

Hubert Walser

Con

Vaal-Keres

*Hauch
des Todes*

2. Teil

Band 4

Das Leben ist wie ein Sack voll Korn.
Nicht immer leicht zu tragen.

- Jack O. Atrium -





Golfmeer

Nasim

Ormalisum

Sebes

Kornland

Adea Balsa

Ansia

Sabel

Ouro Porto

Unbekannte Insel



Meer des Lebens

250 Meilen

Kyra

Jaek O. Atrium © 2017

Inhaltsverzeichnis

Geschichtliches

Was bisher geschah

Prolog

Kapitel 1 - Die Botschaft

Kapitel 2 - Die Insel

Kapitel 3 - Der Fund

Kapitel 4 - Frei und doch gefangen

Kapitel 5 - Die Spinnenkönigin

Kapitel 6 - Ein makaberer Fest

Kapitel 7 - Heldentaten

Kapitel 8 - Das nackte Leben

Kapitel 9 - Die Prophezeiung

Kapitel 10 - Ein steiniger Weg

Kapitel 11 - Wer Gewalt sät

Kapitel 12 - Bisammtoras

Kapitel 13 - Zum Geleit

Kapitel 14 - Das Götterurteil

Kapitel 15 - Erinnerungslos

Kapitel 16 - Sieg und Niederlage

Kapitel 17 - Der Zorn des Monsters

Kapitel 18 - Der Freiheit näher
Kapitel 19 - Das große Thing
Kapitel 20 - Traum oder Wirklichkeit
Kapitel 21 - Fern der Heimat
Kapitel 22 - Schule fürs Leben
Kapitel 23 - Die Heimkehr
Kapitel 24 - Wiedergeburt des Bösen
Kapitel 25 - Der Überfall
Kapitel 26 - Der Sieg des Guten
Ende oder Anfang
Epilog
Anhang

Kyra Con Vaal-Keres und ihre Vertrauten
Weitere Personen
Erklärungen
Wichtige Orte, Seen und Flüsse
Bereits erschienen

Danksagung

Geschichtliches

Die Entstehung der Welt kann selbst von Gelehrten und den klügsten Köpfen nicht zweifelsfrei festgelegt werden. So wird deren Niederkunft sowie ihr Werdegang auf unterschiedliche Weise beschrieben. Allen Erforschungen aber liegt dieselbe Theorie zugrunde, welche sich auf ein uraltes, nicht zu datierendes Relikt stützt. Ein mit seltsamen Schriftzeichen behauener dreiseitiger Obelisk, der vor mehreren hundert Jahren in einem Steinbruch beim Bau der Stadt Dreiseental entdeckt wurde. Ungeachtet dessen, so den Aufzeichnungen zufolge, wurde dieser Stein genauso behauen, wie all jene Steine, welche zum Bau der Stadt benötigt wurden. Dies wiederum hat zur Folge, dass es nur mehr unzureichende Aufzeichnungen von diesem Fund gibt. Allerdings tauchte im vergangenen Jahrhundert ein Pergament auf, das den Stein mit allen Einzelheiten minutiös genau beschreibt und zudem auch noch sein Abbild zeigt. So trägt jede der drei Kanten eine Inschrift, die auch auf ihren Seitenflächen wiederzufinden ist. Auf der Unterseite aber soll sich ein Relief befunden haben, welches der Welt nachempfunden wurde. Richtig platziert sollte je eine der drei Kanten zum heutigen *Maalmorsee*, zur *Großen Wüste* sowie zur *Nordküste* zeigen, wo sich der höchste Berg dieser Region befindet. Es ist der sagenumwobene *Tetrater*, auf dem sich einst der Sitz der Götter befunden haben soll. Im Laufe der vergangenen Jahrhunderte wurde dieser Legende mal mehr, mal weniger Glauben geschenkt, wengleich einige der Gelehrten dieses Landes noch immer Zweifel an der Echtheit des Pergaments hegen.

Ungeachtet dessen sind bis auf wenige Ausnahmen die meisten *Geistesdenker* der festen Überzeugung, dass lange noch, bevor die ersten Menschen begonnen haben, dieses Land urbar zu machen, in den warmen Wäldern entlang der *Südküste* vom heutigen Estrashafen, bis hin nach *Mogustral*, sowie an der Küste des *Golfmeeres*, kleine Wesen lebten, die in ihrer Gestalt dem Menschen nicht unähnlich waren.

In primitiven Hütten aus Blättern und Zweigen, ohne jegliche Kleidung kannten diese Urmenschen nur das eine Ziel, stets auf der Hut zu sein, um nicht von irgendwelchen Raubtieren gefressen zu werden. Im Norden des Landes, der zu dieser Zeit das ganze Jahr mit Eis und Schnee bedeckt war, regierten eisige Winde. Angeführt wurden diese von einem Fürsten, welcher in seiner Gestalt nur aus Eiskristallen bestand. Seine Macht aber wuchs mit jedem Schneesturm und so bedrohte dieser schon bald das ganze Land mit Armeen aus Kriegeren, welche ebenfalls nur aus Eis und Frost bestanden.



Aber auch in der Heimat der ersten Menschen gab es eine Kraft, die dem eisigen Fürsten des Nordens ebenbürtig war. Iya Orun, so nannten die ersten Menschen ihre Gottheit, was so viel wie Mutter Sonne heißen haben mag. Allerdings gab es dort zu dieser Zeit noch keine Armeen. Auch kannten diese weder Werkzeuge noch Waffen, wie wir sie heute kennen. Dennoch gelang es dem Fürsten des Nordens nicht, mit seinen Armeen den Süden zu erobern, da die Kraft der Sonne stetig zunahm und seine Soldaten dahinschmelzen ließ. Einige aus den Reihen des Eisfürsten aber überlebten und ihre frostigen Körper verwandelten sich zu Fleisch und Blut, um sich im ertragreichen Land zwischen dem eisigen Norden und dem fruchtbaren Süden anzusiedeln. Aus der Vereinigung mit den schon immer dort lebenden Geschöpfen entstand vor vielen Hunderten, wenn nicht Tausenden Jahren eine neue Rasse von Menschen. Großgewachsen und neugierig, stets alles erkundend verwandelten sich diese im Laufe der Zeit zu jenen Menschen, die nunmehr dieses Land bevölkern. Doch der Eisfürst gab sich nicht geschlagen und verbündete sich mit der Finsternis, um erneut das Land zu unterjochen. Aus dieser Verbindung sollte ebenfalls viele Generationen später der Orden der Tenebris entstehen, um abermals die Herrschaft über das Land anzustreben. Doch die Gier dieser Menschen war größer als ihr Wille, gemeinsam mit andersdenkenden in Harmonie zu leben. Das führte dazu, dass sie immer neue Pläne schmiedeten, um die Macht über dieses Land zu erlangen. Mit ihrem Bestreben nach der Weltherrschaft besiegelten sie aber auch ihren eigenen Untergang. Im stetigen Kampf der Finsternis der Nacht mit dem Licht des Tages wurden auch jene Mächte entfacht, welche die Magie den Menschen beiderseits zugänglich machte. Bis zum heutigen Tag sollte diese Bürde einen festen Bestandteil im Leben der Bewohner Rarmasturs bilden. Es war aber auch jene Zeit, in der drei mächtige Artefakte erschaffen wurden, um mit ihrer Hilfe den

Mächten der Finsternis entgegenzutreten und Einhalt zu gebieten. Der Legende nach soll Agomos Ayanfe der erste Herrscher gewesen sein. Er lebte mit seinem Volk in der großen Wüste, die zu dieser Zeit mit saftigem Gras, riesigen Wäldern und schier unendlich weiten Kornfeldern bedeckt war.

Die ersten belegbaren Beweise aus der Frühgeschichte dieses Landes reichen aber noch viel weiter zurück. Vor mehr als 10000 Jahren soll es bereits ein Volk gegeben haben, deren Wissen und Handfertigkeit allen anderen Bewohnern des Landes weit überlegen war. Dabei wird in diesen Aufzeichnungen von einer Stadt Namens Bitor gesprochen. Sie soll sich an einem See befunden haben, dessen Wasser keine Lebewesen beherbergte und nichts in seinen Fluten versinken ließ. Dennoch lernten die Menschen, schon bald dieses Wasser auf ihre eigene Weise zu nutzen. Sie legten seichte Becken an, fluteten diese mit dem Wasser des Sees und warteten, bis die Sonne nichts mehr als eine weiße Schicht übrig ließ. Diese so gewonnene Substanz verwendeten sie, um ihre Speisen zu würzen, Fleisch und Fisch für die langen Winter haltbar zu machen und auch um damit Handel zu treiben.

Außerdem soll auf den Abbildungen, welche von dem Obelisken zu finden waren, erstmals darauf hingewiesen werden, dass die Menschen schon zu dieser Zeit über ein fundiertes Wissen verfügten. Sie kannten den unermesslichen Reichtum, den ihnen die Natur schenkte, und wussten diesen auch geschickt zu nutzen. Aber auch die Seefahrt soll dieses Volk meisterhaft beherrscht haben. Des Weiteren vermuten einige der Gelehrten, dass jede Seite dieses Reliktes einem Herrscher zuzuordnen sei. So steht heute in den Büchern des Esoral geschrieben, dass es sich bei Bitor um eine Siedlung oder Stadt gehandelt haben soll, welche sich am Maalmorsee, der zu dieser Zeit vermutlich noch keine Verbindung zum Meer hatte, befunden haben könnte. Es steht auch geschrieben, dass zu

jener Zeit dort eine grausame Königin von unermesslicher Schönheit regiert haben soll. Die gegenüberliegende Abbildung auf dem Obelisk weist zur großen Wüste, deren Gebiete von Agomos Ayanfe regiert wurden. Wer allerdings der dritte Herrscher gewesen sein soll, konnte bis zum heutigen Tag nicht eruiert werden, da sich sein Reich nur im Norden des Landes befunden haben kann. Skeptiker geben allerdings zu bedenken, dass aufgrund der datierten Funde eine Lücke von mehreren Tausend Jahren bestehen würde.

Serimoert, ein Gelehrter aus dem frühen vergangenen Jahrhundert stellte hingegen eine andere Theorie zu dem Obelisk auf. Drei Brüder, allesamt Söhne des mächtigen Herrschers sollen ausgezogen sein, um die Welt von Resmor zu erkunden und sich Untertan zu machen. Der Älteste der Drei soll nach Süden gesegelt sein, wo er nach einer langen Seereise auf einen Kontinent gestoßen sein soll, den er Ed Darmor nannte. Der Zweite soll nach Osten gesegelt sein, um nach einer langen Reise einen Kontinent zu erreichen, welchem er den Namen Mogbur gab, ehe er sich diesen untertan machte. Der Dritte aber soll gen Westen gezogen sein, um das Land hinter dem großen Westgebirge zu erkunden. Serimoerts Angaben zur Folge soll sich Nakoria Sumals Königreich vom heutigen Golfmeer bis zur großen Wüste im Osten erstreckt haben. Er soll mächtiger gewesen sein, als das Geschlecht derer von Sasur Laros, welches seit Generationen den Herrscher von Rarmastur stellt.

Als Scharlatan und Hetzer herabgewürdigt, musste Serimoert jedoch seine Behauptungen vor Kaiser Erios ka-Art Sasur Laros II dementieren, ehe er für seine provokativen Worte zum Tode verurteilt wurde. Der Glaube an seine Theorien wurde per Verordnung verboten, da es nach den Gelehrten des kaiserlichen Hofes nur Rarmastur als einziges Land geben darf. Trotz allem hielten sich diese Thesen bis in die Zeit der Regentschaft von Kaiser Markolitus ka-Art Sasur Laros IV.

Im Laufe der Zeit kam eine weitere Theorie hinzu, welche besagte, die dritte Seite des Obelisken weise nur deshalb zum Berg Tetrater, weil dies der Sitz der Götter sei. Daraufhin ließ König Sharko Net Laros, ein direkter Vorfahre von Kaiser Markolitus ka-Art Sasur Laros I, jegliche Verehrung von Götzen und dergleichen verbieten. Kurzer Hand ernannte er sich selbst zum göttlichen Kaiser, der als Einziger von seinen Untertanen verehrt werden dürfe. Auf diese Weise hat es in der Geschichte von Rarmastur in fast schon regelmäßigen Abständen Herrscher gegeben, welche sich als Götter verherrlichen ließen. Sie verleugneten jegliche Abstammung mit einem primitiven Urvolk und stellten diese Behauptung unter Strafe. Dieser Umstand führte immer wieder zu Rückschritten in der Entwicklung des Landes, da nicht wenige Herrscher sämtliches Material, Aufzeichnungen, Bücher und Schriften, welche über Jahrhunderte gesammelt wurden, vernichten ließen. So auch Kaiser Markolitus ka-Art Sasur Laros III, als er den gesamten Bestand der kaiserlichen Bibliotheken verbrennen ließ. Er war es auch, der die Bestattung in Gräbern und Grüften verbieten ließ, da dies ein Vorrecht des Kaisers wäre. Jedem seiner verstorbenen Untertanen soll er einen Scheiterhaufen versprochen haben. Aber nicht nur die Toten wurden dem Feuer übergeben. Jedes noch so kleine Vergehen endete während seiner Herrschaft für den Beschuldigten auf dieselbe Art.

Vor etwas mehr als einhundert Jahren landete ein fremdes Volk an der Nordküste von Zerylias und begann sofort mit der Eroberung des Landes. Der sich daraus ergebende Zwist wird heute in den Geschichtsbüchern als der Krieg des schwarzen Todes geführt, welcher letztendlich zu Gunsten Rarmastur entschieden wurde. Diese Bezeichnung des Krieges mag wohl daher rühren, weil die meisten der Invasoren von einer unerklärlichen Seuche dahingerafft wurden. Anzumerken wäre noch, dass der alte Kaiser vor mehr als einem halben Jahrhundert Schiffe

ausgesandt haben soll, damit diese der Küste entlang weiter nach Westen segeln. Dort hofften sie, jenes Land zu entdecken, von dessen Existenz der Kaiser überzeugt war. Da aber keines dieser Schiffe je wieder zurückkehrte, wurde die Mutmaßung, dass es außer Rarmastur noch andere besiedelte Gebiete oder Länder geben könnte, als falsch und anarchistisch abgetan und sogar unter Strafe gestellt. Zudem glaubten die Gelehrten des Kaisers bis vor wenigen Jahren, dass es keine weiteren Länder sowie auch Völker gäbe. Doch auch sie wurden eines Besseren belehrt, als Scharen eines räuberischen Seefahrervolkes in die Ländereien von Rarmastur einfielen. Dies führte zum großen Krieg, der fünf Jahre dauerte und mehr als der Hälfte der Bevölkerung des Landes das Leben kostete. Diese Eindringlinge brachten aber nicht nur Tod und Verderben mit sich, sondern auch eine weitere bislang unbekannte tödliche Krankheit, welche sich rasend schnell ausbreitete. Aber auch diese Bürde haben die Bewohner dieses Landes zu fesseln verstanden. So herrschte seit etwas mehr als dreißig Jahre lang Frieden, bis erneut Schiffe mit einem fremden Volk vor der Ostküste bei Tors auftauchten. Doch auch die Bedrohung der Sirmatesker konnte, wenn auch mit schmerzlichen Verlusten, aufgehalten werden.

Die Tiere dieses Landes, denen zu jeder Zeit jegliche Intelligenz abgesprochen wird, sollen aus den Tiefen der Meere entsprungen sein. Andere Gelehrte wiederum glaubten, sie seien ein Geschenk der Götter, um den Menschen das Dasein auf dieser Welt zu erleichtern.

Was bisher geschah

Auf ihrer Jagd nach Haras machte Kyra vor einigen Jahren im Schleiertal nahe von Auland erstmals Bekanntschaft mit einer alten Wahrsagerin. Wenige Monde später. Haras war seiner gerechten Strafe zugeführt, musste sich Kyra mit ihren Gefährten in einem Kampf gegen jene Wahrsagerin behaupten, welche keine geringere als die Hexe Aspidis war. Nach einem mörderischen Kampf gelang es Kyra, ihr Schwert in das kalte Herz von Aspidis zu stoßen, worauf der Körper der Hexe zu Stein erstarrte. Ihr Geist allerdings konnte auf diese Weise nicht getötet werden. Nach dem vermeintlichen Sieg über das Böse kehrte Kyra zurück nach Meretos, wo während ihrer Abwesenheit eine Feuersbrunst von unsagbarem Ausmaß die halbe Stadt in Schutt und Asche legte. Auch Jarl Gorwald Con Bostra war ein Opfer des Feuers, sodass schon bald ein neuer Jarl gewählt werden musste. So fiel die Wahl nach kurzer Beratung der Edelleute des Landes auf Kyra Con Vaal-Keres, wodurch sie zum Oberhaupt von Zerylias gekürt wurde.

Drei Jahre nach ihrer Ernennung kam ein Hilferuf aus Andor, da die Dörfer der Ostküste von einem fremden Volk unterjocht wurden. Mit Hilfe des vom Kaiser entsandten Heeresführer Jortar Art Asema zog Kyra dem Feind entgegen, um ihr Land aus den Fängen der Sirmatesker zu befreien. Doch Kyra Con Vaal-Keres wurde von einem ihrer eigenen Verbündeten verraten und so geriet sie schon bald in die Gefangenschaft ihrer Feinde. Es war Jortar, der diesen Verrat begangen hatte, strebte er doch selbst nach der Herrschaft Zerylias. Kyra überstand zum Missfallen Jortars

schwer verletzt die Höllenqualen ihrer Gefangenschaft, aus der sie nach dem Sieg über die Sirmatesker von ihren Gefährten befreit und zurück nach Burg Vaals gebracht wurde. Um aber dem Kaiser von den Vorkommnissen, sowie den fragwürdigen Machenschaften von Jortar und dessen geplanter Machtübernahme zu unterrichten, entsandte Kyra ihre Gefährtin Erin nach Bisammtoras. Nach einigen Monden der Genesung gelang es Kyra letztlich, sich ihrer Widersacher zu erwehren. Doch der Preis für diesen Durchbruch war hoch. Aus der stolzen Burg Vaals wurde nach einigen Belagerungen eine unbewohnbare Brandruine.

Ihre Vergangenheit aber schien Kyra nicht loszulassen. Immer noch auf der Suche nach ihren Wurzeln musste sie eine erschütternde Feststellung hinnehmen. Ihre Mutter soll die mächtige Hexe Aspidis gewesen sein, die sie selbst im Kampf getötet zu haben glaubte. Von Erin und deren Gefährten, die mit einem Schiff auf ihrer Reise nach Bisammtoras in einen heftigen Sturm gerieten, gab es ebenfalls schon seit Monden kein Lebenszeichen mehr.

In der Kaiserstadt Bisammtoras, viele Tausend Meilen weit entfernt intrigiert seit einiger Zeit eine Frau, welche sich die Magie zunutze machen will, um ewige Schönheit und Jugend zu erlangen. Sejolora, eine Priesterin der Mejak zog einst aus, um in Bisammtoras und am Hof des Kaisers ihren Glauben zu verbreiten. Sie ist jedoch eine grausame Botschafterin, die nicht einmal davor zurückschreckte die Frau des Kaisers, Antipa te-Art Sasur Laros, zu vergiften. Der Kaiser von Anfang an von Sejoloras Schönheit fasziniert verfiel schon bald ihrem Liebreiz und so wurde er immer mehr zu einer Marionette Sejoloras. Die Gerüchte um den Tod von Antipa aber wollten nicht verstummen, war sie doch beim Volk mehr als nur beliebt. Sejolora hingegen ließ nach dem Tod von Antipa viele Einrichtungen wieder schließen, welche diese geschaffen hatte. Armenhäuser, Infirmarien, Waisenhäuser und auch die erst kürzlich entstandenen Schulen mussten schon bald der Ideologie dieser Frau

weichen. Dies führte dazu, dass sich ein Untergrund bildete, der es sich zur Aufgabe machte, die Werte Antipas erneut zum Leben zu erwecken. Sejolora hingegen ließ ihre Leibgarde ausrücken, um diesen Ungehorsam zu unterbinden, wodurch es in der gesamten Provinz immer wieder zu bürgerkriegsähnlichen Zuständen kam. Den Kaiser selbst schert dieser Zustand nicht. Blind vor Liebe und geblendet von ihrer Schönheit glaubt er Sejolora jedes Wort.

Prolog

Mag die Zeit der Besinnung mit ihren langen Nächten, den kalten Wintertagen und den eisigen Schneestürmen noch so sehr am Gemüt der Menschen nagen, so folgt ihr jene Zeit, an der die Sonne ihren tiefsten Stand erreicht, um fortan mit jedem Tag ein Stück ihrer Kraft zurückzugewinnen. Auf diese Weise trotzen die Bewohner des Landes den Bedingungen des harten Winters und freuen sich auf die Zeit des Erwachens, um das neue Jahr mit einer Feierlichkeit in Empfang zu nehmen. Es ist ein Freudenfest mit brennenden Feuern, mit denen in diesen Nächten und dem darauffolgenden Tagen das Ende des Jahres verkündet wird. Wie jedes Jahr brennen auch in diesem Winter wieder die Feuer und die Menschen feiern ja schon fast ausgelassen dieses Fest. Scharen von verkleideten Kindern ziehen an diesen Tagen um die Mittwintersonnenwende durch die Straßen der Städte und Dörfer. Mit der Verheißung eines fruchtbaren Jahres, Glück und Gesundheit hoffen sie, sich ein Stück süßes Brot oder ein paar Dörrfrüchte zu erbetteln. Im Gegenzug dafür lassen die Kinder kleine aus Stroh gebastelte Sterne zurück, damit diese ebenfalls im Feuer eines Kamins oder einer Kochstelle verbrannt werden. Auf diese Weise sollten Schutz und Heil für das neue Jahr erbeten werden. Eine kleine Gruppe dieser Kinder hat sogar den weiten Weg bis nach Schloss Meris nicht gescheut, um auch den dort lebenden Menschen mit ihren Segenswünschen zu erfreuen. Natürlich wissen die Kinder, dass es dafür mehr als nur ein Stück Dörrobst oder süßes Brot gibt. Einen Teller Milchsuppe, ein richtig großes Stück

Brot und als Wegzehrung eine Scheibe von Noras
Früchtebrot war schon seit je her der Dank für den Besuch
der Kinder.

Kapitel 1 - Die Botschaft

„Freut ihr euch nicht auch, dass diese langen und kalten Nächte nun endlich dem Erwachen der Natur entgegengehen?“, möchte Liliana von Kyra wissen, als sie sich an einem dieser Abende nach einem festlichen Mahl in die Bibliothek zurückziehen, um dort noch ein gemeinsames Glas Wein zu trinken. Idyllisch prasselt das Feuer im Kamin, als Liliana ihr Glas erhebt und Kyra mit einem Lächeln zugprostet. Diese jedoch ist seit Tagen so schweigsam wie schon lange nicht mehr. Zu sehr belastet sie die Frage ihrer Herkunft. Um dieser Bürde Herr zu werden, vertieft sie sich immer mehr in ihre Pflicht und ihrem Vorhaben als Jarl von Zerylias dieses Land in eine neue und bessere Zukunft zu führen. Aber auch die Bedrohung aus dem Norden raubt Kyra in so mancher Nacht den Schlaf. Schläft sie aber dann doch noch ein, so plagen sie Nacht für Nacht fürchterliche Albträume.

„Was ist mit euch nur los? Was bedrückt euch so sehr, dass ihr meine Gegenwart nicht mehr zur Kenntnis nehmt? Ist es die Sorge um Erin? Die Bedrohung aus dem Norden? Oder ...?“

„Herrin, Herrin“, trillert Syris Stimme, noch ehe auch nur die Spitze ihrer Nase zu sehen ist, oder Kyra zu Lilianas Frage Stellung nehmen kann.

„Herrin, soeben ist ein Bote aus Bindern eingetroffen. Wir haben ihm gesagt, dass er in der Küche auf euch warten soll. Er hat uns wissen lassen, dass er eine wichtige Nachricht für euch hat, die er nur persönlich übergeben darf.“

„Wenn dem so ist, dann werden wir den Boten natürlich nicht länger warten lassen oder wie seht ihr das?“, scherzt Kyra zur Überraschung aller. Genüsslich schlürft der Bote die ersten Löffel von der ihm angebotenen Suppe, als Kyra in die Küche kommt.

„Jarl Con Vaal-Keres, mir wurde aufgetragen, euch von den jüngsten Ereignissen um Bindern zu berichten“, sagt der Mann, als er Kyra erblickt, aufsteht und dabei fast den Teller Suppe verschüttet. Mit nüchternen, militärischen Worten erklärt nun dieser Mann den Anwesenden vom Erfolg im Kampf gegen die Caeno Corpora. Aber auch, dass die ersten entsandten Truppen nördlich von Bindern mit der Errichtung eines Militärlagers begonnen haben. Im Anschluss daran überreicht er Kyra noch zwei Briefe von Assmar, der dort seinen Dienst als Befehlshaber der zeryliasichen Truppen versieht. Den ersten der beiden Briefe liest Kyra sofort. Den anderen mit der Aufschrift *für Yuma* übergibt sie Assmars Frau, weil sie weiß, dass diese sowieso schon lange auf ein Lebenszeichen von ihrem Mann wartet.

An und für sich wären diese beiden Nachrichten erfreulicher Natur, welche Kyra einen Teil ihrer Sorgen abnehmen sollten. Ihr emotionales Befinden aber lässt keine Euphorie in ihr aufkommen. Auch nicht, als Liliana am Abend des nächsten Tages Kyra auf ihr zurückgezogenes Verhalten anspricht.

„Jetzt, wo wir alleine sind, möchte ich wissen, was euch so bedrückt. Warum teilt ihr eure Sorgen nicht mit mir? Erleichtert euer Gemüt und redet mit mir. Oder wollt ihr für den Rest eures Lebens Trübsal blasen?“

Langsam hebt Kyra daraufhin ihren Kopf, blickt Liliana tief in ihre Augen und fragt: „Habt ihr schon einmal von eurem eigenen Tod geträumt? Ja ich weiß, dass es so etwas nicht geben kann. Ich aber erlebe meinen Tod Nacht für Nacht in meinen Träumen. Immer wieder und wieder. Manchmal, wenn ich am Morgen erwache, wünsche ich mir, mein Traum wäre endlich Wahrheit geworden. Vielleicht aber bin ich

dazu verdammt, bis in alle Ewigkeit zu leben und dennoch Nacht für Nacht zu sterben. Ihr habt ja selbst schon miterlebt, dass ich ...“

„Dass ihr von den Toten zurückgekehrt seid? Ja das habe ich und es war ein Geschenk der Götter“, vollendet Liliana ungewollt den Satz ihrer Gefährtin. Kyra aber schüttelt nur ihren Kopf und sagt: „Welche Götter? Nein meine Liebe. Ich bin nicht von den Toten zurückgekehrt. Ich war nie tot. Ich bin unsterblich und doch dem Tod so nahe wie noch nie.“

19. Jahr der Herrschaft von Kaiser Markolitus ka-Art Sasur Laros VII im Jahr Mil617

Kapitel 2 - Die Insel

Nach einem der schlimmsten Stürme, den die erfahrene Mannschaft der Seeadler je miterlebt hat, sind sie gezwungen, vor einer unbekanntem Insel zu ankern. Hier wollen sie versuchen ihr havariertes Schiff wieder flott zu machen. Ein Schimmer der Hoffnung legt sich über die Gemüter der Mannschaft, als sie die Pracht dieser Insel sehen. Riesige, kerzengerade gewachsene Bäume lassen Efram den Schiffszimmermann geradezu in euphorischen Worten schildern, wie schnell er mit dieser Fülle an Hölzern ihr Schiff wieder flottmachen kann. Aber nicht nur einen schier unerschöpflichen Vorrat an benötigtem Holz scheint es hier zu geben. Auch ein kleiner Wasserfall ist schon von Weitem auszumachen. Die Laute, welcher der Wald von sich gibt, nachdem sie mit einem Beiboot auf die Insel übergesetzt haben, lässt sie hoffen, auch etwas Wild erlegen zu können, um auch ihre Vorräte aufzufüllen. Unter der versierten Leitung von Efram fallen schon bald die ersten Bäume, um als Reparaturmaterial für ihr Schiff zu dienen. Drei Männer aus ihrer Mannschaft sind indessen damit beschäftigt ihren Wasservorrat aufzufüllen, währenddessen sich Erin und Raena auf die Suche nach

etwas Erlegbarem begeben. Schon bald können sie auch seltsame Wesen ausmachen, die sich geschickt auf den Bäumen hin und her bewegen. Sie haben Beine und Arme gleich eines Menschen, einen grauschwarz geringelten Schwanz gleich einer Katze, riesige große Augen und einen mit grauem Fell überzogenen Körper. Furcht scheinen diese Wesen vor den beiden Frauen keine zu haben, da sie diese mit weit aufgerissenen Augen neugierig aus sicherer Distanz beobachten. Zwischendurch stopfen sie immer wieder genüsslich einige Blätter in ihr Maul.

„Wollen wir eines dieser Tiere erlegen, um Zator zu fragen, ob man sie auch verzehren kann“, fragt Raena, währenddessen sie schon einmal ihren Bogen spannt und eines der Tiere anvisiert.

„Natürlich, schließlich sind wir auf der Jagd. Ob sie auch genießbar sind, darüber mache ich mir keine Sorge. Es sind Wildtiere. Eber oder Bären werden wir hier wohl kaum vorfinden“, meint Erin und tut es Raena gleich. Im selben Augenblick, geradeso, als ob sie sich abgesprochen hätten, lassen sie die Sehnen ihrer Bögen los. Ein leises kaum wahrnehmbares Sausen und schon treffen die beiden Pfeile auf ihre Beute. Gleich einem Warnschrei ertönt es im nächsten Augenblick aus dem Blätterwerk des Baumes. Unzählige dieser Wesen springen daraufhin kreischend von Ast zu Ast, um im nächsten Augenblick auch schon aus dem Blickfeld von Erin und Raena zu verschwinden. Hoch oben aus der Baumkrone erheben sich Hunderte oder noch mehr Vögel, um mit ihrem Gekreische an den Warnrufen dieser Tiere teilzunehmen. Zurück bleiben letztlich nur noch zwei leblose Körper. Es ist ein beklemmendes Gefühl für Raena, als sie vor den getöteten Tieren stehen, haben diese doch die ungefähre Statur eines Kindes.

„Töten ist nie eine schöne Sache. Egal ob es nun ein Tier, ein feindlicher Mensch oder auch nur ein Monster ist. Manchmal aber ist es unabdingbar. Also worauf warten wir noch, bringen wir unser erlegtes Wild zu Zator. Es ist

durchaus möglich, dass er solche Tiere kennt oder zumindest schon einmal etwas über sie gehört hat. Vielleicht kann er dadurch auch bestimmen, wo wir gestrandet sind und wie diese Insel heißt“, sagt Erin, als sie sich einen der noch warmen Körper über ihre Schulter legt.

„Habt ihr sonst irgendwelche Anzeichen von Zivilisation bemerkt? Wege, Pfade, Hütten oder Feuerstellen?“, möchte kurz darauf Zator von Erin wissen. In seiner Fragestellung kann Erin aber auch einen Schimmer von Besorgnis erkennen.

„Warum fragt ihr?“

„Ich vermute, dass wir nicht die Einzigen auf dieser Insel sind. Wir haben das hier gefunden“, sagt Zator.

„Ein alter wertloser Krummsäbel. Wo habt ihr den gefunden?“, möchte Erin wissen, als ihr Zator den Fund zeigt.

„Dort hinten im verstümmelten Körper eines Mannes. Dem Anschein nach kann dieser aber nicht viel länger als ein paar Tage dort liegen. Nichtsdestotrotz, wir benötigen noch eine Menge Holz und Vorräte, um unser Schiff wieder flott zu machen. Dennoch müssen wir vorsichtig sein und so schnell als nur möglich von hier verschwinden. Ich traue dem Frieden nicht“, sagt Zator mit Besorgnis.

„Ihr wisst also, wo wir sind“, fragt Raena daraufhin.

„Nicht genau. Aber ich vermute, dass wir auf einer Pirateninsel sind. Genauer gesagt auf einer Insel, welche Maki genannt wird. Sie hat ihren Namen von diesen Tieren, die es nur hier gibt. Einige Seemannsgeschichten erzählen von dieser Insel, ihren Tieren und den hier anzutreffenden Piraten. Wahrlich kein schöner Gedanke. Ich wünschte, wir wären schon wieder auf hoher See.“

„Piraten? Vor denen haben wir keine Angst. Was sollen uns die schon anhaben in ihren viel zu kurzen Hosen und so ganz ohne Rüstung. Außerdem, leben die nicht auf Schiffen?“, fragt Noris unerschrocken und verwundert zugleich.

„Mein Junge, ihr müsst noch viel lernen. Straßenräuber Wegelagerer und sonst welches Gesindel können mir keine Angst machen. Auch nicht Ritter in ihren glänzenden Rüstungen. Aber Piraten möchte ich nicht begegnen. Weder auf einer Insel noch auf dem offenen Meer. Darum ein gut gemeinter Rat von mir: Haltet eure Augen offen und bleibt in unserer Nähe.“

Trotz Zators Warnung möchte sich Erin den Toten ansehen.

„War sicherlich nicht seine Absicht, so zu enden“, meint Zator etwas sarkastisch, als er etwas später mit Erin vor dem Toten steht.

„Wahrlich kein schöner Anblick. Aber seid ihr euch auch sicher, dass dies das Werk von Piraten ist? Lässt die Skalpierung nicht eher auf ein primitives Volk schließen?“, meint Erin zu dem, was vor ihnen liegt.

„Und wenn schon. Tot ist tot. Aber ich habe auch schon von einem Piratenkapitän gehört, der seine eigenen Methoden hat, um seine Gefangenen gleichermaßen wie seine Untergebenen zu bestrafen. Am Hauptmast seines Schiffes sollen sich mehr Skalpe befinden, als seine Mannschaft Männer zählt. Tatsache aber ist, dass dieser Mann ein Seemann war. Er muss auch schon einmal mit der *neunschwänzigen Katze* Bekanntschaft gemacht haben“, sagt Zator und zeigt Erin die typischen Narben, welche so eine Peitsche hinterlässt.

Etwas später als die Sonne versinkt, sind die Arbeiten so weit fortgeschritten, dass nur noch der große Mast bis zum Schiff gebracht werden muss. Allerdings schätzt Zator, dass noch der ganze morgige Tag vergehen wird, bis dieser auch an seinem Platz steht. Im Anschluss daran will er sich von den Wellen auf die offene See hinaustragen lassen, um dort die restlichen Reparaturen zu erledigen. Es ist eine laue ruhige Nacht, die nicht friedlicher sein könnte, als sich Erin mit ihren Bildern im Kopf in ihre Koje zurückzieht. Lange noch liegt sie wach und lauscht dem leisen Knarren der

Schiffsbalken, bis sie schlussendlich doch noch etwas Schlaf findet. Doch es soll kein erholsamer Schlaf werden. Ihr Unterbewusstsein beschert ihr in einem Traum all jene Bilder, die sie als Gefangene eines unbarmherzigen Piratenkapitäns auf seinem Schiff, der Ankou, miterleben musste. Immer wieder und wieder reißt Dracks Peitsche ein Stück Haut vom Rücken des Mannes, den sie unweit des Strandes gefunden haben, bis dessen Körper nur noch leblos am Boden liegt. Dem aber nicht genug, Drack zieht einen alten rostigen Krummsäbel aus seiner Scheide, tritt vor den Toten hin, um diesen sein Haupthaar samt der Kopfhaut zu entfernen. Dabei reißt der Tote seine Augen auf und schreit lauthals: „Alarm! Alarm!“

Noch will der Traum ihren Geist nicht freigeben. Doch schon im nächsten Augenblick realisiert sie die Gefahr, welche diese Schreie ankündigen. Kopfüber stürmt sie auf das Deck, wo jener Seemann der die Wache hatte, wild gestikulierend auf die fast lautlos auf sie zukommenden Ruderboote zeigt. Im grau der Dämmerung sind aber auch zwei Schiffe auszumachen, die wie Monumente der Überlegenheit eine halbe Meile zu beiden Seiten ihres Schiffes liegen.

„Piraten! All unser Bemühen war umsonst und vergebens. Senkt euren Bogen und ergebt euch. Wir haben weder einen Funken Chance, dieser Übermacht zu entkommen, noch sie zu besiegen“, sagt Zator zu Erin, die bereits einen Pfeil an der Sehne ihres Bogens liegen hat.

„Ergeben? Nein niemals! Ich habe mich noch nie in meinem Leben freiwillig irgendjemanden ergeben. Lieber sterbe ich, als dass ich mich noch einmal in die Fänge eines Piraten begeben“, brüllt Erin voller Entschlossenheit.

„Was nützt es euch, wenn ihr tot seid. Ergibt euch und ihr habt eine gute Chance zu überleben und vielleicht sogar irgendwann von hier zu entkommen. Tot nützt ihr niemanden und schon gar nicht eurem Jarl“, sagt Zator, ehe er einem seiner Matrosen befiehlt, als Zeichen der

Kapitulation ihre Flagge einzuholen. Raena, Kaim und Noris hingegen sind anderer Meinung und warten nur noch, bis Erin ihren ersten Pfeil loslässt. Noch aber zögert sie, weil ihr Zator erklärt, dass es zum Ehrenkodex von Piraten gehöre, sich ergebenden Mannschaften anderer Schiffe nicht im Kampf zu stellen.

„Feigling“, zischt Erin, sieht aber ein, dass sie zu viert wohl nicht die geringste Chance haben würden. Ja sie befürchtet sogar, dass die Mannschaft der Seeadler gegen sie losgehen könnte, da ihr Kapitän die Preisgabe ihres Schiffes bereits besiegelt hat. Vorsichtig und stets darauf bedacht, dass diese Kapitulation nur ein Hinterhalt, nur eine List sein könnte, erklimmen die Ersten der enternden Piraten die Reling. Zator aber nimmt sein Schwert und legt es quer zu seinen Füßen. Ein weiteres Zeichen, dass er und seine Mannschaft sich kampflös ergeben.

„Ihr seid ein verdammter Feigling“, brüskiert sich Noris immer noch kampfbereit. Erin aber hat bereits eingesehen, dass es vielleicht doch besser ist, sich der Mannschaft anzuschließen und somit am Leben zu bleiben.

„Eske ou se komandan an nan sa a trawler mizerab krstasa?“¹, brüllt einer der Ersten, der die Reling des Schiffes erklimmt. Doch niemand versteht diese Worte. Zator aber weiß, dass sie nur an ihn gerichtet sein können. Also sagt er: „Ich bin der Kapitän dieses Schiffes und ergebe mich mit meiner Mannschaft.“

„Schiff nennt ihr diesen altersschwachen Kutter? Und dieser jämmerliche Haufen soll wohl eure Mannschaft sein? Und wer seid ihr? Die Huren des Kapitäns oder gar der Mannschaft?“, fragt der Sprecher daraufhin in ihrer Sprache, als er Erin und Raena sieht. Nichts lieber täte Raena daraufhin, als diesem Großmaul sein Mundwerk zu stopfen. Doch sie ist klug genug, um ihren Zorn zu verbergen, da sie schon ahnt, dass ihr Gegenüber es nur auf eine Konfrontation anlegt.

„Los nehmt ihnen die Waffen ab und bringt sie in die Boote. Die Männer kommen an die Ostküste, wo sie in der Grotte auf ihr weiteres Schicksal warten werden. Die beiden Huren bringen wir zu unserem Kommodore. Er wird entscheiden, wie viele unserer Männer sie beglücken dürfen. Ich werde mir einstweilen die Frachträume ansehen. Die sind sicherlich mit den auserlesensten Gegenständen befüllt“, befiehlt der Sprecher, lässt dabei aber keinen Blick von Erin. In diesem Moment bereut sie es, sich nicht zur Wehr gesetzt zu haben. Der Kapitän der Seeadler, Noris und Kaim, sowie der Rest der Mannschaft wird nun mit Booten an den Strand gerudert. Währenddessen werden Erin und Raena auf eines der Schiffe zu ihren Seiten gebracht. Am Strand angekommen wird die Mannschaft der Seeadler nicht gerade sanft mit Schlägen und Fußtritten einen Küstenweg entlanggeführt, bis sie eine steil aufragende Felsenklippe erreichen. Zator und einige der Männer können sich bereits denken, wo sie ihr Weg hingehen wird. Eine Grotte, mehr eine Höhle, führt sie dort im knietiefen Wasser der Ebbe in den Berg hinein. Zu ihrer Überraschung gelangen sie schon bald nach einem kurzen Anstieg über eine Steintreppe in ein Gewölbe, dessen Ursprung sicherlich nicht auf natürliche Art und Weise entstanden sein kann. Ein unterirdisches Verlies mit Käfigen aus dicken, wenn auch schon angerosteten Eisenstäben soll ihre einstweilige Unterkunft sein. Allerdings scheinen sie die einzigen Gefangenen zu sein, genauso wie nichts darauf schließen lässt, dass hier vor Kurzem irgendwer festgehalten wurde. Auf die Fragen von Kaim oder Noris, was nun mit ihnen geschehen werde, bekommen sie anstatt von Antworten nur Schläge mit Knüppeln, ehe die schweren Gittertüren verschlossen werden. Eine Kienspanfackel an der Außenseite der Zellengitter ist die einzige Lichtquelle und erhellt mit ihrem rauchigen Licht dieses Verlies.

„Verdammte Scheiße! Was bringt es uns, jetzt hier eingesperrt zu verrecken. Es war ein Fehler uns kampflös zu

ergeben. Von hier kommen wir ohne fremde Hilfe nie mehr fort“, schimpft Noris, als der letzte der Piraten gegangen ist.

„Wenn sie auf uns verzichten könnten, so wären wir schon längst tot. Nein ich denke, dass uns schon bald ihr Anführer einen Besuch abstatten wird. Piratenkapitäne sind stets darauf bedacht, ihre Mannschaft zu vergrößern. Sicherlich werden wir nur die niedrigsten Arbeiten als Bootsmänner oder Segelflicker verrichten dürfen. Aber wir sind am Leben geblieben“, sagt Zator mit einem gewissen Maß an Zufriedenheit, worauf er von einigen seiner Männer auch noch Zuspruch bekommt.

„Schön für euch, wenn ihr so optimistisch seid. Aber was geschieht mit uns? Was denkt ihr, wie lange dauert es, bis sie herausfinden, dass Noris und ich keine Seeleute sind?“

„Ich bin mir fast sicher, dass es hier auf dieser Insel auch so etwas wie eine Stadt oder ein Dorf gibt. Piraten sind an und für sich faule Leute, die wenig von herkömmlichen Arbeiten halten. Wenn ihr schon nicht zur Seefahrt taugt, so werden sie euch eben mit anderswertigen Tätigkeiten betrauen.“

„Anderwärtige Tätigkeiten! Ich will keine anderwärtigen Tätigkeiten verrichten. Ich will ein Schwert in meiner Hand halten und es jedem dieser Gesetzlosen heimzahlen. Das ist es, was ich tun will und nicht den Mundschenk für einen aufgeblasenen Piraten spielen“, schimpft Noris erzürnt. Dabei tritt er vor das Gitter, um mit seinem Fuß dagegen zu treten, gerade so als ob sich dadurch ihre aussichtslose Situation verbessern würde oder gar sich die Gitterstäbe verbiegen könnten.

„Ruhe da hinten oder ihr macht mit meiner neunschwänzigen Katze Bekanntschaft“, hören sie es von irgendwo her rufen, können aber nicht erkennen, wo sich der Sprecher befindet. Sie vermögen auch nicht zu sagen, ob nur dieser oder mehrere seiner Kameraden als Wachen eingeteilt sind.