Michael Sagenhorn

Die Legenden von Avalgaron

Band 2: Tränenschmiede

L E S E P R O B E



Michael Sagenhorn, geboren in München. Seit über zwanzig Jahren publiziert er Texte und Geschichten im Bereich der Phantastik - seit einigen Jahren auch Filmbesprechungen für seinen Phantastik-Blog, für »BWA«, dem Clubmagazin des Science Fiction Club Baden-Württemberg und für »Andromeda Nachrichten«, dem Vereinsmagazin des Science Fiction Club Deutschland e.V.

Besuche auch die Homepage des Autors:

https://phantasaria.de

Vergangene Tage
Kapitel I bis VII

Seit Jahrtausenden tobt der *Ewige Krieg* auf der Welt Avalgaron. Die Schemmen, ein zügelloses Volk ohne Gewissen und Moral, terrorisieren die anderen Völker, versklaven sie oder rotten sie aus.

Kalaira, ein Schemm, wird als verwaister Säugling von einem Zauberer der Menschen auf dem Schlachtfeld gefunden. Der Zauberer nimmt sie mit und zieht sie in den Windtälern auf. Aufgrund ihrer Herkunft schlägt dem Mädchen die kalte Verachtung der Menschen entgegen. Sie hat nur einen Freund: Gunter von Warstein, Sohn eines legendären Anführers der Ritter.

Doch eines Tages wird Gunter befohlen, in der fernen Hauptstadt Arkannten eine Ausbildung zum Cal-Tarann, zu einem Meister der Klingen und Magie, zu beginnen. Seither ist Kalaira allein. Es wird lange dauern, bis sie Gunter wiedersieht.

Zehn Jahre nachdem Gunter die Windtäler verlassen hat, ist die Menschheit am Rande ihrer Auslöschung. Ein Großangriff der Schemmen legt die wichtigsten Zentren der Menschen in Trümmer, darunter auch die Hauptstadt Arkannten. Vor Gunters Augen enthauptet dort Salkar, der höchste Schemmen-Lord, den kriegsgestählten Menschenkaiser. Salkar verfügt über gewaltige Kräfte. Er sieht es als seine höchste Aufgabe an, die Menschen restlos zu vernichten.

Während die überlebenden Menschen sich tief in den Bergen sammeln, schlägt Gunter den Weg Richtung seiner Heimat ein.

Er möchte ergründen, warum sein Vater mit seinem Ritterorden der sterbenden Hauptstadt nicht zu Hilfe gekommen war.

Auf dem Weg begegnet Gunter Gimrok Felsenbeißer, einem mürrischen Dwark-Krieger, der von seinem König entsandt worden war, um den Menschen beizustehen. Da Gimrok ohnehin nichts mehr für die umliegenden Städte und Siedlungen tun kann, schließt er sich Gunter an. Als sie die Windtäler erreichen, müssen sie feststellen, dass die Schemmen auch hier gewütet haben. Das Dorf ist zerstört, von den Bewohnern und Rittern fehlt jede Spur.

Nur Kalaira ist noch da, allein mit ihrer Verzweiflung und einem schrecklichen Geheimnis, von dem Gunter nie etwas erfahren darf. Der junge Krieger ist ohnehin schon außer sich gewesen, ausgerechnet *sie* als Einzige hier vorzufinden: eine Angehörige des Feindes, während alle Menschen, die er seit seiner Kindheit kennt, verschwunden waren. Zehn Jahre lang hat der Krieg ein kaltes Leichentuch über Gunters Herz gelegt. Seiner einstigen Freundin aus Kindheitstagen gedachte er während dieser Jahre kaum.

So behält Kalaira für sich, was vor dem Angriff ihres Volkes geschehen ist: Kurz zuvor begegnete ihr eine geheimnisvolle Schemmen-Fürstin. Irgendwie scheint diese feindliche Anführerin mit ihr verbunden zu sein, ganz so, als wäre ihr Schicksal miteinander verflochten. Kalaira gelingt es zwar, vor der Fürstin, Amaida, zu fliehen, aber eine eigene, tief verborgene Dunkelheit holt sie ein. Ein ungeahnter Zorn lodert in ihr auf und eine nie gekannte Blutgier ergreift von ihr Besitz. In diesem wahnhaften Zustand verrät sie die Menschen, die bisher nur Spott und Beschimpfungen für sie übrig hatten.

Nachdem der Wahn endlich verschwindet, bleibt nur Fassungslosigkeit über ihre Taten zurück. Aber jetzt kann sie Gunter zumindest verraten, dass seine Eltern noch leben. Einige Menschen wurden gefangengenommen und nach Tarydon, in die dunkle Stadt der Schemmen, verschleppt.

Als Gunter das erfährt, will er das Unfassbare wagen: Er nimmt sich vor, nach Tarydon zu gehen, um seine Eltern zu befreien. Gemeinsam mit Kalaira und Gimrok macht er sich auf einen Weg, den vor ihm, in dieser Form noch niemand beschritten hat.

Während der Reise wachsen die unterschiedlichen Gefährten langsam zusammen, und Gimrok verliert seine anfängliche Verachtung gegenüber Kalaira. Und auch Gunter und Kalaira frischen ihre Freundschaft auf. Mehr noch: Sie lernen sich tiefer und inniger kennen, als es ihnen in Kindheitstagen möglich war.

Vereint überwinden sie die erste gefährliche Station ihrer Reise: ein uraltes Sumpfgebiet mit tödlichen Kreaturen, dunkler Magie und tückischen Krankheiten. Sie erreichen den Dschungel von Utostoria. Hier können sie sich ausruhen, Kraft schöpfen und Vorräte auffrischen. Aber auch in Utostoria lauern Gefahren.

Schlagenwesen, Skauss genannt, entdecken Kalaira, nehmen sie gefangen und verschwinden mit ihr im dichten Dschungel, bevor Gunter und Gimrok ihr zu Hilfe eilen können.

Kapitel VIII
Unter Skauss

1.1

Im tiefen Dschungel von Utostoria fand gerade eine hartnäckige Verfolgungsjagd statt. Klingenmeister Gunter von Warstein und Dwark-Krieger Gimrok Felsenbeißer waren hinter einer Gruppe Schlangenwesen, Skauss genannt, her, die ihre Gefährtin Kalaira gewaltsam fortgeschafft hatten.

Eigentlich sind Skauss friedliebende Geschöpfe, doch Kalaira gehört zu den Schemmen, die bereits viel Leid unter den Skauss verursacht hatten. Als die Skauss sie sahen, witterten sie ihre Gelegenheit. Seitdem hetzen Gunter und Gimrok durch den Dschungel, darauf bedacht, die Spur nicht zu verlieren.

Nach mehreren Stunden unermüdlicher Verfolgung mussten Gunter und Gimrok doch kurz pausieren. Während sie hielten, schnauften und pusteten sie die Luft aus ihren schmerzenden Lungen.

Der Weg hatte sie immer tiefer in den Urwald hineingeführt. Die Pflanzen wuchsen dichter und bildeten eine fast undurchdringliche Barriere. Nur mit Mühe war es ihnen möglich, einen schmalen Pfad durch das widerspenstige Buschwerk zu schlagen.

Die Hiraden hatten sie schon vor längerer Zeit zurückgelassen. Gunter wusste: Die gut ausgebildeten Tiere würden sich nicht weit vom Ort der Trennung wegbewegen, sodass er keine

Sorgen zu haben brauchte. Er hoffte nur, dass sie keinen Raubtieren zum Opfer fallen würden, aber das mussten sie jetzt riskieren.

Die Skauss konnten ihren Vorsprung weiter ausbauen. Sie waren perfekt an die Umgebung angepasst und hinterließen nur noch wenig brauchbare Spuren.

Daher musste sich Gunter auf seine Intuition verlassen. *Sehen, was war!* Sein magisches Raunen führte ihn durch das Dickicht und zeigte ihm Geister der Spuren, die vor kurzem noch sichtbar waren, doch nun verblasst sind. Mit äußerster Konzentration rekonstruierte er die Strecke, die die Kaltblüter genommen hatten.

In der Regel verfolgte er auf diese Weise vor allem Banditen und Marodeure, die fern der Schlachtfelder mordeten, vergewaltigten und brandschatzten und nach ihren Verbrechen in ihre Verstecke zurückschlichen. Klingenmeister können unnachgiebige Jäger sein.

Jedoch kostete diese Art der Verfolgung auch viel Kraft.

»Es ist alles meine Schuld!«, schimpfte er verbittert. »Ich hätte sie nie alleine lassen dürfen.«

»Du bist nicht ihr Kindermädchen«, keuchte Gimrok. »Die Göre wusste, worauf sie sich eingelassen hat, als sie uns begleiten wollte.«

»Eigentlich wusste sie das nicht«, bemerkte Gunter. »Sie hat ihre Wälder nie verlassen. Verdammt! Wäre ich nur achtsamer gewesen! Ich hätte mit Skauss rechnen müssen.«

Er richtete sich wieder auf und sah nach oben, in das Blätterdach der Tropenbäume. Dabei wischte er sich ein paar

Schweißstellen von der Stirn und überlegte weiter: »Wahrscheinlich haben sie uns schon die ganze Zeit beobachtet.«

»Unsinn!«, erwiderte Gimrok. »Wenn's so gewesen wäre, hätten sie uns angequatscht – oder angezischelt. Wie auch immer! Ich denke da eher an einen Erkundungstrupp, der zufällig des Weges geschlängelt kam. Vielleicht auch Jäger. Nach den Spuren zu urteilen, nur ein kleiner Trupp.«

»Höchstens drei oder vier«, gab ihm Gunter recht. »Verdammt! Warum bin ich nur zu diesem See gegangen?«

»Nun hör schon auf, zu jammern! Das bringt uns nicht weiter.«

»Ich will mir gar nicht vorstellen, was sie mit Kalaira vorhaben. Hoffentlich kommen wir nicht zu spät.«

Der Dwark entgegnete nichts darauf. Er sah Gunter nur von Mitleid erfüllt an und schüttelte den Kopf. Gimrok konnte sich nicht vorstellen, dass die Kaltblüter die Göre zu einer freundlichen Tropenbesichtigung einladen würden.

Wie jedes andere Volk hassen die Skauss Schemmen bis aufs Blut.

Er setzte keinen Silberling auf das Leben der jungen Göre. Doch was konnte es nützen, wenn er Gunter seinen Verdacht anvertraut?

Gimrok seufzte. Hoffentlich würde Kalairas Leib nicht zu übel verstümmelt sein. Das würde dem armen Jungen das Herz brechen.

Und wenn Gimrok es ganz genau bedachte und tief in sich hineinhorchte, fand er einen winzig kleinen Teil, den ihr Ableben ebenfalls mit Wehmut erfüllen würde.

Der Dwark überlegte weiter. Irgendwie ist die Göre ja ganz putzig auf ihre spezielle Art. Und sie hatte auch nicht allzu viel mit ihrem Volk gemeinsam. Fast könnte man vergessen, dass sie schemmischer Abstammung war. Natürlich! Sie war ein Unhold durch und durch, aber anscheinend ein Netter.

Die Kleine kochte auch ganz gut. Und wer es verstand, einen leckeren Braten mit Bier zu würzen, konnte nicht von Grund auf verdorben sein.

Gimrok wurde langsam sauer.

Zudem! Die Göre gehörte zur Gruppe. Gimrok ist ein Dwark, und Dwarks – das weiß schließlich jeder – lassen niemals ein Mitglied ihrer Gruppe im Stich. Allmählich begann er, die ganze Sache persönlich zu nehmen.

Was fiel den Skauss ein, sich Kalaira ungefragt unter den Nagel zu reißen? Seine Augen rollten zur Seite, um zu sehen, ob der schlaffe Klingenmeister wieder bei Kräften war. Ja! Der sieht doch wieder fit aus.

»Was ist, du fauler Sack? Willst du warten, bis die Skauss hier vorbeischleichen und uns die Göre zurückbringen?«, fragte er barsch.

»Wie?«, stammelte Gunter irritiert.

»Wir haben genug Zeit verplempert! Jetzt schieb deinen Arsch nach vorne. Es geht weiter! … Wehe denen, wenn wir die Kleine nicht putzmunter zurückbekommen!«, drohte Gimrok und startete durch.

Gunter schaute verdutzt. Was ist denn in Gimrok gefahren? Die ganze Zeit war er völlig unbeeindruckt von Kalairas Entführung.

Vor noch nicht mal einer Stunde wollte er die Suche schon abbrechen und zu den Hiraden zurückgehen. Aber jetzt rannte

der Dwark, als stünde die Ehre aller Minenschürfer auf dem Spiel. Diese komischen Dwarks soll jemand verstehen!

»Warte! Du weißt doch gar nicht, wo es langgeht!«, rief Gunter und lief ihm hinterher. Innerlich seufzte er. Wie konnte es sein, dass sich zwei Wesen, die sich teilweise so ähnlich waren, einander solche Rätsel aufgaben?

Gunters Magen fühlte sich plötzlich ganz flau an, als sich alte Erinnerungen regten – schlimme Erinnerungen von Schuld und Scheitern. Diese Erinnerungen erwachten ab und an, um ihn zu quälen.

1.2

Haupthafen –
Vier Jahre zuvor

Unter weißem, wolkenverschleiertem Himmel, zogen kreischende Möwen beständig kreisende Bahnen, segelten schwerelos durch die Lüfte, beobachteten das emsige Treiben unter ihnen und lauerten auf einlaufende Fischerboote.

An diesem späten Morgen herrschte, wie an jedem anderen, ein reges Geschäft an den Ankerplätzen und Anlegestellen. Fast pausenlos dockten neue Schiffe an, andere fuhren hinaus. Große, schwerbewaffnete Fregatten ankerten neben nicht weniger kleinen Handelsschiffen. Fischkutter und Piratensegler (die man als solche natürlich nicht erkannte) schaukelten, von den Wellen umschmeichelt, umher.

Nicht nur Fischer, sondern auch Kaufleute boten die verschiedensten Waren an, wanderten über grob gepflasterte Straßen und lobten ihr Angebot, als wäre es von den Göttern persönlich angefertigt, geerntet oder gefangen worden.

Frachtschiffe wurden entladen. Die Lagerknechte schleppten schwere Fässer mit Rum oder Bier, trugen fremdartig gefertigte Kisten oder führten Vieh hinter sich her.

Der kühle Wind blies den herben, frischen Duft der salzigen See über die Stadt, verbreitete ein Aroma von Fisch und Krabben, vermischt, mit dem Schweiß der Seeleute. Es roch nach Meer und dessen Früchten, nach gebratenem Fleisch aus Tavernen, nach Kaffee, Dung und allerlei Menschen und Getier. Aber es roch auch nach Ferne, nach Fremde, nach exotischen Gebieten und seltenen nichtmenschlichen Wesen.

Schaulustige, Werftarbeiter, Weltenbummler oder einfache Bürger bestaunten die Kunststücke der Gaukler oder lauschten den Liedern der Straßenmusikanten. Hier schaukelte ein Matrose mit einer Hure umher, noch trunken vom Schnaps und der Liebe, dort jagte die Stadtwache schreiend einem Dieb hinterdrein.

Kurz: Es war ein ganz normaler Tag in Haupthafen, der prächtigsten Handelsstadt im Kaiserreich der Menschen.

In Haupthafen traf man teilweise auf seltsame Gestalten, da von hier auch der entlegenste Winkel des Reiches, ob nun zu Wasser oder zu Lande, erreichbar war. Haupthafen stand für Abenteuer, für weit entfernte Orte, für packende Reisen, und so manche atemberaubende Legende hatte in Haupthafen ihren Anfang genommen.

Gerade kämpften sich drei dieser seltsamen Gestalten durch die dahinfließende Menge. Jeder, der ihnen begegnete, ahnte sofort, welche Gruppe sich da zusammengefunden hatte. Es handelte sich um drei Leute, die oft als Tagediebe oder Leidenslöhner, oder unter schlimmeren Namen verschrien waren. Sie

ernteten misstrauische Blicke von Bürgern oder Stadtwachen, bis sie in einer der etwas besseren Spelunken verschwanden.

Zwei junge Männer und eine ebenso junge Frau, alle in alten Kleidern, die großteils unter einem ausladenden Umhang verborgen blieben, suchten sich einen stillen Platz, wo sie nicht weiter auffielen, denn obwohl die Mittagsstunde noch nicht völlig erreicht war, hatten sich schon einige Gäste eingefunden. Der eine Mann, der größere der Truppe, hatte dunkelblonde, glatte Haare, die unter der Kapuze hervorstachen, die Haare des anderen waren fester und schwarz wie ein Rabenkleid. Die hellhäutige Frau mit dem dreckigen Gesicht hatte die Kapuze heruntergezogen. Ihr rostbraunes, leicht gelocktes Haar schimmerte rötlich im nahen Feuer des Kamins, der zu jeder Tageszeit brannte, da darauf ein großer Kessel mit Eintopf schmorte.

Die Schankmagd näherte sich. Sie bestellten Wein, unter ihren abschätzigen Blicken, bis sie sich davon überzeugt hatte, dass jeder der Truppe über die nötige Barschaft verfügte.

»Er ist nicht hier!«, murmelte der Blonde nach der Bestellung.

»Ist mir auch schon aufgefallen!«, zischte die Braune mit dem dreckigen Gesicht.

»Nur die Ruhe!«, flüsterte der Schwarze. »Er wird schon kommen. Bis dahin heißt es, hübsch unauffällig sein.«

Leider ist das mit der Unauffälligkeit so eine Sache, denn es gibt Leute die sich vom Aussehen eines Tagediebs nicht täuschen ließen. So hinkte ein alter Mann zu dem Tisch mit den dreien und setzte sich ohne zu fragen auf den vierten, leeren Stuhl.

In seinem Blick sammelte sich die Verzweiflung einer hilflosen Seele. »Ihr seid es, nicht wahr?«, krächzte der Alte rau.

»Was redest du, Väterchen?«, fragte der Schwarze.

»Ich habe mit euch gekämpft«, erwiderte der Alte. »Ist schon … meine Güte!« Er erschauderte darüber, wie schnell die Zeit vergangen war. »Ist 40 Jahre her. Die große Schlacht um Wolkenstein. Damals war ich noch Waffenknecht des Kaisers, unter eurem Befehl.« Der Alte machte eine Pause, als müsse er die Vergangenheit im Geist bemühen. »Nie wieder habe ich Krieger so kämpfen sehen, wie eure Waffengefährten, Klingenmeister.«

Die drei Fremden erstarrten. Das hier lief ganz und gar nicht nach Plan.

»Hör mal, Alter. Mit so etwas macht man keine Scherze«, entgegnete der Blonde mürrisch. »Andere könnten dich hören, und den Unsinn, den du redest, für bare Münze nehmen.«

»Seit damals erkenne ich Klingenmeister, wenn ich sie sehe! Bitte! Ich brauche eure Hilfe«, rief der Alte unbeirrt.

Einige drehten sich zu der kleinen Gruppe um.

»Geht's ein bisschen leiser?« Der Schwarze ließ seine Blicke nervös umherschweifen. »In Ordnung! Du hast recht. Aber wir wollen das nicht gleich der ganzen Stadt erzählen.«

»Ich brauche eure Hilfe!«, wiederholte der Alte diesmal flüsternd mit feuchten Augen.

»Wir haben bereits einen Auftrag«, erwiderte der Schwarze trocken.

»Aber ihr seid Klingenmeister. Ihr beschützt die Menschen und …«

»Wir sind der verlängerte Waffenarm des Kaisers, keine Söldner oder Abenteurer, die man mal aufs Geratewohl anheuern kann«, beharrte der Schwarze.

»Du meinst, der Kaiser hätte kein Ohr für sein Volk?«, wollte die Frau wissen.

»Der Kaiser würde Prioritäten setzen«, erklärte der Schwarze unbeirrt.

Doch die Frau wandte sich an den Alten: »Welche Hilfe suchst du?«

Da leuchteten die Augen des Alten dankbar. »Tobias ist mein Name, meine Dame.«

Dann brach er ab. Die Schankmagd stellte den Rotwein teilnahmslos hin und kassierte gleich die Zeche. Tobias wartete, bis ihre neugierigen Ohren wieder außer Hörweite waren. »Mein kleiner Enkel Kischa ist seit gestern verschwunden. Seit seine Eltern von den Schemmen getötet worden sind, ist er der einzige Mensch, den ich noch habe.

Natürlich habe ich mich sofort auf die Suche gemacht und mich umgehört. Dabei habe ich erfahren, dass Kischa in den angrenzenden Wald gelaufen ist.«

Die drei Klingenmeister stöhnten zeitgleich auf.

»Also in den Schlummerwald«, brummte der Blonde.

Tobias nickte beklommen.

»Dann ist dein Enkel schon tot!«, bemerkte der Schwarze.

»Gunter!«, entfuhr es der Frau empört.

»Was denn, Yara?« Der Schwarze zuckte mit den Schultern. »Ich bin nur ehrlich.«

Die Lippen des Alten bebten, als er widerstrebend nickte. Bei den ansässigen Menschen hieß es: Der Schlummerwald sei verflucht. Eine geheimnisvolle Kraft soll in ihm wohnen, die Reisende, die sich zu tief hineinwagten, in den Wahnsinn trieb. Selbst die Schemmen mieden bei ihren Überfällen diesen Wald. Der Schlummerwald ist Schauplatz so mancher grausiger Geschichten.

»Ihr habt wahrscheinlich recht, mein Herr«, pflichtete Tobias bei. »Auch die Wachen haben das schon angedeutet. Aber versteht mich doch. Der Junge hat gerade mal elf Erntefeste erlebt.

Wenn es sein muss, gehe ich selbst. Jedoch, ich bin nicht mehr so wehrhaft wie früher.«

»Was könnte deinen Enkel dazu veranlasst haben, in diesen Wald zu gehen?«, fragte der Blonde.

Tobias schüttelte den Kopf. »Ich habe ihm eingeschärft, den Wald zu meiden. Ich weiß nicht, welcher böse Geist ihn dazu überredet hat.«

Die drei sahen sich eine Weile schweigend an. Es ist, als würden sie in Gedanken kommunizieren und das Für und Wider abwägen.

»Der Wald ist riesig. Wir haben bessere Chancen, deinen Enkel zu finden, als du oder die Wachen«, bemerkte der Blonde.

»Einer von uns muss bleiben und auf Meister Ido warten«, grübelte Yara. Mit Meister Ido hatten sie sich hier verabredet.

»Na, der wird sauer sein!«, murmelte Gunter gedankenverloren, als hätte er sich zu etwas breitschlagen lassen. Dann aber lächelte er schief. »Am besten, du wartest auf ihn, Ragnar.« Gunter sah den Blonden schlitzohrig an. »Du kommst ohnehin am besten mit ihm klar.«

So war es beschlossen. Tobias wäre ihnen fast vor Dank um den Hals gefallen. Seine Augen spiegelten Erleichterung, denn eigentlich hatte er nicht damit gerechnet, dass die mystischen Krieger ihm tatsächlich helfen würden.

Nicht einmal eine Stunde später wurden Gunter und Yara vom Wald der dunklen Sagen verschlungen. Jedoch ließ nichts darauf schließen, dass hier böse Mächte am Werk sein könnten. Die Sonne brach sich freundlich durchs Geäst und beschien einen normalen, wilden Mischwald mit duftendem Waldboden, bedeckt mit organischen Substanzen der Zersetzung, wie

Nadeln oder abgefallene Blätter, zudem Moose und Wurzeln. Es knackste und knirschte beim Darüber-Schreiten. Nur höhere Tiere gab es keine. Man hörte und man sah weder Vögel, noch Säuger. Es ist, als gehörte der Wald den Käfern, Spinnen und Ameisen.

»Wir sollten uns trennen«, überlegte Gunter.

Yara nickte. »Aber wir bleiben am Rand und gehen nicht zu tief hinein, hörst du?«

»In Ordnung!« Gunter warf einen Blick in den tiefen Wald. Was mochte den Jungen wohl geritten haben, dort hineinzugehen?

Dann trennten sie sich und tasteten sich sachte am Rand des Waldes tiefer vor.

* * *

Es war Gunter, der den Jungen schließlich entdeckte, tatsächlich am Leben, ungefähr dreitausend Schritte vom Waldrand entfernt. Die Suche war eine einzige Tortur gewesen, nicht wegen der körperlichen Anstrengung, sondern weil sich der Wald gegen seine Magie zu wehren schien. Gunter gelang es kaum, sich mit dem Wald zu verbinden. Die Geschichten schienen doch wahr zu sein, denn der Wald gewährte magische Weitsicht durch seine Reihen nur unter hohen Schmerzen. Sein Kopf fühlte sich dumpf an und ihm war schwindlig, als er endlich Kischa bewusstlos unter einer großen Wurzel fand.

»Junge!« Er eilte zu ihm und rüttelte ihn wach. »Kannst du mich hören?« Er klapste Kischa leicht gegen die Backen.

Der Junge stöhnte und rührte sich. Dann schreckte er auf, mit einem leisen Schrei, und presste sich entsetzt gegen die Wurzel.

»Alles gut!«, versuchte ihn Gunter zu beschwichtigen. »Du bist Kischa, nicht wahr? Dein Großvater schickt mich. Er möchte, dass du wieder nach Hause kommst.«

Doch Kischa schüttelte nur erschrocken den Kopf. Sein Gesicht verzerrte sich zu einer Maske der Angst. »Nein«, wimmerte er, »sie werden mich nicht gehen lassen!«

»Wer?« Gunter trat ruckartig näher, was Kischa dazu veranlasste, sich noch fester gegen die Wurzel zu drücken. »Bitte entschuldige.« Gunter blieb auf Abstand. »Hat dich jemand verschleppt?«

»Nein! Ja! … Ich weiß nicht …« Kischa versuchte, seine Gedanken zu sammeln. »Ich dachte, das wäre alles ein Traum. Ich dachte, ich würde davon träumen, in den Schlummerwald zu gehen, aber dann war der Traum zu Ende und ich war wirklich hier … und die anderen standen um mich rum.«

»Wer sind ›die anderen‹?«, wollte Gunter wissen. Anscheinend hatte ein böser Zauber auf dem Jungen gelegen.

»Ich weiß es nicht«, zischte Kischa verzweifelt. »Aber die suchen bestimmt nach mir. Die bringen uns alle um!«

»›Uns‹?« Gunter erkannte Todesangst in Kischas Augen. Der Junge zitterte am ganzen Leib.

»Die bringen uns um!«, wiederholte Kischa. Seine Blicke hetzten in alle Richtungen.

Da griff Gunter zu seinem Hemd und zog eine darunterliegende Halskette hervor, sodass Kischa den runden Anhänger sehen konnte. Es war eine Brosche. Ein roter Edelstein wurde von zwei Lindwürmern umkreist, einer silbern, der andere golden. »Kennst du dieses Zeichen?«

Kischas Augen weiteten sich. »Du bist ein Klingenmeister?«, keuchte er.

Gunter nickte. »Ich heiße Gunter. Wenn dir jemand etwas antun möchte, muss er erst einmal an mir vorbei. Aber das ist

nicht leicht, denn jeder, der an mir vorbei will, muss bereit sein, zu sterben.« Gunter schenkte Kischa ein Lächeln. »Glaubst du mir das?«

Kischa nickte. Langsam entspannte er sich.

»Also, Kischa«, versuchte es Gunter nochmal, »wer will dir etwas Böses?«

Und Kischa erzählte nun alles, was er wusste. Das war leider nicht viel. Jene, die ihn in finsterer Absicht in den Wald gelockt hatten, waren mindestens zu fünft. Alle trugen violette Kutten mit tief hängenden Kapuzen, sodass man ihre Gesichter nicht erkennen konnte.

Sie führten ihn tiefer in den Wald, auf eine kleine Lichtung mit einer Turmruine. Kischa war nicht das einzige Kind. Mit ihm warteten noch weitere Jungen und Mädchen, alle etwa in Kischas Alter. Die Kinder wurden von einem der Kuttenträger begutachtet.

Schwer gezeichnet erzählte Kischa, der Kuttenträger habe die Kinder entweder unsanft an die Ruinenmauer geschleudert oder, jene, die nicht seinen Vorstellungen entsprachen, deren Hals bearbeitete er mit einem Messer. Dann brach das Opfer zusammen, blutüberströmt, Leben verrinnend. In einem unachtsamen Moment gelangen Kischa und zwei weiteren Kindern die Flucht. Die drei zerstoben im Wald. Jeder versuchte sich alleine durchzuschlagen.

Gunter schluckte. Sind die Schemmen nicht schon furchtbar genug? Nun betreiben auch noch abtrünnige Menschen verfluchte Magie. Was hatten diese Gestalten mit den Kindern vor?

»In Ordnung, Kischa!«, Gunter arbeitete schon an einem Plan. »Wir suchen jetzt erst einmal meine Gefährtin. Die bringt dich zurück zu deinem Großvater. Und ich versuche die anderen Kinder zu finden. Weißt du noch die Richtung, in der diese Lichtung liegt?«

Kischa schüttelte verneinend den Kopf. »Es kommt mir immer noch wie ein Traum vor. Aber wir können zusammen gehen. Vielleicht erkenne ich etwas wieder.« Plötzlich bekam der kleine Junge Mut.

»Nein! Zu gefährlich!«

»Aber du bist doch bei mir!«, entgegnete Kischa. »Mit einem Klingenmeister kann mir nichts passieren.«

Da musste Gunter breit grinsen. »Möglich! Aber wir gehen doch lieber auf Nummer sicher.«

Gunter half Kischa nach oben. Er klopfte ihm aufmunternd auf die Schulter, dann erfolgte der Angriff.

Ein schrecklich hohes Kreischen bohrte sich in Gunters Verstand. Gunter schrie und sackte vor Schmerz auf die Knie. Seine Augen füllten sich mit Tränen – oder war es Blut? Es stank zumindest danach. Er sah Kischa nur noch verschwommen – erkannte nicht dessen entsetzten Ausdruck, als der Junge sich zu ihm herunterbeugte.

Gunter wollte sich aufstemmen, doch das schrille Kreischen wurde lauter. In seinem Kopf arbeiteten tausend Nadeln. Zwei Figuren in violetten Roben kamen langsam näher. Sie packten Kischa, bevor der tiefer in den Wald rennen konnte. Gunter hörte den Jungen schreien.

»Gunter, bitte!« Kischas Worte brachten Gunters Leib zum Zucken. Sie legten sich über das magische Kreischen.

Wieder versuchte er, hochzukommen. »Lasst ihn in Ruhe!«, spuckte er aus. Vergeblich.

Kischa weinte und strampelte, als er aus Gunters Blickfeld gezerrt wurde. »Hilf mir!«, drang es durch den Schleier des Schmerzes. Sie machten sich nicht einmal die Mühe, ihm den Mund zuzuhalten. Sollte er nur winseln, betteln und schreien!

Yara! Wo bist du? Gunter hoffte so sehr, dass Yara sie jetzt finden würde. Sie musste sie finden, sonst war es zu spät!

Doch das Wunder geschah nicht. Yara suchte zu weit entfernt. Gunter hörte, wie Kischas Schreie in der Ferne verhallten. Er versuchte ihm noch hinterherzurufen, doch wurde er von einer Ohnmacht umhüllt.

Als der überrumpelte Klingenmeister wieder zu sich kam, stand die Sonne schon tiefer. Er war allein. Yara hatte ihn nicht gefunden. Kischa und die Kutten waren verschwunden. Langsam rappelte er sich auf. Er sah sich um, zuerst noch schwach und verwirrt, doch mit seinem Zorn kehrte auch seine Klarheit zurück. Den Fremden war es gelungen, sich unbemerkt zu nähern. Dann hatten sie ihn mit verdorbener Magie angegriffen. Gunter war keine Gelegenheit mehr geblieben, einen mentalen Schild zu errichten. Er verfluchte seine eigene Dummheit. Dies war eigentlich etwas, das er schon beim Betreten des Waldes vorsorglich hätte tun müssen. Das lernte man schon als Junganwärter. *Zu eingebildet! Zu selbstsicher!*

Sein Geist wanderte düster durch den Wald. Dann erhaschte er eine bekannte Präsenz. Geschwind und unerbittlich nahm der Klingenmeister die Verfolgung auf. Hoffentlich war es noch nicht zu spät.

* * *

Nach stundenlanger, erfolgloser Suche nach dem Kind, erspürte Yara Gunters Präsenz. Vielleicht hatte Gunter mehr Glück gehabt.

Leicht lächelnd folgte sie der Spur, obwohl der Wald sie durch Schmerzen zu bannen versuchte. Als ihr ihr eigenes Lächeln auffiel, stellte sie überrascht fest, dass sie in letzter Zeit öfter lächelte, wenn sie an Gunter dachte. Auch ihr Herzklopfen nahm dann immer zu. Die Klingenmeisterin versuchte schon seit einigen Wochen, sich gegen einen bestimmten Gedanken zu wehren. Ausgerechnet *ihm* näherkommen? … Nein! Aber was sollte es sonst sein, wenn nicht ein dummer Streich ihres Herzens? Wenn sie an Ragnar dachte, klopfte es nicht so wild. Auch bei anderen Männern in ihrem Umfeld blieb es ruhig.

Mach bloß keine Dummheiten! Gunter? Bloß nicht! Ja, er hatte gute Eigenschaften: Gunter war selbstbewusst, und so manche seiner oft waghalsigen Ideen hatten der Truppe der jungen Klingenmeister den ein oder anderen unerwarteten Sieg beschert. Zudem war er talentiert darin, Schwertkampf mit Magie zu verweben. Yara war bewusst, dass Gunter sein Talent kannte, aber sie war sich auch sicher, dass er keine Ahnung davon hatte, wie leicht ihm beim Training manche Kampfabfolgen fielen, die andere fast zur Verzweiflung brachten. Es ist, als würde er Magie atmen, ohne ein gelernter Magnor zu sein. Aber das war natürlich unmöglich.

Trotzdem wehrte sich ihr Verstand gegen den Gedanken an eine tiefere Partnerschaft. Denn er ist unbeständig. Es gab auch Situationen, in denen er nichts hinbekam und seine Kräfte einfach nicht im Griff hatte. Das ließ darauf schließen, dass er mit sich selbst nicht im Einklang war.

Er hätte eigentlich Führungspotential, wenn er dazu in der Lage wäre, Befehle besser zu befolgen. Aber wenn er nicht fähig

ist, Befehlen zu gehorchen, wie sollte er würdig sein, andere Cal-Tarann zu führen? Yara seufzte. Mit so einem Mann könnte sie niemals eine Bindung aufbauen, die Seele und Körper vereint.

Auch die Meister hatten ein zwiespältiges Verhältnis zu ihm. Gunter war Meister Curobas Liebling, aber Meister Ido konnte ihn nicht leiden. Meister Ido sagte das nicht offen, aber Yara spürte dessen Abneigung, und sie war sich sicher, dass auch Gunter sie spürte.

Für Yara und Ragnar hingegen konnte es keinen treueren Kameraden geben. Sie mochten ihn. Und dabei wollte es Yara auch bewenden lassen. *Also, sei ruhig, mein Herz!* Nur ein Dummkopf konnte …

Dann, als sie um eine Baumreihe bog und eine Lichtung betrat, sah sie ihn.

»Gunter?«

Der Klingenmeister saß zusammengekauert vor der Mauer einer Turmruine auf dem Boden. Sein Gesicht war in seiner linken Hand verborgen, mit der Rechten presste er ein altes, seltsam anmutendes Buch an sich.

»Gunter?«, fragte Yara noch einmal und trat vorsichtig näher. »Was ist passiert? Hast du den Jungen gefunden?«

Gunters Gesicht blieb weiterhin von seiner Hand verdeckt. Seine Rechte löste sich vom Buch und deutete in die Richtung des verfallenen Turms, der in der Lichtung einen Kessel bildete.

Yara trat näher. Ihr entfuhr ein kurzer Laut des Grauens. Innerhalb der Turmruine lagen sieben Gestalten auf dem Boden, ihre violetten Roben blutgetränkt, niedergemacht von einem Meister der Schwerter, der sich in Rage gemetzelt hatte. Doch

das eigentliche Entsetzen verbreiteten nicht diese Toten, sondern die Kinder.

An fünf vom Alter gezeichneten Säulen ist je ein Kind gebunden worden, eines davon war Kischa. Keins der Kinder lebte noch. Das Aussehen ihrer zarten Körper und ihre schmerzverzerrten Mienen ließen erahnen, dass der Tod für sie eine Erlösung gewesen sein muss.

»Bei allen gütigen und gerechten Göttern!« Mehr musste Yara nicht wissen. Tobias würde seinen Enkel nie lebendig wiedersehen.

»Gunter …«, flüsterte Yara, kniete sich zu ihm hinunter und berührte ihn sanft an der Wange. Endlich sah Gunter sie an, die Augen gerötet von Tränen der Verzweiflung.

»Ich hab' ihn im Stich gelassen«, wimmerte er. Gunters Lippen begannen zu zittern. »Er hat nach mir geschrien, aber sie haben mich gelähmt. Er hat geweint und immer wieder meinen Namen geschrien, aber ich konnte nichts tun, verstehst du?« Gunter fuchtelte hilflos mit den Händen. »Mein Schädel ist fast zerplatzt … ich konnte nicht mal aufstehen … er hat geschrien und ich konnte nicht aufstehen …«

Da fing auch Yara an, leise zu schluchzen. Ihre Beherrschung versagte, Kriegerin hin oder her, und ihr entgleisendes Gesicht wurde feucht von ihren Tränen – Tränen für die Kinder und für den verzweifelten Freund. Plötzlich umarmte sie ihn und drückte ihn ganz fest an sich, während er still weiterschluchzte.

Yara stellte keine Fragen, sagte kein Wort. Sie konnte sich das Geschehene zusammenreimen. Diese Gestalten müssen Schwarzmagier gewesen sein, die hier ein unheilvolles Ritual begonnen hatten. Die Kinder, Zeichen der Reinheit und Unschuld, dienten als Opfergaben. Gunter hatte den Jungen gefunden, aber es gelang den Magiern, Gunter den Jungen zu

entreißen. Gunter folgte ihnen, kam aber zu spät und tötete sie alle. Er hatte sich in seiner Raserei völlig vergessen.

Erst als Gunters Schluchzen verebbte. ließ sie ihn langsam los, fast widerwillig, wie sie überrascht feststellen musste, denn sie spürte plötzlich, wie kalt diese Welt sein konnte. Gunter schnaufte seinen Zorn und seine Trauer mit einem lauten Stoß hinaus, dann rappelte er sich auf und nahm das Buch vom Boden.

»Gehen wir zurück«, murmelte er leise. Im Anschluss schlich er davon.

Yara folgte ihm. »Es ist nicht deine Schuld«, sagte sie sanft. »Wir haben große Macht, aber wir sind keine Götter, weißt du?«

Da drehte sich Gunter zornig zu ihr. »Und was ist unsere Macht wert, wenn wir diejenigen, die auf uns zählen, nicht schützen können?«, rief er. »Einen Scheißdreck ist sie wert!« Etwa vier Jahre später wird ein gewisser Dwark unter einem sternenklaren Himmelszelt, fast die gleichen Worte an Gunter richten, während sie zusammen Pfeife rauchen.

Gunter hatte versagt! Kischa und vermutlich auch die anderen Kinder sind gestorben, weil er zu leichtsinnig gewesen war und seine Deckung vernachlässigt hatte. Womit sollte er sich hier herausreden? Was sollte er Tobias sagen? Die Körper der Kinder, jetzt nicht mehr von Seelen bewohnt, sind zu nutzlosem Fleisch geworden – ein verrottendes Mahnmal seines Scheiterns.

Zurück in Haupthafen meldeten sie den Vorfall bei der Garnison. Derzeit stand er dort allein in einem Seitengang. Meister Ido war bereits in Haupthafen eingetroffen. Er und Ragnar

wurden von der Stadtwache informiert und Yara übernahm dankenswerterweise die schmerzliche Aufgabe, Tobias über den Tod seines Enkels zu unterrichten.

Das gab Gunter Zeit, das Buch, das er gefunden hatte, näher in Augenschein zu nehmen. Der dunkelrote Ledereinband fühlte sich widerwärtig an. Gunter roch daran. Dieses Ding stank nach Dämonen und nach Unterwelt. Gunter grübelte. War es möglich, dass der Einband aus Dämonenhaut bestand? Nicht aus Haut von reinen Dämonen. Das wäre kaum möglich gewesen, aber aus Haut dämonischer Halbwesen, die ab und an auf diese Welt losgelassen wurden.

Er schlug das Buch auf. Mit schwarzem Blut gequälter Seelen geschrieben, blickte ihm der Titel entgegen: *Die Pfeiler der dunklen Kraft*.

Die Worte schienen sich in seine Augen zu brennen. Das Lesen dieser einen Zeile schmerzte fürchterlich. Doch Gunter las weiter. Eine Zeile tiefer stand der Name des Verfassers. Gunter keuchte bei dem Namen: Morak von Lorn.

Zack! Da wurde ihm das Buch entrissen. Meister Ido war eingetroffen und hatte sich unbemerkt genähert.

»Meister!« Gunter beachtete dessen enttäuschte Blicke nicht. Er war zu aufgebracht. »Dieses Buch … dessen Verfasser ist anscheinend Morak von Lorn.«

Magnor Morak von Lorn war vor vielen Jahrhunderten ein mächtiger Schwarzmagier gewesen, der nur unter großen Verlusten von den Cal-Tarann aufgehalten werden konnte. Kann es sein, dass diese Kuttenträger zu einem schwarzmagischen Kult gehören, der Morak von Lorn verehrte?

»Und was bedeutet *Die Pfeiler der dunklen Kraft*?«, fragte der Klingenmeister aufgeregt.

Ido schüttelte nur den Kopf. Entsetzt blickte er ebenfalls auf die Seiten. »Ist so etwas denn möglich?«, murmelte er. »Ich muss mich mit den anderen Meistern beraten.«

»Ich verstehe nicht …«

»Natürlich nicht! Und sei froh, dass du es nicht verstehst, junger Cal-Tarann«, erwiderte Ido frostig. »Du hast uns eine unschätzbar wichtige Information zugetragen. Daher werde ich über eure unerlaubte Suche hinwegsehen.« Er steckte das Buch ein und brummte nachdenklich. Dann sah er Gunter entschlossen an. »Du hast einen neuen Auftrag. Der führt dich zu den Weinenden Klippen, wo ein Trupp Rabenritter auf dich wartet.« Damit drückte sein Meister Gunter eine Schriftrolle mit dem Auftrag in die Hand.

»Bitte, Meister. Ich bin es Kischa schuldig. Lasst mich den Geschehnissen im Schlummerwald nachgehen …«

»Still jetzt, Gunter!«, harschte Ido ihn an. »Bilde dir nicht ein, Dingen gewachsen zu sein, die selbst erfahreneren Kriegern alles abverlangen. Also, keine weiteren Worte! Du hast einen Auftrag. Tu, was dir befohlen wurde.« Damit ließ Ido Gunter in seinem Gefühlschaos zwischen Bedrückung, Schuld und Missmut zurück.

Er hat nie erfahren, was es mit den *Pfeilern der dunklen Kraft* auf sich hatte, noch hat je wieder jemand über dieses Erlebnis oder über Kischas Schicksal gesprochen.

2

Kalaira trug einen schwarzen Sack über dem Kopf. Daher wusste sie nicht, wo sie hingebracht wurde. Sie hatte ihre Entführer bisher noch nicht gesehen. Am See wurde sie, als sie Gunters Umhang aufheben wollte, von hinten gepackt. Starke,

kalte Klauen griffen nach ihren Oberarmen. Da hatte sie geschrien. Als sie zu einem zweiten Schrei ansetzen wollte, wurde sie vornüber auf den Boden geschmissen, dann stopfte ihr jemand grob einen Knebel tief in den Mund und verschnürte ihre Hände auf dem Rücken. Auch die Beinknöchel banden die Unbekannten fest zusammen. Man stülpte ihr einen Sack über den Kopf, jemand nahm sie auf und warf sie über seine Schulter.

Seitdem wurde sie durch den Dschungel geschleppt, wie ein frisch gefangenes Beutetier. Dabei wechselten sich die Entführer ab. Kalaira vermutete, es seien mindestens drei.

Endlich, nach endlos scheinenden Stunden, verringerten die Entführer das Tempo. Kalaira hörte dumpfe, rhythmische Klänge. *Das sind Trommeln!* Wohin hatte man sie gebracht?

Kalaira wurde unsanft zu Boden geworfen. Man löste die Fesseln an Händen und Beinen. Das Schemen-Mädchen begann sofort verzweifelt zu strampeln. Wie sehr hätte sie sich jetzt ihre merkwürdigen Kräfte gewünscht, oder zumindest ihre gefährlichen Klauen. Aber sie war und blieb ein gewöhnliches Mädchen.

Trotz ihrer Gegenwehr war es ihr nicht möglich, sich aus den harten Griffen ihrer Häscher zu befreien. Sie drückten sie weiterhin zu Boden. Zuerst wurden die Arme schmerzhaft weit zur Seite gerissen und jeder an einen Pfahl gebunden, dann brachte man die Beine unter Kontrolle. Kalaira schlug wild um sich, bis sie an Fußknöcheln und Schenkeln gepackt wurde. Verzweifelt versuchte sie, sich aus dem Griff zu lösen. Vergeblich. Ihre Beine wurden ebenfalls weit gespreizt und gebunden, bis Kalaira nur noch in der Lage war, wirkungslos zu zucken.

Kalaira gab den Widerstand auf. Die Vorrichtung, auf die man sie gebunden hatte, ein Kreuz in X-Form, wurde senkrecht aufgestellt und im Boden verankert.

Kalaira atmete heftig. Ihre kleinen Brüste wippten, und ein leichter Wind wehte um ihren verschwitzten Körper. Sie fühlte, wie tausend Blicke sie regelrecht verzehrten. Es kam ihr so vor, als würde hin und wieder jemand dicht neben ihr vorbeiwandern. Und immer noch schlugen die Trommeln im gleichmäßigen Takt. Sie verkündeten ein unheilvolles Versprechen.

Dann riss man ihr den Sack vom Kopf. Es war bereits Nacht. Die Baumriesen des Dschungels waren von der Dunkelheit verschluckt worden, doch hi und da tat sich Geäst hervor, dessen Schatten aussah wie gierige, dämonische Klauen. Etwas näher flackerten kleinere Fackelfeuer.

Kalairas Herz klopfte schneller, als sie ihre Entführer sah. Es sah so aus, als würden diese Wesen tanzen. Sie bewegten sich geschmeidig, ja fast hypnotisch, zum Rhythmus der Trommeln. Dann setzten auch geheimnisvolle Klänge langer, dünner Flöten mit ein. Wäre Kalaira nicht an ein Kreuz gebunden gewesen, hätte sie dieser Darbietung sicher mehr Faszination entgegengebracht.

Einige Tänzer blickten hin und wieder zu ihr herüber. Kalaira konnte ihre Mimik nicht deuten. Zu fremdartig waren diese Kreaturen. Sie glichen großen Reptilien, halb Schlange, halb Echse. Beine besaßen sie nicht. Stattdessen den Unterleib einer breiten Würgeschlange. Jedoch krochen sie nicht komplett auf dem Boden, sondern waren in der Lage, eine aufrechte Position einzunehmen.

Mit schlängelnden Bewegungen wanderten sie elegant und gleichmäßig über den Boden. Ihr Schuppenkleid schimmerte, ähnlich wie die Fauna und Flora der Umgebung, in allen möglichen Farben und Mustern.

Allerdings konnten diese Kreaturen ihr Farbkleid selbst wählen und so mit dem Dschungel fast verschmelzen. Gegenwärtig entschieden sich die meisten für ein auffallendes Rot mit schwarzen und gelben Mustern. Der Eingeweihte wusste: Hier ist allerhöchste Gefahr im Verzug.

Zwar mussten die Wesen auf Beine verzichten, aber das wurde durch drei muskulöse Armpaare wieder ausgeglichen. Ihre Hände besaßen neben dem Daumen nur drei weitere Finger.

Kalaira erinnerte sich an Magnor Nikodems Beschreibungen. Bei diesen Wesen handelte es sich um Skauss.

Gerne hätte sie den Skauss von Magnor Nikodem erzählt. Das verhinderte jedoch der Knebel. Trotzdem versuchte sie zu schreien, würgte aber nur erstickte Laute hervor. In ihren weit aufgerissenen, anthrazitfarbenen Augen spiegelten sich die Flammen der Fackeln wider, fast so, als würden die Pupillen hell leuchten. Kalaira musste mit ansehen, wie die Skauss im Kreis, um sie tanzten.

Die Trommler klopften immer wilder, der Klang der Flöten vibrierte schneller durch die magische Nacht. Der Schwung des Tanzes nahm zu. Die Skauss schossen zu ihr hin und machten drohende Gebärden.

Dann, ganz plötzlich, brach der Tanz ab und die Skauss kamen zum Stehen. Sie betrachteten die Beute. Ihre lidlos scheinenden Augen starrten auf Kalaira, ohne dass man Emotionen in ihnen lesen konnte. Und wurde einmal das Schweigen durchbrochen, kam lediglich ein mystisches Zischen hervor.

Kalaira bekam schreckliche Angst. Ist das nun ihr Ende? Ja, ganz gewiss! Wieder versuchte sie, die Fesseln an Armen und Beinen zu lösen, doch jedes Mal, wenn sie an ihnen zerrte, wenn sie sich dabei drehte und wand, ihre Hüften kreiste, und ihre

Schultern gegen die Pfosten stemmte, zogen sich die Lederriemen fester um Gelenke und Schenkel.

Kalaira schrie vor Schmerz und gab abermals auf. Der dunkle See ihrer Augen verlor Tränen. Und als die Skauss das sahen, erfolgte ein allseitiges Zischen. Fast hörte es sich an, wie ein Triumph. Kalaira konnte sich das gut vorstellen, denn Schemmen weinen gewöhnlich nicht so leicht. Und schon gar nicht weinen sie, wenn es darum geht, Schmerzen zu ertragen. Denn das wäre ein Zeichen von großer mentaler Schwäche. Zumindest hatte Magnor Nikodem davon erzählt. Da musste was dran sein, denn Kalaira hatte in ihrem Leben auch nur selten geweint. Nur einmal hatte sie für kurze Zeit fast jeden Tag geweint. Das war, nachdem Gunter nach Arkannten gezogen war.

Ein Skauss erhob die Stimme, und da erkannte Kalaira, dass eine Kommunikation ohnehin unmöglich gewesen wäre: »Ssskarks tix qwesssa!", zischte das Wesen und deutete auf sie.

Mit ihren emotionslosen Augen starrten die Skauss ihre Gefangene an.

Kalaira atmete schwer. *Jetzt werden sie mich töten!* Kalaira konnte ja nicht ahnen, dass die Skauss nicht vorhatten, es ihr so leicht zu machen.

Ein Skauss trat aus der Gruppe. Er trug in allen Händen mehrere Speere, die er in die lockere Urwalderde spickte. Ihre lange, dünne Form war nicht mit den tödlichen Kriegsspeeren der Menschen zu vergleichen. Eher glichen sie filigranen Werkzeugen, die in Zeremonien verwendet wurden.

Der Skauss nahm einen Speer in die Hand und prüfte das Gewicht. Dann ziele er in Kalairas Richtung. Die Speerspitze funkelte im Fackellicht und zeigte ihre Widerhaken. Wieder

wollte Kalaira schreien, wieder nur ein dumpfer Laut. Sie schüttelte verzweifelt den Kopf. *Nein, nein, nein! Bitte!*

Mit gnadenloser Präzession bahnte sich der Speer seinen Weg. Kalairas schmerzerfülltes Quicken wurde vom Knebel verschluckt. Die Speerspitze fraß sich in Kalairas rechte Schulter. Ihr ganzer Leib schüttelte sich, als der stechende Schmerz durch ihre Schulter raste. Die Widerhaken griffen, doch der Speer blieb nicht tief stecken. Es war nicht seine Aufgabe, eine große Wunde zu verursachen. Trotzdem spürte Kalaira, wie ihr Blut von der Schulter lief.

Die Skauss jubelten. Zumindest dachte Kalaira, dass das in Wellen anschwellende Zischen so etwas wie Jubel war.

Kalaira sah panisch, wie ein zweiter Werfer sich bereitmachte. Sie schüttelte ihren Kopf. Der Werfer ergriff ebenfalls einen Speer und legte auf sie an. Ein leises, erstickendes Klagen entrann ihrer Kehle, ihr Gesicht zu einem Abbild der Furcht verzerrt. *Bitte nicht!*

Dann fühlte sie den zweiten Speer in ihrem Bauch, direkt über dem Nabel. Es tat so weh!

Wieder ein Jubel. Aus Kalairas Augen rannen weitere Tränen, der aus ihrer Nase rinnende Schleim, störte sie beim Atmen.

Durch die verschwommene Sicht sah sie den dritten Werfer. Und wieder durchschlug eine Spitze das zarte Fleisch.

Nach dem vierten Treffer ließ sie den Kopf sinken. Scheinbar durfte sie nur qualvoll sterben.

Unermüdlich trieben die Skauss Speer um Speer in ihren immer schwächer werdenden Körper. Hin und wieder pausierten sie die Marter, um wieder zu tanzen. Kalaira hoffte nur, dass das alles hier bald ein Ende haben möge, doch tief in ihrem Inneren ahnte sie, dass diese Folter die ganze Nacht andauern würde. Scheinbar wollten die Kaltblüter das Schemmen-

Mädchen für all die Toten bezahlen lassen, die sie durch ihr Volk zu beklagen hatten.

Kalairas Gedanken wanderten zum Morgen zurück. Dieser Tag hatte so wunderschön begonnen, mit Gunter am See. Wie glücklich sind sie da gewesen, als sie sich liebten. Doch der gleiche Körper, ihr Körper, der sie vor Freude seufzen ließ, erlebte jetzt grausame Qualen.

Kalaira schluckte! Sie hätte Gunter so gerne auf seinem Weg weiter begleitet, durch alle Zeiten, wohin er auch ging. Doch für sie ist die Reise zu Ende. Würde er sie im Herzen behalten? Oder wenigstens in Gedanken? Kalaira glaubte fest daran. Das tröstete sie.

Schade nur, dass Gimrok ihr bis zum Schluss vollkommen gleichgültig gegenübergestanden war. Es wäre schön gewesen, einen neuen Freund zu gewinnen. Aber er hatte einfach kein Interesse an ihr. Wahrscheinlich hatte sie sich tatsächlich glücklich schätzen können, dass er ihr seine Axt nicht näher vorgestellt hatte. Wahrscheinlich hatte er auch sehr viele Gräueltaten von Schemmen erlebt. Trotzdem hatte sie gehofft, dass er eines Tages mehr in ihr sehen würde, als einen Angehörigen des dunklen Volkes.

Letzten Endes war es schon in Ordnung so. Kalaira hätte sicher auch nichts von ihr wissen wollen, wenn sie zu einem anderen Volk gehört hätte. Ihr jetziges Los ist eigentlich nicht ungerecht. Sie hatte die Menschen der Windtäler verraten und einige von ihnen ermordet. Und jetzt? … Jetzt suhlte sie sich im Selbstmitleid. Widerlich! Würden Gunter oder Gimrok hier weinend zusammenbrechen?

Sssirp! Erneut zischte ein Speer heran. Sie war mittlerweile blutüberströmt. Kalaira hatte kaum noch Kraft, den Kopf

wieder zu heben. Doch sie tat es. Wenn sie hier schon sterben muss, dann wenigstens aufrecht. Sie wollte jedem Echsenwesen, das auf sie anlegt, in die Augen sehen.

Kalaira verachtete die Skauss nicht. Aber sie würde sich jeden Werfer einprägen, bis sie sich dazu entschlossen, ihr die Augen auszuschießen.

Tut, was ihr tun müsst, schrien diese Augen. *Quält mich, tötet mich! Meine Augen werden nicht mehr flehen!*

* * *

»Haltet sofort ein!« Gunter preschte zwischen den Bäumen hervor und kam mitten im Zeremonienplatz der Skausssiedlung zum Stehen, noch bevor sich Gimrok ebenfalls aus den Büschen schlug.

Gunter schluckte, als er Kalaira blutüberströmt ans Kreuz gebunden vorfand. Ist er auch diesmal zu spät gekommen? Sie besah abwesend die Skauss, die sie quälten. Hatte sie ihn überhaupt bemerkt? Der Anblick schnürte ihm die Kehle zu. Zumindest lebte sie noch.

Während ihrer Reise ist die Freundin aus Kindertagen zu einem Teil von ihm selbst geworden, ein Teil, der sein Herz und seine Heimat in sich trägt.

Gimrok brüllte die Skauss furchterregend an. Seine Augen funkelten zornig. So geht niemand mit einem Mitglied seiner Gruppe um. Normalerweise wäre jetzt der Zeitpunkt gekommen, seine Axt sprechen zu lassen. Sollten die Peiniger doch mit seiner Klinge verhandeln.

Aber natürlich hielt er sich zurück. Die Skauss, die häufig von den Schemmen abgeschlachtet werden, weil deren Schuppenhaut wunderbares Leder für Taschen, Beutel und Schuhe abgibt, behandelten einen Vertreter dieses Volkes nur so wie es

ihnen als gerecht erschien. Wahrscheinlich konnten sie sich genauso wenig vorstellen, auf friedliche Schemmen zu treffen, wie er, bevor er die Göre kennengelernt hatte.

»Sofort aufhören!«, wiederholte Gunter. Er wollte zu Kalaira hinübereilen, um sie vom Marterkreuz zu befreien, doch eine Reihe Skausskrieger stellte sich ihm böse zischend in den Weg. Die Speere und Säbel, die diese Krieger trugen, konnten schon andere Wunden reißen, als die Zeremonien-Speere, der jungen Skauss, die sich mit Kalairas Blut einen Namen verdienen wollten.

»Wiessso wagt ihrrr esss, hierrr einzudringen?«, zischte ein mächtiger Skauss mit buntem Federschmuck an Hals und Kopf. Sein Oberkörper war von einer goldenen Platte verdeckt, die im Fackelschein dunkelrot glänzte. Dieser Panzer und die Federkrone waren mit Edelsteinen und Perlen verziert.

Tatsächlich sprachen ein paar dieser Wesen Basissprache, um sich mit Vertretern anderer Völker verständigen zu können. Diplomaten vor allem, oder Anführer und Schamanen. Aufgrund ihrer Zunge, lispelten sie allerdings ein wenig, zudem betonten sie manchmal das ›R‹ und ›S‹ besonders stark.

Dieser große Skauss ist ohne Zweifel der Häuptling des Stammes.

»Wir nehmen jetzt unsere Gefährtin mit, und vergessen den ganzen Vorfall«, sagte Gunter düster. Kalaira reagierte immer noch nicht und richtete ihren Blick weiterhin auf die Speerwerfer. »Kalaira!« Gunter rief ihren Namen und versuchte, zu ihr durchzudringen, doch die Wachen richteten ihre Waffen auf ihn.

»Ihrrr seid Günstlinge des dunklen Feindesss?«, fragte der Häuptling. Sein Zorn schwoll an. Jetzt schlängelten sich weitere Krieger näher.

O je! Wenn das nicht in einem Massaker enden sollte, müssen sich die Gemüter umgehend beruhigen. Und wer wäre dafür besser geeignet, als ein erfahrener Dwark mit seiner ruhigen, ausgeglichenen Art? »Du wagst es, mich Günstling des dunklen Feindes zu nennen?«, brüllte Gimrok und ließ seine Axt kreisen. »Wo seid ihr gewesen, als die Götter den Verstand verteilt haben?« Wieder einmal färbte sich Gimroks Gesicht rot. Einige Skauss wichen zurück, denn sie wussten, dass eine rote Färbung bei Dwarks Gefahr bedeutet. »Kein! Kein Dwark ist jemals der Günstling des dunklen Feindes gewesen. Nie! Niemals und nicht! Das sollte sich auch bis zu euch herumgesprochen haben.«

Der Häuptling zischte verärgert.

Doch urplötzlich wurde der Dwark ruhig: »Aber diese Schemmen-Göre ist eigentlich sehr nett. Außerdem kann sie prima Hasen zubereiten, und so. Und in anderen Dingen ist sie sicher auch nicht schlecht. Fragt meinen Kumpel.« Gimrok deutete auf Gunter.

Der sah den Dwark kurz vorwurfsvoll an, ergänzte dann aber: »Bitte, hoher Häuptling. Diese Schemmen-Frau ist bei uns Menschen aufgewachsen. Sie tut niemandem etwas zu leide. Lasst sie mich vom Kreuz nehmen.«

Der Häuptling wiegte seinen Kopf hin und her, um seiner Überraschung Ausdruck zu verleihen.

»Dwarrrk und Menschhh! Ich weiß nicht, welcherrr Wahnsinn euch treibt, aberrr offensichtlich hat euch diese Brut verhext.

Deshalb, und weil unsere Völker Freunde sind, verzeihe ich euch die Störung unseres Festesss. Es soll dem Schemmen-Weib nicht gelingen, uns blutig zu entzweien. Sie vergiftet unseren Bund nur zu ihrem Vergnügen.« Der Häuptling fuhr herum und hob die oberste Hand. »Schießt ihr die Augen herausss, auf dass der böse Zauber gebrochen ist!«

Jetzt bestellen und weiterlesen:

https://buchshop.bod.de/die-legenden-von-avalgaron-michael-sagenhorn-9783695711116

Weitere Informationen findet ihr auf meiner Homepage:

https://phantasaria.de