

Jörg Petersen

DRACHENRING

DIE CHRONIKEN VON
MUTABOR

I

DAS MAGISCHE KIND



NIBE MEDIA

Jörg Petersen

Drachenring

Die Chroniken von Mutabor I

Das magische Kind

Die Welt muss wieder verzaubert werden ...

Impressum

© NIBE Verlag © Jörg Petersen

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das des öffentlichen Vortrags sowie der Übertragung durch Rundfunk und Fernsehen, auch einzelner Teile. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotografie, Mikrofilm oder andere Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlags und des Autors reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek: Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Created by NIBE Media

Mit elf Illustrationen vom Autor

NIBE Verlag

Broicher Straße 130

52146 Würselen

Telefon: +49 (0) 2405 4064447

E-Mail: info@nibe-media.de

www.nibe-media.de

„Es gibt Menschen, die können nie nach Phantásien kommen“, sagte Herr Koreander, „und es gibt Menschen, die können es, aber sie bleiben für immer dort. Und dann gibt es noch einige, die gehen nach Phantásien und kehren wieder zurück. So wie du. Und die machen beide Welten gesund.“

Michael Ende, *Die unendliche Geschichte*

Er sehnte sich nach dem wirklichen Leben, nach Berührung mit anderen Menschen, die an seiner Seite gingen, er sehnte sich nach ihrem Geschrei. Es war ihm nicht klar, dass gerade das, was ihm unwirklich schien (die Arbeit in der Einsamkeit von Studierzimmer und Bibliothek), sein wirkliches Leben war, während die Umzüge, die für ihn die Wirklichkeit darstellten, nur Theater waren, ein Tanz, ein Fest, mit anderen Worten: ein Traum.

Milan Kundera, *Die unerträgliche Leichtigkeit des Seins*

All that we see and seem is but a dream. A dream within a dream.

Edgar Allan Poe

Inhaltsverzeichnis:

Prolog

Kapitel 1: Dunkle Träume

Kapitel 2: Die Falle

Kapitel 3: Ein Turm im Norden

Kapitel 4: Der steinerne Wald

Kapitel 5: Morgenlandfahrt

Kapitel 6: Die Mondschlange

Kapitel 7: Der Verrat

Kapitel 8: Der Pakt

Kapitel 9: Von Altona nach Mutabor

Kapitel 10: Der Tod des gestiefelten Katers

Kapitel 11: Aufbruch

Prolog

Der Engel und der Löwe

Es war einmal ein Engel, der sollte den Menschen eine göttliche Botschaft überbringen.

Da er es eilig hatte, nahm er die Abkürzung durch die Wüste. Bei Tag und bei Nacht flog er über das endlose Meer aus Sand.

Eines Tages kam ein Gewitter auf, und der Engel geriet ins Trudeln: Ein greller Blitz fuhr in seinen rechten Flügel, er stürzte in den heißen Wüstensand.

Als er sich wieder aufrappelte, war das Unwetter verschwunden.

Er versuchte zu fliegen, doch ihm gelang nur ein verzweifeltes Flügelschlagen; sein rechter Flügel war unbrauchbar geworden.

Also machte er sich zu Fuß auf den Weg. Die Sonne schien erbarmungslos auf ihn nieder, und mehr als einmal zweifelte er daran, die Mission zu erfüllen.

Eines Nachts legte er sich neben einem kahlen Baum zum Schlafen nieder. Als er aufwachte, blickte er in das Gesicht eines Löwen. Der Engel bekam Angst und kletterte auf den Baum.

Tage vergingen, dann Wochen, schließlich Jahre. Immer wieder blickte der Löwe mit seinen müden Augen den Engel an, der auf einem Ast kauerte.

Seine Botschaft von Gott hatte der Engel längst vergessen.

Nach Jahrhunderten versteinerte die Wüste mitsamt dem Löwen und dem kahlen Baum.

Und auch der Engel wurde zu Stein.

Irgendwann bekam die tote Hülle des Engels kleine Risse. Sanft schlüpfte seine Seele heraus und flog voller Sehnsucht zu Gott.

*„Es tut mir leid, dass ich den Auftrag nicht erfüllt habe.“,
sagte die Seele.*

*Gott lächelte milde, breitete die Arme aus und nahm die
Seele mitsamt ihrer Geschichte in sich auf.*

Aus dem Stundenbuch des Alfred Hahn, „Wege nach
Mutabor“.

Kapitel 1: Dunkle Träume

Ein markerschütternder Donnerhall durchfährt das hünenhafte Wesen. Erschrocken schlägt die Kreatur die Augen auf: Es beginnt zu regnen.

Zunächst bedächtig, dann immer schneller und schneller, prasselt der Regen auf den dunklen Wald nieder. Die Kreatur kauert am Fuße eines Baumstamms und hält in ihren Armen ein schmutziges Stoffbündel.

Das Wesen, sein Name ist Loomba, richtet den Blick zum wolkenverhangenen Himmel und schüttelt den riesigen, pelzigen Körper. Es mag keinen Regen; Wasser verklebt die Haare von Loomba. Und wenn Loombas Haare verklebt sind, dann wird die Mission noch beschwerlicher. Jeder Schritt wird dann zur Mühsal, und Loomba kommt noch langsamer voran.

Die Mission! Fast zeitgleich mit dem zitternden Blitz, der eine Schramme in den Himmel zieht, durchfährt es Loomba: Das Kind! Besorgt tastet er das Stoffbündel ab und schlägt ein Stück Tuch zurück ... Puh, es ist noch da. Nichts ist dem Kleinen geschehen. Loomba ist kurz eingenickt, doch seinem Schützling ist kein Leid zugefügt worden.

Loomba hatte geschworen, dass dem Kind nichts passiert, solange in seinem Inneren noch das Herz eines Pelz-Ogers schlagen würde. Und noch fühlt er die sprichwörtliche Vitalität seiner Spezies in sich; noch hat er genug Kraft, um die Mission zu erfüllen.

Der Blick in den düsteren Nachthimmel, mittlerweile von Blitzen durchzogen, trübt die Hoffnung des behaarten Riesen. Mit einem tiefen Seufzer schlägt er das Tuch um das Kind und drückt das Bündel fest an sich. Das Schlagen des kleinen Herzens an seiner Brust gibt ihm ein Gefühl von Wärme und Sicherheit. Beherzten Schrittes marschiert er in die regendurchflutete Nacht.

Loomba weiß nicht, wie lange er schon gegangen ist. Mittlerweile hat die Pelzkatze jegliches Zeitgefühl verloren. Regen, Dunkelheit und ein gleichförmiges Heer aus Bäumen sind das einzige, was er noch wahrnimmt. Mehrere Meilen muss er schon zurückgelegt haben. Während er weiter einen Fuß vor den anderen setzt, betrachtet er das Stoffknäuel, das sich an seinen Oberkörper schmiegt. Das Kind schläft immer noch tief. Ein schiefes Lächeln zeichnet sich auf dem haarigen Gesicht des Riesen ab und verleiht seinem Antlitz ein groteskes Aussehen.

Am liebsten würde er eine Pause einlegen. Doch das ungewollte Nickerchen von vorhin muss für heute reichen. Mehr darf er sich nicht erlauben. Er hütet sich sogar, die Augen nur kurz zu schließen oder sich zu setzen. Zu groß wäre die Gefahr, erneut, und sei es nur kurz, ins Reich der Träume zu versinken.

Stattdessen versinkt Loomba immer mehr im Waldboden. Dessen Morast ist so aufgeweicht, dass der Oger bei jedem Schritt mehrere Zentimeter tiefer einsackt. Sein vom Regen vollgesogenes Fell tut das Übrige: Immer beschwerlicher wird jeder Schritt; und immer tiefer versinkt er in dem feuchten Morast. Als der Pelz-Oger bereits bis zu den Knien im Schlamm steckt, erkennt er die Wahrheit: Dies ist nicht der aufgeweichte Boden des Waldes – er ist in ein Moor geraten!

Panisch dreht sich Loomba um und versucht, den Rückzug anzutreten. Doch es ist zu spät: Mit jeder Bewegung sackt er tiefer hinab. Schon reicht ihm der Schlamm bis an die Hüften. Er spürt, wie jedes Haar an seinem Körper vom gierigen Morast umschlossen wird. In seiner Verzweiflung reißt er die Arme hoch, um das Kind zu schützen. Er sinkt immer tiefer.

Hektisch blickt er umher. Etwa zwei Meter über ihm befinden sich die Äste eines Baums. Doch Loomba sinkt

weiter, und der nächste Ast scheint ihm unendlich weit entfernt.

Dann entdeckt er am Fuße des nächsten Baums eine steinige Anhöhe, die an das Moor grenzt. Doch das rettende Ufer ist weit weg.

Ein verzweifelter Gedanke schießt ihm durch den Kopf: Was wäre, wenn er das Kind, mit einer letzten Kraftanstrengung, zu dem Felsen werfen würde?

Dem sicheren Tod im Schlammgrab wäre es damit entkommen; wenngleich sein weiteres Überleben, ohne den Schutz von Loomba, wohl keinen Pfifferling mehr wert wäre.

Schlagartig wird Loomba aus seinen wilden Gedanken gerissen. Vor ihm ist eine schreckliche Gestalt aufgetaucht: Das Haupt eines Schlammurchs, mit weit geöffnetem Rachen und blitzenden Fangzähnen, bewegt sich auf ihn zu. Der von Warzen, Buckeln und Höckern übersäte Schädel bahnt sich langsam, aber stetig den Weg durchs Moor.

Schlammurche sind gefährliche Raubtiere, die sich vorwiegend in Moorlandschaften aufhalten und sich darin fortbewegen wie Fische im Wasser. Und genau so eines kommt nun immer näher und näher, direkt auf Loomba zu.

Schon schnellt die lange Zunge des Lurchs durch das zahnbesetzte Maul und verfängt sich im Oberkörper des Pelz-Ogers. Wie ein Paket wird er von der saugenden Zunge des Schlammurchs verschnürt. Mit weit aufgerissenem Rachen droht das Tier, zum Angriff anzusetzen. Seine Zähne kommen immer näher, fauliger Verwesungsgeruch entströmt seinem Rachen.



Doch Loombas Faust setzt dem ein schnelles Ende; mit zwei wuchtigen Schlägen befördert er das Tier in die Bewusstlosigkeit; jäh löst sich dessen Zunge. Ein freudiges Glucksen entschlüpft dem Mund des Säuglings, der dem Schauspiel voller Interesse zugesehen hat.

Loomba, dank der heftigen Bewegungen nun bis zur Brust im Schlamm steckend, bekommt einen Geistesblitz: Während er in der linken Hand das Baby trägt, greift er mit der rechten die Zunge des Schlammurchs und wirft sie über

einen Ast, der sich über ihm befindet. Der Saugreflex funktioniert noch, so dass sich die Zunge mehrmals um den Ast wickelt und sich darin verfängt. Zum Prüfen der Tragfähigkeit bleibt keine Zeit: Schnell legt Loomba das Kind auf seinen Schädel und zieht sich mit aller Kraft an der Zunge hoch.

Gerade noch hat er den Geschmack des Moores an seinen Lippen gespürt, nun baumelt der Pelz-Oger bereits einen Meter über ihm. Doch der Ast beginnt vernehmlich zu knirschen - Loomba wechselt das Kind in seinen linken Arm, durchtrennt die Lurchzunge mit den Krallen seines Fußes und nimmt Schwung, um das rettende Felsufer zu erreichen. Zweimal schwingt er hin und her, dann wagt er den Absprung.

Einen Augenblick nachdem Loomba seine Füße auf den nackten Stein gesetzt hat, reißt der Ast ab und versinkt, mit einem leisen Schmatzen, im Sumpf.

Doch auf der steinigen Anhöhe findet er keinen Halt: Er strauchelt und lässt das Bündel fallen. Das schreiende Kind rutscht langsam in Richtung des Moores.

In letzter Sekunde ergreift die behaarte Pranke des Pelz-Ogers das Bündel und zieht es zu sich. Schwer atmend hält Loomba das wimmernde Etwas in seinen Armen. Langsam wird es leiser. Doch ganz hört es erst auf, als der Oger seinen Zeigefinger in das Mäulchen des Kindes steckt und es beginnt, genüsslich daran zu nuckeln.

Das Kind lutscht noch daran, als Loomba endlich den Kampf gegen die Müdigkeit verliert und in einen tiefen, traumlosen Schlaf fällt.

Loomba schlägt die Augen auf; er blickt auf ein Paar krallenbesetzter Vogelklauen. Alles in ihm spannt sich an. Ein stechender Schmerz an seiner Seite alarmiert ihn; irgendjemand muss ihn, während er schlief, verletzt haben. Mit einem Ruck erhebt er sich, um seinen Gegner zu überraschen.

Der Waldstorch, der Loomba mit seinem Schnabel in die Seite pickte, breitet hektisch die Flügel aus und stiebt mit einem Krächzen davon. Erleichtert setzt sich Loomba auf; besorgt fasst er neben sich: Wo ist das Kind? - Friedlich schlummert es, einen halben Meter entfernt. Der Pelz-Oger atmet tief durch.

Er steht auf und blickt in die Dunkelheit: Es hat aufgehört zu regnen. Wie lange, fragt er sich, hat er geschlafen? Eine Stunde? Zwei? Oder gar einen ganzen Tag?

Mit zusammengekniffenen Augen sucht er die Umgebung ab. Wald, nichts als Wald.

Doch, da ist etwas! Ein Leuchten. Eben flammte es kurz auf. Rasch schiebt Loomba die Sträucher zurück, die ihm den Blick versperren. Da ist es wieder: Vielleicht ein Irrlicht, das sich verfranzt hat? Dafür ist es jedoch zu schwach, und auch zu beständig.

Ist es vielleicht der Turm des Nordsterns; das Ziel seiner Reise, und der Ort, zu dem das Kind gebracht werden soll? Der Pelz-Oger blickt das schlummernde Kind mit einem schiefen Lächeln an.

Er holt tief Luft und setzt sich mit seinen stämmigen Beinen in Bewegung. Er marschiert so schnell, wie er nur kann. Immer in Richtung des schwachen Lichts am Horizont.

Mit jedem Schritt, den er macht, lichtet sich der Wald mehr und mehr. Eine leichte Anhöhe tut sich vor ihm auf. Nun erkennt er, woher das geheimnisvolle Licht kommt: Nicht der Turm des Nordsterns hat sein magisches Licht ausgesandt, sondern ein einfaches Wirtshaus. Enttäuschung übermannt Loomba. Während sich die Gaststätte mit ihren erleuchteten Fenstern deutlich von dem dunklen Horizont abhebt, sinkt der Oger vor Ermattung in die Knie. Wieder schwindet eine Hoffnung ...

Für einen langen Moment scheint es, als habe den Oger jeglicher Lebensmut verlassen. Dann rafft sich das hünenhafte Wesen auf und stapft auf das Wirtshaus zu.

Diesmal ist es der knurrende Magen, der Loombas Gang beschleunigt. Seit Tagen haben er und das Kind sich ausschließlich von Beeren und Waldfrüchten ernährt; für Pelz-Oger eine mehr als unbefriedigende Mahlzeit. Aber für Jagd war nie Zeit gewesen, stets ging die Mission vor. Der Schlammlurch wäre eine schmackhafte Abwechslung gewesen, doch der wird vom Moor verdaut.

Allein der Gedanke an zartes Schlammlurchfleisch erzeugt heftiges Knurren im Magen des Ogers. *Nur ein satter Oger ist ein guter Oger*, denkt sich der Pelz-Riese, ergreift die schmiedeeiserne Klinke und tritt in das Wirtshaus ein. Er muss den Kopf einziehen, damit er durch die Tür passt.

Das Wirtshaus hat hohe Decken, so dass er aufrecht stehen kann. Die Einrichtung ist bescheiden: Vier Tische, ein paar Stühle und ein schäbiger Tresen, das ist alles. Hinter der Theke spült eine alte Wirtin Gläser ab.

An einem Tisch sitzen drei vermummte Gestalten, von deren schwarzen Gewändern eine unheimliche Ausstrahlung ausgeht. Die Kapuzen tief in die Gesichter gezogen, sitzen sie schweigend vor ihren Humpen Schwarzbier. Weiter hinten, in einer Ecke hockt ein einsamer Zwerg und pafft langsam an seiner Pfeife.

Mit unbeholfenen Schritten stapft Loomba auf den Tresen zu. Mit seinen Kopfhaaren streift er bedrohlich nahe die Decke des Wirtshauses. „Haiße Miilch“, knurrt er.

„Uund halbes Wildschwain!“, setzt er schnell hinzu.

Die Wirtin blickt ihn schweigend an. Unter ihrer faltigen, braunen Haut spannen sich spitze Knochen; die Haare hat sie streng nach hinten gekämmt, auf ihrem Hinterkopf ragt ein grauer Dutt hervor. Sie mustert den Pelz-Oger von oben nach unten, dann dreht sie sich um und murmelt: „Geht in Ordnung, Fremder. Setz dich.“

Loomba schlurft an einen freien Tisch. Er setzt sich und wiegt das Kind in seinen Armen. Mit ungewisser Miene betrachtet er dessen Gesicht. Seltsam, denkt er, dass ein

Wesen so wenig Haare im Gesicht haben und doch so possierlich ausschauen kann.

Plötzlich hat Loomba das Gefühl, beobachtet zu werden. Rasch dreht er sich um. Die drei Vermummten sitzen weiter schweigend vor ihren Humpen. Der Zwerg ist in eine Rauchwolke eingehüllt. Die lange Reise hat ihn wohl etwas nervös gemacht.

„Die Milch!“, ertönt der heisere Ruf der Wirtin.

Das Kind im Arm, stampft er zum Tresen. Ein Becher mit dampfender Milch steht vor ihm. Vielleicht ist es die Wärme, die ihn leichtsinnig werden lässt; vielleicht spricht auch nur die Verzweiflung aus ihm, als er die Wirtin fragt: „Wo ist Tuurm des Nordstärns?“

Als er die letzte Silbe ausspricht, weiß er, dass er einen Fehler begangen hat. Die Wirtin schüttelt langsam ihr Greisenhaupt. „Turm des Nordstärns? Nie gehört, Fremder. Aber vielleicht können dir diese Herrschaften helfen?“

Loomba dreht sich um. Ohne einen Laut haben sich die Dunkelmänner von ihren Sitzen erhoben und sich ihm genähert. Er bereut augenblicklich, dass er den Turm auch nur erwähnt hat, denn in den Dreien erkennt er die Schergen des Grafen: Aus ihren Kapuzen ragen große Krähenschnäbel hervor, rot blitzende Augen starren ihn feindselig an.

„Gib unsss das Menschenkind, Oger! Dann lassen wir dich vielleicht am Leben und zzziehen dir nicht das Fell über die Ohren wie einer räudigen Wildkatzzze!“, zischt eines der Krähenwesen.

Loomba legt das Kind behutsam auf den Tresen und stellt sich davor.

Nur nicht einkreisen lassen ...

Das ist alles, was er noch denken kann, dann greift bereits der erste an: Mit einem gezückten Messer stürmt er auf Loomba zu; der Pelz-Oger weicht aus. Allerdings ist er nicht flink genug, und der Rabe fügt ihm eine schmerzende Wunde zu. Weitere kann er nicht austeilen, denn Loomba

trommelt ihn mit seinen Fäusten zu Boden, wo er bewusstlos liegen bleibt.

Die beiden anderen nutzen die Chance und gehen auf ihn zu: Mit einem schnellen Satz ist einer auf seinem Rücken und krallt sich mit gefiederten Klauen in Loombas Pelz.

Verzweifelt versucht er, den Angreifer abzuschütteln. Seine Lage wird dadurch erschwert, dass der letzte Rabe ihn gleichzeitig frontal angreift; hektisch stößt er sein Messer in Richtung des Ogers. Doch mit einem kräftigen Tritt gegen das Brustbein des Angreifers entledigt sich Loomba dieser Gefahr; der Rabe sinkt krächzend zu Boden.

Unterdessen hat der Angreifer auf seinem Rücken ein Messer gezückt. Wild fuchtelt die Bestie damit herum. Mit beiden Armen greift Loomba nach hinten und zieht den Raben über den Kopf nach vorn: Unsanft knallt das Wesen auf den Steinboden.

Nun ist der erste abermals dran: Wieder aufgerappelt, jagt er mit einem Zischen auf Loomba zu. Zwei, drei gezielte Fausthiebe lassen ihn erneut zu Boden sinken. Die Luft des Wirtshauses ist mittlerweile erfüllt von Rabenfedern und dem schneidenden Geruch von Ogerschweiß.

Loomba blickt sich um. Die drei Raben liegen bewusstlos auf dem Boden. Der Pelz-Oger stöhnt auf; seine Wunde beginnt zu schmerzen. Er stolpert nach hinten, stützt sich mit einem Arm am Tresen ab und befühlt mit der anderen seine Hüfte. Dann bekommt er einen gewaltigen Schlag auf den Schädel und sinkt zu Boden.

Die Wirtin, die ihm den Schlag versetzt hat, schwingt sich auf den Tresen. Sie musste auf einen Schemel steigen, um den Pelz-Oger nieder zu schlagen. „Ruhe sanft, Pelzknäuel!“, zischt sie und lässt die schwere Pfanne zu Boden fallen. Mit flinken Bewegungen ist sie bei dem Kind und nimmt es in ihre langen Spinnenfinger: „Na, mein Kleines, du scheinst ja ziemlich wertvoll zu sein. Alle sind hinter dir her. Mal sehen, ob du der alten Muri nicht einen ordentlichen Batzen Geld einbringen wirst ...“