männer aus den Flüchtlingstrecken wurden mit Waffen und Rüstungen ausgestattet, sofern sie dazu in der Lage waren, welche zu tragen. Dann stellte er zusammen mit Salvaron und den anderen Alven die Besatzung der Wehrmauer zusammen und teilte die

Männer auf. Als die Familien sich voneinander verabschieden mussten, spielten sich viele ergreifende Szenen ab, denn die Frauen und Kinder wollten sich nicht von ihren Vätern, Brüdern und Söhnen trennen. Dennoch war dies die einzige Möglichkeit und vielen Männern fiel es leichter, sich in die Schlacht zu stürzen, wenn sie wenigstens ihre Liebsten in Sicherheit wussten.

Von nun an hieß es nur noch abwarten, wie der Angriff des Feindes sich entwickelte. Die gegnerische Armee war mittlerweile auf etwa zwei Meilen herangekommen und ihre große Zahl und gute Ausstattung wurden deutlich sichtbar. Allen voran schritten große Abteilungen der Wartans, deren Schilde mit den Fratzen ihrer eigenen Art in roter Farbe versehen waren. Sie schlugen bei jedem Schritt rhythmisch mit ihren breiten Krummschwertern gegen diese Schilde und erzeugten so ein lautes und weit hallendes Scheppern, das ihre Gegner einschüchtern sollte.

Dahinter wurden die Wurfmaschinen von den vierbeinigen, gehörnten Wesen und ihren Wärtern gezogen und geschoben. Rechts und links daneben ritten Tausende von Kriegerern verschiedener Völker aus dem Osten und Norden – darunter wieder etliche Vendolenstämme, deren Männer wilde Kriegsbemalungen in den Gesichtern und auf den Oberkörpern trugen. Der Anführer dieser Armee hielt sich noch im Hintergrund, doch man konnte die Befehle und die Anfeuerungsrufe hören, die er aus der Mitte seiner riesigen Schar aussandte.

Dieses beeindruckende und zugleich beängstigende Schauspiel mündete schließlich darin, dass die feindliche Armee die Ebene unterhalb des Vorsprunges der

Festung besetzte und sich für die kommende Schlacht aufstellte. Zugleich verdunkelten immer mehr schwarze Wolken den Nachmittagshimmel, die mit dem Tross mitgezogen waren, als gehörten sie dazu und folgten einem bösen Willen. Es schien plötzlich Nacht geworden zu sein und die Besatzung der Festung blickte besorgt und zum Teil verängstigt zum Himmel.

Die Männer auf der Wehrmauer beobachteten die Aufstellung der Feinde genau und achteten gespannt darauf, wann und auf welche Weise es losgehen würde. Colon Hyle vermutete, dass die Gegner sich zunächst auf die Erstürmung der Festung über den Aufstieg zur Zugbrücke konzentrierten, um Zeit für die Ausrichtung ihrer Wurfmaschinen zu bekommen. Und genau so kam es auch bald darauf. Ein tiefer und vibrierender Ton aus einem dumpfen Horn wurde geblasen und hallte vielfach von den Felswänden der Berge wider. Sogleich eilte eine große Abteilung der Wartans mit Sturmleitern auf den sich zur Festung hinaufwindenden Aufstieg zu und lief mit Gebrüll hoch. Die Zugbrücke war natürlich schon längst hochgezogen, so dass die Feinde den breiten Felsspalt überwinden mussten, was nicht so einfach war, zumal die Verteidiger sich darauf einrichteten und die Bogenschützen der Alven bereits auf die anstürmenden Gegner warteten.

Die Feinde konnten zudem nicht auf breiter Front angreifen, da der Weg zur Festung lediglich drei oder vier Mann nebeneinander Platz ließ. Sowie sie in Schussweite kamen, empfangen die Bogenschützen auf der Wehrmauer sie mit einem wahren Pfeilregen. Die getroffenen Wartans stürzten entweder den Ab-

hang seitlich des Zuweges hinunter oder gar in die breite Felsspalte, wenn es ihnen gelang, bis zur Zugbrücke zu kommen. Sie schützten sich mit einem Schilderdach und rannten trotz des starken Beschusses un-
aufhörlich gegen die Festung an. Sie versuchten dabei, ihre langen Sturmleitern aufzustellen. Zudem nutzten sie auch Wurfanker mit festen Seilen, die sie über die Mauer warfen, um dann hinauf zu klettern.

Die Heftigkeit dieses Angriffes war so stark, dass er die Verteidiger dauernd beschäftigte. In der Zwischenzeit wurden – wie von Colon Hyle befürchtet – die großen Wurfgeschütze näher an die Festung herangeschoben und langsam ausgerichtet. Schon standen mehrere von ihnen in Position und wurden praktisch unbehindert von den Mannschaften für die ersten Geschosse vorbereitet. Nach kurzer Zeit raste einer der riesigen Mühlsteine hinab und zog damit den Wurfarm der Maschine mit Schwung in die Höhe. Eine schwarze, rauchende Kugel flog dem Berg entgegen, prallte jedoch ab und fiel wieder hinab, wo sie mit einem gewaltigen Donner explodierte und einen mannstiefen Krater in den Boden riss.

Dieser Schuss mochte fehlgegangen sein, doch er zeigte den Verteidigern die Gefährlichkeit der Waffen des Feindes und es wurde Zeit, zu reagieren. Der Anführer aus Kayhlien gab einen Befehl und ein Banner wurde vom Turm der Festung geschwungen. Kurz darauf brachen die Reiter Harands aus ihrem Versteck an der südöstlichen Flanke des Berges hervor und ritten im Sturm den Feinden entgegen. Der Rauch ihrer brennenden Pechpfeile zog wie ein schwarzes Rachebanner hinter ihnen her und sie brachen wie ein Keil durch die völlig überraschten Gegner hindurch. Die

Reiter hielten direkt auf die relativ zentral aufgestellten Wurfmaschinen zu und schossen, sowie sie in Reichweite gelangten. Die Männer aus der Südmark und aus Kayhlien waren sichere Schützen und ihre Pfeile trafen die hölzernen Gerüste einiger der Maschinen, die sofort in Brand gerieten.

Erst nach diesem Überraschungsmoment reagierten die Feinde und warfen sich der Reitergruppe um Harand entgegen. Die Vendolenkrieger eilten zu ihnen und verwickelten sie in Kämpfe, so dass die Schützen bald nicht mehr die Gelegenheit zu weiteren Schüssen bekamen. Die Übermacht der Gegner war so groß, dass Harand sehr bald den Rückzug anordnen musste und das Horn der Südmarken blies, um seine Männer zurückzurufen.

Nicht vielen gelang es, sich aus dem dichten Pulk von Feinden, die sie umgaben zu befreien und der Preis für diesen kurzen Angriff und das vielleicht halbe Dutzend in Brand geratene Wurfmaschinen war sehr hoch, denn nur eine Handvoll Reiter entkam und floh zusammen mit Harand vom Schlachtfeld. Trotz des Schadens, den sie angerichtet hatten, wurden sie nicht verfolgt, denn die Feinde konzentrierten sich weiterhin auf die Festung und deren Erstürmung und den Beschuss.

Die brennenden Türme fielen bald lodernd und rauchend in sich zusammen, doch die etlichen anderen Wurfmaschinen standen inzwischen bereit und wurden nach dem ersten Probeschuss eingestellt. Dann erfolgte der Hagel von vielen schwarzen Geschossen, die zum Teil wieder gegen die Felswand schlugen, zum Teil aber auch ihr Ziel trafen und über die Wehrmauer der Festung flogen. Dort entfalteten sie ihre

zerstörerische Wirkung und ließen die Festung durch die Explosionen regelrecht erzittern. Einige Mauern im Innern der Markwacht wurden eingerissen, andere Geschosse gingen in der Nähe der Flüchtlinge nieder und sorgten für Tote und Verwundete. Panik brach unter den Menschen aus und sie drängten schreiend weiter in den hinteren Teil der Festung, um zu entkommen. Doch selbst dort schlugen die Geschosse bald ein und verbreiteten ihre verheerende Wirkung. Die Männer Colon Hyles versuchten alles, um so viele Menschen wie nur möglich durch die kleine Fluchtpforte nach draußen zu bringen, doch sie konnten nicht verhindern, dass etliche in dem dichten Gedränge niedergetrampelt wurden oder Opfer der explodierenden Kugeln wurden.

Vorn an der Wehrmauer konnten die Kämpfer diese Tragödie zwar nicht sehen, aber sie hörten die Explosionen und die Schreie. Colon Hyle, der zusammen mit dem Alven Salvaron an der Zugbrücke gegen die noch immer anstürmenden Wartans kämpfte, überlegte krampfhaft, wie man den dauernden Beschuss der Festung verhindern oder zumindest für eine Zeit lang stoppen konnte, bis die Flüchtlinge in Sicherheit waren.

„Wir müssen die Katapulte erneut angreifen und so viele wie möglich davon zerstören. Ich werde mit meinen Männern einen Ausfall machen“, rief er dem Alven zu.

„Nein, das übernehme ich mit meinem Volk“, widersprach Salvaron. „Harand hatte recht, du musst die Festung halten.“ Ohne ein weiteres Wort seines Kampfgefährten abzuwarten, rief der Alve den Angehörigen seines Stammes etwas in seiner Sprache zu

und die Krieger sammelten sich augenblicklich vor der Zugbrücke und bestiegen ihre weißen Pferde. Mit gezogenen Schwertern und Speeren warteten sie darauf, dass die Brücke sich ansenkte und Salvaron sie nach draußen führte. Ein letzter Blick zwischen ihm und Colon Hyle deutete an, dass der Alve sehr wohl wusste, welches Risiko er zusammen mit seinen Leuten einging. Doch seine Entschlossenheit war durch nichts aufzuhalten und er rief erneut etwas in der Alvensprache: „Laochra, Eirigi Alvhar – Auf, Ihr Alvenkrieger“

„Laochra, i gcoinne an Namhaid – Auf, dem Feind entgegen“, antworteten Hunderte Stimmen der Krieger, während die Brücke herabgelassen wurde.

Die Feinde vor dem Felsspalt, über den sich die schwere Holzkonstruktion nun absenkte, wunderten sich natürlich über diese seltsame Wende und sie wichen für einen Augenblick zurück. Dann entsetzten sie sich über die hellstrahlende Masse an Reitern, die ihnen entgegenstürmte und wie eine riesige Spaltaxt durch ihre Reihen hindurchschnitt. Wie Blätter, die der Sturm hinwegfegt, fielen die ehemaligen Angreifer, die nun flüchteten, vom schmalen Grat hinab in die Tiefe. Die Wut der Alven und die hellen Schreie aus ihren Kehlen eilten ihnen voraus und niemand wagte es, sich dieser Macht in den Weg zu stellen.

Als Salvaron und seine Krieger am Fuß des Aufstieges zur Festung angelangt waren, wandten sie sich nach links und hielten auf die Mitte der gegnerischen Schlachtreihen zu. Jeden Feind, den sie dabei erreichten, schlugen oder stachen sie mit Schwert und Lanze nieder oder schossen sich den Weg mit ihren treffsicheren Pfeilen frei. Nur einige Hundert Alven waren

es, die es mit Tausenden Gegnern aufnahmen, doch in diesem Moment wuchs die Kraft ihres Volkes über sie hinaus und niemand schien sie aufhalten zu können. Doch weiter hinten am Rand des Feldes beobachtete der Anführer der feindlichen Armee zusammen mit einigen ausgewählten Kriegeren den Angriff der Alven. Er wusste, dass sie es auf die Wurfmaschinen abgesehen hatten und es galt nun, alle verfügbaren Kräfte in die Verteidigung der Katapulte zu werfen. Zudem wollte er nun selbst in das Geschehen eingreifen, denn auf eine derartige Gelegenheit hatte er nur gewartet. Der riesige Wartan mit der schwarzen Lederrüstung und einem mit Eisen beschlagenen Helm bestieg das Pferd, das seine Diener für ihn bereithielten. Er ließ sich das beinahe mannlange Schwert mit der gezackten Klinge und der doppelten Spitze reichen. Prüfend hielt die Waffe mit Leichtigkeit hoch, als würde es sich um ein Spielzeug handeln und betrachtete die Klinge mit böser Vorfreude im Blick. Dann knurrte er zufrieden und trieb sein Pferd an, um mit seinen Begleitern in die Schlacht zu reiten und zu töten ...

Viele Meilen nordwestlich vom Kampf um die Markwacht und Stunden zuvor bewegte sich eine ebenfalls große Schar von Kriegeren noch vor der Morgendämmerung geduckt durch das hohe Gras am Ufer des Sees, in dessen Mitte sich „Eileahn Alvhar“ – die Insel der Seealven erhob. Die sich heimlich dem See nähernden Gestalten waren in Gruppen zu je zehn Kriegeren aufgeteilt und zogen große Einbäume hinter sich her, die sie nach und nach ins Wasser schoben und dann – noch immer geduckt – einstiegen. Als endlich alle Gruppen so weit waren, trieben sie ihre Einbäume an

und eine regelrechte Armada dieser Gefährte fuhr trotzdem kaum hörbar der Insel entgegen. Auch hier waren die Wolfsmänner die Anführenden und befehligten eine Kriegerschar unterschiedlicher Herkunft, jedoch waffenstarr und zu allem bereit. Ihr Ziel war es, die verhassten Alven auf ihrer Stamminsel zu überraschen und zu überrennen. Es war klar, dass sich deren Anführer Aldanon bald wieder in den Kampf um das ehemalige Königreich einmischen würde – und genau das sollte mit diesem Angriff verhindert werden.

„Tötet so viele von ihnen, wie nur möglich. Vor allem ihr Oberhaupt muss sterben.“ Dies waren die Worte des Erhabenen gewesen und seine Diener wollten sie unbedingt in die Tat umsetzen.

Die Boote fuhren durch den auf dem Wasser aufsteigenden Morgennebel, der sie vor den Blicken der Alven verbarg, wie sie hofften. Tatsächlich waren sie bisher recht gut und ungestört vorangekommen. Die Insel lag nur noch wenige Steinwürfe entfernt vor ihnen und die Mannschaften der Boote machten sich für einen Überraschungsangriff bereit.

In Wahrheit hatte man sie von der Insel aus schon lange entdeckt. Die scharfen Augen der Alvenwachen hatten die Feinde bereits bemerkt, als diese drüben am Ufer die Einbäume zu Wasser gelassen hatten. Nachdem sie ihre Entdeckung gemeldet hatten, war das gesamte Volk Aldanons sofort auf den Beinen gewesen und hatte sich auf den Angriff vorbereitet. Die Kriegerinnen und Krieger des Stammes verteilen sich in den Bäumen auf der Seite der Insel, von der sich die Boote näherten, während der Rest der Alven sich in höhere und weiter entfernt liegende Teile ihrer Wohnstatt

zurückzog, die sich beinahe über die gesamte Insel ausdehnte.

Nun warteten die Verteidiger darauf, dass die Feinde in Schussweite kamen und sie entsprechend in Empfang genommen werden konnten. Aldanon selbst leitete seine Leute und wartete mit ihnen gebannt darauf, dass die ersten Boote aus dem Nebel auftauchten. Die Ohren der Alven hörten bald darauf das leise Plätschern der Ruder und dann kamen die ersten Einbäume an der Insel an. Es folgten mehr und mehr und die Besatzungen sprangen aus den Booten hinaus, um die Böschung zu erklimmen.

„*A ligan ar chanadh na tendons* – Lasst die Sehnen singen“, rief der Alvenfürst seinen Kriegern zu. Ein wahrer Hagelsturm aus weißgefiederten und mit blutroten Schäften versehenen Pfeilen prasselte auf die Angreifer nieder und traf viele von ihnen, bevor sie richtig einen Fuß auf die Insel setzen konnten. Andere wurden im Lauf regelrecht gefällt und rutschten die Böschung wieder hinab, die sie gerade hinaufgeeilt waren.

Doch die Wartans und ihre Krieger waren nicht unvorbereitet und bauten blitzschnell einen Wall aus hohen Schilden auf, der sich ständig um die noch weiter ankommenden Boote und deren Besatzungen vergrößerte. Eine lange Reihe mit den Schilden bildend und mit einer zweiten, die als Schutzdach fungierte, ausgestattet, arbeiteten sich die Angreifer langsam aber stetig vom Ufer aus hinauf. Noch immer regneten ihnen die Pfeile entgegen, doch die meisten davon blieben in den Schilden stecken und nur wenige trafen noch ihr Ziel.

Aldanon erkannte die Sinnlosigkeit eines weiteren Beschusses und rief seine Kriegerinnen und Krieger nun in den direkten Kampf mit den Gegnern: „*Sios chun, freastal orthu* – Hinab, ihnen entgegen.“

Sofort kamen seine Leute dem Befehl nach und schwangen sich an dünnen, fast unsichtbaren Seilen von den Bäumen, in denen sie gesessen hatten, hinab auf den Boden. Sie stießen mit den ersten Gegnern zusammen und ihre hell leuchtenden Alvenklingen kreuzten sich mit den gebogenen Schwertern, die in den Schmieden Xax Tamors hergestellt worden waren. Die Kriegerinnen und Krieger Aldanons waren den Feinden an Geschick und Kampfkunst bei Weitem überlegen. Die menschlichen Gegner aus den Ödlanden jenseits der Sümpfe flohen die hellstrahlenden Alven zumeist und wichen zurück. Doch die Wartans rückten vor und versuchten durch die Reihen der Verteidiger durchzudringen. Das allerdings gelang ihnen nicht und sie wurden aufgehalten und niedergemacht. Vom Ufer her stürmte jedoch bald eine zweite Angriffswelle die Böschung empor, denn es waren noch weitere Boote angelangt, die flachen Fähren glichen und offensichtlich spezielle Waffen trugen. Die Besatzungen, die nicht in den Kampf eingriffen, schoben die hölzernen Konstruktionen über Rampen an das Ufer und stellten sie in Position. Es waren kleine Katapulte, vielleicht drei Mannlängen hoch, die in ihrer Funktion jedoch den großen Maschinen in der Schlacht um die Markwacht glichen. Sie sollten dieselbe böse Fracht durch die Luft hinüber zu den Verteidigern befördern und sehr rasch taten sie das auch. Die ersten rauchenden Kugeln flogen über die Angreifer und Verteidiger oben am Rand der Bäume hinweg und schlugen auf

dem Boden ein. Die Explosionen rissen große Löcher dort und etliche der Bäume mit den Gebäuden und Aufbauten der Alvenstadt knickten wie dünne Streichhölzer um. Weiterer Beschuss folgte und bald brannten die vorderen Teile von Eilean Alvhar lichterloh, während der Kampf gegen die immer noch anstürmenden Wartans die Alven weiterhin band.

Niemals zuvor hatte es einen Angriff auf das Stamm-land des Lichtvolkes gegeben und Aldanon wusste, dass dies ein schicksalhafter Kampf um die Heimat seines Volkes wurde, dessen Ausgang mehr als ungewiss war ...

Noch war die Sonne über den Bergen nicht aufgegangen und so schlummerte Tarnifel noch im Licht einiger Fackeln der vielen Türme der Dwanenstadt in der Lagune unter dem Berg. Doch außerhalb der Ringmauern krochen viele Gestalten durch die Höhlen, die von der großen Grotte abzweigten. Tausende von Felsmaare hatten sich auf seinen Befehl gesammelt und eilten nun die Gänge und Wände entlang. Endlich konnten sie sich für die Schmach rächen, die man ihrem Volk vor Jahrhunderten angetan hatte, als sie vertrieben worden waren. Und diesmal waren sie nicht so wehrlos, diesmal hatten sie Hilfe vom Erhabenen bekommen. Er stellte ihnen Waffen, seine Magie und seine alchemistischen Künste zur Verfügung. Sie mussten sie nur richtig einsetzen, wie man es ihnen beigebracht hatte. Gierig und voller Wut und Hass auf die Erdwühler, die ihre verfluchte Stadt dort aufgebaut hatten, wo die Maare schon seit Urzeiten ihre Götter anbeteten.

Flink krabbelten die haarlosen, dünnen grauen Körper in die Höhle der Lagune wie eine Flut, die sich über die Felsendecke oberhalb der Stadt ergoss und sich rasch verteilte. Die Maare schienen regelrecht am Felsen zu kleben und sie konzentrierten sich über den Dächern Tarnifels.

Für einen Augenblick hielten sie inne und regten sich nicht mehr. Es machte den Eindruck, als sei eine Kolonie Fledermäuse im Schlaf erstarrt, doch der schrille Ruf des Häuptlings aus der Mitte des Pulks heraus gab das Zeichen und gleichzeitig warfen die Maare die Fracht der kleinen schwarzen Kugeln ab, die sie alle bei sich trugen. Noch für einen winzigen Augenblick war es still – nur das Rauschen des Wasserfalls hallte wie eh und je durch die Lagunenhöhle. Doch dann erfolgte ein unglaubliches Donnergewitter durch den Berg, der ihn regelrecht erzittern ließ.

Die Kugeln schlugen auf den Straßen, den Dächern und in den Türmen der Stadt ein und entwickelten eine verheerende Zerstörung durch Druck und Feuer. Noch bevor sie überhaupt wussten was geschah, starben etliche Dwanen an den Folgen des Bombehagels. Mauern wurden gesprengt und Feuer an vielen Stellen entfacht, die Bewohner aus den Häusern getrieben. Schreiend liefen Tausende Dwanen durcheinander, als die zweite Welle der Kugeln von der Felsendecke hinabgeworfen wurde und noch größere Schäden anrichtete und noch mehr Leben forderte.

Auch die zentral in der Stadt gelegene Burg der Bal wurde getroffen und ihre Bewohner stürzten hinaus. König Gonra Bal lief aus dem Portal seines Hauses hinaus und blickte sich verzweifelt und ratlos um. Die ganze Stadt schien inzwischen zu brennen und überall

erfolgten noch immer die unerklärlichen Explosionen. Seine drei Söhne Donra, Ronra und Valra folgten ihm und hielten ihren Vater zurück, denn er wollte unbeachtet die Treppe hinab in das stark beschädigte Zentrum der Stadt laufen.

„Es ist zu gefährlich, du kannst dort unten nichts machen“, sagte Donra, der älteste Sohn eindringlich zu ihm.

„Seht, an der Felsendecke – Maare, Tausende von Maaren“, rief Valra, der die schärfsten Augen besaß und die im dämmerigen Licht kaum erkennbaren Wesen entdeckte.

Alle blickten hoch und erkannten die Gefahr nun auch. Im selben Moment warfen die Maare erneut ihre zerstörerische Fracht ab.

Gonra Bal drohte den Wesen, die er doch nicht erreichen konnte wütend mit der Faust und verfluchte sie.

„Holt Bogenschützen her und schießt sie von dort runter“, befahl er seinen Söhnen vor Wut schäumend, doch wieder war es Donra, der ihm widersprach.

„Es hat keinen Zweck, es sind zu viele. Lass das Horn Tharags auf dem Turm erschallen. Es soll alle Dwanen herbeirufen. Wir müssen hinabsteigen in die Höhlen unter der Stadt und fliehen“, rief der junge Dwane seinem Vater zwischen dem Donnern der einschlagenden Bomben zu.

„Tarnifel ..., Tarnifel aufgeben?“, fragte Gonra Bal und schüttelte ungläubig seinen Kopf.

„Donra hat recht, Vater“, bestätigte nun auch Ronra, der zweitälteste. „Wir müssen unser Volk erst in Sicherheit bringen, dann können wir uns überlegen, wie wir die Stadt retten.“

Der Dwanenkönig schüttelte sich, als erwache er erst jetzt aus einer Starre. Doch dann reagierte er schnell und gab die Befehle an seine Leute aus, die sich inzwischen ebenfalls eingefunden hatten. Kurz darauf ertönte tatsächlich das Horn des einstigen Gründers Tharag, dessen tiefer, durchdringender Ton nur dann in Tarnifel zu hören war, wenn höchste Gefahr drohte. Es rief alle Dwanen zur Burg herbei und Gonra hoffte nur, dass es viele seines Volkes auch tatsächlich noch schafften.

Gerade geschah es, dass Teile der Außenmauer durch die Detonationen zerstört wurden und zusammenstürzten, wonach sich das Wasser der Lagune in die befestigten Straßen des unteren Teils der Stadt ergoss und alles mit sich riss, was nicht fest war. Hilflos mussten Gonra und seine Söhne alles mit ansehen und konnten nichts gegen die fortschreitende Zerstörung ihrer Stadt unternehmen. War dies das Ende der nördlichsten Dwanenstadt und ihres Volkes? Heimlich befürchtete der König dies, während das Horn noch einmal erklang ...

Karratas

Sie ritten den ganzen Tag auf der Straße weiter, machten nur wenig Rast und ließen auch sämtliche Siedlungen und Feste hinter sich. Die Nächte verbrachten Marwinar und sein Schützling Toren lieber in Waldlichtungen, denn die Übernachtungen in Gebäuden waren ihnen nach der Erfahrung in der Siedlung Raseling zu unsicher. Der Druide nutzte seine außergewöhnlichen Fähigkeiten in der Sprache der Tiere und bat Eule und Fuchs, für sie wache zu halten, was diese ihnen versprochen und es auch einhielten. Tatsächlich geschah nichts und kein Verfolger schlich sich nachts an sie heran. Nach zwei weiteren Tagen erreichten sie eine Abzweigung vom Hauptweg, die in Richtung Südwesten zur Küste und zur Stadt Karratas führte, wie ein Hinweisschild besagte. Ihr folgte Marwinar und so gelangten sie in den ältesten Teil des Grauwaldes, der vor allem aus riesigen, knorrigen Eichen und ebensolchen Nadelhölzern bestand, deren Stämme so dick waren, dass sie nicht von drei Mann umfasst werden konnten.

In dieser Gegend gab es keine befestigten Siedlungen mehr, sondern nur ein paar Gasthöfe am Rand der Straße, von denen einer von Marwinar und Toren am Mittag genutzt wurde, um sich ein warmes Mahl zu gönnen. Danach machten sie sich wieder auf den Weg. Der Druide wusste, dass sie noch einmal im Wald übernachten mussten, am morgigen Tag würden sie dann den Saum erreichen und die Küste vor sich liegen sehen. Von daher suchte er für sie einen geeigneten Platz auf einer Lichtung weit abseits der Straße und sie schlugen dort ihr Nachtlager auf. Wie die Abende zuvor rief Marwinar einige Tiere des Waldes

in ihrer Sprache an und bat sie darum, über ihn und den Jungen zu wachen.

Ein Kauz antwortete ihm und wunderte sich zunächst, dass der Mensch die Tiersprache beherrschte. Nachdem er aber vernommen hatte, dass es sich um einen Druiden handelte, verstand das Tier und versprach, die Nacht über in der Nähe zu bleiben und sie zu warnen, falls es etwas bemerkte, was nicht hierhergehörte. Auf diese Weise gesichert ließ Marwinar Toren ein kleines Feuer entfachen und sie machten es sich so bequem wie möglich. Es war ein herrlicher Abend, eine laue Luft wehte durch den Wald und die Sterne leuchteten am Himmel, die man hier auf der Lichtung gut sehen konnte. Der Druidenmeister fand, dass es vielleicht sogar ein geeigneter Abend dazu war, etwas Bestimmtes zu versuchen. Er holte den Metallbarren hervor und legte ihn vor sich auf den Boden. Dann schloss er die Augen und konzentrierte sich auf seine Ordensbrüder. Er versuchte sich ihre Gesichter und Gestalten in Erinnerung zu rufen. Plötzlich geschah tatsächlich etwas, dass er sich erhofft hatte. Der Barren erzeugte wieder das singende Geräusch und fing an zu vibrieren. Kurz darauf stieg ein Lichtstrahl auf, der sich wie ein Fächer öffnete und bewegliche Bilder vor Marwinars Augen erscheinen ließ. Es waren in der Tat die vier anderen Druiden, ein jeder von ihnen an einem bestimmten Ort aber offensichtlich alle in guter Verfassung. Gleichzeitig schienen auch ihre Metallbarren zu reagieren, denn ähnliche Lichter erschienen auch bei ihnen, was sie alle zunächst erstaunte, wenn nicht gar erschreckte.

„Brüder, hört ihr mich?“, fragte Marwinar und wartete gespannt auf eine Reaktion der anderen Männer. Zu

seiner Erleichterung konnten sie ihn wohl tatsächlich hören, entsetzten sich aber darüber beinahe noch mehr.

„Fürchtet euch nicht. Ich spreche durch die Macht der Metalle zu euch. Sie geben uns die Möglichkeit, miteinander über die weite Entfernung zu reden“, erklärte er ihnen.

„Wie ... ergeht es dir und wo ..., wo befindest du dich, o unser Hochmeister?“, fragte Hallmahr, der Älteste zögernd, als glaubte er noch immer nicht daran, dass dies Realität war.

„Ich bin auf dem Weg durch den Grauwald und reise in die Hafenstadt Karratas. Mehr darf ich euch nicht sagen, was mein Ziel angeht. Es geht mir gut und ich hoffe, dass es bei euch auch so ist. Doch hört mich nun an. Der Finstere, der einst unser Bruder war, hat böse Jäger nach uns gesandt, die uns töten sollen. Es sind Blutjäger, die vor allem heimlich des Nachts angreifen oder hinterhältige Fallen stellen.“

Die anderen Druiden erwähnten nichts von derartigen Begegnungen. Doch es war ihnen nun klar, dass auch sie gejagt wurden und so warnte Marwinar seine Brüder eindringlich. „Sie sind schlimmer als Bluthunde und können uns offensichtlich riechen. Meidet wenn möglich Gasthäuser in der Nacht und bleibt niemals länger an einem Ort. Verbrennt eure Ordensmäntel und gebt euch nirgendwo als Druiden aus. Diese Jäger sind furchtbare Wesen und sie töten ohne zu zögern. Am liebsten machen sie das aus dem Hinterhalt. Seid auf der Hut und achtet auf Euer Leben.“

„Das werden wir. Sei auch du vorsichtig, hoher Bruder“, antwortete Lohrmar, der sich offensichtlich

ebenfalls in einem Waldstück aufhielt, wie das Bild von ihm zeigte.

„Die Metallbarren haben ihr Eigenleben, aber sie können euch in der höchsten Gefahr als Waffe dienlich sein. Vertraut auf sie und tragt sie immer dicht bei euch“, bemerkte Marwinar und wünschte seinen Brüdern danach alles Gute, denn er bemerkte, dass die Bilder langsam verblassten. Der breitgefächerte Lichtstrahl verschwand so plötzlich, wie er erschienen war und der Barren lag wieder kühl und ruhig auf dem Boden vor dem Druiden.

Marwinar war nun etwas beruhigter. Er hatte seine Brüder zwar nur kurze Zeit sehen und sprechen können, aber das Wichtigste hatte er ihnen mitgeteilt – und es ging ihnen allen noch gut. Er dankte insgeheim der Magie der Metallbarren und sah dann zu Toren herüber, der das Ganze gebannt verfolgt hatte. Der Junge saß noch immer mit offenem Mund da und blickte seinen Beschützer staunend an.

„So ein wenig Druidenmagie ist durchaus sehenswert, nicht wahr?“, scherzte Marwinar und streichelte dem Jungen über den Kopf.

„Ja, Druidenmagie, hurra ...“, rief Toren in kindlicher Freude, erhob sich und tanzte ausgelassen um das Feuer herum.

Doch die gute Laune der beiden wurde im nächsten Moment wieder gedämpft, denn der Kauz flog plötzlich heran und landete auf der Schulter des Druiden.

„Es schleicht etwas durch den Wald“, meldete das Tier. „Ich kenne es nicht und es gehört auch nicht hierher. Es sieht aus wie ein Mensch, aber es benimmt sich nicht so. Scheinbar ist es blind und es schnüffelt die ganze Zeit in der Luft herum.“

„Wo ist es?“, fragte Marwinar erschrocken und löschte gleichzeitig mit dem Fuß das Feuer.

„Vielleicht hundert Flügelschläge von hier entfernt, dort wo der Mond aufgeht“, antwortete der Vogel, der mit seinen Worten keine andere Entfernung angeben konnte.

Der Druide schätzte, dass damit höchstens eine oder zwei Meilen in östlicher Richtung gemeint sein konnten. „Ich danke dir“, sagte er zu dem Kauz und entließ das Tier. Er überlegte rasch, was nun zu tun sei. Verstecken konnten sie sich offenbar nicht, so dass die Dunkelheit ihnen auch nicht nutzte, da der Jäger ohnehin blind war, sie aber dennoch weiterverfolgen konnte. Deshalb blieb ihnen nur der Entschluss, das Lager aufzugeben und die Nacht hindurchzureiten, um dem Verfolger zu entkommen. In Karratas hätten sie dann genug Gelegenheit, sich auszuruhen, dachte Marwinar und teilte dem Jungen seine Entscheidung mit.

Sie räumten so schnell wie möglich das Lager und schritten dann vorsichtig durch die Dunkelheit in Richtung Straße, wobei der Druide sich auf den Instinkt seines Pferdes verließ, das ihnen langsam vorausschritt und sie praktisch führte. Sie erreichten die Straße auch tatsächlich ohne Zwischenfall, wobei man sie aufgrund der Finsternis eher errahnen als sehen konnte. Dem Reittier genügte es aber offenbar und so stiegen die beiden nächtlichen Wanderer wieder auf und ritten langsam weiter. Nach einiger Zeit hörten sie wieder die hasserfüllten, unheimlichen Schreie durch den Wald hallen. Es klang, als seien sie von dort gekommen, wo sie ihren Lagerplatz aufgeschlagen

hatten und beide waren froh, dass sie von dort fortgegangen waren.

Den Rest der Nacht über geschah jedoch nichts und je weiter sie nach Westen und somit an den Waldrand gelangten, desto belebter wurde die Straße. Etliche Fuhrwagen und Menschen mit Handkarren kamen ihnen entgegen oder begleiteten sie. Als sie dann endlich aus dem Grauwald herauskamen, standen sie auf einer seichten Anhöhe oberhalb der Küste und blickten direkt auf die Hafenstadt Karratas und das Meer. Die Straße beschrieb von hier aus einen leichten Bogen nach Südwesten und endete dann vor dem Stadttor, das sich in eine hohe Mauer aus roten Ziegelsteinen einfügte, welche die Stadt umgab und schützte.

Dahinter erstreckte sich die Hafenanlage, die aus einer in das Meer hineinragenden Wellenbruchwand bestand, welche ziemlich weitläufig und auch entsprechend hoch war, denn es gab hier keine Bucht wie in Ayslör, sondern gleich die offene, raue See. Ein Reihe Zweimast-Handelsschiffe lagen dort im Schutz des Walls vor Anker, ebenso sehr viele Fischerboote und einige sehr wehrhaft aussehende Schiffe, die zur Flotte der Korsaren von Karratas gehörten – einer von der Handelsgilde dieser Stadt ausgerüsteten Gruppe Seefahrer, welche die Handelsschiffe begleitete und sie beschützen sollte.

Zentral in der Stadt lag der Palast des Fürsten am Markt- und Handelsplatz, an dem auch die Gebäude des Stadtrates und der Gilde lagen. Rings um diesen zentralen Ort durchzog ein Netz aus Straßen die Wohnstätten der Menschen dieser Stadt. Am Hafen lagen die Werkstätten und Lagerschuppen für die Waren. Karratas besaß eine günstige Lage zwischen den

Ländern des Nordens und denen des Südens und galt als Umschlagsplatz für den Handel über See. Doch der Krieg in Amun Nur machte sich auch hier bemerkbar, denn es trafen keine Händler mit Stoffen und Fellen aus dem Norden mehr ein und die schlechten Nachrichten waren deshalb auch in der Hauptstadt der Fürstenschaft Gallinor bereits eingetroffen.

Müde aber glücklich, die Stadt endlich erreicht zu haben, gelangten Marwinar und Toren am Stadttor an und ritten hindurch. Die beiden Wachen am Tor betrachteten sie in der Menge der ein und ausreisenden Leute nicht weiter. Der Druide suchte nach Hinweisschildern, die ihm vielleicht den Weg zu einer Herberge wiesen und zu seiner Freude fand er gleich mehrere Vorschläge für Unterkünfte, die es in dieser Handelsstadt natürlich reichlich gab. Er folgte einem der Hinweise, der ihm am besten gefiel und landete prompt im größten Gasthaus der Stadt direkt am zentralen Marktplatz. Da er genügend Gold mit sich führte und bisher kaum etwas davon ausgegeben hatte, wollte er sich und seinem kleinen Schützling eine gute Herberge gönnen und betrat zusammen mit dem Jungen das Gasthaus, nachdem ein Diener auf ihn zugekommen war und ihm das Pferd abgenommen hatte, das der Bedienstete in einen separaten Stall führte.

Das Innere des Hauses war den Erwartungen entsprechend eingerichtet. Feinste Stoffe bekleideten die Wände und polierte Steinsäulen und goldene Feueraschen bestimmten das Bild. Hinter einer steinernen Theke stand offensichtlich der Wirt des Hauses. Er war hochgewachsen und besaß einen tiefschwarzen, vollen Bart, der ihm bis zur Brust reichte. Als er Marwinar und den Jungen hereinkommen sah, verfin-

terte sich seine Miene und er sah die beiden abwartend und abschätzend an.

„Wir wünschen ein Zimmer“, sagte der Druide und hoffte, dass eines für sie vorhanden war, denn er spürte nun deutlich die Müdigkeit in sich aufsteigen.

„Könnt Ihr Euch das denn leisten?“, fragte der Wirt mit tiefer und grollender Stimme.

Statt zu antworten legte Marwinar zwei seiner größeren Goldstücke auf die Theke. „Reicht das?“, fragte er mit sarkastischem Unterton.

„Oh ja, das reicht für längere Zeit. Seid willkommen, Herr“, antwortete der Wirt plötzlich sehr freundlich. Er holte einen Einband, Tinte und eine Schreibfeder hervor und bat Marwinar um seinen Namen. Der Druide nannte seinen und den Namen des Jungen, vermied jedoch diesmal, seinen Beruf zu nennen und antwortete auf die Frage nur ausweichend, dass er Geschäfte in der Stadt zu tätigen hätte. Nachdem die Formalitäten erledigt waren, erhielt er von dem Wirt einen Schlüssel mit goldenem Anhänger und durfte das Zimmer aufsuchen, das sich im zweiten Stockwerk des großen Hauses befand.

Auch hier war die Einrichtung dem Preis entsprechend, denn das Zimmer besaß sogar einen großen steinernen Waschtisch, in dem stets warmes Wasser über eine Leitung hinein und wieder abfloss. Zudem stand ein großes Federbett im Raum, in das die beiden sich augenblicklich warfen und einschliefen.

Als sie erwachten, war es bereits später Mittag und sie erhoben sich, um etwas im Gasthaus zu essen. Der Wirt war wieder sehr freundlich und bediente die beiden persönlich. Marwinar fragte ihn bei der Gelegenheit, ob er wüsste, zu welcher Zeit man in den Palast

des Fürsten gehen könne und erntete einen verwunderten Blick des Wirtes.

„Habt Ihr etwa beim Fürsten Eure Geschäfte zu machen?“, wollte er wissen und malte sich wohl heimlich dabei aus, dass er einem solch wichtigen Gast ruhig noch etwas mehr von dem Gold abnehmen könnte.

„Nein, ich habe dem Fürsten nur etwas mitzuteilen – etwas sehr Wichtiges“, erwiderte der Druiden.

„Nun, gewöhnlich ist der Herr des Palastes zu dieser Zeit dort und berät sich mit den Vätern der Stadt. Ihr habt vielleicht Glück, wenn sie Euch bis zu seinem ersten Diener vorlassen, wenn Ihr nicht geladen seid“, bemerkte der Wirt skeptisch und sah seine Felle offenbar schon wieder davonschwimmen.

„Ich werde es dennoch versuchen, denn ich habe es einem Freund versprochen“, bemerkte Marwinar.

„Doch noch eine Frage hätte ich. Wo kann man ein Schiff bekommen, dass in den Süden fährt?“

„Die Kapitäne der Schiffe findet Ihr zumeist in den Spelunken am Hafen, doch ich rate Euch, dort nicht hinzugehen, sondern einen Boten zu schicken. Es herrschen raue Sitten dort, das ist nichts für jemanden ... wie ... Euch“, antwortete der Wirt, sichtlich um die richtigen Worte ringend.

Marwinar musste dabei regelrecht schmunzeln, denn der Wirt schien ihn nun, nachdem er ihn wohl zu Anfang eher als Landstreicher angesehen hatte, für einen verwöhnten reichen Kaufmannssohn halten. „Ich danke Euch für diesen Rat, doch ich werde mich selbst darum kümmern“, erwiderte er und erhob sich dann zusammen mit Toren vom Tisch.

Das nächste Ziel des Druiden war nun in der Tat der Palast des Fürsten Hargor. Dafür musste er lediglich

aus dem Gasthaus hinausgehen und sich nach links wenden, um das prächtige, mit Steinfiguren und Säulen verzierte Gebäude vor sich liegen zu sehen. Eine breite Treppe führte hinauf zum Portal, das von vier Männern bewacht wurde. Marwinar überlegte kurz, ob er Tore mitnehmen sollte und entschied sich dann dazu, den Jungen bei sich zu lassen und stieg mit ihm die Treppe hinauf. Die Wachen blickten die beiden mit einer Mischung aus Verwunderung und Ablehnung an und versperrten ihnen erwartungsgemäß den Weg. „Ich habe eine wichtige Botschaft für den Fürsten vom Bürgermeister der Feste Raseling im Grauwald“, erklärte Marwinar ihnen.

„Ihr seid nicht gemeldet?“, fragte einer der Wachen.

„Nein, aber ich hatte einen Gefährten, der eine Empfehlung des Bürgermeisters bei sich trug“, antwortete der Druide.

„Und, wo sind diese Empfehlung und Euer Gefährte nun?“

„Er wurde hinterrücks umgebracht und ich musste vor unserem Verfolger fliehen, konnte das Schriftstück also leider nicht mehr an mich nehmen.“

„Weshalb verfolgte man Euch und Euren Gefährten denn?“, fragte der Wachmann wieder, dem die ganze Geschichte immer undurchsichtiger und verdächtiger vorkam, wie man seinem Gesichtsausdruck entnehmen konnte.

„Wir werden bereits seit Beginn unserer Reise in Amun Nur verfolgt. Der Krieg überzieht unser Land und droht auch, hierher zu kommen“, antwortete Marwinar eindringlich, weil er die Geduld verlor.

„Lasst mich bitte zu eurem Fürsten, damit ich vorsprechen kann. Es ist sehr wichtig. Der Feind, der seine

Häscher nach uns schickte, wartet nicht ab, sondern wird mit jedem Tag stärker. Und er wird nicht in Amun Nur bleiben. Vielmehr wird er seine Macht weiter auszudehnen versuchen. Lasst mich also vorbei.“ Sein Ton und seine Worte besaßen offenbar doch einige Überzeugungskraft, denn der Wachmann blickte kurz seine Kameraden an, nickte dann und ließ Marwinar und seinen kleinen Begleiter passieren. „Ich hoffe für Euch, dass man Euch zum Fürsten vorlässt. Sein erster Diener ist streng, achtet auf Eure Worte“, gab er dem Druiden als Rat mit.

Der bedankte sich und schritt zusammen mit Toren durch das hohe Portal in den Palast hinein. Der blankpolierte Steinboden im Inneren führte zu einer weiteren Treppe, die weiße, marmorierte Stufen besaß und über die man offensichtlich hinauf zu den Arbeits- und Audienzräumen des Fürsten gelangte. Kaum betraten sie die Treppe, als eine kleine und ziemlich hektisch anmutende Gestalt mit kahlem Kopf aber dafür mit einem gewaltigen Schnurbart von oben auf sie zukam und ablehnend mit der Hand herumfuchtelte. Ihn begleiteten zwei weitere Wachen, die jedoch oben an der Treppe stehen blieben.

„Wer hat euch durchgelassen? Was wollt ihr? Seid ihr etwa gar Händler, die etwas zu verkaufen haben? Wir kennen euch nicht, fort, fort“, bellte der Hektische mit hoher Stimme.

„Mein Name ist Marwinar, ich komme aus dem Königreich Amun Nur und habe eine wichtige Botschaft für den Fürsten vom Bürgermeister aus Raseling“, antwortete der Druiden so ruhig wie möglich.

„Wir haben davon keine Kenntnis, also werdet Ihr auch keine so wichtige Nachricht haben“, erwiderte

der andere Mann mit hochmütigem Tonfall und einem ebensolchen Blick.

„So wisst Ihr schon immer alles im Voraus?“, fragte Marwinar absichtlich scherzhaft.

„Wir sind stets gut informiert. Was Wir nicht wissen, ist nicht interessant – auch nicht für den Fürsten. Und nun fort mit Euch, Wir haben keine Zeit.“

Langsam stieg starker Ärger in dem Druiden auf und er war versucht, dem kleinen hektischen und überheblichen Mann etwas von dem Schlafpulver ins Gesicht zu streuen, das er in einem seiner Beutel bei sich trug. Doch er besann sich und antwortete: „Ihr habt schon vernommen, woher ich komme? Und Ihr wisst auch, was dort im Norden geschieht?“

„Natürlich. Wie Wir bereits sagten, sind Wir stets gut informiert“, brüskierte sich der Kahlköpfige, der offenbar von sich im Plural sprach, um seine herausragende Stellung zu betonen.

„Dann frage ich mich, weshalb Ihr Eurem Herrn dem Fürsten vorenthalten wollt, was in seinem Land geschieht? Dass der Feind bereits seine Finger nach ihm ausstreckt und es bald ebenfalls überfallen wird. Aber da Ihr ja gut informiert seid, erzähle ich Euch nichts neues und werde nun wieder gehen. Gehabt Euch wohl.“ Nach diesen Worten machte Marwinar kehrt und ging zum Ausgang des Palastes zurück.

Der kahlköpfige erste Diener des Fürsten sah ihm verblüfft hinterher. „Wie bitte? Der Feind ...? Was meint Ihr damit?“, rief er dem Druiden zu, kam ihm dabei rasch hinterher und hielt ihm am Portal auf. „Was soll das bedeuten, dass der Feind seine Finger hierher ausstreckt? Redet.“

„Das erzähle ich nur dem Fürsten, nicht seinem Diener“, antwortete Marwinar und blickte dem plötzlich gar nicht mehr so selbstsicheren und abweisenden Mann ernst ins Gesicht.

Der Kahlköpfige war eine solche Sprache offensichtlich nicht gewohnt und rang innerlich mit sich selbst. Doch dann nickte er. „Ich werde versuchen, Euch eine sofortige Audienz beim Fürsten zu verschaffen. Wartet hier“, sagte er, schritt die Treppe hinauf und verschwand durch eine Tür im oberen Stockwerk. Nach kurzer Zeit kehrte er zurück und rief Marwinar von oben zu, dass er nun vom Fürsten gehört werde und hinaufkommen könne.

Der Druide nahm Toren an die Hand, stieg die Treppe hinauf und folgte dem ersten Diener in einen kleinen Saal, der von einem Tischrund in der Mitte bestimmt wurde. Ein großer Kamin auf der gegenüberliegenden Seite der Tür beherrschte eine Empore, auf der eine Art Thron stand, sicherlich der Audienzstuhl des Fürsten, wie Marwinar richtig vermutete. Doch der Thron war nicht besetzt, Fürst Hargor saß zusammen mit einer Gruppe von in schwarze und rote Roben gekleidete Ratsherren und Gildemeistern am Tischrund und betrachtete die beiden Neuankömmlinge neugierig.

„Tretet ein und kommt näher“, sagte er freundlich und erhob sich. Neben der ebenfalls schwarzen Robe wiesen ihn ein purpurner Mantel und eine goldene Kette als Herrn dieser Fürstenschaft aus. Er war mittelgroß und besaß breite Schultern. Sein dunkles Haar war schulterlang und ein Kinnbart zierte das offene, gütige Gesicht des Mannes.

Marwinar gefiel dieses Gesicht sofort und er fragte sich heimlich, ob ein solch gutmütiger Herrscher

vielleicht gerade einen dermaßen verbissenen und strengen Diener als Torwache benötigte, wie es hier der Fall war.

Als könne er Gedanken lesen, sprach der Fürst den Druiden darauf an. „Verzeiht bitte die etwas ablehnende Art meines Dieners. Er ist mir seit vielen Jahren treu ergeben und will mir zu viele Dinge von der Seele halten. Doch ich hörte, Ihr habt wichtige und offenbar auch erschreckende Dinge zu berichten. Sprecht also.“ „Kann ich hier offen reden?“, wollte der Druide wissen und blickte dabei in die Runde.

„Oh ja, dies sind die Honoratioren der Stadt und der Fürstenschaft. Sie können und sollen alles mithören“, antwortete der Fürst.

„Nun gut. Mein Name ist Marwinar, ich komme aus dem Königreich von Amun Nur, das leider – Ihr habt es sicher schon vernommen – durch den Krieg gegen einen finsternen Gegner zerstört wurde und praktisch zerfallen ist. Der König wurde getötet und die Fürsten bekämpften sich zum Teil gegenseitig. Die Hauptstadt Ayslör am Meer wurde in einer furchtbaren Schlacht zerstört und die letzten Überlebenden sind in eine Festung nördlich des Hohen Hufeisens geflohen. Ich bin mit diesem Jungen hier unterwegs in den Süden und habe in der Feste Raseling Rast gemacht. Doch ein finsternes Wesen, das uns verfolgt, machte auch dort nicht halt vor den Schutzwällen und tötete zwei Wächter. Der Bürgermeister gab mir am folgenden Tag einen seiner Leute als Geleit mit, der hier vorsprechen und Euch darum bitten sollte, wachsam zu sein und wenn es nötig werden sollte, Hilfe zu leisten.“

„Wo ist dieser Mann nun? Und weshalb sollte Hilfe notwendig werden?“, fragte Hargor verwundert.

„Mein Gefährte wurde leider von eben jenem bösen Wesen, das meiner Vermutung nach einer der finsternen Blutjäger ist, aus dem Hinterhalt getötet. Ich konnte mit dem Jungen gerade noch entkommen. Hilfe wird vielleicht deshalb bald notwendig, weil ich glaube, dass der Feind nicht in Amun Nur Halt macht, sondern seine Macht ausweiten will“, erklärte Marwinar, dem bewusst war, dass seine gezwungenermaßen lückenhafte Erzählung viele Fragen aufwerfen musste.

Wie zur Bestätigung dieser Gedanken kam der Fürst näher, um dem Druiden in die Augen zu blicken. „Ihr berichtet mehr als seltsame Sachen und vieles davon ist in der Tat auch erschreckend. Zudem glaube ich, dass Ihr uns noch lange nicht alles erzählt habt.“ Sein Blick fiel dabei auf Marwinars Mantel und er sah offenbar auch das Abzeichen des Ordens, wie ein erkennendes Blitzen in seinen Augen verriet. „Aber ich denke, dass Ihr uns auch gar nicht alles erzählen dürft“, fuhr er fort und kam dem Druiden damit erkennbar entgegen.

„Mich würde interessieren, weshalb dieses Wesen, dieser ... Blutjäger, wie Ihr ihn nennt, Euch verfolgt. Und welche Rolle spielt der Junge dabei?“, fragte einer der Ratsherren und ertete dafür zustimmenden Nicken bei den anderen Männern.

„Der Junge ist der einzige Überlebende einer von feindlichen Wesen überfallenen und zerstörten Stadt jenseits des Gebirges. Ich habe ihn in meine Obhut genommen und bin nun auf der Suche nach Verbündeten. Deshalb jagt man uns, denn der Feind will das verhindern.“

„Wer ist denn dieser Feind? Was will er?“, fragte der Ratsherr nach.

„Er ist ... es ist ein ... ehemaliger Druide aus Amun Nur. Er ist sehr mächtig aber dem Wahn verfallen und missbraucht seine Magie für ... böse Zwecke“, antwortete Marwinar stockend.

„Druiden, Magie, finstere Wesen, böse Zwecke. Das ist meiner Ansicht nach alles sehr fragwürdig, was Ihr hier erzählt“, entgegnete der Ratsherr und erhielt wieder deutlichen Zuspruch der anderen Anwesenden.

„Ich habe genug gehört, um mir ein Urteil zu bilden“, mischte sich Fürst Hargor nun eilig wieder ein und blickte den Druiden dabei vielsagend an. „Wir danken Euch für die Botschaften, die Ihr uns brachtet und wünschen Euch für Eure weitere Fahrt viel Glück“, fuhr er fort und schob Marwinar und den Jungen beinahe grob aus dem Saal hinaus, um jedoch mitzukommen und dem Druiden draußen vor der Tür zuzurufen: „Ich habe erkannt, wer Ihr seid und will Euren Auftrag, den Ihr sicher habt nicht in Gefahr bringen. Je weniger davon wissen, desto besser. Doch sagt, welche Hilfe erwartet Ihr? Galinor ist allein und wenn der Norden besiegt ist, wird niemand uns beiseite stehen, wenn es tatsächlich zu einem Krieg kommt.“

„Die Alven und Dwanen werden uns beistehen, wie sie es bisher auch schon getan haben“, antwortete Marwinar.

„Alven und Dwanen? Pah, diese Völker haben sich noch nie für uns interessiert. Sie ziehen sogar fort. Einige Alven sollen des Nachts durch den Grauwald Richtung Süden gewandert sein, wie ich hörte. Nein, wenn Ihr Euch nicht irrt, sind wir verloren“, wisperte der Fürst mit besorgter Miene.

„Ich bin auf den Weg nach Tharon“, erwiderte der Druide. „Die Stadt ist groß und mächtig. Möglicherweise finde ich dort Hilfe.“

„Welche Not sollte der dortige Kaiser denn haben, uns beizustehen?“, murmelte der Fürst skeptisch und schüttelte seinen Kopf.

„Ich werde ihm etwas bringen, das wir Druiden geschaffen haben. Etwas mit großer Macht, das Teil einer Prophezeiung sein wird. Manches entwickelt sich anders, als wir denken. Verzweifelt noch nicht, bis die dunkelste Stunde tatsächlich angebrochen ist“, entgegnete Marwinar und verabschiedete sich damit von Hargor, der ihm und Toren nachdenklich hinterher blickte und dann wieder zurück in den Audienzsaal kehrte, wo die Ratsherren und Gildemeister bereits in heftige Streitgespräche über das Gehörte verfallen waren.

Marwinar kehrte mit seinem Schützling wieder in das Gasthaus zurück, wo sie der Wirt zwar neugierig anblickte, aber wohl nicht zu fragen wagte, wie es denn im Palast des Fürsten gewesen sei. Die beiden begaben sich auf das Zimmer und der Druide bestellte für den Jungen und sich ein Abendmahl, das sie in ihrem Raum einnahmen. Danach hatte Marwinar vor, sich in den Hafen zu begeben und nach einem Schiff Ausschau zu halten, mit denen sie mitfahren konnten. Doch dazu wollte er Toren nicht mitnehmen und er bat ihn, im Zimmer zu bleiben.

Der Blick des Jungen verriet, dass er Angst hatte, alleingelassen, ja sogar verlassen zu werden, was nach all dem, was er in seinem jungen Leben erlebt hatte, verständlich war. Trotzdem bemühte er sich um Tapferkeit und nickte einfach nur auf Marwinars Frage.

„Ich komme zurück“, beruhigte der Druide seinen kleinen Schützling und streichelte ihn über den Kopf.

„Versprichst du es?“

„Natürlich. Ich suche nach jemandem, der uns mit dem Schiff in den Süden bringt. Du wirst sehen, die Fahrt über das Meer wird dir gefallen. Bleib hier im Zimmer und lass niemand hinein. Ich werde dem Wirt sagen, dass er auf dich achtgeben soll. Sobald ich einen Kapitän mit seinem Schiff gefunden habe, komme ich zurück.“

Mit dieser Erklärung Marwinars war Toren einigermaßen zufrieden und beruhigt. Der Druide brachte den Jungen noch ins Bett und machte sich dann auf den Weg in den Hafen der Stadt. Sein Weg führte ihn dabei vom zentralen Platz der Stadt aus westlich durch das Handwerkerviertel hinunter zu den Lagerstätten der Gilde bis an die Anleger, wo die Handelsschiffe gelöscht wurden. Hier direkt an den Kais befand sich eine Reihe von Gaststätten in flachen, windschiefen Gebäuden, in denen sich die Seefahrer aufhielten.

Eine davon, die „Zum Korsaren“ hieß, war offensichtlich besonders gut besucht, wie der Lärm bereits verriet, der von dort drinnen zu vernehmen war. Marwinar begab sich hinein und wurde sofort von einem Dunstgemisch aus verbrauchter Atemluft, Alkohol und exotischem Kräuterrauch umgeben, das ihm für einen Moment wie eine Wand gegenüber stand. Als seine Augen sich an den Dunst und das schummerige Halbdunkel gewöhnt hatten, konnte er sich einen Überblick verschaffen. Mehrere roh gezimmerte Rundtische verteilten sich in dem engen Raum. An jedem dieser Tische saßen – oder lagen auch betrunken

- verwegen aussehende Gestalten lachend, johlend, singend und Bierkrüge schwenkend. Etwas ruhiger verhielten sich diejenigen, die weiter hinten in kaum beleuchteten Bereichen des Schankraumes saßen und offenbar auch nicht gesehen werden wollten.

Auf der gegenüberliegenden Seite zur Eingangstür befand sich die Theke, die aus schweren Schiffsbalken und Planken gefertigt war, wie es aussah. Ein knallrotes Banner mit den Umrissen des Stadttores von Karatas und zwei darüber sich kreuzenden Krummsäbeln hing an einem Rähm, der noch mit allerlei anderen Utensilien aus der Seefahrt verziert war. Hinter dieser Theke standen der Wirt und zwei Helfer, die eifrig mit dem Ausschanken einer Menge Bierkrüge beschäftigt waren, die ihnen von den Gästen förmlich aus den Händen gerissen wurden.

Der Besitzer dieses Gasthauses war hochgewachsen und auffallend hager. Sein pechschwarzes Haar war glatt nach hinten gekämmt und das pockennarbige Gesicht blickte Marwinar skeptisch, ja beinahe abweisend an, als der Druide hereinkam. „Habt Ihr Euch verirrt?“, fragte der Wirt, als Marwinar an der Theke angelangt war.

„Ich denke, das wird sich zeigen. Ich bin auf der Suche nach einem Schiff, das in den Süden fährt“, erklärte Marwinar.

„Könnt Ihr Euch das denn leisten?“, wollte der Wirt mit abschätzendem Blick auf den neuen Gast wissen.

„Verhandelt Ihr die Preise?“, konterte der Druide und lächelte schief.

„Nein, aber meine Gäste wollen nicht gestört werden, wenn es sich für sie nicht lohnt. Dort hinten sitzen die Kapitäne der Korsaren. Ich rate Euch jedoch dazu, sie

nicht zu reizen, sonst sieht es sehr schlecht aus für Euch. Geht hin und versucht Euer Glück.“

„Gut, so gebt mir einen Krug Bier und ich versuche es“, antwortete Marwinar und schritt dann mit dem Gefäß in die angezeigte Richtung im hinteren, dunkleren Teil des Gasthauses.

An zwei Tischen saßen sich leise unterhaltende oder schweigende Männer – nicht weniger verwegen aussehend wie die übrigen Gäste – aber irgendwie auch herausragender und den deutlichen Respekt der anderen besitzend. Ihre Gespräche hörten sofort auf, als der Druide sich ihnen näherte und alle Augenpaare fixierten ihn mit einer Mischung aus Neugier und Verwunderung darüber, dass man von einem Fremden gestört wurde.

„Ich hörte, ihr seid die Kapitäne der Schiffe, die draußen vor Anker liegen. Ich suche eine Gelegenheit, in den Süden zu kommen und würde für die Mitfahrt bezahlen“, sagte der Druide und versuchte dabei so selbstsicher wie möglich zu klingen.

Nach einem längeren Schweigen der Männer, das Marwinar sehr verunsicherte, antwortete zu seiner Erleichterung dann doch einer der Kapitäne: „Die von Euch angegebene Richtung ist sehr vage. Könntet Ihr etwas näher beschreiben, wohin Ihr eigentlich wollt?“, fragte er unter dem Gelächter der anderen Männer an den beiden Tischen.

„So weit nach Süden, wie möglich“, versuchte Marwinar einer genaueren Angabe seines Ziels auszuweichen.

„Oho, das kann in der Tat sehr weit sein“, bemerkte der Kapitän wieder mit deutlichem Sarkasmus in der Stimme. „Ich bin bereits um das Horn Aschtias bis

hinab zu den Klippen des Todes gesegelt – dorthin, wo die Welt aufhört. Ist Euch das südlich genug?“ Vergnügt kraulte er bei dieser Frage seinen fuchsroten Bart und blickte Marwinar herausfordernd an. Er grinste, aber es war kein schadenfrohes, sondern einfach nur ein humorvolles Grinsen.

Der Druide blickte ihm dabei in die Augen und sah, dass sie mitlachten. Es lag keine Hinterlist in ihnen, wie er fand. „Die Südküste von Skalizien reicht mir vorläufig“, antwortete er und lächelte ebenfalls.

„Nur Ihr?“

„Ein kleiner Junge und ich.“

„Hm ..., ich fahre in der Tat hinab bis zur gholanischen Stadt Tarrabia und dann weiter hinüber nach Aschtia. Ich würde Euch also mitnehmen und an der Ihreasmündung absetzen – wenn Ihr bezahlen könnt“, brummte der Kapitän und sah Marwinar prüfend an.

„Nennt den Preis“, forderte der Druide den Korsaren auf.

Der Kapitän fing wieder an zu grinsen, was auch die anderen Männer an den Tischen taten. „Kommt herüber in die Ecke dort. Meine Freunde hier müssen ja nicht alles von mir wissen“, sagte er lachend und erhob sich.

Der Druide folgte der Einladung und ging zu dem Kapitän herüber, der sich mit ihm etwas abseits der Tische zusammenstellte, sich mit dem Namen Pärentras vorstellte und leise über den Preis verhandelte. Währenddessen erhob sich einer der anderen Seefahrer, blickte finster zu den beiden herüber und verließ das Gasthaus. Er hatte interessante Neuigkeiten für den verhüllten Mann mit der zischenden Stimme, der an der Bettlermauer in der Nähe des Stadttores auf ihn

wartete aber trotzdem gut für das bezahlte, was er zu hören bekam ...

Marwinar war zufrieden, als er zurück in das Gasthaus kehrte. Er hatte sein Ziel erreicht und ein Schiff gefunden - sogar ein schnelles und sehr sicheres, wenn man den Worten des Kapitäns Glauben schenkte. Auf diese Weise konnten er und Toren endlich ungehindert und sicher die Reise nach Tharon fortsetzen. Schon morgen früh sollte das Schiff mit der Frühflut auslaufen und Kurs nach Süden nehmen. Der Druide hatte ein gutes Gefühl bei dem Korsaren und traute Pärentras trotz der rauen Sitten, die bei diesen Seeleuten offenbar herrschten. Sie waren wehrhaft aber keine Piraten und Räuber, schließlich hatten sie sich der Gilde von Karratas verpflichtet.

Als er zurück in das Zimmer kam, das er mit seinem kleinen Gefährten bewohnte, wurde er stürmisch begrüßt und umarmt. Der Junge war sichtlich froh, dass Marwinar wieder da war. Zuvor hatte er kein Auge zugemacht, jetzt konnte er sich beruhigt hinlegen und schlief auch augenblicklich ein. Der Druide tat es ihm gleich und auch er glitt ziemlich schnell in einen ruhigen, traumlosen Schlaf, denn er glaubte sich und Toren in Sicherheit.

Am nächsten Morgen erhoben sie sich früh, nahmen das Morgenmahl in der Gaststube ein und verabschiedeten sich dann von dem Wirt, der noch immer nicht so recht wusste, was er von diesem seltsamen Kerl mit dem Jungen halten sollte. Da Marwinar ihr Pferd, das ihnen aus dem Stall gebracht wurde nicht mit aufs Schiff nehmen konnte, schenkte er es draußen kurzerhand dem Stalljungen des Gasthauses, der sich sicht-

lich darüber freute und sich überschwänglich dafür bedankte. Der Druide verabschiedete sich von dem Tier, streichelte ihm über den Kopf und bedankte sich für dessen Treue. „Behandle es gut, es ist ein besonderes Pferd“, befahl er dem Stalljungen.

„Das werde ich, ich verspreche es“, antwortete dieser und winkte den beiden hinterher.

Unten am Hafen standen mehrere Schiffe am Kai und wurden beladen. Ein entsprechend hektisches Durcheinander herrschte deshalb dort. Eine Masse an Trägern lief die Brücken zu den Schiffen mit allerlei Waren und Gegenständen hinauf oder hinab. Lautes Fluchen war zu hören, die Kapitäne trieben die Mannschaften an, hier und dort gab es Zusammenstöße, die nicht selten in Streitereien mündeten. Ein Mann verlor mehrere Behälter mit Federvieh, das daraufhin aus den Käfigen herausflatterte und sich über den Kai verteilte, während der Träger verzweifelt versuchte, die Tiere wieder einzufangen. Der Besitzer eines Eselskarrens blockierte die Brücke zu einem Schiff und wurde dafür lautstark beschimpft und ein Händler stritt sich mit einem Kapitän darüber, ob er nun einen oder zwei Ballen Stroh an Bord zu bringen hatte. Es war ein unglaubliches Chaos, in dem sich Marwinar und Toren wiederfanden, während der Druide das Schiff suchte, das der Korsar ihm beschrieben hatte. Zum Glück fand er es recht schnell, da der Kapitän an Deck direkt an der Reling stand und sie anrief.

Das Schiff war beeindruckend groß, besaß dabei jedoch eine schlanke und schnittige Form. Drei Masten mit breiten Rahsegeln, die jedoch noch gerafft waren, trieben es bei entsprechendem Wind an. Am mittleren von ihnen wehte das Banner mit den gekreuzten

Säbeln und dem Stadttor, welches Marwinar bereits in der Hafenkaschemme gesehen hatte. Ansonsten gab es eine Doppelreihe von jeweils 25 Rudern, die versetzt übereinander angeordnet waren. Regelmäßig angebrachte Luken, aus denen die großen Spitzen von Enterspeeren herausragten, zeigten die Wehrhaftigkeit dieses Korsarenschiffes, welches zudem mehrere kleine Katapulte an Bord hatte, mit denen brennende Ölbällen auf feindliche Schiffe geschleudert werden konnten.

„Willkommen, kommt an Bord“, sagte Pärentras und deutete auf die Brücke, die hinauf zum Deck führte.

Marwinar und Toren schritten die mit Querplanken gesicherte Brücke hoch und betraten das Schiff. Für den Jungen war es das erste Mal und er schaute sich staunend um. Die Mannschaft war bereits eifrig dabei, die Abfahrt vorzubereiten. Proviant und Handelswaren hatte man verstaut und die Ladung gesichert. Einer der Seeleute zeigte den beiden Passagieren ihr Quartier. Dazu stiegen sie gemeinsam unter Deck und schritten am Ruderhaus vorbei, wo sich die Männer bereits unter lautem Palaver und Gelächter an die Riemensetzen und auf Befehle warteten. Etwas weiter achtern im Schiff lagen die Mannschaftskabinen und mehrere kleinere Kammern, von denen eine dem Druiden und seinem kleinen Begleiter zugewiesen wurde. Es handelte sich lediglich um eine Art Vorratskammer, in die man zwei Hängematten mit Wolldecken aufgespannt hatte. Eine winzige Luke ließ etwas Licht hinein und konnte zum Glück geöffnet werden, so dass die stickige Luft aus der Kammer entweichen konnte.

Marwinar und Toren sahen sich an und grinnten. Es war zwar weitaus schlechter als das Zimmer, das sie im Gasthaus gehabt hatten, aber sie waren zumindest allein und brauchten nicht in der Mannschaftskabine zu übernachten. Vor allem der Junge freute sich über die Hängematte und probierte sie sogleich aus, indem er hineinkletterte und sich schaukeln ließ. Kurze Zeit später hörten sie jedoch die Befehle zum Ablegen des Schiffes und gingen wieder hinauf an Deck, um sich das Manöver anzuschauen.

Die Halteseile wurden gelöst und eine Reihe Hafentarbeiter stießen den Bug mit Hilfe eines Schiffsbockes – einem auf Bohlen stehenden und mit einem Schneckenwerk versehenen Schubmechanismus – vom Kai ab, damit die Ruder ausgelegt werden konnten. Dann tauchten die Riemen ins Wasser und das Gefährt fuhr langsam auf die Hafenausfahrt zu und passierte diese schließlich. Nach kurzer Fahrt befand sich das Schiff bereits auf dem offenen Meer und steuerte einen südöstlichen Kurs an. Ein kräftiger Westwind kam auf und die Segel wurden von den Männern in den Quermasten gehisst, so dass sich die großen Stoffbahnen augenblicklich aufblähten und das Schiff antrieben.

Der schlanke Bug schnitt durch die schäumenden Wellen, deren Kronen so weiß waren, als würde das Gefährt über Schneeberge hinweg gleiten. Toren stand zusammen mit Marwinar an der Reling und schaute begeistert auf das Wasser. Der Wind wehte ihnen beiden frische Spritzer ins Gesicht und der Junge begann zu jubeln. In diesem Moment fühlte er sich so frei und glücklich, wie noch nie zuvor in seinem kurzen Leben. Als bekäme er eine Ahnung davon, wie herrlich dieses

Leben sein konnte und welche wundervollen Abenteuer ihn in der großen Welt erwarteten.

Der Druiden streichelte den Kopf seines Schützlings und freute sich mit ihm. Auch er selbst fühlte sich nach all dem schrecklichen Schlachten im Krieg, nach der aufregenden Flucht und der Furcht vor dem unheimlichen Jäger wie befreit. Natürlich wusste er, dass seine eigentliche Aufgabe noch vor ihm lag und schwer genug werden würde, doch er genoss diesen Augenblick.

Am Abend dieses ersten Tages auf See kehrten die beiden in die Kabine zurück, nachdem sie gemeinsam mit den Seefahrern etwas gegessen hatten. Toren, dem zwischendurch etwas schlecht geworden war, ging es nun wieder besser, aber er war jetzt ziemlich müde. Marwinar öffnete die Luke, damit in der Nacht ein wenig frische Luft hineinkam. Sie legten sie sich in die Hängematten hinein, wünschten sich eine gute Nacht und schliefen rasch ein.

Aus irgendeinem Grund erwachte der Druiden mitten in der Nacht. Eine seltsame Unruhe packte ihn und er richtete sich auf. Es war sehr dunkel in der Kabine, nur ganz schwaches Sternenlicht drang durch die Luke hinein und ließ erkennen, wo sich die Öffnung befand. Die See war offensichtlich ruhig, denn das Schiff schaukelte nur leicht. Lediglich das Knarren der Planken und der Takelage war zu hören, und dennoch beunruhigte ihn etwas, das er sich nicht erklären konnte. Sein Blick wanderte erneut zur Luke und er erstarrte. Er glaubte trotz der Finsternis den Umriss einer Gestalt zu erkennen, die auf der Reling hockte. War dort draußen nicht ganz leise ein schnüffelndes Geräusch

zu hören oder bildete er sich das alles nur ein, weil er schlaftrunken war?

Vorsichtig und äußerst leise kroch Marwinar aus der Hängematte und schlich sich zu der Luke, um einen Blick hinaus zu wagen. Doch außer den Sternen und der ganz schwach zu erkennenden Relling des Schiffes war nichts zu sehen. Trotzdem blieb die Unruhe in ihm und er entschloss sich dazu, die Kabine zu verlassen und an Deck zu gehen, um sich selbst zu beruhigen. Er trat hinaus in das Unterdeck und nahm sich eine der Laternen, die hier überall hingen. Er drehte den Docht auf und das Licht erhellte den Gang. Er schritt leise durch das nun leere Ruderhaus und ging die Holzterappe zum Deck hinauf.

Oben stand lediglich der Steuermann am Ruder, das sich auf einer erhöhten Plattform am Bug des Schiffes befand. Eine große Laterne beleuchtete seinen Platz und er blickte hinab auf Marwinar, der ihm kurz zuwinkte.

Der Seemann erwiderte den Gruß und konzentrierte sich dann wieder auf seine Wache, während der Druide sich zum Heck bewegte. Das Licht seiner Lampe reichte nicht sehr weit und so tastete er sich an der Relling entlang, bis er an die Luke der Kammer kam, die er zusammen mit dem Jungen bewohnte. Er stellte die Laterne daneben und konnte hineinblicken. Er sah Toren im Schein der Laterne in seiner Hängematte liegen und schlafen – alles war ruhig. Marwinar sah sich noch weiter um. Einige Seile und ein Stapel Segeltuch lagen hier im hinteren Teil des Schiffes unter einer flachen Überdachung. Diese Dinge dienten Reparaturzwecken, nichts war ungewöhnlich und niemand außer dem Druiden befand sich hier.

Er drehte sich wieder um und bewegte sich langsam zurück zum Bug, als er das Knarren einer Schiffsplanke hinter sich hörte. Es war eigentlich kein ungewöhnliches Geräusch, doch es endete so seltsam abrupt, als sei dem Verursacher ein Missgeschick passiert, das er am liebsten ungeschehen machen wollte. Marwinar wirbelte herum und rettete damit wahrscheinlich sein Leben. Die gebogene Klinge des Dolches verfehlte seinen Rücken und glitt dicht an der rechten Schulter vorbei. Das verummte Wesen fauchte wütend und versuchte erneut, auf den Druiden einzustechen. Nur die Tatsache, dass es inzwischen blind war, bewahrte Marwinar vor dem sicheren Tod, denn der Selenjäger war nicht mehr so zielsicher im Umgang mit seiner Waffe. Dennoch war er gefährlich und drängte sein Opfer zurück zum Heck. Der Druiden wusste im Augenblick nicht, was ihn mehr schockierte. Der Angriff selbst oder die Tatsache, dass dieser Jäger sie wirklich bis auf dieses Schiff verfolgt hatte. Er war sich lediglich sicher, dass dieses Wesen niemals aufgab und dass es hier und jetzt zu einer Entscheidung kommen musste. Entweder er tötete diesen Verfolger nun, oder er würde ihn nie loswerden und kein Versteck finden, in dem er und Toren sicher vor dem Blutjäger waren. Doch in diesem Augenblick musste Marwinar sein eigenes Leben verteidigen und seinen Gegner von sich fernhalten, was sich als beinahe unmöglich herausstellte. Das böartige Wesen verfolgte ihn, deckte ihn mit Schlägen und Tritten ein und hieb mit dem Dolch nach ihm, wobei die scharfe Klinge ihn mehrfach traf und Hemd und Haut zerschnitt.

Marwinar stolperte über einen Ring aus Seilen und stürzte in den Verschlag, in dem das Segeltuch gelagert war. Er fiel weich, doch das nutzte ihm nichts, denn sein Verfolger setzte sofort nach und wollte seine Chance ergreifen und den Gestürzten endlich stellen. Die Hand des Druiden suchte voller Panik eine Verteidigungswaffe und ergriff einen Holzschaft. Es war ein Ersatzteil für das Ruder und er konnte es im letzten Moment unter dem Stoffbündel hervorziehen. Der Druide nutzte das etwa armlange Stück und dessen breite Finne wie einen Schild. Der Dolch hing tatsächlich in dem zähen Holz fest und Marwinar schlug dem Angreifer die andere Seite des Ruders blitzschnell gegen den Kopf. Der Blutjäger taumelte zurück und war für einen Moment benommen. Diesen Augenblick nahm Marwinar wahr und erhob sich rasch aus seiner ungünstigen Lage. Doch sein Gegner griff trotz dessen Blindheit erneut an und warf zwei glitzernde Gegenstände in die Richtung, in der er sein vermeintliches Opfer vermutete. Die Gegenstände waren rasiermesserscharfe Sternklingen, die dicht am Kopf des Druiden vorbeizischten und im Holz des Verschlages stecken blieben. Hätte der Blutjäger noch sein Augenlicht besessen, wäre Marwinar jetzt mit Sicherheit tot gewesen.

Nun war es an der Zeit, endlich zu reagieren und selbst zum Angriff überzugehen. Marwinar machte einen Ausfallschritt nach vorn und schlug erneut mit dem Ruder zu. Der Blutjäger war allerdings kampferfahren und auch in seinem jetzigen Zustand noch immer gefährlich. Er wich dem Schlag geschickt aus und trat dem Druiden mit vollster Wucht in den Bauch. Der Tritt presste Marwinar regelrecht die Luft heraus

und er wurde nach hinten gegen die Reling geschleudert, wo er zu Boden ging. Sofort setzte sein Gegner nach und stürzte sich mit einem weiteren Dolch, den er aus seiner Kleidung herauszog auf ihn. Doch in seiner Eile und aufgrund seiner Blindheit achtete er nicht auf das dicke Seil, das direkt neben dem Druiden aufgerollt am Boden lag. Marwinar ergriff es und zog es hoch. Das rechte Bein des Blutjägers verfang sich darin, er stolperte und fiel durch seinen eigenen Schwung über die Schiffsumrandung. Mit einem schrillen Schrei ging er über Bord und zog das Seil mit sich, das sich rasend schnell abrollte. Noch einmal war aus der Dunkelheit der Schrei des Jägers zu hören – doch diesmal klang er nicht wütend, sondern panisch und endete in einem seltsamen und abrupt abreißenden Gurgeln. Die riesige Rückenflosse, die sich hinter ihm durch das Wasser geschnitten hatte, als er hineingefallen war, gehörte zu einem ebenso gnadenlosen Wesen, wie er es gewesen war und es verschlang ihn in einem Stück. Der Kampflärm hatte inzwischen den Steuermann aufmerksam werden lassen und er rief die Wachen, die nun mit Fackeln über das Deck liefen und nach der Ursache des Lärms suchten. Sie fanden den Druiden am Heck vor und fragten ihn, was geschehen sei. Währenddessen war auch Toren wach geworden und rief ängstlich nach seinem Beschützer, der ihn durch die Luke zu beruhigen versuchte. Als dies einigermaßen geglückt war, konnte Marwinar sich den Wachen und dem mittlerweile ebenfalls hinzugekommenen Kapitän zuwenden und erklären, was passiert war. Die Seeleute hörten verwundert zu und konnten kaum glauben, was der Druide ihnen hier berichtete.

„Ein böses Wesen, das Euch verfolgte?“, bemerkte der Kapitän kopfschüttelnd. „Woher sollte das gekommen sein und wo hatte es sich bisher versteckt?“, fragte er weiter.

„Ich weiß es nicht, Kapitän. Aber es war hier und hat mir aufgelauert. Dieser Blutjäger verfolgte uns schon seit Amun Nur und ließ sich nicht einmal davon abhalten, dass er geblendet war. Ich habe keine Ahnung, wie er wissen konnte, dass wir auf diesem Schiff sind und wie er selbst an Bord gelangte.“

„Ihr habt wahrhaft furchtbare Feinde, die Euch solche Wesen bescheren. Doch wenn es wirklich ins Meer gefallen ist, dann wird es Euch künftig nicht mehr verfolgen, denn in der Tiefe lauern noch weitaus furchtbarere Kreaturen, als es dieser Jäger je gewesen sein kann. Wie er Euch hier gefunden hat? Vielleicht Verrat. Wie Ihr bereits bemerkt habt, traue ich nicht jedem der Korsarenkapitäne, denn einige von ihnen sind habgierig und falsch und sie haben mitbekommen, dass Ihr mit uns reist. Doch nun werdet Ihr Ruhe haben. Ich lasse noch einmal alles durchsuchen, denn niemand hat das Recht, sich ohne mein Wissen auf diesem Schiff zu befinden.“

Marwinar nickte und bedankte sich bei dem Kapitän. Im Geheimen war er vor allem darüber froh, dass der Seefahrer nicht noch weiter nach den Gründen für die Verfolgung durch den Blutjäger nachfragte oder gar befürchtete, in die ganze Sache hineingezogen zu werden und sich deshalb des gefährlichen Passagiers entledigte, in dem er den Druiden und seinen Schützling einfach über Bord warf. Nein, das würde nicht geschehen. Das erste Mal seit langer Zeit durchströmte Marwinar wieder ein Gefühl der Gewissheit und er atmete

die Seeluft noch einmal tief durch, bevor er sich wieder hinab in die Kabine begab, um den Rest der Nacht zu ruhen ...

Die Sorge des Kaisers

Viel Volk sammelte sich auf dem Platz vor dem Palast. Das von hellen Quadersteinen umringte Rund umfasste gut zwei Felder im Durchmesser und war an einigen Stellen mit Sonnensegeln versehen, die vor der Hitze des Tages schützten und segenreichen Schatten spendeten. Fliegende Händler mit ihren Bauchläden drängten sich durch die Menge und verkauften Käse, Brote und mit Wasser gemischten Wein. Es war Audienztag in Tharon und die Menschen mit unterschiedlichsten Interessen gesellten sich in die lange Schlange vor dem Palast und der Halle des Senates, in der gewöhnlich die Beratungen der Stadtoberen und des Völkerrates abgehalten wurden. Die übrigen Leute auf dem Platz waren Schaulustige und Neugierige oder einfach nur Freunde, die sich hier trafen, um miteinander zu reden, zu lachen und die Sonne zu genießen.

Der Kaiser selbst waltete auf der Empore des Senatssaales seines Amtes und hörte sich geduldig die Anträge, Beschwerden und Wünsche der Leute an, die an diesem Tag vom frühen Morgen bis in den Abend hinein zu ihm kamen. Seine Schreiber notierten eifrig die Protokolle, denn Trajais aus dem Haus der Gondolin nahm jeden seiner Bürger und deren Sorgen und Beschwerden ernst. Sein bereits ergrautes Haar war noch dicht und beinahe schulterlang. Es rahmte das schmale, stets braungebrannte Gesicht mit den ernstesten aber auch gutmütigen Zügen wie fließendes Silber ein. Trotz seines Alters war er immer noch ein schöner Mann und in seiner Jugend hatten ihm die Frauen regelrecht zu Füßen gelegen. Doch er hatte sich in seiner Ernsthaftigkeit und seiner schon recht frühen Reife für das Amt des Kaisers entschieden, als es in seinem 31.

Lebensjahr an ihn herangetragen worden war. Von da an fühlte er sich an den Treueschwur gegenüber seiner Ehefrau Galiana gebunden, die jedoch früh starb und ihm keinen Nachfolger mehr schenken konnte. Das bedeutete, dass der Stammbaum der Gondolin bereits mit ihm endete und nach seinem Tod eine andere Familie Tharons zu der Ehre gelangte, den Kaiser zu stellen und sich dem Votum des Volkes und des Rates zu unterwerfen, denn dies war der Brauch in der weißen Stadt.

Wenn er seine bisherige Amtszeit zurückblickte, konnte er durchaus Erfolge vorweisen, auf die er stolz war. Seinem Namen wurde der Titel „Der Edle“ beigefügt, denn Trajais hatte sich vor allem als Friedensstifter hervorgetan und viele Völker zu Freunden der Stadt Tharon gemacht und somit trotzdem ihren Einfluss auf diese Weise erweitert. Doch nun hörte er vielfach von Krieg und Zerstörung. Ein Krieg zwar, der nach den Berichten, die er vernahm hoch oben im Norden stattfand, der aber dennoch seine Auswirkungen bis hinab nach Skalizien hatte, dem Land, in dem die weiße Stadt am Strom des Ihreas lag.

Soeben waren wieder Kaufleute und Schneider bei ihm, die beklagten, dass sie keine Rohstoffe mehr aus dem Norden bekamen, denn die Schiffe mit der begehrten Schafwolle aus Amun Nur und Kayhlien blieben seit längerer Zeit aus. „Wir haben bald keine Vorräte mehr, um Kleider von der Güte herzustellen, wie wir es gewohnt sind, Herr“, erklärten sie ihm ihre Sorgen.

Solche und ähnliche Klagen hörte er an dem Tag noch öfter und sie beschäftigten den Kaiser noch am Abend, als er sich längst in seine Gemächer zurückgezogen

hatte. Er goss sich gerade einen Becher Wein ein, als es an der Tür klopfte und die Wachen einen Mann von kräftiger Statur einließen, der die blaue Kleidung, einen silbernen Brustharnisch und die ledernen Schienbein- und Unterarmschützer der Soldaten Tharons trug. Er war etwas jünger als der Kaiser, doch sein Haar war ihm bereits bis auf einen schmalen, dunklen Kranz ausgefallen. Der Mann legte seinen purpurnen Reitermantel ab, der ihn als General auswies. Doch er war in Wahrheit weitaus mehr. Parradan Bakunas war Berater und vor allem Freund des Kaisers. Die beiden Männer kannten sich schon beinahe ein Leben lang und hatten Seite an Seite in vielen Gefahren gestanden. Trajais goss auch ihm einen Becher ein und reichte seinem Berater das Getränk, das dieser dankend annahm und es mit Genuss aber in einem Zug austrank. „Was beunruhigt dich?“, fragte Parradan dann, denn er wusste stets um die Stimmungen seines Freundes und Kaisers.

„Das was ich heute vielfach gehört habe“, antwortete der Herrscher Tharons. „Der Krieg im Norden. Es scheint, als ob sich dort etwas zusammenbraut, das ich nicht absehen kann. Niemals zuvor habe ich so viele Gerüchte gehört, die so seltsam sind. Du bist auf deiner Studienreise für längere Zeit in diesen Ländern gewesen, wie ich mich erinnere. Was hältst du davon?“

„Du hast sicher viel mehr gehört, als ich selbst“, antwortete der Berater nachdenklich. „Das Königreich Amun Nur besteht schon sehr lange Zeit, weitaus länger als diese Stadt. Das Reich ist groß, aber der beginnende Zerfall war damals bereits sichtbar, als ich für einige Zeit dort lebte. Vor allem einige der Fürsten strebten nach Macht und nutzten die Schwäche des

Königs aus. Einzig die Druiden, ein alter Orden von Magiern und Gelehrten, die seit Ewigkeiten die Geschichte des Reiches zu lenken halfen, waren noch ein Garant für den Frieden.“

„Das allein wäre zwar furchtbar für die Menschen dort, doch was mich noch viel mehr beunruhigt, sind die seltsamen Geschichten von einer finsternen Macht, die das Land angeblich erobert. Kaum glaubliche Berichte von bösartigen Monstren, die alles ohne Gnade töten und jede Stadt und jedes Dorf zerstören machen die Runde unter den Handelsleuten“, bemerkte der Kaiser mit Zweifel aber auch Sorge in seiner Stimme.

„Dieses Land war schon immer voller Magie und Mystik“, bestätigte Parradan und nickte. „Wundervolle und geheimnisvolle Wesen bewohnen den Norden und seine Weiten und Wälder. Fabeln und Märchen machen seit jeher die Runde unter den Leuten. Einige mögen in der Tat erfunden sein, andere könnten stimmen, nach allem, was ich dort gesehen und erlebt habe. Und was es im Guten gibt, das kann auch im Bösen erfolgen. Ich hoffe jedoch für die Menschen, dass es tatsächlich nur Gerüchte sind, die sich die Händler erzählen ... ich hoffe es.“

Der Tonfall des Mannes verriet eine ungewisse Sorge, die dem Kaiser sofort auffiel. „Nun scheinst du bedrückt zu sein“, sagte er und blickte seinen Freund fragend an.

„Nun ja, es ist, ... ich, ... ich Sorge mich einfach um die Menschen, die ich dort kennen lernte“, antwortete Parradan ausweichend.

„Wenn du es schon dem Kaiser nicht erzählen willst, dann sage es wenigstens dem Freund“, erwiderte Trajais mit sanfter Stimmlage.

„Es gab dort ... eine Frau. Sie war wunderschön, voller Stolz und scheinbar kühl, doch in Wahrheit hatte sie das Temperament glühender Lava“, erzählte Parradan mit wehmütigem Blick. „Ich verliebte mich, kaum dass ich sie gesehen hatte. Ihr erging es wohl ähnlich. Ihr Name war Varienna und sie stammte aus einer Stadt - eher einer Festung in den Bergen. Das Leben dort war karg und hart und ich wollte sie nach Tharon mitnehmen, doch sie konnte mir nicht folgen, da sie für ihre kranke Mutter sorgen musste. Ich bat sie darum, diese mitzunehmen, doch die alte Frau konnte nicht mehr reisen. So trennten wir uns nach vielen Gesprächen mit gebrochenen Herzen und verloren uns aus den Augen, denn ich musste nach Tharon zurückkehren. Das ist nun mehr als sieben Jahre her und doch nagt es manchmal noch an mir.“

„Das alles trägst du schon so lange mit dir herum und hast es mir nie erzählt?“, wunderte sich der Kaiser und goss seinem Freund und sich einen weiteren Becher Wein ein. „Ich kann dich jedoch gut verstehen. Die Liebe zu einer Frau, die für einen selbst verloren ist, kann wie ein quälender Stachel im Fleisch sein, der sich nicht herausziehen lässt. Und doch hast du auch hier wieder das Glück gefunden, hast eine Frau und einen Sohn, der dir alles bedeutet.“

„In der Tat, Pargon ist mir teurer als mein eigenes Leben“, bestätigte Parradan nickend. „Trotzdem habe ich manchmal das unbestimmte Gefühl, etwas dort im Norden zurückgelassen zu haben, das ein Teil von mir ist und sich nun in größter Gefahr befindet.“

Trajais klopfte seinem Freund tröstend auf die Schulter. „Wir sollten diese Dinge, die dort in den kalten Ländern geschehen, weiter beobachten. Ich möchte

dich bitten, die Berichte der Handelsleute, die mit Schiffen aus dem Norden kommen, aufnehmen zu lassen und mir mitzuteilen. Vielleicht müssen wir sogar bald Späher an die Grenzen unseres Reiches senden, um nicht irgendwann überrascht zu werden. Ich ahne, dass diese friedlichen Zeiten, in denen wir uns befinden, schon bald vorüber sein könnten.“

„Ich kümmere mich persönlich darum“, antwortete Parradan Bakunas, trank seinen Becher Wein aus und verließ das Gemach des Kaisers ...

Sieg der Finsternis

Colon Hyle hielt sein Pferd an und blickte zurück auf den nachfolgenden Zug der Leute, die sich noch aus den brennenden Ruinen der einstigen Festung retten konnten. Die Markwacht war verloren. Zwar hatten die Wehrmauern und das schwere Tor noch für eine Zeit gehalten, um somit die Feinde vor dem Eindringen in die Festung abzuhalten, doch im Inneren war alles durch den Beschuss zerstört. Im letzten Augenblick war es gelungen, die Überlebenden durch das Ausfall- und Fluchttor in Richtung Gebirge hinauszuweisen und so schlepten sie sich nun über den Grat und den Pass von Haygar, dem Dunklen hinüber nach Kayhlien.

Der Anführer des Clans der Hyle selbst war schwer verwundet. Zwei Pfeile steckten in seiner linken Brust, dicht am Herzen. Der Blutverlust schwächte ihn von Minute zu Minute mehr. Doch er wollte und durfte nicht aufgeben, er musste die Menschen und die wenigen Alven, die noch überlebt hatten, in Sicherheit führen. Dabei fragte er sich jedoch, wie lange diese Sicherheit in seiner Heimat noch gegeben war. Er hatte die finstere Macht heute erlebt und gesehen, welche Stärke sie besaß. Er hatte Salvarons Tod von der Wehrmauer aus mit ansehen müssen, als der Alve von der gewaltigen Klinge des schwarzen Monstrums, das plötzlich in den Kampf eingegriffen hatte, beinahe zweigeteilt worden war. Er hatte gesehen, wie der letzte Ansturm auf die Katapulte des Feindes an der Stärke der finsternen Krieger und ihrer Verbündeten gescheitert war. Wer sollte diese mächtige Armee und die Dunkelheit, die mit ihr einher ging noch aufhalten?

Zeitgleich mit der Flucht der letzten Überlebenden der Markwacht mussten auch die Alven ihrer Niederlage entgegensehen. Niemals zuvor war dies geschehen, doch Eilean Alvhar – die Insel der Seealven brannte in einem Feuersturm, der über die Stadt in den Bäumen hinwegfegte. Das Volk Aldanons kämpfte verzweifelt gegen die Feinde und ihre bössartigen Waffen an, doch es blieb am Ende nur die Flucht. Sie erhielten im letzten Augenblick unerwartete Hilfe durch ihre geflügelten Brüder, die weißen Cerah. Im Moment der höchsten Not, dicht zusammengedrängt und die letzte Verteidigungslinie gegen die anrückenden Feinde und die Feuersbrunst bildend, sahen die Alven plötzlich die gefiederten Drachen in großer Zahl heranfliegen und dicht am Ufer landen. Etliche weitere kreisten in der Luft und flogen dicht über die Feinde hinweg, die sich über diesen Anblick entsetzten und zurückwichen. Diese Chance nutzten die Alven und ein ganzes Volk floh aus seiner angestammten Heimat auf die Rücken der Cerah, um vor einem übermächtigen Feind zu entkommen. Als Letzter bestieg der Alvenfürst den Rücken eines der Tiere und warf den wieder näherkommenden Feinden einen Fluch entgegen, in dem er schwor, dass sich sein Volk erholen und gegen die Bestien kämpfen würde, bis sie besiegt seien. Dann erhob sich der weiße Drache und flog mit Aldanon in Richtung Süden davon.

In dieselbe Richtung flohen auch die Dwanen – doch nicht über das Land, sondern tief darunter auf den Dwanenstraßen unter der Erde, die das gesamte Gebirge durchzogen und viele ihrer Städte miteinander verbanden. Das Volk von Gasria Bal hatte sich in die unteren Stockwerke der Stadt Tarnifel geflüchtet,

während die Gebäude von den explodierenden Geschossen der Maare zerstört wurden. Viele Verletzte befanden sich unter den Überlebenden und etliche von ihnen hatten sich mit letzter Kraft hinab in die Katakomben gerettet. Von hier aus mussten sie den langen Weg über die unterirdischen Straßen antreten und Gasria selbst öffnete die geheime Pforte im Felsen, die nur von den Dwanen gefunden und genutzt werden konnte. Noch immer hallte das Donnern der Geschosse über ihnen tausendfach von den Felswänden wider, als die wenigen Hundert Überlebenden der einst großen Stadt der Dwanen durch die Pforte hindurchschritten oder getragen wurden.

Verzweiflung wollte bei dem Obersten der Dwanen aufkommen und ihn überwältigen, doch seine drei Söhne stützten und trösteten ihn. Es war nun auch nicht die Zeit der Trauer, denn sie mussten sich eilen, bevor ihre Feinde sie hier unten verfolgten und noch mehr Unheil anrichteten. Wie auch die Alven schworen die Dwanen ebenfalls Rache für diesen Tag – doch zunächst einmal mussten sie entkommen und sich neuformieren. Als der letzte Dwane durch die steinerne Pforte hindurch war, schloss sich das Felstor wieder ohne sichtbare Fuge und konnte von keinem Feind mehr geöffnet werden ...

Er war mehr als zufrieden. Die Nachrichten von allen Fronten waren genauso, wie er es geplant hatte. Die Menschen waren ebenso vernichtend in ihrer letzten Zuflucht geschlagen worden, wie die verhassten Alven auf ihrer verwunschenen Insel und die überheblichen Dwanen, die geglaubt hatten, niemand könne ihre unterirdische Welt einnehmen. Er hatte sie alle

auf einmal besiegt, sein höhnisches Lachen hallte durch den Feuerberg und ließ das Massiv regelrecht erzittern. Er rief seine Armeen zurück, denn verfolgen wollte er die letzten Überreste seiner Gegner nicht – noch nicht. Wer immer auch im Moment entkommen sein mochte, würde ohnehin bald zu spüren bekommen, dass er, der Erhabene, sich nicht nur mit dem ehemaligen Königreich zufriedengab. Nein, er wollte die ganze Welt beherrschen und sie von ihrer Schwäche befreien.

Das unglaubliche Gefühl eines gewaltigen Triumphes durchströmte ihn und sein schwarzer Schatten wuchs in der Halle auf eine nie zuvor da gewesene Größe und nie erreichte Finsternis heran. Alle anderen Wesen, die sich mit ihm in der Felsenhalle befanden, verkrochen sich voller Panik oder flohen soweit sie nur konnten. Sein Zorn war furchtbar, doch seine „Freude“ war noch weitaus entsetzlicher und niemand – auch seine Schöpfungen nicht – konnte seine Nähe in solch einer Situation ertragen und dabei überleben.

Der Sieg war also vollkommen und das einstige Königreich von Amun Nur wurde endgültig umgewandelt in sein eigenes Reich. Die Finsternis, die seine Geschöpfe gebar und in der sie leben konnten, breitete sich weiter aus und würde von nun an dauerhaft bestehen. Der einzige Stachel im Fleisch bestand nur noch in den Druiden, die noch immer nicht von seinen Häschern gefasst und getötet worden waren. Doch auch das würde gelingen ... und wenn nicht, war es am Ende egal, denn diese armseligen Magier, nicht mehr als die letzten Überreste einer untergegangenen Kultur, konnten ihn nicht mehr aufhalten. Nur noch eine kurze Zeit der Ruhe und des Aufbaus weiterer

Armeen, dann würde er sich seinem nächsten Ziel widmen. Sein finsterer Blick richtete sich nun nach Süden ...

Tharon

Heiß brannte die Sonne auf das Deck, so dass jeder Seemann, der nicht in der Takelage des Schiffes zu tun hatte, den Schatten unter den Segeln suchte. Toren und Marwinar waren nach oben gekommen und hatten sich ebenfalls ein bedachtes Plätzchen gesucht, denn unter Deck hielt man es aufgrund der stickigen Luft inzwischen noch weit weniger aus. Sie saßen relativ weit vorn am Bug und konnten auf die tiefblaue See schauen, in der sich die Sonnenstrahlen spiegelten. Möwen begleiteten das Schiff kreisend und begutachteten im Flug, ob vielleicht etwas Essbares an Deck zu finden war, was sich zu stehlen lohnte. Auf der linken Seite konnte man die Küste Skaliziens erkennen, an deren Landspitze sie gerade in Richtung Südosten vorbeisegelten. Nach der Umrundung dieses Kaps würden sie recht bald in die Bucht der Ihreasmündung gelangen, wo Kapitän Pärentras ankern wollte, um seine Passagiere mit einem Boot an Land zu setzen. Noch etwa eine weitere Stunde später näherten sie sich der Küste an der Stelle, an welcher der nun breite Strom des Ihreas sich mit dem Meer von Aschtia vereinte. Das Schiff ging vor Anker und ein kleines Beiboot wurde vorbereitet. Marwinar und Toren hatten bereits ihre Sachen gepackt und verabschiedeten sich vom Kapitän, der den vereinbarten Preis für die Fahrt von dem Druiden entgegennahm.

„Ich wünsche Euch viel Glück und dass Eure Feinde die Spur verloren haben“, bemerkte der Seefahrer zum Abschied. „Meine Männer werden Euch und Euren Jungen auf der von hier gesehen linken Seite des Flusses absetzen. Geht von dort aus einen dreiviertel Tag flussaufwärts, so werdet ihr die Ortschaft Osra errei-

chen, wo ihr sicher übernachten könnt. Von dort aus müsst ihr nur noch eine weitere Tagesreise gehen, bis ihr nach Tharon gelangt. Mögen die Götter mit euch sein.“

Marwinar bedankte sich und stieg dann zusammen mit seinem Schützling hinab in das Boot, das von zwei Matrosen bedient wurde. Sie steuerten das Boot an die relativ nahe Küste und fuhren einen kleinen, flachen und sandigen Einschnitt an. Marwinar und Toren konnten so trockenen Fußes aussteigen. Sie bedankten sich bei den Seeleuten und winkten dem Schiff noch einmal zu. Dann bewegten sie sich in der kleinen Bucht in nordwestliche Richtung und konnten bald darauf einen natürlichen Damm hinaufsteigen und so die felsige Küste auf der westlichen Seite des Ihreas entlanggehen.

Das andere Ufer war von hier aus nur als dünner grauer Streifen in der Ferne zu erkennen, wenn man genau hinschaute. Der Strom schlängelte sich nach einiger Zeit in einer langgezogenen Schleife etwas in südöstliche Richtung, der das immer steiler werdende Ufer folgte. Der Druide und sein Schützling schritten über einem felsigen Pfad, der nach einiger Zeit durch kleine Haine hindurchführte. Der Schatten war eine Wohltat, denn die Sonne stand am Mittag hoch und brannte heiß. Zum Glück hatte der Druide genügend Wasser und Proviant mit, so dass sich die beiden Wanderer an einer geeigneten Stelle niederließen und ein kleines Mahl einnahmen. Unter ihnen erstreckten sich die blauen Fluten, in deren Wellen sich die Sonnenstrahlen reflektierten und wie Edelsteine glitzerten. Zwei Schiffe fuhren in der Ferne dahin, eines flussaufwärts und eines in die entgegengesetzte Richtung.

Einige harmlose weiße Wolken zogen über den azurblauen Himmel und eine leichte Brise wehte durch die Blätter der Bäume, unter denen sie es sich gemütlich gemacht hatten.

Marwinar betrachtete Toren, der wie verzaubert auf diese Szene blickte. „Gefällt es dir hier?“, fragte er den Jungen.

„Es ist sehr schön hier – viel schöner als bei uns ... zuhause“, antwortete dieser stockend, als müsste er sich erst wieder die verblassenden Bilder seiner Heimat in Erinnerung rufen.

Der Druide wusste, was sein kleiner Begleiter meinte. Die herrliche Landschaft schien im Sonnenlicht wie weich gemalt zu sein. Die Farben waren intensiv und es duftete nach vielen Kräutern, die es im Norden nicht gab. Zudem war es friedlich – ein Gefühl, das beide schon lange nicht mehr gespürt hatten. Doch heimlich fragte Marwinar sich, ob das wohl hier noch lange so blieb, denn der Feind würde erst ruhen, wenn er sein Ziel erreicht hatte, die ganze bekannte Welt zu erobern und in die Finsternis zu treiben. Er vertrieb die dunklen Wolken aus seinen Gedanken. Doch er wusste, dass es Zeit war, sich wieder auf den Weg zu machen. Trotz des leichten Protestes von Toren erhoben sie sich wieder und folgten dem Pfad weiter.

Nach einigen weiteren Meilen auf dem felsigen Hochufer führte der Weg wieder hinunter an das Wasser in eine sandige und mit Salzgras bewachsene Dünenlandschaft, durch die sie weitergehen mussten. Statt einer durchgängigen Felswand standen nun in unregelmäßigen Abständen einzelne Bruchstücke des Hochufers wie Türme in der Landschaft. Die bizarren und unterschiedlich großen und breiten Gesteins-

brocken sahen aus, wie versteinerte Riesen. Ganze Vogelkolonien nisteten an den Hängen und das Gekreische der Tiere erfüllte die Luft.

Die Dünenlandschaft weitete sich aus und zog sich vom Ufer des Stromes bis weit nach Westen in das Hinterland hinaus. An manchen Stellen wuchs wenig von dem Salzgrass, so dass die sandigen Hügel die Gegend wie eine Wüste aus-sehen ließen. Dazwischen erhoben sich die Felstürme, von denen einer in der Ferne deutlich größer und breiter war, als die anderen, die hier emporwuchsen.

Von ihrem Standort aus konnten Marwinar und Toren erkennen, dass dieser bestimmte Felsen neben seiner Größe eine Besonderheit aufwies, denn er trug Gebäude auf seiner Krone und besaß offensichtlich einen größeren Hafen. Eines der Schiffe, die sie vorhin gesehen hatten, steuerte diesen Hafen gerade an, in dem aber klar erkennbar noch weitaus mehr Masten und Segel weiterer Schiffe zu sehen waren.

„Das muss die Ortschaft Osra sein“, bemerkte der Druide. „Dort werden wir sicher wieder ein Schiff finden, das uns endlich nach Tharon bringt.“

„Wieder so ein großes wie das, mit dem wir über das Meer gefahren sind?“, wollte Toren voller Freude wissen.

„Nein, nicht ganz so. Die Schiffe auf den Flüssen sind kleiner, weil sie nicht so tief im Wasser liegen dürfen. Aber die Fahrt wird dennoch schön werden und wenn wir erst in der weißen Stadt ankommen, wirst du staunen. Ich habe schon so viel über Tharon gehört. Wenn nur die Hälfte davon stimmt, dann muss es wunderbar in der Stadt der Kaiser sein.“

Der Junge freute sich auf diese angekündigte Attraktion und so schritten sie munter voran, um ihr Tagesziel, das sie nun vor Augen hatten, rasch zu erreichen. Der Felsenturm mit der Stadt kam schnell näher und nach einer weiteren Stunde erreichten sie den Außenbezirk des Hafens der Ortschaft, die künftig einmal zu Tharon gehören sollte. Über eine kleine Treppe gelangten sie von den Dünen hinauf zur Hafensperrmauer und mitten hinein in einen recht belebten Flecken. Ein Schiff lag am Kai und wurde gerade gelöscht, die Arbeiter eilten eine schmale Planke hinauf und hinab und trugen große Stoffballen und Tongefäße in ein Lagerhaus, das direkt am Anleger stand. Etwas weiter dahinter war eine Gruppe von Fischern damit beschäftigt, ihre Boote zu harzen und Netze zu flicken. Vor einer Pinte saßen drei alte Männer auf einer Bank und betrachteten interessiert das Treiben um sie herum.

Im Zentrum der Gebäude am Kai befand sich das Haus des Hafenmeisters. Davor stand ein hochgewachsener Mann in der Kleidung eines Generals der tharonischen Armee. Auch er blickte auf das Geschehen und unterhielt sich dabei durch eine offene Tür mit einem weiteren Mann, der an einem Schreibtisch saß und mit Feder und Tinte Eintragungen tätigte. Als Marwinar und Toren in seinem Blickfeld erschienen, stutzte der Soldat und blickte die beiden neugierig und offensichtlich auch verwundert, ja geradezu verblüfft an.

Der Druide bemerkte das, blieb für einen Augenblick stehen und erschrak. Im ersten Moment dachte er, dass der uniformierte Mann sie vielleicht auch suchte und zu den Jägern des Feindes gehörte. Doch dann

besann er sich. Welchen Grund sollte ein tharonischer Soldat – offensichtlich ein Offizier – haben, sie zu verfolgen? Allerdings starrte dieser sie weiterhin an und kam dann auf beide zu. Vor allem an Toren schien er interessiert zu sein. Er blieb vor ihnen stehen und schüttelte seinen Kopf. „Das ist wirklich unglaublich, ich dachte soeben ...“, murmelte er. „Verzeiht, dass ich Euch einfach so anspreche. Mein Name ist Parradan Bakunas, ich bin tharonischer General. Habt keine Sorge, ich will Euch keine Unannehmlichkeiten machen. Ich habe mich nur so sehr gewundert, weil dieses Kind wie ein Zwilling meines eigenen Sohnes aussieht, nur dass dessen Haar etwas dunkler ist, als bei diesem Jungen hier. Es ist wirklich verblüffend. Darf ich erfahren, woher Ihr kommt?“

„Wir sind in Karratas auf ein Schiff gestiegen, kommen aber ursprünglich aus Amun Nur, einem Königreich im ...“, antwortete Marwinar, wurde aber von dem anderen Mann sofort unterbrochen.

„Ihr kommt aus Amun Nur? Woher genau? Herrscht dort noch immer Krieg? Wie ist die Lage im Reich des Nordens, wie ergeht es dem König?“ Die Fragen des Generals überschlugen sich förmlich, so sichtlich aufgeregt war er.

Der Druide blickte den Mann prüfend an. Er erkannte wirkliche Anteilnahme in dessen Gesicht und wunderte sich darüber. „Kennt Ihr das Land, aus dem wir stammen?“, fragte er anstatt sofort zu antworten.

„Das will ich meinen. Ich war mehrere Jahre dort auf einer Studienreise und habe Ayslör und viele andere Städte und Orte kennen und lieben gelernt“, antwortete der General.

„Die Stadt existiert leider nicht mehr“, bemerkte Marwinar bedauernd und ertete einen entsetzten Gesichtsausdruck bei seinem Gegenüber. „Als wir von dort fortritten, waren nur noch Ruinen von ihr übrig. Auch der König ist gefallen und wir wissen leider nicht, was mit den anderen Städten geschah, doch ich fürchte, es erging ihnen nicht besser. Ein furchtbarer Feind hat sich erhoben und führt Krieg gegen jedes Volk.“

„Also sind die Gerüchte, die wir hörten, tatsächlich wahr“, sagte Parradan Bakunas erschrocken. „Könnt Ihr ..., könnt Ihr mir vielleicht etwas über eine Stadt sagen, die Tamor heißt?“, fragte er danach und diesmal war es Marwinar, dessen Gesichtsausdruck sein Erschrecken andeutete.

„Woher wisst Ihr von diesem Ort?“, wollte der Druide wissen.

„Ich ... hatte einst jemanden dort kennengelernt, ... eine Frau, die ich ... sehr schätzte, die ich liebte“, antwortete der General. „Ihr Name war Varienna und sie ...“

„Meine Mama heißt so“, bemerkte Toren und blickte Parradan mit verwunderten Augen an.

„Mein Junge, wie alt bist du?“, fragte der General ihn mit sanfter Stimme.

„Ich bin sechs - glaube ich.“

Tränen liefen dem tharonischen Offizier plötzlich über die Wange und er streichelte den Kopf des Jungen.

„Und deine Mutter heißt wirklich Varienna? Weißt du, wie es ihr geht?“, wollte er wissen.

„Sie heißt so ... hieß so, sie ist aber tot“, antwortete Toren mit seiner kindlichen Offenheit, die dem General einen tiefen Stich in dessen Herz verursachte.

Hilfesuchend blickte der Mann Marwinar an, der diese Nachricht leider nur bestätigen konnte. Der Druide ahnte, dass sich in diesem Moment auf nahezu unglaubliche Weise ein Kreis schloss, den das Schicksal gezeichnet hatte. Ganz offensichtlich kannte der Tharoner die Mutter Torens und war mit ihr zusammen gewesen. Er vermutete sogar, dass dieser Mann der wirkliche Vater des Jungen war, wie auch immer die Umstände dazu entstanden waren. Deshalb fiel es ihm nun doppelt schwer, von der Zerstörung der Ortschaft Tamor in den Bergen durch die War-Wölfe und den Tod der Bewohner dort zu berichten.

„Ihr müsst mit mir nach Tharon kommen und dem Kaiser von diesen Dingen berichten“, sagte Parradan, nachdem er sich wieder etwas gefangen hatte. „Wir hörten die ganze Zeit schon Gerüchte von den Kaufleuten, die mit Schiffen im Norden waren. Doch was Ihr zu berichten habt, hat größere Bedeutung – auch für unsere Stadt.“

„Deswegen bin ich eigentlich auch hergekommen und sehr froh darüber, Euch nun getroffen zu haben“, antwortete Marwinar und stellte sich und Torens nun vor.

„Wir können sehr rasch mein Boot nehmen und den Fluss hinauffahren. Ihr könnt dort auch essen, so dass wir keine Zeit verlieren“, erklärte der General ihnen.

Der Druide war sehr einverstanden mit diesem unerwarteten Angebot und willigte ein. Kurz darauf begaben sich die drei auf eines der Flussboote, die im Hafen angelegt hatten. Es war ein längliches Gefährt mit einem Heckruder, das von einer dreiköpfigen Mannschaft gesteuert wurde. Die Männer machten sich sofort ans Werk, als General Parradan zusammen mit seinen beiden Gästen an Bord kam und das Boot legte

gleich daraufhin ab. Der Wind wehte von der Seeseite her und blähte das bauchige Segel auf, so dass sie gegen die Flussrichtung dennoch rasch vorankamen. Sie folgten dem Lauf des Ihereas, der nach einiger Zeit etwas schmaler wurde, so dass man das andere Ufer nun mit bloßem Auge erkennen konnte. Auch die Landschaft veränderte sich zusehend, denn aus der sandigen Dünenlandschaft wurde fruchtbareres, mit Gras und Kräuterbüschen bewachsenes Land, das sich in sanften Hügeln fortsetzte. Auf beiden Seiten des Flusses tauchten nun auch kleine Wäldchen auf und schließlich konnte man in der Ferne Höfe und kleine Ortschaften erkennen, die auf das Ende der Wildnis hindeuteten.

Nach etwa anderthalb Stunden Fahrt machte der Ihereas eine weitere Biegung nach Nordwesten und schlängelte sich wiederum durch ein Tal, dessen Hänge sanft anstiegen und von Weinstöcken und anderen Nutzpflanzen bewachsen waren. Mehrere helle Straßen oder Wege zogen sich die Anhöhen hinauf auf den Grat, wo sie sich im Hinterland verliefen. Nachdem das Boot vollständig in das Tal eingefahren war, konnten die Insassen plötzlich etwas vor sich erkennen, was Marwinar und dem Jungen regelrecht den Atem nahm. Fast über die gesamte Breite des Flusses erhob sich eine schier unglaubliche Zahl von Gebäuden, Türmen, Brücken und Mauern aus weißem Gestein, als hätte jemand diese Stadt mitten in das Wasser gesetzt. Eine Reihe von Brücken überspannte den Fluss von beiden Uferseiten her wie die Fäden eines Spinnennetzes, wobei einige dieser bogenförmigen und mit breiten Streben versehenen Kunstwerke noch nicht fertig gestellt waren, wie es aussah. Auch gab es

Bauarbeiten direkt im Wasser, bei denen dicke Stämme in den Grund des Ihreas gerammt wurden und man damit begann, Plattformen zu errichten und Unmengen an Gestein und Kies aufzuschütten. Tharon wuchs noch, das war unverkennbar – aber schon jetzt passte die Bezeichnung eines weißen Edelsteines auf diese Stadt, wie auf keine andere, die Marwinar je gesehen hatte.

Am meisten faszinierte den Druiden die gut koordinierte Arbeit der Menschen und ihrer Hilfsmittel, die sie zum Bau verwendeten. Hunderte, wenn nicht gar Tausende von Leuten arbeiteten dort mit großen hölzernen Gerüsten, Kränen, Schiffen und vielerlei Werkzeugen. Sie vollendeten etwas, das dereinst in vielen Liedern besungen werden sollte: die Kaiserstadt Tharon.

Noch viel faszinierter schien Toren zu sein, als er das sah. Geräusche des Staunens kamen aus seinem Mund und mit großen Augen starrte er auf die sich nähernde Stadt. Er sah die goldenen Dächer in der Nachmittags-sonne glitzern und bewunderte die Türme und Tore, die so hoch waren, dass er seinen Kopf in den Nacken legen musste, um hinaufblicken zu können.

Das Schiff näherte sich einem zweiflügeligen Tor im Wasser, das von einer Wehrmauer und zwei Türmen eingerahmt wurde. Die beiden Flügel des Tores öffneten sich mittels starker Kettenzüge, die in den Türmen angebracht waren und man konnte dahinter eine Schleuse erkennen, die den Zustrom und den Ablauf des Wassers regelte. Da der Wasserstand des Ihreas derzeit hoch war und deshalb nicht gestaut werden durfte, hatte man die Schleusen geöffnet, so dass man vom Schiff einen Blick auf einen Teil des Kanalsystems

werfen konnte, das die Stadt durchzog. Auf der linken Seite hinter der Schleuse befand sich eine Anlegestelle, an der ein weiteres Schiff lag. Dort wurde angelegt und Parradan bat seine beiden Gäste, mit ihm auszu-steigen. Von hier aus führte er sie durch das östliche Viertel der Stadt, das von mehrstöckigen Wohnkaser-nen mit dazwischen liegenden Grünflächeninseln ge-prägt war. Es ging über eine ganze Anzahl von Brü-cken, denn die Stadt wurde von einem ganzen Netz von Kanälen durchzogen, die das Wasser des Ihreas an alle gewünschten Stellen weiterleiteten. Je weiter sie in das Zentrum Tharons gelangten, desto öfter ka-men sie an öffentlichen Bauten und Foren vorüber, die von vielen Menschen besucht wurden. Dies war der kulturelle Mittelpunkt der Stadt – ja von ganz Skali-zen.

Über einige breite Treppen führte Parradan sie schließlich auf einen runden und mehrere Felder gro-ßen Platz, der von weißen Marmorquadern begrenzt wurde. Dahinter erhoben sich die Kuppel des Ratssaa-les der Senatoren und der kaiserliche Palast. Wieder ging es eine ausladende Treppe hinauf bis zum Portal des Palastes, vor dem tharonische Wachen standen, die dem General jedoch sofort die Flügel des Tores öff-neten und ihn begrüßten.

„Können wir darauf hoffen, dass der Kaiser uns jetzt empfängt?“, fragte Marwinar skeptisch.

„Er erwartet uns mit Sicherheit bereits sehnlich, denn ihn interessieren Eure Neuigkeiten ebenfalls bren-nend“, antwortete Parradan lächelnd. Danach erklärte er dem Druiden sein besonderes Verhältnis zu Kaiser Trajais und fügte hinzu, dass der tharonische Herr-scher ein sehr umgänglicher Mann sei.

Sie gelangten in eine Vorhalle, die erneut zu einer Treppe hinauf auf eine Empore führte, über die man den Kuppelsaal des Senates und zwei davon fortlaufende Gebäudeflügel erreichen konnte. Von der linken Seite der Empore näherte sich in diesem Augenblick ein hochgewachsener Mann, dessen dichtes aber bereits ergrautes Haar ihm bis auf die Schultern wuchs. Er trug einen weißen Rock und eine breite purpurne Schärpe sowie einen dunkelroten Mantel, der ihm locker über den Schultern lag. Als er Parradan und seine beiden Begleiter erblickte, lächelte er und winkte sie zu sich hinauf.

„Das ist Kaiser Trajais“, bemerkte der General, während er zusammen mit Marwinar und Toren die steinerne Treppe hinaufschritt.

Der Druide betrachtete den Kaiser beim Näherkommen mit einer Mischung aus Neugier und Respekt. So hätte er sich den Herrscher dieses Reiches mit Sicherheit nicht vorgestellt. Der Mann machte in der Tat einen freundlichen und irgendwie auch noch jugendlichen Eindruck, obwohl ihm sein Alter und die Last seiner Verantwortung durchaus anzusehen waren.

Als sie oben angelangten, kam der Kaiser zunächst auf Parradan zu und umarmte ihn. „Schön, dass du wieder zurück bist. Wie ich sehe, hast du Gäste mitgebracht“, bemerkte er und nickte Marwinar und Toren freundlich zu. „Mein Freund und Berater hier hat euch sicher schon erzählt, welches Amt ich bekleide. Doch habt keine Scheu, in den wenigen Stunden, die ich für mich selbst habe, bin ich in der Tat auch ein Mensch“, scherzte er, um das Vertrauen der beiden zu erwecken. „Danke, dass Ihr Euch Zeit für uns nehmt“, antwortete Marwinar mit einer Verbeugung und stellte sich und

den Jungen vor. Als er Toren erwähnte, bemerkte der Kaiser lächelnd, dass er zunächst geglaubt habe, Paradans Sohn Pargon wäre mitgekommen, doch ein leises Kopfschütteln des Generals brachte ihn dazu, nicht weiter darauf einzugehen.

„Nun denn, wenn ihr mögt, folgt mir in meine privaten Gemächer, wo wir uns unterhalten können. Ich bin mir sicher, Ihr habt mir etwas zu berichten, Herr Marwinar“, sagte Trajais und führte die drei über den linken Flügel der Empore in seinen privaten Wohnbereich. Eine reich verzierte Holztür, vor der ebenfalls Wachen standen, wurden von diesen geöffnet und der Kaiser und seine Begleiter kamen in einen von Sonnenlicht durchfluteten Raum mit großen Fenstern und einem breiten Balkon, der einem die Sicht über einen Großteil der Stadt erlaubte. Geschmackvolle Wandteppiche, ein Zierbrunnen und schöne Pflanzen verschafften dem recht großen Raum dennoch einen gemütlichen Charakter. Eine Sitzgruppe aus mit rotem Samt überzogenen Kanapees, die sich direkt vor einem mit Säulen verzierten Kamin befand, lud zum sich niederlassen ein. Trajais deutete darauf und ließ gleichzeitig einen Diener Fruchtsaft und Wein kommen.

„Was genau habt Ihr mir zu berichten, Herr Marwinar, der Ihr ein Druide aus dem Königreich Amun Nur seid?“, wollte der Kaiser wissen, nachdem jeder sein Getränk erhalten hatte.

„Leider bringe ich sehr schlechte Nachrichten mit – zumindest für das Königreich“, begann Marwinar ernst. „Ein bössartiger Feind hat es mit Krieg überzogen und er war leider siegreich, obwohl die Völker Amun Nurs eine Allianz bildeten. Der König selbst ist

tot und die Hauptstadt Ayslör wurde geschleift. Der Feind hat dann auch die anderen Städte und Dörfer überfallen und niedergebrannt. Niemand kann ihm die Stirn bieten und er wird nach meiner Einschätzung auch nicht Halt vor unseren alten Grenzen machen, denn die Gier nach Macht und der Wahn treiben ihn immer weiter an.“

„Ihr scheint diesen Feind sehr gut zu kennen“, warf der Kaiser ein. „Was macht ihn so stark?“

„Er ist ..., war einst ein Druiden meines Ordens. Unser Hochmeister, um es genau zu sagen“, erwähnte Marwinar nicht ohne Unbehagen, als sei er persönlich dafür verantwortlich. „Seine Macht besteht vor allem in der Kunst der Magie und der Alchemie. Er hat sich mit wilden Stämmen aus dem Osten verbündet aber auch Bestien erschaffen, die halb Mensch halb Wolf sind und ihm bedingungslos folgen. Nichts kann diese Streitmacht aufhalten. Sie kennen keine Gnade und sind furchtbare Gegner in der Schlacht, denn er lenkt ihren Willen. Mit dieser Armee hat er das Königreich in kurzer Zeit unterworfen ... und er wird das auch mit anderen Ländern und Reichen versuchen.“

„Auch mit Tharon?“, vermutete Trajais mehr wissend als fragend.

„Ja, ich glaube, dass dies früher oder später geschehen wird“, antwortete Marwinar.

„Nehmen wir einmal an, Ihr hättet Recht“, antwortete der Kaiser nachdenklich, „dann müssten wir uns dem Feind entgegenstellen, bevor er seine Macht so weit ausbaut, dass er Tharon und Skalizien gefährlich werden könnte. Das würde bedeuten, eine Armee in den Norden zu senden und ihn dort anzugreifen, wo er es nicht vermutet - in seinen eigenen Gefilden. Dazu

müsste ich die Flotte aus Aschtia abberufen und für eine solche Fahrt neu ausstatten. Viel Zeit würde dabei ins Land gehen. Zu allem muss der Senat seine Zustimmung geben ... ich glaube, das wäre die schwerste Hürde.“

„Ich kann Euch solch eine Entscheidung weder abnehmen, noch Euch dazu zwingen“, bemerkte Marwinar, nachdem eine ganze Zeit tiefes Schweigen geherrscht hatte. „Ich kann Euch nur bitten, mit Tharons Stärke und Größe zur Hilfe zu eilen. Dieser Feind ist nicht nur irgendein Gegner, der auf Landgewinn aus ist, sondern er ist besessen von finsternen Mächten, die das absolut Böse in diese Welt bringen werden. Es gibt eine Prophezeiung, die wir Druiden erhalten haben. Sie betrifft die Zukunft und spricht von einem Mann, der dereinst aus dem Süden stammt und die Völker vereint gegen die Finsternis, die über uns kommt. Ich glaube wir in unserer Zeit müssen ihm den Weg ebnen. Dafür hat unser Orden seine Macht und Magie konserviert und wird sie verteilen, damit der Feind sie nicht vernichten kann.“ Der Druide holte seinen Metallbarren hervor und zeigte dem überraschten Kaiser das Stück. Matt glänzend lag der rotgoldene Barren auf Marwinars Handfläche – so harmlos wie ein normales Stück Metall.

Plötzlich und zur Überraschung aller Anwesenden begann das Stück zu vibrieren und ein leises Summen erfüllte den Raum. Noch immer in der offenen Hand des Druiden liegend, erhob sich ein Lichtschein aus dem Metall, der sich zur Größe und Breite eines Spiegels formte und in dem auf einmal sich bewegende Bilder zu erkennen waren. Ein Schlachtfeld war zu sehen und eine Horde Wartans, die auf die Betrachter

zuliefen und dann seitlich wieder verschwanden. Wieder andere dieser Wesen waren zu erkennen, die Menschen jagten und ohne Gnade niedermachten. Tod und Zerstörung hinterließen die feindlichen Wesen, die offensichtlich eine Stadt oder ein Dorf überfallen hatten. Furchtbare Szenen spielten sich vor den drei Männern ab. Brennende Ruinen und viele Leichen von Männer Frauen und Kinder waren das schreckliche Ergebnis dieses Treibens, bevor sich das Licht zurückzog und das Metallstück wieder ruhig und unauffällig in Marwinars Hand lag.

„Was ... war das für ein Zauber?“, fragte der Kaiser fassungslos und blickte den Druiden beinahe ängstlich an.

„Die Barren besitzen ihren eigenen Willen. Sie tun Dinge, die man nicht steuern kann. Aber die Bilder zeigten die Wahrheit in Amun Nur“, antwortete Marwinar.

„Waren das diese Kreaturen?“, wollte Parradan wissen.

„Ja, das sind seine Schöpfungen“, nickte der Druiden.
Trajais erhob sich und schritt vor den Kanapees hin und her. Er war sichtlich aufgewühlt. „Diese magischen Bilder zeigen die Gefahr deutlicher, als es jedes Eurer Worte tun könnte“, sagte er zu Marwinar.
„Wenn es sich nicht nur um Jahrmarktzaubereien Eurerseits handelt - und das glaube ich nicht - dann ist Tharon, ja die ganze Welt in Gefahr. Wir müssen uns diesem Feind entgegenstellen und wir werden das auch tun“, fügte er entschlossen hinzu. „Noch heute werde ich den Rat der Senatoren benachrichtigen und bereits morgen werden wir zusammen beraten. Doch sagt, Herr Druiden, was genau hat es mit dieser

Prophezeiung und diesem Mann aus Tharon, den Ihr erwähntet, auf sich?“

„Ich weiß nicht genau, ob er direkt aus Tharon kommt, doch stammt er aus diesen Landen hier“, antwortete Marwinar und zog das Pergament aus seiner Tasche, auf das er die Worte aus Oslur aufgeschrieben hatte. Er las die Zeilen vor und erklärte dann ihre Bedeutung: „Jedes der Metallstücke steht für eine der Eigenschaften, welche die Völker benötigen, um die Finsternis zu besiegen. Dieses Stück hier und das Pergament mit der Prophezeiung möchte ich Euch anvertrauen und Euch bitten, beides gut zu bewahren.“ Er reichte den Metallbarren und das Schriftstück dem Kaiser, der die Sachen zögerlich entgegennahm.

„Ich werde es in der Tat gut aufbewahren und niemand soll davon erfahren, außer meine Nachfolger auf dem Thron ... bis zu jenem Tag, an dem der Mann, der in Eurer Prophezeiung vorkommt, sein Eigentum von Tharon einfordert“, antwortete der Kaiser. „Ich danke Euch, Herr Marwinar, dass Ihr diesen weiten Weg und all die Strapazen auf Euch genommen habt, um uns vor dieser Gefahr zu warnen. Leider kann ich Euch nun nichts anderes anbieten, als darauf zu warten, wie der Senat entscheidet. Doch sollt Ihr dies unter den Annehmlichkeiten dieses Palastes tun, denn Ihr könnt hier so lange wohnen, wie es Euch beliebt.“

„Wenn du gestattest, dann würde ich ihm gern die Gastfreundschaft meines Hauses anbieten“, mischte Parradan sich ein, bevor Marwinar auf das Angebot des Kaisers eingehen konnte. Wieder warf der General dem Kaiser einen Blick zu, den dieser zwar nicht genau deuten konnte, der ihm aber sagte, dass er seinem Freund und Berater nicht widersprechen sollte.

„Nun denn, wenn unser Gast es gutheißt, dann soll er gern auch bei dir wohnen“, bemerkte Trajais lächelnd. „Sehr gern nehme ich die Einladung des Generals an und möchte mich auch bei Euch bedanken, Herr“, antwortete Marwinar dem Kaiser. „Ich weiß noch nicht, wohin mich das Schicksal von hier hintreibt, doch bis zur Entscheidung des Senates werde ich auf jeden Fall in dieser Stadt bleiben.“

Der Kaiser nickte Marwinar zu und verabschiedete ihn, Parradan und Toren dann. Die drei verließen kurz darauf den Palast und der General führte sie durch die Stadt bis in den Bezirk, in dem sich sein Haus befand. Dieser lag südwestlich des zentralen Platzes und des Kuppelpalastes an einem breiten Kanal, der von mit bunten Blumen bewachsenen Balkonen und reichlich verzierten Fassaden eingerahmt wurde. Eines dieser Häuser besaß schlanke Säulen, die mit maritimen Ornamenten besetzt waren und den Eingang des Hauses zierten. Parradan öffnete die in Blautönen gestrichene, auffallend hohe Holztür und führte seine beiden Gäste hinein. Der Blick fiel in eine Halle, deren Fußboden mit weißroten Bruchsteinen verlegt war. Eine Reihe glattpolierter, bauchiger Säulen stützte die Decke, die wunderschöne Fresken aufwies. In ähnlicher Bauweise wie im Palast führte auch hier eine Steintreppe in das Obergeschoss, das sich in zwei Flügel aufteilte. Eine Anzahl Bediensteter eilte sofort herbei und begrüßte den offensichtlich überraschend ankommenden Hausherrn herzlich. Einer der Diener nahm Parradan den Mantel ab und berichtete kurz, was sich in der Zeit der Abwesenheit des Generals alles im Haus zugetragen hatte.

„Wie du siehst, habe ich Gäste mitgebracht, die eines Gemaches und eines ausreichenden Mahles bedürfen“, sagte Parradan zu dem Mann.

Der Diener nickte und entfernte sich, um alles Nötige in die Wege zu leiten. Gleichzeitig stürmte plötzlich ein Kind, das durch eine offene Hintertür aus dem Garten kam auf Parradan zu. „Vater, Vater“, rief der Junge und sprang dem General in die Arme. Die Ähnlichkeit mit Toren war in der Tat verblüffend – lediglich die Haarfarbe dieses Kindes war weitaus dunkler und es schien etwas jünger als Marwinars Begleiter zu sein. Ansonsten erkannte der Druide aber spätestens in diesem Augenblick, dass die beiden Jungs den gleichen Vater hatten.

„Pargon, mein Sohn“, begrüßte Parradan das Kind und hob es freudig in die Höhe. „Sieh, ich habe dir einen Spielkameraden mitgebracht. Weshalb zeigst du ihm nicht den Garten?“

Die beiden Kinder sahen sich kurz an und begrüßten sich freundlich. Dann liefen sie gemeinsam durch die Hintertür hinaus und waren verschwunden. Der General blickte ihnen nach und hatte dabei Tränen in den Augen.

Marwinar bemerkte das und legte seinem Gastgeber die Hand auf die Schulter. „Er ist Euer Sohn, daran gibt es keinen Zweifel mehr.“

„Wird er das akzeptieren? Ich habe gesehen, wie sehr er Euch liebt“, antwortete Parradan skeptisch und ängstlich zugleich.

„Er wird bei Euch bleiben und dieses Haus und Euch ebenfalls lieben lernen“, war Marwinar sich sicher, während er einen Blick durch die Tür hinaus in den wunderschön angelegten Garten warf. Das Gelände

senkte sich sanft nach unten ab und grenzte an einen Seitenkanal, an dessen Ufer die beiden Jungs miteinander spielten, als würden sie sich schon ihr ganzes Leben kennen. „Ich darf ihn auch nicht mehr weiter in Gefahr bringen, denn ich habe mich entschieden und mein Weg wird mich zurück in den Norden führen. Meine Aufgabe hier ist erledigt und mein Volk braucht mich. Ob mit oder ohne Tharon, ich kehre zurück.“

„Ihr werdet nicht allein zurückkehren, das verspreche ich Euch. Tharon wird dem Norden beistehen und der Finsternis entgegentreten.“

Die beiden Männer sahen sich an und gaben sich die Hände, wie zu einem Schwur. Marwinar erkannte in diesem Augenblick, dass das Schicksal sich zu wenden begann und eine neue Zeit anbrach ...

Jäger und Gejagte

Viele Meilen südwestlich von Tamor und etwa zwei Wegstunden jenseits der Ausläufer des Gebirges erstreckte sich die Moor- und Sumpflandschaft von Gorgodohn, die wiederum an die nördlichen Ränder der Wälder von Thune grenzte. Gorgodohn war eine unwirtliche und nur von struppiger Heide und einigen Sträuchern bewachsene Landschaft – zumindest an den Stellen, die nicht aus zähem Morast und abgestorbenen Wäldern bestanden. Nur wenigen Stämme der halbwilden Menschen lebten in dieser Gegend, die zumeist nicht an festen Orten wohnten, sondern mit Zelten und ihrem Vieh umherzogen und von der Jagd lebten. Der Boden war oftmals von schwerem, am Grund waberndem Nebel bedeckt, so dass man beinahe glauben konnte, man würde sich auf Wolken fortbewegen. An manchen Stellen konnte jedoch eine Grube oder Senke unter dem Dunst verborgen sein und Reiter oder Wanderer fielen unvermittelt hinein und verletzten sich oder starben gar. Zudem gab es morastige Abschnitte, die sehr tückisch waren und ihre Opfer in die Tiefe hinabzogen, so dass diese niemals wieder auftauchten.

Durch diese gefährliche Landschaft bewegten sich zwei Gestalten auf Pferden nach Süden und lenkten ihre Tiere vorsichtig durch den Bodennebel. Beide trugen die Mäntel des Druidenordens, dem auch Marwinar angehörte, denn es waren Utrian und Lohrmar, der Jüngere.

Nachdem sie sich bei den Ruinen von Ayslör getrennt hatten und einzeln fortgeritten waren, hatten sich die beiden Druiden am Pass von Duin Vador wiedertroffen und beschlossen, gemeinsam ihre Reise fortzu-

setzen. Der ältere von ihnen, Utrian, besaß bereits stark ergrautes Haar und ebensolche Strähnen in seinem dunklen Bart, den er zu zwei Zöpfen geflochten hatte, was ihm ein verwegenes Aussehen verlieh. Seine Statur war dabei noch äußerst kräftig, so dass er eher wie ein Krieger erschien, als wie ein Druide. Sein weitaus jüngerer Begleiter war hingegen sehr schlank, fast schon schwächig. Sein langes blondes Haar hing glatt bis über seine Schultern hinab, so dass er aus der Ferne einem Alven glich. Nur der gestutzte Bart in dem ansonsten glatten und makellosen Gesicht passte nicht ganz dazu.

Die beiden Druiden schwiegen über ihr jeweiliges Ziel, wollten jedoch, so lange es möglich war, zusammen durch diese gefährliche Gegend reiten und sich erst dann wieder trennen, wenn es unumgänglich erschien. Beide hingen ihren Gedanken nach und dachten an ihre Aufgaben, die vor ihnen lagen. Während die Metalle zu Barren geschmolzen waren, hatten auch sie – wie Marwinar und die anderen Brüder – die Stimme vernommen, die ihnen auferlegt hatte, wohin sie ihr jeweiliges Metallstück zu bringen hatten. Sie ahnten, dass dies die wichtigste und bedeutendste Sache war, an der sie selbst jemals beteiligt gewesen waren. Nur wenn es ihnen gelang, die Metalle vor dem Feind zu verbergen, konnte die Finsternis, die jedem Volk drohte, vielleicht aufgehalten werden. In manchen Stunden wollte sich Verzweiflung in ihnen ausbreiten, denn sie waren die letzten Druiden – ihr Orden existierte praktisch nicht mehr. Wohin waren die Macht von Niöhrs Ryhm und das Erbe von Comhnaich im Westen verschwunden seit den Tagen, an

denen die Druiden zahlreich waren und ihre Stimmen überall im Königreich gehört wurden?

Utrian konnte sich an die Lieder erinnern, die man über die einstige Ankunft des Volkes aus dem Westen gesungen hatte. Weit vor der Gründung des Königreiches von Amun Nur, als Menschen jene Lande zu besiedeln begannen, die zuvor nur von den Alven und den Dwanen bewohnt gewesen waren. Leise sang er eines dieser Lieder vor sich hin:

*Sieh, die Sonne strahlt sie an, glitzernd weiß wie Diamant,
scheinen Segel über Himmel und See.
Finden Heimat in neuem Land.*

*Tausend Schiffe im Leiden vereint, sturmgezeichnet nur
Hoffnung auf Tod,
dem Sterben, dem Untergang gerade entronnen,
finden sie Rettung in höchster Not.*

*Neues Volk aus neuem Land, fern der Linie des Endes der
Welt,
tritt ein in den Bund mit den Ersten und Zweiten,
in die Freundschaft, auf ewig sie hält.*

*Sieh die Gezeiten, seit alters her. Berichten von längst ver-
gangenen Tagen,
der Größe von Comhnaich im alten Glanz.
Die Wellen am Meer flüstern ihre Sagen.*

Nachdem Utrian sein Lied beendet hatte, blickte er zu seinem Bruder herüber, der nachdenklich neben ihm herritt. Der jüngere Druide sah auf und hatte Tränen in den Augen. „Werden sie dereinst auch solche

Lieder über Amun Nur singen?“, fragte er mit belegter Stimme.

„Wenn wir das selbst tun, dann werden diese Lieder auch fortgetragen in künftige Zeiten, die vielleicht besser sind, als die jetzigen“, antwortete Utrian und versuchte zuversichtlich zu klingen.

Sein junger Begleiter dachte über diese Worte nach und suchte dann bereits nach Worten, in die er eines dieser Lieder über das ehemalige Königreich fassen konnte.

Der Tagesritt durch die Moorlandschaft verging fortan ohne weitere Unterhaltung und als sich die Sonne zum Abendgruß durch die Wolken kämpfte, suchten sich die beiden Druiden einen geeigneten Lagerplatz, den sie auf einer kleinen Anhöhe fanden, die von dichtem Gras bewachsen war und trocken erschien. Utrian hatte noch etwas trockenes Holz in seinen Satteltaschen und war froh darüber, denn in dieser Gegend würde er nichts zum Feuermachen finden.

Nachdem das Lager fertig erstellt war und sie am Feuer saßen, fanden sie wieder ins Gespräch und unterhielten sich bis weit in die Nacht über alle möglichen Dinge, vermieden aber weiterhin, sich gegenseitig ihre Ziele zu verraten. Irgendwann jedoch wurde Lohrmar müde und legte sich schlafen, während Utrian die erste Wache übernahm. Nur etwa eine Feldlänge entfernt von ihnen lag ein Beobachter auf der Lauer und wartete auf den richtigen Moment. Noch war dieser nicht gekommen, denn hier in der karg bewachsenen Gegend war es schwer, sich ungesehen zu nähern – zudem waren diese Druiden zu zweit und konnten sich mit ihren Zauberkraften vielleicht wehren. Er wollte auf keinen Fall ein Risiko eingehen. Der

Blutjäger hatte jedoch Zeit und wusste, dass er sich seiner Opfer sicher war, nachdem er sie gefunden hatte. Er brauchte ihnen ab jetzt nur zu folgen und auf die richtige Gelegenheit zu warten, dann war ihm sein Lohn sicher ...

Am nächsten Tag setzten die beiden Druiden ihren Ritt durch Gorgodohn fort und kamen gegen Mittag an den südlichen Rand dieser Landschaft. Etwa zwei Stunden Weges weiter im Osten konnte man den Saum der Wälder von Thune erkennen, die von beinahe jedem gemieden wurden. Die uralten Wälder waren von seltsamen und gefährlichen Wesen bewohnt, wie man sich erzählte. Nur sehr selten wanderte jemand dort hindurch und noch seltener berichtete ein Wanderer von seiner Erfahrung mit den Wäldern, denn die meisten kamen nicht mehr lebend dort heraus, wie es hieß.

Auch Utrian und Lohrmar hatten diese Wälder gemieden, obwohl sie darin zumindest trittsichere Wege gefunden hätten. Doch nun hatten sie es fast geschafft und die Moore ohne Zwischenfall durchquert. Sie hielten auf das sich vom Westen wieder nähernde Gebirge zu und ritten in Richtung der schwarzen Berge, die ihren Namen aufgrund ihrer Beschaffenheit aus dunklem Basalt bekommen hatten.

Es gab mehrere Pässe in das von dieser Seite her flach ansteigende Gebirge, das sich von nun an bis weit in den Südosten ausbreitete und sich bis hinab zur Küste von Gholan am Meer von Aschtia zog. Die beiden Druiden wählten den nächstgelegenen Pass, der durch einen von Nadelgehölz bewachsenen Hang hinauf in die höheren Regionen der schwarzen Berge führte. Eine natürlich entstandene Schotterstraße wurde nach

einiger Zeit zu einem schmalen Weg und schließlich zu einem Stieg durch die Berge, den sie zu Fuß beschreiten und ihre Tiere an den Zügeln hindurchführen mussten.

Am späten Nachmittag, als sich die Sonne bereits den Spitzen der höheren Berge im Westen näherte, kamen sie auf eine Hochebene, die sich von West nach Ost über viele Meilen hin ausdehnte und den Kamm der sogenannten Dwanenberge nach Süden hin begleitete. Sowohl Utrian als auch Lohrmar ahnten, dass sich ihre Wege bald wieder trennen mussten. Der ältere Druide wollte von hier aus in südwestliche Richtung reiten, um irgendwann zum Tor von Urdan Ghar der Dwanenstadt Borgada zu gelangen, wohin ihn die Stimme geleitete, die sie alle fünf innerlich vernahmen.

Lohrmar hingegen sagte dieselbe Eingebung, dass er sich in die entgegengesetzte Richtung in die Berge von Thrak zu begeben hatte, um das Volk der Golianten aufzusuchen. Er selbst machte sich keinerlei Vorstellung von diesen Wesen, doch er würde sie erkennen, wenn er ihnen begegnete.

Als hätten sie es vorher abgesprochen, hielten beide Druiden ihre Tiere an und blickten sich in die Augen. Beide wussten, dass der Moment der Trennung nun gekommen war und sie reichten sich die Hände. „Möge der Vater des Lichtes deinen Weg begleiten und dich sicher zu deinem Ziel und wieder zurückführen“, sagte Utrian zum Abschied.

„Das wünsche ich dir auch, älterer Bruder“, antwortete Lohrmar und wendete sein Pferd dann ohne ein weiteres Wort. Beide entfernten sich voneinander und blickten sich dabei nicht mehr nach dem anderen um.

Ihr heimlicher Verfolger, der sie vom Rand der Hochebene aus seinem Versteck heraus beobachtete, war von der Trennung seiner beiden vermeintlichen Opfer nicht besonders erfreut. Jetzt konnte er sie nicht mehr zusammen verfolgen und musste sich für einen der Druiden entscheiden, was aus seiner Sicht natürlich den Gewinn schmälerte, den er sich bereits ausgerechnet hatte. Doch lange konnte er sich nicht mit seinem Ärger darüber aufhalten, denn er musste eine Entscheidung treffen. Die scharfen Augen des Blutjägers erkannten, dass der jüngere der beiden Magier den Weg nach Südosten wählte. Das praktisch denkende Wesen glaubte in dem noch unerfahreneren Druiden das leichtere Opfer zu haben und heftete sich fortan auf die Fersen von Lohrmar, indem es gleich die östliche Richtung einschlug und etwas unterhalb der Hochebene die Deckung der bewaldeten Hänge zur Verfolgung nutzen wollte.

Als der Jäger das schmale Waldstück erreicht hatte, änderte er sofort seine Richtung und setzte seine Verfolgung nach Süden fort. Seinem Instinkt zufolge, musste er spätestens am Abend wieder auf sein Opfer treffen. Er hatte vor, den jungen Druiden möglichst in dieser Nacht zu stellen. Vielleicht gelang ihm dann auch noch die Verfolgung des anderen Magiers, so dass er sich am Ende doch noch den doppelten Lohn verdiente. Die Gedanken des Wesens kreisten vielfach um die versprochenen Edelsteine. Er sah sie beinahe vor sich liegen, wie sie glitzerten und strahlten. Nur der Gedanke an ihre Schönheit und Eleganz brachte ihn schon beinahe um den Verstand. Der alte Fluch, diese unglaublich starke Gier erwachte wieder in ihm und trieb ihn zur Eile an. Er hastete durch den Wald

und sog ständig die Luft durch seine verformte und äußerlich verfaulende Nase ein, deren Geruchsinn aber noch immer sehr gut war. Er roch den Druiden; konnte dessen Angst und Unsicherheit wittern und dieser Geruch wurde stärker – er war auf der richtigen Fährte.

Die kleine Lichtung, die er vorfand, eignete sich nach Lohrmars Meinung gut für das Nachtlager. Die Sonne war bereits hinter den Bergen untergegangen und das Dämmerlicht des frühen Abends verbreitete sich in dem Waldstück, in dem er sich aufhielt. Ganz wohl war ihm nicht bei dem Gedanken daran, des Nachts allein in dieser verlassenem Gegend zu lagern; viel lieber wäre er mit Utrian zusammengeblieben, doch er musste seiner inneren Eingebung folgen, die ihn leitete. Er suchte rasch etwas trockenes Feuerholz zusammen und briet dann, nachdem er das Feuer entzündet hatte, sein mitgebrachtes Trockenfleisch darüber. Etwas mürbes Brot hatte er auch noch dabei, dass er auf einen Stock spießte und es über den Flammen röstete, so dass es genießbarer wurde.

Die Dämmerung im Gebirge war nur von kurzer Dauer und so wurde es schnell dunkel. Seltsame Geräusche drangen aus dem Dickicht des Waldes und Lohrmar rückte noch etwas näher an das Feuer heran. Hätte er geahnt, welch ein Wesen ihn oberhalb der Senke, in der die Lichtung sich befand, gerade beobachtete, wäre er wahrscheinlich vor Entsetzten gelähmt gewesen.

Der Blutjäger betrachtete sein Opfer, das sich in einer hervorragenden Wurfweite und -Position befand. Er wählte einen gekrümmten Dolch mit vergifteter Spitze als Waffe. Selbst wenn diese den Druiden nur am Arm

streifte, würde er durch das Gift in Kürze sterben. Doch der Jäger hatte nicht vor, so schlecht zu werfen, denn er war ein Meister darin und würde treffen. Schon holte er aus, um endlich das erste Kopfgeld zu verdienen, als ihn vollkommen unerwartet ein grelles Licht blendete, das von dem Lagerplatz ausging und ihm die Augen verblitzte ...

Lohrmar war gerade fertig mit seinem kargen Mahl, als er plötzlich ein Vibrieren aus seiner Manteltasche bemerkte und das singende Geräusch vernahm, das sich wie ein in Schwingung gebrachtes Weinglas anhöre. Er holte das Metallstück hervor und befreite es aus der Lederhülle, in die er es gesteckt hatte. Sofort verbreitete sich das grelle Licht und erhellte die gesamte Lichtung, als wären Tausend Feuerschalen gleichzeitig entzündet worden. Der junge Druiden erschrak und ließ das Metallstück auf den Boden fallen, wo es weiterleuchtete. Wie ein breiter Fächer strahlte das Licht aus dem Barren hervor und mit einem Mal erschien ein Gesicht in diesem breiten Strahl, das Lohrmar sehr bekannt war. Marwinar war darin eindeutig zu erkennen und auch seine Stimme erklang plötzlich. „Brüder, hört ihr mich? Fürchtet euch nicht. Ich spreche durch die Macht der Metalle zu euch. Sie geben uns die Möglichkeit, miteinander über die weite Entfernung zu reden“, erklärte die Stimme, die zu der Erscheinung des Druidenhochmeisters gehörte.

Lohrmars Erschrecken wich der großen Verblüffung über diesen Zauber, der offensichtlich auch von den anderen Brüdern im selben Moment gesehen wurde. Marwinar berichtete kurz, wie es ihm erging und wo er sich aufhielt. Dann erzählte er jedoch davon, dass er

von einem furchtbaren Wesen gejagt wurde und dass seine Brüder äußerst vorsichtig sein und Gasthäuser meiden sollten. Die Jäger, von denen er sprach, seien hinter allen Druiden her und würden sie gar wie Bluthunde riechen.

„Seid auf der Hut und achtet auf eure Leben“, ermahnte der oberste Druide.

„Das werden wir. Sei auch du vorsichtig, hoher Bruder“, antwortete Lohrmar, nachdem er sich wieder etwas gefangen hatte. Marwinar erklärte ihnen daraufhin noch, dass die Metalle in der Not auch als Waffe gegen die finsternen Wesen dienten und sie alle diese Metallstücke stets eng bei sich tragen sollten.

Lohrmar konnte zu diesem Zeitpunkt nicht ahnen, dass sein Barren ohne sein Wissen in der Tat schon den Jäger abgewehrt hatte, denn das böartige Wesen war noch immer geblendet, hatte sich von dem schmerzhaften und unerträglichen Licht zurückgezogen und war geflohen. Blind und halb wahnsinnig vor Schmerz lief es durch den Wald und verfluchte die Magie der Druiden. Nach einiger Zeit blieb es stehen und versuchte sich zu sammeln. Seine Augen brannten und rote Lichter explodierten wie ein Feuerwerk auf den Netzhäuten. Der Blutjäger rieb sie sich und versuchte sie mit Wasser zu benetzen um wieder sehen zu können. Doch nichts half, er blieb blind. Das steigerte seinen Hass auf sein Opfer ins Unermessliche und er schrie diesen Hass hinaus ...

Lohrmar zuckte zusammen, als er das unmenschliche Geräusch vernahm, das durch den finsternen Wald hallte. Sein Vorhaben, trotz des wundersamen Hinweises durch Marwinar hier noch zu übernachten, wurde schlagartig zunichte gemacht, denn nun ahnte

er, dass der Schrei, den er eben gehört hatte, nur von einem der Jäger kommen konnte. So schnell es ging packte er seine Sachen zusammen und tat sie in die Satteltasche. Er band das Tier los und eilte mit ihm durch die Dunkelheit des Waldes fort. Dabei hoffte er, dass er die richtige Richtung einschlug – fort von dem Wesen, das offenbar hinter ihm her war. Das Metallstück hielt der Druide dabei in der Hand und hoffte, dass es ihm im Notfall tatsächlich als Waffe diene. Das schwache Leuchten des Barrens, das durch Lohrmars Finger schien, war ihm auf jeden Fall willkommen, denn so konnte er zumindest einige Schritte weit sehen. Es war, als führte das Metallstück ihn durch diese Gefahr und er war dankbar dafür. So schnell es die Umstände und der dichte Bewuchs des Waldes es zuließen, eilte der junge Druide durch das Dickicht. Tatsächlich leitete das Metallstück ihn durch unterschiedlich intensives Leuchten, wie er bald und zu seinem Erstaunen erkannte. Auf diese Weise gelangte er noch vor dem ersten Tageslicht aus dem Wald heraus und befand sich nun direkt am Fuß eines Felsmassivs, das vor ihm aufragte. Ein sich mehrfach windender Pfad führte hinauf über die erste Kuppe dieser Anhöhe. Was sich dahinter befand, konnte man von unten noch nicht erkennen. Lohrmar wusste jedoch, dass er diesen Weg nehmen musste, um in das Gebiet jener sagenumwobenen Wesen zu gelangen, die er aufsuchen sollte.

Schnell machte er sich an den Aufstieg, denn er befürchtete noch immer, dass sein Verfolger ihm dicht auf den Fersen war. Sein Reittier immer hinter sich herführend, folgte er rasch dem Pfad in die Berge und blickte dabei immer wieder hinab und auf den

Waldrand, der sich im beginnenden Morgengrauen wie eine blaugraue Wand unter ihm parallel zu den Bergen entlang zog. Von dem Blutjäger war weit und breit nichts zu sehen – wobei der junge Druide natürlich nicht wusste, wie das Wesen eigentlich aussah. Auf jeden Fall war er froh, dass nichts und niemand ihm folgte und je weiter er den Bergpfad hinaufgelangte, desto sicherer fühlte er sich.

Als er den Anstieg endlich bis hinauf über die erste Kuppe überwunden hatte, konnte er den weiteren Verlauf des Pfades durch die Berge erkennen. Wie die Wellen eines plötzlich versteinerten Meeres sahen die Spitzen und Gipfel der Berggruppen aus, durch die sich der Weg hindurch schlängelte. Das Massiv beschrieb einen Bogen nach Südosten und im Hintergrund ragten die höheren Berge auf, die bereits zum Dwanengebirge gehörten. Lohrmar trank einen Schluck Wasser aus seinem Schlauch und schritt dann weiter.

Als die Sonne bereits hoch am Himmel stand, machte er eine Pause an einem kleinen Bach, dessen Quelle direkt neben ihm aus dem Felsen entsprang und klares, kühles Wasser enthielt. Auf beiden Seiten des Baches wuchsen Kräuter und etwas Gras, so dass sein Pferd fressen konnte. Auch der junge Druide aß etwas und lehnte sich an die Felswand, die von der Sonne angenehm aufgeheizt war. Schließlich übermannte ihn die Müdigkeit und er fiel in einen tiefen Schlaf.

Er erwachte durch das Schnauben seines Pferdes und schreckte dabei wie von einer Schlange gebissen hoch. Für einen Moment war er benommen und wusste nicht, wo er sich befand. Erst nach und nach kehrte die Orientierung wieder zurück und er besann sich. Zu

seinem Erschrecken musste es dem Stand der Sonne nach bereits später Nachmittag sein, er hatte viel zu lange hier geschlafen. Plötzlich bekam er das ungute Gefühl, beobachtet zu werden. Sein Pferd hatte vielleicht nicht ohne Grund geschnaubt und es schabte noch immer unruhig mit den Hufen auf dem Boden. Der Druide erhob sich und blickte sich um. Auf dem Weg, den er gekommen war, konnte er bis zur letzten Biegung nichts erkennen. Auch hier in seiner unmittelbaren Umgebung schien sich niemand zu befinden. Dennoch blieb das seltsame Gefühl bestehen und ein Kribbeln der äußersten Anspannung kroch durch seinen Körper. Im Augenwinkel erkannte er plötzlich eine Bewegung an der Felswand über sich.

Vollkommen unerwartet sprang ein dunkelgrauer Schatten von oben herab und baute sich vor dem schreckensstarrten Druiden auf. Das Wesen musste offenbar die steile Wand wie ein Insekt hinabgekrochen sein, um sein Opfer hier zu stellen. Lohmar blickte den Blutjäger voller Entsetzen an. Die bedrohliche Gestalt, von der nur die stechend gelben Augen im ansonsten vollkommen verhüllten Gesicht zu erkennen waren, zückte zwei Dolche aus ihrem Gewand und kam damit auf den Druiden zu. Er wich zurück, bis er wieder mit dem Rücken an die Felswand stieß. Nun gab es kein Entkommen mehr für den jungen Mann, wie es schien. Er ahnte dabei nicht, dass der Blutjäger geblendet war und lediglich noch nebelige Umrisse erkennen konnte. So bemerkte das Wesen auch nicht den scheinbar plötzlich zum Leben erwachten Felsbrocken, der sich aus der steinernen Wand neben Lohrmar löste und zu einem wahren Riesen entwickelte, dessen Gliedmaßen aus ihm herauszuwachsen schienen. Mit

seltamen Lauten streckte sich dieser Gigant und trat gleichzeitig mit seinem gewaltigen Fuß auf den Blutjäger, der quiekend darunter verschwand und zerquetscht wurde.

Mit weit aufgerissenen Augen und offenem Mund starrte der Druide auf den Riesen neben sich und wagte kaum noch zu atmen. Zitternd erwartete er nun ebenfalls einen schrecklichen Tod durch die Last dieses lebendigen Felsbrockens, dessen Existenz sich Lohrmar nicht erklären konnte. Doch das Wesen griff ihn wider Erwarten nicht an, sondern beugte sich zu dem jungen Mann herab und blickte ihn mit leuchtend smaragdgrünen Augen an, in denen überhaupt keine Grausamkeit, sondern eher tiefe Weisheit zu wohnen schien.

„Ich erbitte deine Verzeihung für diese Tat, aber dieses Wesen war abgrundtief böse und trachtete dir nach dem Leben – ich habe es gespürt, als es an mir herabkroch“, sagte der Riese mit einer tiefgrollenden aber auch sanft klingenden Stimme. „Fürchte dich nicht, denn auch deine Absichten habe ich gespürt. Du hast nichts Böses in dir.“

„Was ..., wer bist du?“, fragte der Druide noch immer ängstlich. Doch zumindest hatte er seine Sprache wiedergefunden, auch wenn er noch immer eher glaubte zu träumen, als wach zu sein und mit einem ... Felsbrocken zu sprechen.

Das große Wesen schien seine Gedanken zu erraten, denn ein hintergründiges Lächeln huschte nun über das von tiefen Furchen durchzogene Gesicht. „Meinen wirklichen Namen kann ich dir in der Sprache der Menschen nicht nennen, denn du würdest ihn nicht aussprechen können. Wir sind die Wächter der Berge

und ich glaube, man bezeichnet uns als Golianten. Ich selbst werde Basalthan genannt. Die Dwanen gaben mir einst diesen Namen wegen meiner dunklen Farbe und er gefällt mir ganz gut, wenn ich es recht überlege.“

Tatsächlich passte dieser Name sehr gut zu der dunklen, von einigen hellen Adern durchzogenen Hautfarbe des Wesens, wie Lohrmar feststellte. Er hatte etwas mehr Vertrauen in den Riesen bekommen – zumal er nun wusste, dass er sein Ziel erreicht hatte und sich endlich ein Bild von den Golianten machen konnte. Er nannte seinen eigenen Namen und stellte sich als Druide aus dem ehemaligen Königreich von Amun Nur vor. Der Goliant nickte wissend. „Ich kenne das Geschlecht von Nöhhrs Ryhm, ihr seid die Ahnen der Menschen, die vom Meer herüberkamen, als die Welt und auch wir Wächter noch jung waren. Was führt dich nun zu uns, Druide Lohrmar?“

Der junge Mann begann nun zu erzählen und berichtete über die Ereignisse in seiner Heimat und den Auftrag, den er und seine Brüder gemeinsam hatten. Basalthan hörte aufmerksam und mit erkennbarem Erschrecken aber auch Mitgefühl über die Geschehnisse, die Lohrmar berichtete, zu. Als der junge Mann schließlich auf das Metallstück zu sprechen kam und es ihm zeigte, nickte der Goliant. „Du hast große Gefahren auf dich genommen, um zu uns zu finden. Aber du sollst sie nicht umsonst bestanden haben. Wenn du erlaubst, nehme ich dich mit in unser Heim, wo du dich in Sicherheit befindest und ausruhen kannst.“

Der Druide hatte zwar noch immer erheblichen Respekt vor der Größe und Kraft seines Gegenübers, aber er nahm die Einladung gern an, denn er fühlte sich in

der Tat erschöpft. Zudem war er davon überzeugt, dass kein Verfolger – sollte es denn noch einen weiteren geben – ihn in der Heimstadt dieses Bergvolkes gefährlich werden konnte.

Gleichzeitig zu seinen Erlebnissen erging es auch seinem Ordensbruder Utrian ähnlich, denn der ältere Druide erreichte unversehrt das Tor von Urdon Gar und somit die Dwa-nenstadt Borgada, wo er dem kleinen Volk sein Metallstück übergeben konnte und ebenfalls Aufnahme fand ...

Osiak

Auf der nordöstlichen Seite des Flusses Markesta erstreckte sich eine Landschaft, die sich zwischen weiten Grasebenen und weiter südlich liegenden, subtropischen Waldgebieten abwechselte. Der breite Strom wand sich von der Mündung im Westen bis hinab in den mittleren Teil Skaliziens, wo er dann einen Schwenk zurück nach Nordosten machte und parallel zum großen Ihreas in das gemeinsame Quellgebiet im Narhoss-Gebirge führte. Der Druide Innomon durchritt die Landschaft auf der linken Uferseite in Richtung Süden und war dabei sehr in Eile.

Der etwa dreißigjährige Mann hatte sich inzwischen von seinem Ordensmantel getrennt und trug leichte Leinenkleider, die er gegen seine eigene Kluft getauscht hatte. Vor zwei Tagen war er per Schiff in dem kleinen Fischerdorf Markestiana angekommen, das einst zu einer bedeutenden Hafenstadt werden sollte. Er hatte sich dort von einem ansässigen Bauern ein Pferd gekauft und dann in die Wildnis in die Richtung aufgemacht, in die jene innere Stimme ihn führte, die alle Druiden seit Ayslör leitete. Seit der vergangenen Nacht, in der es zu der seltsamen magischen Verbindung mit seinen Ordensbrüdern über die Metallbarren gekommen war, wusste er von den Verfolgern, die ihm und den anderen Druiden auf den Fersen waren. Am frühen Morgen hatte er von seinem Lagerplatz am Ufer aus den dunklen Punkt am Horizont entdeckt, der sich zielgerichtet in seine Richtung bewegte und ihm seitdem auch folgte. Es konnte selbstverständlich auch nur ein harmloser Wanderer sein, der ebenfalls dem Flusslauf folgte, doch Innomons Gefühl sagte ihm, dass es sich eher um eins dieser eigenartigen und

boshaften Wesen handelte, welche sie verfolgten – wie immer es ihn hier hatte finden können.

Er trieb sein Pferd weiter an, doch der Vorsprung, den er durch diese Eile erzielte, wurde schon bald wieder zunichte gemacht, als er durch die dichten Waldgebiete kam, die nicht umritten werden konnten, aber durch die auch kein durchgängiger Pfad hindurchführte. Er war also gezwungen abzusteigen und sich mühsam einen Weg durch die dichte Vegetation zu suchen. Er versuchte dabei stets so dicht wie möglich am Fluss zu bleiben, um die Richtung nicht aus den Augen zu verlieren, doch oft musste er auch einen zeitraubenden Umweg in Kauf nehmen. Während er sich durch die Waldgebiete bewegte, konnte er natürlich seinen vermutlichen Verfolger nicht beobachten und das unangenehme Gefühl, einen Gegner hinter sich zu haben und nicht zu wissen, wo er sich befand, steigerte sich mit jeder Stunde.

Erst am späten Nachmittag gelangte er wieder auf eine freie Fläche und konnte aufs Pferd steigen, um zumindest noch einige Zeit das Tageslicht zu nutzen und schneller voranzukommen. Nachdem die Dämmerung bereits weit fortgeschritten war, musste er jedoch einen geeigneten Lagerplatz suchen und fand ihn zum Glück in Form einer kleinen Baumgruppe dicht am Ufer des Flusses. Hier konnte er sich gut verbergen und vielleicht ein kleines Feuer entfachen, ohne dass der Schein ihn gleich verriet, wie es auf der freien Grasebene der Fall gewesen wäre. Auch konnte er selbst die Strecke überblicken, die er hinter sich gelassen hatte, da ein heller Mond an diesem Abend aufging und die Landschaft recht gut beleuchtete. Zu diesem Zweck bestieg er einen der Bäume, zwischen

denen er sich befand und beobachtete eine Zeit lang die Gegend, aus der er gekommen war. Sein wahrscheinlicher Verfolger musste zumindest als Silhouette zu erkennen sein, wenn er sich denn näherte, wie Innomon vermutete. Zu seiner Erleichterung konnte er jedoch nichts erkennen und nachdem er beinahe eine ganze Stunde auf seinem Beobachtungsposten verharrt hatte, stieg er hinab und entfachte ein kleines Feuer, über das er sein Abendmahl bereitete. Zwischendurch stand er immer wieder auf und lugte zwischen die Stämme hindurch aufs freie Feld.

Wieder konnte er seinen befürchteten Verfolger nicht entdecken und so wollte er an das Lagerfeuer zurückkehren, doch er erstarrte vor Schreck, denn eine Gestalt stand im Schein der Flammen dort und sah zu ihm herüber. Sie war äußerst kräftig und von beeindruckender Größe. Zudem schien sie sehr kriegerisch zu sein, wie die Silhouetten der Waffen bewiesen, die Innomon zu seinem Entsetzen erkennen konnte. An der Seite des Kriegers hing ein auffallend großes Schwert, dessen Klinge bis fast zum Boden reichte. Außerdem trug er noch eine seltsame, mit Stacheln bewehrte Eisenkugel, die mit einer Kette an einem Holzstab befestigt war. War dies einer der Blutjäger, vor dem Bruder Marwinar sie alle gewarnt hatte? Wenn ja, dann befürchtete Innomon, dass nun sein Ende gekommen und er mit seinem Auftrag gescheitert war. Doch zu seiner Verwunderung griff der vermeintliche Feind ihn nicht an, sondern verbeugte sich plötzlich und sagte mit tiefer Stimme: „Ich erbitte Eure Verzeihung, dass ich mich einfach so angeschlichen habe. Doch ich sah Euer Feuer und musste herausfinden, wer sich hier aufhält. Außerdem suche ich nach einem

geeigneten Lagerplatz und hoffe, dass Ihr mir erlaubt, mich zu Euch zu gesellen. Mein Name ist Eichwardt vom Stamm der Wahrhaften aus dem Land der Wälder jenseits der Berge. Bitte erschreckt nicht über mein kriegerisches Äußeres, ich bin nur dem ein Gegner, der schlechte Absichten hegt und hoffe, dass Ihr nicht so jemand seid.“

Der Druiden war noch immer verblüfft, wenn auch nicht mehr erschrocken über den nächtlichen Eindringling in sein Lager. Die höfliche Art des Mannes stand im krassen Gegensatz zu seinem Aussehen. Ganz offensichtlich gehörte er jenem Volk an, dessen sesshaft gewordener Teil bis hinauf in die Gebirgsregionen von Amun Nur gesiedelt hatte. Ein dichter Bart beherrschte das Gesicht des Mannes und zwei geflochtene Zöpfe bändigten sein langes, rotes Haar.

Endlich besann Innomon sich und stellte sich ebenfalls vor, vermied es aber, seine Berufung und sein Ziel zu nennen, was der andere Mann mit einem leichten Lächeln quittierte, ansonsten aber nicht weiter auf Innomon eindrang.

„Seid bitte Gast an meinem Lagerfeuer“, lud der Druiden den Krieger nun ein und machte eine entsprechende Handbewegung. „Ich kann Euch allerdings nicht viel anbieten. Etwas gedörrtes Fleisch, ebensolches Obst und ein wenig Brot habe ich bei mir. Ich muss meine Vorräte in der nächsten Siedlung oder Stadt unbedingt wieder auffüllen.“

„Habt Ihr noch einen langen Weg vor Euch?“, wollte Eichgardt wissen und blickte den Druiden dabei tiefgründig an.

„So genau ... weiß ich es selbst noch nicht“, antwortete Innomon stockend. Natürlich bemerkte er die Absicht

seines Gastes, ihn noch ein wenig weiter auszufragen, doch er wollte aus Vorsicht nicht zu viel von sich preisgeben.

„Nun denn, sei es wie es wolle. Über meine Verpflegung müsst Ihr Euch jedenfalls keine Gedanken machen, ich habe genug bei mir und es wird sicher auch für Euch reichen“, bemerkte der Krieger nun wieder und zog dabei ein gehäutetes Tier von der Größe eines Kaninchens oder eines Parakuhs, die es hier häufig gab, aus einer ledernen Tasche. Zudem holte er noch ein Feuergestänge hervor, steckte es rechts und links neben dem Lagerfeuer fest und legte das Tier mit einigen Kräutern, Öl und Salz zusammen auf das Gestänge, so dass sich rasch ein appetitlicher Duft verbreitete.

Währenddessen erzählte Eichgardt von seiner eigenen Reise, die ihn aus seiner Heimat hinunter in die Handelsstadt Osiak führte. „Mein Volk ist seit jeher in unserem Land umhergewandert und hat sich nie lange an einem Ort aufgehalten. Doch das führte auch stets zu Streit und Krieg untereinander. Nun wird es sesshaft und benötigt viele Dinge, die wir nicht selbst besitzen. Deshalb suche ich in der Stadt Leute, die bereit sind, Handel mit uns zu treiben“.

„Ich wünsche Euch, dass Ihr Erfolg damit habt. Handel ist weitaus besser, als Krieg“, antwortete Innomon melancholisch und dachte dabei an seine verlorene Heimat.

Die beiden Männer machten sich ans Essen und der Krieger schnitt schmale Streifen von dem Fleisch ab, die er aufteilte. Es schmeckte hervorragend und der Druide war dankbar über die köstliche Abwechslung. Es entspannte sich ein lockeres Gespräch über

dies und das und das Vertrauen Innomons in seinen neuen Gefährten wuchs mit jeder Minute. Plötzlich jedoch schien es so, als sei dies alles nicht gerechtfertigt, denn Eichgardt zog ohne Vorwarnung sein Schwert und hieb damit in Richtung des Druiden, der erschrocken aufschrie, sich duckte und seine Arme schützend über den Kopf hielt.

Doch der Angriff Eichgardts galt nicht ihm, sondern der Gestalt, die plötzlich hinter dem Druiden im Schein des Feuers aufgetaucht war und mit zwei Kurzdolchen auf ihn einstecken wollte. Der Krieger sprang mit einem gewaltigen Satz über Innomon hinweg und wehrte die beabsichtigten Stiche der fremden Gestalt mit seinem Schwert im letzten Moment ab. Es folgte ein Kampf, den der Druide mit Entsetzen beobachtete, während er selbst wie versteinert auf seinem Platz blieb. Teilweise im Feuerschein, teilweise in der Dunkelheit fochten die beiden Kontrahenten wobei Eichgardt die Oberhand zu gewinnen schien, denn er konnte die fremde Gestalt, die vollkommen in Leinen verhüllt war, zurückdrängen.

Was Innomon nicht wissen konnte war, dass sein Beschützer als ein Meister in der Schwertkunst seines Volkes galt, das dereinst von den Tharonern als Veromanen bezeichnet werden sollte. Eichgardt war ein Häuptling der Stämme und schien fast unbesiegbar zu sein. Doch sein Gegner kämpfte verschlagen und hatte viele geheime Waffen in seinen Kleidern versteckt. Er hüllte sich plötzlich in die Wolke einer staubigen Substanz, die dem Krieger offensichtlich in den Augen brannte, denn er wich zurück und rieb sie sich. Tränen behinderten sein Sehvermögen und für einen Moment war Eichgardt nicht Herr über die Lage. Diesen

Augenblick nutzte der Blutjäger und stürzte sich auf den weitaus größeren Gegner, um einen kleinen Pfeil auf ihn zu werfen, der dem Krieger im Hals stecken blieb.

Doch der Schwertkämpfer reagierte schneller, als es der unheimliche Feind geahnt hätte, denn als er schon wieder zurückwich, schleuderte Eichgardt ihm seine Klinge hinterher und sie blieb in der Brust des Blutjägers stecken, der fast gleichzeitig mit seinem Gegner zu Boden ging und zuckend liegen blieb.

Innomon eilte zu Eichgardt hin und konnte ihn im letzten Moment noch auffangen, bevor er gänzlich zusammensackte. Vorsichtig legte er den Kopf des Mannes auf seine Oberschenkel während er sich hinter ihm hinkniete. Der Krieger atmete schwer. Ein kleines Blutrinnsal lief seinen Hals hinab. Der Pfeil selbst hatte keine große Wunde verursacht, aber er war offensichtlich vergiftet gewesen.

Eichgardt blickte zu dem Druiden auf und drückte dann dessen Hand mit einer Kraft, die Innomon nicht mehr erwartet hätte. „Ihr müsst ... das Schwert ...“, röchelte er mit ersterbender Stimme und zuckte dabei in Krämpfen, die ihn quälten. „Das Schwert ..., bringt ..., bringt es nach ... Osi ... Osiak. Findet ..., findet Sergast ... den Händler ...“, flüsterte er noch kaum vernehmbar und schloss dann die Augen.

Innomon schluckte tief berührt und legte den Kopf seines Retters auf den Boden. Er hatte diesen Mann erst vor kurzer Zeit kennen und schätzen gelernt; nun war der Krieger tot, weil er sich gegen den unheimlichen Angreifer gestellt hatte. Der Druide blickte zu dem ebenfalls toten Blutjäger herüber und ging dann zögerlich hin, um das Schwert, das noch immer in der

Brust des Wesens steckte, voller Widerwillen herauszuziehen. Er wischte die Klinge im Gras ab und betrachtete dann die wundervoll gearbeitete Waffe. Sie besaß ein seltsames Schloss in Form von zwei Widerhaken am Griff, mit dem man die Klinge abtrennen konnte. Vier fremde Schriftzeichen waren im Stahl eingraviert, deren Bedeutung sich der Druide nicht erklären konnte. Es war auf jeden Fall ersichtlich, dass es sich um eine besondere Waffe handelte, die eines Fürsten würdig war.

Der letzte Wille seines Retters war gewesen, dass er, Innomon, diese Waffe in die Stadt Osiak bringen sollte. Der Grund dafür lag ihm verborgen, aber der Druide fühlte sich an diese letzte Bitte gebunden, wie an einen Schwur. Es passte zwar nicht zu seinem eigentlichen Auftrag, doch er wollte eher sterben, als diesen Wunsch nicht zu erfüllen. Von daher raffte er sich auf und begrub die beiden Körper deutlich getrennt voneinander und legte auf Eichgardts Grab einen Stein, in den er den Namen des Kriegers einritzte und zudem den Vero danebenlegte. Dies war alles an Ehrerbietung, was der Druide im Moment erbringen konnte und er hoffte, dass spätere Entdecker des Grabes diese Ehrung verstanden. Die Lichtung wucherte jedoch nach einiger Zeit zu und so blieb die Ruhestätte eines der ersten großen Häuptlinge der Veromanen verschollen. Nur sein Schwert sollte in der Zukunft eine große Rolle beim Kampf gegen den finsternen Feind aller freien Völker spielen ...

Nachdem Innomon fertig war, graute bereits der Morgen, so dass er seinen Lagerplatz aufräumte und sich dann ohne Schlaf auf den Weg machte. Ein letzter Gruß galt dem Grab des Kriegers, dann ritt er fort und

hielt sich immer dicht am Fluss, der einen Bogen nach Südosten beschrieb, dem der Druide folgte. Er vermutete, dass die Stadt Osiak noch etwa zwei Tagesritte von hier entfernt war. Da die Landschaft weiterhin flach und wenig bewachsen war, kam er schnell voran und machte auch nur wenig Pausen, um nicht in die Versuchung zu kommen, einzuschlafen.

Erst am Abend gönnte er sich und seinem Pferd die nötige Rast und schlief auch gleich nach dem Abendmahl ein, ohne sich nochmals davon zu überzeugen, ob er nicht erneut verfolgt wurde. Erst als er am nächsten Morgen vom Gezwitscher der Vögel erwachte, wurde ihm das Risiko bewusst, das er eingegangen war. Zu seinem Glück war jedoch nichts geschehen und er bemerkte auch keinen Verfolger mehr in der Ferne. So schnell es ging machte er sich wieder auf den Weg und kam ohne störende Ereignisse am späten Nachmittag wieder in bewaldetes Gebiet, durch das jedoch nun am Rand des Ufers ein gepflasterter Weg hindurchführte. Mehrere Hinweisschilder auf die Stadt Osiak zeigten dem Druiden, dass er sich nicht geirrt hatte, denn gegen Abend gelangte er an eine breite, kiesige Furt, an deren anderem Flussufer die Wehrmauern der Stadt standen. Die natürlich entstandene Furt war etwa ein halbes Feld breit. Der Fluss zog sich an dieser Stelle gemächlich dahin, nur um kurz dahinter wieder an Tiefe und Schnelligkeit zu gewinnen. Linker Hand konnte man einen Anlegehafen für die Handelsschiffe erkennen, an dem noch gearbeitet wurde.

Am anderen Ufer führte eine breite Straße direkt zum Haupttor der Stadt, die wie in den Wald hineingewachsen zu sein schien. Die Mauern und Gebäude von

Osiak bestanden aus hellem Granit und sie waren die letzten Zeugen des ebenfalls untergegangenen Königreiches der Mitte, das einst von Menschen, Dwanen und einigen sehr geschäftstüchtigen Waldtrolden gegründet worden war. Osiak war das wichtigste Handelszentrum gewesen und so überlebte die Stadt als selbstständige Feste und noch immer Handelskreuz zwischen dem Waldland, dem nördlichen Skalizien und Teilen Warglands.

Das Tor stand trotz der bereits weit fortgeschrittenen Dämmerung noch offen, wurde aber entsprechend bewacht. Die Stadt besaß eine für ihre Verhältnisse recht große Wacharmee von gut 1500 Mann und war dadurch und durch ihre hohen, trutzigen Mauern für diese Gegend bestens geschützt. Die Bewohner waren ein bunt gemischtes Volk aus den drei genannten Gruppen. Selbst einige Dwanen hatten sich hier sesshaft gemacht und bewohnten – ungewöhnlich für ihr Volk – flache, einstöckige Steinhäuser.

Das Zentrum bestand aus einem großen Marktplatz und mehreren Hallen, in denen die Umschlagsgüter verwaltet und gelagert wurden. Der Reichtum dieser Exklave inmitten der Wildnis war an allen Stellen deutlich erkennbar. Die Straßen bestanden aus polierten Steinen und die Gebäude waren vielfach mit Ornamenten und Mosaiken verziert. An vielen Stellen gab es mit Tierfiguren kunstvoll ausgestattete Brunnen, aus denen klares kühles Wasser floss, welches von dort aus über aus gebranntem Ton gefertigte Leitungen in die Häuser geführt wurde.

Innomon kam aus dem Staunen über diese unerwartete Pracht nicht mehr heraus, nachdem er durch das Tor geschritten war und nun den Wegweisern zum

Zentrum der Stadt folgte, wo die Gasthäuser ausgewiesen waren. Dies war eine reiche, geordnete und sichere Stadt, die noch viele Jahrhunderte überdauern würde, dachte der Druiden und ahnte dabei nicht, wie sehr er sich irrte.

Als er in das belebte und hell erleuchtete Zentrum Osiaks kam, konnte er den Marktplatz und die daran anschließenden Hallen bewundern, die von Arkaden gesäumt wurden und den zentralen Platz umrahmten. Dazwischen lagen die Eingänge verschiedener Gasthäuser, in denen die Händler und Kaufleute von außerhalb wohnten. Auf der Stirnseite des Platzes fiel ein besonders schmuckes Gebäude durch zahlreiche Verzierungen und Wandmalereien auf, das der Gilde von Osiak gehörte. Rechts daneben befand sich ein Gasthaus, das dem Druiden sofort zusagte, so dass er es ansteuerte; auch, weil er hoffte, dort am Wahrscheinlichsten Auskunft über den von ihm gesuchten Kaufmann zu bekommen, den Eichgardt ihm genannt hatte.

Der Eingang führte über eine breite Treppe hinauf zur Empfangstheke, die wuchtig und aus poliertem Wurzelholz bestehend den ankommenden Gast beeindrucken sollte, wie es schien. Bei Innomon wirkte diese Absicht und noch mehr die Erscheinung des Wirtes, der dahinterstand und den Druiden erwartungsvoll anblickte. Es war ein ungewöhnlich großer Mann mit buschigen Augenbrauen und einer sehr breiten Nase, die ein grobporiges Gesicht mit dunklem Bart zierte. Die breiten Schultern, die wuchtigen Arme und die tellergroßen Hände passten zu dem Gesamtbild, das der Wirt abgab.

„Ein Waldtroll“, dachte der Druide bei diesem Anblick. Zumindest musste sich ein solcher im Stamm-
baum des Mannes befinden, wie er in Gedanken hin-
zufügte. Viel wusste er nicht über dieses Volk, dessen
Verwandte aus den Bergen als feindselig und gar ge-
fährlich galten, während die Waldtrollden weitaus
friedlicher waren und schon immer einen Hang zum
Handeln hatten.

„Nun, junger Herr?“, sprach der Wirt Innomon an,
nachdem dessen Schweigen ihm wohl zu lang vor-
kam. „Möchtet Ihr ein Zimmer?“

„Äh ..., ja. Für ein oder zwei Nächte, wenn es möglich
ist“, antwortete der Druide.

„Könnt Ihr Euch das denn leisten?“, wollte der Wirt
etwas ruppig wissen.

Innomon holte zwei Goldmünzen aus der Tasche, die
noch aus Amun Nur stammten. Es waren sogenannte
Königsmünzen von entsprechender Größe. Er legte sie
auf die Theke und blickte den Wirt an. „Reicht das?“,
fragte er.

Der Troll prüfte die Münzen eingehend und nickte
dann mit weitaus freundlicherem Gesicht und eben-
solcher Stimme: „Damit seid Ihr eine ganze Woche feil,
junger Herr. Drei Mahlzeiten am Tag und ein schönes
Zimmer habe ich für Euch.“

„Eine ganze Woche? So lange hatte ich wie gesagt gar
nicht vor zu bleiben“, antwortete Innomon.

„Nun ja, herausgeben kann ich Euch leider nicht“,
brummte der Wirt mit gespielter Verlegenheit. „Ihr
müsst wissen, dass viele meiner Gäste in Waren be-
zahlen, mit denen sie handeln. Pelze, Gewürze, Ge-
brautes, Tiere und dergleichen, Ihr versteht?“

„Schon gut, der Preis stimmt so“, winkte Innomon ab.
„Doch dafür könnt Ihr mir sicher einen Gefallen tun und mir helfen, jemanden hier in der Stadt zu finden.“
„Mit Sicherheit, junger Herr. Nennt mir seinen Namen.“

„Ich suche einen Händler namens Sergast. Kennt Ihr jemanden, der so heißt?“

Innomon täuschte sich nicht, wenn er meinte, ein leichtes Zusammenzucken bei seinem Gegenüber beobachtet zu haben, nachdem er ihm den gesuchten Namen genannt hatte. Der Trolld knetete sein bärtiges Kinn und brummte ein wenig verlegen. „Was genau ... wünscht Ihr denn von diesem Mann?“, fragte er dann und blickte dem Druiden prüfend in die Augen.

„Ich habe einem Freund versprochen, Sergast etwas zu überreichen, das dieser Freund in seinem Besitz hatte. Ich habe dieses Versprechen abgegeben, kurz bevor er starb“, antwortete Innomon und hielt dem Blick stand.

Der Trolld schwieg für eine Weile und schien etwas abzuwägen. Dann antwortete er: „Ich kenne Sergast in der Tat und weiß, wo er zu finden ist, junger Herr. Aber er ist ein vielbeschäftigter Mann und nicht jeder kann ihn einfach so aufsuchen, um mit ihm zu sprechen. Wenn Ihr wollt, würde ich Euch hinführen und ein gutes Wort für Euch einlegen.“

„Ich wäre Euch sehr dankbar dafür“, antwortete der Druide.

„Gut, ich lasse Euch Euer Zimmer zeigen. Danach kommt Ihr wieder herunter und ich bringe Euch zu Sergast.“ Der Trolld klatschte daraufhin in seine Hände und ein Junge erschien von hinten aus der Gaststube. Er war vielleicht sechzehn Jahre alt und sehr schwäch-

tig – also genau das Gegenteil des Wirtes. Sein dunkles Haar stand ihm wild vom Kopf ab und verschaffte ihm ein keckes Aussehen, das von seinem verschmitzten Blick noch verstärkt wurde.

„Zeige unserem neuen Gast sein Zimmer“, befahl der Wirt und warf dem Jungen einen Schlüssel zu.

„Ja Herr“, antwortete dieser stimmbrüchig.

„Und lass dich danach nicht wieder beim Herumlungern erwischen, du Tunichtgut“, rief der Trolld ihm noch hinterher, als der Junge bereits mit Innomon auf dem Weg nach oben war.

„Mache ich doch niemals, Herr.“

Der Wirt brummte noch eine halbernsteste Bemerkung, die Innomon und der Junge jedoch nicht mehr hörten, denn sie gingen den Flur des oberen Stockwerkes entlang, auf dem die Zimmer lagen. Das letzte davon am Ende des Flures war offenbar für den Druiden gedacht, denn der Junge hielt direkt darauf zu und schloss die Tür auf. Er zeigte Innomon den Raum mit einer übertrieben einladenden Geste und einer Verbeugung. Das Zimmer war sauber und gemütlich eingerichtet. Es besaß sogar einen steinernen Waschtisch und ein echtes Federbett, auf das sich der Druide nach all den Nächten in der Wildnis schon heimlich freute. Innomon wollte den Raum gerade betreten, als plötzlich ein grollender Donner erklang, dem ein starkes Erzittern des gesamten Hauses folgte. Der Fußboden vibrierte, die Wände wackelten und schwankten, als würde ein Riese das Haus durchschütteln. Gläser und Vasen zersprangen und die Deckenbalken ächzten und knarrten wie auf einem Schiff im schlimmsten Sturm. Das Ganze dauerte nur wenige Augenblicke, doch das reichte vollkommen aus, um Innomon in

Angst und Schrecken zu versetzen, während der Junge das eher gleichgültig über sich ergehen lassen hatte.

„Was ..., was war das?“, fragte der Druide fassungslos und blickte sich dabei gehetzt um, als fürchtete er, dass das Haus gleich zusammenbrechen würde.

„Oh, macht Euch keine Sorgen, Herr. Das geschieht öfter hier. Die Götter der Erde zürnen mit dieser Stadt, aber sie tun das zum Glück nie lange“, antwortete der Junge. „Allerdings zürnen sie in der letzten Zeit sehr oft“, fügte er noch nachdenklich hinzu, was Innomon nicht gerade beruhigte.

Nachdem er sich später in seinem Zimmer etwas eingerichtet und von dem Schrecken erholt hatte, kehrte der Druide zurück nach unten und wartete in der Nähe der Empfangstheke auf den Wirt, der gerade mit anderen Gästen beschäftigt war. Kurz darauf kam der Trolld zu Innomon und bat ihn darum, zu folgen. Sie betraten draußen den Platz und wandten sich nach rechts zu den Markthallen, die sie durch einen großen Torbogen betraten. Trotz der späten Stunde herrschte hier noch immer starker Andrang. In den einzelnen Abschnitten der Hallen wurden die unterschiedlichsten Waren gehandelt und gelagert. Es gab Silos für Getreide und Gewürze, Gatter für Nutztiere. Es wurden lautstark Pelze und Edelsteine angeboten und gekauft. Überall waren Träger mit Kisten und Säcken beladen und wühlten sich durch die Menge. Dazwischen liefen Schafherden und Gruppen großer Laufvögel mit ihren Hütern umher – kurz, es war ein unbeschreibliches Durcheinander, das niemand überblicken zu können schien.

Und doch gab es die Schreiber und Notare, die auf der Empore über dem Hallenboden standen und jedes Geschäft überwachten. Diesen Männern entging nichts und sie notierten jede Kleinigkeit auf ihre Schiefertafeln, so dass die Gilde von Osiak stets den genauen Stand der Ein- und Ausgänge der von ihr gehandelten Waren wusste und die Abgaben der Händler danach berechnen konnte, die man in dieser Stadt zu zahlen hatte.

Der Wirt führte Innomon durch das dichte Gedränge zu einer Treppe hin, über die man zum oberen Stockwerk und der Empore hinaufgelangte. „Sergast befindet sich für gewöhnlich dort oben in den Schreibstuben der Verwalter“, erklärte der Troid dem Druiden dabei. „Tretet ihm mit dem nötigen Respekt entgegen, er ist ein sehr wichtiger Mann in dieser Stadt“, ergänzte er.

Der Druiden nickte und folgte seinem Führer über die Empore bis hin zu einem Flur, in dem sich die beschriebenen Räume befanden. Sie durchschritten mehrere dieser Stuben, in denen sich die Schreiber über wahre Berge von Schiefertafeln und Pergamentrollen beugten und diese sortierten. Eine dieser Stuben war etwas abgesondert von den anderen und beherbergte neben den üblichen Schreibutensilien auch einen abgesperrten Bereich, in dem ein großer Tisch voll mit silbernen und goldenen Münzen stand, die von einer Reihe Männern gezählt und geordnet wurden. Ein wahres Vermögen befand sich dort, wie es aussah – und es wurde von entsprechend bewaffneten Leuten bewacht, die sich vor der Absperrung aufgestellt hatten. Mehrere Kaufleute standen in einer Reihe davor und zahlten ihren Tribut, wie es aussah. Irgendwie

machte diese Szene einen seltsamen Eindruck auf Innomon, der sie im Vorbeigehen beobachtete.

Der Weg durch die Stuben und Säle endete an einer weiteren, schweren Holztür, die ebenfalls von zwei grimmig aussehenden Männern bewacht wurde. Einer von ihnen nickte dem Troldwirt kurz zu, stellte sich dem Druiden dann jedoch in den Weg. „Die Waffe, die du hast, kannst du nicht mitnehmen“, sagte er zu Innomon und deutete dabei auf das Schwert, das der Druide noch immer trug.

„Aber genau deshalb möchte ich zu Sergast, um ihm das Schwert zu übergeben“, antwortete Innomon. Er wunderte sich bereits sehr über die ganzen seltsamen Umstände, unter denen er diesen Händler treffen sollte und er wurde das Gefühl nicht los, dass dieser in nicht ganz ehrliche Geschäfte verwickelt war.

„Gib es mir“, befahl der Wächter barsch und nahm dem Druiden die Waffe ab. Dann öffnete er die Tür und forderte Innomon auf, ihm zu folgen, während der Wirt sich wortlos verabschiedete.

Der von Kerzenlicht nur schwach beleuchtete Raum wurde von einem wuchtigen Tisch beherrscht, der etwa in der Mitte stand. Rechter Hand prasselte ein Kaminfeuer, in dessen flackernden Schein Schatten über die Wandteppiche flackerten, die allesamt Szenen und Silhouetten der Stadt zeigten. Ein hoher Schrank mit offensichtlich kostbaren Vasen und Amphoren stand auf der gegenüberliegenden Seite. Dazwischen saß hinter dem Tisch ... der Wirt? Doch nein, Innomon erkannte zwar die deutliche Ähnlichkeit mit dem Wirt – und nun wurde ihm einiges an dessen Verhalten klar – doch der Trold, der vor ihm saß, war etwas älter und elegant in Roben gekleidet. Trotzdem

wich das eigenartige Gefühl bei dem Druiden nicht, als er den Händler, oder was auch immer er war, betrachtete.

Der erwiderte den prüfenden Blick und lehnte sich dann in seinen ledernen Schemel zurück. „Ich habe gehört, Ihr suchtet nach mir“, eröffnete der Trolld mit tiefer, grollender Stimme das Gespräch. „Mein Bruder ließ mir übermitteln, Ihr hättet etwas für mich abzugeben“, fuhr er fort.

„Ich soll Euch diese Waffe übergeben“, antwortete der Druide und deutete auf das Schwert, welches der Wächter noch in seinen Händen hielt.

„Wie kommt es dazu? Ich kennen Euch nicht und wüsste auch nicht, wer mir ein Schwert schenken sollte“, wunderte sich der Trolld, nahm die Waffe aber gleichzeitig entgegen.

„Ein Freund bat mich in seinen letzten Momenten, es Euch zu überreichen.“

„Oh, diese Klinge kenne ich. Es ist das Schwert von Eichgardt, dem Häuptling des Waldlandes“, bemerkte Innomons Gegenüber verblüfft, als er das Schwert betrachtete. „Was ist mit ihm geschehen?“

Der Druide versuchte nun in möglichst knappen Worten die Ereignisse zu erklären, die zum Tod Eichgardts geführt hatten. Natürlich ließ er dabei große Lücken, denn er wollte nicht zu viel von sich selbst und seinem Auftrag preisgeben.

Sergast bemerkte das selbstverständlich und fragte scharf nach: „Was genau war das für ein Wesen, das Eichgardt tötete? Woher kam es und weshalb griff es euch beide an?“

„Dieser ... Blutjäger war eigentlich ... mir auf der Spur. Eichgardt bemerkte ihn zuerst ... und ... und rettet mir damit das Leben“, antwortete Innomon stockend.

„Und dieses Wesen war so stark, dass es den Häuptling des Waldlandvolkes besiegte, der ein hervorragender Schwertkämpfer ist?“, fragte der Trolld weiter zweifelnd.

„Es sind hinterhältige Jäger, die verborgene Waffen einsetzen“, erwiderte der Druiden.

„Was hast du verbochen, dass solche Wesen deiner habhaft werden wollen? Ich kenne derartiges nur, wenn ein hoher Preis auf jemanden ausgesetzt ist. Hast du dir einen König zum Feind gemacht?“

Die Gedankengänge des Trollden waren scharfsinnig, auch wenn sie in die falsche Richtung gingen. Dem Druiden wurde die Befragung sichtlich unangenehm und er wusste nicht, wie er dem entgehen sollte ohne zum Verräter seiner Sache zu werden, was vielleicht alles noch schlimmer machte.

„Was hast du angestellt?“, fragte Sergast erneut mit gespielt sanfter Stimme, während er sich halb aus seinem Schemel erhob und zu Innomon herüberbeugte.

„Wisse, das Schicksal von Eichgardt und seinen Leuten berührt mich, denn es sind ehrliche Menschen, von einer Treue beseelt, wie man sie dieser Tage nur noch sehr selten antrifft. Hier in dieser Stadt will jeder jeden betrügen. Die Götter zürnen uns, weil nur noch die Habgier herrscht. Deshalb hatte ich versprochen, Eichgardt bei seinem Handel zu helfen. Jetzt ist er tot, wie du sagst ... und deine Erklärungen sind bisher äußerst merkwürdig und ungenügend.“ Während der Trolld seine Stimme zu einem gefährlich klingenden Zischen gesenkt hatte, erhob er sich endgültig aus seinem

Schemel und umrundete den Tisch, um dem Druiden mit seiner Größe zu verängstigen und so vielleicht mehr aus ihm herauszubekommen. Es lag nicht wirklich in der Absicht Sergasts, dem Mann etwas anzutun, doch der sollte sich fürchten.

Innomon wich zurück und geriet sehr schnell in Bedrängnis, denn die Tür hinter ihm war geschlossen, so dass er bald mit dem Rücken an der Wand stand und dem riesigen Trolld nicht mehr ausweichen konnte. Im selben Moment war plötzlich wieder das donnernde Grollen zu vernehmen, das er schon einmal in dem Gasthaus gehört hatte, bevor die Erde bebte. Auch diesmal fing wieder alles an zu zittern. Das Gebäude vibrierte und schwankte dann sogar so heftig, als befände man sich auf einem Schiff im Sturm. Die Intensität des Bebens schien selbst den Trolld und den Wachmann zu überraschen, denn sie sahen sich mit verängstigten Blicken um und versuchten sich irgendwo festzuhalten. Risse entstanden in Decke und Wänden und die Vasen fielen aus dem Regal auf den Boden.

Plötzlich öffnete sich die Tür und ein weiterer Wachmann kam hereingestürzt. „Schnell Herr, wir müssen raus. Die Hallen stürzen ein“, rief er Sergast zu.

Noch während der Mann das rief, stürzte in dem Vorraum hinter ihm offensichtlich die Decke zusammen. Es krachte und knirschte, eine Staublawine quoll herein und verdeckte fast vollständig die Sicht. Gebrochene Balken versperrten den Weg und man hörte verzweifelte Schreie aus dem Nachbarraum.

„Wir sitzen in der Falle“, stellte der Wachmann entsetzt fest.

„Nein, hierher“, antwortete der Trolld und rückte den Schrank beiseite, in dem er seine Kunstgegenstände bewahrt hatte. Dahinter befand sich offenbar ein Geheimgang, der über eine schmale Wendeltreppe hinabführte. Geistesgegenwärtig schnappte Sergast sich ein brennendes Scheit aus dem Kamin und zwängte sich in den Durchgang hinein. Die beiden Wachen folgten ihm und auch Innomon schloss sich ohne weiter nachzudenken an. Er konnte dabei so gut wie nichts sehen und versuchte sich an den Wänden festzuhalten, während er die schwankende und zitternde Treppe hinabrannte und dabei hoffte, nicht zu stürzen. Es war wie der Ritt durch die Dunkelheit auf einem durchgegangenen Pferd, das sich nicht anhalten ließ. Der allgegenwärtige Staub nahm ihm fast den Atem, doch er kämpfte sich keuchend und hustend weiter nach unten. Plötzlich hörte die Wendeltreppe auf und mündete in einen geraden Gang mit felsigem Boden und ebensolchen Wänden. Der Druide konnte den schwachen Schein des Holzscheites erkennen, den der Trolld vor ihm trug. Er versuchte den Anschluss zu den vor ihm laufenden Männern nicht zu verlieren und hoffte nur, dass diese schmale Röhre recht schnell zu einem Ausgang führte. Auch hier bebte der Boden und kleine Gesteinsbrocken fielen herab.

Mit einem Mal erkannte der Druide, dass die Männer vor ihm stehen blieben. Als er herangekommen war, sah er die Eisenstiege, vor der sie standen und hochblickten. Sergast stieg offensichtlich gerade hinauf und verschwand dann aus dem Sichtfeld. Die beiden Wachmänner folgten ihm ohne auf Innomon zu achten und so kletterte auch der Druide die eisernen Stufen hinauf. Ein geöffnetes Eisengitter führte in die

Freiheit. Innomon zog sich mit letzter Kraft heraus und blieb zunächst auf Händen und Knien hockend auf dem Boden, um Luft zu holen. Nachdem er sich etwas erholt hatte, konnte er erkennen, dass er sich auf einer Straße dicht neben der östlichen Stadtmauer befand. Der Geheimgang war wohl so etwas wie eine letzte Fluchtmöglichkeit für den Trolld bei seinen undurchsichtigen Geschäften gewesen und hatte ihnen jetzt das Leben gerettet. Von Sergast und seinen Männern war jedoch nichts mehr zu sehen. In Sicherheit befand der Druide sich aber noch lange nicht.

Ganz im Gegenteil, das Beben schien sich in diesem Moment sogar noch zu verstärken. Die Straße bekam Risse und es taten sich tiefe Spalten auf, die sich quer durch die ganze Stadt zogen und alles verschlangen, was sich in direkter Nähe befand. Innomon erhob sich und versuchte auf dem schwankenden Boden das Gleichgewicht zu halten und den entstehenden Spalten auszuweichen. Er lief an der Stadtmauer entlang und suchte nach dem Tor, um zu entkommen. Um ihn herum herrschte das absolute Chaos. Gebäude stürzten ein und fingen Feuer. Im Zentrum Osiaks schien kein Stein mehr auf dem anderen zu stehen und er hörte die Schreie der Bewohner zu sich herüberhallen. Doch auch hier am Rand der Stadt brach alles zusammen. Die Stadtmauer bekam plötzlich ebenfalls Risse und sprang kurz darauf dicht hinter ihm auseinander, als hätte ein Riese sie mit der Faust von außen zer schlagen. Gewaltige Steinbrocken flogen umher und begruben alles unter sich. Das Wasser des Flusses wurde durch das Beben aufgewühlt und überflutete Teile der Stadt. Auf der anderen Seite fielen die Bäume des nahen Waldes um wie geknickte Streichhölzer

und krachten auf die Dächer der noch nicht vollkommen zerstörten Häuser.

Es schien kein Entkommen aus dieser untergehenden Stadt zu geben. Der Druide irrte durch die Trümmer und befürchtete jeden Moment, das der Tod ihn durch herabstürzende Teile oder in Form eines alles verschlingenden Erdspaltes ereilte. Inmitten dieser Katastrophe und fern jeder Hoffnung hörte er plötzlich jemanden seinen Namen rufen. Er blickte sich verwundert um, doch er konnte niemanden entdecken und so glaubte er schon, dass seine Nerven ihm einen Streich gespielt hatten.

„Heda, Herr. Seid Ihr Innomon, der Druide?“ rief ihm wieder jemand zu und nun erkannte der Genannte, das der Rufer sich über ihm befand. Ein grauer Cerah flog dicht über den Spitzen der Wehrmuerzinnen über ihn hinweg. Ein Alve saß auf dem Drachen und rief ihn erneut an: „Seid Ihr Innomon?“

„Ja ... ja, das bin ich“, antwortete der Druide und blieb stehen.

„Síos, shábháil dó“, hörte er den Alven in seiner Sprache sagen. Kurz drauf landete das Tier dicht neben Innomon auf den Trümmern eines Hauses. „Schnell, steigt auf“, forderte der so unerwartet erschienene Retter.

So schnell es ging, kletterte Innomon auf den Trümmerhügel und stieg hinter dem Alven auf den Rücken des Cerah, der sich sofort wieder in die Luft erhob. Das Tier drehte ab und überflog die untergehende Stadt in einem Bogen, um dann in südliche Richtung zu fliegen. Ungläubig starrte Innomon hinab und betrachtete das unfassbare Chaos und die Zerstörung der Handelsstadt, von deren Schönheit er fasziniert gewesen

war und von der er kurz zuvor noch gedacht hatte, dass sie weitere Jahrhunderte bestehen würde. Nun schien es, als sei er der einzige Überlebende und er wurde sich erst in diesem Augenblick darüber bewusst, welches Glück er hatte.

„Wie kommt es, dass Ihr nach mir suchtet ... und mich auch noch fandet?“, fragte er den Alven verwundert.

„Mein Herr Aldanon ließ uns nach Euch suchen. Er spürte die Nähe dessen, was Ihr bei Euch tragt und so sandte er uns aus“, antwortete der Gefragte.

„Aber wie kamt Ihr ausgerechnet auf diese Stadt?“

„Unser Stammesvater sieht in manchen Situationen mehr, als andere. Er wusste, dass Ihr Euch in einer Stadt aufhaltet und so habe ich Euch hier gesucht - und zum Glück noch rechtzeitig gefunden.“

„Es ist so furchtbar, was hier geschehen ist. All die Leute, die verloren sind“, bemerkte der Druide niedergeschlagen.

„Die Stadt war offenbar dem Untergang geweiht ... so wie das Königreich von Amun Nur“, antwortete der Alve. „Doch Altes vergeht und Neues entsteht dafür. Ich bringe Euch in unsere neue Heimat in den großen Wäldern tief unten im Süden. Die Stadt Lorencia wird von uns erbaut und ein neuer Stamm der Alven wird gegründet. Es wird Euch dort gefallen.“

„Zumindest kann ich endlich meinen Auftrag erfüllen. Etwas, das ich nicht mehr zu erreichen gehofft hatte und dank Euch nun doch noch schaffe“, sagte Innonon und atmete tief die frische Luft ein, die ihm entgegenwehte ...

Die Ankunft Tharons

Die Wellen schwappten an den schmalen, hölzernen Anlegesteg der Fischerboote und brachten die Rümpfe dazu, sich im Takt zu heben und zu senken. Einige Boote standen mit dem Kiel auf Gerüsten an Land und warteten darauf, repariert, geteert und gestrichen zu werden. Direkt dahinter erhoben sich die bunten Häuser der Fischer von Mährtiärr, das an der Südwestküste Kayhliens lag. Die von Kerzenlicht erhellten Fenster und der weiße Rauch, der aus den Schornsteinen der Hütten aufstieg, rundeten das idyllische Bild dieses kleinen Dorfes ab.

Einen deutlichen Kontrast dazu bildete die Armada der Kriegsschiffe mit ihren rechteckigen Segeln und zahlreichen Ruderreihen, die an der Küste angelangten, sich formierten und die Anker auswarfen. Es dauerte nicht lange, bis sie von den Bewohnern bemerkt wurden und sich die Menschen des Fischerdorfes mit einer Mischung aus Neugier und Besorgnis am Ufer sammelten und das ungewohnte Schauspiel im Licht der Abendsonne beobachteten. Sie warfen scheue Blicke auf die angekommenen Schiffe, deren Segel gerade gerefft wurden. Die Flaggen dieser Schiffe zeigten einen weißen, sich in die Luft erhebenden Adler auf blauem Grund. Keiner der Menschen ahnte, dass es sich um das Wappen von Tharon handelte, welches sie dort sahen.

Die Bewohner Kayhliens waren nicht feige oder ängstlich und wenn es darauf ankam, konnten sie sehr wehrhaft sein. Trotzdem entschied der Dorfhäuptling angesichts dieser vermutlichen Übermacht von Fremden, dass die Frauen und die kleinen Kinder trotz der frühen Abendstunde augenblicklich in das sichere

Hinterland gebracht werden sollten und der Clan der Hyles, zu dem das Dorf gehörte, informiert wurde. Seine Entscheidung wurde sofort umgesetzt und einige Männer des Dorfes begleiteten die Frauen und Kinder bei diesem ungeplanten abendlichen Auszug. Der Rest der Bewohner blieb am Ufer stehen und sah abwartend hinüber zu den Schiffen, an deren Decks nun überall Lampen entzündet wurden. An einem der vorderen Schiffe tat sich allerdings nach einiger Zeit etwas, denn man konnte trotz der fortschreitenden Dämmerung noch erkennen, dass ein kleines Ruderboot zu Wasser gelassen wurde. Das Boot kam schnell der Küste näher und bald erkannten die Dorfbewohner vier Männer in Uniformen und Rüstungen und einen, der einen langen Mantel trug. Dieser Mann stand am Bug und winkte den Leuten am Ufer freundlich zu. Nachdem das Boot am Steg angelangt war, stiegen die fünf Männer aus und kamen langsam auf die Dorfbewohner zu, die sie skeptisch aber nicht feindselig betrachteten.

Die Soldaten trugen blaue Tuniken und silberne Brust- und Schulterrüstungen sowie entsprechende Lederstulpen an den Schienbeinen und Unterarmen. Ihre Helme waren einfach gehalten, wobei einer der Männer darauf einen blauen Federbusch trug, der ihn als Anführer auswies. Der Mann mit dem Mantel trug keinerlei Rüstung, fiel aber durch seine hohe Körpergröße auf, denn er überragte seine Begleiter um mindestens eine Kopflänge. Marwinar trug inzwischen einen Vollbart, der ihn ein wenig älter wirken ließ, als er in Wahrheit war. Er schritt vor den tharonischen Soldaten, die ihn begleiteten, her und ging auf die Dorfbewohner zu, die er höflich grüßte. „Habt keine

Furcht, wir kommen nicht in kriegerischer Absicht – jedenfalls nicht gegen euch und dieses Land hier“, erklärte er den noch immer misstrauischen Fischern.

„Mein Name ist Marwinar, ich bin ...“

„Der Meister der Druiden? Ihr seid noch am Leben?“ fragte der Dorfhäuptling überrascht. Er war bereits stark ergraut und sein schulterlanges Haar bildete nur noch einen Kranz um den Hinterkopf. Er trug einen einfachen Wollrock und ein blaugraues Tuch um Schulter und Hüfte, welches eines der traditionellen Muster der Bewohner Kayhliens besaß.

„Ihr kennt mich offensichtlich“, bestätigte der Druide nickend.

„Ich nicht persönlich, doch unser Oberhaupt spricht viel von Euch.“

„Ich nehme an, Ihr gehört dem Clan der Hyles an und so sprecht Ihr von Colon. Ich bin erfreut darüber zu hören, dass er noch lebt und den Angriff des Feindes überstanden hat.“

„Leider hat er ihn nicht unbeschadet überstanden, Herr Druide. Er war in der Schlacht um die Festung der Markwacht und hat die Überlebenden nach Kayhlien geführt, doch er selbst wurde schwer verwundet und ringt mit dem Tod“, erklärte der Häuptling niedergeschlagen.

„Die Markwacht wurde eingenommen? Das und der Zustand Eures Oberhauptes sind in der Tat schlechte Nachrichten. Wie viele Menschen aus Amun Nur haben überlebt?“, wollte Marwinar wissen, wobei man aus seiner Stimme deutlich die starke Betroffenheit heraushörte. Seit seinem Fortgang aus Ayslör hatte er immer geahnt, dass es schlimm um seine ehemalige Heimat stand. Und doch traf der Bericht des

Häuptlings ihn nun so schwer, als hätte ihn jemand niedergeschlagen.

„Nun, es mögen einige Hundert sein, die zusammen mit ein paar Dwanen und Alven über die Berge herüberkamen. Die meisten davon befinden sich noch in Hylesburg und versorgen ihre Verwundeten.“

„Einige Hunderte ... mehr haben es nicht überlebt?“, sinnierte Marwinar fassungslos.

„Nein Herr, das Königreich Amun Nur wurde vollständig von der Finsternis überrannt. Nun fürchten wir, dass diese Finsternis auch hier Einzug hält. Selbst die Südmark scheint gefährdet. Doch mehr weiß ich nicht von diesen Dingen, vielleicht spricht Ihr selbst in Hylesburg vor.“

„Das werde ich. Dennoch möchte ich Euch bitten, zunächst nach jemandem aus der Burg zu schicken, der anstatt Colon Hyle mit uns verhandeln kann, denn wir erbitten den Landgang einer ganzen Armee, die mit uns kam“, antwortete Marwinar und deutete dabei auf den Soldaten mit dem Helmbusch. Dieser Mann war General Parradan, der nun vortrat und den Dorfhäuptling ebenfalls begrüßte.

„Ihr habt eine Armee mitgebracht?“, fragte der Häuptling Marwinar verwundert.

„Die Stadt Tharon kommt zur Hilfe, denn wir erfuhren durch den Druiden Marwinar von dem Bösen, das Euer Königreich zerstörte und das am Ende die ganze Welt bedroht“, antwortete Parradan statt des Druiden.

„Das ist ..., das ist sicher eine gute Nachricht“, bemerkte der Häuptling, dessen Gesichtszüge sich dabei aufhellten. Ich werde sogleich einen Boten nach Hylesburg senden.“

„Gut, es sollte morgen früh jemand hier sein. Wir ziehen uns auf die Schiffe zurück und kehren nach Sonnenaufgang wieder“, sagte der General. Danach bestieg er zusammen mit Marwinar und den anderen Soldaten das Ruderboot und sie kehrten zum Schiff zurück.

Am nächsten Morgen fuhren sie erneut an Land, wo bereits eine Abordnung von Reitern auf sie wartete. Die etwa zwanzig Männer trugen alle die gleichen gemusterten Stoffbahnen über ihren Schultern, wie die des Dorfhäuptlings. Der Clan der Hyles war in diesen Tagen sehr zahlreich und ein junger Mann mit rotblondem Haar, hochgewachsen und sehr kräftig aussehend, führte diese Gruppe offensichtlich an. Als sich Marwinar und Parradan ihnen näherten, stieg der junge Mann von seinem Pferd und kam ihnen ein paar Schritte entgegen, was eine Höflichkeitsgeste war. Die Männer blickten sich kurz an und grüßten sich. Wieder übernahm zunächst der Druide die Rede und stellte sich und Parradan vor.

„Mein Vater kennt Euch sehr gut, Druidenmeister. Ich weiß, Ihr habt an seiner Seite gekämpft“, antwortete der junge Hyle und verriet damit, dass er der Sohn von Colon war. „Mein Name ist Enges und ich heiße Euch und Eure Begleitung in Kayhlien willkommen.“

„Wie geht es Eurem Vater?“, fragte der Druide besorgt.

Enges sah betäubt zu Boden und schüttelte seinen Kopf. „Er überlebte die gestrige Nacht nicht. Seine Wunden waren einfach zu tief und seine Kraft geschwunden. Doch nun ist nicht die Zeit zum Trauern, sondern zum Handeln“, sagte er und wischte sich die Tränen aus den Augen. „Jenseits des Hohen Hufeisens

nimmt die Finsternis stetig zu. Die Horden des Feindes stehen bereits nahe am Eingang zur Südmark und sie werden auch nicht mehr lange zögern“, fuhr er fort. „Ich sehe viele Schiffe auf dem Meer und ich hörte, Ihr hättet eine ganze Armee mitgebracht.“

„Fünf Tausendschaften und genügend Kriegsmaterial, um den Feind aufzuhalten, wenn wir landen können und einen Ort finden, an dem wir genügend Platz haben“, antwortete Parradan.

„Wenn ihr dort landen wollt, wo ihr am dringendsten gebraucht werdet, dann solltet ihr hinüber an die Küste der Südmark fahren, denn eurer Kriegsgerät lässt sich mit Sicherheit nicht einfach über die Berge schleppen“, bemerkte Enges Hyle. „Ich nehme an, ihr werdet die Gerätschaften an Land bringen und dort zusammenbauen. Dafür eignet sich nach meiner Meinung der flache Küstenstreifen am nördlichen Rand der Mark am ehesten. Dort wohnen unsere Brüder vom Stamm der Welken. Nordöstlich ihres Siedlungsgebietes rücken die Gebirge eng aneinander, so dass ein Joch entsteht. Nur dort kann der Feind hindurchgelangen und in die Südmark eindringen.“

Der junge Mann und sein scharfer Verstand gefielen Marwinar und General Parradan außerordentlich gut. Er hatte erraten, wie die Tharoner ihre großen Waffen einsatzbereit machen würden und eine gute Einschätzung der Lage geliefert. Dennoch wollte der Tharoner zunächst die Umstände noch etwas genauer erfragen.

„Was macht Euch so sicher, dass die Feinde zuerst dort zuschlagen und nicht in Euer Land eindringen?“, wollte er wissen.

„Es ist sehr schwer, wenn nicht unmöglich, eine ganze Armee und deren Material schnell und unbemerkt

über das hohe Hufeisen zu bewegen. Deshalb werden sie zunächst versuchen, die Mark einzunehmen und dann mit Schiffen von der Küste aus herüberzukommen“, antwortete der junge Mann selbstsicher.

Der General nickte zustimmend, denn die Argumente von Enges überzeugten ihn. Zudem kannte Parradan durch seine Reisen in das einstige Königreich ein wenig die Gegebenheiten der Landschaft. Wenn die feindliche Armee tatsächlich weiter in den Süden dringen wollte, konnte sie das in der Tat nur zwischen den beiden Gebirgszüge hindurch erreichen. Es lag im Interesse von Tharon, genau das zu verhindern. Was sollte den Feind dann noch aufhalten, bis nach Skalizien vorzudringen und schließlich auch die weiße Stadt anzugreifen? Nein, das durfte nicht geschehen. Aus diesem Grund traf der General den Entschluss, hinüber zum Festland der Südmark zu segeln und seine Truppen dort landen zu lassen. Wenn man einen dermaßen starken Gegner besiegen wollte, dann machte man das am ehesten dort, wo er seine Stärke nicht nutzen konnte. Doch der Tharoner wollte kein unnötiges Risiko eingehen und brauchte die Unterstützung der Menschen, die hier lebten. Deshalb fragte er Enges Hyle, wie viele Männer die Bewohner von Kayhlien zusammenbekommen würden.

„Zusammen mit den Stämmen der Westküste und den Bergbewohnern werden es wohl an die zehntausend Mann sein, die wir in Kürze herrufen könnten. Ich lasse sofort Boten ausschicken“, antwortete der junge Mann mit selbstbewusster Stimme.

„Welche Hilfe können wir aus der Mark erwarten?“, wollte Parradan wissen.

„Diese Gegend ist leider nicht so stark bewohnt. Die Welken können vielleicht drei- oder viertausend Mann stellen, zumal sie hohe Verluste in den Schlachten um das Königreich hinnehmen mussten.“

„Ihre Ortskenntnis gleicht das vielleicht ein wenig aus“, murmelte Parradan nachdenklich. Er konnte also mit etwa 18.000 Mann für die Versperrung des Joches zwischen den Gebirgen rechnen. Er kannte die Kampfkraft seiner künftigen Verbündeten nicht, aber er wusste, was seine Armee wert war. Deshalb traf er nun endgültig die Entscheidung und bat Enges Hyle, alles vorzubereiten.

Dazu mussten neben dem Aufruf an die Krieger Kayhliens auch Verabredungen über die Vorgehensweise getroffen werden. Die Tharoner benötigten Karten der Landschaft der Mark und des Küstenabschnittes, an denen sie landen sollten. Zudem sandte der General einige Kundschafter aus, die zusammen mit den Männern des Clans der Hyle über die Berge gehen und die Ebene vor dem Joch ausspähen sollten. Dies dauerte vier Tage und erst, als die Kundschafter wieder zurück waren und meldeten, dass sowohl die Ebene als auch das Joch noch frei von Feinden waren, konnte die Überfahrt beginnen. Ein kundiger Mann aus dem Haus von Enges Hyle begab sich auf das Leitschiff der tharonischen Flotte und führte sie auf der eintägigen Fahrt hinüber zum Festland gegenüber der Halbinsel Kayhliens.

Tatsächlich bot sich den Seefahrern ein flacher Küstenabschnitt mit Sandstrand und einige felsigen Bereichen dazwischen, der sich hervorragend zur Landung eignete. Die Männer beluden speziell dafür gefertigte Landungsboote mit ihren Kriegsmaterialien und

konnten mit den flachen und breiten, vorn aufklappbaren Booten direkt an die Strände fahren und die Katapulte und Türme an Land rollen. Hier zeigte sich die Stärke der tharonischen Armee, die in der guten Organisation und der Disziplin der Soldaten lag. Bewundernd und erstaunt beobachteten die Leute des Stammes der Welken, die den Fremden bei deren Landung halfen, wie rasch eine dermaßen große Armee an Land gehen und sich formieren konnte. Während die Materialien sortiert und etwas weiter im Hinterland zusammenmontiert wurden, fuhren die Schiffe zurück nach Kayhlien, um die dort bereits wartenden Krieger der verschiedenen Stämme und Clans abzuholen und ebenfalls über das Meer zu bringen ...

Die Schlacht am Joch

Fünf Tage nach Beginn der Landung befand sich ein fertiges Kriegslager nordwestlich der Siedlung der Welken, die später einmal zu Welkenhaven werden sollte. Die langen Reihen der Zelte säumten in einem Rechteck einen zentralen Platz, auf dem das Quartier des Generals stand, welches gleichzeitig als Treffpunkt der Hauptleute diente. Hier versammelten sich Parradan und seine Unterführer mit den Clanhäuptlingen und Stammesältesten, um die Strategien der kommenden Tage zu besprechen. Noch waren die Tharoner und ihre Verbündeten nicht weiter nach Norden gezogen. Der General wollte vermeiden, dass die Armee zu früh von eventuellen Spähern des Feindes gesichtet wurde. Stattdessen schickte er erneut eigene Kundschafter aus, die eine regelrechte Kette bildeten und regelmäßig Meldung machten.

Bisher hatte sich nichts nördlich des Joches, das auch die Taille des Nordens genannt wurde, getan. Es schien, als sei das gesamte Land vollkommen verlassen und nirgendwo war etwas von einer feindlichen Armee zu bemerken. Doch dann kam die Meldung, dass Rauch im Norden aufsteigen würde. Ein Kundschafter kam in das Zelt des Generals und berichtete von dieser Entdeckung: „Nordöstlich der Berge, die in einem Halbkreis das Hochland von Kayhlien umgeben, haben wir den Rauch von Lagerfeuern gesehen, Herr“, sagte der Mann zu Parradan und den anderen Anführern, die sich ebenfalls eingefunden hatten. „Wir konnten allerdings nicht feststellen, ob es sich um eine große Armee handelt, da wir aufgrund der sich dort weit erstreckenden Ebene am Tag nicht näher herankommen, ohne entdeckt zu werden.“

„Dann müssen wir uns in der Nacht heranschleichen, um ihre Größe zu ermitteln“, bemerkte der General.

„Das wird nicht nötig sein“, sagte Marwinar, der gerade in das Zelt hineinkam und das Gespräch mitbekommen hatte. „Ich habe diese Armee gesehen. Sie zählt mindestens dreißigtausend Köpfe und sie kommt rasch näher. Ihr Herr hat seine Entscheidung getroffen.“

„So ist es Zeit, aufzubrechen“, antwortete Parradan. Er verzichtete darauf, den Druiden zu fragen, woher er das Wissen hatte, denn er kannte inzwischen Marwinars Sehe und wusste, dass man sich auf diese übersinnliche Fähigkeit des Hochmeisters verlassen konnte. Die Größe der feindlichen Armee flößte dem General - und wohl auch den anderen Männern - jedoch Respekt ein. Trotzdem war sich der Tharoner sicher, dass er mit der richtigen Taktik die Übermacht des Gegners wieder wettmachen konnte und während sie gemeinsam das Lager abbauten und aufbrachen, legte sich der erfahrene Krieger bereits einen Plan zurecht, den er mit seinen Unterführern und den Verbündeten beriet.

Je weiter die Armee der Verbündeten nach Norden gelangte, desto näher kam auch der Gebirgszug im Osten, der vom ehemaligen Königreich Amun Nur bis hinab zu den Dwanenbergen im Süden reichte und die Lande wie ein breites Band durchzog. Auf der gegenüberliegenden Seite rückte das Hohe Hufeisen Kayhliens ebenfalls näher und nach einem Tagesritt kamen die Krieger in die Nähe der schmalsten Stelle zwischen den beiden Formationen. Der Saum eines dichten Waldes lag noch eine gute Reitstunde vor ihnen. Dieser Wald erstreckte sich genau zwischen den Gebirgszü-

gen wie eine grüne Brücke. Später einmal sollte er bei den Welken Förewald heißen, jetzt war er unter dem Namen der Jochwald bekannt und nur ein schmaler Reitweg führte hindurch auf die andere Seite.

Parradan hatte vor, auf dieser Seite des Waldes erneut ein Lager aufzuschlagen und die großen Geschütze parallel zur Waldlinie aufzustellen. Er ließ die Wurfmaschinen in einem Halbkreis etwa drei Feldwege vor dem Saum aufstellen und vorbereiten. Eine zweite, vorgelagerte Front sollte auf der anderen Seite des Waldes die Vorhut bilden. Zudem sollten sich die Männer Kayhliens und der Welkenstämme im Dickicht der Bäume verbergen und die Gegner von den Seiten her angreifen. Sollte die feindliche Armee schließlich doch durchbrechen, würde sie der Hauptteil der Tharoner und die Feuer der Katapultgeschosse erwarten. Auf diese Weise erhoffte der General, den Ansturm des Feindes aufhalten und zurückschlagen zu können.

Am frühen Morgen des Tages nach der Ankunft am Joch begaben sich Parradan und die Anführer zusammen mit Marwinar zum nördlichen Waldrand und beobachteten die Ebene. Die Krieger waren vorbereitet und erwarteten die Befehle. Noch war es still und die Männer schwiegen in der Anspannung vor der Schlacht. Dichter Nebel waberte über die Ebene und durch den Wald. Die Feuchtigkeit kroch in die Kleidung – ein Umstand, an den sich die ein anderes Klima gewohnten Soldaten Tharons erst gewöhnen mussten. „Verdammter Nebel, man sieht den Gegner gar nicht kommen, bis er plötzlich vor einem steht“, fluchte einer der Unterführer leise.

„Er verhindert aber auch, dass die Feinde uns vorzeitig entdecken“, antwortete Marwinar lächelnd. „Doch seid gewiss, dass sie sich nähern. Schon bald müsstet Ihr sie hören können.“

Kaum hatte der Druide dies ausgesprochen, als man in der Tat das zunächst leise und dann immer lauter werdende Stampfen von Tritten, das Rasseln von Ketten und das Knirschen großer Räder hören konnte. Dazwischen waren raue Rufe und Peitschenknallen zu vernehmen. Dann erkannten die Männer am Waldrand die ersten Umrisse großer Aufbauten, die wie Gespenster durch den Nebel huschten. Die Armee des Feindes näherte sich dem schmalen Waldweg, durch den sie offenbar mit all ihren Kriegsmaterialien und Türmen hindurchmarschieren wollten. Parradan hob einen Arm und zwei Reihen von je 500 Bogenschützen traten rechts und links des Weges aus dem Wald hervor, um sich aufzustellen. Die Schützen legten ihre Pfeile auf die Sehnen und warteten den Befehl ihres Generals ab. Noch immer hatte niemand der Gegner sie bemerkt und die Wartans schritten in eher ungeordneten Viererreihen voran ohne zu ahnen, was sie gleich erwartete.

Der General atmete noch einmal tief durch und ließ dann seinen Arm sinken. Sogleich zischten tausend Pfeile gleichzeitig durch die Luft und flogen den Feinden entgegen. Als die Wartans das Geräusch ebenfalls bemerkten, war es bereits zu spät für viele von ihnen. Die ersten Reihen fielen um, wie gefällt. Bis überhaupt jemand von ihnen begriff, was eigentlich geschah, kam schon die zweite tödliche Welle aus dem dichten Nebel auf sie herabgeregnet und traf etliche weitere der feindlichen Krieger. Endlich reagierten die Beschos-

senen und stoben wild auseinander. Allerdings rückten die hinteren Reihen weiterhin nach und hatten bis dahin noch nicht mitbekommen, was weiter vorn geschah. Sie wurden zwar durch Rufe ihrer Artgenossen gewarnt, doch bis diese Warnung durch alle Reihen der großen Truppe gelangt war, starben noch etliche an den Pfeilen der Tharoner.

Erst nach einer ganzen Weile wurden Befehle gebrüllt und die Armee der Wartans fing an, sich zunächst zurückzuziehen und zu formieren. Sie wussten inzwischen, dass der Angriff vom Waldrand erfolgte und ihre Gegner nur etwa Hundert Schritte von ihnen entfernt sein mussten. Der Nebel machte es unmöglich, die Lage genauer einzuschätzen und zu erspähen, wer sie überhaupt angriff. Aus Sicht des Anführers der Wartanarmee konnten es jedoch nur einige offensichtlich allzu wagemutige Bewohner der Südmarken sein, die sich ihnen dort in den Weg stellten. Auf jeden Fall sollten diese Weißhäute umgehend für ihre Tat büßen und vernichtet werden. Der Anführer stellte rasch einen Angriffstrupp auf, der den Waldrand stürmen und die Störer beseitigen sollte. Der Rest der Armee hielt an und wartete das Ergebnis des Sturmes auf die Gegner ab. Die Abteilung der rund tausend Wartans machte sich bereit und lief auf Befehl mit Gebrüll und gezückten Waffen durch den Nebel los. Schon kurz darauf waren sie vom Standort ihrer Artgenossen aus nicht mehr zu sehen. Nur Geräusche waren zu vernehmen – und die deuteten auf ein anderes Geschehen hin, als vom Anführer der feindlichen Krieger vorgeesehen gewesen war ...

Parradan und seine Männer hörten das sich rasch nähernde Gebrüll der Feinde und die Tharoner bereite-

ten sich auf den Zusammenstoß mit den Gegnern vor. Fast zeitgleich hoben alle Bogenschützen die bereits vor ihnen liegenden Großschilde auf und bildeten plötzlich einen Wall. Sie zogen die Schwerter und warteten darauf, dass die Feinde aus dem Nebel auftauchten. Als es soweit war und die ersten Wartans erkannten, was sie hier erwartete, stutzten sie und verlangsamten ihren Lauf. Doch die nachrückenden Truppenteile schoben sie sozusagen nach vorn und so prallten sie an den dichten und feststehenden Wall der tharonischen Schilde, deren disziplinierten Soldaten dem Ansturm standhielten. Die Schwerter der Tharoner streckten etliche der Wartans nieder und die Soldaten rückten dabei vor, während ihre Gegner vor dieser undurchdringlich erscheinenden Wand zurückweichen mussten.

Auf diese Weise wurde der erste Angriff der feindlichen Armee von den Soldaten Tharons zurückgeworfen und die überlebenden Wartans kehrten besiegt zu ihren Reihen zurück. Ihre Berichte machten den Anführer dieser bisher siegessicher gewesenen Armee wütend und nachdenklich zugleich, denn er konnte sich noch immer keinen Reim darauf machen, wer sich ihm dort drüben entgegenstellte. Er wusste nun lediglich, dass er sich anders aufstellen musste und ließ seine Truppen nun aufrücken und sich formieren. Die eigenen Bogenschützen gingen in Stellung und feuerten mehrere Salven auf die noch immer im Nebel verdeckten Gegner ab. Auf diese Weise hoffte der Anführer, den Weg für den nächsten Sturm freischießen zu können. Diesmal sollte auch keine kleine Abteilung vorrücken, sondern der Hauptteil seiner Truppen.

Noch während weiter Pfeile zum Waldrand herübergeschossen wurden, gingen die Wartans zur Offensive über und griffen die Gegner mit ohrenbetäubendem Gebrüll auf breiter Front an. Doch als sie an den Waldrand gelangten, war dort keiner der Gegner mehr zu sehen. Verblüfft über diesen Umstand blieben die Krieger stehen und wussten nicht, was sie tun sollten. Zusammen mit einigen Leibwachen kam der Anführer aus dem Nebel und holte seine Unterführer zusammen. „Sie haben sich zurückgezogen, weil sie unsere Stärke fürchten“, knurrte er wütend. „Folgt ihnen in den Wald und macht alle nieder, die ihr finden könnt. Bringt mir das Herz ihres Anführers, ich will es fressen.“

Die Unterführer befolgten diesen Befehl rasch und betraten zusammen mit ihren Artgenossen den Wald. Der Hauptteil betrat den Weg, der direkt durch den Jochwald führte. Links und rechts davon stieg der Boden kontinuierlich an und wurde bald zu steilen Hängen, über welche die Krieger sich zwischen den dicht stehenden Bäumen fortbewegen mussten.

Plötzlich erhob sich Kriegsgebrüll und von noch weiter oben griffen auf beiden Seiten der Hänge Menschen die Wartans an. Es waren Männer aus Kayhlien und den Südmarken, die von Soldaten in leichten Rüstungen unterstützt wurden. Sie hatten sich im Dickicht der Bäume verborgen und überfielen ihre Gegner nun in diesem für sie günstigen Gelände. Gleichzeitig kam eine große Gruppe berittener Soldaten den Waldweg entlang und griff die Wartanarmee mit langen Speeren von vorn an, so dass sich die Gegner der Menschen auf drei Fronten aufteilen mussten. Vor allem die gut ausgerüsteten Soldaten Tharons verursachten schwere

Verluste bei den körperlich eigentlich überlegenen Wesen, die schließlich angesichts der Lage zurückweichen mussten. Nicht wenige von ihnen flohen aus dem Wald heraus und mussten sich dort erst wieder sammeln.

Ungläubig verfolgte ihr Anführer diesen Verlauf und schickte vor Zorn bebend weitere Truppen in den Wald hinein. Einige riesige Trolden gesellten sich dazu und rissen während des Ansturms auf den Wald Bäume aus, um den nachfolgenden Wartans den Weg zu ebnen. Doch als sie endlich am Kampfort angekommen, waren die Gegner schon wieder zum größten Teil verschwunden. Hörner hallten durch den Wald und vermeldeten so Befehle, die umgehend von den Soldaten in gemeinsamer Aktion umgesetzt wurden. Mit dieser Taktik der Nadelstiche gegen die Feinde erreichten sie, dass die Gegner aufgehalten und dezimiert wurden.

General Parradan war bisher zufrieden mit dem Verlauf des Kampfes und die Krieger Kayhliens und der Südmark hatten sich hervorragend in die Strategie der Tharoner eingebunden. Doch es war dem General auch klar, dass er die riesige Armee der Feinde damit nicht wirklich aufhalten konnte. Der eigentlich entscheidende Kampf würde außerhalb des Waldes auf dem freien Feld der Mark entschieden werden. Aus diesem Grund ließ er seine Truppen nun auch zurückrufen, damit sie sich auf der Südseite sammeln konnten. Er ließ sie wieder zwei Fronten bilden, die eine Keilform beschrieben und den Wurfmaschinen so ausreichend Platz ließen, den Wald zu beschießen. Die Männer zogen sich auf Befehl weiter zurück und war-

teten auf die Gegner, deren Ansturm bereits aus dem Wald heraus zu hören war.

Kurz darauf war es soweit. Als erste stürzten die riesigen Trolden mit Gebrüll aus dem Dickicht der Bäume hervor und stürmten auf die Gegner zu. Ihnen folgte eine regelrechte Flut an Wartans, die in breiter Front angriffen. Doch genau in diesem Moment entfachten die Tharoner einen wahren Feuersturm von brennenden Geschossen, die auf die Angreifer niederprasselten. Wieder wurde die feindliche Armee gestoppt und die Wartans stoben auseinander, denn nichts fürchteten sie so sehr, wie das Feuer. Die tharonischen Schützen deckten sie weiterhin ein und erzielten damit das vollkommene Auseinanderfallen der Front der Feinde. Gleich darauf wurden die Gegner von berittenen Soldaten an den Flanken angegriffen, während auch die anderen Truppenteile vorrückten und sich am Kampf beteiligten. Es gelang General Parradan nach kurzer Zeit, einen Ring um die Gegner zu ziehen, der lediglich zum Wald hin noch offenblieb.

Die Verluste unter den Wolfswesen waren sehr groß und der Schilderwall der so unerwartet aufgetauchten Armee der Menschen schien undurchdringlich zu sein. Schließlich suchten die Wartans ihr Heil in der Flucht zurück in den Wald und diesmal konnte ihr Anführer die wilde Hatz ums Überleben nicht aufhalten. Der Damm brach endgültig und alle, die sich noch aus dem Ring retten konnten, flohen vor den Schwertern und Pfeilen der Gegner. Etliche der feindlichen Wesen wurden bei dieser Flucht noch niedergemacht und Parradan ließ seine Truppen langsam aber gezielt nachrücken, um den Druck auf die Fliehenden aufrecht zu erhalten. Einige Trolden stellten sich den Sol-

daten entgegen und hieben mit ihren übergroßen Keulen nach den Menschen, doch auch diese Gegner wurden schließlich besiegt und sie fielen.

Als die Tharoner und ihre Verbündeten schließlich auf der anderen Seite aus dem Wald heraustraten, konnten sie das Chaos in den gegnerischen Reihen beobachten. Der Nebel hatte sich inzwischen gelichtet und man sah, dass der gesamte Rest der feindlichen Armee floh und sich bereits ein gutes Stück vom Wald entfernt hatte. Nur die Kriegsmaschinen und Belagerungstürme, sowie einige der Tiere, die sie gezogen hatten, standen noch dort, wo man angehalten hatte. Die Mannschaften waren ebenfalls geflohen und hatten alles zurückgelassen. Weit in der Ferne konnte man noch eine berittene Gruppe sehen – wahrscheinlich der Anführer und einige Begleiter – die versucht hatten, die Flucht ihrer Truppen zu verhindern und nun einsam beisammenstanden und über die Ebene hin zu den Siegern dieser Schlacht blickten. Als General Parradan diesen kleinen Trupp betrachtete, drohte einer der Feinde wüst mit der Faust und schrie seine Wut so laut heraus, dass es bis zum Waldrand herüberhallte. Doch dann wendeten die Wesen ihre Reittiere und verschwanden ebenfalls rasch aus dem Blickfeld des Generals und seiner Männer.

Marvinar trat an Parradans Seite, denn er hatte die Szene ebenfalls beobachtet. „Sie werden diese tiefe Schmach nicht lange auf sich sitzen lassen wollen“, bemerkte er nachdenklich.

„Nein, sie kommen sicher rasch wieder“, nickte der General zustimmend. „Wir sollten auf alle Fälle darauf vorbereitet sein, denn jetzt wissen sie, dass wir hier sind. So schnell es geht, müssen wir diesen Ort befes-

tigen und um Hilfe bei allen umliegenden Stämmen bitten. Wir brauchen mehr Männer und Material. Ich fürchte auch, dass Tharon dauerhaft hierbleiben muss, wollen wir diesem Gegner Einhalt gebieten.

„Wir bitten Euch darum, dies zu tun, denn allein werden wir das Böse niemals aufhalten“, bemerkte Enges Hyle, der sich ebenfalls mit dazugesellt hatte.

„Ich lasse dem Kaiser umgehend eine Nachricht zukommen und bitte um weitere Truppen, was er mir nicht abschlagen wird“, antwortete Parradan. „Tharon wird bleiben.“

„Das Königreich von Amun Nur ist untergegangen, ein neues Reich der Menschen entsteht“, sagte Marwinar und blickte über die Ebene ...

-Ende des ersten Teils-





Björn Harmening, Jahrgang 1966, lebt und arbeitet in der Industriestadt Salzgitter. Zusammen mit seiner Familie bewohnt er ein altes Fachwerkhaus im alten Kern der Stadt.

Neben seiner beruflichen Tätigkeit bei einem niedersächsischen Automobilhersteller, bei dem er derzeit als Mitglied des Betriebsrates die Interessen seiner Kolleginnen und Kollegen vertritt, hat er sich dem Sport – vor allem dem koreanischen Kampfsport, dem Laufen und dem Krafttraining verschrieben.

Mit dem Schreiben hat er bereits vor über 20 Jahren begonnen. Die drei Teile mit dem ursprünglichen Titel „Der Kaiser von Tharon“ waren dabei sein Erstlingswerk. Das inzwischen auf neun Bände angewachsene Fantasy-Epos erscheint nun erstmals insgesamt im Taschenbuchformat und ergänzt so die erfolgreiche E-Book-Serie der Tharon-Saga. Daneben gibt es von ihm noch Titel aus anderen Genres, die ebenfalls als Taschenbücher und in elektronischer Form erhältlich sind.

Viele seiner politischen Texte sind auf seiner privaten Homepage (www.ascia-ir-silva-ebooks.homepage.t-online.de) erhältlich. Darin äußert er sich vor allem zu sozialen Themen, aber er schreibt auch Gedichte und Kurzgeschichten, die kostenlos als PDF zum Download bereitstehen.