Andreas Groß

Im Zeichen der Blutkrone

Leseprobe

Fantasy-Roman

ANDREAS GROß

IM ZEICHEN DER BLUTKRONE

Die Gesamtausgabe von
»IM ZEICHEN DER BLUTKRONE«
kann bei AMAZON
als Taschenbuch zum Preis von € 15,00
bzw. als eBook zum Preis von € 4,95
erworben werden.
Die Printausgabe kann über TRANSGALAXIS.DE
und zudem auch
direkt über unsere Verlagseite
bestellt werden.

Print-ISBN-10: 172294529X
Print-ISBN-13: 978-1722945299

Weitere Informationen zum Buch
und zum Verlagsprogramm finden Sie auf der Webseite
WWW.EMMERICH-BOOKS-MEDIA.DE

Bei EMMERICH BOOKS & MEDIA erschienen:

Hans-Peter Schultes mit Andreas Groß:

RUNEN DER MACHT (2014)

Ein weiterer Roman aus der Welt MAGIRA:

Hans-Peter Schultes:

WEGE DES RUHMS (2013)

Andreas Groß

Im Zeichen der Blutkrone

– Leseprobe –

Emmerich Books & Media
2018

Andreas Groß

Im Zeichen der Blutkrone

Fantasy-Roman in Erzählungen

Herausgeber:
Peter Emmerich
EMMERICH Books & Media
Wittmoosstr. 8, 78465 Konstanz
www.emmerich-books-media.de

Originalausgabe
© 2018 by EMMERICH Books & Media, Konstanz
& Andreas Groß
© 2018 by Andreas Groß
All rights reserved.

Die Fantasy-Welt Magira ist eine Erfindung von
Hubert Straßl (Hugh Walker) und Eduard Lukschandl
www.hughwalker.de

Karte: Jörg Schukys & Beate Rocholz

Autorenfoto © Andreas Groß

Cover: Nikolai Lutohin

Cover-Gestaltung: Beate Rocholz

Gesamtlayout und Satz: Jörg Schukys

ISBN-10: 172294529X
ISBN-13: 978-1722945299

Inhalt

Vorwort 7

Prolog 11

Schattenspiel 17

Blutweihe 19 · Schattenkrieger 45 · Nacht über Magramor 59 · Blutige Dolche 92 · Die Macht des Blutes 117 · Die Gesandtschaft 151 Die Rückkehr des Shan 185 · Flucht aus Magramor 211

Bluttanz 237

Das Erwachen der Zarai 239 · Schwarzer Tod in Magramor 266 Verräter vor Magramor 288 · Angriff auf Magramor 305 · Das letzte Gefecht 328

Epilog 359

Anhang 363

Glossar 365 · Zeittafel 378

Der Autor 385

Der Cover-Illustrator 387

Vorwort

Liebe Leser,

in euren Händen haltet ihr eine Sammlung von Erzählungen, die in Magramor, einer der ältesten und größten Städte der Fantasy-Welt »Magira«, spielen. Entstanden sind diese Geschichten in einem Zeitraum von dreizehn Jahren, die erste wurde im Jahr 2003 verfasst. Bis auf zwei Erzählungen in dieser Sammlung sind alle Texte in der Vereinspublikation »Follow« erschienen. Es handelt sich dabei um »Blutweihe« und »Blutige Dolche«. Beide wurden exklusiv für diesen Band geschrieben, um die geschichtlichen Lücken, die zwischen einigen älteren Storys bestanden, zu schließen.

Die Welt »Magira« wird von den Mitgliedern der ersten deutschen Fantasy-Gesellschaft FOLLOW (Fellowship of the Lords of the Lands of Wonder) simuliert. Dies geschieht im sogenannten »Ewigen Spiel«, das seit fast einem halben Jahrhundert alljährlich auf den »Festen der Fantasie« an drei Tagen gespielt wird. Im Grunde beruht jede Entwicklung innerhalb der Geschichten auf diesem Spiel, das man am ehesten mit einem Tabletop-Strategiespiel, jedoch mit fantastischen Elementen, vergleichen kann. Auf mittlerweile vier mächtigen Spielplatten, den »Welten« Magiras (vergleichbar mit den irdischen Kontinenten) ringen die Spieler, Repräsentanten der unterschiedlichsten Völker und Kulturen, um Reiche und Städte und schreiben so die Geschichte und Geschicke »Magiras«; ein Rahmen, um viele gute Ideen zu entwickeln und in fesselnde Erzählungen umzusetzen.

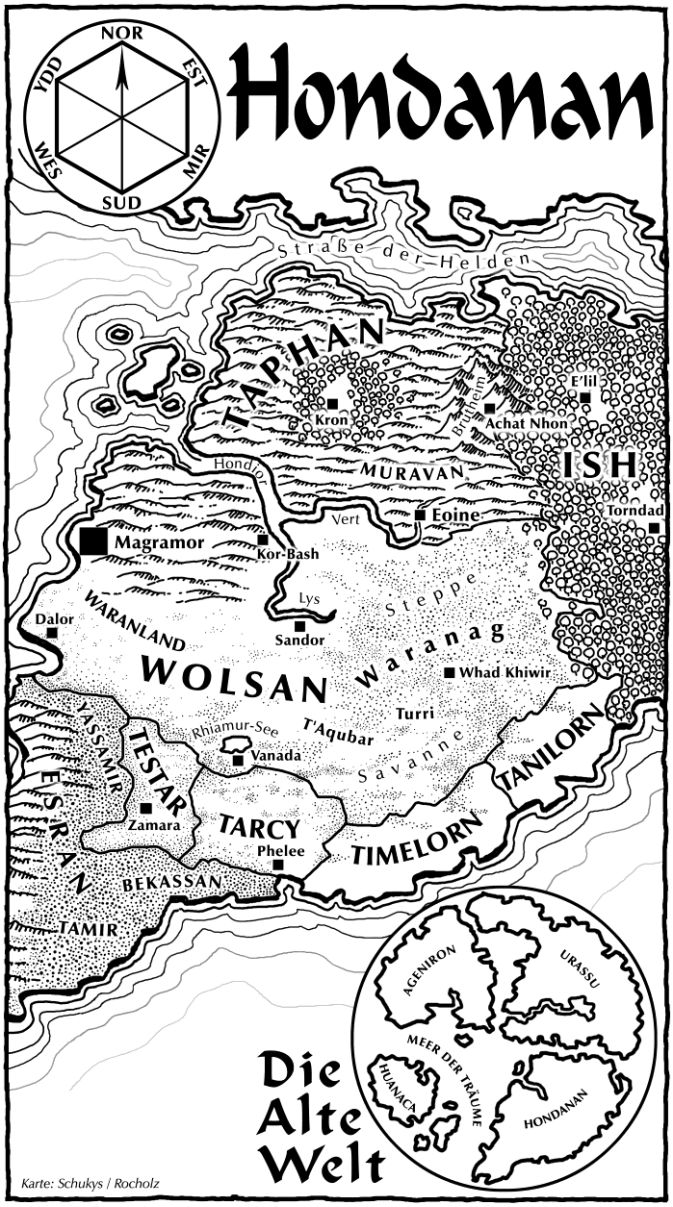
Ein Teil der vorliegenden Storys fand in umgewandelter Form Eingang in den Roman *Im Schatten des Blutmondes*, den ich zusammen mit Hans-Peter Schultes verfasst habe. Doch da die Erzählungen einige erhebliche Ände-

rungen erfahren haben, präsentiere ich sie hier weitestgehend in ihrer ursprünglichen Gestalt. Natürlich kam ich nicht umhin, einige Texte zu überarbeiten und zu ergänzen, um Ereignissen einen inneren Zusammenhang zu geben und Handlungsstränge enger zu verknüpfen. Insbesondere der Plot um das »Blaue Leuchten« fand starken Eingang in die ersten Erzählungen.

Letztendlich wurde aus einer Reihe von Einzeltexten eine in sich geschlossene Erzählung, die Geschichte der »W'Ing'Tiu«, eines nichtmenschlichen Volkes finsterer Bluttrinker, die von den Menschen »Nachtschatten« genannt werden. Die Handlung korrespondiert mit dem magiranischen Erzählwerk von Hans-Peter Schultes, dessen Roman *Wege des Ruhms* 2013 bei Emmerich Books & Media erschienen ist und mit dem ich – gemeinsam mit weiteren Autoren – an einem Zyklus von Erzählungen um das »Volk des Raben« gearbeitet habe.

Ich wünsche viel Freude beim Entdecken dieser Fantasy-Welt.

Andreas Groß, Kassel, 2018



Karte: Schukys / Rocholz

Schattenspiel

39 n.d.F – 45 n.d.F

»Wenn die Götter spielen, müssen Sterbliche ihr Leben lassen.«

(Danar Khyn)

Blutweihe

Ein aufkommender Wind fuhr durch Nardyas Haare und fächerte sie wie die Schwingen eines Raben auseinander. Ihre roten Augen funkelten intensiv, als ihr Blick auf die brennende Stadt fiel. Sie säuberte ihre blutigen Schwerter und schob sie in die Scheiden.

Die Schlacht war geschlagen. Die Horden der Nacht hatten diesen Teil der Küste erobert und die Menschen vernichtend geschlagen. Nur wenigen Bewohnern war die Flucht gelungen. Der überwiegende Rest des Heeres war mit Schiffen in Richtung Nor geflohen. Doch sie würden ihren Verfolgern nicht entkommen. Und die den Rückzug über den Landweg angetreten hatten, ahnten nicht, dass sie geradewegs in den Tod liefen.

Nardya starrte die rote Sonne an, die sich unaufhaltsam dem Horizont näherte. Sehnsüchtig wandte sie sich dem Tal zu. In wenigen Stunden würde die Dämmerung über diesen Landstrich hereinbrechen. Und dann begann die Blutweihe.

Werde ich dabei sein? Oder werde ich weiterhin nur eine Bluttochter bleiben?

Für alle Blutsöhne und Bluttöchter war die Weihe von großer Bedeutung. Erst durch diese Zeremonie erreichten sie den Status eines Roki, eines Todesboten. Doch dies konnte nur geschehen, wenn man von einem Nestherrn erwählt wurde.

Ein tiefer Seufzer entglitt ihrer Brust. Ein trauriger Zug legte sich auf ihr bleiches Gesicht, in dem ihre Lippen wie ein Feuer rot aufleuchteten.

Sie gehörte zu keinem Nestherrn. Ihr Seras war im Kampf gefallen und das Nest ohne Oberhaupt. Damit war sie zu einer freien Bluttochter geworden. Ihre Hoffnung, vor dem Ablegen der Flotte zu einem Roki zu werden, war gering. Es musste ein Wunder geschehen.

Dabei hatte sie sich in mehreren Schlachten bewährt, seit sie ihrem Nestherrn gefolgt war. Sie galt als eine der besten Schwertkämpferinnen unter den W'Ing'Tiu.

Was nützt mir dies? Ich werde noch viele Schlachten schlagen müssen, um die Achtung eines anderen Nestherrn zu erlangen.

Der tiefe Schall eines Horns hallte durch das Tal. Sie presste die Lippen zusammen und schritt den Hügel hinab, um sich den Nestlingen anzuschließen, die sich am Strand aufstellten.

Sobald die Sonne untergegangen war, würden die Nestherren durch die Reihen der Blutsöhne und Bluttöchter schreiten und diejenigen ausschicken, die sie für würdig hielten, die Weihe zu erhalten.

»Seht mal, die Nestlose glaubt, sie wird von den Seras aufgerufen«, hallte eine Stimme laut über den Platz. Nardya brauchte nicht hinzuschauen, um zu erkennen, wer ihren Spott über sie ausschüttete.

Jardar baute sich vor ihr auf. Auf seinem Gesicht lag ein höhnisches Lächeln. »Warum gehst du nicht und ersparst dir die Schande, als einzige Bluttochter am Ende hier zu stehen?«

»Du überschätzt dich«, erwiderte sie bitter. »Ich habe ehrenvoll gekämpft. Ich habe viele Nain getötet und ihr Blut getrunken. Daher habe ich das Recht verdient, hier zu stehen.«

Jardar bleckte die Zähne. »Ich wollte dir und auch uns nur einen Gefallen tun. Du wirst schon erleben, wie es sich anfühlen wird, wenn du ganz allein sein wirst.«

Nardya presste die Lippen noch fester zusammen. Es war ihr Stolz, der sie daran hinderte, sich umzudrehen und den Platz wieder zu verlassen. Selbst wenn sie am Ende allein am Strand stand, würde sie nicht fortlaufen. Sie war eine Bluttochter. Es musste doch einen Seras geben, dem ihre Kampfkunst aufgefallen war.

Sie nahm ihren Platz am Rand der Gruppe ein und wartete. Dabei spürte sie immer wieder Jardars brennende Blicke. Der Dorcha war einer der wildesten Kämpfer. Sie hatte schon früh von seinem Ruf gehört, seine Feinde auf die grausamste Art zu töten. In der Schlacht hatte er jeden Gegner mühelos besiegt und ihre Kehlen mit seinen Zähnen zerrissen. Das Blut war ihm über die Mundwinkel auf seine Rüstung gelaufen, während er laut seinen Feinden ins Gesicht lachte.

Nardya verachtete ihn. Jardar empfand keinen Respekt vor seinen Feinden. Er glaubte, unbesiegbar zu sein. Seit der neue Shan aufgetaucht war, brüstete er sich damit, eines Tages unter Sarkasch dem Blutring anzugehören. Er würde der erste Kämpfer unter dem Shan werden und ein großes Nest bauen.

In ihren Augen war Jardar überheblich, auch wenn er seine Stärke immer wieder unter Beweis stellte. Kein anderer Dorcha wagte es, ihn zu einem Zweikampf herauszufordern. Sein Nestherr bestärkte ihn auch noch in seinem Verhalten, indem er überall verkündete, wie sehr Jardar das Ansehen des Nestes vergrößerte.

Nardyas Gesichtszüge versteinerten. Fackeln flammten auf und warfen ihren Schein auf die versammelten Dorchas. Die Zeremonie begann. Innerlich wappnete sie sich, ihren Namen nicht zu hören.

Sie vernahm die heiseren Schreie der geflügelten Labghinns, die über ihren Köpfen kreisten.

Es überraschte sie nicht, als Jardars Name als erstes genannt wurde. Sein Seras war vor ihn getreten und hatte ihm den Dolch überreicht, den er als einzige Waffe während der Blutjagd mitführen durfte. Sobald er das Blut seines Opfers getrunken hatte und mit dessen Kopf zurückgekehrt war, würde er zum Roki ernannt werden.

Nardya senkte den Kopf, als sie sein triumphierendes Lächeln sah. Er besaß nicht einmal den Anstand, mit

würdevoller Erhabenheit die Ehre entgegen zu nehmen. Am liebsten hätte sie ihm ihre Verachtung gezeigt. Aber sie wollte sich keine Blöße geben. Er hätte es lediglich mit einem überheblichen Grinsen hingenommen.

Ein Name nach dem anderen wurde aufgerufen. Alle Dorchas nahmen voller Stolz den Dolch entgegen. Zu ihrer Verwunderung hatte sie mehrmals das Gefühl, als wären einige Seras bereit gewesen, ihren Namen auszusprechen. Seltsamerweise verharrten sie lediglich wenige Atemzüge vor ihr, um dann wortlos weiterzugehen. Wollten sie sie mit Verachtung strafen? Nardya war sich keiner Verfehlung bewusst. Es gab keinen Grund, warum man sie nicht zu der Zeremonie zulassen sollte.

Eine Mischung von aufkommender Wut und brennendem Schmerz machte sich in ihrem Innern breit. Offenbar war der Tod ihres Nestherrn folgenreicher, als sie es vermutet hatte. Eine Nestlose konnte keine Forderungen stellen, sondern musste sich in Demut üben.

Unbewusst ballte sie die Hände zu Fäusten. Der Strand war so gut wie leer. Es standen nur noch drei Blutsöhne neben ihr. Schlimmer hätte die Schmach nicht ausfallen können, denn jede Bluttochter außer ihr befand sich auf der Jagd.

Sie ließ die Schultern hängen. Wenn sie heute nicht mehr erwählt wurde, musste sie darauf hoffen, dass sie nach der Landung in der neuen Welt eine neue Möglichkeit erhielt, sich zu bewähren.

Ein dumpfes Raunen riss sie aus ihrer Lethargie. Sie hob den Kopf und erblickte einen großen Krieger, der durch die Reihen der Nachtschatten schritt, die der Zeremonie beiwohnten. Er trug einen langen Umhang, der bei jedem Schritt um seine Beine flatterte. Darunter blitzte ein Kettenhemd. Seine Hände steckten in schwarzen, gepanzerten Handschuhen. Das Gesicht des Kriegers war von einem schweren Helm verdeckt. Hinter dem schmalen Sehschlitz leuchteten die Augen im tiefsten Rot. An

der linken Seite hing ein mächtiges Schwert, auf dessen Griff seine rechte Hand ruhte.

Wie vor dem Bug eines Schiffes teilten sich die Reihen vor dem Krieger. Die W'Ing'Tiu wichen ehrfürchtig zurück, um hinter ihm sofort wieder die Lücke zu schließen.

Nardya befeuchtete ihre trockenen Lippen, als der Krieger auf sie zuhielt und vor ihr stehen blieb. Schweigend musterte er sie von Kopf bis Fuß.

Sie schluckte, hielt aber tapfer dem eisigen Blick stand. Der Krieger beendete seine Musterung, schaute kurz zu den restlichen Dorchas, ehe er sich wieder ihr zuwandte. Er hob die Hände, packte den Helm und zog ihn ab.

»Du bist Nardya?«, fragte der Shan mit einem Knurren.

Sie brachte lediglich ein schwaches Nicken zustande. Konnte es wirklich sein, dass ausgerechnet Sarkasch van Shan den Ruf an sie erteilte? Sie unterdrückte das aufkommende Gefühl stiller Hoffnung.

Das Gesicht des Shans blieb ausdruckslos. Er neigte den Kopf zur Seite.

»Ich habe gesehen, wie du gekämpft hast. Dein Mut scheint keine Grenzen zu kennen.«

»Ich … ich diene Euch, Herr. Ich kämpfe, um Euch mit Stolz zu erfüllen und Ehre zu erhalten.«

Sarkasch verschränkte die Arme hinter dem Rücken. »Weise Worte. Aber daran bin ich im Augenblick nicht interessiert. Ich weiß …, wie gut du kämpfst, Bluttochter.«

Wortlos nahm sie die Zurechtweisung hin. Sie hielt es für ratsam, den Shan nicht mit einer unnötigen Erwiderung zu verärgern. Außerdem war sie neugierig darauf, was er von ihr erwartete. Noch nie hatte ein Shan bei einer Blutweihe eingegriffen und einen Dorcha erwählt.

Sarkasch beugte sich leicht vor. »Ich kann dir ein neues Nest bieten, Nardya.«

Überrascht wölbte sie die Augenbrauen. Die Herrschaft des neuen Shan währte noch nicht lange. Erst vor

wenigen Monden hatte er Miko van Shan, den Widdergehörnten, vom Thron gestoßen. Er war wie aus dem Nichts aufgetaucht und hatte die Blutkrone eingefordert. Wie es Sitte war, musste der Herrscher seine Macht allein gegen den Herausforderer verteidigen. Daher hatten sich die Blutherren abwartend verhalten, bis die Entscheidung gefallen war. Nach seinem Sieg war Sarkasch von ihnen als Shan anerkannt worden, obwohl jedem W'Ing'Tiu bekannt war, dass er keinem bekannten Nest entstammte.

Hinter vorgehaltener Hand wurden Mutmaßungen geäußert, der neue Shan diene nicht allein dem Höchsten Fürsten der Dunkelheit, sondern handle auch im Auftrag mächtiger Götter einer fernen Welt. Doch niemand wagte, diese Vermutung laut auszusprechen. Und Miko war nach dem verlorenen Zweikampf zu schwach, um seinen Anspruch auf die Macht zu erneuern. Der Widdergehörnte war mit seinen letzten Getreuen geflohen.

»Ich verstehe nicht«, erwiderte sie daher.

»In dir wohnt eine außergewöhnliche Stärke, die ich deutlich spüre. Du bist von Tius Macht berührt worden. Es gilt, diese zu festigen. Ich benötige einen Roki, der mir mit unverbrüchlicher Treue folgt.«

Sie biss sich auf die Unterlippe. Sollte dies wirklich geschehen? Und kein Traum sein?

»Ihr wollt mich in Eure Dienste nehmen?«, fragte sie mit heiserer Stimme.

Das blutrote Leuchten seiner Augen verstärkte sich. »Warum sollte ich sonst hier sein? Sieh dir doch die anderen Dorchas an, die hier noch warten. Sie könnten es niemals mit dir aufnehmen. Daher frage ich dich, bist du bereit den Dolch zu tragen?«

Sie schaute ihm fest ins Gesicht. »Ja, das bin ich.«

»Eine andere Antwort habe ich von dir nicht erwartet.« Er griff unter seinen Umhang und holte eine mit Goldfäden verzierte Lederscheide hervor.

Ehrfürchtig nahm sie die Waffe entgegen und betrachtete den Griff, der aus einem weißen Material bestand. Als sie den Dolch aus der Scheide zog, keuchte sie überrascht auf.

Die schmale Klinge schimmerte im Licht der Fackeln in einem bläulichen Ton. *Sternenstahl*. Das Metall war sehr schwer zu finden und noch schwerer zu bearbeiten.

»Er wurde im Feuer der Erde geschmiedet«, erklärte Sarkasch. »Und mit dem Blut vieler Menschen gehärtet. Halte ihn in Ehren.«

Nardya schob die Klinge zurück. »Ich werde Euch den Kopf des Anführers der Menschen bringen.«

»Nein!« Sarkasch schüttelte den Kopf. »Wer ist der stärkste Blutsohn, der heute ausgezogen ist, um Ehre zu erlangen?«

Nardya brauchte nicht lange zu überlegen. »Jardar«, entgegnete sie.

Ein Lächeln huschte über Sarkaschs Gesicht. »Bring mir sein Herz«, sagte er ruhig.

Nardya runzelte die Stirn. Irritiert blickte sie den Shan an. »Warum?«, wagte sie dennoch zu fragen. Jeder andere an ihrer Stelle hätte den Befehl ohne zu zögern ausgeführt.

Ein grimmiger Zug legte sich um Sarkaschs Mundwinkel. »Finde es heraus und du wirst an Ehre gewinnen.« Er zog seinen Umhang enger um die Schultern und drehte sich um. Ehe er davonschritt, wandte er sich ihr noch einmal zu. »Du findest mich auf meinem Schiff. Im Morgengrauen werden wir die Segel setzen. Daher solltest du dich beeilen, Nardya. Der Mond wird nicht mehr lange am Firmament stehen.«

Entschlossen befestigte sie den Dolch an ihrem Gürtel und eilte über den Strand zu den Hügeln.

Kay kniete vor dem steinernen Schrein, auf dem das aus weißem Marmor gehauene Abbild eines Ritters ruhte. Es war die Ruhestätte des ersten Markgrafen von Winterforst. Sein Urahn. Gewöhnlich knieten die Söhne vor ihren Vätern, wenn sie die letzte Wache antraten. Doch die Asche von Kays Vater war nicht nach Winterforst zurückgebracht worden. Er war kurz vor seiner Geburt auf dem Feld der Ehre gefallen, als die Clanthonier Peutin zurückerobert hatten. Viele Ritter hatten in diesen Tagen ihr Leben gelassen und man hatte nicht die Zeit gefunden, die Leichname in die Markgrafschaften zurückzuschicken, damit die Angehörigen sie dem Feuer übergeben konnten. Daher waren die toten Leiber der Ritter und Knappen an dem Ort der Schlacht in einer würdevollen Zeremonie verbrannt worden. Es waren einfach zu viele gute Männer gestorben.

Kay führte mit der rechten Hand das Zeichen des Weltenschöpfers aus, ehe er sich erhob. Seine Rüstung gab ein Klirren von sich, das von den Wänden zurückgeworfen wurde. Bis auf seinen Helm trug er die vollständige Panzerung. Die Spitze seines Schwertes schabte über den Boden. Endlich war es soweit. Am frühen Morgen würde er zum Ritter geschlagen werden.

Er schritt die wenigen Stufen hinauf, die in den Hauptraum der kleinen Kapelle führten. Neben dem Altar brannten bereits vier dicke Kerzen und spendeten ein spärliches Licht. Es genügte jedoch, um den kleinen Raum soweit zu erhellen, dass Kay die Anwesenheit seiner Mutter bemerkte. Ohne sie zu beachten, nahm er eine weitere Kerze aus einer kleinen Kiste und entzündete sie, um sie neben die anderen Lichter zu stellen. Erst dann drehte er sich, beugte das Haupt und kniete sich hin.

»Ich bin froh, dass Ihr gekommen seid, Mutter.«

»Wie kann ich dir ausgerechnet an dem heutigen Tag meine Ehre verweigern?«, erwiderte Isabella von Winter-

forst. »Es erfüllt mich mit Stolz, dass Heinrich von Fichtenau dich zum Jungritter schlagen wird.«

»Ich … ich war nicht sicher, ob dies Euer Wille sein würde. Immerhin habe ich Euch schwere Vorwürfe gemacht.«

Isabella stieß ein Seufzen aus. »Du wirst immer mein Sohn bleiben, egal was geschieht. Es hat mich jedoch getroffen, dass du meine Entscheidung nicht gutheißt.«

Kay schürzte die Lippen. Er hatte das Andenken seines Vaters beschmutzt gesehen, als seine Mutter ihm verkündete hatte, eine neue Ehe einzugehen. Dabei sollte gerade er dafür Verständnis aufbringen, da er seine Heimat verlassen würde. Und er wusste nicht, wann er zurückkehrte. Heinrich von Fichtenau hatte vom Kämmerer des Königs den Auftrag erhalten, die alten Handelswege zu erneuern und neue Verbindungen, Bündnisse und Verträge zu schließen. Clanthon war allein nicht stark genug, um sich auf Dauer seiner Feinde erwehren zu können.

Aus diesem Grund sollte Kay es als selbstverständlich ansehen, dass seine Mutter nicht ihr weiteres Leben in Einsamkeit verbringen wollte.

»Ich konnte mich mit dem Gedanken nicht so schnell anfreunden, Mutter. Dabei habt Ihr mir nie zu verstehen gegeben, dass ich dann nicht mehr einen Platz in Eurem Herzen haben würde. Es …« Er holte tief Luft, als könnte er sich damit von der Last, die auf seinen Schultern lag, befreien. »Es tut mir leid.«

Isabella von Winterforst trat näher heran und legte ihre Hand auf seinen Kopf. »Ich gebe dir meinen Segen mit auf dem Weg, Kay. Möge der Herr dich beschützen. Dein … Vater wäre bestimmt stolz auf dich.«

Kay hob das Haupt und starrte sie verwundert an. Er glaubte einen bitteren Tonfall in ihrer Stimme zu vernehmen.

»Es klingt, als würdet Ihr annehmen, dass er es anders empfinden könnte, wenn er noch unter den Lebenden wäre?«

Ein trauriger Ausdruck erschien auf ihrem Gesicht. »Er hat dich nie kennen gelernt. Das Schicksal hat es nicht gewollt. In jenen Tagen weilte er nur selten in der Grafschaft. Zu oft musste er mit den anderen Rittern in den Krieg ziehen, um Clanthon vor seinen Feinden zu schützen.«

Kay lächelte. »Er war ein wahrer Ritter. Ich werde mir seine Tugenden als Vorbild nehmen.«

»Ach, Sohn. Es ist nicht immer richtig, wenn wir nur nach Regeln handeln. Er war schon etwas älter, als er mich geehelicht hat. Und ich … ich war noch sehr jung.«

In ihre Augen trat ein sehnsüchtiges Funkeln. Sie wandte den Kopf zur Seite. »Wenn man keine zwanzig ist, hat man noch viele Träume und Wünsche. Man lernt erst im Laufe eines Lebens, dass sich nicht alle Vorstellungen erfüllen. Ich habe damals auch eine bittere Lektion erhalten. Dennoch bin ich froh über meine Erfahrungen, denn selbst, wenn das Glück nur für wenige Stunden Einzug hält, bleiben die Erinnerungen daran für ewig erhalten.«

Kay atmete erleichtert auf. Offenbar hatte sie der Verlust seines Vaters schmerzlicher getroffen, als er es aufgrund ihres Verhaltens immer angenommen hatte. Innerlich entschuldigte er sich ein weiteres Mal bei ihr.

»Ihr seid auch heute noch eine wunderschöne Frau, Mutter. Euer zukünftiger Mann wird mit Stolz erfüllt sein, Euch an seiner Seite zu haben.«

Isabella von Winterforst winkte abfällig. »Auch Schönheit ist vergänglich. Ich bin froh, dass er auch meinen Verstand wertschätzt. Dies wird eine gute Grundlage für eine dauerhafte Beziehung sein. Er wird mir hoffentlich den Frieden schenken, nach dem ich mich sehne.«

Kay spürte, wie seine Augen sich mit Tränen füllten. Auf einmal bedauerte er seinen Weggang aus der Grafschaft, aber anderseits musste er seinen Platz in der Welt finden.

Das Läuten einer Glocke, die den Anbruch der Nacht verkündete, riss ihn aus seinen Gedanken. Isabella legte

sanft ihre Hand auf seinen Arm und zog ihn hoch. »Es wird Zeit für deine Wache. Oder willst du deiner Pflicht nicht nachkommen?«

Er schüttelte heftig den Kopf. »Es ist mein sehnlichster Traum, endlich ein Ritter zu werden.«

»Ein Ritter wird man nicht allein durch die dreimalige Berührung eines Schwertes. Man muss es im Herzen spüren, Kay.« Energisch schob sie ihn vor den Altar. »Der Herr wird dich im Auge behalten. Du gestattest mir hoffentlich, dass ich auf dieser Bank Platz nehme. Ich fühle mich doch ein wenig zu alt, um die Nacht kniend zu verbringen und mich wach zu halten. Das habe ich in jungen Jahren zur Genüge getan.«

Während Kay sein Schwert vor sich auf den Boden legte, um dann mit gefalteten Händen erneut auf die Knie zu gehen, hörte er das Rascheln ihrer Kleidung, als sie sich hinter ihm auf die Holzbank setzte.

Voller Demut senkte er den Kopf und begann mit dem Gebet. Die erste Stunde verging rasch, doch dann spürte er mit dem Fortschreiten des Abends wie mühsam die Wache wurde. Er hatte gelacht, als die Ritter ihm oft berichteten, wie schwer ihnen diese letzte Wache gefallen sei. Es war ein Unterschied, wenn man die Nacht in der Stille eines Gotteshauses anstatt im Kreis seiner Freunde verbrachte. Die Zeit verging viel schneller, wenn man sang und lachte.

Irgendwann erfüllte das gleichmäßige Atmen seiner Mutter den kleinen Raum. Sie schlief. Er gönnte ihr die Ruhe. Gerne wäre er noch bei ihrer Hochzeit anwesend gewesen, aber Heinrich von Fichtenau hatte darauf gedrängt, so schnell wie möglich abzureisen.

Als ihm die Knie zu schmerzen begannen, wuchsen die Zweifel daran, ob er bis zum Tagesanbruch in dieser Position durchhalten würde. Er klammerte sich an die Hoffnung, dass er, wenn er die Wache schaffte, den ersehnten Lohn für sein Leiden erhielt.

Er verlor immer mehr das Zeitgefühl. Dunkel konnte er sich daran erinnern, dass die Glocke einmal geläutet hatte, um das Zeichen zu geben, dass es Mitternacht war. Die Kerzen brannten gleichmäßig nieder. Immer öfter fiel sein Blick auf das Stundenlicht. Doch es schien immer langsamer abzubrennen.

Plötzlich legte sich ein Schleier vor seine Augen. Verzweifelt blinzelte er, um wieder einen klaren Blick zu erhalten. Doch die feinen Schwaden verdichteten sich. Mühsam hielt er die Augenlider offen, als er merkte, wie schwer sie ihm wurden. Ein Schemen formte sich in dem Nebel, wurde zu einer Gestalt.

Kay kniff die Augen zusammen. Hatte jemand die Kapelle betreten? Er konnte sich nicht daran erinnern, dass die Tür geöffnet worden war. Immerhin quietschten die Angeln furchtbar laut und waren nicht zu überhören. Aus diesem Grund hätte er mitbekommen müssen, wenn ein weiterer Besucher aufgetaucht wäre.

Die Umrisse der Gestalt verfestigten sich. Trotzdem blieb das Gesicht im Dunkeln. Wer war die Erscheinung? War es sein Vater, der aus seinem kalten Grab entstiegen war, um ihm in dieser Stunde beizustehen?

Kay rieb sich die Augen, als könnte er damit den Schatten vertreiben. Doch die Erscheinung verschwand nicht. Unverändert erhob sie sich vor dem Altar. Der Umhang des Unbekannten bewegte sich wie von unsichtbarer Hand, als würde der Wind durch die Kleidung fahren. Allerdings gab es in der Kapelle keinen Durchzug. Jede Öffnung war fest verschlossen, um zu verhindern, dass die Kälte der Nacht in den Raum drang.

Er wollte aufstehen, aber seine Beine verweigerten ihm den Dienst. Durch das lange knien waren sie taub geworden. Nur mühsam brachte er einen Fuß auf den Boden.

Kay schaute zu seiner Mutter, aber Isabella von Winterforst schlief fest. Sie zuckte nur mehrmals zusammen, als würde ein Traum sie quälen. Ehe er einen Ruf aus-

stoßen konnte, wurde die Gestalt durchsichtig, löste sich auf.

Letztendlich kam er zu dem Schluss, dass er einem Trugbild aufgesessen war. Vor lauter Müdigkeit musste ihm sein Verstand einen Streich gespielt haben.

Sein Kopf sackte immer häufiger auf die Brust. Ein lautes Krachen ließ ihn erschreckt auffahren. Die Tür der Kapelle war mit voller Wucht gegen die Wand geschmettert worden.

Heinrich von Fichtenau erschien im Türrahmen. »Der Morgen graut, Kay von Winterforst. Ihr habt es vollbracht, der erste Sonnenstrahl zeigt sich am Horizont.« Seine Stiefel knallten auf den Steinboden, als er die Kapelle betrat. »Seid Ihr bereit?«

Heinrich schenkte Isabella von Winterforst ein begrüßendes Nicken.

Kay streckte die Arme und rieb sich über die Schenkel. Er konnte sich nicht erheben. Dazu schmerzten ihn die Muskeln zu sehr.

Heinrich von Fichtenau stieß ein bellendes Lachen hervor. »Wie ich sehe, habt Ihr die letzte Erfahrung eines werdenden Ritters gemacht.«

Auf Kays Gesicht trat ein gequälter Ausdruck. Trotz der Schmerzen pochte sein Herz vor Aufregung. Die Wache war beendet. Er hatte es geschafft.

Heinrich trat zur Seite, als hinter ihm ein stämmiger, untersetzter Clanthonier in einer schlichten Tunika und einem wollenen Umhang erschien. Die metallbeschlagenen Absätze seiner Stiefel knallten auf dem Steinboden. In der rechten Hand hielt er ein blank gezogenes Schwert. Kay hatte den Besucher bei seinem letzten Aufenthalt in Peutin getroffen, als Heinrich an einem Turnier teilgenommen hatte. Er war einer der drei höchsten Amtsträger des Reiches.

Der Truchsess blieb vor Kay stehen. Sanft berührte er mit der Spitze der silbernen Klinge erst seine rechte

Schulter, um es über Kays Kopf zu seiner linken Schulter und wieder zurück zu führen.

»Im Namen des Königs ist es mir an seiner statt eine Ehre, Euch außerhalb des üblichen Brauchs der Schwertleite in den Stand der Ritterschaft zu berufen. Ich bedauere, dass diese Erhöhung nicht in dem dafür vorgesehenen Rahmen vor dem Königssitz erfolgen kann und nur der einfache Ritterschlag vorgenommen wird. Der bevorstehende Auftrag Heinrich von Fichtenaus für den Kronrat macht dies erforderlich, doch seid gewiss, dass Eure neue Würde dadurch nicht an Wert verliert. Erhebe dich, Ritter Kay von Winterforst, und tretet in allen Ehren eines Ritters in Herrn von Fichtenaus und des Königs Dienst.«

Kay stemmte sich vom Boden hoch. Er presste die Lippen fest zusammen, um jeden Schmerzenslaut zu unterdrücken. Er wusste nicht, wie er auf die Beine gekommen war, als er endlich aufrecht stand. Ungehindert schoss das Blut in die Muskulatur. Ein brennendes Kribbeln breitete sich in seinen Unterschenkeln aus. Heinrich nickte ihm auffordernd zu, ehe er aus der Kapelle schritt.

Der Truchsess wandte sich Isabella von Winterforst zu. »Edle Lady. Ich bitte inbrünstig, mein kurzweiliges Auftreten zu entschuldigen. Gerne hätte ich Eure Gastfreundschaft länger genossen, jedoch erwarten mich im fernen Peutin der Kämmerer in einer dringenden Angelegenheit. Mögen meine Wünsche daher mit Euch sein.«

Ehe Isabella eine Erwiderung aussprechen konnte, eilte er hinter Heinrich ins Freie. Tränen rannen über ihre Wangen und sie schlug die Hände vor ihr Gesicht, um sie zu verbergen.

Kay trat schwankend auf sie zu. »Es ist alles gut, Mutter. Jetzt weiß ich, dass ich mich in sicherer Obhut befinde. Wenn meine Reise beendet ist, werde ich zu Euch zurückkehren.«

Isabella senkte die Hände und starrte ihn mit feuchten Augen an. »Geh jetzt, Kay, sonst wird mir das Herz noch

schwerer, als es bereits ist. Heinrich wartet schon auf dich, … mein edler Ritter.«

Kay nickte. In seinem Hals steckte ein dicker Kloß. Er nahm sein Schwert an sich und griff nach seinem Helm, den er auf einer Bank abgelegt hatte, ehe er mit bedächtigen Schritten in das gleißende Licht der Morgensonne ging. Seine blasse Haut schien unter den hellen Straßen noch einen Ton heller zu werden, als er sich mit zusammengekniffenen Augen auf das bereitstehende Pferd schwang. Er wagte es nicht, sich umzuschauen, als er Heinrich von Fichtenau folgte, denn er war sich sicher, dass im Eingang zur Kapelle seine Mutter stand und ihm hinterherblickte.

Erst nach einer Weile, als Kay sich auf dem Weg nach Peutin befand, wurde es ihm leichter ums Herz und ein unbändiges Glücksgefühl flutete durch seinen Körper. Sein erstes Abenteuer als Ritter stand ihm bevor.

Die meisten Feuer waren erloschen, dennoch stand Rauch in den Straßen und erschwerte die Sicht. Für Nardya stellte die Dunkelheit kein Problem dar. Mit ihren roten Augen konnte sie mühelos die Finsternis durchdringen. Der Nebel erschwerte jedoch die Sicht auf die einzelnen Gebäude. Dennoch war es ihr gelungen, Jardars Spur aufzunehmen.

Es roch nach verkohltem Holz und verbranntem Fleisch. Immer wieder flackerten Glutnester auf, die jedoch rasch wieder ausgingen, da die Flammen nicht mehr genug Nahrung fanden. Von einigen Bauten standen nur noch die Mauerreste, die aus Stein oder gebranntem Ton errichtet worden waren.

Nardya stieß auf viele Leichen, die keine Anzeichen von Verletzungen aufwiesen. Die Menschen mussten in dem dichten Rauch umgekommen sein, der ihnen die

Luft zum Atmen genommen hatte. Je näher sie sich dem Zentrum der Stadt näherte, umso schlimmer wurden die Verwüstungen. Hier hatte der Kampf am heftigsten getobt, als die Horden in das Herz der Verteidigung vorgestoßen waren. Drei dicht beieinanderstehende Gebäude sahen fast unversehrt aus. Doch auch sie wiesen Spuren der Kämpfe und des Feuers auf. Ruß klebte an den Wänden, die Eingangstüren hingen schief in den Angeln und die Fensterläden waren zerbrochen. Die Häuser gehörten zum Ratssitz des Volkes, welches von den W'Ing'Tiu besiegt worden war.

Nardya drückte sich dicht an die äußere Mauer einer noch qualmenden Ruine. Sie spürte die ausgehende Wärme der Steine, während sie den Vorhof der Anlage beobachtete.

Zu ihrer Überraschung hatte sie Jardar schnell unterhalb der Stadtmauer entdeckt, als sie sich auf die Suche nach ihm begeben hatte. Es verwunderte sie noch mehr, dass er abwartend vor dem Tor stand und aufmerksam die Umgebung musterte. Sie presste sich ins dichte Gras, um von ihm nicht gesehen zu werden.

Vom Strand vernahm sie die letzten Rufe, die in der Nacht weit durch die Ebene hallten. Die letzten Dorchas waren ausgesandt worden. Nur das Knacken schwelender Hölzer durchbrach die einkehrende Stille.

Plötzlich gab Jardar seinen Beobachtungsposten auf und nahm den Weg in die Siedlung. Dabei bewegte er sich zielsicher auf die Palastanlage zu. Nardya folgte ihm in sicherem Abstand und bezog unter einem hervorstehenden Dach Deckung, als er in einem der Häuser verschwand.

Was sucht er hier?

Als er nach einer kleinen Ewigkeit nicht wieder auftauchte, entschloss sie sich, ihm zu folgen. Sie umschloss den Griff ihres Dolches fester. Die Schwerter hatte sie einem Brutherrn übergeben müssen, der in respektvollem Abstand den Shan begleitet hatte.

Rasch huschte sie über den Vorplatz und betrat das Innere des Hauses. Dunkelheit empfing sie und gewährte ihr Schutz. Sie schlich durch eine Halle, während sie angestrengt lauschte.

Wo hält sich der Dorcha auf?

Sie stieß gegen einen kleinen Stein, der mit einem lauten Klacken gegen die Wand prallte. Das Geräusch ließ sie zu einer Säule erstarren. Doch nichts geschah. Wenn sich Jardar in der Nähe aufhielt, musste er so sehr abgelenkt sein, dass er es nicht mitbekommen hatte.

Langsam bewegte sie sich tiefer in das Gebäude hinein. Sie durchquerte die Halle und erreichte einen schmalen Durchgang, der zu einem weiteren Saal führte. Neben dem Eingang befand sich eine Wendeltreppe, über die man zu dem oberen Stockwerk gelangte. Für einen Moment war sie sich nicht sicher, welchen Weg sie einschlagen sollte? Kurz entschlossen passierte sie den Verbindungsgang, der in einem weiteren Saal endete, in dem unzählige Säulen aufragten. Im oberen Bereich des Raumes erstreckte sich eine Galerie. Im hinteren Teil befanden sich fünf geschlossene Türen. Vorsichtig öffnete sie die Holzflügel und durchsuchte die dahinter liegenden Zimmer. Doch der Dorcha hielt sich nicht im Erdgeschoss auf. Nachdenklich kehrte sie zu der Wendeltreppe zurück. Sie wollte bereits nach oben gehen, als sie einen erstickten Schrei hörte. Er kam nicht von dem über ihr liegenden Stockwerk. Als sie erneut den Saal betreten wollte, drang ein weiterer Laut an ihre Ohren und diesmal konnte sie den Ausgangspunkt eindeutig ausmachen. Er befand sich unter ihren Füßen.

Sie kniff die Augen zu schmalen Schlitzen zusammen und musterte den Boden. Zuerst konnte sie es nicht sehen, aber dann bemerkte sie in den Steinen einen unscheinbaren Riss, der sehr gleichmäßig verlief. Beinahe übergangslos fügte sich eine Falltür in den Durchgang ein, als sie die Ränder ertastete.

Doch wo befand sich der Öffnungsmechanismus? Ein Ring war nirgendwo eingelassen. Ihr Blick fiel auf eine Reihe von Steinfiguren, die in kleinen Nischen in dem kurzen Gang standen. Eine von diesen Statuen glänzte ein wenig heller, da kein Staub auf ihr lag. Jemand musste sie vor kurzem berührt haben.

Ein triumphierendes Lächeln umspielte ihre Lippen, als sie die Figur umschloss und durch ausprobieren herausfand, dass man sie drehen konnte.

Die Falltür klappte nach unten weg und gab den Zugang zu einem Keller frei. Eine schmale Stiege führte hinab, die Nardya ohne zu zögern betrat. Als sie ihren Fuß auf die dritte Stufe setzte, hörte sie erst ein Knacken und dann ein kurzes Knirschen. Die Luke über ihr schloss sich wieder. Sie musste durch das Betreten dieser Stufe den Mechanismus der raffinierten Konstruktion ausgelöst haben.

Die Treppe endete vor einem schmalen Tunnel, der nach wenigen Metern verzweigte. Diesmal fiel ihr die Entscheidung leicht, welchen Weg sie nehmen musste, denn aus dem rechten Gang drang ein schwaches Leuchten. Jeden Laut vermeidend schlich sie den Tunnel entlang und erreichte einen großen Raum mit einer gewölbten Decke. Die Luft roch nach Feuchtigkeit und Fäulnis. Am Ende des Kellers schwelten in einem Kamin einige dicke Holzstücke. Es würde nicht mehr lange dauern, bis das Feuer erlosch.

Ihre Aufmerksamkeit richtete sich jedoch auf Jardar, der eine Frau an den Haaren festhielt und ihren Kopf in den Nacken zerrte. Er war vollkommen nackt und blutverschmiert. Vor seinen Füßen krümmte sich ein Priester vor Schmerzen. Mit den Händen hielt er sich den Bauch, was aber nicht verhinderte, dass ihm die Gedärme unter den blutigen Fingern herausquollen. In der hinteren Ecke des Raumes stand mit schreckgeweiteten Augen ein Kind. Das Mädchen hatte den Mund zu einem Schrei ge-

öffnet, doch kein Laut drang über ihre Lippen. Von Jardars Dolch tropfte das Blut des Geistlichen.

Das Kleid der Frau war zerrissen und hing nur noch in Fetzen an ihrem Körper. Trotz ihrer vielen Schrammen stellte Nardya fest, dass es sich um eine wahre Schönheit handelte. Ihre Haut schimmerte wie Ebenholz, was ihre Anmut noch verstärkte. Zwischen ihren nackten Schenkeln lief ein dünner Blutfaden hinab.

Nardya knirschte mit den Zähnen. Sie spannte ihre Muskeln an, um sich auf den Dorcha zu stürzen, der ihr noch immer den Rücken zuwandte. Ehe sie auf ihn zuspringen konnte, fuhr er herum. Dabei riss er die Frau mit sich, die mit ausgebreiteten Armen zu Boden stürzte. Ein Schrei entfuhr ihrer Kehle, denn eisern hielt Jardar sie weiter an ihrem Schopf fest. Sein Penis ragte stolz aus seinen Lenden empor.

»Was suchst du hier?«, knurrte er zornig.

Nardya wölbte die Augenbrauen. »Das wollte ich dich gerade fragen.«

»Such dir deine eigenen Opfer. Diese Menschen gehören mir. Ihr Blut gehört mir. Also verschwinde!«

»Wie hast du sie gefunden?«, bohrte Nardya unbeirrt weiter. »Wir haben die Gebäude gründlich durchsucht und ihr Versteck ist nicht leicht zu entdecken.«

»Das geht dich nichts an, Nesthure.« Seine Augen funkelten vor Wut.

Nardya fuhr sich über die Lippen. Die Erkenntnis schoss wie ein Blitz durch ihren Verstand. Ihr Blick fiel auf die Frau, die mit einem flehenden Ausdruck zu ihr hochsah. Ihre Zähne blitzen schneeweiß zwischen den geöffneten Lippen hervor.

»Er hat uns gesagt, wir wären hier sicher«, stieß die Gefangene hastig hervor.

»Schweig, Nain!«, brüllte Jardar. Er ließ ihre Haare los und trat ihr mit voller Wucht in den Unterleib. Durch den heftigen Tritt wurde die Frau herumgeschleudert.

Ein Schreckensschrei hallte durch den Raum. Es stammte von dem Mädchen, das sich ängstlich in den hintersten Winkel zurückgezogen hatte.

»Wer sind diese Menschen?«, fragte Nardya.

»Sie ist das Weib des geflüchteten Ratsherrn mit ihrem Balg. Und dieser Priester war sein Berater«, sagte Jardar höhnisch. »Ich werde ihre Köpfe dem Shan übergeben, nachdem ich mein Vergnügen mit ihnen gehabt habe.«

»Du bist ein erbärmlicher Feigling«, entgegnete Nardya. »Die Blutweihe fordert, dass du das Haupt eines Kriegers erst dann nimmst, wenn du ihn im Kampf besiegt hast.«

»Was für eine schwachsinnige Regel.« Jardar breitete die Arme aus. »Ich bade in ihrem Blut und nur dies zählt. Sie sind nichts als Nahrung, die ich dem Nest übergeben werde. Mein Seras wird stolz darüber sein.«

Nardya schüttelte langsam den Kopf. »Ich fürchte, der Shan wird nicht erfreut sein, wenn er davon hört.«

Misstrauisch starrte Jardar sie an. »Du willst ihm davon berichten? Glaubst du wirklich, er wird den Worten einer Nestlosen glauben? Mein Seras ist ein großer Krieger. Seine Worte werden schwerer wiegen. Ich fordere dich ein letztes Mal auf, von hier zu verschwinden.«

Der Priester gab ein krächzendes Röcheln von sich. Seine Beine zuckten mehrmals heftig, ehe er still liegen blieb. Die Frau schluchzte kurz und schleppte sich zu dem Mädchen.

Jardars Kopf zuckte herum und bleckte die scharfen Eckzähne. Deutlich zeichnete sich die Gier auf seinem Gesicht ab.

Nardya drehte den Griff des Dolches in ihrer Hand und überwand die Distanz zu dem Dorcha mit einem einzigen Satz. Jardar schien ihre Bewegung im letzten Moment wahrzunehmen, denn er warf sich zur Seite. Nardyas Dolch fuhr durch die Luft. Kaum berührten ihre

Füße den Boden, wirbelte sie um die eigene Achse, um dem Hieb seiner Klinge auszuweichen.

Ansatzlos drehte sie auf der rechten Ferse und ihr Dolch glitt über seinen Oberarm.

Jardar stieß einen schrillen Schrei aus. »Elende Nesthure. Dafür werde ich dich in Stücke schneiden.«

»Versuch es«, höhnte Nardya. »Ich benötige bloß dein Herz.«

Der Dorcha stürzte sich auf sie. Wild hieb er mit seinem Dolch um sich. Klirrend trafen die Klingen aufeinander. Der Stahl kreischte, als die Waffen aneinander entlangfuhren.

Jardar war stark. Nur mit Mühe hielt sie seinem Druck stand. Sie konnte ihm in dem Gewölbe auch nur schwer ausweichen. Mit einer Drehung wich sie vor ihm zurück und sein Angriff glitt ins Leere. Sie drehte auf einer Ferse, um ihm ihre Klinge in die Seite zu jagen. Doch Jardar war wachsam. Geschickt schnellte er herum und warf sich ihr erneut entgegen. Immer wieder trafen die beiden Klingen in rasender Geschwindigkeit aufeinander. Das stählerne Kreischen erfüllte die Luft.

Plötzlich rutschte Nardya auf der Blutlache aus und stürzte auf den Rücken.

Mit einem triumphierenden Schrei sprang Jardar vor, um ihr den Dolch in die Brust zu stoßen. Abwehrend hob sie ihren linken Arm und ihr rechter Fuß schnellte nach oben. Sie traf ihn mit ihrem Stiefel in den Unterleib.

Jardar keuchte schwer und sackte zusammen. Rasch fuhr Nardya hoch. Tief schnitt ihr Dolch in seinen Bauch. Sie zerrte ihn wieder heraus und schnellte auf die Füße. Er ging in die Knie.

Sie stieß ihm die Waffe bis zum Griff in den Nabel und riss die Klinge bis zum Brustbein nach oben. Blut schoss heraus und floss über ihre Hand und ihren Arm.

Mit einem qualvollen Stöhnen fiel er auf sein Gesicht. Entschlossen packte sie ihn an der Hüfte und drehte ihn

herum. Seine Augen waren von Angst erfüllt. Panisch versuchte der Dorcha, die Hand, die noch immer seinen Dolch umklammerte, anzuheben. Doch sein Arm fiel kraftlos auf den Boden.

Nardya schenkte ihm keine Gnade. Sie stieß ihre linke Hand tief in die Öffnung seines Bauches. Suchend arbeiteten sich ihre Finger aufwärts, bis sie das zuckende Organ ertastete. Fest schlossen sich ihre Finger um das Herz und mit einem Ruck, in den sie all ihre Kraft legte, riss sie es aus seinem Körper.

Jardars Augen weiteten sich. Blankes Entsetzen spiegelte sich für einen Atemzug darin, ehe sie brachen und sein Kopf haltlos zur Seite sackte.

Sie spuckte auf den Toten und steckte die Waffe weg.

Der Shan hat es gewusst! Er muss irgendwie erfahren haben, dass Jardar beabsichtige, die Blutweihe mit seiner schändlichen Tat zu besudeln.

Nardya entwand ihm den Dolch aus der Hand und trat zu der Frau, die das Mädchen fest in ihren Armen hielt. Ihre Miene war noch immer mit Angst erfüllt. Verzweifelt wich sie vor Nardya zurück, aber sie gelangte nicht weit, denn hinter ihr befand sich die Mauer. Eng presste sie sich an die Steine.

»Bitte«, flehte sie. »Töte meine Tochter nicht.«

Nardya hob die Waffe und betrachtete sie. Der Stahl war mehrfach gefaltet worden, um der Klinge Härte zu verleihen. Sie steckte in einen Griff aus Eichenholz, an dessen Knauf ein Stein aus Obsidian eingearbeitet war. Der Dolch war von hohem Wert.

Um Nardyas Lippen zeichnete sich ein Lächeln ab, als sie die Waffe der Frau in die Hand legte.

»Bleib hier. Wir sind morgen verschwunden«, sagte sie. »Flieh nach Süden, denn dort gibt es Siedlungen, die noch nicht erobert wurden.«

Die Frau starrte sie wortlos an. Zögernd schlossen sich ihre Finger um den Griff der Waffe.

»Er hat versprochen, uns hier herauszubringen«, stieß die Frau aus. »Tavaos …« Sie stockte und schaute zu dem toten Priester. »… hatte das Versteck vorbereitet, damit wir hier sicher sind. Er hat sich geopfert, um uns vor ihm zu beschützen. Als die Schlacht tobte, wollte ich mich mit meiner Tochter hier verbergen. Der … Krieger hat uns entdeckt und gesagt, dass uns nichts geschehen wird, wenn wir seine Anweisungen befolgen. Wir haben ihm geglaubt, da wir nicht sterben wollten. Meine Tochter ist doch noch so jung.«

Nardya schenkte dem Mädchen ein Lächeln. Das Kind drehte den Kopf zur Seite, um ihr Gesicht an der Schulter der Frau zu verbergen.

Sie konnte ihr Entsetzen gut nachvollziehen. Immerhin bot sie mit dem blutenden Herz in ihrer Hand keinen schönen Anblick. Aber sie würde über das Erlebte hinwegkommen.

»Ich weiß«, erwiderte Nardya. »Jardar hätte euch sofort töten müssen. Er hat einen Schwur gebrochen und wurde dafür bestraft.«

In dem Gesicht der Frau lag eine unausgesprochene Frage.

Warum müssen die Menschen immer so neugierig sein?

Sie seufzte. »Ich habe nicht den Auftrag, dich und deine Tochter zu töten. Die Blutjagd ist vorbei. Es bringt mir keine Ehre, wenn ich euch jetzt abschlachte. Außerdem haben wir genug Gefangene, die uns als Nahrung dienen. Befolgt einfach, was ich gesagt habe, und ihr werdet am Leben bleiben.«

Ohne die Frau länger zu beachten, richtete sie sich auf und warf einen letzten Blick auf Jardars Leichnam in der riesigen Lache seines Blutes.

Mit schnellen Schritten eilte sie aus dem Keller. Durch das Betreten der Stufe wurde die Falltür wieder geöffnet und Nardya tauchte wie ein Schatten in die Nacht hinein.

In Windeseile hastete sie zu den Schiffen zurück. Obwohl sie Jardar besiegt hatte, empfand sie keine Genugtuung. Allein die Anerkennung des Shans war für sie von Bedeutung.

Als sie das Herz ihm überreichte, hob er kurz eine Augenbraue.

»Wie ich sehe, hat er seine Strafe erhalten … Roki.«

Nardya senkte den Kopf. »Ja, Herr.«

»Ich denke, du weißt, dass ich über alles Bescheid weiß. Sei dir darüber immer bewusst.«

»Ja, Herr.«

Sarkasch verlor kein weiteres Wort über die Angelegenheit. Nardya war sich aber sicher, dass er von ihrer Entscheidung, die Nain am Leben zu lassen, mit Hilfe seiner Macht erfahren hatte. Dennoch schien er ihr Urteil gutzuheißen.

In der Bucht ankerten unzählige Schiffe. Teilweise lagen sie so dicht beieinander, dass man trockenen Fußes über das Wasser hätte laufen können. In wenigen Tagen würde die Flotte in See stechen, um Richtung Nor in die Welt zu fahren, welche als die Alte bekannt war. Es gab dort eine legendäre Stadt, ein Schmelztiegel vieler Kulturen, die von den W'Ing'Tiu als Ziel auserwählt worden war: Magramor. Doch die Reise zu diesem Ort würde viel Zeit in Anspruch nehmen. Schließlich lag zwischen den Südlichen Welten und ihrem Ziel ein gewaltiger Ozean. Sarkasch van Shan hatte nach seiner Machtergreifung von Ländern wie Wolsan und Esran, Waligoi und Erainn, Clanthon und Ranabar berichtet, von denen einige seit Anbeginn der Zeiten Bestand haben sollten. Er hatte verkündet, dass er mit einem Großteil der Krieger nach Magramor gehen würde, weil die Zeit reif war, um der Finsternis in der Alten Welt zur neuen Macht zu verhelfen. Miko van Shan hatte die lange Überfahrt immer abgelehnt. Im Gegensatz zu Sarkasch hatte er weiterhin an der Eroberung Righwynas festgehalten. In den Südlichen

Welten war die Finsternis stark und die Menschen schwach. Die schwarzen Banner wehten hier beinahe über jeder eroberten Festung.

»Es wird Zeit!«, hallte Sarkaschs Stimme über die weitläufige Ebene. Fast jeder W'Ing'Tiu richtete den Blick auf die schwarze Gestalt. »Im fernen Nor wartet eine Welt darauf, von uns erobert zu werden! Dort befindet sich die größte und reichste Stadt, die einst das Herz eines gewaltigen Imperiums war. Sollten wir sie einnehmen, können wir zu mächtigen Herren werden. Nur diejenigen, die stark im Herzen sind, werden die alten Mauern zu Gesicht bekommen. Die Zweifler unter euch werden dagegen in dem endlos erscheinenden Ozean ertrinken. Also wankt nicht an eurer Entschlossenheit, sondern seht aufrecht neuen Heldentaten entgegen, damit wir Magramor schon bald unser Eigen nennen können.«

Nardya berauschte sich an den Worten des Shans. Auch in ihrem Inneren waren Bedenken über das Vorhaben aufgekommen. Die Horden des Shans würden die fremde Welt niemals allein unterwerfen können, zu zahlreich waren dort die Anhänger des Lichts und zu mächtig die alten Bündnisse.

Ohne Verbündete ist beinahe jede Schlacht gegen einen übermächtigen Gegner verloren.

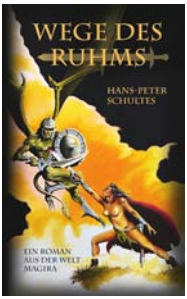
Dennoch vertraute sie Sarkasch. Er strahlte die Überzeugung aus, dass er mit der Hilfe seiner Getreuen sein waghalsiges Vorhaben verwirklichen würde.

Als die Schiffe in den frühen Morgenstunden die Segel setzten, lag Nardya in einer Koje und erholte sich von den Anstrengungen der langen Nacht. Auf ihren Lippen lag ein zufriedenes Lächeln.

… Ende der Leseprobe

EMMERICH
Books & Media

Unsere Titel sind
als Taschenbücher und E-Books bei AMAZON.DE erhältlich.
E-Books sind auch über BEAM-EBOOKS.DE erhältlich,
ausgewählte Printausgaben können über TRANSGALAXIS.DE
oder direkt über unsere Verlagsseite bestellt werden:
WWW.EMMERICH-BOOKS-MEDIA.DE



HANS-PETER SCHULTES

WEGE DES RUHMS

Ein Heroic-Fantasy-Roman aus der Welt Magira:
Seit den Tagen der ersten Götter tobt der Kampf unheiliger Mächte gegen die Kinder des Menschengeschlechts, in deren Herzen das Wort des Großen Raben brennt. Gegen die Blutmagie der Schlangengeborenen ist ein Schwert, weitergegeben durch die Könige eines auserwählten Volkes, die letzte Hoffnung der noch freien Menschen.

HANS-PETER SCHULTES MIT ANDREAS GROß

RUNEN DER MACHT

Ein episch-phantastischer Heldenroman:
Die Stämme und Völker, die einst mit Attila gegen Rom gezogen sind, haben das Joch der hunnischen Herrschaft abgeschüttelt. Jetzt fallen die Sieger wie reißende Wölfe übereinander her und die Blutmagie eines hunnischen Schamanen erweckt ein lange verloren geglaubtes Grauen. Nur Giso, die Königin der Rugen, erkennt die drohende Gefahr.

KATHARINA HAHN

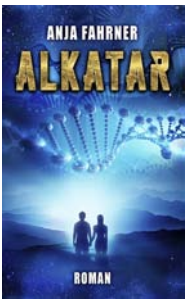
SINISTRE

Fünf Menschen geraten in Situationen, die mit dem alltäglichen Horror nicht mehr zu erklären sind ...
Fünf Menschen an den verschwimmenden Grenzen zwischen Illusion, Übernatürlichem und Wirklichkeit erkennen, dass sich Reales und Übersinnliches an vielen Orten überlagern.
Fünf unheilvolle Schicksale in fünf Novellen, illustriert von der Autorin.

MICHAEL SULLIVAN

INDIANERSOMMER

Nach dem Kauf eines angeblichen Medizinbeutels mit den Überresten eines mächtigen Kriegers findet sich der verträumte Michael im Körper seines Helden wieder: Indigo, die Plastikfigur eines muskulösen Indianers. Das Abenteuer beginnt. Er muss einen Weg zurück in seinen Körper finden und dabei gegen alle anderen Spielfiguren kämpfen, die nichts unversucht lassen, ihm den Lebensfunken auszublasen …



ANJA FAHRNER

ALKATAR

Die Bewohner der Erde haben ihre Welt an den Rand einer Katastrophe gebracht. Eine außerirdische Spezies startet eine Rettungsaktion für den Fortbestand der Menschheit: Freiwillige sollen auf einem erdähnlichen Planeten das Leben im Einklang mit der Natur neu erlernen. Doch als ein intergalaktischer Krieg die neue Heimat von der Außenwelt abschneidet, offenbaren sich die Abgründe der menschlichen Natur.

ANJA FAHRNER

ALKATAR – DER ERBE

Jahrhunderte nach der Ansiedlung von Erdenmenschen auf dem Planeten Zadeg beherrschen reiche Händler eine primitive Gesellschaft der Armut. Zum Schutz ihrer Konvois vor den Kreaturen der Wildnis züchten sie übermenschliche Kriegersklaven. In einem dieser Kämpfer schlummert ein geheimes Vermächtnis. Eine Todesmission in von Bestien verseuchtes Ruinenland konfrontiert ihn mit der erschütternden Wahrheit.

H. J. MÜGGENBURG

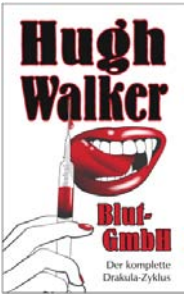
SCIENCE FICTION CHRONIKEN 1

Der Autor, in den 1970er Jahren als »Hexer Stanley« für seine Horrorromane bekannt, schrieb hauptsächlich Science Fiction und würzte auch bei diesem Genre seine Werke mit dem ihm eigenen Humor. Seine 21 Science-Fiction-Romane erscheinen in unserer 7-bändigen Werkreihe zum größten Teil ungekürzt!

Band 1 enhält die Romane *Auf Tod programmiert …*, *In memoriam G. H. Walker* und *Jupiter-Plutonium*

Die Hugh-Walker-Reihe:

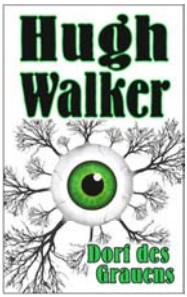
Seit 2013 werden Hugh Walkers Romane, Mini-Serien und Kurzgeschichten in einer Werkausgabe bei Emmerich Books & Media wiederveröffentlicht. Hierbei werden die Manuskripte der Originalromane aus den Jahren von 1966 bis 1998 behutsam der neuen deutschen Rechtschreibung angepasst und – wo sinnvoll – Auslassungen, die dem damaligen Lektorat zum Opfer fielen, wieder eingefügt. Inzwischen liegen die Horror- und Science-Fiction-Romane des Autors sowie bisher kaum bekannte Texte aus seiner Fan-Zeit, durch Artikel und Exposés ergänzt, in unserer Werkreihe vor.



Hugh Walker

Blut-GmbH

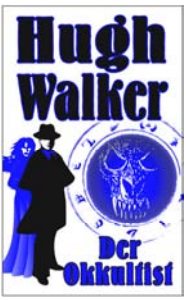
Der »Drakula-Zyklus«: Menschen verschwinden im Dunkel der Nacht, um Tage später ohne Erinnerung wieder aufzutauchen. Einstiche an ihren Körpern beweisen, dass Blut abgezapft wurde. Die Spur führt zur Klinik von Dr. Lukard und seiner Blut-GmbH, hinter deren Fassade das Unfassbare droht. Realität und Phantasie verschwimmen – und die Landkarten unserer Wirklichkeit müssen neu geschrieben werden …



Hugh Walker

Dorf des Grauens

Frank Urban verschlägt es in ein Dorf, das auf keiner Karte verzeichnet ist. Eine unbekannte Macht in den umliegenden Wäldern verändert die Menschen in beunruhigender Weise. Er ahnt nicht, dass sich der wahre Horror noch offenbaren wird!
Dorf des Grauens vereint erstmals die 1978 verfassten Romanteile *Im Wald der Verdammten* und *Kreaturen der Finsternis* in einem Band.

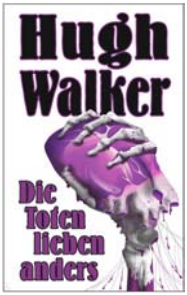


Hugh Walker

Der Okkultist

Die mysteriösen Fälle, mit denen der Okkultist Hans Feller und sein Medium Klara Milletti konfrontiert werden, entwickeln sich nicht selten zu nicht enden wollenden Albtraum-Szenarien …

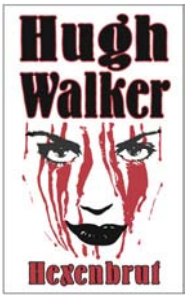
Drei paranormale Horror-Romane:
Die gelbe Villa der Selbstmörder,
Hexen im Leib und
Bestien der Nacht



HUGH WALKER

DIE TOTEN LIEBEN ANDERS

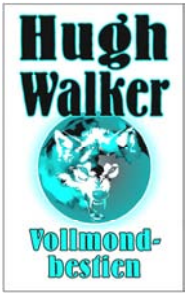
3 Vampir-Romane. VAMPIRE UNTER UNS: Trägt ein Kind bei der Geburt die erwachsenen Züge seines toten Vaters, ist ein Vampir zur Welt gekommen. ICH, DER VAMPIR: Ein Mann nimmt Veränderungen in seinem Wesen wahr, die ihn seine menschliche Natur vergessen lassen. BLUTFEST DER DÄMONEN: In einem friedlichen Tal erheben sich längst Verstorbene, als sei die Zeit des Letzten Gerichts gekommen …



HUGH WALKER

HEXENBRUT

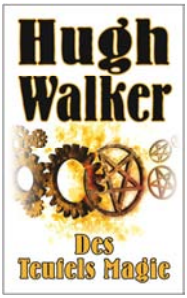
2 Hexen-Romane. DIE BLUTGRÄFIN: Recherchen in einem alten Haus enthüllen die grauenhaften Hinterlassenschaften seiner früheren Bewohnerin, der berüchtigten Adligen Erzsébeth Báthory. DIE TOCHTER DER HEXE: Ein Student, der dem Phänomen einer angeblichen Massenpsychose nachgeht, lernt eine junge Frau kennen, die aus einer uralten Familie von Hexen stammt.



HUGH WALKER

VOLLMONDBESTIEN

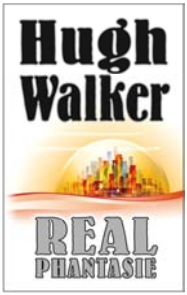
2 Werwolf-Romane. DAS HAUS DER BÖSEN PUPPEN: Berichte über einen blutrünstigen Vollmondmörder könnten auf einen Werwolf hinweisen – oder auf noch unheimlichere Kreaturen unter der Maske unschuldiger Kinder. HERRIN DER WÖLFE: Thania Lemars Konfrontation mit der Bestie ist der Auftakt unglaublicher Ereignisse. Visionen und ein Erlebnis aus Thanias Vergangenheit verdichten sich zu einer schrecklichen Ahnung.



HUGH WALKER

DES TEUFELS MAGIE

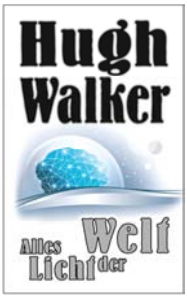
2 phantastische Romane. LEBENDIG BEGRABEN: Wird jemand lebendig begraben, liegt der Fehler nicht immer beim Leichenbeschauer. Womöglich *kann* der Betreffende gar nicht sterben. DIE ROBOT-MÖRDER: Als Fritz Kühlberg der Frau wiederbegegnet, die er vor Kurzem überfahren und für tot gehalten hat, gerät er unter den Einfluss eines bizarren Rituals, das seine Persönlichkeit auszulöschen droht.



HUGH WALKER

REAL-PHANTASIE

Ende des 25. Jahrhunderts beginnen geheime Versuche mit der Digitalisierung des menschlichen Bewusstseins. *Emigration* ist der Schlüssel in die programmgesteuerten Erlebniswelten der Real-Phantasie. Doch der Rückzug in den eigenen Geist birgt nicht kalkulierbare Gefahren, denn nur ein schmaler Pfad trennt die Emigranten vor der Wildnis ihres Unterbewusstseins mit ihren Albträumen und Schrecken.



HUGH WALKER

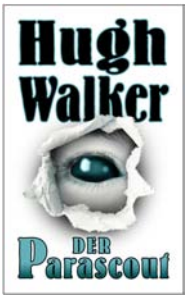
ALLES LICHT DER WELT

3 Science-Fiction-Romane. DER WALL VON INFOS: Eine Forschungsstadt mit den Errungenschaften der Menschheit übersteht die globale Katastrophe. REBELLION DER TALENTE: Im zukünftigen Gerichtswesen werden Urteile durch Computer gefällt und die Erinnerungen der Geschworenen gelöscht. Doch *ein* Mitglied der Jury erinnert sich. DAS SIGNAL: Jeff Crane erkennt, dass er seinen Körper mit einem Alien teilt.

HUGH WALKER & HANS FELLER

WELT DER TÜRME

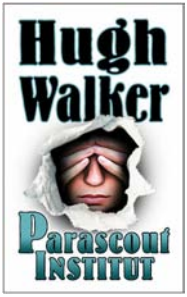
3000 Jahre lang haben geheimnisvollen Türme, Relikte der Vergangenheit, die Auswüchse »wilder Magie« in Almordins Welt unterdrückt! Durch die Geburt eines Geschwisterpaares, das die verfemte Kraft in sich trägt, droht sich dieser Zustand dramatisch zu ändern. Verfolgt durch fanatische Lichtritter und Priester gehen Erviana und Gothan ihren Weg, der das Schicksal der Menschen für immer verändern könnte.



HUGH WALKER

DER PARASCOUT

Es gibt Orte, die sind von emotionalen Kräften gezeichnet. Dort können Dinge geschehen – Dinge aus Träumen und Albträumen, dunklen Legenden der Vergangenheit. Robert Steinberg, kann diese Kräfte wahrnehmen, denn er hat eine geistige und emotionale Antenne für telepathische und parasensorische Kontakte mit anderen Menschen. 3 Romane um das Team vom erstaunlichen Institut für Para-Scouting.



HUGH WALKER

PARASCOUT-INSTITUT

»Die meiste Zeit verbrachte sie in einem traumartigen Zustand, erfüllt von Erinnerungen, die fern und fremd waren. Sie vermied es, auf die weißen Wände zu blicken, welche hässliche Geheimnisse bargen. Die Albträume hatten immer menschliche Gesichter, verzerrt und bewegt von einer Kraft, die nicht das Leben war.« Der Roman *Die Totenweckerin* (1998) aus dem Parascout-Universum.

HUGH WALKER

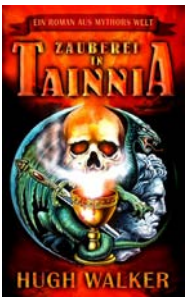
SAAT DES GRAUENS

Hugh Walker begann seine Laufbahn als Fan. Als Mitglied der Wiener SF-Szene »Austrotopia« publizierte in den 1960er Jahren seine Texte in Fanzines wie dem legendären »Pioneer«. Die in diesem Band versammelten Erzählungen aus den Jahren 1962 bis 1970 umreißen die Anfänge seines literarischen Schaffens: *Invasion*, *Meine zwei Plasmaten*, *Die Paras*, *Der Fall Moracek*, *Die Saat des Grauens* & *Der magische Stein*.

HUGH WALKER & FRANZ SCHWABENEDER

REICH OHNE SCHATTEN

Die Autoren haben während ihrer Linzer und Wiener Fan-Zeit gemeinsame Spuren in der österreichischen Phantastik hinterlassen. Zwischen 1963 und 1968 entstanden drei längere phantastische Erzählungen, die bislang nur in Fan-Publikationen wie »Pioneer« oder »Magira« erschienen sind. Walkers und Schwabeneders Texte wenden sich nicht nur an erwachsenes Publikum, sondern auch an Junge und Junggebliebene.



HUGH WALKER

ZAUBEREI IN TAINNIA

1979 plante der Pabel-Verlag eine neue Fantasy-Heftserie: »Mythor«. Von den eingereichten Exposés erhielt Hugh Walkers Entwurf den Zuschlag für einen ersten Roman – dennoch wurde das fertige Werk nur innerhalb der Fanszene veröffentlicht, da Walkers Darstellung des Helden nicht den Vorstellungen des Verlags entsprach. Dieser Band zeigt, wie sich der Autor »seinen« Mythor ursprünglich vorgestellt hat.

DIE MITTE DER SIEBZIGER JAHRE VERFASSTEN HORROR-ROMANE DES AUTORS H. J. MÜGGENBURG ERSCHEINEN IN UNSEREM VERLAG IN EINER EXKLUSIVEN 5-BÄNDIGEN WERKAUSGABE

Ein neuer Fantasy-Roman aus der Welt MAGIRA

Im Zeitalter des Ewiges Spiels kommt die Alte Welt unter endlosen Wellen von Invasionen nicht zur Ruhe.

Dem düsteren Volk der W'Ing'Tiu gelingt es, auf den Trümmern des untergegangenen Löwen-Imperiums ein Reich zu errichten.

Die Metropole Magramor erbebt, denn die »Nachtschatten« schreiben ihre Geschichte mit dem Blut von Menschenopfern.

EMMERICH
Books & Media

ISBN 1-7229-4529-x
EUR [D] 15,00
9 781722 945299