

Offizielle Leseprobe - Urheberrechtlich geschütztes Material

Michael Thiel

LICHTLOS



SCRATCH



UMWELTHINWEIS

Gedruckt auf holz-, säure- und chlorfreiem Papier

Deutsche Erstausgabe
1. Auflage

Copyright © 2008 SCRATCH Verlag Simon Czaplok, Hamburg
Printed in Germany 2009

Innenillustration: Jan Hendrik Sonnewald, Hamburg

Karte: Lydia Schuchmann, Weiterstadt

Layout und Satz: Thorsten Göde, Hamburg

Lektorat: André Krieg, Hamburg

Druck und Bindung: Hubert & Co, Göttingen

ISBN 978-3-940928-02-3

<http://www.scratch-verlag.de>

Das vorliegende Werk einschließlich aller seiner Bestandteile ist urheberrechtlich geschützt. Jede urheberrechtsrelevante Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für das Recht der mechanischen, elektronischen oder fotografischen Vervielfältigung, der Einspeicherung und der Verarbeitung in elektronischen Systemen, des Nachdrucks in Zeitungen und Zeitschriften, des öffentlichen Vortrags, der Verfilmung oder Dramatisierung, der Übertragung durch Rundfunk, Fernsehen oder Video, auch einzelner Textteile.

Michael Thiel

DAS LICHTLOS- EXPERIMENT

Ein

LICHTLOS  -Roman
Apokalyptische Fantasy

SCRATCH Verlag Simon Czaplok

Die Prophezeiung der Traumkraft

Vergraben unter Sternen
Von Gotenhand
In ruhelosem Schläfe
Lauert ein Land.

Das Mal der Treiber rufe
Mit Größter Wut
Auf göttergleicher Stufe
Sterbe mit Mut!





Zwei Segelschiffe ruhten nebeneinander auf nächtlicher See. Keins hatte eine Flagge gesetzt. Monoton plätscherten flache Wellen gegen die Planken der Dreimaster. Das Stöhnen sterbender Matrosen ging darin unter. Zum würzigen Geruch nassen Holzes und Salzwassers mischte sich ein metallischer Blutgeschmack. Segeltau knarrte. Die sternenklare Nacht hielt ihren Atem an.

Fest an die Wand der Kapitänskajüte gepresst, hielt auch Grimfang Beutemacher den Atem an. Schweißbäche rannen von seinem Kahlschädel über die faltige Stirn in seine Augenschlitze und übers kantige Gesicht. An Kinn und Nase kitzelten ihn dicke Tropfen. Ein Schuss hallte über das Deck. Stille folgte. Beutemacher atmete langsam ein. Seine Bauchmasse waberte schwach, weil er am ganzen Körper zitterte. Nass klebte sein Hemd darauf, besprenkelt von Blut und alten Brandlöchern.

Ein Stiefelabsatz pochte dumpf auf Holz. Sekunden später wiederholte sich das Geräusch, dann noch einmal. Der Stiefel scharrte, wurde auf der Stelle gedreht. Ein weiterer Schuss knallte. Qualschreie gellten aus der leisen Geräuschkulisse der Sterbenden und der gleichmütigen See heraus. Beutemacher knirschte wütend mit den Zähnen, seine Kiefermuskeln tanzten unter seinen breiten Wangen.

Er ballte die haarigen Fäuste. Doch er wagte nicht, aus seinem Versteck hervorzukommen; er konnte seiner Mannschaft nicht helfen. Er wusste, der Mörder seiner Matrosen besaß keine gebräuchliche Steinschloss-Pistole mit ein oder zwei Schüssen. Der Mörder trug ein weitaus gefährlicheres Modell mit vielen Schüssen. Klein und schwarz, unscheinbar hatte die Waffe in der Hand des Mörders gelegen und nicht aufgehört zu schießen, egal wie viele Männer sich auf ihn stürzten. Als er dennoch einmal von einem Säbel ins Kreuz getroffen wurde, prallte die Klinge an einem grauen Panzer unter der Kleidung ab.

Beutemacher hatte hier, in einem belanglosen Bereich des Schlangenmeers, auf einen anderen Schmuggler gewartet, um Fracht an Bord zu nehmen. Das andere Schiff war längsseits gesegelt und hatte die Enterhaken geworfen. Eine tödliche Überraschung. Beutemacher wusste nicht, ob er verraten oder auf andere Weise ausgetrickst

worden war, noch kannte er den feindlichen Kapitän. Der Überfall war so schnell abgelaufen, dass er den Kerl kaum gesehen hatte; bartlos, hager, Mütze, dunkle Kleidung, mehr wusste er nicht. Jedenfalls war das kein ihm bekannter Schmuggler oder Pirat, noch sonst jemand, dem er auf dem Schlangenmeer schon begegnet wäre.



Im Schiffsbauch quoll Dunkelheit wie schwarze Tinte in jeden Winkel. Sie übermalte den Deckaufgang, sodass er verschwand. Auch durch die Sichtluken drang nur Nacht. Die Petroleumlampe war soeben von einem geworfenen Topf getroffen worden, zu Boden gescheppert und erloschen. Zwei Männer erstarrten. Sie hatten Seekisten, Hängematten und Fässer ihrer toten Feinde durchsucht. Langsam wischte sich einer, der am Boden eine blutige Leiche herumgedreht hatte, die Hand an der Hose ab. Der andere zog vorsichtig eine schwere Steinschloss-Pistole aus dem Gürtel. Er fluchte stumm, als der kegelförmige Lauf hängen blieb und hörbar schabte. Einen seiner zwei Schüsse hatte er sich für Überraschungen wie diese aufgehoben.

„Getroffen!“, dachte Tarsis Grünwinkel und jubilierte innerlich. Sein Herz jagte und hämmerte so wild gegen seine Rippen, dass er fürchtete, die Piraten könnten nach Gehör schießen. Seine Waden drohten, von seiner langen Hockhaltung in Flammen aufzugehen. Er wagte nicht, sich bequemer hinzusetzen oder sich überhaupt zu bewegen. Sein Mund schmeckte pelzig, aus seinem schütterten Haar flossen Schweißbäche. Er hatte den ganzen Kampf über, in dem ein Matrose nach dem anderen ermordet worden war, hinter Fässern in Deckung gesessen und vor Todesangst gewimmert. Sie mochten ihn Feigling genannt haben, aber er lebte noch. Grünwinkel hätte sowieso nichts ausrichten können: Er war einen Kopf kleiner als der kleinste Matrose und nur halb so breit, ein dürres altes Männchen mit knorriger Hakennase, grauer Haut und einer Schürze, auf der „Nicht schlagen Goblin!“ stand. Die Schürze war ein bitterer Scherz; es gab jene hutzeligen Märchenwesen namens Goblins nicht. Aber wenn – Grünwinkel wäre einer gewesen.

Er hatte das Licht mit einem seiner Kochtöpfe gelöscht und wusste genau, wo in der Dunkelheit die Treppe zum Deck begann. Doch er blieb vor Angst gelähmt, konnte nicht aufspringen und fliehen – zumal er nicht wusste, ob an Deck noch Verbündete lebten oder ob er dort in den Tod rannte. Plötzlich aber verzog er das Gesicht nicht länger in lautloser Angst. *Es gibt noch eine andere Möglichkeit. Jeder kennt sie. Eine verbotene Möglichkeit, eine, welche den armseiligen letzten Kontinent Dememnon ein bisschen weiter an den Rand des Abgrunds bringen würde.* Aber was scherte ihn jetzt die Welt, er wollte nicht sterben!



Der Mörder mit der Teufelswaffe muss Technokrat sein. Nur die besitzen so etwas. Aber was macht ein Vertreter der größten und mächtigsten Fraktion Dememmons so weit südwestlich auf dem unbedeutenden Schlangenmeer, zudem an Bord eines für seine Begriffe sicher primitiven Segelschiffes? Nicht jeder Technokrat besitzt gleich ein eigenes Schiff; vielleicht hat er es gechartert. Normalerweise gibt es hier doch nur Schmuggler und Piraten ...

Von der anderen Crew waren nicht viele Männer herüberkommen. Der Mörder hatte die Hälfte von Beutemachers Leuten im Alleingang erledigt. Dabei transportierte Beutemacher weder wichtige Gäste noch wertvolle Fracht, noch war er jemand so besonderes, dass die Technokratie, welche weite Teile Dememmons beherrschte, ihn auch nur kannte. Er war Anarchist, einer der Fraktionslosen, die einzig durch ihre große Anzahl eine eigene Gruppierung darstellten. Womöglich war der Mörder dort hinter der Kajütenecke ein frisch geborener Anarchist, einer, der gerade erst seine Heimat verlassen hatte und eigenen Plänen nachging. *Vielleicht denkt er, mit seiner Waffe und seinem Panzer hat er es nicht nötig, mit anderen zusammenzuhalten. Nun, dann wird er untergehen, eher früher als später.* Doch Beutemacher half dieser schwache Trost jetzt nicht.



Die Ahnen der Demen, der Bewohner Dememmons, hatten vor Jahrtausenden die letzte Grenze überschritten, die Grenze von Schöpfung, Leben und Tod. Schließlich hatten sie damit experimentiert, die magische Strömung, die Dememmon so natürlich wie Wind umspielte, mit ihrer Technologie zu verbinden. Bis zu jenen Tagen hatte es noch andere Kontinente gegeben ... Ein Inferno, für das es keine Worte gab, hatte die Natur in ihren Grundfesten nicht erschüttert, sondern in blutige Fetzen gerissen. Es ist der Tag des Jüngsten Gerichts gewesen. Kochende Ozeane und eine Welle von Seuchen hatten die Menschen Dememmons beinahe ausgelöscht. Seitdem starb die Natur langsam und qualvoll an ihren Wunden; die Magie war ein Teil von ihr, ihre edelste Kraft gewesen. Doch sie ging nicht still siechend zugrunde, sie schrie und schlug in Todeskrämpfen um sich.

Jede der drei echten Fraktionen Dememmons – Technokraten, Handanter und Schattenläufer, nicht aber Anarchisten – hatte eine andere Meinung darüber, was zur Rettung der Welt zu tun war, und glaubte, dass die anderen sich ihrer Wahrheit zu fügen hätten, notfalls mit Gewalt. Die Menschheit wurde nicht nur von der Rache der Natur geschlachtet, sie tötete sich auch selbst – wie in jedem Zeitalter. Nur sehr wenige Demen waren frei genug von der strengen Indoktrination, um Mitglieder der anderen Fraktionen oder die Anarchisten als gleichwertige Wesen zu respektieren. Oder inoffiziell gar gemeinsame Pläne zur Rettung Dememmons zu schmieden, die Vorteile aller einplanend, statt nur die eigenen. Anarchisten waren da unkomplizierter, doch sie hatten auch keinen Plan zur Rettung; sie waren Fatalisten.

All das hatte Grünwinkel schon in der Schule gelernt, bevor er als jugendlicher Versager die Technokratie, auch Rothmarische Föderation genannt, verlassen hatte, um als Rebell zu leben. Er lachte lautlos, während eine einzelne Träne seine eingefallene Wange herunterlief. Gar nichts hatte er bewegt mit seiner Rebellion gegen das System. Er war bloß ein winziges Sandkorn in einem riesigen Getriebe gewesen.

Grünwinkel schloss die Augen. Sein Zittern hörte auf. Er brauchte nur wenige Sekunden, so lange konnte er seine schmerzenden Waden ignorieren. In fünfzig Jahren war er nicht ein einziges Mal der

Verlockung der Schatten erlegen. Doch nun näherte sich sein Geist jenem Tor, das jeder Mensch seit vier Jahrhunderten in sich trug. Zwei Dinge waren über das Tor gewiss: Die Macht, die dahinter wartete, war immens. Aber jedes aufgestoßene Tor machte die Lebenden Schatten stärker, die Dememnon heimsuchten. Und die Chance, direkt von einem solchen Monster attackiert zu werden, wenn man das Tor öffnete, war groß. Die Lebenden Schatten, Torwesen, Seelenfresser, Dämonen oder wissenschaftlich homo abysus genannt, besaßen keine Körper, sodass sie kaum mit konventionellen Waffen getötet werden konnten. Sie bezogen ihre Kraft aus nachwachsender Lebensenergie, weshalb sie selbst nur selten jemanden töteten. Doch sie blieben, wo sie auftauchten. Sie wuchsen auf Dememnon wie Giftpilze und verseuchten ganze Landstriche. Wer sie rief, wurde an sie gebunden und verwuchs mit ihrem Schattenleib und der verderbten Umgebung, nicht lebend, nicht tot.

Hadanter, die Erben eines untergegangenen Priesterkönigreichs, wollten durch pure Tugend, gleichermaßen Magie und Technologie ablehnend, diesem Feind die Nahrung nehmen. Technokraten forschten nach einer Lösung im Labor, und Schattenläufer wollten Feuer mit Feuer bekämpfen, suchten nach dem einen Zauber, der den Feind vernichten konnte. Bisher hatte keine Strategie zum Erfolg geführt. Die vier Fraktionen waren dadurch immer fanatischer gegeneinander geworden, so wie ein verwundetes Tier in blinder Panik um sich biss. Kein Gott oder Prophet hatte einen Weg zur Rettung offenbart. Kein guter Hirte achtete auf seine Schäfchen in diesem finsternen Tal.

Grünwinkel zögerte und riss die Augen auf. *Ist das untote Schicksal nicht schlimmer als zu sterben? Soll ich auf mein Glück setzen und hoffen, dass mir hier und heute – dieses eine Mal, wenn ich der Verlockung nachgebe – kein Torwesen begegnet? Andere Menschen öffnen das Tor schon früh in ihrem Leben und nutzen seine Macht reichlich, bevor sie in die Hölle kommen.*

Er schloss die Augen und sah das Tor jetzt klar vor sich: klein. Geduckt in eine unscheinbare Mauer des Unterbewusstseins. Ohne den dünnen Lichtschimmer unter der Schwelle wäre es unsichtbar gewesen. Nicht das Tor selbst war die Verlockung. Die Torwesen bemühten sich nicht um Aufmerksamkeit – das brauchten sie gar

nicht. Die Verlockung befand sich ganz woanders im Geist des Menschen. Diese Verlockung, nicht ein Torwesen, hatte das Tor geschaffen. Sie hatte Menschen in geheimen Laboren dazu gebracht, die Natur durch die widernatürliche Kreuzung von Magie und Technologie zu erdolchen.

Grünwinkel verstand, dass die Verlockung der Schatten eine vorgeschobene Ausrede dafür war, der Verlockung von großer Macht gegenüber schwach zu werden, so schwach, dass jede soziale Vernunft und jeder Blick in die eigene Zukunft auf der Strecke blieb. Die Lebenden Schatten waren ein Spiegel dieser zerstörerischen Verblendung. Sie hatte so viele Menschen befallen, dass sie Teil ihrer erkrankten Kultur geworden und von Generation zu Generation wie selbstverständlich weitergegeben worden war. Weil die meisten Menschen nicht genug nachdachten, und die wenigen, die es doch taten, zu schwach waren, um gegen die Mehrheit zu agieren, war die Krankheit zum natürlichen Bestandteil der Rasse Mensch erklärt worden. Kapitulation.

Das Tor besaß keinen Griff, keine Klinke und keine Glocke. Doch nicht Grünwinkels Rütteln öffnete den unnatürlichen Pfad. Es war sein fester Wille, grenzenlose Macht zu kosten, wenigstens einmal im Leben, egal zu welchem Preis, sofort. Er würde schon Glück haben!



„Wo ist sie?“, bellte der feindliche Kapitän. „Gib sie mir wieder!“ Seine Worte hallten von Deck in die Nacht hinaus und verklangen im Meeresrauschen. Er knurrte: „Dann lasse ich dich leben.“ Wieder verhallten seine Worte, ohne dass Beutemacher ihm antwortete. „Gib sie mir wieder, oder ich töte jeden Überlebenden. Mann für Mann. Ganz langsam.“

Beutemacher flutschte die Zähne und funkelte verzweifelt den Nachthimmel an. *Wovon verdammt redet der?* Er fragte nicht laut, er durfte seine Position nicht verraten. Durch den nasalen, arroganten Dialekt des Kerls war er sich nun sicher, einen Technokraten vor sich zu haben.

Ein Schuss knallte und ließ Beutemacher schmerzlich zusammenzucken, als wäre er selbst getroffen. Der helle Todesschrei des Schiffsjungen verhallte.

„Also gut!“, schrie Beutemacher mit brennenden Augen. „Was willst du wiederhaben?“ Er kam nicht hervor, aber dem Feind musste jetzt klar sein, wo Beutemacher stand.

Der Mörder schwieg. Plötzlich knallten zwei Schüsse. Jämmerliche Schreie zerrissen die Luft.

„Ich lasse mich nicht für dumm verkaufen!“, schrie der Mörder.

„Ich weiß nicht, was du haben willst, du elendes Schwein!“, schrie Beutemacher zurück und schlug hilflos mit den Fäusten und dem Hinterkopf gegen die Kajütenwand. Vor einer Stunde noch hatte er gelacht, Rum ausgeschenkt und seiner Mannschaft zu seinem fünfzigsten Geburtstag zugeprostet.

„Jennica!“, brüllte der Mörder mit überschnappender Stimme. Ein weiterer Schuss ließ einen der Schreienden verstummen.

Beutemacher wusste plötzlich, dass er diesen Mann zur Strecke bringen musste, oder er würde beim Versuch sterben. Er würde diesen Gegner niemals freiwillig entkommen lassen. „Ich kenne keine Jennica! Du bist auf dem falschen Schiff!“, rief er flehend.

Der Mörder kreischte wie ein Tier in einer Bärenfalle und trat auf einen Verletzten ein, der kläglich einstimmte. Beutemacher erstarrte. Die Stimme des Mörders wurde unmenschlich. Grünwinkel, der einst eine richtige Schule besucht hatte, erzählte oft davon, dass die Metapher von Wölfen und Schafen – Jägern und Beute, starken und schwachen Menschen – seit dem Zeitalter der Lebenden Schatten manchmal physisch wahr wurde. Nämlich dann, wenn ein Mensch mit den Torwesen im Bunde war, wenn sie erschienen und ihm als ihrem willigen Diener seine Freiheit ließen. Nur die Kältesten und Rücksichtslosesten waren dazu in der Lage. Angeblich bekamen sie tierhafte Züge und fanden sich durch geisterhaftes Heulen untereinander, wenn sie sich für ein gemeinsames Ziel verbündeten. So bösartig und voller Hass sie auch waren, untereinander verhielten sich die Diener der Lebenden Schatten loyal.

Wölfe und Schafe waren auf Dememnon längst ausgerottete Tiere. Aber bei der Frage von fressen und gefressen werden dienten Wolf

und Schaf als mythische Symbole für Gut und Böse, Leben und Tod, für eine zeitlose und tiefere Wahrheit der Natur.

Lebende Schatten hatte Beutemacher schon ein paar Male auftauchen sehen, wie ein physisches, unheimliches Phänomen, dessen Intelligenz nicht sofort offensichtlich war. Mit genügend blanker Gewalt konnte man ihre zuckenden schwarzen Äderchen zerhacken, mit genug Licht konnte man sie vertreiben und zerstreuen. Doch noch nie hatte er, trotz all seiner Abenteuer, einem leibhaftigen Diener der Schatten gegenübergestanden, einer symbiotischen Steigerung der Torwesen. Durch die Vermischung mit einem menschlichen Körper bekamen sie ungleich mehr Macht über die physische Ebene.

Beutemacher hielt dem Druck nicht stand. Er musste den Feind noch einmal genau sehen, um ihn wiederfinden zu können. Er würde ihn offenkundig nicht heute zur Strecke bringen. Außerdem musste er die Wahrheit über die Diener der Torwesen erfahren. Sein Fuß zuckte nervös, als er sich bereit machte zur Drehung hinaus über die Kajütenwand. Bisher hatte er sich wenig um das aussterbende Menschenvolk geschert, hatte gedacht, es habe dieses Schicksal selbst verschuldet und darum auch nichts besseres als den Untergang verdient. Doch jenes Urböse, mit dem er sich nun konfrontiert sah, weckte sein verschüttetes Bewusstsein für ein höheres Wohl, dafür, dass die meisten Menschen, die er bis gerade eben für schlecht gehalten hatte, lange nicht so übel wie jener um sich schießende Teufel waren.

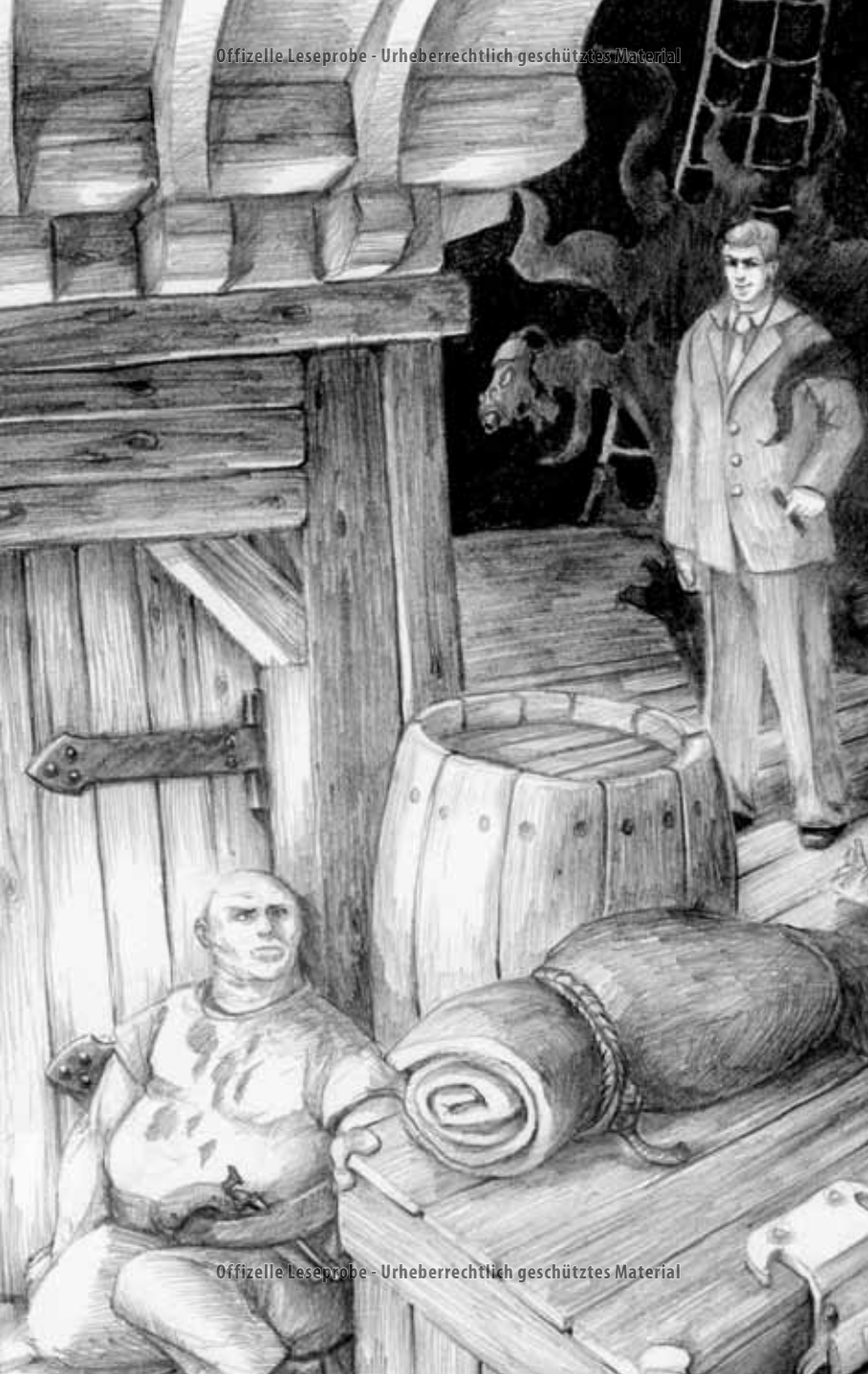


Grünwinkel fühlte, wie abwegig seine Gedanken wurden – erzeugt von Wesen, die nicht in diese Dimension gehörten. Er malte sich aus, mit der neuen Macht, die ihn durchdrang, die beiden Gegner zu erwürgen oder in der Tiefe des Ozeans zu ertränken. Seine Fäuste pulsierten, er hätte die Gegner leicht totprügeln können. Auch einen Pistolenschuss hätte er aushalten können, und träfe er ihn mitten in Kopf oder Herz. Er wünschte sich, den Feind sehen

zu können, und es geschah; plötzlich reichte ihm das Sternenlicht, das durch die Luken glomm. Er fühlte sich seltsam. Matt, ausgebrannt. Aber er sah besser als eine Katze. Die zwei Männer zogen die Köpfe ein und bewegten sich langsam, um keine Geräusche zu machen. Grünwinkel lachte kalt und lautlos und wusste im selben Moment, dass es nicht sein Lachen war. Adrenalin schoss ihm als Befehl in den Kopf: *Flucht! Ich muss sofort an Deck!* Dort würde er zuerst das Tor in seiner Seele und dann die Deckluke schließen und nie wieder an jene Schattenmacht rühren, die ihn und die Welt mit sich in den Abgrund zu reißen versuchte. Er wusste nicht, ob jemals ein Mensch das einmal geöffnete Tor in sich wieder geschlossen hatte. Aber es musste einfach möglich sein.

Flucht! Er wünschte sich die schnellsten Beine der Welt und sprengte los – dreimal so schnell, wie er allein gekonnt hätte. Er fiel jedoch über eine Leiche vor der ersten Treppenstufe und schlug mit Stirn und Nase auf das Geländer. Er wünschte sich, keine Schmerzen zu spüren. Sofort konnte er die Lähmung abschütteln, aufspringen und die Stufen hochrasen. Hinter ihm brüllten die Gegner und ein Schuss peitschte.

In einem grotesken Winkel bäumte Grünwinkel sich auf. Er knallte mit dem Hinterkopf gegen die Deckplanke, den Sternenhimmel über sich. Ein Loch in seiner Brust spuckte Blut in die Luft. Er wünschte sich, nicht zu sterben – und tat es nicht. Doch damit war seine Seele aufgezehrt. Grünwinkel blieb in seiner unnatürlichen Haltung hängen und kreischte schrill. Er kletterte die Stufen hinauf, immer mehr Stufen, und kam doch nicht von der Stelle. Seine Glieder vibrierten und zerfaserten zu einem dunklen Wabern, seine Schreie verklangen. Das Licht wich von der Treppe zurück, langsam, unmerklich. Doch der Schatten wuchs und vertrieb die Natur von seinem neuen Platz. Dieses Schiff war sein. Für immer, und wenn es sank. Egal. Das Holz, verlassen von der Natur, nahm in seinen Maserungen die tierhafte Fratze von Tarsis Grünwinkel an. Nur seine Kochschürze blieb zurück und wehte wie ein Leichentuch in die Finsternis des Schiffsbauches. Die Treppe vergoss eine Träne und hörte nie auf zu atmen.



Beim Anblick des geschlagenen Sternenlichts, das von der Deckluke fortwich, prallte Beutemacher zurück. Er taumelte und konnte nicht einatmen, so sehr krampfte sich sein Brustkorb zusammen. Aus dem Schiffsbauch unter ihm drangen Entsetzensschreie, die dumpf die physische Welt verließen.

Der Schattendiener lachte schadenfroh. Seine Stimme war immer noch verändert; er hatte seinen Schafspelz nicht wieder angelegt, nachdem er ihn in seiner Wut fortgeworfen hatte. „Gepriesen seien die Lebenden Schatten!“, nälerte er pflichtschuldig, weil er ihnen seine ganze Macht verdankte und wusste, dass er sie schnell wieder verlieren konnte. Die Lebenden Schatten waren in seiner Seele; sie wussten, was er dachte, dass er sie nicht eben anhimmelte. Doch der ängstliche Respekt, den der Mörder ehrlich fühlte, reichte ihnen. Beutemacher hatte den Feind beim blitzartigen Überfall zuvor nicht in Ruhe betrachten können. Er musste ihn jetzt sehen. Atemlos warf er sich vorwärts, hielt sich an der Ecke der Kajüte fest und starrte den verwandelten Schattendiener an.

In seinem Leben hatte Beutemacher schon viel gesehen und nicht alles hatte er sich erklären können. Doch die Perfektion, mit der sich das Böse hier auf seinem Schiff zeigte, traf ihn wie ein Messerstich in den Hals. Der Anblick des Schattendieners nahm ihm den Mut zu kämpfen. Er sah sich etwas gegenüber, das viel stärker und schrecklicher als er sein musste. Der Schattendiener hatte kein Fell und keine Fangzähne. Er trug einen sauberen grauen Anzug mit einer roten Krawatte, seine Halbschuhe glänzten fahl im Sternenlicht. Aber er besaß keinen eigenen Schatten mehr; der tanzte wild um ihn herum und durch ihn hindurch. Abartige Lobgesänge wehten nicht durch die Luft zum Ohr, sondern zerrten von innen an den Seelen aller, die den Schattendiener sahen. Der Mensch im Anzug stand entspannt da, eine Hand in der Hosentasche, und lächelte kalt. Er zündete sich eine Zigarre an. Sein tanzender Schatten hielt die Waffe für ihn. Der Lichtschein des Streichholzes, das die Zigarre entzündete, wuchs plötzlich ums Vielfache. Wie ein Geschoss warf der Feuerschein Beutemacher den Schatten entgegen. Keuchend schleuderte der sich zurück an die Kajütenwand. Gleichzeitig knallte ein Schuss in die Wand und zersplitterte das Holz

neben ihm. Die Splitter fielen nie zu Boden, sie verschwanden im Schatten, der nach ihm gegriffen hatte.

„Scheiße!“, keuchte Beutemacher hysterisch. Er wusste nicht, was er gegen solch einen Feind ausrichten sollte. Aber er hatte seinen Schwur nicht vergessen. *Ich werde diesen Schattendiener zur Strecke bringen, der mich mein Schiff und meine Mannschaft gekostet hat. Solange mir keine bessere Strategie einfällt, werde ich als Erstes herausfinden, wer Jennica ist.* Ein fremder Gedanke mischte sich ein: *Bald werde ich dieses neue Gefühl genießen können, einen Sinn im Leben zu haben.* Beutemacher hatte keine Zeit, sich über diese neue Befindlichkeit zu wundern.

Es schmerzte ihn, die sterbenden Matrosen zurückzulassen, doch er half ihnen auch nicht, wenn er sich sinnlos den Torwesen zum Fraß vorwarf. Mit zwei schnellen Schritten war er an der Reling und sprang kopfüber in den Ozean. Die Küste war nah.

Schüsse jagten ihm nach. Für eine Sekunde spürte er den Schatten im Nacken. Zum Glück war der Lichtschein schwach gewesen, der den Schatten ins Wasser geworfen hatte. Doch an jener Stelle im Nacken, wo das Unleben ihn berührt hatte, würde seine Haut grau und schmerzvoll bleiben, weder tot noch lebend.

Er hätte sich gern mit Gebeten an helfende Götter gewendet. Aber noch war er überzeugt davon, dass die Menschen allein mit dem Grauen waren, das sie in ihrer Maßlosigkeit geschaffen hatten. Der Mensch ist des Menschen Wolf, hatte ein Denker seiner Ahnen einmal gesagt, als der Wolf noch als natürliche, physische Gefahr existiert hatte.

Die dememnischen Mythenwölfe waren schlimmer. Sie beuteten die Schafe aus und warfen tödliche Schatten auf die ganze Herde, Schatten, die niemand kontrollieren konnte, die zu groß für die Wölfe waren. Fertig. Keine höhere Gerechtigkeit, keine Lösung durch tiefere Einsicht. Beutemacher gab sich dem Wunschdenken nicht hin. Er grinste gequält bei dem Gedanken, dass er den Feinden nicht begegnen wollte, wenn sie Fackeln und Lampen dabei hatten, um größere Schatten zu werfen.

„Beute, dein ekliger Humor wird noch zucken, wenn dein Herz längst steht“, hatte Sibyll immer gespottet, seine verstorbene Ge-

fährtin. Nie würde er zugeben, wie sehr er sie vermisste, und das schon seit sieben Jahren.

Wenigstens konnte er sich damit trösten, dass die Diener der Schatzen nicht allmächtig waren und ihre Feinde nicht einfach so zerfleischen konnten. Sein Entkommen war ein wertvoller Beweis, den niemand vor ihm erbracht hatte.

Vielleicht kam er jedoch nicht mehr zum Berichten. In seinem Genick schien eine Eisenstange festzustecken, so heiß, dass sie weiß glühend in seinen Kopf und seine Schultern schmolz. Das Eiswasser zehrte seinen Körper so schnell aus, dass sein Bewusstsein schon nach einer Minute zu schwinden begann. Die Welt entfernte sich. Bilder fluteten seinen Kopf. Bilder von der mythischen Ruhe des Ozeans, von der Ewigkeit und von den Schätzen, die unerreichbar tief unter ihm auf einen Finder warteten. Er hieß nicht umsonst Beutemacher ... Er könnte sich einfach sinken lassen, zu all den Schätzen vergangener Jahre, Jahrzehnte, Jahrhunderte ... Welche namenlosen Schrecken bewachten sie wohl?

Die Natur ging an den Lebenden Schatten zugrunde, seit die Magie, die ein Teil von ihr war, mit der Technologie gekreuzt worden war. Rachedurst trieb sie seitdem zu bizarren Höchstleistungen. Ihr fehlte die Kraft, die Menschen und Torwesen von ihrem Leib zu fegen, aber ihr Todeskampf verlief auch nicht in stillem Elend. Einer der Schläge, die sie in ihren letzten Fieberstunden austeilte, war das Entsenden monströser Wächter, wo immer es etwas gab, was dem Menschen – ihrem Mörder – etwas bedeutete.

Beutemachers Mund kam kaum noch zum Luftholen über die eisigen Wellen. Er verschluckte sich am Salzwasser, das seinen Feuerschmerz im Nacken nicht lindern konnte – oder wollte. Seine Glieder hoben und senkten sich immer träger. Die eisige Nässe schnitt sich durch seine Muskeln und lähmte ihn.

Wie sein Koch Grünwinkel, sah auch er das unscheinbare Tor der Schatten, wie es sich in eine Mauer seiner Seele duckte. Es versprach ihm unendlich viel Ausdauer zum Schwimmen und die Linderung seiner Schmerzen. Doch ein Erinnerungsblitz des Schattendiener und des zurückweichenden Lichts vor dem Torwesen ließ ihn davor zurückschrecken. Die Entschlossenheit, gegen die Torwesen anzu-

treten und ihrer Verlockung keinesfalls nachzugeben, eröffnete ihm stattdessen eigene Reserven.

Noch wusste er nicht, welches Gute er in seinem Leben finden mochte, wofür sich die scheinbar aussichtslose Schlacht zu schlagen lohnte. Seine geliebte Sibyll war tot, war während eines Raubzuges gegen ein Handelsschiff von dessen Söldnern erschossen worden. Aber der Traum eines höheren Lohns über Gold und Ruhm hinaus, gewann zum ersten Mal seit Sibylls Tod wieder eine Bedeutung für ihn, den Schatzsucher und Piratenkapitän.



2

Die Spelunke „Küstengold“ wurde durch mehr guten Willen als Baukunst zusammengehalten. Holz und Stahl vermischten sich mit dem Zwielflicht des Inneren jedoch zu einem Eindruck großer Ruhe in Grau und Braun. Es gab keine zwei gleichen Tische und kaum gleiche Stühle oder Hocker, obschon jedes einzelne Stück, so alt es auch sein mochte, von Geschmack zeugte. Der Tresen hingegen, der neben der Tür begann und sich in die Tiefe des länglichen Raums streckte, bestand bloß aus einem schweren Brett auf Fässern. Licht spendeten Petroleumlampen. Es flackerten aber auch mehrere Gruppen dicker Wachsklumpen mit Dochten sowie ein vom Dach aus sonnengetriebener Spielautomat. Er war ein Artefakt der Technokraten, für das hier jedoch kein Gast passende Münzen besaß.

Am Ende des Tresens klapperte eine Holztür mit den Meeresböen. Sie verbarg den Weg nach draußen zu einer Schutthalde, die als Latrine diente. Daneben führte eine Treppe empor zum Stolz der Spelunke: zum Zimmer des Wirts und den Gästezimmern, die aus vier rostigen Wohnwagen bestanden. Sie waren im ersten Stock, weil sie auf den Resten einer gemauerten Anhöhe standen, die irgendwann vor hundert oder mehr Jahren vielleicht einen Zweck gehabt hatte. Baldrin, der Wirt und Erbauer der Spelunke, hatte das Küstengold zu Füßen der Anhöhe errichtet und an die Wohnwagen geschweißst. Eine stählerne Gitterempore verband die vier verhangenen Türen mit der Holzterppe. Die vorigen Bewohner soll Baldrin Gerüchten zufolge getötet haben, um ihren kleinen Schatz für sich zu nehmen. Das bestritt er vehement, wenn es überhaupt jemand wagte, ihn danach zu fragen.

In der Raummittle hing unter der Decke ein goldener Käfig, in dem eine rotgrüne Papageiendame die Flügel streckte und kurze Sätze plapperte, insbesondere, wenn sie mit Keksen oder Erdnüssen gefüttert wurde. Ihre Lieblingssätze waren „Beutemacher liebt Baldrin!“, „Nora will fliegen!“, „Finger weg sonst Finger ab!“ oder „Nora weiß, wo Schatz ist!“ Mit ganzem Namen hieß sie Elenora und außer ihr selbst wusste niemand, wie klug sie wirklich war und was für eine Qual die Einsamkeit und der winzige Käfig für sie waren. Elenora war so alt wie Baldrins Tochter Ireen und erinnerte sich klar an alle Tiefen von deren Kindheit.

Früher hatte Baldrin jede freie Minute zum Goldschürfen aufgewendet. Heute war seine Spelunke der abendliche Lebensmittelpunkt all der anderen Glücksritter, die genauso wenig Glück wie er beim Schürfen hatten. Es gab hier kein Gold, auch wenn die Spelunke so hieß und Elenora es beteuerte. Baldrin erzählte bereitwillig jedem, wie die Dinge lagen. Doch niemand hörte auf seine Worte, jeder schuftete sich genauso wie er den Rücken krumm für nichts. Und das war noch die angenehme Variante. Nicht wenige Glücksritter starben im Schlangenmeer oder in den Untiefen – einer verfluchten Talsenke im Osten – oder im nahen Dreschwald, der von dem Menschen feindlich gesinnter Magie pulsierte. Einige nahm auch der Ruhige Fluss für immer mit sich, der ein paar Mal im Jahr zu einer reißenden Urgewalt wuchs; doch anders als alle anderen Gebiete an der Goldbucht, war der Fluss noch recht freundlich zu den Menschen und niemand wagte es, ihn durch Verschmutzungen zu verärgern.

Beutemacher war an der Goldbucht bekannt und ein guter Freund von Baldrin. Grimfang Beutemacher hatte dem Dreschwald etliche Artefakte und sogar Gold abgerungen, hatte eine Ruinenstadt und noch mehr Gold aus den Untiefen gegraben und kannte jede Welle des Schlangenmeers und des Ruhigen Flusses. Er war der Einzige, der in der Goldbucht reich geworden war. Man scherzte wohlwollend über ihn, er könne das Gold schlichtweg riechen – drei Meilen gegen den Wind. Doch jetzt war er mitsamt seines Schiffes „Schatzkiste“ nicht wiedergekehrt.

„Der hat auf dem Weg sicher Gold gerochen. Läuft schwer beladen später ein“, brummte Baldrin auf die Frage nach seinem alten Freund. Der Wirt kratzte sich den schwarzgrauen Vollbart. Seine harten Falkenaugen, die von einer besseren Existenz in seiner Vergangenheit zeugten, drangen durch seine dunkelgrauen Haarsträhnen. Fahrig strich er eine hinter die Ohren. Tränensäcke und scharfe Falten hatten sich in sein Gesicht gegraben, ein paar vom Lachen, ein paar vom Saufen und ein paar vom Töten. Am frühen Vormittag, wie jetzt, schienen sie tiefer als sonst zu sein. Ein unbekannter Gast, neu in der Gegend, hatte ihn durch Schlagen

und Treten gegen die Tür so lange zum Aufstehen gedrängt, bis er überaus schlecht gelaunt die Tür geöffnet und sich aus Gewohnheit hinter den Tresen gestellt hatte. In Griffweite lagen dahinter seine geladene Pistole und ein stählerner Dolch.

Sein Gegenüber hatte sich mit filigraner Stimme nach Beutemacher erkundigt und das Anliegen als überaus wichtig bezeichnet. Der Gast näselte ein wenig zu sehr, um kein Technokrat zu sein, dem der Goldbuchtdeutsch noch nicht hinreichend in Fleisch und Blut übergegangen war. Er war offenbar eine Frau, obgleich Baldrin nicht sicher sein konnte. Ihre Stimme war nicht sehr hoch, die Schultern nicht sehr schmal und ihr Gesicht wurde von einer Kapuze und einem Schal bis auf die Nasenspitze verborgen. Sie krümmte sich und behielt eine Hand unter ihrer braunen Lumpen Kutte aus zusammengenähten Lederfetzen. Etwas an dieser Kutte störte Baldrin. Dann erkannte er plötzlich, was mit der Gestalt nicht stimmte. Die Lederfetzen waren sauber aus frischen Häuten geschnitten, praktisch makellos. Die Nähte verliefen äußerst gleichmäßig und gekonnt den Proportionen angepasst, nicht wie von jemandem, der seine Kleidung improvisierte. Und die Lumpen waren sauber; niemand, der eine so weite Reise zu Fuß hinter sich hatte, wie die Fremde behauptete, konnte noch so saubere Kleidung besitzen. Baldrin war jetzt sicher, eine Technokratin vor sich zu haben, auch wenn sie ihr verräterisches Näseln immer besser vermied.

„Was willst du von Beutemacher? Sag mir deinen Namen!“, verlangte Baldrin. Seine Fingerspitzen lagen auf dem Tresenrand, während er ihre Reaktion abwartete. Er müsste nur in die Knie gehen und könnte seine Pistole greifen. Von oben krächzte Elenora: „Beutemacher liebt Baldrin!“

Die Fremde zuckte und bewegte ihren Arm unter der Kutte. Pfeilschnell packte Baldrin sie mit beiden Händen am Genick und riss ihren Oberkörper über den Tresen. Er presste ihre Kehle auf die Holzkannte und knurrte: „Was wird das, Mädchen? Tisch mir keine Lügen von deiner Reise auf! Wer bist du?“ Elenora kommentierte: „Mädchen! Pfu! Böses Mädchen! Halt still!“

Die Fremde wühlte ihre Hand unter sich hervor und legte sie auf den Tresen. Einen Moment starrte Baldrin auf das Blut an ihren

Fingern. In dicken Tropfen fiel es auf das Holz. Baldrin erschrak, ließ sie los und murmelte eine Entschuldigung. Im selben Moment rutschte sie vom Tresen, ihre Glieder ergossen sich schlaff wie Wasser auf den Boden. *Sie muss sich mit letzter Kraft in die Spelunke geschleppt haben. Wieso hat sie nach Beutemacher gefragt und nicht um Hilfe gebeten?*

Baldrin eilte durch die Tresenklappe und kniete sich zu ihr. Er zog ihre Kutte auf, um nach der Wunde zu sehen. Der Wirt erschrak: In der anderen Hand hielt sie einen Dolch. Sie schrie heiser, die Klinge zuckte wie eine schnappende Giftschlange nach Baldrin. Doch er war schneller als die Fremde, zumal er stets auf alles gefasst war. Mit einer Faust packte er ihr Handgelenk und mit der anderen schlug er ihr in die Zähne. „Lass los!“, knurrte Baldrin. „Ich will dir helfen.“ Als sie sich jedoch weiter zu befreien und mit dem viel stärkeren Mann zu kämpfen versuchte, schlug er ihr noch zweimal ins Gesicht, viel härter als zuvor. Sie ließ den Dolch los, weil sie das Bewusstsein verlor. Seit Baldrin bei dem Versuch, einen Greis zu entwaffnen, einen beinahe tödlichen Stich in die Achsel erlitten hatte, griff er nicht mehr nach Messern und Dolchen, wenn er einen Gegner auch anders zum Aufgeben bringen konnte. Beiläufig wischte er sich ihr Blut von seiner Faust an die Hose.

Über ihm gähnte Ireen herzlich, als sie aus einem der Wohnwagen trat. Baldrins Tochter blinzelte verschlafen nach unten und stockte. Ihre schwarzen Locken hingen ihr ins Gesicht, sie strich sie eilig zurück. „Was ist hier denn los?“ Ihr neuester Freund tappte hinter sie und blieb mit seinen müden Augen ebenso verdutzt an der Verwundeten haften.

Unter der Kutte trug die Fremde elegante Kleidung, eine weiße Bluse und einen grauen Rock. Baldrin untersuchte ihre Bauchwunde, aus der eine große Blutmenge den Stoff getränkt hatte. Er sah flüchtig hoch und rief: „Ireen, hol Verbandszeug. Junge, wie immer du heißt, wenn du bleiben willst, zahl Miete.“

Elenora hüpfte auf ihrer Sitzstange und krächzte: „Nora weiß, wo Schatz ist! Schatz ist! Nora will fliegen! Pfui! Böses Mädchen!“



Baldrin hatte die Fremde verbunden und in sein Bett getragen. Dort hatte er sie durchsucht. Die weißen Hälften ihrer Bluse, braun beschmiert vom getrockneten Blut, flankierten ihren Brustkorb. Ihr grauer Rock lag wie ein schlaffer Gürtel um ihren Bauch. Das Klimpern der Technokraten-Münzen in Baldrins Hand gab ihm die Gewissheit, woher sie kam. Und die kleine schwarze Pistole, die sie in der Kutte eingenäht hatte, die Pistole, die leicht hundert Schuss Munition aufnehmen konnte, hatte ihm verraten, dass er Ärger bekommen würde. Der Abzug lag zu tief in seiner Hand, der Griff war ihm zu klein. Die tanzende Lichtreflexion auf dem Lauf, wenn er die Waffe hin und her drehte, erinnerte ihn an das Erscheinen Lebender Schatten. Selbst unter Technokraten war dies eine teure Waffe, die nicht jeder besaß. Sicher, er konnte sie trotz der zu geringen Größe behalten und lernen, wie sie funktionierte. Aber gegen eine genauso ausgerüstete Übermacht half ihm das nichts, und gegen jede andere Gefahr war er bisher auch so gewappnet gewesen. „Alles nutzlos“, brummte er und ließ die Technokratenmünzen wieder in die Manteltasche der Frau fallen.

Bloß noch zwei Chancen sah Baldrin für sich, heil aus dieser Angelegenheit herauszukommen: Die Frau war eine Abtrünnige, die keine Hilfe aus ihrer Heimat zu erwarten hatte, oder Beutemacher kam ihm zu Hilfe, wenn die Freunde dieser Technokratin auftauchten. Doch er war mit Phantasie gestraft und dachte manchmal zu viel nach. Je mehr er grübelte, desto mehr Szenarien fielen ihm ein, wie er und Ireen die Spelunke oder sogar ihr Leben dank dieser Technokratin verlieren konnten.

Baldrin wurde mit jedem Schritt wütender, den er die Metallstufen hinab in den Schankraum trabte. Die Whiskeyflasche im durchhängenden Holzregal schmeichelte sich unwiderstehlich in seine Hand, versprach Beruhigung. Aus Hilflosigkeit trank er Schluck um Schluck. Die Wut verrauchte, die Verzweiflung aber nicht. Er konnte nicht aufhören, sich an der Flasche festzuhalten und sie immer wieder anzusetzen. Neue Wut loderte. Plötzlich schlug er mit der flachen Hand auf den Tresen und rannte in sein Schlafzimmer zurück.

„Ich sollte dich töten! Jede Spur verwischen und dich im Meer versenken!“, lallte Baldrin und funkelte die Schlafende zornig an. „Was

liegst du überhaupt in meinem Bett? Arrogante ölblütige Technokratensau! Der Boden ist noch zu gut für dich!“

„Vater?“, rief Ireen ebenso besorgt wie vorwurfsvoll. Sie schob den Kopf ins Schlafzimmer und starrte seinen Rücken an. Trotz all seiner Fehler, Schwächen und begangener Verbrechen hielt sie zu ihm. Es gab keinen anderen Ort zum Leben für sie und sie hatte sonst niemanden; ihre Männerbekanntschaften waren rein oberflächliche Vergnügungen und ihre Mutter kannte sie nicht. In Situationen wie dieser fühlte sie sich verantwortlich für Baldrin und ersetzte die Stimme seines Gewissens. Seit Ireen eine erwachsene Frau war, hörte er oft sogar auf sie. Sein eigenes Alter hatte ihn Respekt für sie gelehrt und er schämte sich, weil dies so lang gedauert hatte.

Baldrin wirbelte herum, schwankte leicht und betrachtete seine Tochter. Sofort milderten sich seine Züge und er lächelte traurig. „Die Flasche ist noch nicht leer“, seufzte er mit schwerer Zunge und sah schuldbewusst zu Boden. Baldrin unterwarf sich seinem personifizierten Gewissen Ireen. Er war ein so miserabler Vater gewesen, dass er heute glaubte, ihr das schuldig zu sein. Aus seiner Hemdtasche fingerte er ungeschickt eine Zigarette und steckte sie zwischen die Lippen. Summend, die Flasche immer noch in einer Hand, zündete er die zerkrumelte Zigarette mit einem Sturmfeuerzeug an und sog Teer, Nikotin und anderen Müll in seine Lungen. Sofort beruhigte er sich. Klickend verschwand das Feuerzeug in seiner Hosentasche.

Einen Moment sah Ireen ihm traurig zu. In der Tat war aber die Flasche noch nicht leer und der Aschenbecher zu seinen Füßen noch nicht überfüllt mit ausgedrückten Stummeln, und das war wirklich besser als an anderen Tagen. Vater und Tochter spürten in diesem Moment ein ums andere Mal, was für ein tragisches Gespann sie waren, auf verdrehte Weise an ihren Wurzeln, ihren Gefühlen aneinandergeschweißt, während Schmerz und Kummer sie gleichzeitig abstießen. Früher waren sie Kampfhunde gewesen, die sich ineinander verbissen hatten und deshalb nicht voneinander losgekommen waren. Heute waren sie mit den Zähnen im Fleisch des anderen festgewachsen und ruhten nebeneinander.

Ireen hob das Kinn. „Du solltest runterkommen. Beutemacher ist wieder da. Ich habe ihn aber noch nie so aus der Spur gesehen.“

„Grimfang!“, schrie Baldrin. Er warf die Flasche in die Ecke, wo sie klirrend zerschellte. Baldrin stürmte an Ireen vorbei. Seine Stiefel dröhnten metallisch auf den grob geschweißten Stufen und seine Kippe ließ Dunstfetzen auf der Stahlempore zurück. Ireen schüttelte ahnungsvoll den Kopf, und tatsächlich stolperte Baldrin über seine eigenen Füße, die ihm dank des Alkohols nicht mehr gehorchten. Die letzten fünf Stufen legte er im freien Fall zurück und krachte bäuchlings vor die Latrinentür. Zuerst hustete er rasselnd, sein Tribut ans Rauchen. Dann rümpfte er die Nase und lallte: „Kann mal wieder geputzt werden, Ireen! Stinkt ja hier ... Hat einer nicht schnell genug nach draußen geschafft.“

Schwankend kam Baldrin auf die Füße. Er hielt inne, damit das Wirbeln in seinem Schädel nachließ. Dann steuerte er zielsicher, aber zu schnell auf den Tresen zu. Baldrins Stiefelspitzen schlugen gegen die Fässer. Er hielt die Hände als Bremsen gegen das Tresenbrett und beugte sich wegen des Schwungs ein wenig darüber.

Beutemacher saß auf seinem Stamplatz, einem wuchtigen Barhocker mit gedrehten Beinen und grünem Lederpolster. Mit der Schläfe lag der Pirat auf einem Arm und schnarchte. Er sah grauenhaft aus. Sein mächtiger Oberkörper schimmerte fahl durch die Fetzen seines Hemds. Er hatte tiefblaue Augenringe und vom Meerwasser zerfressene Lippen. Sein kränkliches gelbes Gesicht spiegelte Angst und Schmerz wider. Baldrins qualmender Glimmstängel balancierte auf seiner Unterlippe, als sein Kiefer aufklappte: Beutemachers Nacken war der einer Wasserleiche, grau aufgedunsen mit blauen Adern, Fäulnisgeruch verströmend. Ireen brachte eine Wolldecke und legte sie Beutemacher um die Schultern, weil er vor Kälte zitterte und nicht erwachte.

„Hier, Mann!“, hauchte Baldrin mit brüchiger Stimme und stopfte ihm seine Kippe in den Mund. Es war eine ohnmächtige Geste für den besten Freund, den Baldrin je gehabt hatte. Elenora krächzte: „Beutemacher liebt Baldrin! Baldrin! Chaka!“

Beutemacher regte sich. Plötzlich hustete er gequält, kam aber nicht zu sich. Er schrie, schlug nach der Zigarette an seinem Mund und

stürzte vom Stuhl. „Kein Schatten! Feuer aus!“, grunzte er, dann öffnete er die Augen und beruhigte sich. Der Schleier seines bleiernen Schlafes verzog sich widerwillig. „Hallo“, krächzte er schließlich. Mühselig kämpfte er sich vom Boden auf den Barhocker zurück und wickelte sich wieder in die Decke. Baldrin hatte seinen Freund noch nie so zerschlagen gesehen und sah sprachlos zu. Immerhin ließ der Schock ihn zügiger nüchtern werden.

„Kennst du eine Jennica?“, fragte Beutemacher und bettete seinen Kopf erneut auf den Armen. Er konnte noch nicht über sein Erlebnis reden. Racheeifer brannte dafür um so stärker in ihm, und Jennica war seine einzige Spur.

„Jennica“, wiederholte Baldrin und zupfte eine neue Kippe aus der Hemdtasche. Mit zittrigen Fingern ließ er sein Feuerzeug aufschnappen. Irritiert bemerkte er, wie Beutemacher zusammensuckte. Baldrin formte die Lippen zu einem O und blies eine Dunstwolke in die Luft. Er sprach den Namen Jennica abermals gedehnt und langsam aus, als könnten die Geschmacksnerven seiner Zunge ihm helfen, trotz seiner Kopfschmerzen mit dem Namen etwas anzufangen. „Irgendwoher kenne ich den Namen.“ Er kippelte zwischen Fußballen und Ferse hin und her, stolperte einen Schritt zurück und legte dann die freie Hand als knochige Faust unter den Ellbogen.

Aus dem Käfig über ihnen krächte Elenora: „Jennica! Jennica! Pfui! Böses Mädchen! Nora Hunger!“

Beutemacher richtete sich auf und blinzelte den letzten Schlaf weg. Er drängte Baldrin schärfer als gewollt: „Woher kennst du den Namen? Denk nach!“

Baldrin setzte sich konzentriert auf den Barhocker neben Beutemacher. Er stützte den Ellbogen auf den Tresen und hielt die qualmende Kippe in die Luft. Mit seinen verhärmtten Falkenaugen, in denen noch immer Alkohol, Schreck und Mitleid glommen, betrachtete er seinen Freund. Bevor Baldrin antwortete, hielt er den Mund an die Kippe und sog sich voll. Rauchschlieren tanzten beim Sprechen aus seinem Mund. Seine Zunge war noch immer hörbar zu schwer. „Der Name steht auf dem Griff einer Technokratenwaffe. Die Frau, die sie bei sich hatte, liegt oben in meinem Bett. Sieht nicht so schlimm zugerichtet aus wie du, ist dem Tod aber auch nur

knapp von der Schippe gesprungen. Und sie hat nach dir gefragt.“ Beutemacher ließ sich vom Barhocker auf die Füße fallen und ächzte. „Scheiß Rücken“, brummte er und legte die Decke auf den Treppen. Zwei Schritte machte er in Richtung Treppe, da hielt Baldrin ihn am Arm fest. „Erzählst du mal, was eigentlich los ist? Woher kennst du die?“

„Ich kenne sie nicht – noch nicht“, knurrte Beutemacher und drückte die Schulter seines Freundes. „Komm, wir finden raus, wer sie ist. Ich glaube, sie ist nicht unser Feind.“

„Ich brauch Wasser“, seufzte Baldrin und machte eine fahrige Handbewegung in Ireens Richtung, als verscheuche er beiläufig eine Mücke. Die Tochter gehorchte stumm, ließ dem Vater das Gefühl der Befehlsgewalt und trug ihm einen großen Becher Wasser nach.

Auf halbem Weg erbleichte Baldrin. Ihm fiel ein, dass er die Pistole oben vergessen hatte. Ein warnender Seitenblick, Beutemacher nickte. Leiser und schneller schlichen die Männer weiter. Ireen verstand die stumme Warnung ebenfalls – „Gefahr!“ – und ließ sich mit dem Wasserbecher zurückfallen. Außer Baldrin wusste zwar niemand, was das Problem war, aber augenscheinlich waren die drei gut aufeinander eingespielt. Manche Gäste machten Ärger, und in einer Piratenspeilunke war mit Ärger weitaus mehr als eine Schlägerei gemeint.



Ireens neuer Freund Dante hielt die Technokratenwaffe in der Hand und betrachtete sie neugierig. Er zielte auf eine vergilbte Weltkarte in einem Glasrahmen. Dichter Staub klebte darauf, an einem Schmierfilm, der nach billigem Bratöl roch. *Hat wohl mal in der Küche gehangen.* Dante schlich mit einem Kreuzschritt seitwärts vor den Spiegel, der ähnlich schmierig roch wie die ölige Karte. Er fuhr sich mit der freien Hand durch sein halblanges Haar und legte den Kopf schräg, um eine möglichst beeindruckende Pose einzunehmen. Zuerst lächelte er, räusperte sich dann und funkelte betont ernst in den Spiegel, so bedrohlich, wie ein Junge seines Alters es vermochte. Langsam drehte er den Kopf zum Bett mit der Fremden.

Sie atmete flach und langsam. Auf dem Verband um ihren Bauch prangte ein tieferer Fleck, während das Blut in ihrer Bluse getrocknet war. Ihr rostbraunes Kurzhaar passte zu ihrem kantigen kleinen Gesicht und ihrer drahtigen Figur. Ihre Münzen waren hier nichts wert, aber Dante hatte sie eingesteckt; wer weiß, wo er sich in seinem Leben noch überall herumtreiben würde, vielleicht konnte er die Münzen eines Tages gebrauchen. Das Leben war eben ein Geben und Nehmen. Dante verlor Geld – Miete an Ireens Vater, wenn er bleiben wollte – und die Fremde verlor Geld, weil sie so dumm gewesen war, sich fast umbringen zu lassen und nun willenlos herumlag.

Von draußen hörte Dante leise Schritte die Treppe hocheilen. Erschrocken legte er die Waffe zurück auf das Nachtschränkchen neben dem Kopf der Fremden. Er wollte noch eine ganze Weile bei Ireen bleiben und nicht gleich am zweiten Tag von ihrem unheimlichen Vater verprügelt, erschossen oder zumindest rausgeworfen werden. Die Glücksritter der Goldbucht erzählten sich verstörende Geschichten über Baldrin, Piratengeschichten, bei denen nur das Erzählen dem unbedarften Zuhörer bereits Schmerzen zufügte.

Als Dante einen Schritt vom Bett zurücktrat, griff die Fremde mit geschlossenen Augen nach der Waffe. Erst als sie auf ihn zielte, hob sie die Lider und blickte den erstarrten Jungen kalt an. Dass er die Waffe zurückgelegt hatte, war der einzige Grund, warum sie ihn nicht sofort erschoss.

Baldrin spähte durch den Türvorhang. Ohne Schrecksekunde griff er nach dem Emporengeländer neben sich. Gleichzeitig fielen zwei Schüsse aus der Technokratenwaffe, stanzten Löcher in den Vorhang und streiften Baldrins Rücken. Er warf die Beine über das Geländer und hing nun über dem Tresen. „Finger weg sonst Finger ab!“, krächzte Elenora neben ihm. Baldrin ließ los und schwankte über das polternde Tresenbrett bis zu seiner Pistole. Kraftvoll – und trotz des Whiskeys zielsicher – warf er die geladene Waffe Beutemacher zu. Der hatte neben der Tür verharret, griff die Pistole aus der Luft und entsicherte sie. Er warf sich durch den Vorhang tief auf ein Knie und schoss scheinbar ungezielt. Die Fremde schrie kläglich und hielt sich ihre blutspritzende Hand, von der Mittel- und Ringfinger abgesprengt worden waren. Die Pistole klapperte zu Boden.

Dante klebte leichenblass an der Wand und wurde von Beutemacher mit einem knappen Seitenblick bedacht. „Ist ... mir eine Ehre, Sir“, stammelte der Junge, der den legendären Piratenkapitän durch Beschreibungen erkannt hatte. Beutemacher richtete sich auf; er biss dabei die Zähne zusammen, um nicht zu zeigen, wie sehr das Knie schmerzte, auf das er sich geworfen hatte.

„Bist du Jennica?“, fragte er schroff und zielte auf ihr Gesicht. „Ich hätte da ein paar Fragen!“

Jennica wimmerte und nickte. Ihr getroffener Arm zitterte stark, während sie dessen Blutstrom leidlich abdrückte. Ihre Füße traten ziellos in die Decke vor Schmerz.

Unten verzerrte Baldrin das Gesicht und drehte seine Schultern vor und zurück. „Verdammt, bin ich alt geworden!“, knurrte er. „Alles klar da oben?“, rief er durch das Stahlgitter.

„Problem! Nora Hunger! Nora will fliegen! Fliegen! Problem!“

„Beutemacher hat wie immer alles unter Kontrolle“, lächelte Ireen dünn und trug ihrem Vater geduldig den Wasserbecher nach.

Baldrin murmelte vor sich hin. „Noch vor fünf Jahren habe ich das ohne Festhalten gemacht ... nein ... vor zehn Jahren ... verdammt!“ Er blickte melancholisch ins Leere und kippte das Wasser in einem Zug runter. Ireen erwartete keinen Dank und bekam ihn auch nicht. Der zwanzigjährige Konflikt zwischen beiden war noch an vielen Stellen nicht verheilt, aber sie hatten gelernt, manche Siege um des Friedens willen zu verschenken.



Beutemacher kochte über. Er schlug Jennica den Pistolengriff ins Gesicht, packte ihren Schopf und schrie ihr ins Ohr: „Weil dir kein besserer Name eingefallen ist, um deinen Freund mit einer falschen Fährte abzuhängen, ist mein Schiff gesunken und meine ganze Mannschaft tot!“ Er hob die Waffe erneut zum Schlag, beruhigte sich aber gerade noch und senkte den Arm. Jennica war ohnehin vom ersten Schlag bewusstlos geworden. Aus einer tiefen Kerbe auf ihrer Nase rann ihr Blut die Wange hinab ins Kissen.

Doch für solche Unterbrechungen seiner Befragung hatte Beutemacher vorgesorgt. Er hielt Jennica ein Fläschchen Riechsalz an die Nasenlöcher. Sie streckte sich ruckartig und riss die Augen auf. Beutemacher hämmerte das Fläschchen auf den Nachtschrank und drückte Jennica die Pistole an die Stirn. „Bist du auch ein Schattendiener? Rede!“ Seine Hand zitterte so heftig, dass er die Mündung kaum auf Jennicas Stirn halten konnte. Was würde er tun, wenn sie jetzt wölfisch zu grinsen begann und seine Frage bejahte? Konnte man diese Wesen erschießen? War da ein Schatten an seinem Fuß? Er riss mit panischem Keuchen das Wohnwagenfenster zu – das Tageslicht hatte kurze Schatten von Jennica auf das Bett geworfen. Verwirrt musterte sie ihn. „Schattendiener?“

Er wollte sie erneut schlagen und holte aus, besann sich aber. Genau so hätte sich der Mörder seiner Mannschaft verhalten. Jennica hatte viele Tote auf dem Gewissen, die Beutemacher etwas bedeutet hatten, von seinem Schiff ganz zu schweigen. Sie war allein durch ihre Fraktion eine Feindin, die nicht ungestraft hier sein sollte. Aber sie war auch ein wehrloser Mensch, kein Schattenmonster – so schien es.

Beutemacher blaffte sie an: „Dein Freund Morten Sannrott – wenn du mir keinen falschen Namen genannt hast – war mit den Schatten im Bunde. Er hat ihnen seinen Körper überlassen, um sie und sich selbst mächtiger zu machen. Bist du deswegen vor ihm geflohen? Oder gehörst du auch zu dieser Brut?“

Jennicas Gesichtsmuskeln zuckten unschlüssig. Beutemacher behielt ihre Schatten genau im Auge und drückte die Pistole fester auf ihre Stirn. Sie fiel vollkommen in den nasalen, gestelzten Technokratendialekt zurück und stammelte: „Es gibt sie wirklich? Ist das nicht ... bloß eine Metapher?“

Beutemacher schüttelte schwach den Kopf und drehte sich zur Seite, um Jennica das schmerzvolle Mal in seinem Nacken zu zeigen. Er hörte sie erschrocken einatmen und erklärte: „Morten Sannrott war ein Schattendiener. Äußerlich ein unscheinbarer Kerl in der Lieblingskleidung von euch Technos, grau und rot. Aber sein Schatten tanzte um ihn herum und hielt seine Waffe für ihn, als er für Lichtschein sorgte. Um seinen Schatten wie eine Pistole auf mich abzufeuern.“

Für einen Moment füllten Jennicas Augen sich mit Tränen. Sie wischte sie schniefend fort und setzte wieder einen harten Ausdruck auf. „Ich wusste es nicht“, näselte sie kühl, „nicht wirklich. Ich hatte etwas geahnt. Er war ... er hatte manchmal widerwärtige Wünsche. Aber er hatte keine Reißzähne und verschwand nie heimlich oder so was.“

„Sie tragen Schafspelze“, nickte Beutemacher.

Jennica schluckte. „Ich konnte doch nicht wissen, dass er zu so etwas fähig ist! Ich verließ ihn, er wurde lästig, ich schickte ihn in die Wüste. Ich dachte, an einen berühmten Piratenkapitän traut sich so ein Schreibtischtäter nicht heran, auch wenn er mit Waffen spielt! Als ich hörte, dass er in der Goldbucht, fern unseres eigenen Territoriums, ein Piratenschiff angeheuert hatte, um dich zu finden ... Ich wollte dich warnen, darum kam ich her! Ich wollte meinen Fehler wiedergutmachen! Ich hätte dich nicht unbedingt persönlich treffen wollen, es hätte mir gereicht, dir eine Nachricht zukommen zu lassen.“

Beutemachers Gesicht verfinsterte sich, bis Jennica Angst bekam. Mit schwelender Wut knurrte er: „Du begibst dich ganz allein in feindliches Territorium, nur um irgendein Mitglied einer feindlichen Fraktion vor der Rache deines Exfreundes zu warnen? Lächerlich!“ Beutemacher wandte sich ruckartig ab und atmete schwerer. Hätte er nicht für einen Augenblick im Wasser jene seltsamen Empfindungen vom höheren Guten gehabt, er hätte Jennica jetzt kaltblütig erschossen. „Sie kann nichts dafür!“, redete er sich ein. *Sie wusste nicht, dass der Kerl so ein Dämon und so gefährlich ist. Aber warum ist sie wirklich hier?* Er drehte sich ihr wieder zu. Ein feines Lächeln schlich in seine Züge. „Wie gut kanntest du ihn? Kannst du ihn finden?“

Entgeistert starrte Jennica ihn an. „Wenn er seinen Arbeitsplatz und seine Wohnung in Sankt Radenwall behält ...“

„Gut. Ich töte dich nicht, dafür bringst du mich zu ihm. Ein prima Handel, was?“

Jennica schwieg betreten und schielte den riesigen Mann furchtsam an. Einen Hauch versöhnlicher als bisher fragte Beutemacher, wer sie eigentlich angeschossen hatte.

Sie schluckte ihre Angst herunter und erzählte: „So ein paar abgerissene Typen meinten, sie würden mich schon zu dir bringen. Ich wollte nicht, da zog einer seine Pistole. Ich war nicht schnell genug, ihm mit dem Schießen zuvorzukommen. Aber ich ... hab alle getötet.“

Beutemacher glaubte an der stockenden Art, wie sie von ihrem Kampf berichtete, zu merken, dass sie nie zuvor Blut vergossen hatte und nie verwundet worden war. *Scheint ein wohlbehütetes Mädchen aus stinkreichem Hause zu sein. Hält sich sicher bereits für umtriebiger, weil sie ein paar Piratengeschichten in einer schlecht geputzten Taverne im Rotlichtviertel ihrer wohlhabenden Stadt gehört hat. Vermutlich ist der naiven Göre gar nicht klar, in welche Gefahr sie sich begeben hat.*

Aber er brauchte sie. In Sankt Radenwall, der gigantischen Hauptstadt der Technokraten, konnte Beutemacher allein keine fünf Minuten unentdeckt bleiben. Er benötigte Jennica als Ortskundige, nicht nur, um sich passende Kleidung zu besorgen.

Sie starrte auf ihre dick verbundene rechte Hand. Plötzlich tat sie Beutemacher leid. Sie hatte für ein falsches Wort beinahe mit dem Leben bezahlt und zwei Finger verloren. Auf ihrer Nase, wo Beutemacher sie geschlagen hatte, würde eine Narbe zurückbleiben. Überhaupt hatte sie immense Strapazen und Gefahren auf sich genommen, angeblich nur um ihre Notlüge wiedergutzumachen. Sie war in Feindesland. Freiwild. Vielleicht war sie bloß zu mutig, zu abenteuerlustig, zu neugierig. Möglicherweise war sie aber außerdem einer jener Menschen, für die der Kampf gegen Morten Sannrott sich lohnte, die zu überleben verdienten. Mit einem sanften Druck seiner großen Hand auf ihre Schulter verabschiedete er sich von ihrem Krankenbett und stapfte in den Schankraum.

Was der wahre Grund ihres Hierseins war, ob sie so gutherzig war, wie Beutemacher gern glauben würde, wollte er am nächsten Tag rauskriegen – nach einer ordentlichen Portion Schlaf und mit sortierten Gedanken. Falls sie log, war sie sehr gut im Lügen und nur durch ausgeklügelte Fragen zu überführen. Bis er sich diese Fragen zurechtgelegt hatte, wollte er ihr so wenig Zeit wie möglich geben, ihn einschätzen zu lernen.



3

Die Frühlingssonne versank mitsamt der ersten Wärme des Jahres. Dem Abendrot schlich ein ozeanisches Blau nach, das die jungen Buchenblätter des Dreschwalds mit Winterkälte überzog. Den Pfad säumten schwarze Baumskelette, aus denen dicke Tropfen vom zurückliegenden Regen fielen und die nasse Rinde herabbrannten. Der einzige Pfad dieses Waldes schlängelte sich träge und kahl dahin, Meile um Meile. In die kalte Nachtluft mischte sich der Geruch von Moder und Moos.

Müde stapfte ein Hengst durch den schmatzenden Schlamm. Sein Reiter hielt einen weißen Wappenschild an seiner linken Körperhälfte. Eine schwarze Krone mit acht Zacken prangte darauf. Der Stahl war oft zerdellt und repariert worden. Auch jetzt zeugten Beulen, von denen die Farbe splitterte, davon, dass der hagere Reiter ihn nicht zur Zierde trug. In seiner Rechten hielt er die Zügel – und quer über den Sattel gelegt, einen Kriegshammer mit Stahldornen am faustgroßen Kopf. Blut trocknete daran.

Auf den Stahlplättchen seiner Lederhandschuhe und den Unterarmschienen spiegelte sich matt das letzte Abendrot. Über seinen Reitstiefeln trug er stählerne Beinschienen. Von seinen bulligen Schulterschutzen und seinem weißen Panzer entsprang eine Lederkapuze und bedeckte seinen Kopf. Auch auf seiner Brust prangte die achtzackige Krone. Seinen Rücken floss ein schwarzer Fellumhang bis zu den Flanken seines Hengstes herunter. Blut und Schlamm klebten darauf.

Der Reiter war ein Hadanter, ein Fanatiker, in dessen Heimat sowohl Magie wie Technik verteufelt wurden. Hadanter spielten keine Rolle mehr im Kampf um Dememnon, zu schwach waren sie im Vergleich zu Technokraten und Schattenläufern. Doch ihr anderswo lang verschollenes Wissen um die Acht Götter sowie ihre unbändige Überzeugung, den einzig wahren Weg wider die Torwesen zu beschreiten, verliehen ihnen in kleinen liberalen Kreisen großen Respekt.

Seinen Helm – ein weißer Stahlzylinder mit schmalem Sehschlitz, trug der Knappe des Hadanters am Riemen, zusammen mit einem schartigen Kurzschwert. An der Linken trug der Knappe einen zerschundenen Holzschild, dessen Einzelteile nur noch mäßig

von einem Eisenrand zusammengehalten wurden. Seine einzige Rüstung war ein Lederwams ohne Ärmel. Er schleppte sich dem gehenden Hengst seines Herrn hinterher. Spätestens nach jedem zehnten seiner schwerfälligen Schritte durch den Schlamm, blickte er furchtsam über die Schulter. „Wir schaffen es nicht mit dem letzten Licht aus dem Wald, Herr Firfalgon!“, jammerte der Jüngling. „Sei leise und halte durch. Wir werden jetzt wieder schneller gehen“, raunte Firfalgon zur Seite. In seinen klugen Eulenaugen glommen Entschlossenheit und Wachsamkeit. Seine schwarzen Brauen zogen sich zu einem buschigen Strich zusammen. Sein Hengst wurde schneller, wäre am liebsten getrabt, doch Firfalgon beherrschte das Tier und ließ es nur so schnell gehen, wie sein Knappe folgen konnte. Der Knappe biss die Zähne zusammen und beschleunigte seine stehenden Beine. Seine Waden zuckten bereits bei manchen Schritten und drohten damit Krämpfe an.

Kein Tier war zu hören. Das Unterholz verschluckte jedes Geräusch, das nicht Reiter, Hengst oder Knappe machten ... bis ein toter Baum knarrte. Das Knarren wuchs zu einem Bersten an. Rechts von sich sahen sie die Buche, wie sie sich träge zur Seite neigte. Knirschend und krachend donnerte sie ins nasse Laub; Zweige raschelten hart und Äste brachen laut.

Der müde Knappe hatte zugehört. Nicht aus Interesse, sondern weil seine Konzentration so nachgelassen hatte, dass jede Kleinigkeit ihn ablenkte. Das Zischen zahlreicher Pfeile hörte er zu spät. Der Hengst wieherte schrill, bäumte sich auf und stürzte auf die Seite. Zwei Pfeile ragten aus seinem Hals und zwei aus seiner Flanke. Firfalgon zog im Stürzen sein Bein über den Hals des Tiers, um nicht eingeklemmt zu werden. Er knallte dumpf auf den Rücken. Ohne atmen zu können, zog er sich so klein er konnte hinter seinem Schild zusammen und verfluchte die Angreifer. Sein Hengst war nicht nur ein immens wertvoller Besitz gewesen, sondern auch ein treuer Freund aus früheren Schlachten.

Pfeile schlugen durch den Stahlschild, einige Spitzen bohrten sich in Firfalgons Armschiene. Ein Pfeil stach ihm wie ein Messer in die Stirn, Blut lief in sein Auge. Neben ihm ging stöhnend sein Knappe in die Knie, zwei Pfeile ragten aus seinem Rücken. Mit einem

letzten Hauch kippte der Junge ins Unterholz und ließ Schwert und Schild los.

„Runegast!“, schrie Firfalgon und bebte. Seine Augen brannten vor Wut und Trauer. Der Pfeilhagel hatte aufgehört. Warteten noch mehr gespannte Bögen auf ihn, würde er jetzt sowieso sterben. Warteten keine, durfte er nicht zögern. Brüllend sprang er über die Leiche seines Hengstes, eine beträchtliche Kraftleistung in seiner Rüstung, und sprengte in die Richtung, aus der die Pfeile gekommen waren. Der dunkle Kriegsgott Hadaggon, das vielarmige Tier aus dem Meer, war mit ihm; die Feinde hatten aus zu großer Nähe geschossen, um selbst sicher zu sein. „Bei den Acht Göttern Dememnon!“ schrie Firfalgon und riss den Kriegshammer in die Luft. Vermummte Gestalten sprangen aus ihrer Deckung von ihm fort und warfen Bögen von sich, um andere Waffen zu ergreifen.

Ein bärenhafter Mann, viel größer und breiter als Firfalgon, grunzte und warf sich ihm entgegen. Mit einer Axt wollte er dem Hadanter den ungepanzerten Schädel spalten und holte weit aus. Firfalgon wartete bis zum letzten Moment und zeigte seine Überlegenheit nicht. Als der Axthieb niedersauste und der Hüne triumphierend lachte, wischte Firfalgon die gegnerische Waffe mit seinem Schild beiseite. Gleichzeitig zerschmetterte sein dorniger Kriegshammer das ungläubig glotzende Gesicht des Feindes.

Von der rechten Seite zuckte eine Klinge vor; Firfalgon sah das Blitzen aus dem Augenwinkel. Er wirbelte mit dem Hammer herum und zertrümmerte die Hand des Gegners, noch bevor der traf. Die Klinge fiel zu Boden, irres Kreischen entfernte sich im Unterholz, der Gegner floh. Firfalgon hielt bereits dem dritten Gegner den Schild entgegen, der ihn knurrend belauerte und ein rostiges Zweihandschwert vor sich hielt.

Aus dem Unterholz näherten sich zwei weitere Gestalten. Die junge Nacht lag ihnen wie ein Schutzmantel um die Schultern. Sie spazierten entspannt auf die Kämpfer zu. Firfalgon warf gehetzt den Kopf hin und her; er spürte instinktiv, dass er in größerer Gefahr war, als er sehen konnte. Da er an der provozierenden Ruhe der zwei Frauen nichts ändern konnte, und sonst nichts und niemanden

mehr sah, stürzte er sich auf den Feind vor sich. Er schlug bewusst zu früh mit dem Hammer zum Kopf, er war eine Handbreit zu weit weg. Als der Gegner dreckig lachte und selbst zum Schlag ausholte, sprang Firfalgon mit aller Kraft vor und donnerte dem Gegner den Hammer wie eine Monsterfaust ins Gesicht. Dann riss er den Schild hoch und rammte ihm die scharf geschliffene Spitze in den Hals. Noch bevor der Mann gurgelnd davonestolperte und tot ins Laub stürzte, baute Firfalgon sich mit gespielter Gelassenheit vor den seelenruhig daherspazierenden Frauen auf.

Die Gesichter und das platinblonde Haar der beiden ähnelten sich so sehr, dass sie Schwestern sein mussten. Die schlankere trug eine nachtblaue Robe mit zerschlossenen Ärmeln. Sie blieb zurück, während ihre Schwester eine langstielige Axt vor sich hielt und grimmig vortrat. Strähnen ihrer Löwenmähne umspielten ihr herausforderndes Lächeln. Sie trug nichts als ein tief ausgeschnittenes Lederwams mit einem kurzen Rock – Kleidung, die bei ihrer athletischen Figur bestens geeignet war, männliche Gegner abzulenken, aber kein bisschen geeignet, um sie vor Wunden zu schützen.

Ansatzlos sprang sie die letzten acht Meter in Firfalgons Kopfhöhe durch die Luft. Kreischend wie eine Harpyie trat sie nach Firfalgons Kopf, unmittelbar einen Axthieb nachschickend, noch bevor ihre Sohlen das Laub berührten.

Firfalgon war weit zurückgesprungen und der beeindruckenden Attacke haarscharf entgangen. Diese Kriegerin war mit den Schatten im Bunde oder wurde von Magie gestärkt, dessen war er sich sicher. Sie warf ihre Mähne in den Nacken und lachte laut. „Hast du Angst, du großer starker Mann?“, höhnte sie mit tiefer Stimme. Ihr Dialekt war seltsam. Plötzlich sprang sie wieder durch die Luft, von unnatürlicher Kraft getragen. Ihre Axt donnerte mit solcher Macht auf Firfalgons Schild, dass er in die Knie sackte. Sein Arm blutete stark unter dem durchschlagenen Schild. Er holte mit dem Hammer aus – der Fuß der Kriegerin brach ihm die Nase. Er taumelte rückwärts, rutschte fast im nassen Laub aus und war kaum fähig, den Schild vor sich zu behalten. Vor Schmerz und Tränenfluss konnte er die Gegnerin bloß verschwommen sehen. *Sie ist so verdammt schnell!*

Sie brüllte tierhaft und sprang ihm nach. Ihre Axt schlug Firfalgons Schild mitsamt Arm so hart nach außen, dass sein Fuß nachrutschte und er sich halb zur Seite verdrehte. Aus weit aufgerissenen Eulenaugen stierte er sie an, als das metallene Stielende ihrer Axt zu seiner Kehle zuckte. Er lehnte sich noch weiter zurück, entging dem tödlichen Stich. Doch wieder lachte die Kriegerin; der Stiel verfehlte ihn, sie trat ihm aber vor die Brust. Seine Rippen knackten, er stürzte haltlos zu Boden. Brüllend reckte die Kriegerin sich und riss die Axt hoch über den Kopf, um den Hadanter zu zerhacken. Ihre Augen brannten, rot vor Blut. Schaum tropfte von ihren Lippen. Firfalgon schrie entsetzt und riss im letzten Augenblick den Schild über sich. Er wurde in den Boden gedroschen. Die Axt durchschlug den Stahl von Schild und Armschiene und durchtrennte die Muskeln seines Unterarms bis zum Knochen. Doch gleichzeitig hämmerten sich die Dornen seiner eigenen Waffe durchs Knie der Gegnerin. Firfalgon stöhnte, seine Augen quollen vor Panik aus den Höhlen. Aber er strampelte sich auf die Füße zurück.

Die Kriegerin brüllte nicht vor Schmerz. Sie brüllte wie eine wütende Löwin und hinkte dem Hadanter nach, als er totenbleich von ihr fortwich. Er konnte den Schild nicht mehr heben; sein Blut pulste in dicken Schüssen aus der Kerbe im Stahl. „Bei allen Acht Göttern Dememnon!“ keuchte er. „Eine Ausgeburt Hadagons oder der Madúrim!“ Madúrim war der hadantische Name für die Torwesen.

Schaum troff die Mundwinkel der Kriegerin herab. Aus ihren Augen flossen kleine Bluttröpfchen. „Imdra, heil mich!“, grunzte sie. Ihre Augen verdrehten sich, während sie Firfalgon vor sich hertrieb. „Die Droge lässt nach!“

Ihre kleinere Schwester hob leicht das Kinn. Sie trug ihr Platinhaar als Pferdeschwanz und wirkte geduckter, schüchterner als die Kriegerin. Imdra breitete die Arme aus und sang mit brüchiger Stimme.

Firfalgon verstand zu spät und verpasste seine Chance, den Kampf zu beenden. Das Knie der Kriegerin hörte auf zu bluten. Sie sprang wie unverletzt vor und schlug Firfalgon mit Triumphgeschrei die Waffe aus der Hand. Der unmenschlich starke Ruck hätte ihm beinahe die Schulter verrenkt. Ohne auszuholen stieß

sie blitzschnell den Stiel vor; da Firfalgon den Schild nicht mehr heben konnte, traf sie seine Zähne und schickte ihn betäubt zu Boden. Er spuckte helle Splitter aus, schloss die Augen und betete stumm zu seinen Göttern.

„Er ist besiegt, lass ihn!“, verlangte Imdra und sang nicht weiter.

„Halt 's Maul, dummes Stück! Sing!“, schrie die Kriegerin, als sei ihre Schwester bloß eine Sklavin, und trat Firfalgon zwischen die Beine. Der Hadanter krümmte sich und würgte immer noch Splitter seiner Zähne aus.

Imdras Gesicht verfinsterte sich, sie ließ Kopf und Arme sinken und schwieg. Das Knie ihrer Schwester blutete wieder. Die Kriegerin knurrte, wirbelte herum und hinkte zwei Schritte auf Imdra zu. Ihr Gesicht war so entstellt vor Hass, als hätte ein Raubtier seine Krallen hineingeschlagen. „Heil mich, oder ich habe keine Verwendung mehr für dich!“, grunzte sie.

Drei Sekunden hielt Imdra dem Blick ihrer wahnsinnigen Schwester stand. Dann senkte sie den Kopf, hob erneut die Arme und sang.

„Wieso hilft es nicht?“, schrie die Kriegerin Imdra an und winkte drohend mit der Axt. Schmerz grub sich in ihre Augen und Mundwinkel. Imdra tat halbherzig überrascht. Sie lächelte eisig, ohne Mitleid. „Vielleicht hast du einfach zu viel von deinen Kampfdrogen genommen, Danura?“

„Ich sollte dir mehr Respekt einprägen!“ Danura fletschte die Zähne und hinkte auf ihre Schwester zu. Sie wischte sich den Schaum vom Mund und das Blut von den Augenwinkeln. Imdra wich nicht zurück, sondern sang weiter.

Ein Rascheln hinter ihr ließ Danura stocken. Sie knurrte tierhaft und fuhr herum, sprungbereit wie eine jagende Löwin. „Hast du es immer noch nicht begriffen, Männlein? Ich werde dir – was?“

Firfalgon schlug ihr mit dem Kriegshammer ein klaffendes Loch in den Schädel. Rotgraue Hirnmasse bröckelte über ihre Wangen und Nasenflügel. Das Auge unter dem Loch zerplatzte und lief mit den Hirnbrocken um die Wette. Danura schwankte überrascht. Dann begann sie zu schreien. Sie hob die Axt und schlug mit solcher Wucht gegen Firfalgons Schild, dass der Hadanter zwei Schritte rückwärts stolperte. Imdra hatte ihn vollständig geheilt, nicht seine

BÖSES ERWACHEN

Michael Thiel

Im Westen tobte ein unerbittlicher Krieg, den die Häscher Schattenwachts, des letzten Drachen auf Hevanor, für sich entscheiden konnten. Seine Drachenkrieger unterwarfen die Orks und Trolle und stehen nun vor den Toren Silberbergs, der letzten menschlichen Metropole im Westen. Nichts wird sie mehr aufhalten können, wenn diese Stadt fällt...

Spannende Fantasy-Action, die mit realistischen Kampfszenen und Humor überzeugt.



504 Seiten Fantasy • ISBN 978-3-940928-00-9 • € 9,95 [D] • € 10,95 [A] • SFr 18,90 [CH] (UVP)

Ebenfalls bereits erschienen:



Preis der Unsterblichkeit
Michael Thiel

500 Seiten Fantasy
ISBN 978-3-940928-00-9
€ 9,95 [D]
€ 10,95 [A]
SFr 18,90 [CH] (UVP)



Das Erbe des Antipatros
Jörg Olbrich

404 Seiten Fantasy
ISBN 978-3-940928-00-9
€ 9,95 [D]
€ 10,95 [A]
SFr 18,90 [CH] (UVP)

LICHTLOS

Die hochmütige Kreuzung von Magie und Technik brachte die Torwesen in die Welt und die Seelen der Menschen. Vergebens schlägt die Natur im Todeskampf um sich. Vier Fraktionen kämpfen auf dem letzten Kontinent Dememnon um die Vorherrschaft, doch gegen den wahren Feind sind sie machtlos.

Von einem alternden Piraten, einem religiösen Fanatiker, einer gescheiterten Magierin und einer technokratischen Verräterin hängt es jetzt ab, ob das Schicksal der Welt noch einmal gewendet werden kann oder die Menschen diesmal die Rechnung begleichen müssen.

Einstieg in die zwischen Vernichtung und Rettung taumelnde Welt von Dememnon.

ISBN 978-3-940928-02-3

7.95 € [D]

8.95 € [A]

12.50 SFr (UVP)



9 783940 928023