

Tagebuch
Prinz Raben's
von Morgan



Über die denkwürdige
Schlacht gegen
die dunklen Magier

A: Prolog	4
------------------------	----------

B: Das Tagebuch Prinz Ravens von Morgan

1. Ausgestoßen !	8
2. Mitternacht am Galgenbaum	12
3. Sklavenjäger bei der Arbeit	18
4. Jäger auf der Flucht	22
5. Durch die Wüste	26
6. Das Schloß der Verdammnis	30
7. Die Höhle der Skelette	34
8. Eine unerwartete Begegnung	38
9. Unter der Totenkopfflagge	42
10. Der Tanz auf dem Vulkan	46
11. Gefangen !	50
12. Der Ausbruch	54
13. Im Angesicht des Todes	58
14. Wettlauf gegen den Tod	62
15. Der Irrgarten	66
16. Tod oder Ruhm !	70

C: Nachwort	74
--------------------------	-----------

Kapitel A

Prolog



„Ich, Prinz Raven von Morgan, Sohn des Werthas und legitimer Nachfolger des amtierenden Königs nach dessen Tode, lege hiermit meine privaten Aufzeichnungen über die Ereignisse der Kämpfe gegen die Dunklen Magier im Zyklus 34 nach der Inthronisierung des letzten Herrschers dem geheimen strategischen Rat - wie es die Pflicht eines vereidigten Heerführers ist - offen und bitte um eine gerechte Beurteilung meiner Taten.

Fernerhin stehe ich zu einer jeden Zeit, ob nächtens oder am hellichten Tage, Rede und Antwort zu alle Fragen, die sich beim Studium meines Heerführer-Tagebuches ergeben.

Zum Beweis für meine Treu' und Redlichkeit werde ich mich in der Klausurkammer dieses Hauses des strategischen Oberkommandos ohne Speis und Trank in der Kunst der Geduld üben und auf das Urteil warten.

Ich gelobe, die Beurteilung durch das hohe Gremium mit dem, eines Untertans seiner Majestät geziemlichen Demut, entgegenzunehmen und beuge mein Haupt vor der Entscheidung über meine weitere Verwendung im Dienste des Herrschers und im Auftrage des Volkes.

Mir ist bekannt, daß Lug und Trug sowie verachtenswerte Feigheit vor dem Feinde mit exemplarisch harten Strafen geahndet werden und zu einem Ausschluß aus dem Kreis der auserwählten Krieger führen über die Zeitdauer des verbleibenden Lebens.

Ich schwöre beim Gedenken an unsere Ahnen und der Ehre meines Blutes, daß ich keinerlei Einflußnahme auf die überlebenden Zeugen der Geschehnisse ausüben werde noch zuvor ausgeübt habe.“

‘So, das wäre geschafft’ war das erste, was mir nach Ableistung dieses alterwürdigen Schwures durch den Kopf ging. Diese leicht angestaubte Tradition, der sich jeder Schlachtenführer nach einem Kampf der Kategorie drei - also bedrohlich für Reich und Bürger - zu unterwerfen hatte, gehörte zur traditionellen Prüfung des strategischen Oberkommandos, mit der eine Auslese beim Nachwuchs getroffen wurde. Das Schlimmste an der ganzen Geschichte war die nunfolgende Zeit in dieser muffigen Kammer - ohne Essen und Trinken. ‘Zur Reinigung von Geist und Seele’ steht im Handbuch für Heerführer zu lesen - es lief wohl eher auf eine Reinigung des Verdauungstraktes hinaus.

Als die Wachen mich zu der schweren Holztür geleiteten, fiel mir eine Bemerkung Cerano’s ein, der mir augenzwinkernd zuflüsterte, daß ich doch mal unter dem Bettgestell nachsehen solle. Kaum fiel die schwere Tür mit einem sehr endgültig klingenden Donnern hinter mir zu, folgte ich dem Hinweis meines Freundes und Kritikers - und mir liefen die Augen über. Alles war da: Garongh-Steaks, Ikafun-Keulen, Pallisa-Beeren, schwerer Dronug-Wein und ...ähem... ein bezauberndes, weibliches Wesen, das selbstverständlich nur zum Servieren eingeteilt war.

Nach einigen Stunden wilden Gelages im Raum der Ruhe und Besonnenheit sank ich auf das Lager und in meinem Rausch zogen die ganzen Ereignisse, die mich hierher gebracht hatten, zum ich-weiß-nicht-wievielten-male durch meinen Kopf.

Es begann alles damit, daß Xhor nach einem heftigen Streit mit unserem gemeinsamen Vater, dem dickschädeligsten Sturkopf dieses Universums, ohne Abschied bei Nacht davonritt und in der darauffolgenden Zeit wie vom Erdboden verschluckt war. Der Alte war in dieser Zeit nicht ansprechbar und jeder war froh, wenn er nicht in seine Nähe mußte.

Als dann plötzlich diese Überfälle auf die Landbevölkerung begannen, ohne daß der Gegner sich zu erkennen gab, umwölkte sich seine Stirn noch mehr als sonst. Die kampferprobte königliche Garde war nicht in der Lage, die Zivilbevölkerung wirksam vor den blitzartigen und tödlichen Schlägen des Gegners zu schützen.

Als durch die ständig näherrückenden Kämpfe die erste Rauchsäule direkt von den Mauern der Stadt zu sehen war, platzte Vater schließlich der Kragen und er erklärte Xhor für den Drahtzieher dieser hinterhältigen Aktionen. Auf die Fragen, wie er auf diese obscure Idee komme, antwortete er nur mit cholerischen Anfällen und brüllte unzusammenhängende Dinge von der verfluchten Hexe (er meinte damit Xhor's Mutter, die sich nach Xhor's Geburt als eine getarnte Magierin der verbotenen Sekte der Finsternisanbeter entpuppte) und einem Diebstahl der Krone (damit meinte er die Thronnachfolge, die aufgrund der Umstände, die zur ersten Ehe führten, Xhor ab- und mir zuerkannt wurde).

Mich ärgerte seine ungehobelte Art derartig, daß es immer häufiger zu Streitgesprächen zwischen ihm und mir kam, die schließlich in dem historischen Rausschmiß aus Morgana gipfelte, mit dem die Geschichte dann ihren Lauf nahm.

Und so fing alles an.....

Ausgestoßen !



Die gespenstische Atmosphäre des Söldnermarktes war immer wieder ein faszinierendes Erlebnis. Trotz des geschäftigen Treibens um uns herum war kaum ein Laut zu hören. Zu sehr waren die Händler, Krieger, Taschendiebe, Attentäter und Liebesdienerinnen darauf bedacht, daß diese Nische in der Zeit zwischen dem Untergang der Monde und dem Aufgang der Sonne weiterhin ihre Zeit blieb. Denn die Götter der Dunkelheit hatten sich mit Beginn der Dämmerung schon zurückgezogen und diejenigen des Lichtes waren noch nicht eingetroffen, so daß jeder unbeobachtet und ohne Rechenschaft ablegen zu müssen seinen Geschäften nachgehen konnte.

Normalerweise war dies kein Ort für den Prinzen von Morgan, aber Vater hatte in seinem Jähzorn das vorwitzige Lästermaul Cerano und mich hinausgeworfen und vor wenigen Grags verbannt. Damit blieb uns zur Bewältigung unserer selbstgestellten Aufgabe, meinen Halbbruder Xhor zu finden und zurückzubringen, nur der Weg, freiberufliche Soldaten anzuwerben. Denn alleine durch ein Reich inmitten einer unzivilisierten Welt zu ziehen, zeugte nicht gerade von klarem Verstand.

Unsere Mittel waren sehr bescheiden, unsere Bewaffnung war allenfalls angemessen für ein Picknick im Schloßgarten. Aber ich war noch so aufgebracht von dem Streit mit dem Sturschädel von König, daß Cerano mich bremsen mußte, damit ich nicht alleine loszog.

Wir machten Bilanz: ein Messer, ein Kurzsword, drei mal Hundert Goldstücke.

Nach einer kurzen Beratung hatte ich, aufgrund meiner größeren Kampferfahrung und Körperkraft, das Kurzsword genommen, Cerano nur das Messer. Dafür warben wir für ihn vier Einheiten Bogenschützen an und für mich drei Einheiten Schwertkämpfer, beides von minderer Qualität.

Damit war auch klar, daß ich die Spitze unserer kleinen Einheit übernahm und mein Gefährte - wider Willen, wie ich zu diesem Zeitpunkt in meiner Unwissenheit noch mutmaßte - die Flankensicherung und Rückendeckung.

Wir sammelten uns vor dem Stadttor unmittelbar vor der Brücke, um uns über den weiteren Weg zu beraten. Das Haus des Magiers Armitas lag nordwestlich der Stadt im Wald und wir hatten die Wahl, entweder gleich über die Brücke zu gehen, oder uns unterhalb des Flusses zunächst nach Westen zu wenden und nach Überqueren des Baches direkt nach Norden zu dem abgelegenen Haus vorzurücken.

Die Entscheidung wurde uns allerdings abgenommen, als einer meiner Einheiten ohne besonderen Befehl das jenseitige Ende der Brücke sichern wollte und dabei eine Horde von Räubern aus ihrem Versteck im Unterholz eines nahegelegenen Wäldchens aufscheuchte.

Sie stellten sich gegen uns und gaben Zeichen an einen weiter entfernten Trupp westlich, der ebenfalls die Deckung verließ und eilig nach Norden zog. Nichts Gutes ahnend stürmten wir auf meinen Befehl hin los.

Cerano rief: „Kümmere Dich um den Magier, der Überfall gilt sicher ihm.“ Er klang so bestimmt, daß ich ohne weiter nachzudenken der ersten Einheit im letzten Moment durch einen leichten Bogen nach Westen auswich. Ein oder zwei mal kam es zum kurzen Schlagaustausch, ab dann mußte Cerano alleine zusehen, wie er zurecht kam.

Wir strebten im vollen Lauf auf eine bewaldete Senke zwischen den nahegelegenen Hügeln zu, in der Hoffnung, nicht zu spät zu kommen. Als wir die Szenerie erreichten, bot sich uns ein dramatisches Bild. Der Magier stand vor seiner Hütte, geschützt von ein paar Trupps kampfunerfahrener Trolle. Um ihn herum waren Horden von

Räubern, die gleich wütenden Hornissen alles angriffen, was ihnen in den Weg kam. Besonders der Anführer verursachte mit einer verheerenden Donner-Magie große Verluste unter den Verteidigern, welche Armitas mit seiner Heil-Magie kaum zu neutralisieren vermochte.

Hier war schnelle Hilfe das Gebot der Stunde. Wichtig war zunächst bis zur Hütte vorzustößen und dabei das Gelände möglichst optimal auszunutzen. Dies gelang zwar, allerdings sahen meine Einheiten hinterher recht zerzaust aus und hatten erhebliche Verluste hinzunehmen. Erst als Cerano dem Ring der Belagerer in die Flanke fiel und diese plötzlich von zwei Seiten unter Druck gerieten, neigte sich die Waagschale des Kriegsglücks in unsere Richtung. Zwar bot der Anführer noch erheblichen Widerstand, doch war es nur eine Frage kurzer Zeit, bis er aufgab und Fersengeld gab.

Es war der Abend des ersten Tages...

Mitternacht am Galgenbaum



Leider konnte uns der Magier auch nicht weiterhelfen - zumindest nicht direkt. Dafür bot er seine Hilfe an, die mir in der momentanen Situation mehr als willkommen war. Ganz in der Nähe lag ein weiterer Sammelplatz von Miet-Kämpfern, der bei näherem Hinsehen allerdings wenig lohnenswertes bot. Trotzdem mußten wir neue Kontrakte abschließen, denn traditionsgemäß verließen uns die Krieger jeweils nach einer Schlacht wieder und wir brauchten unbedingt einen wirksamen Begleitschutz.

Nach bewährtem Muster nahm ich als Führer diesmal gleich beide Angriffswaffen, Schwert und Dolch, um effektiver die gegnerischen Anführer niederkämpfen zu können. Cerano, der einen erstaunliches Talent für taktisch überlegte Gegenangriffe gezeigt hatte, bekam für nahezu das ganze erbeutete Gold einen großen Trupp Bogenschützen, Armitas eine kleine Leibgarde von weißen Mönchen. Letztere sahen zwar nicht so aus, als ob sie viel taugten, aber unser Magier vertraute sich ihnen an und damit war die Sache für mich in Ordnung.

Als ich zum Weitermarsch drängelte, protestierten die beiden anderen und drängten auf eine Rast. Dazu bot sich hier draußen, kurz vor Einbruch der Dunkelheit nur die Schenke mit dem verlockenden Namen „Zur Henkersmahlzeit“ an, die von niemand anderem als dem königlichen Scharfrichter persönlich geführt wurde.

Um diesen Menschen mit dem makabren Humor rankten sich unzählige Anekdoten, die alle damit zu tun hatten, wie er seine Arbeit als Kunst empfand und auch entsprechend gewürdigt sehen wollte. Wie dem auch sei, immerhin hatte bis jetzt keiner seine 'Kunst' überlebt. Hinrichtungen durften in Morgana nur in der Dreinacht durchgeführt werden, wenn alle drei Monde gleichzeitig sichtbar waren. Aber seit der Kriegszustand über das Land verhängt war und alle Verbrecher für Himmelfahrtskommandos zwangsrekrutiert wurden, war er schlicht und ergreifend arbeitslos.

Nichtsdestotrotz empfing er uns recht herzlich (wahrscheinlich taxierte er dabei heimlich unsere Hälse, denn vielleicht war ja einer von uns ein potentieller Kunde) und das Gespräch hatte recht schnell den Zweck unserer Reise zum Inhalt.

Cerano, vom Teufel geritten, erreichte binnen kurzer Zeit, daß der Henker seine frischgeschärfte Axt (die mit dem handverzierten Griff für besondere Anlässe, wie wir erfuhren) in die Hand nahm, seine Kneipe verriegelte und sich uns anschloß.

Aus der Ferne betrachtet mußten wir den Eindruck eines reisenden Feme-Gerichtes erwecken, aber der Zweck heiligt ja bekanntlich die Mittel und auf einen Schönheitspreis waren wir ja sowieso nicht aus.

Unser Weg führte uns weiter nach Norden, vorbei an dem riesigen, bedrohlich in die Nacht ragenden Galgenberg (die unehrenhaften Fälle wurden bei uns nur gehängt), dem alten Friedhof und der zerfallenen Feste, die noch aus den frühen Tagen der Eroberungsfeldzüge stammte.

Während wir, möglichst eine größere Geräuscentwicklung vermeidend, durch die bewaldete Ebene Richtung Norden marschierten, hatten einige von uns das unbestimmte Gefühl, beobachtet zu werden.

Kurz bevor wir die Hinrichtungsstätte erreicht hatten, loderte der Himmel halblinks vor uns auf. Im flackernden Schein tanzender Lichter erkannte ich eine Art Kapelle auf einer Insel, mitten in einem kleinen See. Die Leuchterscheinungen schwebten wie von einer Schnur gezogen auf den Galgenbaum zu.

Als ob dies ein Zeichen gewesen wäre, erhoben sich fliegende Schemen aus den Ruinen, die in Marschrichtung vor uns lagen und Späher meldeten vier Gestalten, die sich aus Richtung des alten Friedhofes näherten.

Die Flammenseelen aus der Kapelle - so nannte Armitas die fliegenden Leuchtkörper - und die Vampirwesen aus den verfallenen Gemäuern schienen uns gar nicht wahrzunehmen und kannten nur ein Ziel: den Galgen. Die einsamen und doch unheimlich wirkenden Gestalten aus den Gräbern der Hingerichteten dagegen schienen mich zum Ziel zu haben.

In Zeiten wie diesen gibt es keine solch mysteriösen Zufälle, dahinter mußte eine finstere Absicht stecken. Wir hielten für kurze Zeit inne und versuchten die Lage zu erfassen: vor uns drei Einheiten, die uns den Weg versperrten und aller Wahrscheinlichkeit nach angriffen, wenn wir unseren bisherigen Kurs weiterverfolgen; seitlich vor uns vier Gestalten, die auf direktem Wege langsam aber sicher auf uns zu kamen.

Ich entschloß mich, nicht abzuwarten, sondern in Bewegung zu bleiben und den Gegner dadurch in Zugzwang zu bringen. Wie vorherzusehen war, griffen die 'Galgenbergeinheiten' auch unvermittelt und heftig an.

Um die Verluste so weit wie möglich einzudämmen ordnete ich an, daß ein jeder auf vorteilhaften Untergrund zu achten habe - vor allem unseren Freund, den Henker. Dieser hatte zwar eine enorme Durchschlagskraft mit seiner Axt, war allerdings langsam und daher beim Gegenangriff selbst leicht verwundbar.

Der Gegner erwies sich als erstaunlich zäh und enorm gefährlich. Ich bekam es am eigenen Leib zu spüren, wie hilflos man wird, wenn einer der Vampire die eigene Deckung durchbrach und jemanden verletzte. Mir war, als hätte ich plötzlich Knochen aus Blei und keine Muskeln, sie zu bewegen.

So konnte es nicht weitergehen. Wir mußten dringend die Anführen der Horden erledigen, bevor wir endgültig eingekesselt waren. Im Handstreich gelang es uns dann auch, unter geschicktem Einsatz der Bogenschützen zumindest die leichter verwundbaren Blutsauger zu eliminieren.

Dann brach das Grauen aus.

Die Ghoule, als solche entpuppten sich die schlurfenden Gestalten vom Friedhof, erreichten eine Einheit Bogenschützen, griffen sie an - und diese verwandelten sich fast augenblicklich in Wesen ihrer Art. Ich hatte so etwas Entsetzliches noch nie in meinem Leben gesehen.

Panik legte sich wie eiserne Klammern um den Verstand.

Um den unausweichlichen Untergang abzuwenden, befahl ich allen, sich vom Gegner abzusetzen und Richtung Norden davonzuziehen, notfalls auch auf dem langen Weg um den See mit der Kapelle. Für einen erfolgreichen Kampf hätten wir alle Ghoule auf einen Schlag ausschalten müssen, bevor sie hätten angreifen können. Aber dazu waren wir schon zu geschwächt.

Die Feuerseelen, die uns weiter hartnäckig auf den Fersen blieben, konnten wir bei der Flucht noch den Garaus machen. Dann verließen wir diesen verfluchten Ort so schnell wie möglich auf der nach Norden führenden Straße. Da keiner an eine Rast auch nur einen Gedanken verschwendete, marschierten wir die ganze Nacht durch. Ganz in der Nähe befand sich ein besonderer Raum in den Tiefen der Berge, von dem ich der Überlieferung nach wußte und den man besser nicht besuchte, wenn man nicht dazu befugt war. Dort mußte jeder neue Thronfolger beim Antritt seiner Regierungszeit mit den drei Insignien der Macht erscheinen. Es sind dies das Schwert, der Talisman und eine Tätowierung direkt über dem Herzen. Aber darü-

ber machte ich mir im Augenblick wenig Gedanken.

Es war der Morgen des zweiten Tages...

Sklavenjäger bei der Arbeit



Wir legten in den letzten Stunden nahezu die Strecke zurück, für die unter normalen Umständen ein ganzer Tag benötigt wurde. Den Männern tat dies aber recht gut, denn die körperliche Anstrengung lenkte sie davon ab, daß unser Marsch für viele von ihnen in der Zukunft den sicheren Tod bedeuten könnte.

Der nächste Sammelplatz für frei arbeitende Soldaten lag direkt vor uns. Ich befürchtete insgeheim, daß die ungewöhnlich große Brutalität der Kämpfe, die meiner Truppe seit dem Abmarsch aus der Hauptstadt entgegenschlug, uns wie ein schlechter Ruf vorausseilte und nur diejenigen sich für Kampf-Kontrakte anboten, die normalerweise keine oder höchstens eine geringe Chance hatten.

Meine Befürchtungen schienen sich zumindest teilweise zu bewahrheiten, denn außer dem Standardangebot (einfache Bogenschützen, Schwertkämpfer zu Fuß) boten sich uns nur Armitas Begleiter (weiße Mönche) und ein Haufen zwielichtiger erscheinender Axtkämpfer an. Letztere scharten sich um unseren Henkersmann, der als Ihr Anführer wie geschaffen schien.

Diesmal reichten unsere erbeuteten Mitteln zu je drei Trupps für jeden, wobei Cerano erneut einen Zuschlag erhielt. Die Bogen, die einzig verfügbare Distanzwaffe für einen Präventivschlag gegen einen Angreifer, waren bei der jetzigen Konstellation einfach unverzichtbar.

Der vierte Tag begann vergleichsweise recht harmlos. Die strahlend warme Sonne und die frische Brise des nahegelegenen, großen Sees erschienen wie aus einer anderen, heileren Welt. Dennoch sollte er eine entscheidende Wende für die Suche nach meinem Halbbruder Xhor mit sich bringen.

Es begann damit, daß unsere Kundschafter Alarm schlugen: aus Richtung des großen Sees stiegen Rauchsäulen in den morgendlichen Himmel. Armitas meinte, es handele sich sehr wahrscheinlich um das Fischerdörfchen Alaen, der einzig größeren Ansiedlung im weiten Umkreis. Was keiner laut sagte, aber alle dachten, daß es sich auf

diese Entfernung nur um brennende Häuser oder Scheiterhaufen handeln konnte.

Ich wollte nicht einfach so tun, als hätte ich diese schlimmen Boten von Vernichtung und Tod nicht gesehen. Daher befahl ich (zur Erleichterung meiner Gefährten) den Eilmarsch in Richtung auf das Dorf. Als wir das letzte Waldstück durchquert hatten, sahen wir die schreckliche Wahrheit.

Ein großer Trupp von Barani, kriegerischen Nomaden aus der Wüste Legirt, machte sich nach getaner 'Arbeit' (sofern man Brandschatzung, Sklavenjagd und Raubmord als solche bezeichnen möchte) gerade zum Abzug bereit.

Oh, wie sehr hasse ich diese hinterlistige, feige Art und Weise, mit der dieses arrogante Volk sich als die Herren dieser Welt aufspielten. Es war mir egal, wie viele es waren oder wie stark sie bewaffnet waren - ich wollte ihnen dieses eine mal so kräftig in den Hintern treten, daß sie eine Weile daran zu kauen hatten.

Doch kaum war ich mit meinen Einheiten in Richtung der Ortschaft losgestürmt, wurden wir entdeckt und drei starke Reitertrupps sprengten im vollen Galopp auf uns zu. Ich kam gerade noch rechtzeitig zur Besinnung, um den Rückzug aus der freien Ebene an den Rand des rechterhand liegenden Wäldchen zu befehlen.

Keine Sekunde zu früh, denn just in diesem Moment tauchte der Anführer der Räuberbande, den wir alle geschlagen glaubten, wieder auf. Damit wären wir genau zwischen die Gegner geraten, wenn nicht der Verfolger nördlich von uns selbst gejagt worden wäre.

Diese unerwartete Hilfe kam vom König aller Trolle, Keulosso, persönlich. Wie wir später erfuhren, verfolgte er den Mörder seiner Schutzbefohlenen bereits seit dem Überfall bei Armitas Hütte, hatte aber bis zu dem Moment noch keine günstige Gelegenheit zum Angriff gefunden.

In solchen Situationen überrascht man den Feind am Besten mit einer Handlungsweise, die er am allerwenigsten erwartet. Wir rannten

daher auf die Räuberhorde zu, wichen dabei aber soweit nach Osten aus, daß die siegessicheren Reiter, die gleichsam einer donnernden Wolke aus Staub, Schwertern und Tierleibern heranfegte uns am Rande eines Waldes erreichten.

Die besser gepanzerten Soldaten (also Anführer, Schwertkämpfer und Axtmänner) brachten mit einer plötzlichen Kehrtwendung und lautem Geschrei die erschreckten Reittiere zum Stehen. Cerano gelang es nur wenige Augenblicke später, durch gezielten Beschuß den Anführer der ersten Reiterhorde auszuschalten. Dadurch hatten wir eine kurze Verschnaufpause gewonnen, allerdings waren die beiden nachfolgenden Kontrahenten jetzt vorgewarnt.

In der kurzen Verschnaufpause sahen wir, wie der vierte Trupp mit beutebeladenen Pferden und einer Gefangenen Richtung Nordosten davonzog. An eine Verfolgung war im Augenblick nicht zu denken, zumal Armitas drängte, Keulosso zu Hilfe zu eilen - als ob wir sonst keine Sorgen hätten.

Als Kompromiß schickten wir die weißen Mönche auf dem kürzesten Weg in Richtung des zweiten Kampfschauplatzes, um den gefährlichen Angreifer so lange abzulenken, bis wir nachkommen konnten.

Der Kampf gegen die Reiter war kurz aber heftig und fast alle unsere Einheiten wurden aufgerieben.

Aber Sieg ist Sieg.

Das letzte Gefecht mit dem Räuberführer schließlich war dank unserer Überlegenheit schnell erledigt.

Mittlerweile war der Troß mit der Gefangenen außer Sicht, aber wir waren entschlossen, ihnen auf Biegen und Brechen zu folgen und sie zur Rechenschaft zu ziehen. Keulosso dankte uns für die Hilfe und schenkte uns als Zeichen seiner Verbundenheit den Feuerstab.

Es war der Abend des vierten Tages...

Jäger auf der Flucht



Ich war über die gelungene Flucht der vierten Gruppe von Sklavenjägern so erbost, daß wir uns nach einer kurzen Beratung über die Eigen- und die Feindlage zur Verfolgung entschlossen. Ausschlaggebend dafür war die einigermaßen gute Aussicht, durch eine Abkürzung des Weges etwa zeitgleich mit den Verfolgten vor den Toren Kutars einzutreffen. Diese Wüstenfestung mußte das Ziel der Reiter sein, denn diese schienen nicht für längere Ritte durch den tiefen Sand ausgerüstet und hatten schwer an der Last der Beute zu schleppen. Darüberhinaus mußten die Reiter beim Weg durch die zerklüfteten Ausläufer der Felsen, die den südlichen Abschluß der Wüste bildeten, absitzen und die Tiere am Zügel führen.

Der Marsch war eine Tortur ohnegleichen. Im Zwielficht der beiden kleineren Monde stolperten wir über schroffes Gestein, rollten dornige Abhänge hinunter und jagten schließlich über offene Sandflächen. Außer einigen kleinen Wanderdünen gab es beim ersten Tageslicht keinerlei Deckung mehr und wir waren weithin sichtbar für jeden, der nach uns Ausschau hielt.

Ich hatte es bisher vermieden, nach dem alten Armitas zu schauen, hatte ich doch wegen des mörderischen Tempos ein schlechtes Gewissen, ob er es überhaupt durchstehen konnte. Als ob er meine Gedanken geahnt hätte, schwebte er, Zentimeter über dem Boden, an meine Seite heran, sichtlich entspannt, den Feuerstab unter den Arm geklemmt und sich über mein verdutztes Gesicht amüsierend.

Ich hatte den alten Ratgeber und Mentor meines Vaters wohl etwas zu voreilig zum alten Eisen getan.

In diesem Moment meldeten die Kundschafter am linken Flügel, daß der Gegner in Sichtweite sei - und wir zu spät, um ihn noch aufhalten zu können.

Bei unserem Tempo konnten wir es niemals schaffen, die mittlerweile wieder aufgesessenen Reiter vor den Toren Kutars, das am Horizont als dunkler Fleck bereits sichtbar wurde, zu erreichen.

Gerade wollte ich anhalten lassen, um auf dem schnellsten Wege diese lebensfeindliche Umgebung wieder zu verlassen, als uns das Glück des Tüchtigen zur Hilfe kam - und zwar in Gestalt von Wüstenratten. Diese aggressiven Nagetiere griffen in zwei Rudeln an und versperrten dem Gegner den Weg zu seinem Unterschlupf.

Ich mußte nichts sagen, denn als ob alle nur darauf gewartet hätten, verdoppelte ein jeder seine Anstrengungen und verschaffte so seiner Wut ein Ventil. Durch Zeichen verständigte ich die Anführer über unsere Taktik: Cerano, der dem Gegner im Nordwesten am nächsten stand, sollte dessen Nachhut in Kämpfe verwickeln, in der Hoffnung, daß der Haupttroß diese Herausforderung annahm; Armitas sollte sich dahinter halten, um die erschöpften Soldaten, falls nötig, heilen zu können; Berettar sollte den Anführer auf's Korn nehmen, der sicherlich nicht einfach zu knacken war; ich selbst zog zunächst nach Osten, um die Seite zur Oase gegen mögliche Einsatztruppen von dort abzusichern.

Der Plan klappte ganz gut, aber es wurde eine knappe Angelegenheit, denn nicht weniger als vier Reitertrupps griffen uns in zwei Wellen an. Ohne Armitas und den Schild aus Tscharkas Arsenal wäre Berettar bei dem harten Kampf mit dem Reiterführer sicherlich unterlegen.

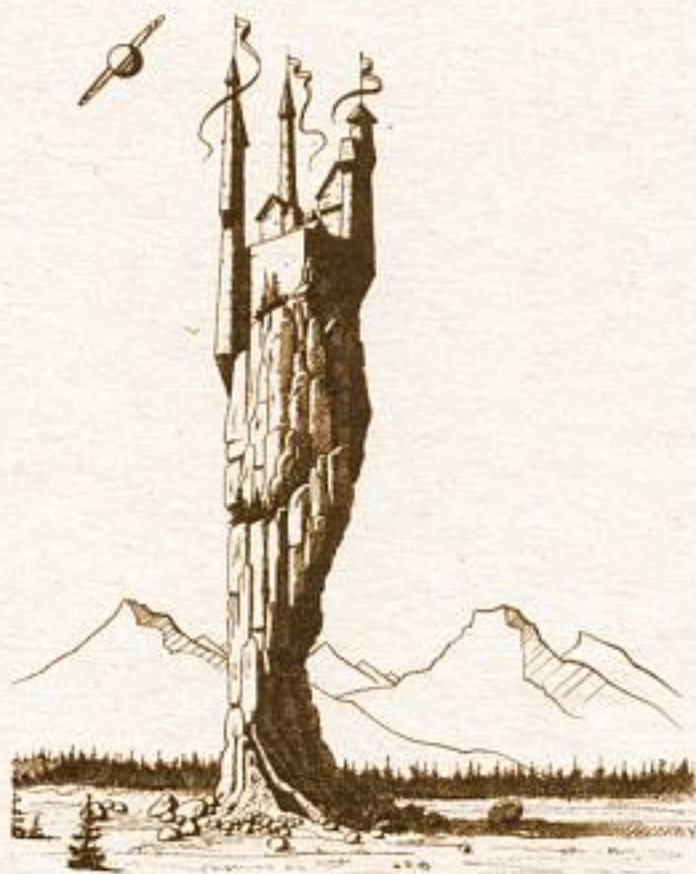
Auch diesmal bewährte sich die Taktik, zuerst den Anführer auszuschalten und angeschlagene Truppen rechtzeitig zur Regenerierung zurückzuziehen.

Nicht unerwähnt sei an dieser Stelle die Kampfkraft der befreiten Amazone, die sich - Zufall oder nicht Zufall - als die Lebensgefährtin meines Halbbruders zu erkennen gab und ebenfalls auf der Suche nach ihm war. Sie schloß sich uns ohne zögern an, nachdem Armitas sich mit ihr kurz in einer mir nicht geläufigen Sprache unterhalten hatten und sein Einverständnis signalisierte.

Ja, zu diesem Zeitpunkt glaubten wir alle noch an den Zufall, die Laune der Götter, die Würze im Leben. Aber es war auch gut, daß wir die Wahrheit nicht im Entferntesten erahnten. Wer weiß, ob wir dieser Belastung hätten in's Auge sehen können ohne den Mut zu verlieren.

Es war der Nachmittag des fünften Tages...

Durch die Wüste



Nachdem wir uns an den wenigen Vorräten der Wüstenreiter gestärkt hatten, setzten wir unseren Weg in die ursprüngliche Richtung fort. Um Zeit zu sparen, wählten wir dabei die direkte Route durch die westlichen Ausläufer der Wüste Legirt.

Zuvor verpflichteten wir aus dem Basar, der uns immer zahlreicher nachziehenden Krieger, neue Einheiten. Diesmal sah die Auswahl schon etwas besser aus, denn bei den Bogenschützen waren mittlerweile erfahrene Kämpfer der nächsthöheren Kategorie dazugekommen, die ihren hohen Preis wert zu sein schienen. Die Schützen mit ihren schweren Flammrohren waren zwar noch wirkungsvoller, aber für den bevorstehenden Marsch zu schwerfällig und langsam.

Cerano hatte von mir eine Beförderung zum Heerführer Rang zwei erhalten und dadurch die Erlaubnis, frei zwischen diesen kampfstarken Einheiten zu wählen.

Der Rest der Truppe deckte sich wie schon gewohnt ein, wobei Nyana als jüngstes Mitglied unserer Truppe natürlich gleichberechtigt behandelt wurde und sich einige Einheiten Amazonen verpflichten durfte.

Ich hielt nichts von den konservativen Sturschädeln aus Vaters Generalstab, die über einen solcherart liberalen Führungsstil höchstens die Nase gerümpft hätten.

Aber ich will an dieser Stelle keine Abhandlung über mein Lieblingsthema schreiben, sondern bei der Sache bleiben.

Die flimmernde Hitze der Sonne lastete drückend auf unseren Köpfen, aber am Horizont waren bereits die ersten Konturen der nördlichen Berge zu sehen und die Stimmung war nicht einmal so schlimm, wie sie hätte sein können. Ich machte mich mit der Waffe des getöteten Anführers der Barani vertraut, die herrlich in der Hand lag: leicht, scharf im Schnitt und zäh im Material. Armitas sagte, sie wäre eher geschaffen für die Hände eines Menschen mit Magie-Kenntnissen, aber ich war einfach zu neugierig, wie sie sich im Kampf führen ließ.

Allmählich quälte uns der Durst und wie um uns zu ärgern waren die Berge im Westen von dunklen, schwefelgelb umrandeten Gewitterwolken verhüllt. Dort mußte es zur Zeit fürchterlich regnen - nur nicht daran denken. Beim eintönigen Trott durch die Einöde hatten wir uns gleichsam einer langen Kette aufgefächert, um einen größeren Aufklärungsradius zu haben. Und keiner von uns dachte daran, welchen Nachteil dies haben könnte. Der nordöstliche Teil der Wüste, Falleghsar genannt, war berüchtigt für seine Wadis, die sich durch Regenfälle über Nacht in reißende Flüsse verwandeln konnten. Was sich prompt als leichtsinniger Fehler herausstellte.

Cerano war es, der plötzlich seine Leute antrieb und auf schnellstem Wege versuchte, das trockene Wadi, welches ihn und mich trennte, zu durchqueren.

Von Nyana und Berettar kamen Signale, daß ein oder mehrere Gegner aufgetaucht seien, sie aber keine Unterstützung benötigten. Ich hatte kaum Zeit nachzusehen, ob sich auch vor uns etwas zusammenbraute, als ein Geräusch an mein Ohr drang, das wie ein donnerner Wasserfall klang.

Ich gab Alarm und das Zeichen zum schnellen Vorstoß in Richtung Norden, denn auf festem Untergrund waren wir die besseren Kämpfer. Ohne weitere Vorwarnung schoß plötzlich eine schäumende Flut von tosendem Wasser durch das Flußbett, in dem Cerano von einem Augenblick zum anderen um sein Leben kämpfte. Es gelang ihm, mit knapper Not das diesseitige Ufer zu erreichen, bevor das Wasser zu reißend wurde.

Aber damit noch nicht genug, erkannten wir in den Fluten die grünlichen Leiber von Wasserschlangen, welche die Wassermassen für einen Jagdausflug nutzten. Vor uns hoben sich die roten Freßöffnungen von Wüstenwürmern aus dem Sand und jenseits des Wasserbettes tauchten wieder Ratten auf.

Wenn wir nicht ertrinken wollten, mußten wir dringend höher gelegene Regionen erreichen. Und genau darauf hatte der Gegner gelauert.

Denn genau am gegenüberliegenden tauchten zwei Reiter in Rüstung auf, jeweils mit einer großen Zahl von Einheiten. Um nicht im Wasser in die Zange genommen zu werden, verfolgte Cerano die Schlangen am Ufer und versuchte sie, mit der Nadelstichtaktik an Land zu locken und dort zu erledigen.

Die zweite Gruppe dieser Biester versuchte, Nyana und Berettar im Wasser zu erwischen, die von uns durch den breiten Hauptstrom schon abgetrennt waren. Wir konnten ihnen nicht zu Hilfe kommen, selbst wenn wir es gewollt hätten.

Aber die wirklich böse Überraschung kam, als Armitas, Cerano und ich gerade über den letzten Seitenarm gesetzt hatten und uns auf einen Kampf Mann gegen Reiter einstellten.

Beide Gegner hatten negative Angriffsmagien!

Und sie setzten diese gekonnt ein, so daß es mal wieder von einer Sekunde auf die andere ums nackte Überleben ging.

Der dunkle Ritter war den Menschen am Hofe Morgan's kein Unbekannter, sondern entpuppte sich als der Edle Warghod, der in früheren Jahren einer der engen Vertrauten des Königs war. In seinen letzten Worten bat er um Verzeihung und verpflichtete seine Rechte Hand Urbos, der nur verletzt wurde, uns zu Schloß Brodbar zu bringen. Wir würden dort erwartet und der Statthalter würde uns helfen, wenn er, Warghod, Raven sein Schwert als Legitimation mitgebe.

Gesagt, getan.

Da sich dieser Vorschlag ohnehin mit dem (vorläufigen) Ziel unserer Reise deckte, nahm ich ihn an - er war im Moment so gut wie jeder andere.

Es war der Mittag des siebten Tages...

Das Schloß der Verdammnis



Der Anblick war einfach überwältigend. Schloß Brodbar entpuppte sich als eine Festung, die direkt aus dem Felsmassiv des küstennahen Gebirges herausgehauen schien. Gleich einem Raubvogel-Horst hing es hoch über dem Talboden, umgeben von hellen Mauern, die unüberwindbar schienen und im Bereich des Haupttores durch ein vorgelegertes Fort besonderes abgesichert waren.

Gleichwohl es sich hier um einen vorgeschobenen Grenzposten handelte, der dem direkten Befehl des Königs unterstand, beschlich uns beim Näherkommen ein ungutes Gefühl.

Ob es das seltsame Benehmen von Urbos war, der sich in den letzten paar Zehntel Grags immer weiter zurückfallen ließ oder die Ausstrahlung des massiven Bollwerks - wir wurden immer angespannter und schweigsamer. Wahrscheinlich hatten die Erlebnisse der letzten Tage unsere Sinne für Hinterhalte und Gefahr geschärft. Hier war etwas nicht in Ordnung.

Wir schwärmten aus, um dem Gegner kein lohnendes Ziel für schwere Fernwaffen zu bieten und gleichzeitig einen besseren Überblick zu gewinnen.

Dann sahen wir sie.

Die gesamte Besatzung mußte alarmiert worden sein, denn auf allen Türmen und nahezu dem gesamten, begehbaren Mauerbereich waren Soldaten zu sehen.

So nahe am Ziel wollte ich mich nicht mehr aufhalten lassen und gab Befehl, die Burg anzugreifen. Anders als in der freien Fläche mit beweglichen Gegnern war die Taktik der Belagerung einer Festung auf die Zermürbung ausgelegt.

Durch einen steten Wechsel von Angriff und Rückzug mit jeweils der Hälfte der Truppen mußte der Gegner ständig unter Druck stehen, während die eigene Truppe sich immer wieder regenerieren konnte. Irgendwann konnte man dann an einer Ecke über die Mauer setzen und die Besatzung durch Eröffnen einer zweiten Front von innen aufrollen.

Zu diesem Zeitpunkt war Urbos endgültig untergetaucht und Berettar schwor, ihn bei der nächstbesten Gelegenheit 'aus der Landschaft zu tilgen'.

Wir hatten am Morgen, wie üblich, neue Kontrakte mit ausgesuchten Soldaten abgeschlossen. Wie nicht anders zu erwarten war, stieg das Niveau seit einigen Tagen ständig - die Preise allerdings auch. Den weisen Armitas hatte ich gestern im letzten Tageslicht unter dem Beifall der restlichen Truppe zum Magier des Ranges zwei ernannt. Die Ernennung wurde ihm nach einer telepathischen Konferenz mit dem Zentralrat der weißen Magier bestätigt. Gleichzeitig wurde ihm erlaubt, das Magie-Potential unserer Anführer - eine entsprechende Eignung vorausgesetzt - aufzustocken.

Zunächst einmal mußte die befestigte Anlage vor dem Eingang ausgeschaltet werden, denn sonst war ein Eindringen vollkommen unmöglich. Diese Aufgabe übernahmen Armitas, Nyana, Berettar und ich, während Cerano sich Feuergefechte mit der Wacheinheit auf der südöstlichen Mauerecke lieferte.

Die Wachen waren allesamt mit Bolzengewehren ausgerüstet, die den Vorteil hoher Reichweite und großer Wirkung hatten.

Waffentechnisch hatten wir dem nichts entgegenzusetzen, aber unser Wille zum Sieg und die Tapferkeit eines jeden Einzelnen mußten diesen Nachteil wieder aufwiegen. Und waren erst einmal welche von uns auf der Mauer, dann standen unsere Chancen erheblich besser.

Es war ein zäher Kampf, bei dem sich beide Seiten nichts schenkten. Wieder zeigte sich die verheerende Wirkung der Angriffs-Magien, über welche offensichtlich die Mehrzahl der gegnerischen Anführer verfügte.

Wie vorauszusehen war, brachte uns das Besteigen der Mauern einen entscheidenden Vorteil, denn die eigenen Verluste verringerten sich drastisch. Cerano, dem ich das Magieschwert zugeteilt hatte, war es darüberhinaus gelungen, in seinem Abschnitt die Außenmauer zu erobern, wodurch wir auf breiter Front gleichzeitig in den Kernbereich der Festungsanlage vordringen konnten.

Der innere Verteidigungsring stellte uns noch einmal vor eine harte Bewährungsprobe, denn der 1. Wachoffizier und der Statthalter erwiesen sich als mit allen Wassern gewaschen. Als wäre dies nicht genug, griff uns just in dem Moment, als wir in den Thronsaal eindringen noch ein Schwarm Raubvögel, aus dem Nord-Osten kommend, an. Allerdings schlugen diese bei Freund wie Feind Lücken in die Reihen der Krieger, so daß dadurch niemand ein entscheidender, strategischer Vor- oder Nachteil dadurch erwachsen konnte.

Das Ende der Verteidiger brachte uns dann an das vermeintliche Ziel unserer Reise. Vor uns lag die Öffnung zu den Verliesen im Innern des Berges. Ich wähnte mich zu diesem Zeitpunkt am Ende der Suche und mußte an mich halten, damit ich nicht gedankenlos in die dunkle Öffnung hineinstürzte.

Es war gut, daß ich nicht wußte, was uns noch bevorstand. Vielleicht hätte mich der Mut verlassen und wir wären umgekehrt. Oder Zweifel und Verzagtheit hätten unsere Seelen aufgefressen. Und wir hätten nie die Wahrheit erfahren.

Es war der Spätnachmittag des neunten Tages...

Die Höhle der Skelette



Trotz aller Eile verpflichteten wir noch rasch neue Kräfte und zu meiner Überraschung teilten mir die Anführer meiner Truppe mit, daß sie einstimmig (dies war eine unabdingliche Voraussetzung für eine solche Ernennung!) beschlossen hätten, mich einen Rang aufzusteufen, zum Heerführer der Kategorie zwei. Dies war zum einen eine große Ehre und vergrößerte andererseits unseren Ruf als schlagkräftige Truppe.

Als ob der ständige Tross an Lohnkämpfern dies geahnt hätte, bot sich uns ein noch reichhaltigeres Angebot, dem nunmehr unter anderem auch Reiter und fliegende Drachen angehörten. Unsere Mittel reichten allerdings nur für eine etwa gleiche Aufteilung von je drei bis vier Einheiten der einfacheren Kategorien.

Dann durchschritten wir das dunkle Tor, aus dem weder ein Laut zu hören noch ein Lichtschimmer zu sehen war. Alle sahen den nächsten Augenblicken mit Spannung entgegen und keiner wollte sich die Befreiung Xhor's entgehen lassen. Nur so war es zu verstehen, daß keine Wachen außerhalb des Eingangs verblieben und alle nach und nach in die undurchdringliche Finsternis vordrangen.

Darauf hatte der Gegner nur gewartet!

Kaum waren wir alle in den Gängen dieser verwinkelten Anlage verschwunden, begann im Eingangsbereich die Decke nachzugeben und mit einem ohrenbetäubenden Getöse krachte der Decken-Fels zusammen mit Unmengen von Geröll herunter und versiegelte den einzigen Weg an das Licht der Sonne.

Jetzt hies es, Ruhe zu bewahren und die Lage schnellstmöglich zu sondieren. Zunächst mußten alle schweigen, mit Hilfe der Notausrüstung Feuer entfachen und dann ein Anführer nach dem andern mittels einer Botenkette Meldung über Eigenposition und die benachbarten Einheiten machen. Nach kurzer Zeit hatten wir die Situation in diesem verwinkelten Labyrinth zumindest soweit erfaßt, daß folgendes feststand: noch niemand hatte Feindkontakt, Armitas war direkt bei mir, alle anderen waren im gesamten Areal verstreut.

Bevor wir uns weiter organisieren konnten, hörten wir plötzlich die Stimme von Urbos, der uns hämisch in der Falle begrüßte, die seit Tagen für uns gestellt war. Offensichtlich sollte es jetzt zur Sache gehen, denn ein übler Geruch kroch im gleichen Augenblick durch die Gänge und ein Scharren und Fauchen erfüllte die Luft.

Jetzt mußten wir aufpassen, daß sie uns nicht einzeln in die Mangel nahmen. Dagegen gab es nur ein Rezept: selber zum Angriff übergehen und dem Feind die eigene Taktik aufzwingen. Nach kurzer Zeit hatten Cerano im Norden, Armitas und ich im Westen und Berettar und Nyana im Südosten der Höhle den Gegner aufgespürt.

Verwirrend war zu Beginn der Umstand, daß es sich scheinbar jeweils um den selben Anführer handelte. Aber Feind bleibt Feind und Kampf ist Kampf, was soll's.

Cerano und wir kamen soweit klar, aber die beiden anderen hatten Probleme mit ihren Widersachern, so daß Cerano, der näher stand, ihnen zu Hilfe kommen mußte. So im Vorbeigehen stolperte er dabei noch über einige Goldstücke, die er im Namen des Königs umgehend für uns beschlagnahmte.

Nyana war es, die nach dem Kampf auf einen Mechanismus stieß, der eine bislang mitten in der Höhle gelegene Zelletür öffnete.

Dort fanden wir seit langem die ersten Lebenszeichen meines Halbbruders in Form einer Nachricht, die in-die Wand geritzt war. Er warnte uns vor einer Falle, welche das gesamte Gewölbe zum Einsturz brachte. Darüberhinaus gäbe es einen versteckten Ausgang im Norden. Ich war für einen Moment wie betäubt.

Die Enttäuschung, nur der Spielball eines immer noch unbekannten und hemmungslosen Gegners zu sein, war schmerzlich. Aber ich durfte jetzt nur an die mir anvertrauten Leute denken. Bei näherem Hinsehen befand sich in einer Wandnische in der Zelle ein Hebel, ähnlich dem, der die Zelle öffnete.

Wir losten aus, wer hier zurückblieb, um den Hebel zu ziehen, wenn die anderen bei der Stelle eingetroffen waren, an der vermutlich der zweite Ausgang zu suchen war. Und es klappte tatsächlich. Nyana hatte kaum an dem Griff gezogen, als vor uns ein Stück Mauer sich scheinbar in Nichts auflöste. Gleichzeitig durchlief ein Zittern den Boden und von der Decke bröckelten kleine Felsbrocken herunter.

Wir durften keine Zeit verlieren, denn niemand wußte, wie lange die Falle noch benötigte, um zuzuschnappen. Im Schein unserer spärlichen Beleuchtung rückten wir daher, uns gegenseitig Deckung gebend, weiter vor. Von mal zu mal stärker werdend bebte dabei die Höhle. Der Einsturz schien unmittelbar bevorzustehen.

Und dann trafen wir auf sie: Urbos und der vierte Skelett-Meister. Das große Reservoir an Heil-Magie bei Armitas brachte uns den Vorteil, den wir benötigten, um vor Ablauf der Zeit das Tor zu einem langen, gewundenen Gang zu durchschreiten.

Die Gegner gaben ihr Bestes, aber unsere Leute verspürten die Triebkraft des Überlebens-Instinktes und beendeten den Kampf ohne viel Federlesens. Nyana traf zu unserer Erleichterung noch rechtzeitig ein, so daß keine nennenswerten Verluste zu beklagen waren.

Dann machten wir uns an den Abstieg. Der Weg führte in schier endlosen Windungen steil bergab.

Es war die Nacht auf den neunten Tag...

Eine unerwartete Begegnung



Nach einer schier endlos scheinenden Zeit, in der wir durch die schlüpfrige Feuchtigkeit des gewundenen Ganges mit seinen unzähligen Steinstufen stolperten, sahen wir wieder das Licht der Sonne. Wir waren an einem Strand angelangt und die trügerisch ruhige Wasserfläche vor uns mußte Teil des nördlichen Nebelmeeres sein. Dadurch wurde auch der Sinn dieses Ganges klar: er war von Schmugglern als Schleuse angelegt worden und die Gefängnishöhle war eigentlich als Warenlager gedacht gewesen.

Nichts Gutes ahnend verpflichteten wir neue Soldaten, soweit das Gold dafür reichte. Nyana wurde dabei etwas bevorzugt, damit sie ihr Talent als Kommandeurin noch besser schulen konnte. Trotz aller Eile nahm ich mir Zeit für die Zeremonie, Berettar einen Rang aufzusteufen. Er hatte es verdient, obgleich er ab und an einen etwas sonderbaren Glanz in seinen Augen hatte und alle unwillkürlich einen leichten Bogen um ihn machten. Aber seine Kampfkraft war eine der Säulen unserer Stärke.

Trotz aller Eile und Vorsicht wurden wir bemerkt, denn wie sich schnell herausstellen sollte, waren wir nicht allein. Mehrere Gruppen von Piraten und fremdartige Wasserwesen im Bereich des Küstengewässers bewegten sich auf uns zu.

Wie wir später erfuhren, waren wir mitten in eine verschwörerische Versammlung geraten, die den Sturz des Königs mit militärischer Unterstützung der eigentlichen Herren des Nebelmeeres, den N'Luurghs, zum Ziel hatte. Targod, ein Geheimagent der königlichen Marine in der Verkleidung eines Piraten, und seine Gefährtin Skarla hatten das Treffen beobachtet. Just in dem Augenblick, als sie sich zurückziehen wollten, stolperten wir aus dem Eingang des alten Schmugglerpfades.

Er erkannte mich und beschloß, uns zu Hilfe zu eilen, obwohl dadurch seine Deckung aufflog. Armitas setzte mich zu Beginn des Kampfes soweit ins Bild, daß ich die Lage richtig einschätzen konnte. Wir mußten uns unbedingt mit der anderen Gruppe zusammenschließen, um gemeinsam den Angreifern besser Paroli bieten zu können.

Der uns am nächsten stehende Pirat erwies sich als harter Brocken, den wir aber schnell überwältigen konnten. Die N'Luurghs, so war der Name der Meereslebewesen, kamen nicht an Land, solange wir uns etwas vom Wasser entfernt hielten. Oben am Strand, bei unseren Verbündeten wider Willen, tobte ein wütender Kampf mit einer weiteren Piratengruppe. Der Anführer der menschlichen Verschwörer mußte unbedingt von uns attackiert werden, denn wenn er ebenfalls Targod und Skarla angriff, waren diese vermutlich verloren.

Er erwartete uns an einer morschen Brücke über einen Schmelzwasserbach, dessen eiskalte Fluten es den N'Luurghs ermöglichte, uns von See her in die Flanke zu fallen.

Es half in dieser gefährlichen Situation, daß Armitas beide Zauberstäbe bei sich hatte, um sein Magiepotential zu stärken. Nachdem wir die Situation unter Kontrolle hatten, schickte ich Armitas los, um den anderen durch seine Magie zur Hilfe zu kommen.

Kaum war er aber weg, tauchten neue Gegner auf, deren Stärke alles bisher dagewesene in den Schatten stellte.

Zum einen näherte sich vom Meer her eine weitere Bande der Grünhäutigen, um uns den Weg zur See zu versperren, zum anderen hatten sich die vier Gegner aus der schon fast vergessenen Gefängnishöhle zu einem Wesen vereinigt, dessen einzige Zweckbestimmung unsere Vernichtung war. Wir hatten nur noch wenige Truppen zur Verfügung und mußten uns daher in acht nehmen, damit wir nicht schon wieder von zwei Seiten attackiert wurden. Jetzt zeigte sich erst, daß ich recht daran getan hatte, Nyana und

Berettar mit schweren, aber langsamen Waffen und mich selbst mit dem leichten, dafür aber in der Verteidigung sehr wirksamen Magieschwert und dem Schild ausgerüstet hatte. Nebenbei erwähnt, experimentierte Cerano sehr erfolgreich mit vier Einheiten Artilleristen, deren geringe Beweglichkeit durch das Fehlen natürlicher Hindernisse hier am Strand nur unwesentlich ins Gewicht fiel. Es war der schwerste Kampf, der uns auf unserer ganzen Reise bisher abverlangt wurde. Mit der Überraschung des Tages aber hatte Targod aufzuwarten, der vor einigen Nächten einem Schiff der Piraten heimlich zu der Vulkaninsel Murhmog gefolgt war. Targod hatte dabei beobachtet, wie eine schwer bewachte Person ausgeladen wurde, konnte aber nicht erkennen, um wen es sich dabei handelte. Eigentlich hatte ich mir fest vorgenommen, auf dem schnellsten Weg zurück nach Morgana zu reisen und mich mit dem Sturschädel von Vater wieder zu arrangieren. Aber jetzt hatte ich einen neuen Hinweis auf den Aufenthaltsort meines Bruders - und ich traf eine Entscheidung, welche sich als schicksalhaft für den Rest unseres Lebens erweisen sollte.

Targod sollte uns mit seinem Schiff zu der Insel bringen. Gleichzeitig und von uns unbemerkt begannen sich die Körper der gefallenen Feinde in Nichts aufzulösen. Einzig der vollständig verstümmelte Körper von Vargas, wie einer der Piratenführer genannt wurde, blieb zurück.

Draußen, auf hoher See berichtete ein entkommener Muur'Than seinen Meistern von dem unerwarteten Zwischenfall.

Es war der Abend des zehnten Tages...

Unter der Totenkopfflagge



Endlich Ruhe! Die letzten Tage hatten alles von uns abverlangt, so daß die momentane Pause äußerst willkommen war. Targod's Schiff, die Renewal, war eine gelungene Konstruktion. Ihr schnittiger Rumpf und die weit ausladende Takelage machten sie schnell und wendig. Die ausgezeichnete Bewaffnung verlieh ihr eine Schlagkraft, wie sie bei Schiffen dieser Größe nur selten anzutreffen war. Für bewaffnete Aufklärungsmissionen konnte man sich nichts Besseres wünschen.

Auf dem Schiff angelangt, mußten wir noch auf geeignete Bedingungen zum Auslaufen warten. Die Gezeiten in den Meeren um Morgan waren wegen der drei Monde so stark, daß Schiffe nur bei Gegenflut in See stechen konnten.

Der Anblick des Nachthimmels unserer Welt war immer wieder ein faszinierender Anblick. Saraban, der größte der drei Monde, war der Sage nach eine eigene Welt, auf welcher die Kreaturen der Hölle die verlorenen Seelen der Verdammten folterten.

Wir nutzten die Wartezeit zum Einkauf neuer Einheiten. Mittlerweile blieb bei dem Angebot nahezu kein Wunsch offen - außer vielleicht, daß man sich genügend Geld wünschte, um die Besten davon auch anheuern zu können.

Der Traum von Ruhe, Sicherheit und einem möglichen Erfolg unserer Suche dauerte aber genau so lange, bis uns eine Nebelbank einhüllte, die ohne jegliche Vorwarnung wie ein Meer aus Watte über dem Wasser erschien. Targod reduzierte die Fahrt auf nahezu null, um die Gefahr einer Kollision zu minimieren. Einige Stunden dümpelten wir so auf der spiegelglatten See, als ein kurzer, aber heftiger Wind den Nebel wegfegte. Und dann sah ich es.

Ich starrte wie gebannt auf ein riesiges Schiff, welches wie von Geisterhand und ohne ein hörbares Geräusch direkt neben der Renewal aufgetaucht war. Ich hatte noch nie ein so großes Kampfschiff gesehen. Und als ich registrierte, welche Besatzung es

trug, wußte ich, daß dies vielleicht das letzte Schiff war, das ich in meinem restlichen Leben zu sehen bekam. Die Geister von zwei der Piratenführer aus der letzten Schlacht und wieder die eiskalten Meeresteufel in neuen, noch gefährlicher erscheinenden Varianten hatten uns gestellt. Die Lage war nicht nur ernst, sie war hoffnungslos - wenn nicht der Verstand einen Ausweg aus der bedrohlichen Situation fand.

Targod und Skarla gaben zu verstehen, daß eine Flucht angesichts der überschweren Werferbatterien an Bord der Ngoru'Fokarth, wie der Name des Schiffes in der Übersetzung lautete, aussichtslos war. Im gleichen Augenblick fiel mir die einzig mögliche Lösung für diese fatale Situation ein. Wir mußten die Gegner, die sicherlich im Bewusstsein ihrer Übermacht weniger vorsichtig waren als sonst, mit dem Moment der Überraschung und einer gehörigen Portion Dreistigkeit überrumpeln.

Dies bedeutete nicht mehr und nicht weniger, als daß wir das Schiff, welches jetzt nur noch wenige Horden entfernt war, entern mußten. Ich hatte wahrlich schon einfachere Unternehmungen durchgeführt, aber da mußten wir halt durch, komme was da wolle.

Kaum waren wir in Position gegangen, flogen zwei Planken über den Spalt zwischen den Schiffsrümpfen, beide etwa mittschiffs.

Mit Targod auf dem Ruderdeck, Skarla auf dem Vorschiff und dem Rest irgendwo dazwischen verteilt, blockierten wir lediglich die Enden der Übergänge, während die feindlichen Anführer einen wahren Orkan an Magien auf uns losließen.

Zunächst galt es, diesen zu überleben und gleichzeitig einen Sturm auf unser Deck zu verhindern. Dies gelang, wenn auch nur mit knapper Not.

Die gefährlichste Situation entstand, als Krusko, vom gegnerischen Achterdeck aus, einen dritten Übergang schuf, um uns in die Flanke zu fallen. Etwa zur gleichen Zeit begannen die N'Luurghs, nachdem ihre magische Energie aufgebraucht war, uns vom Wasser her zu attackieren. Aber wir hielten durch, nicht zuletzt wegen unserer strickten Zurückhaltung bei den Gegenangriffen. Ich hatte strengstens verboten, das gegnerische Schiff zu entern, bevor nicht der richtige Zeitpunkt dazu gekommen war. Wir mußten unsere Streitkräfte zusammenhalten und eine möglichst kleine Angriffsfläche bieten.

Nach und nach gelang es, die Meereskrieger auf das Deck unseres Schiffes zu locken, wo sie erheblich weniger gefährlich und eher verwundbarer waren. Danach standen wir erneut Bargana, der das gegnerische Ruderdeck bewachte und dessen Kumpan Krusko gegenüber. Krusko konnte gerade noch davon abgehalten werden, unser eigenes Ruder zu besetzen, was nach morgan'schem Seerecht das Aus für uns bedeutet hätte.

Als bald konnten wir den ersten Sieg in einer Seeschlacht verbuchen, seit wir diese abenteuerliche Suche gestartet hatten.

Es war der Vormittag des zwölften Tages...

Der Tanz auf dem Vulkan



Seit etwa einer zehntel Grag war Backbord voraus die westlichen Klippen von Murhmog zu erkennen, dem vorläufigen Endpunkt unserer Reise. Der Rest der Überfahrt war ohne Zwischenfälle verlaufen und wir waren guten Mutes, unser Ziel sehr bald erreicht zu haben.

Die Insel war ein trister Ort, der fast ausschließlich aus zerklüftetem, vulkanischem Gestein bestand. Hier und da waren vereinzelte Inseln von Bäumen und Sträuchern zu erkennen. Kanäle aus erkaltetem Magma, in denen einst rotglühende Lava vom Krater des mittlerweile erloschenen Vulkans im Nordwesten der Insel in Richtung Meer floß, zogen sich wie überdimensionale Adern durch die Oberfläche. Im Schein der untergehenden Sonne sah das Gestein wie die wabbernde Glut einer Schmiede-Esse aus. Wir gingen vor Anker, um im frühen Licht des beginnenden Tages zu einer Expedition ins Innere der Felswüste aufzubrechen.

Am nächsten Morgen sahen wir die Überraschung: der Vulkan spuckte in unregelmäßigen Abständen dunkle Wolken aus, begleitet von einem stetig anwachsenden Grollen. Armitas nahm mich kurz vor unserem Aufbruch zur Seite und warnte mich vor der hohen Dichte negativer, magischer Energie die er aus Richtung des Vulkans spürte. Damit hatten wir automatisch einen Anhaltspunkt, in welcher Gegend Xhor festgehalten wurde. Da Schlimme war, daß es durch die Tätigkeit des Vulkans ein Wettlauf gegen die Zeit zu sein schien. Auf mein Signal hin marschierten wir los, ständig auf der Hut vor Überfällen. Keiner ahnte jedoch, was uns wirklich bevorstand.

Auf dem beschwerlichen Marsch durch die unwirtliche Gegend bemerkten wir an einigen Stellen Felsenstatuen, die trotz ihres steinernen Körpers eine bedrohliche Ausstrahlung hatten. Wer immer diese Monumente hier aufgestellt hatte, verstand etwas von Angst und wie man sie in Herzen der anderen pflanzt. Merkwürdigerweise waren sie so aangeordnet, daß sie die Gegend um den Vulkan abzu-

schirmen schienen, so wie eine Art Wächter. Als einer unserer Leute im Übermut eine Scheinattacke gegen eine dieser Statuen führte, kostete es ihm beinahe das Leben. Diese Kämpfer wurden plötzlich lebendig und schlugen mit aller Macht zu. Sie waren zwar nicht besonders stark, aber beinahe unzerstörbar und daher nur schwer zu kriegen. Eine solche Streitmacht wollte ich aber nicht in meinem Rücken wissen, daher kämpften wir sie nieder.

Nach einem beschwerlichen Marsch durch die flimmernde Hitze, begleitet von den Anzeichen eines bevorstehenden Ausbruchs vulkanischer Urgewalt, fanden wir nördlich des Hauptkegels eine Höhle. Diese war zwar verlassen, zeigte allerdings typische Spuren, daß sie bis vor kurzem von jemandem benutzt worden war. Kaum hatte ich jedoch diese Kammer im Fels betreten, ließ ein hallendes Gelächter mir das Blut in den Adern gefrieren. Gleichzeitig wurden wir von einigen heftigen Erdstößen durcheinandergewirbelt und mit einem ohrenbetäubenden Knall explodierte das obere Viertel des Vulkankegels und augenblicklich begann dünnflüssige Lava aus dem Innern hervorzuströmen.

Jetzt schlug die Falle endgültig zu. Das Schiff war die einzige Rettung, denn diese Insel würde in wenigen Grags die Hölle auf Drakhan sein. Kaum hatten wir unseren eiligen Rückzug jedoch angetreten, wurde klar, daß die Drahtzieher dieser Veranstaltung uns nicht so einfach wieder ziehen lassen würden.

Riesige Skorpione kamen an verschiedenen Stellen aus Felsspalten gekrochen und versuchten uns so lange aufzuhalten, bis uns die alles vernichtende Magma-Flut eingeholt hatte. Die Söldner, die zu Tagesbeginn unter Vertrag genommen wurden, rannten genauso um ihr Leben wie wir. Eine gewisse Ordnung kam erst wieder zustande, als der Befehlshaber dieses Szenarios sich uns in den Weg stellte. Aber ein Feind, der aus seiner Anonymität heraustritt, verliert

erfahrungsgemäß viel von seinem Schrecken. Zeigt er sich dann gar verwundbar, dann schlägt ihm oft ein derart geballter Kampfgeist entgegen, wie er kurz zuvor nicht im Entferntesten denkbar gewesen wäre.

Wieder riß die Kombination von negativer Magie und erbarmungslosem Angreifen große Lücken in unsere Reihen. Wieder bewährte sich, daß wir Anführer uns beim Angreifen und Regenerieren abwechselten um damit dem Feind langsam aber stetig zu schwächen und aufzureiben.

Eines aber war uns klar: wenn wir die Felsenmenschen nicht schon vorher durch Beseitigen ihrer Anführer kampfunfähig gemacht hätten, wäre der größte Teil von uns in flüssigem Gestein für die Nachwelt konserviert worden.

So erreichten wir die Renewal denn auch mit großen Verlusten und nur mit knapper Not. Targod, der zusammen mit Skarla die Bootswache hatte, versuchte trotz ungünstigem Gezeitenstand auszu-
laufen - und schaffte es.

Wir waren noch einmal davongekommen. Dachten wir.

Es war der Vorabend des dreizehnten Tages...

Gefangen !



Kaum wähten wir uns in Sicherheit, brach aus sonnenklarem Himmel ein Sturm über uns herein, wie ihn noch keiner von uns je erlebt hatte. Die Maste brachen trotz gereffter Takelage, das Doppelruder zersplitterte und der orkanartige Wind trieb uns unaufhaltsam in Richtung der dampfenden Gischt bei den Inselklippen.

Gleichzeitig begann die Luft über dem Vulkan über die ganze Breite des Horizontes zu leuchten. Die Erscheinung begann sich, zunächst langsam, dann immer schneller werdend, zusammenzuziehen. Das Leuchten wurde dabei stetig intensiver, bis es die Augen schmerzte. Als es bis auf einem winzig kleinen Punkt verdichtet war, verschwand es mit einem lauten Donner im Gebiet der Gefängniszelle nahe des Vulkanes. Als ob dies ein magisches Signal gewesen wäre, legte sich der Sturm von einer auf die andere Sekunde. Der Himmel über dem Vulkan sah aus, als ob er nie voll schwarzem, schweren Qual gewesen wäre und die Insel - ja, die Insel sah aus wie vor unserer Ankunft.

Mit den letzten, wie in Zeitlupe daherkommenden Brechern, wurden wir, schwer angeschlagen, an die Küste geworfen. Das Schiff war bis auf weiteres fahruntauglich, wenn nicht sogar irreparabel zerstört, so daß wir definitiv hier festsäßen. Einfach untätig herumsitzen, bis uns jemand fand, war nicht unser Stil. Genausogut konnten wir uns diese Höhle mit der seltsamen Beschriftung näher ansehen. Vielleicht fanden wir dort einen Hinweis auf alle diese seltsamen Geschehnisse und deren Hintermänner.

Dort angekommen war zu unserer Überraschung die hintere Wand der Zelle verschwunden, so, als hätte es sie nie gegeben. Während Targod mit seinen Leuten versuchte, das Schiff wieder flott zu kriegen, wollten wir uns die dahinterliegende Höhle einmal genauer ansehen. Skarla hielt am Ausgang Wache, um uns zu warnen, falls sich jemand nähern sollte. Auf alle Fälle rüsteten wir uns für eine längere Expedition. Die Erfahrung hatte gezeigt, daß es immer dann am Dicksten kam, wenn man nicht damit rechnete. Wir sollten mit dieser Vermutung auch absolut Recht behalten.

Die Höhle mündete nach kurzer Strecke in ein breites Gewölbe, welches sich in Richtung des Festlandes fortsetzte. Ein Ende war nicht zu sehen. Gerade, als ich beschloß, zunächst nicht weiter in das unterirdische Labyrinth einzudringen, drang aus Richtung des Eingangs Kampflärm an unser Ohr. So schnell wir konnten rannten wir dahin zurück - um gerade noch zu sehen, wie die am Vortag auf so wunderbare Art und Weise verschwundene Wand wieder entstand. Es war ein Gefühl, als würden wir uns auf der falschen Seite eines Sargdeckels befinden. Als ob es damit nicht genug sei, fing die Decke im Eingangsbereich sich an zu senken. Irgend jemand wollte diesmal anscheinend auf Nummer sicher gehen.

Da wir im Moment keine andere Wahl hatten, bewegten wir uns tiefer ins Innere der unterirdischen Gänge.

Nach einiger Zeit bestätigte sich unsere Vermutung, daß es sich um einen Gang handelte, der zwar durch Auswaschungen im Gestein anstanden, aber von Menschenhand nachbearbeitet worden war. Alles in allem kamen wir doch recht zügig voran.

Unserem Gefühl nach stolperten wir bereits eine kleine Ewigkeit durch die Finsternis und Cerano hatte berechnet, daß wir bereits in der Nähe des Festlandes sein mußten. Da schlug plötzlich eine Tür zu und wir hörten von ihm nur noch Klopfgeräusche. Fast im gleichen Augenblick meldete Armitas, daß er kurzzeitig einen Spalt zu einer fremden Dimension gespürt hätte und ein Teil deren Energie immer noch in unserer Nähe war.

Wir waren also nicht mehr allein. Ich gab Alarm. Da die unterirdische Halle, zu der sich der ehemalige Gang inzwischen verbreitert hatte sehr, verwinkelt und unübersichtlich war, mußten wir erst einmal die Lage sondieren. Irgendwo mußte ein Hebel sein, mit welchen die Tür zu Cerano wieder geöffnet werden konnte.

Schon beim ersten Herumtasten briet uns der unbekannte Gegner seine Magie über. Dann hörten wir ihn, Durgham höchstpersönlich. Er verkündete unseren Tod, was allerdings nicht den von ihm gewünschten Eindruck machte, denn meine Mannschaft forderte ihn geschlossen zum Kampf auf. Ganz so einfach dürfte es hier in seinem Revier allerdings nicht für uns werden.

Nachdem wir zwei Einheiten des Gegners niedergemacht hatten, fanden wir im Nordwesten zwei Hebel, von denen einer sich als magische Falle entpuppte, der andere Cerano befreite. Durgham selbst hatten wir bis dahin nicht gefunden, allerdings machten wir eine andere Entdeckung. In einem Raum, der ebenfalls durch einen Mechanismus verschlossen war, saß ein Edelsteinsucher mit seiner Mannschaft. Er hatte sichtlich Angst, zwischen die Fronten zu geraten und schloß sich uns daher an. Seine Kampfkraft wurde zwar weitestgehend dadurch kompensiert, daß er uns meist nur im Weg war, aber immer noch besser, als ihn zum Gegner zu haben. Zur Belohnung für seinen Schutz verlangte ich von ihm, daß er mir den Ausgang zeigte. Er zeigte mir auch den ganz in seiner Nähe befindlichen Auslöser, welcher den Ausgang zur Oberwelt öffnete. Auf dem Wege dahin hatten wir noch einige Kämpfe zu absolvieren, wobei Durgham selbst sich als die erwartete harte Nuß entpuppte. Einige von uns wurden schwer verwundet. Ohne Heiler und die unterwegs erbeuteten, magischen Items wären wir spätestens hier endgültig gescheitert. Besonders die ständige Nachladekraft des Blitzstabes war eine wichtige Hilfe.

Als ich erschöpft und abgekämpft durch das Tor am Ausgang treten wollte, konnte ich mich plötzlich nicht mehr bewegen. Die Umgebung verschwamm vor meinen Augen, in meinen Ohren rauschten zehn mal hundert Wasserfälle. Alles begann sich um mich zu drehen.

War dies das Ende?

Es war irgendwann um die Mittagszeit des siebzehnten Tages...

Der Ausbruch



Nebel war um mich herum. Mein Verstand war wie ein zäher Sirup, der sich jeder schnellen Bewegung widersetzt. Schmerz und Enttäuschung begannen sich an die Oberfläche des Bewußtseins durchzuarbeiten und machten mir die Hoffnungslosigkeit meiner Lage allmählich klar.

Sie hatten nun endgültig und erbarmungslos zugeschlagen. Sie, welche eine unvorstellbare Macht über die negativen Energien des Universums in ihrer Hand hatten. Alle die Hoffnung und Naivität, mit der ich zu Felde gezogen war, lagen hier in der Ecke einer steinernen Zelle und fingen gerade an sich selbst zu bemitleiden. So, jetzt reichte es aber.

Ein Prinz von Morgan hat sich gefälligst nicht von zwielichtigen Typen mit ein paar Zaubertricks in Bockshorn jagen zu lassen - wenn auch einige dieser Tricks zugegebenermaßen recht wirksam waren. Erfreut stellte ich fest, daß die Teleporter-Magie, mit der ich in diesen Raum versetzt wurde, alles, was irgendwie mit meinem Körper Kontakt war, mitgerissen hatte. Mit dem Nachtschwert in der Hand sah die Welt schon mal nicht so trübe aus.

Plötzlich stand er vor mir, jener Stammesführer aus den nördlichen Bergwäldern. Er hatte kurz nach meinem Erwachen aus der Nachbarzelle Kontakt mit mir aufgenommen und so ganz nebenbei gemeint, er wolle ausbrechen. Ob ich mit dabei wäre, fragte er dann. Ohne rechten Glauben an eine echte Chance bejahte ich seine Frage. Und jetzt stand er vor mir. Er hatte mit seiner unglaublichen Findigkeit den Schließmechanismus der Türen überwunden und bat mit verschmitzter Mine, leise zu sein. Die Wachen müßten ja nicht sofort bemerken, daß wir uns selbst frische Luft verordnet hatten. Nahezu schicksalhaft war sein Hinweis auf einen weiteren Gefangenen, den die Wächter fürchteten und welcher in einer

Einzelzelle untergebracht sei. Wir beschlossen, ihn ebenfalls zu befreien und als Verstärkung mitzunehmen.

Wir befanden uns im Untergeschoß eines gewaltigen Festungsbaues, dem Zellentrakt. Der Ausgang zum Obergeschoß wurde von zwei Wacheinheiten kontrolliert, die keinerlei Problem für uns darstellten. Sie hatten noch nicht einmal genügend Zeit gehabt, Alarm auszulösen.

Die nächste Ebene, die um einiges größer war, beherbergte die Bereitschafts- und Ruheräume der Wachen. Hier unbemerkt durchzukommen war fast unmöglich. Dabei auch noch jemanden zu befreien war ganz unmöglich. Also eine Aufgabe so ganz nach meinem Geschmack. Vom Treppenhaus aus schlichen wir unbemerkt den Korridor entlang. Das letzte Stück Weg bis zur Sonderzelle war allerdings ohne jegliche Deckung. Irgendwie schafften wir es trotzdem.

Als Bardolo die Tür knackte, erfüllte sich der Traum meiner Suche so unerwartet, daß ich wie angewurzelt stehenblieb. Das ewig spöttisch dreinblickende Gesicht meines Halbbruders stand vor mir, so, als wären wir nie getrennt gewesen. Er war geschwächt und trug unübersehbar die Spuren einer längeren Gefangenschaft.

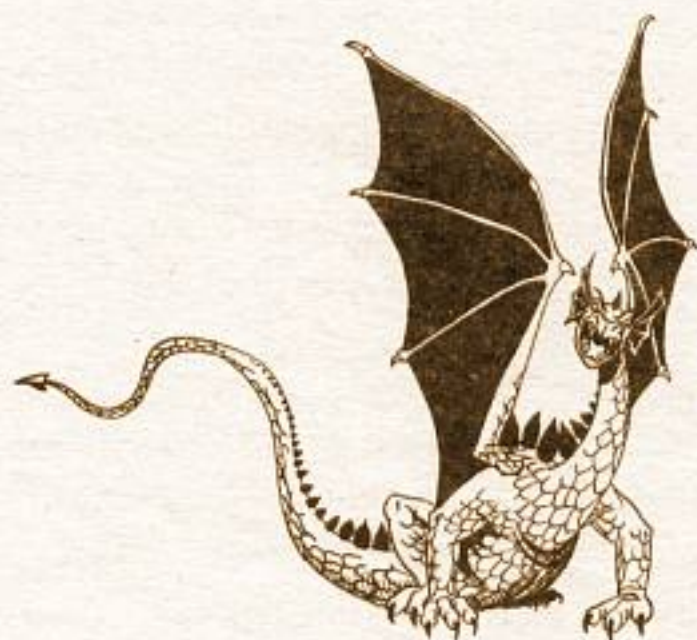
Der dröhnende Alarmgong riß mich wieder in die Wirklichkeit zurück. Aus allen Richtungen war jetzt Rufen und Waffenklirren zu hören. Xhor meinte, wir sollten einfach hier in der Zelle bleiben und im Eingang kämpfen, damit wir den Rücken auf alle Fälle frei hatten. Es erwies sich als die einzig richtige Lösung, den uns flogen nur so die Zaubersprüche um die Ohren. Nach einer Weile lichteten sich die Reihen der Gegner so weit, daß wir den Ausbruch riskieren konnten. Wir mußten das Treppenhaus im Südosten des Gebäudes erreichen, um entkommen zu können.

Was uns dann auch gelang.

Die Wende war gekommen. Jetzt würden wir die Jäger jagen.

Es war der Morgen des neunzehnten Tages...

Im Angesicht des Todes



Endlich frei! Trotz der ungewissen Lage war es wie ein Rausch, als Xhor und ich durch die Wälder rasten, um etwaigen Verfolgern zu entkommen. Wir hatten zuguterletzt unser gemeinsames Gefängnis in Flammen aufgehen lassen, um unseren Verbündeten, die vielleicht in der Nähe waren, ein Signal zu geben. Dieser jugendliche Leichtsinn wurde dann auch prompt belohnt, als unbekannte und recht gefährlich aussehende Flugmonster am Himmel auftauchten. Sie begannen, die Umgebung abzusuchen und wir entzogen uns ihren Blicken durch eine Flucht durch den Wald.

Von Bardolo, der sich unmittelbar nach dem Verlassen des Gefängnis von uns getrennt hatte, wußten wir, daß der Ausgang der unterirdischen Verbindung zur Insel Murhmog nicht sehr weit entfernt von hier lag. Falls die anderen überlebt hatten, waren die Chancen, sie anzutreffen, dort am größten. Als wir uns sicherer fühlten beobachteten wir, daß diese patrouillierenden Flug-Söldner der Gegner über einem bestimmten Punkt am Himmel zu kreisen begannen. Neugierig, wie wir nun einmal waren, schlichen wir uns an - und tatsächlich, der Rest der Truppe bezog gerade Stellung, um sich gegen einen Angriff der Monster zu verteidigen.

Xhor und ich griffen uns noch einige Einheiten aus dem Söldnerlager in der Nähe, wobei ich meinen Bruder zuvor aufgrund seiner Leistungen beim Ausbruch um einen Rang beförderte (es war mit Sicherheit die absolut kürzeste Zeremonie in der langen Geschichte des morgan'schen Heereswesens). Kaum daß uns der Rest mit großem Hallo begrüßt hatte, begann der Tanz auch schon.

Pfeilschnell und mit vernichtender Gewalt brachen die Lederflügler über uns herein. Da wir ausgerechnet an dieser Stelle schlechte Deckung hatten, igelten wir uns ein so gut es eben ging. Unsere stärkste Waffe war der besonders leicht gebaute Bogen der Jagd-Amazonen. Er wird unter Aufsicht eines Meisters der weißen Gilde

aus geweihten Ästen des Jurasshi-Baumes gefertigt. Doch die Schläue der Himmelskämpfer war erheblich größer, als wir dachten. Sie verstanden es ausgezeichnet, unsere Einheiten aufzureiben, bevor die Magier oder Anführer sie regenerieren konnten.

Jede Zeit hat ihre Helden, sagt der Volksmund. Und er behielt recht - zumindest diesmal. Die guten Kräfte des Universums schickten uns einen Helfer in der Not in der mir bestens bekannten Gestalt von Lord Zurgud. Er ist der Regionalfürst und Stammesführer des nord-westlichen Steppengebietes von Morgan. Bei Hofe war er verpönt wegen seiner sehr... ähem... ländlichen Tischmanieren und seinem schier unerschöpflichen Reservoir an Flüchen für jede Gelegenheit. Als wir schon auf die Hälfte der Mannschaft zusammengeschmolzen waren, brach er über die Flugdrachen herein wie ein Unwetter in ein Getreidefeld. So ganz nebenbei lernten wir dabei ein paar Dutzend seiner Lieblingssprüche. Cerano mutmaßte, daß sie die eigentliche Waffen des guten Zurguds waren und Berettar registrierte entzückt, daß unser Retter in der Not anscheinend nur tote Gegner als gute Gegner betrachtete.

In einer Kampfpause informierte mich Armitas, daß aus Richtung Morganas eine ständig wachsende, negative Macht zu spüren war, die allmählich besorgniserregende Ausmaße annahm. Und noch etwas erzählte er mir unter dem Siegel der Verschwiegenheit. Cerano sei durch den Bannschwur dem Zentralrat der weißen Magier verpflichtet, mich unter allen Umständen nicht aus den Augen zu verlieren.

Ohne weitere Kommentare brachen wir auf und stolperten dabei in einen weiteren Hinterhalt.

Drei recht verwahrlost aussehende Barbarensippen, welche in dieser Gegend unbekannt waren, hatten uns auf ihren Speiseplan gesetzt. So etwas Stures und Unverwüstliches war mir noch nie untergekommen.

Kein Schlag, kein Hieb, nichts schien sie zu beeindrucken. Wieder schien der kompromißlose Zurgud die einzig richtige Antwort auf diese erneute Herausforderung. Wie ein Pflug den Ackerboden aufbrach, so warf er sich mit seinen Kämpfern durch die Front der keule-schwingenden, johlenden Menge schmutziger Leiber. Er war durch nichts aufzuhalten. Nachdem der letzte Gegner gefallen war, versprach er uns, diese Gegend frei von Gelichter zu halten. Weiterhin sollten wir dem alten 'Bretterschädel' Werthas herzlich von ihm grüßen und Prügel androhen für den Fall, daß er seine Jungs (ich vermute, er meinte Xhor und mich) nicht in Ruhe ließe. Nach einem kurzen Abschied hasteten wir weiter in Richtung Hauptstadt.

Es war der Abend des zwanzigsten Tages...

Wettlauf gegen den Tod



Der Weg nach Morgana, den wir gewählt hatten, führte uns durch eine Gegend, in die sonst niemand freiwillig reiste. Dafür war der Zeitgewinn gegenüber den üblichen Routen in den östlichen Ausläufer des Zentralmassivs allerdings beträchtlich. Der Grund, weshalb Sarsgrund, wie diese Provinz genannt wurde, für vernünftig denkende Menschen tabu ist, sind die Berg-Luurgs. Sie sind eine wenig erforschte Rasse, welche das Jagen als religiöse Handlung sieht und die getöteten Opfer ihrem Götzen weiht - und anschließend als heiliges Mahl verspeist. Kein Herrscher in Morgan hat sich jemals ernsthaft mit der Befriedung dieser Gegend befaßt. Bei dem Ruf, den diese gefährlichen Bestien haben, hätte er den Versuch auch, aller Wahrscheinlichkeit nach, alleine unternehmen müssen.

Eigentlich war es nur eine Frage der Zeit, bis sie auf unsere Gruppe aufmerksam wurden. Genauer gesagt waren sie schon längst überfällig. Wir nutzten die Zeit, um rückwirkend einige Beförderungen auszusprechen. So wurde Armitas zum Magier der Stufe drei ernannt, die höchste, die ich bei meinem Status vergeben konnte. Cerano, dessen Rolle in dieser Angelegenheit mir immer weniger klar war, wurde ebenfalls aufgestuft. Mir selbst sprach der Rat der Truppe einstimmig den Rang drei eines Heerführers zu. Entsprechend hatten wir bei den Söldner-Truppen mittlerweile das Feinste vom Feinsten zur Auswahl - allerdings leisten konnten wir uns davon immer nur einige.

Allmählich verstand ich, warum es kein berühmter Kommandeur je zu nennenswertem Wohlstand gebracht hatte.

Unser größtes Problem aber war die Zeit, von der wir nicht mehr allzuviel hatten. Armitas, der mit dem Rat der weißen Magier in ständiger Verbindung stand, wurde immer schweigsamer, seine Mine immer besorgter. Dies allein schon genügte, uns zu größter Eile anzutreiben.

Vor uns lag ein Hochtal, welches von einem reißenden Bach durchschnitten wurde. Wegen der Strömung waren wir auf die Stege angewiesen, mittels deren der einzige Weg durch diese Senke ihn zwei mal kreuzte. Diese neuralgischen Punkte waren ideal geeignet für einen Überfall.

Und genau das dachten die Herren dieser Gegend auch. Der Zahl nach, mit der sie über uns herfielen, wollten sie auf Nummer sicher gehen, daß keiner von uns entkommen konnte. Egal, in welche Richtung wir liefen - sie kamen aus allen Himmelsrichtungen auf uns zu. In ihrer Begleitung hatten sie alle große Rudel von Laplinks. Dieses sprunggewaltige Tier mit messerscharfen Reißzähnen und metallharten Krallen hatte die fatale Neigung, in einen Blutrausch zu verfallen, sobald es zum ersten mal zugeschlagen hatte. Im Anbetracht der bevorstehenden Auseinandersetzung gruppierten wir uns so, daß die am besten gepanzerten Einheiten die Schwächeren schützten. Gleichzeitig hatten die schnellen Truppen Befehl, den Gegner durch Flankenangriffe in die Zange zunehmen. Wir mußten unbedingt die Berg-Luurgs ausschalten, bevor es zu einer Materialschlacht kam. Dann hätten wir nämlich auf alle Fälle den Kürzeren gezogen.

Lange Zeit wogte der Kampf. Keine Seite konnte einen entscheidenden Vorteil erringen, so daß wir uns am Waldrand verschanzten, um eine bessere Verteidigungsposition zu haben. Erst als die Zahl der Laplinks deutlich geringer wurde, konnten wir die letzten beiden Anführer eliminieren und damit endlich unseren Weg fortsetzen. Nach einer kurzen Zeremonie, in der Berettar als vierter im Bunde auf den Rang drei befördert wurde, eilten wir weiter.

Es war der Morgen des zweiundzwanzigsten Tages...

Der Irrgarten



Nach zwei weiteren Tagen Eilmarsch teilte mir Armitas mit, daß wir nicht mehr rechtzeitig in der Hauptstadt eintreffen würden, wenn wir nicht eine Abkürzung fänden. Wir berieten uns kurz. Cerano schlug vor, den Weg über eine alte Paßstraße zu nehmen. Oben auf dem Sattel stünde eine alte Klosteranlage, die zwar verbotene Zone war, aber außergewöhnliche Umstände rechtfertigten auch außergewöhnliche Maßnahmen. Die Zeitersparnis wäre rund eineinhalb Tage, die über sein oder nicht sein entscheiden konnten. Daher entschlossen wir uns, auf den Vorschlag einzugehen.

Wir waren schon in Sichtweite der Anlage, als eine Abordnung aus dem Kloster sich uns näherte. Da bislang unklar war, welcher Orden in diesen abgelegenen Gemäuern mittlerweile hauste, sahen wir der Begegnung mit einem gewissen Unbehagen entgegen. Das Kloster war einst einer inzwischen verbotene Gottheit geweiht worden: dem Gott der Hinterlist und der Intrige. Einer der mit weiten Kapuzenmänteln bekleideten Gestalten war der Vorsteher des Ordens persönlich. Er warnte uns vor einem unerlaubten Eindringen, konnte aber von mir überzeugt werden, daß es besser wäre, auf dem Verbot nicht zu bestehen. Sein Gegenvorschlag war der, daß er uns die Passage erlauben würde, wenn wir innerhalb einer bestimmten Zeit die Anlage wieder verlassen hätten. Ich ging, innerlich aufatmend, auf das Angebot des Abtes ein. Trotz der schlechten Erfahrungen der letzten Zeit mit Situationen, die auf den ersten Blick harmlos waren, mußten wir es wagen. Zu groß war die Sorge um Vater und die Einwohner der Hauptstadt. So machten wir uns dann an den Aufstieg, umringt von dunklen Gestalten, deren monotoner Gesang eine einschläfernde Wirkung auf die erschöpften Kämpfer hatte. Beim Durchschreiten des Einganges schlugen sie dann zu.

Innerhalb weniger Augenblicke war über zwei Drittel unserer Leute durch Magie gelähmt. In den engen Gassen zwischen den verwinkelten Bauwerken war es anfangs fast unmöglich, sich zu bewegen, geschweige denn, einen Gegenangriff zu führen. Aber das war noch nicht alles, das Schlimmste sollten wir noch kennenlernen. Die zahlenmäßig unterlegenen Feinde verwandelten sich, sobald die Anführer starben. Zum Entsetzen der Truppen veränderten sie dabei nicht nur ihr Aussehen drastisch, sondern kehrten mit all ihren Betbrüdern wieder zurück. Und als ob dies schon nicht genug gewesen wäre fand diese Metamorphose noch ein zweites mal statt. Dazu kam, daß die Wege durch die Anlage so verschlungen waren wie ein Irrgarten.

Wir waren gezwungen, Markierungen anzubringen und so den richtigen Weg zu finden. Als der Ausgang in Sicht kam, stellte sich uns ein Wesen in den Weg, dessen magische Ausstrahlung uns das Blut in den Adern gefrieren ließ.

Seinem Gerede nach war er ein wichtiger Mann im Plan des Gegners. Dies war auch daran zu erkennen, daß er sich einfach auflöste, als seine Energie im Kampf zu Ende ging. Sicherlich war dies nicht die letzte Begegnung mit ihm gewesen.

Jetzt mußten wir uns sputen, wenn wir noch an dem großen Finale in Morgana teilnehmen wollten. Zuvor eröffnete mir Armitas noch ein Geheimnis seines Ordens. Nur drei der Meister der weißen Magien war die Anwendung tödlicher Zaubersprüche gestattet, jedoch bedurfte es dazu der zusätzlichen Erlaubnis durch die Mort Ythash, der Ratsversammlung aller Geweihten. Jetzt ermächtigte er mich für die Dauer der Kämpfe, an Stelle des Gremiums der Weisen dieses Recht auszuüben. Ich war beeindruckt, hatte ich doch noch nie von einer solchen Ausnahme gehört. Da nicht jedermann in der Lage ist,

solche Energien zu beherrschen, kamen nur einige von uns dafür in Frage. Ich beförderte Xhor und Nyana als letzte in unserem Bunde zu Heerführern der Stufe 3. Mehr konnte ich nicht mehr tun.

Es war der Abend des dreiundzwanzigsten Tages...

Tod oder Ruhm !



Seit dem Zwischenfall mit dem Kloster waren wir fast nur noch am laufen. Die Angst saß uns im Nacken, Selbstvorwürfe begannen unsere Seelen aufzufressen. Wenn die Situation nicht so ernst gewesen wäre, hätte mich die unfreiwillige Komik der Situation in helles Lachen ausbrechen lassen. Man muß sich das nur einmal vorstellen: vornweg liefen wir Krieger mit unseren paar Mannen, ständig um ausreichend Deckung bemüht und auf der Hut vor Fallen und Hinterhalten; hinter uns her hastete, stets in gleichbleibendem Abstand und mit einem enormen Lärmpegel, eine wahre Armee von Söldnern, von denen jeder auf einen Kontrakt mit uns hoffte.

Wir fetzten gerade durch eine Buschreihe, die einen geweihten Zeremonienplatz in direkter Nachbarschaft zur Stadt abgrenzte, als wir wie vom Donner gerührt stehenblieben. Vor uns spielte sich eine gespenstische Szene ab. Auf der Zeremonienplattform standen vier Gestalten, die unserem letzten Widersacher aus dem Kloster recht ähnlich sahen. Auf der gegenüberliegenden Seite kamen gerade Vater und der alte Tscharkas aus Richtung der Stadt angerückt. Wo waren unsere Truppen, die königliche Garde, die Sturmreiter, die Schützenschwadrone?

Egal, sie lebten noch und unsere Bitterkeit über ein mögliches Versagen schlug augenblicklich um in ohnmächtigen Zorn auf die Urheber dieser Katastrophe. Adrenalin schoß durch die Körper, Muskeln spannten sich bis zum zerreißen, Adern traten wie dünne Seile unter der Haut empor. Keine Waffenhand, an der die Knöchel unter den festen Griffen nicht weiß hervortraten.

Wir kamen unter dem Gebüsch hervor. Sofort gerieten die Verbündeten ins Stocken. Es sah eine Weile sogar aus, als gingen der König und sein ehemaliger Oberbefehlshaber im Zorn aufeinander los. Dann marschierten sie weiter in Richtung der vier dunklen Magier. Wir durften nicht zusehen, daß sie in ihr Verderben liefen. Als wir auf Rufweite heran waren, fing Vater an, den alten Streit mit Xhor wieder aufleben zu lassen. Aber Tscharkas fuhr dazwischen und

würgte beide kurzerhand ab. Wir schwärmten aus, uns immer noch darüber wundernd, daß keine zusätzlichen Gegner da waren.

Unser Warten sollte reichlich belohnt werden. Plötzlich flimmerte die Luft über drei verschiedenen Punkten der Umgebung. Jedes Leuchten verdichtet sich zu einer Art von Tor aus purer Energie in eine andere Dimension. In dem diffusen Wabern innerhalb des Torbogens begannen sich Körperumrisse abzuzeichnen. Hervor traten - die gemeinsten, gefährlichsten und niederträchtigsten Gegner, die uns während der gesamten Kämpfe begegnet waren. Sie wären es nicht wirklich, denn ihre Fähigkeiten waren stark verändert und in ihren Augen waren keine Pupillen mehr. Sie lösten einander ab. Kaum war einer verschwunden, tauchte durch eines der Tore der nächste auf. Da wir nicht wußten, ob dieser Spuk jemals ein Ende haben würde, mußten wir die Urheber von ihren Podesten räumen. Es war ein Kampf, der an Heftigkeit nichts zu wünschen übrig ließ. Irgendwann versiegte der Strom dieser Hologramme, wie Armitas sie nannte, und irgendwann hatten wir die vier Meister ebenfalls neutralisiert.

Dann kam er. Er hatte uns schon beim Kloster aufgelauert und erschien nun persönlich, um die Situation noch einmal zu seinen Gunsten herumzureißen. Er war der fünfte dunkle Magier und er wollte Rache. An dieser Stelle muß ich das Kriegstagebuch schließen, um mich voll auf die Entscheidung über unser aller Schicksal zu konzentrieren.

Mögen die Götter heute, am vierundzwanzigsten Tag seit unserer Abreise uns noch einmal gnädig sein...

*Raven von Morgan, Prinz und Steerführer
im Dienste ihrer Majestät, König Werthas I.*

