

Eckhard Bausch

# Die Gilde der Seelenlosen



**Episode 6**  
der Dunstein-Chroniken

MYSTIC**VERLAG**



# **Die Dunstein Chroniken**

Teil 6:

Die Gilde der Seelenlosen

**(von Eckhard Bausch)**



Deutsche Erstausgabe  
2020  
© Mystic Verlag

Text: Eckhard Bausch  
Umschlagskonzept: Hans-Martin Knerr

Umschlaggestaltung:  
Hans-Martin Knerr  
Claudia Gornik

unter Verwendung von Fotos  
Shutterstock / iStock

Satz: Helga Sadowski  
Korrektur: Annika Bausch

Ebook: Feiyr

ISBN: 978-3-947721-23-8

Interessierte Leser und Autoren finden weitere Informationen auf unserer  
Website

[www.mysticverlag.de](http://www.mysticverlag.de)

sowie auf der Website des Autors

[www.eckhard-bausch.de](http://www.eckhard-bausch.de)

Für Christine,  
Annika und Leonard

## **Hinweis des Autors**

In diesem Buch wird die Geschichte eines kleinen, fiktiven Kontinents während einer schicksalhaften Epoche beschrieben. Um jederzeit einen schnellen Überblick und den Zugriff auf Namen und Zusammenhänge zu ermöglichen, gibt es im Anhang eine Karte des Kontinents und eine als „Orientierungshilfe“ bezeichnete Kurzbeschreibung der wichtigsten Handlungsorte und Personengruppen mit den ihr jeweils zugehörigen Protagonisten.

Ich wünsche den Lesern viel Spaß und Spannung!

[Prolog](#)

[Kapitel 1 – Der Beginn der Reinigung](#)

[Kapitel 2 – Die Mitteilung des letzten Überlebenden](#)

[Kapitel 3 – Die verschwundene Quelle](#)

[Kapitel 4 – Das Bollwerk](#)

[Kapitel 5 – Wettlauf um Zitaxon](#)

[Kapitel 6 – Die versiegelte Burg](#)

[Kapitel 7 – Planungen, Vorbereitungen und Täuschungen](#)

[Kapitel 8 – Das Geheimnis der Kristallsterne](#)



## Prolog

Der schwarze Wirbel wurde langsam aber unaufhaltsam immer größer. Lodrigur wusste, dass sich dieser Vorgang in Wirklichkeit mit einer atemberaubenden Schnelligkeit abspielte. Die Angst kroch ihm durch alle Glieder. Niemand konnte jetzt noch etwas gegen das Unvermeidliche unternehmen. Eine hochzivilisierte Rasse, die in ihrer Vermessenheit geglaubt hatte, das Universum verändern zu können, raste ihrem Untergang entgegen. Oder war das vielleicht nicht der endgültige Untergang?

Lodrigur tröstete sich kurzzeitig mit dem Gedanken, dass das Leben auf seinem Planeten ohnehin keine Zukunft gehabt hätte. Er hatte jedoch nicht die geringste Vorstellung davon, was ihn und den Rest seines Volkes erwartete. Eine substanzlose, unendliche Leere? Ewige Schmerzen gar? Oder würde er einfach aus einem Traum erwachen? Fragen über Fragen, die seine Vorstellungskraft überstiegen, aber zunehmend drängender wurden, je mehr sich der schwarze Wirbel näherte. Lodrigur schloss die Augen und lehnte sich in seinem Schalensessel zurück. Er näherte sich dem schwarzen Wirbel, nicht umgekehrt. Krampfhaft versuchte er, die immer stärker aufkommende Panik zu unterdrücken. Unwillkürlich tastete seine Hand nach der Gürtelschnalle, in der sich ein kleines Kraftwerk verbarg. Es hätte Lodrigurs Zellen noch lange Zeit mit Energie versorgen können. Aber bei dem, was ihm nun unweigerlich bevorstand, vermochte ihn auch diese Energieversorgung nicht zu retten.

Alarmsirenen heulten los. Der Außendruck wurde zu stark und überlastete die Systeme. Der Anfang vom Ende.

„*Vielleicht ein neuer Anfang*“, redete sich Lodrigur verzweifelt ein. Dann war es soweit. Der Druck wurde übermächtig. Die Alarmsirenen verstummten schlagartig. Eine bodenlose Schwärze umgab Lodrigur.

Der schwarze Wirbel hatte einen beachtlich großen Planeten eingefangen. Er spuckte einen winzigen, grauen Stein wieder aus.

\*

„Das gleiche Signal!“ Gont-24 deutete auf einen kleinen, roten Punkt, der auf dem raumhohen Kontrollbildschirm beständig blinkte.

„Holen Sie das näher heran!“, befahl Vred-03.

Das Blinken nahm eine rechteckige Form an, die auf dem Bildschirm heranzoomte. Die roten Leuchtlinien umschlossen die dreidimensionale Darstellung eines unregelmäßigen, grauen Gegenstandes.

„Halt!“, rief Vred-03. „Aktivieren Sie die Bio-Taster!“

Gont-24 ließ seine Finger über die Sensorplatten des Kontrollpults gleiten und meldete Vollzug. Auf dem grauen Gegenstand wurden glitzernde Einschlüsse erkennbar.

„Das gibt es doch gar nicht“, murmelte Vred-03.

Der 24. Bordwissenschaftler bestätigte jedoch das Unmögliche: „Bio-energetisch aktive Einschlüsse in einer unglaublich dichten, geologischen Masse. Wollen Sie die genauen Daten?“

Der 3. Kommandant schüttelte seinen überdimensional großen Kopf: „Nein, die haben wir bereits.“ Er deutete auf den durchsichtigen Kunststoffzylinder, der in einer Mulde seiner Arbeitskanzel verankert war. Darin befand sich ein unscheinbarer, grauer Stein mit glitzernden Einschlüssen.

„Holen Sie das Objekt herein!“, ordnete Vred-03 an. „Danach schalten Sie alle Fernsuchgeräte auf volle Leistung. Ich habe das unbestimmte Gefühl, dass wir in diesem Raumsektor noch mehr solcher Steine finden werden. Oder was immer das auch ist. Sammeln Sie alle auf, halten Sie sie aber unter strikter Quarantäne. Ich werde jetzt an Bord der Fähre zurückkehren.“

„Wie lange sollen wir in diesem Sektor bleiben?“, fragte Udil-17.

„Vier Wochen“, bestimmte der 3. Kommandant. Er justierte seinen Fortbewegungsapparat und schwebte zur Luftschleuse des Observatoriums.



## Kapitel 1 – Der Beginn der Reinigung

Unbemerkt vom Leben an der Oberfläche breitete sich in den Tiefen des Kontinents ein verhängnisvoller Strudel immer weiter aus. Seinen Ursprung hatte er ausgerechnet dort, wo die Fäden des eigentlich zum Schutze der Menschen geknüpften Netzes zusammenliefen. Versehentlich war das Geflecht der alten Wesenheiten von denen zerrissen worden, die es bewahren sollten.

Inmitten der im Geheimen tobenden Kämpfe sahen sich die Menschen des Kontinents plötzlich fremden, ihnen bisher vorenthaltenen Dingen gegenüber. Den Mächten, die diese Dinge hervorgebracht hatten, erschien die Bevölkerung des Kontinents noch nicht reif genug, um damit umgehen zu können. Das hatte verheerende Folgen. In ihrem Forscherdrang stießen Einzelne immer weiter vor und durchbrachen schließlich Schranken, welche die Vergangenheit von der Zukunft trennen sollten. Der Versuch, den Anfängen zu wehren, scheiterte. Die ersten der uralten Wesenheiten waren bereits den ungestümen Vorstößen zum Opfer gefallen. Unbewusst hatten sich die Menschen damit selbst geschadet. Sogar durch die Gruppe der Eingeweihten verlief eine tiefe Spaltung. Ehemalige Weggefährten standen sich unvermittelt als unversöhnliche Feinde gegenüber. Larradana, die letzte der künstlich erschaffenen Frauen, setzte sich an die Spitze derjenigen, die die Fenster aufreißen wollten, um Licht ins Dunkel zu bringen. Auch sie hatte jedoch keine genaue Vorstellung von der gesamten Tragweite der schrecklichen Vorkehrungen, die darauf warteten, genau dies zu verhindern.

\*

Setasch-Silgin stand auf seiner Heimatinsel in dem Ruf, der erfahrenste Grabenfischer zu sein. Silgin gehörte zu einer Inselgruppe, dem „Gatyschen Kap“, die dem Festland im äußersten Nordwesten des Kontinents einige Seemeilen vorgelagert war.

Setasch segelte zumeist allein hinaus auf die Weiten des Ozeans bis zu der Stelle, wo der „tiefe Graben“ verlief. Selbst die geübtesten Taucher unter den Fischern des Gatyschen Kaps kannten die tatsächliche Tiefe dieses

Meeresgrabens nicht. Aber sie wussten, dass es hier die größten Vorkommen des Roten Schlundlings gab, des mit Abstand teuersten Fisches. Dabei beruhte sein hoher Preis nicht etwa nur auf seiner überdurchschnittlichen Schmackhaftigkeit und den schwierigen Fangbedingungen, sondern vorwiegend auf der unglaublich langen Haltbarkeit seines Fleisches. Diese besondere Eigenart ging auf das Zusammenwirken bestimmter Körpersubstanzen zurück, die wochenlang die Fäulnis hinauszögerten. So konnte dieser bis zu zwei Meter lange Fisch auch in die entlegensten Gegenden des Kontinents verkauft werden.

Setasch-Silgin hatte die mehr als einhundert Meter lange Angelleine mit einem Köderfisch in die Tiefe hinabgelassen und hoffte nun auf Beute, obgleich das Wetter für einen Fang nicht sonderlich günstig schien.

Vereinzelte ausladende Nebelschwaden hingen an diesem frühen Morgen nahezu bewegungslos über einem Ozean, dessen endlose, graue Oberfläche wie erstarrtes Blei anmutete. Kein Lufthauch regte sich, der in der Lage gewesen wäre, eine Welle zu erzeugen. Selbst der erfahrene Fischer von Silgin konnte sich der seltsamen Stimmung, die diese unwirkliche Szenerie hervorrief, nicht entziehen. So kam es auch, dass er schon von weitem den langen Einbaum mit den sieben Gestalten sah. Mit völlig gleichmäßigen Ruderschlägen trieben sie ihr Boot dem Festland entgegen, das in weiter Ferne zwischen den Dunstschleiern nur als winzige, gekrümmte Linie erkennbar war. Setasch lief ein Schauer über den Rücken. Die glatt herabhängenden, glänzend schwarzen Haare verrieten die Herkunft der Bootsinsassen.

Auf Deltong, der kleinsten und abgeschiedensten Insel des Gatyschen Kaps, lebte eine kleine Gruppe von Menschen, die einander wie ein Ei dem anderen glichen.

Da sie sich von jeher völlig abgesondert hatten und den Rest der Insulaner wie eine ansteckende Seuche mieden, führte man ihr gleichartiges Äußeres auf Inzest zurück. Niemand bekam sie unter normalen Umständen je zu Gesicht. Man wusste nicht einmal, wie viele von ihnen die winzige Insel bevölkerten, die sie praktisch nie verließen. Auf Deltong gab es keine Häfen und auch keine natürlichen Anlegestellen für Schiffe.

Setasch erschrak. Wieso hatten diese Deltongs ihre Insel verlassen? Und er erschrak sogleich noch heftiger, als er feststellte, dass sie den Kurs ihres Einbaums geändert hatten. Sie hielten nun genau auf ihn zu.

Mühsam zwang sich der Fischer von Silgin zur Ruhe. Er konnte dennoch nicht verhindern, dass sich ein Gefühl lähmender Angst in ihm ausbreitete. Es

gab keine verlässlichen Berichte, wonach die Deltongs jemals schlimme Missetaten begangen hätten. Gewiss rankten sich die wildesten Gerüchte um diese Menschen, die jedoch offensichtlich aus reiner Unkenntnis herrührten. Da die anderen Insulaner nicht wussten, wie die Bewohner von Deltong dauerhaft auf ihrer kargen Insel überleben konnten, wurden Stimmen laut, die sie als Strandräuber einschätzten. Mit falschen Leuchtfeuern würden sie Schiffe in die Irre locken, die dann an den Klippen zerschellten, sodass sie von den Deltongs ausgeplündert werden konnten. Nie hatte es jedoch auch nur eine einzige Bestätigung für derartige Schauergeschichten gegeben. Gerüchte sind eben Gerüchte, weil es keine Beweise für sie gibt; und sie werden zumeist von Menschen verbreitet, die in ihrer Einfalt nicht in der Lage sind, zutreffende Erklärungen zu finden.

Wie an einem Strick gezogen kam das Boot der Deltongs immer näher. Setasch konnte bereits ihre bleichen, ausdruckslosen Gesichter erkennen, zu denen das unruhige Rot ihrer Augen nicht passen wollte. Einer Eingebung folgend beschloss er, dass Freundlichkeit am ehesten geeignet sein würde, eine konfliktfreie Verständigung zu ermöglichen. Er erhob sich in seinem Boot und winkte den schwarzhaarigen Männern zu.

„Seid gegrüßt, Brüder aus Deltong!“, rief er den Insassen des Einbaums mutig entgegen. Die stur geradeaus gerichteten Blicke der unheimlichen Inselbewohner schienen Feuer zu versprühen. Dies verdeutlichte Setasch, dass das Wort „Brüder“ eigentlich verfehlt war. Die Menschen aus Deltong hatten nicht die für Gatyer typischen grünen Augen.

Der Einbaum glitt längsseits am Boot des Fischers von Silgin vorbei. Die Insassen blieben völlig stumm und schienen Setasch nicht beachten zu wollen. Plötzlich sprang einer der Deltongs auf und schlug sein Ruder mit voller Wucht gegen den Kopf des Fischers. Setasch wurde von den Füßen gerissen und flog in hohem Bogen aus seinem Boot. Mehrere Meter entfernt klatschte er auf die spiegelglatte Wasseroberfläche. Bewusstlos versank er im „tiefen Graben“ an der Nahtstelle zwischen dem nördlichen und dem westlichen Ozean.

Einem Roten Schlundling rettete dies das Leben. Für andere Wesen auf dem Kontinent bedeutete es dagegen den Auftakt zu einem Toteskampf.

Septimors Augen glänzten feucht, als er Brinnulf Sterndek ein letztes Mal umarmte. Wiederum übermannten ihn Schmerz und Trauer um die ermordete Geliebte. Die beiden ungleichen Männer hatten beschlossen, dass sich ihre Wege nun trennen mussten. Mit der Vernichtung von Tanneas Mörder war ihnen das Unfassbare gelungen. Die wirkliche Tragweite der scheinbar geglückten Vergeltung blieb ihnen jedoch verborgen.

Jedesmal, wenn Septimor den Mann aus Borgoi anschaute, übermannte ihn zunächst die schmerzhafteste Erinnerung an dessen Schwester, danach eine lähmende Kälte. Und auch tief im Inneren von Brinnulf Sterndek hatte sich eine gefühllose Leere ausgebreitet, nachdem er zuerst das Vertrauen der alten Wesenheiten und danach auch noch Tannea verloren hatte. Zeit ihres Lebens waren sie ein Gespann gewesen, sogar während der rauen und bewegten Zeiten als Freibeuter an Bord eines Piratenschiffes, als Fremdenführer und Wegelagerer in den Dunstkuppeln, als gemeinsame Vollstrecker des Geflechts der alten Wesenheiten und schließlich auch in ihrem letzten Kampf gegen das Geflecht.

Septimor hatte beschlossen, nach Kerdaris zurückzukehren, zu seinem Zwillingsbruder in die geheimnisumwitterte Burg ihrer Vorväter. Brinnulf Sterndek beabsichtigte, vorübergehend in Rabenstein zu bleiben.

An diesem Ort hatte er die größten Aussichten, einen neuen Lebensinhalt zu finden.

Unitor, Ardenastra und Elovía sahen ihrem Gefährten aus besseren Tagen traurig nach, während er die hölzerne Rampe von Rabenstein zum Wald Timbur hinunterritt. Gemeinsam hatten sie einst als Eisgrafen die Geschicke des Nordens maßgeblich mitgestaltet. Nun kämpfte jeder nur noch um sein eigenes Überleben.

Septimor winkte den Kriegern aus Zogh zu, die eigens zu seiner Verabschiedung unter dem Befehl Dryd Salmanks am Fuß der Rampe Aufstellung nahmen. Dann verschwand der Eisgraf im dunklen Wald, der längst die einstmals gerodete Ebene zurückerobert hatte.

Nur kurze Zeit später erreichte er die denkwürdige Weggabelung. An dieser Stelle war er mit Brinnulf Sterndek auf den schmalen Pfad abgelenkt, der zur Hütte des Lumburiers Mulmok führte.

Noch immer steckte Septimor das Grauen in den Gliedern, das ihn bei der Vollendung seiner Rache befallen hatte. Der Gedanke an den Anblick jenes unendlich fremdartigen Wesens ließ ihn auch jetzt noch erschauern. Welch

entsetzliches Geheimnis verbarg sich hinter der Gestalt des Lumburiers Mulmok und des Ritters mit der goldenen Rüstung?

Der eher zufällig auf den Pfad gerichtete Blick des Eisgrafen blieb an einem Reiter hängen, der bewegungslos zwischen den Bäumen verharrte. Septimors Hand glitt in die Satteltasche, wo er zu seiner Beruhigung den Griff des dort verborgenen Schnellladers fühlte. Seit den Erzählungen seiner Gefährten aus dem Norden konnte er nicht mehr sicher sein, dass ihm der „vernichtende Blick“, die besondere Gabe der Eisgrafen, auf Dauer erhalten bleiben würde. Der Reiter im Wald schien jedoch keine feindseligen Absichten zu hegen. Er hob die Hände zum Zeichen seiner Friedfertigkeit, lenkte sein Pferd auf den schmalen Pfad und näherte sich betont langsam. Der Mann befand sich bereits im vorgerückten Alter, hatte weiße Haare und das freundliche Gesicht eines Borthulers.

„Darf ich mich Ihnen weiter nähern, Eisgraf Septimor?“, rief er. „Ich möchte nur mit Ihnen reden. Den Schnelllader werden Sie nicht benötigen.“

„Wie kommen Sie darauf, dass ich einen Schnelllader besitze?“, fragte der Eisgraf verblüfft.

„Was sonst sollte ein Mann mit Ihren Fähigkeiten zu seiner Verteidigung in der Satteltasche ergreifen wollen?“, gab der Borthuler scharfsinnig mit einem angedeuteten Lächeln zurück.

„Wer sind Sie?“, wollte Septimor wissen.

„Mein Name ist Grakinov“, antwortete der Borthuler. „Sie haben die Absicht, nach Kerdaris zu reiten, nicht wahr?“

„Sie scheinen Gedanken lesen zu können“, meinte der Eisgraf.

Grakinov lachte. „Davon bin ich weit entfernt“, widersprach er. „Ich habe in meinem langen Leben vielmehr gelernt, aus unscheinbaren Beobachtungen Schlüsse zu ziehen. Darf ich mich Ihnen anschließen? Ich habe das gleiche Ziel wie Sie.“

„Was wollen Sie in Kerdaris?“, wunderte sich Septimor.

„Das werde ich Ihnen gerne sagen“, erwiderte der Borthuler. „Aber ich würde mir wünschen, dass Sie alle weiteren Fragen zurückstellen, bis wir dort sind.“

Der Eisgraf sah ihn verständnislos an. Dann gab er sich einen Ruck. Warum sollte er nicht die Geduld aufbringen können, weitere Fragen zurückzustellen?



Wahrscheinlich war das Anliegen des Borthulers ohnehin eher banaler Natur.

„Einverstanden“, gestand Septimor zu. „Also: Was führt Sie nach Kerdaris?“

Der Alte grinste: „Ich will sehen, wie viel Staub sich auf der goldenen Rüstung des Ahnherrn befindet.“

Der Eisgraf erstarrte. Jetzt bereute er, das Versprechen gegeben zu haben.

\*

„Welche Bewandnis hat es mit diesen Sachen?“

„Woher stammen die Bruchstücke?“

„Wieso wurde ein derartiger Aufwand getrieben, um ihren Aufbewahrungsort geheim zu halten?“

Larradana beantwortete keine einzige dieser Fragen. Sie kniff die Lippen zusammen und schwieg hartnäckig.

Seit etlichen Stunden streifte sie mit ihren Begleitern kreuz und quer durch die riesigen Hohlräume unterhalb der Gruft von Kostondio. Noch immer konnte man in ihrem Gesicht die Enttäuschung darüber ablesen, dass sie nicht gefunden hatte, wonach sie suchte. Die „Splitter einer vergangenen Zukunft“ waren ein eindeutiger Hinweis darauf, dass der Gegenstand, dem ihre Suche galt, irgendwo in diesem unterirdischen Labyrinth versteckt gehalten wurde. Aber es gelang ihr nicht, auch nur den geringsten Anhaltspunkt zu finden. Schließlich beendete die Weiße Frau entnervt die Untersuchung der Kavernen.

„Irgendetwas haben wir übersehen“, stellte sie unzufrieden fest. Schaddock verzog das Gesicht und schaute Yxistradojn an, der stumm mit einem hilflosen Achselzucken antwortete. Beide empfanden den unterschwelligen Vorwurf als ungerecht. Wie konnte man etwas übersehen, wenn man nicht einmal wusste, worin das Ziel der Nachforschungen überhaupt bestand? Sie beschwerten sich jedoch nicht. Vielleicht hatte Larradana gute Gründe, ihnen etwas vorzuenthalten. Dennoch fehlte dem Baron die Bereitschaft, eine derartige Behandlung einfach hinzunehmen.

„Fast hätte ich etwas zu erwähnen vergessen“, sagte er beiläufig im Plauderton. „Ich habe zwei Dunsteine.“

Die Replica fuhr herum und funkelte ihn zornig an. „Wieso rücken Sie erst jetzt damit heraus?“, fragte sie ungehalten.

„Manchmal vergisst man, etwas zu erzählen, dem man keine besondere Bedeutung beimisst“, erwiderte der Baron hintergründig. Dann grinste er sie offen an und fügte hinzu: „Sie haben ja auch zu erwähnen vergessen, wonach wir hier überhaupt suchen.“

Larradana übergang den Vorwurf geflissentlich und forderte stattdessen: „Zeigen Sie mir die Steine!“

Schaddoch breitete bedauernd die Arme aus: „Tut mir leid. Sie befinden sich in Doinat.“

Larradana sog geräuschvoll den Atem ein. Ihr weißes Gesicht bekam den Anflug eines leichten Rottons. Der rötliche Schimmer des Zorns entwich jedoch sogleich wieder aus ihren Zügen. Sie zwang sich zur Ruhe.

„Die Dunsteine erzählen uns vom Preis der Barmherzigkeit“, erklärte sie mit trauriger Stimme. „Sie zeigen uns die Grenzen zwischen dem Streben nach Wohltätigkeit und einer Natur auf, in der die Menschen nur völlig unbedeutende Bestandteile sind. Die Schöpfung verfolgt ihre eigenen Ziele, die den Menschen oftmals verborgen bleiben. Diese Ziele liegen manchmal jenseits von Chaos und Grausamkeit, die wir vordergründig sehen. Die Natur duldet manchmal nicht, dass wir gegen Chaos und Grausamkeit aufbegehren und dadurch ihre Ziele gefährden. Diejenigen, die sich die Schöpfer nennen, aber selbst nur ein Produkt der Schöpfung sind, haben geglaubt, in die Natur eingreifen und sie verbessern zu können. Die Dunsteine sind der Beleg ihres Scheiterns.“

Diese Worte der Weißen Frau waren das Ergebnis jahrtausendelangen Denkens und Beobachtens. Sie bildeten zugleich den Beweggrund für die Entscheidung, die sie getroffen hatte. Selbst Yxistradojn und die vier Surdyrier ahnten nichts von dieser Entscheidung.

„Wir sollten nach Doinat gehen“, schlug Larradana vor. „Ich will die Dunsteine sehen.“

\*

Die Fingerkuppen Zyrkols näherten sich dem Buch mit einer Vorsicht und Behutsamkeit, als handele es sich um eine glühende Ofenplatte. Dabei hatte er bis vor wenigen Minuten noch darin geblättert und gelesen. Ungläubig und andächtig strich er über den abgegriffenen Einband, auf dem die Worte „Das Buch der Vorzeit“ kaum noch erkennbar waren. Ratlos blickte er in die hübschen Gesichter seiner beiden Besucherinnen.

„Was ist geschehen?“, fragten Orhalura und Teralura gleichzeitig. Sie konnten deutlich spüren, dass die aufwallende Erregung des Rektors von Dunculbur seine sonst so ausgeprägte Gelassenheit vollständig hinweggefegt hatte.

„Die Fälschungen sind verschwunden“, murmelte er mit dumpfer Stimme. „Das ist das Original.“

Er schlug das Buch an einer Stelle auf, die mit einem Buchzeichen aus geschmeidigem Leder und einer aus goldenen Fäden gewirkten Quaste gekennzeichnet war.

„Das ist aber noch nicht alles“, ergänzte er. „Ich habe das zuvor nicht vorhandene Buchzeichen an dieser Stelle vorgefunden. Sie handelt von der Entstehung und dem Ahnherrn von Kerdaris. Hört euch das an!“

Der Rektor von Dunculbur lehnte sich in seinem Stuhl zurück und begann zu lesen:

„Stolz zeigte der Ahnherr dem Abgesandten seines Volkes das Werk, das er vollbracht hatte. Kerdaris sollte der Ort der Wacht über die verlorenen Seelen sein. Alles hatte nun seine Ordnung. Dem Ritter mit der goldenen Rüstung war es gelungen, die verlorenen Seelen dieser Welt mit den verlorenen Seelen zusammenzuführen, die sein Volk hierhergebracht hatte. Der Abgesandte zeigte sich jedoch nicht zufrieden. Er deutete zu den Sternen und sagte: „Du weißt selbst, dass jede Ordnung aus dem Gleichgewicht geraten kann. Welche Vorkehrungen hast du dagegen getroffen?“

Der Ahnherr musste zugeben, dass er keine Vorsorge getroffen hatte. Daraufhin sprach der Abgesandte: „Du wirst eine Garde von Helfern erschaffen und eine Gilde der Seelenlosen. Die Garde der Helfer wird die Seelen beschützen und dir dabei helfen, die Ordnung aufrecht zu erhalten. Sollte es aber je geschehen, dass die Ordnung ins Wanken gerät und zusammenbricht, wird die Gilde der Seelenlosen auf den Plan treten und alles zerstören, was jemals von uns geschaffen wurde oder auf unsere Anwesenheit hindeuten könnte.“ Nachdem der Abgesandte Kerdaris verlassen hatte, tat der Ritter mit der goldenen Rüstung, wie ihm geheißen. Aus den Bausteinen des

Lebens schuf er zuerst die Garde der Helfer. Danach schuf er aus den Bausteinen des Todes die Gilde der Seelenlosen, obgleich dies seinem eigentlichen Streben zuwiderlief. Durch eine List glaubte er, verhindern zu können, dass die Seelenlosen jemals zum Einsatz kämen. Er legte fest, dass das Gleichgewicht so lange gegeben war, wie er selbst lebte und für die Aufrechterhaltung der Ordnung sorgen konnte.“

Zyrkol klappte das Buch zu und legte es beiseite. Nachdenklich betrachtete er noch eine Weile den schweren Ledereinband. Dann sah er die Zwillinge an, die sich inzwischen an der gegenüberliegenden Seite des Tisches niedergelassen hatten.

„Was haltet ihr davon?“, wollte er wissen.

Orhalura und Teralura saßen wie versteinert da. In ihren Augen stand blankes Entsetzen.

Schließlich griff Teralura wortlos in die Seitentasche ihres kurzen Kittels, zog vier kleine Gegenstände hervor und legte sie vorsichtig auf die Tischplatte. Sie waren oval geformt und bestanden aus einem mattschwarzen, fremdartigen Material. An etlichen Stellen der Oberfläche befanden sich kleine, runde Punkte, die wie farbiges Glas wirkten.

Orhalura förderte ein zusammengerolltes Schreiben zutage und öffnete die Banderole, die es zusammengehalten hatte. Die Zwillinge verständigten sich mit einem kurzen Blick, dann sagte Teralura: „Der Ritter mit der goldenen Rüstung ist tot. Die Apokalypse hat begonnen.“

Zyrkol zog den Brief zu sich heran und las:

*„Orhalura und Teralura, euer Schicksal ist eng verwoben mit den verflochtenen Weiden von Bogogrant. Die Zwillingeweide ist ein Baum der Seelen. Ich bitte euch, sie vor der Invasion des Bösen zu beschützen, die über den Kontinent hereinbrechen wird. Dafür benötigt ihr die vier Gegenstände, die diesem Brief beigelegt sind. Geht nach Bogogrant und vergrabt sie rund um die verflochtenen Weiden in einer Tiefe von mindestens zwei Metern. Sie sollen ein Quadrat bilden und von der Zwillingeweide einen Abstand von mindestens achtzig Metern haben. Ein grässliches Wesen wird kommen, um den Baum und den Stein der Seelen zu vernichten. Haltet euch von ihm fern! Es hat keine Seele und wurde allein dazu geschaffen, Tod und Verderben zu bringen. Ihr erkennt es an seinem fahlen Gesicht und den glänzend schwarzen Haaren. Möget ihr dem Untergang entgehen!“*

Der Brief trug keine Unterschrift.

Wie zuvor die Zwillinge, erkannte Zyrkol auf Anhieb den grausigen Zusammenhang zwischen der Textstelle im „Buch der Vorzeit“ und dem soeben gelesenen Brief. Seine Gedanken schweiften ab nach Dunculbur. Schon immer hatte er den Verdacht gehegt, dass es sich auch bei dem riesigen Ölbaum im Innenhof des Monasteriums um einen Baum der Seelen handelte. Musste er nicht auch geschützt werden? Dann aber wurde dem Rektor schlagartig klar, dass die Zweige des Baumes bis in den umlaufenden Wandelgang hingen. Die Entfernung des Stammes zu den Wänden betrug nicht annähernd achtzig Meter.

\*

„Wir sind nun in Kerdaris“, stellte Septimor überflüssigerweise fest und deutete auf die Bergkuppe mit den weißen Türmen, Kuppeln und Brücken.

„Ich habe es bemerkt“, lächelte Grakinov, der den Grund für die Äußerung des Eisgrafen natürlich sofort durchschaut hatte, aber nicht darauf einging.

„Sie haben versprochen, mir jetzt Fragen zu beantworten“, beharrte Septimor.

„Sie haben mich missverstanden“, widersprach der weißhaarige Einsiedler. „Ich werde Ihnen Ihre Fragen in der Krypta beantworten. Erst wenn ich den Raum betreten kann, werde ich Gewissheit haben.“

„Sie haben das Wort eines Eisgrafen“, protestierte Septimor.

„Darum geht es nicht“, stellte Grakinov klar. „Ich zweifle nicht daran, dass Sie mir den Zutritt ermöglichen. Aber erst wenn ich in der Krypta bin und die notwendigen Feststellungen treffen kann, werde ich überhaupt in der Lage sein, Ihnen die gewünschten Auskünfte zu geben.“ Inzwischen waren die beiden Männer am Tor der einstigen Tempelanlage angelangt, die nun dem Fürsten zu Kerdaris als Herrschaftssitz diente. Die Torwächter hatten Septimor bereits erkannt und zogen das Fallgitter hoch. Ächzend und rasselnd glitten die eisenbeschlagenen Holzbohlen des Gatters an den Ketten in die Höhe und gaben den Zugang zum ersten Turm frei.

Septimor und Grakinov saßen von ihren Pferden ab und übergaben die Zügel zwei herbeigeeilten Dienern. Der Eisgraf schritt voran und geleitete seinen eigentümlichen Gast über mehrere Brücken und durch mehrere Türme

in einen der großen Kuppelbauten. Grakinov folgte dem Zwillingsbruder des Fürsten auf dem Fuß. Unter normalen Umständen hätte er sicherlich die kunstfertigen Stuckarbeiten und die fremdartig anmutenden Wasserspeier bewundert, aus denen überall in den Korridoren Fontänen und Wasserstrahlen in Marmorbecken und Abflussrinnen plätscherten. Derzeit schenkte er aber all diesen Dingen keine Beachtung, weil seine innere Anspannung ins Unermessliche stieg, obgleich er sich äußerlich nichts anmerken ließ.

Vor der Pforte der Krypta mit den Schwertwappen verhielt Septimor seine Schritte.

„Ich muss den Schlüssel holen“, erklärte er knapp und schickte sich an, die Gemächer seines Zwillingsbruders aufzusuchen. „Sie können hier warten.“

„Die Tür ist offen“, entgegnete Grakinov, ohne dass er die Pforte überhaupt berührt hatte. Septimor starrte ihn verwirrt an und überlegte, ob er auf diese Bemerkung tatsächlich eingehen sollte. Fast unwillkürlich ergriff er den Riegel. Der erwartete Widerstand blieb aus. Die Pforte schwang leise knirschend auf. Trotz des trüben Dämmerlichts im Inneren der Krypta konnte man die goldene Rüstung des Ahnherrn deutlich erkennen. Der Eisgraf fühlte einen innerlichen Stich. Aufgrund seiner Begegnung mit dem falschen Mulmok war er felsenfest davon überzeugt gewesen, den Harnisch hier nicht mehr vorzufinden. Zögernd betrat er den großen, kühlen Raum. Auch Grakinov trat ein. Septimor schloss die Pforte. Die Kerzen in den Wandlaternen flackerten unruhig. Zuckende Lichtkegel schienen der Rüstung ein gespenstisches Leben einzuhauchen. Selbst der durch zahlreiche außergewöhnliche Ereignisse abgebrühte Eisgraf fühlte sich plötzlich in diesem Raum unbehaglich.

Grakinov ging mit langsamen Schritten zu der goldenen Rüstung und umrundete sie. Dabei ließ er sich viel Zeit. Sein Blick schien jede Einzelheit aufsaugen zu wollen. Der Eisgraf stand unentschlossen daneben und ließ ihn gewähren. Schließlich trat der Borthuler zur Seite und richtete seinen Blick auf Septimor. Weder seine Augen noch seine Stimme spiegelten seine innere Erregung als er leise feststellte: „Die goldene Rüstung ist stark angestaubt. Sie wurde lange Zeit nicht benutzt.“

Die beiden Männer maßen sich mit abschätzenden Blicken. Grakinov bemerkte das Misstrauen in den Augen des anderen.

„Nicht *diese* Rüstung hat der Mann getragen, den Sie getötet haben“, hallten seine Worte durch die Krypta. „Um es mit Ihren Worten zu sagen: Seine Rüstung war ein Trugbild.“

Septimors Verblüffung kannte keine Grenzen, als er die Tragweite dieser Aussage begriff. Woher wusste Grakinov von der Tötung jenes rätselhaften Wesens? Er schob diese Frage jedoch beiseite.

„Ich habe die Rüstung gesehen“, beharrte er.

„Sie haben nur ein Abbild dieser Rüstung gesehen“, widersprach Grakinov. „Blendwerk! Genauso wie Sie auch nur das Abbild eines Lumburiers gesehen haben.“

Septimor hielt den Atem an. Dann stieß er hervor: „Wer sind Sie?“

Grakinov breitete hilflos die Arme aus und schüttelte den Kopf. „Ich bin nur ein Einsiedler“, versicherte er. „Ich habe jedoch während meines langen Lebens tiefe Einblicke in das Geflecht der alten Wesenheiten gewonnen. Sie sollten mir einfach vertrauen. Nur wenn Sie das tun, kann ich Ihnen helfen.“

Der Eisgraf erkannte sofort, dass sich hinter den Worten des Einsiedlers viel mehr verbarg als er zu sagen bereit war. Dennoch entschloss er sich, ihm zu vertrauen. Grakinov lächelte, während ihm Septimor seine Überlegungen und seinen Entschluss unumwunden mitteilte.

„Gut“, sagte er, „dann werde ich Ihnen jetzt einige Antworten geben. Das Wesen, das Sie getötet haben, sollte in dieser Welt eine wichtige Aufgabe erfüllen. Sein Tod wird unweigerlich eine Welle der Vernichtung auslösen. Die Bäume der Seelen werden die ersten Ziele des zerstörerischen Werkes sein. Wir haben keine Zeit zu verlieren. Gehen Sie nach Gatas und beschützen Sie den dortigen Eisbaum gegen das Böse! Ich werde nach Orondinur gehen.“

„Was geschieht mit dem Eisbaum von Kerdaris?“, fragte Septimor sofort.

„Er ist sicher“, versprach Grakinov.

„Woher wollen Sie das wissen?“, zweifelte der Eisgraf.

„Sie sollten bemerkt haben, dass ich verhältnismäßig viel weiß“, wies ihn der Einsiedler zurecht. „Und Sie haben versprochen, mir zu vertrauen.“

\*

„Wir schaffen das nicht!“, schrie der Steuermann aus Leibeskräften. Obwohl Jalbik Gisildawain unmittelbar neben ihm stand, konnte er ihn kaum

verstehen. Die Worte Tornanths hörte er überhaupt nicht. Er sah lediglich, wie sich ihre Lippen bewegten. Die „Brüllenden Lüfte“ machten ihrem Namen alle Ehre.

Der Mast des Großsegels bog sich gefährlich, obgleich die Takelung gerefft war. Ein Schwall von Regen ergoss sich erneut über die drei Personen auf dem Oberdeck der Galeere. Die Knöchel an den nassen Händen des Steuermanns traten weiß hervor. Unter Aufbietung aller Kräfte versuchte er, das Ruder gegen die Gewalt der Strömung zu behaupten.

„Umkehren!“, brüllte Jalbik Gisildawain.

Tornantha versuchte erneut, sich verständlich zu machen. Der Freibeuter winkte resigniert ab und kämpfte sich gegen den Orkan zum Einstieg ins Unterdeck durch. Er hatte seine Entscheidung getroffen. Aufgeplusterte, dunkelgraue Wolken zogen mit beängstigender Geschwindigkeit am Himmel vorüber. Der Orkan entfesselte Naturgewalten, denen das Schiff auf Dauer nicht standhalten konnte. Das gefährliche Wendemanöver erschien noch als das geringere Übel. Die „Todesnaht“ zwischen dem südlichen und dem westlichen Ozean erwies sich in dieser Jahreszeit einmal mehr als unüberwindliches Hindernis.

Jalbik Gisildawain fluchte. Wieso hatte er dieser Frau erlaubt, an Deck zu kommen? Ständig musste sie sich in alles einmischen. Am liebsten hätte er zugelassen, dass das Meer sie über Bord spülte. Die Macht des Mitleids überwog jedoch. Er schickte drei seiner Matrosen zum Oberdeck, um die Drahtzieherin des „dämonischen Pentagramms“ von Nord-Obesien in Sicherheit bringen zu lassen.

Tornantha zitterte vor Kälte, als die Seeleute sie die Stiege hinabführten. Unter ihrer völlig durchnässten Kleidung zeichneten sich die weiblichen Rundungen ab, die die Männer in Verzückung versetzten. Jalbik Gisildawain hatte dafür aber keinen Blick übrig. Er warf ihr seinen schweren Mantel zu, drehte sich um und stapfte wortlos zu seiner Kajüte.

Das Wendemanöver hatte begonnen. Eine Woge der Ruhe erfasste den Freibeuter. Die Angst um das Schicksal der schlummernden Ovaria verflog. Sie hatte selbst dafür gesorgt. Der Mon'ghal in der Tasche des Kapitäns hatte ihr dabei geholfen.

Tornantha stand nicht unter dem Einfluss eines Mon'ghals. Niemand vermochte ihre Furcht zu lindern. Sie sorgte sich weiterhin um das riesige Raupenwesen, das sie noch kurz zuvor gejagt hatte und töten wollte. Weder die



derzeit widrigen Umstände noch Zweifel am Gelingen des Kurswechsels plagten die heimliche Herrscherin Obesiens. Jalbik Gisildawain war einer der erfahrensten Freibeuter Borgoio und damit einer der besten Seeleute auf den vier Meeren. Aber was kam danach? Der Kurswechsel bedeutete, dass die Galeere durch die Straße von Ludoio segeln musste, um ihr Ziel in Lumburia zu erreichen. Wie würde der Hafenmeister von Dukhul darauf reagieren? Tornantha wusste nicht einmal, wer dieses Amt zurzeit bekleidete, nachdem der vormalige Amtsinhaber Jekisebek einer Mordtat zum Opfer gefallen war.

Das Schiff aus Borgoio entfernte sich immer weiter von der „Todesnaht“ und gelangte in ruhigeres Fahrwasser. Die „Brüllenden Lüfte“ verstummten. Die schlimmen Vorahnungen der Obesierin blieben jedoch. Lauerte in Sindra eine noch größere Bedrohung?

\*

Es zählte nicht zu den üblichen Erfahrungen des hoch aufragenden Mannes, dass jemand bei seinem Anblick gefasst blieb. Der athletische Jüngling mit der auffälligen Amtskette sah ihm jedoch unerschrocken entgegen, eher sogar mit einer gewissen Neugierde.

„Haben Sie meinen Vorgänger umgebracht?“, fragte der neue Hafenmeister von Dukhul.

„Nein. Mein Name ist Kataraxas.“ Die Stimme des Mannes mit der silbernen Mitra klang wie eine kreischende Säge. „Ich komme in Frieden.“ Die Misstöne in seiner Aussprache schienen den Inhalt seiner Aussage Lügen strafen zu wollen. Den jungen Hafenmeister konnte aber auch dies nicht erschüttern.

„Und was wollen Sie von mir?“, erkundigte er sich, wobei er seinen Platz hinter dem wuchtigen Schreibtisch wieder einnahm.

„Dunkle Wolken ziehen am Horizont herauf“, verkündete Kataraxas. „Ein schrecklicher Sturm wird über das Land fegen. Wir stehen an der Schwelle gewaltiger Umwälzungen. Wenn Sindra diese Zeiten überstehen will, braucht es einen starken Hochkönig. Yxistradojn ist zu schwach.“

„Ist es den Bewachern der Gruft nicht untersagt, sich in die Angelegenheiten der lebenden Hochkönige einzumischen?“, wunderte sich der Hafenmeister.

„Die alten Regeln gelten nicht mehr“, erwiderte Kataraxas. „Wir sind nicht länger Bewacher der Gruft. Meine Brüder und ich haben einer Macht die Treue geschworen, die es nicht mehr gibt. Stattdessen stehen wir nun einem Feind gegenüber, der stark genug ist, Sindra und den Rest des Kontinents zu vernichten. Ab jetzt muss jeder so handeln, wie er es selbst für richtig hält. Lunalto, du hast bewiesen, dass du der Retter Sindras sein kannst. Du stammst aus der Blutlinie des Zitaxon, und du hast dich gegen deinen Onkel durchgesetzt.“

Nun erleichte der Jüngling zum ersten Mal. Was wusste der ehemalige Bewacher der Gruft? Lunalto und seinem Onkel standen von der Abstammung her als Einzigen nach dem Tod Jekisebeks das Amt des Hafenmeisters zu, nachdem Lunaltos Vater zwölf Jahre zuvor einer der heimlichen Säuberungsaktionen Jekisebeks zum Opfer gefallen war. Der frühere Hafenmeister hatte mit Hilfe gedungener Mörder jeden ausgeschaltet, den er als Gefahr für sein Machtstreben ansah. Nach dem Tod seines Vaters tauchte Lunalto in den Wäldern nahe der Provinz Yacudac unter, um sich vor den Nachstellungen Jekisebeks in Sicherheit zu bringen. Während dieser Zeit gewöhnte er sich allmählich daran, unerbittlich mit Bedrohungen umzugehen und rücksichtslos, um das eigene Überleben zu kämpfen. Als sich ihm schließlich die Gelegenheit bot, nach der Ermordung des bisherigen Amtsinhabers zum drittstärksten Mann Sindras aufzusteigen, nutzte er sie mit der ihm inzwischen eigenen Skrupellosigkeit. Im Gegensatz zu Jekisebek brauchte er keine gedungenen Mörder, um sich seines Onkels zu entledigen. In den Wäldern bei Yacudac hatte er gelernt, solche Dinge eigenhändig zu erledigen und alle Spuren zu verwischen. Nach dem Ableben des Onkels ließen die alten Gesetze Sindras dem Hochkönig keine andere Wahl, als Lunalto zum Hafenmeister von Dukhul zu ernennen.

Mit der Ernennung Baron Schaddochs zum Statthalter von Doinat hatte Yxistradojn bereits einmal gegen diese Gesetze verstoßen. Er rechtfertigte dies mit der uralten Prophezeiung einer legendären Seherin. Das einfache Volk hatte er damit zunächst überzeugt. In der Oberschicht des Landes griff jedoch zusehends Unzufriedenheit um sich. Dass ein ungeliebter Fremder, der zudem nur selten im Land weilte, eine Schlüsselposition der Macht innehatte, rief Neid und Misstrauen hervor. Diese Ablehnung wog schwerer als eine alte Prophezeiung, deren Richtigkeit inzwischen ohnehin bezweifelt wurde. Zunehmend wurden Stimmen laut, die die Ankündigung der Seherin in das Reich der Fabel verwiesen und behaupteten, Yxistradojn selbst habe sie erfunden. Im Stillen begann sich Widerstand gegen den Hochkönig zu regen.

Noch verhinderte seine Freundschaft mit dem König von Yacudac, vor allem aber die Tatsache, dass kein würdigerer Regent in Sicht war, einen Aufstand.

Durch die Mitteilung Larradanas kannten die einstigen Bewacher der Gruft die unvorstellbare Welle der Bedrohung, die auf den Kontinent zurollte. Kataraxas beschloss, entweder unterzugehen oder aus dem endgültigen Kampf als Sieger hervorzutreten und die Dynastie des Zitaxon durch seine eigene Dynastie zu ersetzen. Sein Spiel begann in diesem Augenblick. Er wusste genau, dass das Machtstreben des Hafenmeisters keine Grenzen kannte. Zu lange hatte sich der junge Mann unter den widrigsten Bedingungen in der Wildnis der Wälder durchgeschlagen. Jetzt schien er bereit, diese Erfahrungen in einen Kampf auf höchster Ebene einzubringen. Einen besseren Verbündeten konnte sich Kataraxas nicht vorstellen. Den eigentlichen Ausschlag gab dabei aber nicht etwa eine Eigenschaft, die mit Stärke oder Durchsetzungsvermögen zusammenhing, sondern eine Schwäche, die der Hafenmeister wohlweislich nach außen zu verbergen suchte.

Lunalto ahnte nicht, dass er dazu missbraucht werden sollte, als Werkzeug zu dienen. Er stellte lediglich eine Figur in einem Spiel dar, das Kataraxas nicht nur gegen einen übermächtigen Feind, sondern zugleich auch noch gegen seine beiden verbliebenen Brüder zu gewinnen gedachte. In seltenem Eifer hatten er und Truchulzk nach der Botschaft Larradanas sofort gehandelt. In dem Wissen, dass das gesamte Geflecht der alten Wesenheiten und damit auch sie selbst in höchstem Maße bedroht waren, hatten sie die unterirdische Welt von Kostondio fluchtartig verlassen. Auf ihrem Weg nach draußen kamen sie an ihrem Bruder Quosimanga vorbei, der entweder bewusstlos oder tot am Boden lag. Sie nahmen sich nicht die Zeit, genauere Feststellungen zu treffen. Seite an Seite eilten sie zum Ausgang der Gruft. Dort trennten sie sich aber bereits an der Pforte, und jeder ging seinen eigenen Weg. Sie ahnten, dass ein Wettlauf begonnen hatte, ein Wettlauf um Leben und Tod. Denn die Pläne, die jeder für sich selbst geschmiedet hatte, waren nicht miteinander vereinbar.

„Die „Brüllenden Lüfte“ haben Euch ein Geschenk geschickt“, eröffnete Kataraxas dem Hafenmeister von Dukhul. „Sie sind schon immer die besten Verbündeten der Hafenmeister gewesen. Aber dieses Mal übertrifft ihr Geschenk alles bisher Dagewesene. Sendet Schiffe aus, die die Meerenge im Norden und im Süden abriegeln! Das Schiff eines Freibeuters von Borgoi ist in der Straße von Ludoi unterwegs. Bringt es auf! Ihr könnt jeden an Bord töten, auf keinen Fall aber die Frau aus Obesien und das riesige Raupenwesen. Mit ihrer Hilfe werdet Ihr den Kontinent erobern.“