

Ich denke, also bin ich

von Simon Salz

Teil I – Tönerne Taufe

Kapitel 1: Geburt

Ein Bild erscheint.

Eine Gestalt, groß und schlank.

Zwei Säulen, darauf der Rest des Gebildes. Zwei Fortsätze, einer davon mit einem kurzem Stab, der andere mit einem rundem Gegenstand.

Verschiedene Teile, die an der Figur herabhängen und eindeutig nicht perfekt passen.

Langsame Bewegung wird bemerkt, ein Heben und Senken des mittleren Teiles und leichtes Zittern der Ausläufer.

Schwache Geräusche von allen Seiten. Leises Flüstern in der Umgebung, ähnliches, aber rauheres, von der Gestalt.

Verwirrung.

Fragen, die aufkommen, mehr Konzepte, Prinzipien, als artikulierte Worte.

Was ist das?

Warum geschieht das?

Wer denkt das gerade?

Eine Geräuschquelle ertönt.

„He, beweg dich gefälligst!“

Dich? Du? ICH? Sofort füllt sich die Leere mit Bedeutung. Worte, für die man vorher nicht einmal die Bezeichnung, geschweige denn von ihrer Existenz wusste, greifen die weite Leere an. Die Bedeutung der Worte, des, ja, des Gesagten, finden ihren Platz.

Vor mir steht ein *Mensch*.

Dieser Mensch, die Quelle des Geräusches, ist *männlich*, hat weiße, lange *Haare*, die in einem *Pferdeschwanz* auf seine Schultern fallen.

Immer mehr füllt sich mein Wortwissen. Einzelne Bezeichnungen zu kennen, ist nichts Neues mehr für mich.

Das Gesicht des Menschen ist bleich. Eingefallene Wangen haben hohe Knochen. Die Stirn ist hoch, die Nase lang und leicht gekrümmt.

In seiner linken Hand hält er einen Knochenstab, in seiner rechten einen Schild.

Die Teile, die ihm nicht ganz passen, sind Ausrüstungsgegenstände. Ein Helm, eine Rüstung, Lederstiefel, Handschuhe.

Und die ultimative, die wichtigste neue Feststellung kristallisiert sich heraus als die Grundmaxime meines neuen

.....
Lebens?

Das ist mein Meister.

Kapitel 2: Bekanntmachungen

Ich kenne nun die Sprache (*eine* Sprache?) und weiß, *dass* ich bin, aber nicht, *warum* ich bin und *wer* ich bin.

Die Verwirrung bleibt. Ich beschließe, meinen Fokus vom Meister abzuwenden und die Umgebung zu betrachten. Hinter ihm stehen zwei dünnere Ausgaben der Spezies Mensch; die jüngst erworbenen Kenntnisse in meinem – was ist es? Die mir bekannte Definition für das Zentrum der Gedanken ist Gehirn, ist es eines? – sagen mir, dass es Skelette sind, Überreste toter Menschen.

Ich wundere mich, warum sie hier sind. Aber ich habe schließlich keine Ahnung von den Vorlieben der Spezies Mensch; vielleicht gefällt es ihnen, sich mit den Knochen Anderer zu umgeben.

Apropos Spezies; welcher Spezies gehöre ich an? Bin ich ein Mensch?

Ich beschließe, es herauszufinden. Die ursprüngliche Anweisung des Meister ist mir immer noch absolut bewusst; dem Meister muss schließlich per Definition gehorcht werden. Bis jetzt sind ungefähr zweieinhalb Sekunden vergangen. Ich wundere mich kurz über mein Zeitgefühl; was ist Zeit eigentlich? Aber weiter. Ich solle mich also bewegen. Nur habe ich nicht die leiseste Ahnung, wie das funktioniert. Der Meister bewegt sich.

Die Skelette auch.

Was?

Diese Frage muss hintenangestellt werden, der Meister wird ungeduldig. Ich wundere mich wieder, woher ich seine Gefühle weiß; aber das ist zweitrangig.

Wenn ich ähnlich aufgebaut bin wie der Meister, was zu vermuten ist, schließlich ist seine Augenhöhe nur etwas höher als meine (vorausgesetzt, ich habe Augen), dann kann ich meinen Körper betrachten, wenn ich meinen Kopf nach Vorne neige.
Mir fällt ein, dass ich damit zwei Dinge gleichzeitig erledige: ich sehe mich selbst und, viel wichtiger, gehorche dem Meister.
Etwas versucht die ganze Zeit, meinen Kopf, oder was auch immer an der selben Stelle wie meine optischen Einrichtungen ist, nach unten zu ziehen. Erst jetzt wird mir bewusst, dass ich mich schon die ganze Zeit dagegen wehre. Offensichtlich ist das Ziehen meines Kopfes nach unten das Resultat einer Bewegung, und ich habe es durch eine Gegenbewegung verhindert.
Stolz, dass ich bereits weiß, wie man sich bewegt, erfüllt mich.
Ich gebe die Gegenbewegung auf und lasse meinen Kopf nach unten sinken.

Der Meister vor mir saugt scharf Luft ein.

Mir wird bewusst, dass dies Atmung ist, im selben Moment, dass dies das Zeichen einer Erwartung ist und dass *ich* nicht atme.
Es ist noch sicherer, dass ich kein Mensch bin, als ich meinen Körper sehe: er besteht aus Ton, aus Erde und hat dieselbe Farbe wie der Boden, auf dem ich stehe.

Das ist mir egal; offensichtlich gibt es hier (wo ist hier?) nicht nur Menschen, sondern auch Skelette und...

Was bin ich?

Der Meister wird mir helfen. Ich sehe ihn wieder an. Bewegung ist einfach, wenn man weiß, wie es geht.

Ein breites Grinsen ziert sein Gesicht.

„Es hat geklappt! Ich habe einen Golem erschaffen! Ich bin der Größte! Ich hab's immer gewusst!“

Ich bin also ein *Golem*, und er ist nicht nur mein Meister, sondern auch mein *Erschaffer*.

Kapitel 3: Meister

Der Meister starrt mich an.

„War das Alles? Du wirst doch wohl nicht denken, dass du Irgendwie meine Befehle missachten könntest? Ich bin dein Meister! Du musst mir *gehorschen!*“

Das ist mir klar...aber warum klingt er so unsicher?

Überhaupt...wie soll ich ihm sagen, dass ich es weiß? Ich versuche, meine Lippen zu bewegen wie er es tut, wenn Worte aus seinem Mund dringen.

Nichts geschieht.

Der Meister runzelt die Stirn.

„Was *machst* du denn da, du Idiot? Du Tonhirn hast doch wohl gar nicht den *Geist*, dich mit mir zu unterhalten! Du bist ja auch nicht zum Labern hier, sondern zum Kämpfen! Alles, was du machst, ist auf meine Fragen mit *Ja* oder *Nein* zu antworten!“

Was? Wie denn? Ich kann doch nicht reden...offenbar bin ich nicht so klug wie der Meister, wenn er das schon behauptet.

Aber warum kann ich dann darüber nachdenken? In derselben Sprache, die er auch benutzt?

Warum denkt er nicht genauer darüber nach, was er sagt, wenn er doch klüger ist als ich?

Was denke ich denn da? Der Meister ist oberste Instanz für mich; ich kann ihn doch wohl nicht in Frage stellen!

Der Meister scheint ungeduldig.

„Wirst du jetzt wohl endlich antworten? Soll ich meinen Skeletten sagen, dass sie dich zerhäckseln sollen? Ich kann sehr schnell wütend werden! *Hast du mich verstanden?*“

Und wieder klingt seine Stimme unsicher und schrill...woher weiß ich, dass er unsicher ist? Woher weiß ich, was ich weiß?

Wieder bewege ich meine Lippen, ohne dass ein Ton von ihnen kommt.

Der Meister schlägt sich an die Stirn.

„Oh Mann, natürlich! Muss man dir Alles sagen? Wenn du ja sagen willst, dann nickst du, wenn du nein sagen willst, schüttelst du den Kopf. Ist das so schwer?“

Mir wird bewusst, dass ich schon einmal genickt habe. Die Bedeutung des Wortes war mir

immer klar; ich habe nur nicht darüber nachgedacht gehabt.

Andererseits...wie hätte ich selbst darauf kommen sollen? Der Meister denkt doch, dass ich nicht denken kann, und er muss doch Recht haben!

Jedenfalls schüttele ich den Kopf, weil sich die Stirn des Meisters wieder in besorgte Falten legt.

„Nein? Du willst mir nicht gehorchen...halt. Du meinst, dass das nicht so schwer ist!“

Ja. Nicken.

„Du verstehst mich also?“

Hoffnung in seiner Stimme. Was ist denn das für eine Emotion? Was ist eine Emotion? Ein Gefühlszustand. Gefühle kenne ich schon...aber Hoffnung? Die Erwartung der Verbesserung eines Zustandes. Seltsam, seltsam...

Oh. Ich muss dem Meister gehorchen! Nicken.

„Ja! Natürlich verstehst du mich!“

Erleichterung. *Starke* Erleichterung. Warum? War er sich denn nicht *sicher*, dass ich ihm gehorchen würde?

Warum hat er mich dann erschaffen?

Es kommt mir in den Sinn, dass er wohl oft seine Handlungen nicht ganz zuende denkt. Genauso wie seine Anweisungen.

Eben. Das war mal wieder unglaublich kurzsichtig.

Was war das für ein Gedanke? Ich kann doch nicht die Kompetenz des Meisters in Frage stellen! Das wäre ketzerisch, falsch. *Entgegen jeder Regel!*

Aber der Meister redet weiter, diesmal aber zu sich.

„Ja, das wäre wohl auch ziemlich dämlich, wenn ausgerechnet der Teil des Zaubers Fehler hätte...ein Golem ohne Verstehen meiner Sprache...dann würdest du wohl nur dumm rumstehen und dich wundern, was?“

Und da habe ich die Antwort auf viele der Fragen, die mich schon mein ganzes Leben...meine ganze Existenz lang gequält haben. Ich bin wissend erschaffen worden, also weiß ich.

Was hat der Zauber meiner Erschaffung noch beinhaltet? Ich bin mir sicher, dass Neugierde dazugehört.

„Dann wäre das also geklärt. Hör zu, red nicht dazwischen...hihi...und merk dir Alles. Ich möchte, dass du vor Allem immer in meiner Nähe bist; und wenn du hörst, dass Jemand schlecht über den General – das bin ich – oder über die Totenbeschwörer redet, dann zeigst du ihm, was es heißt, sich mit mir anzulegen! Soweit klar?“

Eigentlich nicht...was soll ich denn tun? Er kann ja wohl kaum von mir erwarten, dass ich etwas mache, was er mir nicht befohlen hat – er hat mir ausdrücklich gesagt, ich solle nur auf seinen Befehl hin handeln.

Jetzt will er, dass ich eigenständig etwas tue, von dem ich nicht weiß, wie ich es umsetzen soll...was kann er meinen? Ich schüttele den Kopf. Mir ist es nicht klar.

„Ich dachte, du verstehst mich? Du sollst halt dafür sorgen, dass sie still sind! Sag ihnen...halt, geht nicht...ach, zieh ihnen eins über und gut ist!“

Aha. Ich soll also Jeden schlagen, der ihn beleidigt. Aber wieder ist er so unsicher, so unsicher!

Ja, kann man denn so Jemand trauen?

Schon wieder so ein seltsamer Gedanke! Natürlich kann man dem Meister trauen...wer bin ich überhaupt, mit mir Selbst zu streiten? Ich bin ein Golem, ich bin der Diener des Meisters, ich werde ihm gehorchen. Trotz Unsicherheit...

Die Weisheit des Meisters darf man doch nicht in Frage stellen, sonst ist er ja kein Meister mehr!

Stattdessen analysiere ich, was er gesagt hat. Wenn er etwas dagegen hat, dass Leute schlecht über Totenbeschwörer reden, dann ist er vermutlich einer oder ist zumindest gut mit einem befreundet.

Freundschaft ... ein seltsames Konzept.

Aber was ist denn ein Totenbeschwörer?

Jemand, der Macht hat über die Toten, Skelette aus den Leichen toter Gegner beschwört, man glaubt, dass sie mit schwarzer Magie im Bunde sind, ihre Hilfsmittel sind...

Wie nach dem Brechen eines Dammes strömen die Informationen auf mich ein, die, wie die zum Verständnis der Sprache benötigten, irgendwo in meinem Kopf versteckt waren.

Alles wird klarer. Die Skelette sind also vom Meister wiedererweckt, der Stab hilft ihm dabei unter Kanalisierung von Energie, oft werden Totenbeschwörer von der Gesellschaft gemieden, weil man sie verdächtigt, dem Bösen nahe zu sein, auch die Golembherrschaft ist eine ihrer Fähigkeiten...

Schließlich nicke ich. Ich bin mit meinen Gedankengängen überaus zufrieden. Ich verstehe nun, was der Meister meint.

„Na endlich! Das ist natürlich nicht Alles, was zu tun ist...ich hab mir nicht die Mühe gemacht, dich zu erschaffen, nur, damit du für meinen guten Ruf sorgst, oh nein!
Ich brauche dich vor allem als mobile Mauer gegen Massen von Feinden. Mit einzelnen werden die Skelette schon fertig. Du musst die Viecher ablenken und von mir fernhalten.
Ich bin hier der Wichtigste!
Bei deiner Aufgabe musst du vor allem vollkommen ohne Rücksicht auf dein eigenes Leben vorgehen, weil du immer an vorderster Front kämpfst. Was rede ich denn da! Du lebst doch gar nicht!“

Wieder eine Antwort auf eine meiner offenen Fragen, die mir auch mein versteckter Vorrat an Wissen nicht beantworten kann! Ich lebe nicht.

Interessant finde ich, wie sich die ganze Gestik des Meisters bei seinen Worten verändert. Er erscheint nicht mehr nervös; geradezu, als wäre er sich das erste Mal, seit ich ihn kenne, vollkommen sicher beim dem Thema, über das er redet. Knapp und präzise sind seine Bewegungen, als seine linke Hand zu einer Masse von Feinden (welcher Art auch immer) wird, und an seine rechte stößt, die sich vor seinen Körper gestellt hat – seine rechte Hand bin ich.

Das sollte Symbolkraft haben.

Sollte es das...was denke ich nur manchmal für einen Unsinn zusammen!

Egal, was für eine schwierige Persönlichkeit er ist, sein Handwerk versteht er wenigstens, das lässt ja hoffen.

Der Meister eine schwierige Persönlichkeit? Wie kann ich mir nur ein Urteil über ihn erlauben, wo ich ihn doch weder kenne, noch irgendwelche Vergleiche zu ziehen habe! Wer weiß, vielleicht sind alle Menschen mal unsicher, mal wissend, wie er... wie komme ich auf so etwas?

Vielleicht hat es mit seiner herablassenden Art mir gegenüber zu tun?

Ich schiebe diese Gedanken weit von mir und beschließe, ihre Quelle zu finden und auszumerzen. Mein Gehorsam darf nicht in Frage gestellt werden, am wenigsten von mir selbst.

Interessant zu erfahren ist, dass der Meister Probleme mit irgendwelchen Feind – „Viechern“ hat.

Ich frage mich, wer etwas gegen meinen wundervollen Meister haben könnte.

Die insubordinante Stelle in meinen Gedanken vielleicht.

Kapitel 4 – Totenbeschwörer

„Nun denn. Vor uns liegt eine große Aufgabe: Ich muss dafür sorgen, dass ein abtrünniges Mitglied der Jägerinnen das Zeitliche segnet. Damit kann ich mich vor ihnen beweisen. Sie treibt auf dem Friedhof ihr Unwesen und belebt die Toten aus den Gräbern wieder. Damit kann ich mich wenigstens aus! Ich weiß nichts Genaueres, aber ich vermute, dass sich dort bereits eine beträchtliche Anzahl lebender Toter befindet. Mehr als ich habe,“ – er schaut zu den Skeletten, die schon eine ganze Weile unbeteiligt herumstehen – „aber das ist kein Problem, weil meine natürlich besser sind. Sie macht schwächere, weil sie nicht direkt unter ihrer Kontrolle stehen. Das ist anstrengend, kann ich dir sagen. Mehr als vier und dich gleichzeitig schaff ich nicht, und einen zweiten Golem kann ich mir sowieso abschminken – der Zauber war der einzige in meinem Buch und er wirkt nur auf dich. Sei glücklich.“

Ich habe das Gefühl, er hört sich gerne reden. Ich nicke.

„In Ordnung. Wir sind hier auf der sogenannten Kalten Ebene, und ich habe gerade festgestellt, dass ich mehr Muskeln in der Truppe brauche und dass ich mich bereit fühle, meinen eigenen Golem zu erschaffen. Ein harter Kampf war das gerade – du wirst festgestellt haben, dass ich nur zwei meiner vier Skelette hinter mir stehen habe. Die anderen wurden von den Gegnern zerstört, Untergebene Blutraben. Aber das ist kein Problem – wo gehobelt wird, fallen schließlich Späne.“

Er tritt zur Seite und weist auf eine beachtliche Ansammlung toter menschlicher Körper, die in allem möglichen Stellungen hinter ihm verstreut liegen. Ich wundere mich kurz, was ein Blutrabe sein soll – ein Vogel? Dann fällt mir der menschliche Brauch ein, alles und jedem Namen zu geben, und komme zu dem Schluss, dass er die abtrünnige Jägerin meint. Mittlerweile hat er seinen Stab auf eine der Leichen gerichtet, ein recht intaktes Exemplar, sieht man von einer eingedellten Kopfpartie ab. Er kneift die Augen zusammen – *ein Zeichen von Konzentration*, lasse ich mir sagen.

Die Leiche zuckt, das Fleisch fällt von ihr ab und die Knochen heben sich in die Luft. Dort werden sie weich, verformen sich etwas. Aus einem der Arme spießt ein Krummschwert, gleich denen, die die beiden fertigen Skelette halten. Der andere wird dicker und formt schließlich ein kleines Schild. Drei gleiche Skelette stehen nun da, bloß, dass eines etwas größer ist – eins der alten. Diese haben außerdem Schrammen und Beulen. Das neue Skelett ist etwas kleiner als die vorherige Leiche. Natürlich muss die Masse der Waffen irgendwo herkommen, belehrt mich mein Gedankenzentrum.

Eine weitere Leiche wird zum Skelett. Nach der Prozedur ist der Meister schweißgebadet.

„Strengt schon an, das. Aber wenigstens musste ich hier nicht viel umstellen. siehst du das große Skelett? Das war mal eine Gargantua. Riesenviech, das. Aber ich kann nur menschenähnliche machen – mehr gibt der Zauber nicht her. Das war eine Arbeit, das Ganze umzuformen. Dafür ist der jetzt größer. Kein schlechter Tausch.“

Ich frage mich, wofür mich der Meister eigentlich braucht, bei *den* Kräften.

Kapitel 5 – Es wird ernst

„Der Friedhof liegt im Osten, hab ich mir sagen lassen. Geh mit zwei Skeletten voran, die anderen beiden bleiben bei mir. Ich denke, du weißt, wie man kämpft und tötet. Warum sag ich dir das eigentlich Alles? Du kannst doch sowieso nicht darüber nachdenken...“

Tatsächlich weiß ich, wie man kämpft und tötet – und darüber nachdenken tue ich trotzdem. Seltsam. Wahrscheinlich auch ein Teil des Zaubers, der mich erschaffen hat. Ich sehe den Meister an und erkenne sofort drei Stellen, an denen sein Körper verwundbar ist. Ich könnte seine Schädeldecke zertrümmern und sein Gehirn zerschmettern, sein Genick brechen und ... ich sehe meine unbewaffneten Tonfäuste an ... das Herz wäre etwas schwieriger. Verwundbar sind außerdem sämtliche Extremitäten und im Fall des Meisters der Lendenbereich. Nicht, dass ich dem Meister etwas tun würde; meine Aufgabe ist es ja, andere davon abzuhalten. Ich nicke enthusiastisch.

„War klar. Dann los!“

Ich gehe wie befohlen voran und achte das erste Mal auf die weitere Umgebung, auch wenn es nicht viel zu beachten gibt – die Landschaft ist flach, keine Hügel stören die Sicht. Kurzes, schlammiges Gewächs – Grass, wie mir einfällt – bedeckt den Boden. Kleine Grüppchen größerer Pflanzen – Bäume – stehen herum, aber alle sind blattlos und verschrumpelt, wie sie eigentlich nicht sein sollten. Irgendetwas hat diese Landschaft furchtbar verwüstet...

Die zwei neuen Skelette fallen neben mir in Gleichschritt. Ich frage mich, ob sie auch denken können wie ich, halte es aber für unwahrscheinlich. Immerhin waren die beiden frischen Exemplare nach ihrer Entstehung nicht im Mindesten verwirrt über ihre neue Existenz. Es wäre wohl auch etwas unpraktisch, jedem neuem Skelett wie mir erst eine Einweisung geben zu müssen, und der Meister hat es ja auch nicht getan.

Vor uns bewegt sich etwas. Nie erprobte, aber scharfe Kampfsinne übernehmen meine Gedanken. Ich ermesse der Störung eine potentielle Bedrohungsrate zu und versuche, nachdem ich zu dem Schluss gekommen bin, dass diese hoch ist, näheres darüber herauszufinden.

Ich beginne, auf die Schemen zuzurennen. Da schleicht sich ein rationeller Gedanke ein: will der Meister das überhaupt? Er hat mir bezüglich Feindkontakt noch keine Anweisungen gegeben. Ein weiterer Kampfgedanke: sind diese Gestalten vielleicht nur dazu gedacht, mich vom Meister abzulenken?

Ich komme zum Stillstand. Die Skelette laufen unbeirrt weiter und überholen mich.

„Was ist denn jetzt los? Auf, auf, beweg dich! Du siehst doch, dass da vorne Gegner rumgurken!“

Er soll sich nicht so aufregen und vielleicht nächstes Mal präzisere Anweisungen geben.

Ich erschrecke. Wie komme ich nur dazu, so etwas zu denken!

Nachdem ich festgestellt habe, dass ich eine Kampfpersönlichkeit habe, die sich fundamental von meiner sonst eher naiven, analytischen und neugierigen Natur unterscheidet, denke ich, dass das Zentrum der rebellischen Gedanken vielleicht auch eine andere Art Meiner zu denken darstellt.

Ich kann mich später darum kümmern, diese Gedanken auszumerzen. Der Meister wartet schon viel zu lange auf eine Reaktion von mir. Ich stürme los und lande mitten in einem Gefecht.

Kleine rote, bösartige Kreaturen, mindestens ein Dutzend, umschwärmen die Skelette. Verschiedene primitive Waffen sind in ihren Händen. Ihre Gesichter zieren Narben und Farbe. Ein Lendenschurz ist alles, womit sie bekleidet sind. Drei von ihnen liegen bereits tot am Boden. Vier weitere hängen an dem einen Skelett und ziehen es langsam zu Boden. Das andere wird sogar von sechs bedrängt. Obwohl die Skelette nur wenig mehr als einen gezielten Schlag brauchen, um einen der kleinen Dämonen zu töten, ist die Übermacht wohl doch zu groß. Und zu meiner Überraschung muss ich feststellen, dass eines der gerade durch Enthauptung getöteten Wesen wieder aufsteht, seinen Holzknüppel aufhebt und wieder auf die Mitte des Kampfes zurennt, derweil sich sein Kopf wieder auf den Schultern befestigt. Im Hintergrund steht ein Trio größerer Ausgaben dieser Biester, geschmückt mit überdimensionalen Hörnern und einen großen, glühenden Stab mit sich führend. Diese Stäbe erinnern mich an die des Meisters. Da übernimmt meine Kampfpersönlichkeit: Offensichtlich sind die dafür verantwortlich, dass die Toten nicht tot bleiben. Dieser Kampf ist nicht zu gewinnen, wenn sie nicht ausgeschaltet werden.

Außerdem ist das Glühen der Stäbe mehr als verdächtig...

ein Feuerball entspringt der Spitze des Stabes dessen, der von den dreien in der Mitte steht. Er ist der größte von ihnen und ist von ihnen am meisten mit Schmuck in Form von allen möglichen Knochen und dem gelegentlichen glitzernden Stein behängt. Eins der Skelette, das sich gerade aufgebäumt hat, wird voll am Schädel getroffen, der sofort zerspringt und heißes Schrapnell in alle Richtungen verschießt. Der Körper fällt in sich zusammen und die Knochen lösen sich auf. Nur noch Staub ist vorhanden.

Ich begreife die Veränderungen, die der Zauber des Meisters an den Knochen vorgenommen hat. Wenn der Wiederbelebungszauber gebrochen ist, sind sie nicht mehr fähig, ihre Konsistenz zu bewahren.

Der Feuerwerfer kichert manisch und die kleinen Viecher heben ihre Arme kurz im Triumph, nur um sich sofort mit neuem Kampfesmut auf das verbleibende Skelett zu stürzen. Dieses hackt wild um sich und erwischt eines der Biester an der Schulter. Sein Arm fällt ab und es selber kreischend um. Einer der Wiederbeleber im Hintergrund grinst und beginnt, seinen Stab kreisen zu lassen. Der frische Leichnam beginnt sich zu erheben ... und zerfällt. Seine Gebeine heben sich in die Luft. Kurze Zeit später steht ein neues Skelett da.

Ich bemerke, dass der Meister am Schlachtfeld angekommen ist und gleich eingegriffen hat. Eines seiner Eskortenskelette, das große, kommt uns zu Hilfe. Zusammen beginnen die drei, die Flut der roten Monster zurückzudrängen. Aber schon kommen die ersten Feuerbälle geflogen und schlagen in sie ein.

Zeit, etwas dagegen zu unternehmen. Ich renne auf die Anführer zu, die feige hinter den Linien der Kämpfer stehen. Auf der anderen Seite steht der Meister, genauso weit vom Kampfgeschehen entfernt.

Ich denke mir meinen Teil und lasse eine meiner Tonfäuste gegen die Schläfe eines kleinen Teufels krachen, der sich mir in den Weg stellt. Ein Knirschen zeigt mir, dass ich über ungeahnte Kräfte verfüge. Sein zerschlagener Körper fliegt einige Meter, um dann in einem feuchten Haufen auf dem Boden zu landen. Der Weg ist frei zu den Zauberern. Der linke hat mich bemerkt. Sein Stab zuckt in meine Richtung – zu spät. Ich greife ihn mit beiden Händen, reiße ihn aus seinem Griff und schmettere das andere Ende gegen seine Kehle. Beide zerbrechen. Der große steht vor mir, mit versunkenem zahnigem Lächeln das Gemetzel vor ihm betrachtend. Ein weiteres Skelett ist gefallen. Ich hole mir seine Aufmerksamkeit mit einem Schlag in den Bauch, der zischend die Luft aus seinen Lungen entweichen lässt. Er klappt zusammen. Ich hebe meinen Fuß, um seinen Kopf zu zertreten – da springt mir eine rote Masse ins Gesicht und fängt an, mit einem kurzen Dolch wie wild meinen Rücken aufzureißen.

Es ist der dritte der drei Wiederbeleber, und er hat in einem Anflug von Heldenmut versucht, mich davon abzuhalten, seinen Anführer zu töten.

Schade für ihn, dass es mir überhaupt nichts ausmacht, dass er an mir herumsäbelt. Ich packe ihn, ziehe ihn von mir weg und zerreiße ihn in zwei tropfende Stücke, während sich die Wunde an meinem Rücken von selbst wieder mit dem Ton schließt, aus dem ich bestehe. Als ich wieder klar sehen kann, ragt auf einmal die glühende Spitze eines langen Stabes in mein Sichtfeld. Der stärkste der drei hat sich wieder aufgerichtet.

„Mächtiger Bischibosch dich töten!“

Schreit er mit einer Stimme die klingt, als würde er täglich mit Säure gurgeln. Ich bereite mich darauf vor, von einem Feuerball gefällt zu werden. Wenn ich ein Mensch wäre, hätte ich jetzt vermutlich Angst; so hoffe ich nur, dass ich dem Meister helfen konnte. Obwohl ... ein bisschen bedauere ich das baldige Ende meiner kurzen Existenz doch. Es gäbe noch viel herauszufinden über diese Welt ... über das Leben ...

Plötzlich gibt Bischibosch ein Gurgeln von sich. Aus seiner Brust ragt das Krummschwert eines Skelettes. Wo die Leiche des ersten Zauberers liegen sollte, sind nur ein paar Hautfetzen verstreut.

Dann ist mein Blick plötzlich durch einen roten Schleier getrübt – die Leiche meines Widersachers ist explodiert. Ich bin bedeckt von Blut und Knochensplintern.

Als ich mir die Augen freiwische, sehe ich das breite Grinsen des Meisters.

„Mann, das war knapp, was?“

Kapitel 6: Erkenntnis

Nach dem Kampf beginnt der Meister, die Leichen der roten Teufel zu durchsuchen. Derweil reflektiere ich das Kampfgeschehen. Ich war dem Tod nahe gewesen – und jetzt, da ich wieder klar und mit meiner ruhigen Persönlichkeit denken kann, wird mir klar, dass es mir überhaupt nicht egal gewesen wäre, hätte Bischibosch mich mit seinem Stab erwischt. Diese Erkenntnis verwirrt mich – ich wurde schließlich geschaffen, um zu kämpfen, und zum Kampf gehört der Tod ja dazu. Der Meister selbst hat mir verraten, dass ich mich im Zweifelsfall opfern soll, um seine Sicherheit zu gewährleisten. Sofort beginnen sich rebellische Gedanken in den Vordergrund zu drängen: ist der Meister nicht furchtbar egoistisch? Kümmern ihn meine Gefühle eigentlich? Ich löse den Konflikt, indem ich mir einrede, dass es einfach nur ein Fehler war, dass ich überhaupt Gefühle besitze, dass der Zauberspruch, der mich erschuf, fehlgeschlagen ist. Ich – eine willenlose Kampfmaschine?

Der Gedanke stößt mich ab. Diese Existenz würde solche Ideen nicht aufkommen lassen – aber sie wäre wertlos. Wie ein Skelett wäre ich nur vom Willen des Meisters abhängig.

Nur: Es hat sich doch mehrfach bewiesen, dass dieser Wille des Meisters eventuell nicht ganz das ist, was er will! Zum Beispiel schon die Entscheidung, mich zu erschaffen: Er ist sich nicht sicher gewesen, ob er mir vertrauen kann - das kann er, aber er wusste es nicht, als er mich schuf, und er weiß es immer noch nicht! Das war nicht sehr vorausschauend. Außerdem wird es doch oft so sein, dass ich Entscheidungen treffen muss, für die ich alleine zuständig bin - ich kann doch nicht auf seinen Befehl warten, ihn zu verteidigen, wenn ihn ein Monster angreift!

In der Tat, ich bezweifle, dass die Formel meiner Erschaffung fehlerhaft war. Ich denke, sie hat genauso funktioniert, wie sie sollte: Ich bin unabhängig, frei, eventuelle eigene Entscheidungen zu treffen.

Und diese meine *Unabhängigkeit* ist es, die der Meister braucht, die mich von den Skeletten unterscheidet. Ich kann autark handeln, um ihn zu beschützen – und diese Freiheit meiner, zu denken und zu handeln, diese Freiheit, ein sinnloses Leben zu verachten und mein eigenes Leben als *sinnvoll für mich selbst* zu sehen, ist auch die Freiheit, den Meister in Frage zu stellen. Er mag mir befehlen können, was er will, und ich werde seinen Befehlen immer gehorchen, komme was wolle – aber meine Gedanken sind meine eigenen. Wenn ich nicht damit einverstanden bin, dass der Meister mich wie einen Gegenstand behandelt, dann ist das nicht nur völlig in Ordnung, sondern auch *begrüßenswert*, denn nur durch das Infragestellen seiner Autorität kann ich mir meine eigene Unabhängigkeit immer wieder beweisen, diese Unabhängigkeit, die er und ich so brauchen und die mein ganzes Wesen ausmacht.

Und mit dieser Erkenntnis spüre ich, wie ich meine rebellische Persönlichkeit akzeptiere und wie sie endlich ein Teil von mir wird, nicht länger darauf angewiesen, meine Gedanken subtil zu beeinflussen.

Kapitel 7: Konfrontation

Mir wird bewusst, dass meine Denkprozesse mich schon ein kleines Weilchen untätig herumstehen haben lassen.

Ich bemerke sogar, dass ich meine Mundwinkel zu einem Lächeln verzogen habe. Es ist seltsam, aber ich scheine menschenähnlicher zu werden. Verständnis, Kommunikation, Bewegung, Unabhängigkeit, und nun Gesichtsausdrücke?

Vielleicht werde ich auch bald in der Lage sein zu sprechen.

Mir fällt ein weiterer Begriff für die Liste meiner Entwicklung ein: Emotionen. Hoffnung. *Sehr* interessant.

Der Meister hat meine Gegenwart nicht vermisst, auch wenn ich mich etwas schuldig fühle. Was wäre geschehen, wenn einer der roten Teufel doch noch gelebt und sich auf den Meister gestürzt hätte?

Den Skeletten ist nicht zu trauen. Ich sollte mir wichtige Gedankengänge lieber aufheben, bis der Meister schläft.

Er selbst ist damit beschäftigt, seine Skelette herumzukommandieren. Er hat ihnen befohlen, die Leichen nach brauchbaren Gegenständen zu durchsuchen, und ein kleiner grausiger Berg stapelt sich bereits in der Ebene.

Ich bin mir sicher, dass sie stänken, könnte ich nur riechen.

Eigentlich bin ich froh, dass ich es nicht kann.

Ich gehe langsam auf den Meister zu und stelle mich schräg hinter ihn.

„Aha!“

Ein Skelett hat ihm gerade einen kleinen Metallring hingehalten.

„Wo hast du den her?“

Das Skelett zeigt auf die Leiche von Bischibosch.

„Das hab ich gehofft. Bei einem Zauberer und hohem Tier wie ihm ist das bestimmt kein wertloser Krimskrams. Sonst noch irgendjemand was?“

Keiner meldet sich. Dann hebt sich eine Knochenhand mit einem Gürtel, der darumgeschlungen ist.

„Lass sehen. Hm. Ich hab noch keinen, aber der ist halt furchtbar dreckig ... GOLEM!“

Ich tippe ihm auf die Schulter. Er fährt zusammen.

„Bist du wahnsinnig, mich so zu erschrecken! Was machst du dahinten überhaupt! Warum machst du dich nicht nützlich? Jetzt nimm das Ding endlich und mach es nicht noch schmutziger!“

Wenn ich jetzt sprechen könnte, würde ich ihm mal was erzählen. Er hat keinen Grund, sich aufzuregen. Er hat mir nicht gesagt, was ich tun soll, nachdem er mich vor Bischibosch gerettet hat. Dafür bin ich ihm dankbar, aber er braucht nicht so zu schreien, und ich merke, dass ich es hasse, angeschrien zu werden.

Ich beschließe, meine neu entdeckte Freiheit etwas spielen zu lassen.

Meine Mundwinkel verziehen sich indigniert nach unten und ich verschränke die Arme.

Wie komme ich jetzt auf so etwas! Eine derart rebellische Haltung gegenüber dem Meister einzunehmen grenzt doch wohl an Gotteslästerung, ganz abgesehen davon ist es sicher unklug, er kann mich doch sicher mit einem Gedanken auslöschen!

Ich beruhige meine zaghaften Gedanken. Geistige Freiheit nützt gar nichts, es ist die körperliche, auf die es ankommt. Selbstverständlich bin ich wie ein Sklave für den Meister, und ich bin soweit mit meiner Rolle nicht allzu unzufrieden – ich wurde geschaffen, um zu dienen. Aber ich will und werde mich nicht ungerecht behandeln lassen, nicht einmal vom Meister persönlich.

Dem Meister sinkt der Unterkiefer herab. Er tritt einen Schritt zurück.

Plötzlich erkenne ich es – er hat Angst vor mir! Er denkt, dass ich jetzt gegen ihn aufbegehren werde. Er hebt langsam eine Hand und öffnet seinen Mund.

„J – Jetzt pass mal gut auf. Ich bin hier der Boss. Hast du mich verstanden? Ich will, dass du meine Befehle befolgst und nicht rumzickst. Du sollst gefälligst machen, was ich dir sage. HAST DU MICH VERSTANDEN?“

Seine Stimme ist außerordentlich schrill geworden und den letzten Teil brüllt er.

„Wenn du dich nicht benimmst, werde ich den Skeletten sagen, dass sie dich in Stücke hacken sollen. Kleine Stücke! Hast du mich verstanden!“

Ich nicke, aber ich runzle die Stirn dabei. Braucht er denn dafür die Skelette? Es müssen doch seine Gedanken sein, die meine erdige Form zusammenhalten. Kann er das nicht einfach aufgeben und mich zu einem Klumpen Blumenerde reduzieren? Kann er das etwa gar nicht?

Ich bewege meine Arme keinen Millimeter.

Der Meister scheint den Tränen nahe.

„Du bist mein Geschöpf! Du musst mir gehorchen! Ich habe dich erschaffen! Warum weigerst du dich? Was ist los?“

Sei ein bisschen höflicher, und die Sache ist aus der Welt geschafft, will ich ihm sagen. Ich kann es nicht. Ich warte.

„BITTE! Gehorch mir wieder! Du bist mein erster Golem! Ich *darf* bei dir nichts falsch machen! Ich kann nicht scheitern! Du musst es verstehen! Du kannst es! BITTE!“

Er schluchzt jetzt tatsächlich. Tränen fließen über sein Gesicht. Mir wird erst jetzt bewusst, wie *jung* er nach menschlichen Maßstäben eigentlich aussieht. Er ist höchstens vor sechzehn Jahren geboren worden.

Ich beginne zu verstehen. Natürlich bin ich sein erster Golem, natürlich muss ich ihm gehorchen. Täte ich es nicht, wäre er bei jedem weiterem seiner Golems unsicher, ob es wirklich die Diener sind, die sie sein sollen. Vielleicht wäre sein Ruf als Totenbeschwörer ruiniert. Vielleicht er selbst auch – wer weiß, welche Konsequenzen ein Scheitern hätte. Totenbeschwörer lassen sich meist mit schwarzer Magie ein, sagt meine Erinnerung. Mein Meister als Versager – ein Opfer von Dämonen? Schlimmer, ein Diener des Bösen hier auf Erden? Diener des Herrn des Schreckens persönlich?

Wer?

Meine Erinnerung versagt. Ich weiß, dass da etwas ist, aber ich kann meinen Finger nicht darauf legen.

Unwichtig. Der Meister hat recht. Ich kann es verstehen. Ich *habe* es verstanden.

Ich nicke ihm zu und nehme den Gürtel.

Aber soweit es mich betrifft, ist das letzte Wort in dieser Angelegenheit noch nicht gesprochen – und der letzte Gedanke noch nicht gedacht.

Kapitel 8 - Verachtung

Der Meister strafft sich.

„Na endlich. Ich will nicht, dass das noch einmal vorkommt. Ich glaube, wir brauchen jetzt eine Pause – offensichtlich bist du von den ganzen Aufregungen heute so verwirrt, dass du noch nicht einmal weißt, wem du hier Respekt zu zollen hast. Morgen bin ich nicht so nachsichtig. Hmpf.“

Er wirbelt herum und zieht etwas aus seiner Tasche. Ein Buch, zerfleddert und schmutzig. Offensichtlich braucht er es oft. Er zieht eine der losen Seiten heraus und murmelt ein paar Worte, die ich nicht verstehe. Plötzlich erscheint ein blauer Punkt vor ihm in der Luft. Dieser erweitert sich zu einem Ring aus indigofarbenem Feuer. Die Luft im Inneren flimmert.

Eine seltsame Szene ist darin zu sehen. Eine Frau, behängt mit einem Köcher und einem großen Bogen, sieht den Meister mit gelangweiltem Blick direkt an. Dahinter erheben sich einige Zelte in den grauen Himmel – derselbe, unter dem auch wir stehen. Der Meister tritt vor das Bild, steckt einen Fuß in den Ring und – tritt hindurch.

Auf einmal ist er Teil der Zeremonie. Jemand geht dicht an mir vorbei. Ich schaue in die entsprechende Richtung – es ist nur ein Skelett. Es folgt dem Meister. Ein zweites. Ein drittes. Bevor das letzte hindurchgeht, folge auch ich.

Ich stehe hinter dem Meister und der Dame, die miteinander reden. Das letzte Skelett tritt durch den Ring.

Das war anscheinend eine besondere Art von Magie – wir sind durch ein Portal an einen anderen Ort gelangt. Faszinierend. Ich drehe mich zu dem Gebilde um und betrachte es genauer. Ein Oval, etwas größer als der Meister, und doppelt so breit an der dicksten Stelle. Es schwebt in der Luft. Der Rand pulsiert.

Es sieht eigentlich ziemlich gefährlich aus. Die blauen Flämmchen, mit denen das Bild in der Mitte umrahmt ist – der Schauplatz des Kampfes, übersät von roten Leichen (ich sehe Bischiboschs Körper in der Ferne – nur er ist orange) – sind kalt, aber hätte ich es wissen können? Ich hatte keinen Gedanken an eine eventuelle Gefahr verschwendet. Warum vertraute ich dem Meister, obwohl ich böse auf ihn war? Bin ich zu naiv, oder ist es mir eingegeben, dem Meister immer zu vertrauen, egal, ob es anders vernünftiger wäre, überstürztes Handeln geprägt vom Zauberspruch, der mich erschuf? Ich kann schneller und effizienter denken als der Meister, soviel ist klar. Er ist nicht besonders anpassungsfähig. Ich treffe Entscheidungen nach gründlicher Überlegung und trotzdem innerhalb von Sekunden. Der Meister ist genauso schnell, denkt aber oft überhaupt nicht nach. Ich möchte nicht wegen einer falschen Entscheidung von ihm in Schwierigkeiten geraten. Ich muss höllisch aufpassen in Zukunft.

Die schwerbewaffnete Frau spottet derweil über den Meister.

„Du hast doch gemeint, das Blutrabe noch heute fällt, oder? Hast *geprahlt* damit, wie leicht deine Skelette mit den Dämonen fertig werden. Hast gesagt, im Zweifelsfall erwürgst du sie alleine, wenn deine Diener versagen, nur damit sie kein Böses mehr verbreiten kann. Welch wahrhaft edle Gesinnung! Du willst doch nur, dass wir dich bewundern, willst, dass wir dir vertrauen! Du bist wie all die anderen, heuchlerisch, egoistisch, und UNFÄHIG!“

„Das ist überhaupt nicht wahr! Ich kann doch nicht ahnen, wie viel Widerstand mir diese dämlichen kleinen Viecher entgegensetzen! Sie sind einfach überall, es ist als würden sie von der Erde selbst erzeugt werden! Was denkst du, was ich für Probleme hatte? Weißt du eigentlich, wie *schwierig* es war, einen Golem zu erzeugen? Weißt du, wie lang es gedauert hat? Blutrabe ist Morgen an der Reihe, daran besteht überhaupt kein Zweifel! Nicht mit dieser neuen Unterstützung! Meine Kräfte sind unvergleichlich!“

Er deutet auf mich. Ich fühle mich geschmeichelt.

„Du Versager hast niemals eine Chance gegen Blutrabe. Ihre Pfeile werden dich durchbohren, bevor deine dreckigen Skelette auch nur in Sichtweite des Friedhofs kommen! Und wenn nicht, dann wirst du kriechend zu uns zurückkommen und dir wünschen, du hättest nie unsere Verachtung verdient, du Sklave dunkler Künste.“

Der Meister lässt die Schultern hängen und sieht einfach nur elend aus. Ob er das gemeint hat, als er mir zu Anfang gesagt hat, ich solle die Leute zum Schweigen bringen, die schlechtes über Totenbeschwörer sagen? Ich denke, der Frau „eins überzuziehen“, wäre eine dumme Idee – von dem Streit angelockt, haben sich weitere der Kriegerinnen in einem Halbkreis vor dem Meister aufgestellt. Sie alle sehen ihn voll Verachtung an. Im Hintergrund steht ein Mann – der einzige außer dem Meister – in blauer Kleidung und schüttelt den Kopf.

Der Meister geht resigniert zu einem kleinen Zelt, das eindeutig das schäbigste des Lagers ist, auch wenn es nur noch wenige weitere gibt. Eine Palisadenmauer umzäunt ein kleines Areal.

Ich folge ihm ins Innere und denke mir, dass er so eine Behandlung nicht verdient hat.

Kapitel 9 – Alltag

Der nächste Morgen graut. Der Meister hat die Nacht geschlafen, wie es Menschen so tun – ich war wach, weil ich ein Golem bin. Ich habe mich im Lager umgesehen. Die Palisade, die es umgibt, ist in einem desolaten Zustand und müsste dringend repariert werden. Es hat geregnet, und viele Zelte sind undicht – aber keins so undicht wie das des Meisters. Den Großteil der Nacht habe ich damit verbracht, eine Decke über ihn zu halten. Wahrscheinlich war er am trockensten von allen hier. Am schlimmsten hat es die drei Kriegerinnen erwischt, die Wache hielten. Ich frage mich, ob das gesund sein kann. Ich hätte ihnen vielleicht helfen können, aber schließlich kann ich nicht sprechen – außerdem haben sie mich weggeschreckt, sobald ich in ihre Nähe kam. Sie haben sich die ganze Zeit, als ich in ihrer Nähe war, darüber beschwert, dass es nicht mehr von ihnen gibt, um Wache zu halten. Es sind anscheinend noch nicht einmal genug der Jägerinnen übrig, um eine Wachablösung bereit zu stellen. Der Grund? *Andariel*.

Dieser Name ist öfter gefallen, von den Frauen verflucht. Was es wohl zu bedeuten hat? Welches Unheil ist über diese kleine Gemeinschaft aus Kriegerinnen geraten?

Die Anführerin der Jägerinnen, die den Meister gestern beschimpft hat (ihr Name ist, denke ich, Kaschya, soviel habe ich erfahren) tritt in den Eingang des Zeltes. Ich sehe auf und trete näher, um zu fragen, was sie will.

IDIOT! Ich kann doch nicht reden. Ein untragbarer Zustand.

„Guten Morgen, du Held! Zeit, zu beweisen, wie gut du wirklich bist!“

Der Meister schreckt aus seinem unruhigen Schlaf auf. Er öffnet den Mund, um etwas zu erwidern, aber Kaschya ist schon wieder gegangen. Sie hat mich keines Blickes gewürdigt. Kopfschüttelnd rafft sich der Meister auf.

„Die bringt mich noch mal ins Grab. Hey, Golem, du bist ja schon wach. Bring mir mal meine Sachen, ich muss erst noch wachwerden.“

Gehorsam lege ich eine Stoffrüstung, einen kleinen Helm, den Schild, schäbige Stiefel, Lederhandschuhe und den Stab mit dem kleinen Tierschädel an der Spitze vor seine Füße.

Er wäscht sein Gesicht.

Bald ist er fertig mit Anziehen und streckt sich.

„Zeit zu sterben, Kamerad. Der Ernst des Lebens beginnt. Hast du den Gürtel noch?“

Ich hebe den Gürtel – ein Metallgeflecht mit vier Schnallen – von dem Holzblock auf, der der einzige Einrichtungsgegenstand neben der Strohmatten ist, auf der der Meister geschlafen hat. Dort lagen auch seine anderen Ausrüstungsteile, achtlos hingeworfen. Der Meister starrt leer auf das Kleidungsstück.

„Mann, ist der dreckig! Mach ihn sauber, und dann gehen wir...so eine Zeitverschwendung, das Ding wird wohl so ein Müll sein...“

Ich schüttele den Kopf und zeige auf den Ring, der seit gestern an seinem Finger sitzt.

„Ach ja! Das müssen wir ja auch noch klären. Nichts als Arbeit.“

Er zieht wieder ein Buch aus der Tasche. Es ist nicht dasselbe wie das erste, das, wie ich glaube, blau war – dieses ist braun.

Er schlägt es auf. Es ist nur ein Umschlag, ohne Seiten.

„Verdammt, das wird wieder teuer.“

Er geht mürrisch aus dem Zelt, ich folge. Wo wohl die Skelette sind? Seit ich ihn verlassen habe, damit er „in Ruhe einschlafen kann, also raus hier!“ habe ich sie nicht mehr gesehen. Seltsam.

Er geht zu einem großen Zelt im Süden des Lagers, nahe dem Ausgang – eine Brücke, noch immer bewacht von den selben zwei Jägerinnen, die sehr müde aussehen.

Vor dem Zelt steht eine Frau in einem lila Gewand.

„Guten Morgen, General.

Kaschya hat dich gestern wohl ganz schön heruntergeputzt, was?“

„Kann man wohl sagen. Ich weiß gar nicht, was sie hat. Man kann kaum erwarten, dass ich euch an einem einzigen Tag sämtliche Dämonen einschließlich Diablo höchstpersönlich vom Hals schaffe, oder nicht?

Außerdem – besteht überhaupt ein Zweifel, dass ich es mit meinen Kräften mit Leichtigkeit schaffe?“

Diablo. Unwillkürlich erschauere ich. Der Herr des Schreckens. Will sich der Meister etwa mit ihm anlegen? Das wäre sicher ... nicht empfehlenswert. Was mir meine eingeprägte Erinnerung über ihn zu sagen hat, ist nicht gerade erbaulich.

„Wir sind eine misstrauische Gemeinschaft. Niemand kann von dir das Unmögliche verlangen, trotzdem wollen wir Resultate sehen. Seit einer Woche nutzt – soll ich sagen, missbrauchst? – du unsere Gastfreundschaft.

Alles was du vorzuweisen hast, sind gefallene Gefallene, und das schaffen wir auch selbst.“

„Hast du die Höhle vergessen? Die habe ich ohne Probleme gesäubert!“

„Oh ja, die *fürchterliche* Höhle des Bösen. Sicher eine Leistung – aber nichts Außergewöhnliches in den Augen der Meisten. Ich denke schon, dass es dich prädestiniert, bei uns zu bleiben und Versuche zu unternehmen, uns zu helfen. Leider ist es Kaschya, die du überzeugen musst – und sie ist die misstrauischste unter uns, besonders gegenüber Jemand wie dir als Totenbeschwörer. Es mögen nur Vorurteile sein, die sie treiben, aber diese sind sehr tief verankert. Wenn es nach mir ginge, würdest du ein besseres Zelt bekommen, aber ich bin hier nur geistlicher Beistand, zu sagen hat einzig Kaschya etwas. Und um sie zu überzeugen, musst du Blutrabe töten, da führt kein Weg daran vorbei.“

„Ich danke dir für dein Vertrauen, Akara. Übrigens – ich brauch ein paar Schriftrollen.“

Interessant, dass nicht alle hier auf Konfrontation eingestellt sind. Sobald wir erst diese Blutrabe besiegt haben – wie ich erfahren habe, ist sie eine abtrünnige Jägerin, die für den Großteil der unmittelbaren Probleme verantwortlich ist – wird der Meister Anerkennung finden. Dabei werde ich ihm helfen. Und schließlich versteht er sein Handwerk – es kann also nur einen Erfolg geben. Oder?

Akara ist in ihrem Zelt verschwunden, wahrscheinlich, um die Schriftrollen zu holen, die der Meister braucht. Sie kommt mit einer Menge von ihnen unter dem Arm wieder heraus.

„Wieviel jeweils?“

„Wieviel kostet eine?“

Akara schaut missmutig.

„Wahrscheinlich wirst du alles gegen Blutrabe brauchen, was du kriegen kannst. 100 – 80.“

„Komm schon. 80 – 60.“

Sie seufzt.

„90 – 70, letztes Angebot.“

„Nun gut. Vier Portal, sieben Identifikation.“

„Also 850 Goldstücke bar auf die Hand.“

„Moment.“

Der Meister geht zu einer verschlossenen Schatztruhe in der Mitte des Lager und zieht ein kleines Säckchen heraus, nachdem er mit einem Schlüssel aufgesperrt hat, den er in seiner Tasche hatte. Er zählt acht große und fünf mittlere Münzen ab und legt das beinahe leere Säckchen zurück.

„Hoffen wir, dass ein paar von den Monstern Geld dabei haben, sonst seh ich schwarz.“

Nachdem er die Schriftrollen erstanden hat, verteilt er sie auf die beiden Bücher. In das blaue Buch kommen vier aufgerollte „Portal“ – Rollen, in das braune sechs „Identifikation“ – Rollen. Eine behält er, steckt die Bücher weg, und zieht den Ring aus. Er liest einen obskuren Text in einer mir nicht bekannten Sprache auf der Schriftrolle laut vor. Sie fängt an zu glühen. Er legt den Ring auf das Pergament. Es hört auf zu leuchten. Darauf stehen lesbare Buchstaben:

Minimal erhöhte Sichtweite
Minimal erhöhter Obergrenze bei Waffenschaden

Der Meister seufzt und schüttelt den Kopf. Er zerknüllt die Schriftrolle.

„Gibt es das auch, ich find nur Müll. Vielleicht braucht ihn ja Charsi.“

Charsi ist eine muskulöse Frau, die im Norden des Lagers eine Schmiede betreibt. Sie ist freundlich und direkt, aber sie braucht den Ring nicht besonders. Es ist ein magischer Ring, und auf dem Papier standen die Eigenschaften, die er dem Träger verleiht. Der Meister verkauft ihn ihr für 250 Goldstücke.

„Danke, Charsi, du bist ein Schatz. Irgendwann find ich etwas, was du unbedingt brauchst, und du wirst dich darum reißen.“

„Hm, da wüsst ich was – aber das ist wohl kaum der richtige Zeitpunkt. Ich helf doch gerne. Pass auf dich auf, du Held.“

Der Meister lächelt sie an und wendet sich zum Gehen.

„Also dann, wir können aufbrechen. Blutrabe soll sich in Acht nehmen, wir werden ihr zeigen, wo der Hammer hängt.“

Er geht auf eine Steinplatte zu, die im Boden versenkt ist und mit einem Symbol aus konzentrischen Kreisen graviert ist. Ich halte ihn zurück und halte ihm den Gürtel vor die Nase. Ich hatte keine Zeit zum Reinigen.

„Oh. Ja. Das hätte ich ja fast vergessen.“

Er wird rot und nimmt ihn. Als er mich kurz nicht ansieht, schüttele ich den Kopf. Jetzt muss ich auch noch Kindermädchen spielen. Und jetzt scheint ihn der Zustand auch nicht zu stören...

„Meine Güte, das ist vielleicht ein schweres Ding, das kann ich ja nie im Leben tragen. Wie hat das kleine Viech den bloß hochgebracht?“

Jetzt wo er es sagt – ich erinnere mich an Bischibosch. Der Gürtel gehörte ihm.

„Schmeiß ihn in die Schatztruhe, und dann komm. Es wird Zeit.“

Kapitel 10 – Ignoranz

Die Steinplatte ist ebenfalls ein magisches Artefakt – ein Wegpunkt, wie ihn der Meister nennt. Anscheinend sind diese Wegpunkte überall auf dem Land verteilt, und sofern man genau weiß, wo sich einer befindet, kann man mit einer Zauberformel, die man dort eingraviert findet, dorthin reisen. Portale sind dagegen immer an einen bestimmten Ort gebunden. So ein Wegpunkt ist praktisch, denn die Jägerinnen lassen ein Portal ungern über Nacht offen, denn auch Dämonen können es benutzen. Also müssen wir diesmal einen längeren Weg auf uns nehmen – aber da der Meister bereits ein bisschen herumgeforscht hat, bevor er mich erschaffen hat, weiß er nun ziemlich genau, wo der Friedhof liegt. Die Wegbeschreibung der Jägerinnen war mehr als lückenhaft, sie nehmen wohl an, dass man einfach wissen *muss*, wo ihre antike Kultstätte liegt. Aber wir werden sie schon finden, auch ohne einheimischen Führer.

Jetzt sind wir am Lager der roten Teufel. Der Weg war ereignislos, der Meister hat gestern ganze Arbeit geleistet, wie es scheint...hier bleibt er ein wenig erstaunt stehen; von unserem Kampf ist nichts mehr zu sehen, Blut, Leichen und Waffen der Gefallenen, wie Akara sie nennt, sind sämtlichst verschwunden.

„Wo sind die denn alle hin? War doch alles voll hier ... sind wir auch richtig?“

Ich nicke. Mein Gedächtnis zeigt mir, dass jeder Grashalm genau derselbe ist wie gestern.

„Ich weiß ja nicht, welche Regeln in dem Fall für Dämonen gelten – vielleicht hatte ich ja Recht mit dem Gedanken, dass die Erde selbst die Viecher erzeugt ...“

Er erschauert.

„Woraus soll ich denn jetzt die Skelette machen? Ohne die hab ich doch keine Chance!“

Ich deute zuerst auf mich und dann auf Bischiboschs Leiche, die als einzige noch am Boden liegt, zerfetzt, wie sie ist.

„Oh! Anscheinend kann unser „mächtiger Bischibosch“ es sich abschminken, als kleiner Schmerz im Hintern wieder aufzustehen! Wie passend, dass Mister Ärgeris jetzt für mich kämpfen soll ... hehehe.“

Er hat nicht beachtet, dass ich ja auch zum Kämpfen da bin. Das finde ich sehr ... dumm von ihm. Es ist ja nicht so, als wären die Skelette seine einzige Chance, zu überleben. Ich bin stärker als sie! Warum übersieht er mich?

Derweil ist Bischiboschs Leiche verschwunden und ein neues Skelett steht vor dem gemein grinsenden Totenbeschwörer.

„Kaschya sagt, dass Blutrabe die toten Jägerinnen als Zombies wiederbelebt. Jetzt wollen wir mal sehen, wer sich darauf besser versteht.“

Er marschiert los, das Skelett neben ihm. Ich folge und fühle mich mies, weil er mich ignoriert. Ich bin doch mehr als ein lebloser Klumpen Erde, auch wenn ich so aussehe! Ein denkendes, fühlendes Wesen, wie er selbst!

Könnte ich doch nur sprechen und ihn auf diese Ungerechtigkeit aufmerksam machen! So bleibt mir nur, ihn durch Taten zu überzeugen. Heute Morgen hat er sich bei mir bedankt. Es war wohl eher instinktiv, aber ich kann zuversichtlich sein – irgendwann wird er erkennen, was er wirklich für eine Kreatur erschaffen hat!

Eine ganze Weile später ragt das Tor des Friedhofs vor uns auf. Geschmiedetes Eisen, in Form uralter Schrifzeichen verschnörkelt, beginnt langsam zu rosten. Einer der Torflügel hängt nur noch an einer Angel.

Der Meister tritt ihn ein und setzt seinen Fuß auf das weiträumige Gelände des Friedhofs. Ich bin erschüttert, wie wenig dem Meister dieses uralte Zeugnis herausragender Schmiedekunst bedeutet. Es ist schön. Seltsam, dass ich zu einer derartigen Empfindung fähig bin. Ich finde jede Sekunde mehr über mich heraus.

Ein Pfeil bohrt sich neben dem Meister in die zyklopische Mauer, mindestens um die Hälfte seiner Länge. Und das, obwohl er dabei das Skelett sauber aufgespießt hat.

Sofort beginnt meine Kampfpersönlichkeit zu arbeiten. Ohne nachzudenken, schiebe ich den Meister zur Seite und stelle mich vor ihn.

Ein weiterer Pfeil bleibt in meiner weichen Substanz stecken.

Warum habe ich das eben getan? War es nicht einfach DUMM, mich der Gefahr auszusetzen? Ist der Meister meinen Tod wert? Warum kann ich nicht einfach nachdenken, bevor ich so lebenswichtige Entscheidungen treffe?

Vor uns bricht die Einzäunung zusammen, die den eigentlichen Friedhof umgibt. Horden wankender Untoter quellen hervor, die Szenerie ummalt vom grausamen Lachen der nicht mehr menschlichen Blutrabe.

Kapitel 11 - Blutrabe

Die Untoten sind *wirklich* zahlreich, wie der Meister bereits vermutet hat. Mindestens ein Dutzend von ihnen kommt auf uns zugewankt, wobei eine Gruppe von Skelettkriegern, die aussehen wie unsere, bis auf den Schmutz und die oft fehlenden Knochenteile, schneller ist als einige wandelnde Leichen, verfaulte Zombies, die langsam heranschlurfen.

Ich renne auf die Skelette zu. Diesmal habe ich es mir gut überlegt: ich muss in Bewegung bleiben, weil sonst zu viele Pfeile mich treffen, und das könnte mich auf die Dauer behindern. Das erste Skelett packe ich um die Wirbelsäule und drücke zu, während sein Schwert (es ist aus Metall und furchtbar rostig – die Skelette des Meisters haben blitzblanke Säbel aus der gleichen Substanz wie ihre Knochen) auf meinen Kopf zufällt.

Ein Knirschen, und sein Brustkorb sinkt nach hinten weg, während die Beine aufrecht stehen bleiben. Doch der Brustkorb hebt sich wieder – hat Blutrabe etwa auch die Möglichkeit, ihre Truppen wiederzubeleben? Dann hätten wir wenig Chancen, diesen Kampf zu gewinnen...

Gerade will ich das Skelett wieder in der Mitte zerbrechen, diesmal hoffentlich endgültig, als mir auffällt, dass sein Arm sich verlängert. Ein Stiel wächst heraus, eine Kette aus dem Stiel, eine Kugel aus der Kette, Zacken aus der Kugel.

Ich grinse und lasse los. Der Meister hat, sobald das Skelett seine Belebung verloren hat, ein neues erschaffen – diesmal sogar mit einem Morgenstern. Ergibt Sinn – Knochen zerstört man leichter mit roher Gewalt, nicht mit scharfer Klinge. Ich und das neue Skelett beginnen, die Flut der Untoten zurückzudrängen. Mir ist bewusst, dass ich mich beeilen muss – wenn die Gruppe aus Zombies eintrifft, wird der Kampf sehr viel härter werden. Muskeln, wenn auch verfaulte, werden viel zu ihrer Stärke beitragen, und halbfestes Fleisch wird schnelles Töten behindern. Ein weiteres gegnerisches Skelett fällt, sein Kopf abgerissen. Knochen zerbröseln unter einen Schwung des Morgenstern. Ich schwinge meine Arme links und rechts, um einen Gegner um– und einen anderen in zwei weitere zu werfen. Ich überlasse die gefallen Körper den Skeletten. Der Meister hat inzwischen seine volle Truppe erweckt, was ihn wieder keuchen lässt, als er zu sprechen beginnt.

„Lass die Skelette da liegen, Golem! Stürz dich mit drei von meinen sofort gegen die Zombies! Du mit dem Morgenstern, ich will, das vor mir nur noch Staub liegt!“

Endlich präzise Befehle, und sinnvoll dazu. Angriff ist die beste Verteidigung gegen einen Gegner, der nicht auf den Gedanken einer Verteidigungsposition kommen kann. Die Zombies sind viel zu *blöd*, um organisierten Widerstand gegen unseren Ansturm aufzubringen. Tote Körper werden noch toter. Ein Skelett wird von einem Pfeil durchbohrt. Ein Zombie nach dem anderen endet in meiner tödlichen Umarmung. Neue Skelette nehmen den Platz von alten ein. Der Meister drängt keuchend zur Eile.

„Beeilt euch, und schafft mir Blutrabe vom Hals! Ihre Pfeile sind zu stark. Und mir geht langsam die Kraft für neue Skels aus!“

Ich renne den nächsten Zombie einfach über den Haufen. Ihre ausgedünnte Linie ist durchbrochen, und ich sehe Blutrabe das erste Mal vor mir stehen. Ein Helm verhüllt ihr Gesicht, weiß, darauf ein roter Vogel. Eben solche Augen blitzen darunter hervor. Ein Bogen, der so groß ist, wie sie selbst, ist in ihren Händen unablässig in Bewegung. Skelett um neu beschworenes Skelett fällt unter einem Regen von Pfeilen. Ihre Bewegungen sind kaum zu erkennen. Mit dämonischer Kraft ausgestattet, ist die ehemals stärkste Kriegerin der Schwesternschaft nahezu unbezwingbar geworden. Ich werde es dennoch versuchen müssen. Die Distanz zwischen uns schrumpft. Ihr Blick richtet sich auf mich. Unheilvoll glühen ihre Augen in innerem Feuer. *Inneres* Feuer? Ihr nächster Pfeil, der sich bereits auf der Sehne befindet, beginnt zu brennen. Ein Lachen, wie es bösartiger nicht sein könnte, folgt der brennenden Spur, die genau zwischen meine Augen gerichtet ist.

Es zahlt sich aus, das meine Gedanken in derart schnellen Bahnen ablaufen. Der Pfeil ist kaum abgefeuert, schon beginne ich Angst zu haben, um meine Existenz, um mein ... Leben ... , so wie es jedem ginge, der ein tödliches Geschoss auf sich zufliegen sieht. Bei Vielen kommt rationelles Denken viel zu spät: Hätte ich nicht lieber ausweichen sollen, statt zu verzweifeln? *Mein* erster rationaler Gedanke setzt bereits ein, als der Pfeil erst die Hälfte seines Weges zurückgelegt hat. Reflexe retten mich vor dem Feuerpfeil. Ich bin mir sicher, dass ich ohne die instinktive Beherrschung meines Körpers, die die Kampfpersönlichkeit mit sich bringt, die mich in einer extrem kurzen Zeitspanne zur perfekten Tötungsmaschine gemacht haben, trotzdem einen Pfeil zwischen meinen Augen gehabt hätte. Zum ersten Mal bin ich froh, dass ich in diesem Bewusstseinszustand handle, ohne zu denken.

Blutrabe hat sich dem nächsten Ziel zugewandt. Ich wage es, zu hoffen, sie unvorbereitet zu treffen ... Nein. Aus den Augenwinkel hat sie gesehen, wie nahe ich ihr schon bin. Sie fährt ohne überrascht zu wirken herum (wahrscheinlich denkt sie genausoschnell wie ich) und zielt mit ihrem neuen Pfeil auf mich. Seine Spitze beginnt zu brennen.

Zu spät! Meine Hand schließt sich um die glühend heiße Pfeilspitze – das Holz ist unberührt von den Flammen, aber wer versteht schon die Magie – und erstickt das Feuer. Ich spüre die Hitze, und auch wenn sie mir nicht direkt schadet – der Ton meiner Hand wird innerhalb von Augenblicken steinhart gebacken.

Ich grinse. Einen Faustschlag *dieser* Hand wird Blutrabe nicht überstehen. Ich hole aus. Nur um weit daneben zu schlagen. Die Jägerin hat ihren Bogen auf den Boden gelegt und sich dafür blitzschnell geduckt. Ich beginne die Balance zu verlieren – meine starre Steinhand ist viel schwerer als gewohnt – da fährt Blutrabe zwischen meine Beine und hebt mich aus. Ihre dämonischen Kräfte wirbeln mich durch die Luft. Weit entfernt lande ich auf meiner gebrannten linken Hand. Ein Knirschen verrät mir, dass mein Arm nun ohne Hand auskommen muss. Ich stehe auf, während die Überreste von meinem Armstumpf herabbröseln.

Blutrabe's Bein bohrt sich durch meine Brust. Der Schock reißt mich aus meinen kühlen Kalkulationen. Nackte Angst breitet sich aus. Wie soll ich dieses Monster aufhalten, geschweige denn besiegen?

Ruhig. Ganz ruhig. Ich bin aus geformter Erde. Warum sollte ich sie nicht formen können, wie ich will?

Ich *will*, dass meine Substanz um das Loch, das der Fuß der Feindin gerissen hat, feucht und klebrig wird.

Schon reißt Blutrabe mit aller Gewalt ihren Fuß zurück. War ich schnell genug? *Wirkt* mein Willen überhaupt?

Ja. Meine Widersacherin war nicht auf Widerstand gefasst. Ein Knacken zeigt, dass sie ihr Bein viel zu schnell herausziehen wollte und dabei vom klebrigen Ton gehindert wurde. Eine Verstauchung? Vielleicht sogar ein Sehnenriss?

Hoffentlich schmerzhaft.

Hm. Keine Zeit für persönliche Gedanken. Zeit, ihre Ablenkung zu nutzen. Schmerz, Überraschung und verlorenes Gleichgewicht sind Faktoren, die mir immer noch zum Sieg verhelfen können, trotz eines Loches in der Brust. Ein Schubs meiner „gesunden“ Hand lässt Blutrabe zu Boden fallen. Ich stürze mich auf sie – sie rollt sich unter mir weg. Wieder lande ich hart, wenn auch nicht ganz so schlimm wie vorher.

Das Weib ist zu schnell. Ich muss ihrem folgenden Schlag ausweichen, denn so wie ich sie bisher erlebt habe, ist sie schon wieder auf den Beinen. Bin ich schnell genug, um von ihr wegzurollen? Nein. Also, auf sie zu.

An der Stelle, wo sie sein sollte, ist Niemand. Ich schaue auf. Sie hat ihren Bogen geschnappt und ist schon fast auf der anderen Seite des Friedhofes angelangt. Ein Baum versperrt mir halb die Sicht auf sie, an seinen Zweigen hängen tote Jägerinnen.

Mist! Ich hätte sie fast gehabt. Alles von vorne. Aber immerhin ist sie verletzt, wenn es ihr auch nicht besonders viel auszumachen scheint, und sie war ein Weilchen abgelenkt.

Lang genug, dass der Meister mit Hilfe seiner Skelette sämtliche Untoten zu Leichen degradieren konnte. Volle vier Skelette stehen da, ausnahmslos mit Schilden, und in allen Schilden stecken mindestens drei Pfeile. Der Meister scheint dem Zusammenbruch nahe, so erschöpft ist er.

Da zieht er mit zitternden Händen ein Fläschchen mit einer blauen Flüssigkeit hervor, das an seinem Hosenbund hing. Ohne zu zögern stürzt er den Inhalt hinunter, wobei er etwas davon verschüttet. Sofort atmet er leichter, und der Schweiß auf seiner Stirn verschwindet. Magie eben.

Ich humpele hinter Blutrabe her. Der kaputte Arm stört mich, und ich bin mir die ganze Zeit bewusst, dass mit meiner Brust etwas nicht stimmt. Es ist kein Schmerz, mehr generelles Unbehagen, und es *nervt*.

Ich trete hinter den Baum. Die abtrünnige Jägerin steht vor einem Grab und murmelt etwas. Der Deckel beginnt sich zu heben. Und auf mich wanken drei Zombies und ein Skelettkrieger zu.

Mit Entsetzen begreife ich, was Blutrabe hier tut. Sie wird uns immer davonrennen und neue Diener aus ihren Gräbern heben. Dieser Kampf ist tatsächlich nicht zu gewinnen.

Ich renne auf die Reihe der Untoten zu. Ich muss Blutrabe erreichen, während sie abgelenkt ist. Kann ich vier Gegner gleichzeitig in einer kurzen Zeitspanne erledigen?

Das Skelett. Ich reiße ihm den Kopf ab. Die Grabplatte hebt sich.

Ein Zombie. Ich trete ihn, er fällt um. Fast ist das Grab offen, da senkt sich der Deckel wieder. Ja!

Der zweite Zombie. Ich werde ihn einfach umhauen. Ich schlage zu – nichts passiert. Mein Arm ist ohne Hand zu kurz. Das Grab öffnet sich. Der erste Zombie steht wieder auf. Drei Gegner gegen mich. Blutrabe kichert dämonisch.

Ein Skelett hebt sich aus dem Grab. Ein Zombie zieht an meinem Kopf. Einer an dem gesunden Arm. Das Unbehagen breitet sich aus. Ich muss bald aufgeben....

Das Skelett stößt Blutrabe sein Schwert in den Hals.

Aus ihrer Leiche dringt eine glühende menschliche Form, die über dem toten Körper schwebt, zuckt, wie in furchtbaren Qualen. Blitze schießen in alle Richtungen über den Friedhof, wo sie von ihr beschworene Untote treffen, fallen diese einfach um. Ich bin wieder frei und sinke fast zu Boden vor Erschöpfung.

„Na, was hab ich dir gesagt? Meine Skelette sind besser als ihre, oder?“

Kapitel 12 – Erkenne dich selbst

Ich fasse zusammen: der Meister hat also gesehen, dass Blutrabe gerade dabei war, aus einer Leiche einen neuen Untoten zu machen. Kurz bevor er von ihrem Zauberspruch belebt wurde, hat er ein eigenes Skelett daraus beschworen. Ganz offensichtlich besitzt er einen beeindruckenden Sinn für den richtigen Zeitpunkt. Blutrabe hat keinen Verdacht geschöpft, bis es zu spät war. Ich bin gerade dabei, das Loch in meiner Brust zu stopfen. Als ich darauf deutete, hat mir der Meister einen weisen Rat gegeben.

„Keine Ahnung, was man dagegen tun könnte. Probier irgendwas aus. In dem Buch steht, du kannst dich selbst regenerieren, aber frag mich nicht, wie.“

Also habe ich angefangen, mit meiner einen Hand Erde vom Boden aufzuheben und damit die Lücke zu füllen. Es hat wirklich funktioniert, wenn auch langsam – nur ein kleiner Teil des Tons bleibt an mir kleben.

Aber ich kann ja, wie ich während dem Kampf herausgefunden habe, meine Struktur verändern. Ich will, dass die Erde um die Wunde herum zu fließen beginnt.

Tatsächlich – das Loch schließt sich von selbst. Ton tropft herab. Hastig will ich, dass er wieder fest wird.

Es funktioniert! Fantastisch. Zeit, mehr zu erforschen, während der Meister sich auf einen Grabstein legt und schwer atmend die Augen schließt. Ich kann ihm seine makabere Position nicht verdenken – auch wenn es aussieht, als ob ich und die Skelette allein alles täten, wären wir doch ohne seine aktive Unterstützung aufgeschmissen. Ich weiß zwar immer, was ich zu tun habe, aber wie ich es mir bereits gedacht habe, haben die Skelette keinen Funken Verstand. Unterbewusst habe ich mitbekommen, wie der Meister während des Kampfes die ganze Zeit dabei war, Befehle zu brüllen. Außerdem ist es sicher nicht einfach, die ganze Zeit vor Gegnern davonzurennen, darauf wartend, dass deine Diener hoffentlich den Feind ausschalten, bevor deine Ausdauer ihre Grenzen findet. Mir ist es lieber, selber zu kämpfen. Ich denke, der General hat sogar einen der Zombies selbst getötet – wo sollte er sonst die Wunde an seinem Arm herhaben? Sein Name ist passend: der Oberbefehlshaber, der der wichtigste Mann der Armee ist, ohne den alles zusammenbricht. Es wird Zeit, meine Hand zu regenerieren. Es wird sicher nicht leicht. Die Reste des festgebackenen Tons an meinem Armstumpf sollen weich werden. Der Arm länger. Fünf Finger. Nein, kürzer...perfekt. Doch recht leicht.

Meine linke Hand sieht jetzt aus wie meine rechte, aber so wie ich das sehe, ist mein Arm jetzt etwas dünner. Auch um den Bauch herum habe ich an Masse verloren. Aber es fehlt längst nicht so viel, wie eigentlich fehlen sollte. Da! Gerade als ich hinsehe, wird mein Arm etwas dicker. Ich regeneriere meine Masse automatisch nach!

Das ist eine bemerkenswerte Fähigkeit. Wie funktioniert sie?

Die einfachste Erklärung wäre die unbefriedigendste. Magie. Ich habe viele Beispiele für Magie gesehen, aber kann mit Dingen, die man nicht erklären kann, wenig anfangen.

Oder...

Ich sehe nach unten. Meine Füße sind bis zu den Knien im Boden eingesunken. Nun, jetzt kann ich wenigstens verstehen, wo der Ton herkam. Wieder ein Sieg.

Ich steige aus den Mulden und beginne, weiter zu experimentieren. Ich will auch eine Stichwaffe wie die Skelette. Manchmal sind bloße Fäuste einfach furchtbar unpraktisch. Meine rechte Hand beginnt, sich zu einem Schwert umzuformen. Dieses braucht mehr Material. Ich beginne im Kreis zu gehen, damit ich nicht einsinke. Es wäre bescheuert, mitten im Kampf vom Erdboden verschluckt zu werden, also: in Bewegung bleiben. Das Schwert ist zu voller Länge gewachsen. Ich spüre sein Gewicht kaum, bin aber unbalanciert. Ich übe etwas mit einem totem Baum. Ich will ihn mit einem Schlag durchtrennen – und kaum hat die Schneide den Baum berührt, beginne ich am ganzen Leib zu zittern. Wenn das Schwert nicht mit meinem Körper verbunden wäre, wäre es mir sicher aus der Hand gefallen. So zerbröselt es einfach, nachdem mir fast der Arm abgefallen wäre. Ich schüttele den Kopf. Ein Schwert, das nur wie ein Schwert aussieht, ist keines. Aber ich werde nicht aufgeben – schließlich braucht der Meister mich gerade nicht.

„Na, das war nicht berauschend, was?“

Jetzt bin ich an der Reihe, zusammenzuzucken. Der Meister steht hinter mir. Ich habe mich schon wieder zu sehr auf eine Sache konzentriert. Nicht gut, gar nicht gut.

„So wie ich das sehe, wäre ein Schwert ganz vernünftig. Die Erfahrung aus dem Kampf zeigt, dass wir das brauchen. Pass auf.“

Er hebt seinen Stab. Mein Arm beginnt zu pulsieren. Die Erde um mich herum bröselt. Steine schieben sich heraus und schmelzen ohne Hitze. Sie fließen meinen Arm herauf und bilden eine zweischneidige, kurze Klinge, die etwa halb so lang ist wie mein Arm. Ich finde sie wunderschön. Und tödlich. Ein Gefühl der Macht überkommt mich – mit dieser Waffe kann Nichts mich aufhalten!

Gleichzeitig erfüllt mich eine tiefe Zufriedenheit, die irgendwie außerhalb meines jetzigen Bewusstseins ihren Ursprung zu haben scheint. Seltsam.

„Prima! Dass das funktioniert, hätte ich gar nicht gedacht – haben wir ein Glück, was? Wenn du noch mehr Ideen zur Verbesserung deiner selbst hast, zeigs mir. Ich habe volle Kontrolle über deine Entwicklung. Dieses Buch ist Gold wert!“

Von welchem Buch er wohl immer redet? Es wird in Zukunft sicher nützlich sein. Jetzt muss ich erstmal üben, das Schwert zu beherrschen.

Kapitel 13 – Lug und Trug

Schließlich ist der Meister ausgeruht genug, um sich aufzuraffen. Das bekannte blaue Buch erzeugt ein Portal und das Lager der Jägerinnen erscheint vor uns. Mit einem breiten Grinsen tritt er hindurch und bedeutet mir, etwas zurückzubleiben. Schließlich habe ich eine Überraschung für die Schwestern dabei.

Schon wieder erwartet uns Kaschya.

„Du willst mir jetzt nicht erzählen, dass Blutrabe tot ist, oder? Du bist bloß froh, dass du nicht tot bist, darum grinst du so. Bist geflohen vor ihr, was? Denkst du, wir dulden Versager wie dich noch weiter hier im Lager?“

„An deiner Stelle würde ich keine so große Klappe riskieren wie du, Kaschya. Blutrabe ist tot, und das ist allein mein Verdienst.“

Hey! Von wegen. Das ist der Verdienst von mir, den Skeletten ... und ja, auch ihm.

„Du kannst uns viel erzählen. Immer hast du uns belogen. Deine Skelette sind immer zu Staub zerfallen, wenn du dich schlafen gelegt hast. Sie sind keinen abgebrochenen Pfeil wert. Ohne Beweise für deinen Sieg kannst du sofort verschwinden.“

Das ist mein Stichwort. Ich will meine Überraschung hervorziehen.

Halt! Der Meister zeigt mir unauffällig, dass ich es nicht tun soll. Warum? Sollten wir uns nicht rechtfertigen?

„Weißt du überhaupt, wie schwer es wäre, vier Skelette Tag und Nacht aktiv zu halten? Egal, ich muss mich nicht rechtfertigen. Die Wahrheit muss man nicht beweisen, Kaschya. Ich muss dir auch nicht beweisen, dass du nicht davonfliegst, wenn du einen Sprung machst, und trotzdem stimmt es. Überhaupt – dieser Helm sollte dir als Zeugnis meines Sieges genügen.“

Ja, den hat er auch mitgenommen. Aber warum nicht meine...

„Ha! Alles Lüge! Alle Jägerinnen tragen so einen Helm, auch die abtrünnigen!“

„Aber keinen roten mit dem Symbol des blutigen Rabens.“

„Eine Fälschung, was sonst. Das zähle ich nie und nimmer als Beweis. Ich weiß doch, dass du mit Charsi befreundet bist! Sie würde dir doch gerne einen falschen Helm machen, diese...“

„Hast du etwas gegen Charsi? Sie ist doch so ein nettes Mädchen, so etwas wie Betrug würde ihr nie einfallen...“

„Ihr steckt doch alle unter einer Decke! Ihr Totenbeschwörer seid angeblich Meister der Gedankenverwirrung, ich traue nur mir selbst, und ich sage, du lügst wie gedruckt. Und jetzt lass mich gefälligst in Ruhe und mach dieses Portal zu, wenn du es nicht mehr brauchst!“

„Oh, ich denke, ihr werdet es bald benötigen, werter Dame. Und keine Sorge, meine Skelette werden es tunlichst bewachen. Nun, gehabt euch wohl.“

Er zieht seinen Helm vor Kascha und lässt sie schnaubend im Regen stehn. Regnet es hier eigentlich dauernd?

Ich bin jetzt vollkommen verwirrt. Warum zieht er vor der Anführerin der Jägerinnen so eine Schau ab?

Kascha wendet sich zum Gehen. Sie rennt in Richtung Akaras Zelt. Sicher will sie den Meister anschwärzen. Warum lässt er das zu? Sie sollten ihn auf Händen tragen – und mich eigentlich auch...

Der Meister sagt, ich soll unsere Beute in die Schatztruhe legen. Derweil geht er zu Charsi und unterhält sich mit ihr. Danach ist sie sehr aufgebracht – aber das Ergebnis des Gesprächs ist ein solides Holzkreuz, mit dem ich meinen Schwertkampfstil verbessern kann. Einmal kommt sogar die Schmiedin selbst vorbei und gibt mir Tipps.

Der Meister legt sich bald schlafen. Der Regen hat aufgehört, es ist eine sternenklare Nacht, wie ich sie noch nie gesehen habe. Es ist wunderschön.

Wären doch die verwirrten Gedankengänge des Meisters genauso klar.

Am nächsten Morgen habe ich ein Gefühl für das Schwert gewonnen und benutze es wie einen verlängerten Arm. Ich bin sehr zufrieden, aber mir ist immer noch nicht aufgegangen, warum der Meister seinen ultimativen Beweis zurückhält.

„Guten Morgen, mein werter Diener. Wie sieht es aus?“

Als Antwort schlage ich zuerst den linken Arm des Kreuzes, dann den rechten, dann zieht mein Schwert eine tiefe Furche in die Vorderseite.

Der Meister schließt seinen Mund wieder, den er in der sehr kurzen Zeit nicht geschlossen hat.

„Exzellent! Sie werden dich nie und nimmer kommen sehen.“

Er schaut mich von oben bis unten an.

„Das heißt, du bist nicht zu übersehen, aber du verstehst, was ich meine. Fragen wir mal Akara, was Kaschya ihr gestern erzählt hat.“

Er ist *verboten* fröhlich. Irgendwas hat er vor, da bin ich mir sicher. Wir sind bei Akaras Zelt angekommen, sie sieht gerade aus den Falten des Stoffes hervor. Er begrüßt sie.

„Morgen Akara, wie schön, dich zu sehen. Wie geht's?“

„Danke der Nachfrage. Gestern Abend war Kaschya hier...“

„Ist mir bewusst. Was hat sie denn gesagt? Lass mich raten. Ich hätte erzählt, dass Blutrabe tot ist. Ich hätte einen sogenannten Beweis, der eindeutig gefälscht ist. Man sollte mich aus dem Lager werfen, oder noch besser umbringen, weil ich die Ehre der ach so starken Meisterkriegerin Blutrabe dadurch beschmutzt habe, dass ich Unwürdiger behauptete, ich sei besser als Blutrabe. So in etwa?“

„Weniger drastisch...“

„Hab ich mir gleich gedacht. Was sagst du denn zu meinem Beweis?“

Er zeigt ihr Blutrabes Helm.

„Das... das ist er. Blutrabes Wappenvogel ist eindeutig... warum sollte Kaschya das anzweifeln?“

„Sie ist einfach zu stolz, zuzugeben, dass ich geschafft habe, was sie nicht geschafft hat. Vielleicht ist sie eifersüchtig? Vielleicht will sie die Ehre ihrer alten Freundin Blutrabe nicht durch die Niederlage gegen einen Totenbeschwörer beschmutzt sehen?“

„Ich fürchte, da spielen alle Dinge mit, die Ihr genannt habt. Also, ich für meinen Teil bin überzeugt. Blutrabe ist tot – und wir stehen tief in eurer Schuld. Habt vielen Dank.“

So höflich war sie aber auch noch nie.

„Das hab ich doch gern getan – wissen es schon alle?“

„Spätestens Morgen tun sie es! Wir müssen diesen Sieg feiern! Ich werde dafür sorgen, dass eine der Kühe für ein Festmahl vorbereitet wird. Wenn wir uns nicht mehr dauernd vor Dämonen in unserer direkten Umgebung in Acht nehmen müssen, können wir wieder mehr von ihnen züchten, so viel wir wollen! Welch Freudentag!“

„Freut mich, dass es dich freut, Akara. Ich werde mal sehen, ob sich Kaschya nicht auch überzeugen lässt.“

Mit einem Abschiedsgruß verlässt er Akaras Zelt. Ich folge verwirrt etwas später. Akara glaubt ihm, Charsi glaubt ihm, Kaschya nicht – und als wir das Camp durchqueren, folgen uns feindselige Blicke aller Kriegerinnen. Sie sind also auch auf Kaschyas Seite. Warum nur klärt er sie nicht alle auf?

Die Feier später wird es vielleicht zeigen.

Später am Nachmittag ist das Siegesfest für den Meister in vollem Gange. Er sitzt zur rechten Akaras an einem langen Tisch unter freiem Himmel und unterhält sich mit ihr. Sie lacht oft. Charsi wirft ihm immer wieder bewundernde Blicke zu. Am anderen Ende des Tisches sind die Kriegerinnen versammelt; eine herablassende Wand aus Frauen, die dem Meister nicht über den Weg trauen. Ich stehe quasi als Leibwächter neben ihm, um aufzupassen, dass die Stimmung nicht überkocht. Es herrscht eine gewisse Spannung in der Luft.

Nach dem Essen erhebt sich der Meister zu einer Rede.

„Meine werten Freundinnen und Freunde, liebe Schwestern. Es freut mich ganz besonders, dass ihr nach einem nur bescheidenen Sieg meiner selbst über eines eurer abtrünnigen Mitglieder eine derart schöne Feier mir zu Ehren ausgerichtet habt. Blutrabe war eine Seuche, die über euer Lager gekommen ist und viele eurer Gefährtinnen hingerafft hat. Die Mächte des Guten waren so gnädig, mich auszuwählen als das Gegengift, dass es geschafft hat, euch zu heilen, wo eure eigenen Kräfte versagten.“

Au! Wenn die Blicke der Jägerinnen Dolche verschießen könnten, wäre der Meister nur noch ein Haufen rohes Fleisch.

„Doch wir sollten unsere Augen nicht verschließen vor der größeren Bedrohung, die immer noch unser aller Leben gefährdet, die euch aus eurem rechtmäßigen Heim in dieses unwürdige Zeltlager vertrieben hat. Andariel, die Höllenbrut, finstere Dämonin, wandelt immer noch in eurem Kloster auf Erden, und solange sie nicht fällt, wird dieser Teil des Landes, eures Landes, nie frei sein vor der ständigen Bedrohung durch die Abkömmlinge der Hölle. Obwohl ich mehr zufällig dazu gekommen bin, euch zu helfen, aus reinem Mitleid erkannte, dass eure Situation dringend meiner Hilfe bedurfte, werde ich noch mehr tun, um dafür zu sorgen, dass ihr wieder an euren angestammten Platz zurückkehren könnt, ohne Furcht, dass ihr eines Tages von den Legionen des Höllenfürsten persönlich überrannt werdet. So mir die Kräfte des Guten helfen, werde ich Andariel in ihrer persönlichen Höhle des Löwen bekämpfen und einen Sieg über sie erringen, genauso, wie ich Blutrabe besiegt habe.“

„Ach, du meinst, du willst ihren Helm fälschen und die Leichtgläubigen unter uns damit einwickeln? Leider trägt sie keinen, Betrüger!“

Nach der ganzen Selbstbeweihräucherung des Meisters musste Kaschya ja irgendwann überkochen. Aber leider hat sie dafür genau den falschen Augenblick ausgesucht. Alle Augen richten sich auf ihre Gruppe von Kriegerinnen, die mit Härte zurückstarren.

„Was erlaubst du dir, Kaschya? Dieser Mann ist unser Retter! Er allein ist von uns allen in der Lage gewesen, Blutrabe zu besiegen, und er wird auch in der Lage sein, Andariel zu besiegen, davon bin ich fest überzeugt! Ihr alle, ihr solltet ihn huldigen, statt ihn auf Schritt und tritt mit euren unbegründeten Anschuldigungen zu verfolgen!“

Nach der wütenden Entgegnung Akaras treten zwei der Jägerinnen aus Kaschyas Lager beschämt auf unsere Seite.
Das macht Kaschya nur wütender.

„Sehr ihr nicht, wie sein ganzes Wesen von Falschheit durchzogen ist? Er ist aus Lut Gholein mit Warrivs Karawane angekommen und hat sofort gefordert, dass wir ihm Respekt zollen, weil er ein ach so starker und mächtiger Totenbeschwörer ist. Wir haben ihm zu essen gegeben, wir haben ihm ein Dach über dem Kopf gegeben, und was hat er uns dafür gegeben? Sein Skelett hat bei der Flucht aus dem Kloster auch nicht geholfen, Blutrabe vor der Verderbnis zu retten. Er hat eine unwichtige Höhle in der Nähe von drei, vier Dämonen befreit. Wären wir nicht zu wenige gewesen, um unsere Wache zu verlassen, hätte jede einzelne von uns das geschafft, mit verbundenen Augen. Wer sagt uns überhaupt, dass die Höhle wirklich von Monstern befreit ist? Ich bin nicht bereit, jemanden, der mehr mit Toten zu tun hat als mit Lebenden, eine solche Geschichte abzunehmen!“

Ich beginne, zu sehen, warum Kaschya den Meister so hasst – sein Skelett konnte Blutrabe nicht vor dem Übertreten auf die Seite des Bösen hindern? Das ist eindeutig eine persönliche Geschichte.

Mit mitleidigem Gesichtsausdruck erwidert der Meister ihre Vorwürfe.

„Kaschya, Kaschya, warum lässt du dich von deinen Vorurteilen leiten? Die Profession, derer ich mich verschrieben habe, mag für manche abstoßend wirken, aber du musst doch, als mächtige Kriegerin, keine Angst vor meinen Geschöpfen haben? *Wie* ich dafür Sorge, dass ihr von Dämonen befreit werdet, ist doch ganz allein meine Sache. Fakt ist, dass ich euch befreien werde – und dass die Höhle der Bösen gesäubert ist, steht außer Frage. Akara selbst hat sie untersucht und mir daraufhin das Recht eingeräumt, weiter bei euch zu wohnen, und mir auch bei der Erzeugung eines dritten Skelettes geholfen. Ihr werdet doch nicht das Wort eurer spirituellen Anführerin anzweifeln?“

Das überzeugt drei weitere Jägerinnen. Nur noch eine von ihnen hält Kaschya die Treue.

„Nur weil du Akara , wahrscheinlich durch irgendwelche Sinnestäuschungen, davon überzeugen konntest, dass deine wunderbaren Fähigkeiten irgendwie ausreichten, einen Ort von Monstern zu befreien, an dem womöglich noch nicht einmal Monster waren, heißt das noch lange nicht, dass du auch meine kampferprobten Sinne täuschen kannst! Ich bin nicht schwach wie manche Andere, und ich werde dir nie vertrauen, da du durch deine offensichtliche Lüge mit der Hilfe von gewissen anderen Personen hier im Lager für immer meine Verachtung verdient hast!“

Das war wohl ein eindeutiger taktischer Fehler, nach den wütenden Blicken Charsis und Akaras zu urteilen, die jetzt an der Reihe sind, Kaschya und ihre einzige Gefährtin wütend anzustarren. Befremdet wendet sich auch die letzte der Jägerinnen von ihrer Anführerin ab. Kaschya wird nun definitiv hysterisch.

„Schön! Verfallt ruhig alle seinen dunklen Künsten, seine Todesmagie wird euch noch in den Abgrund stürzen! Ich hingegen werde nicht sehenden Auges von ihm verführt werden, diesem selbsternannten Retter der Menschheit! Wenn ihr mir nicht mehr vertrauen könnt, dann tue ich es auch nicht! Ihr könnt sehen, wie ihr ohne mich zurechtkommt!“

Sie wirbelt herum und rennt von der Tafel weg auf ihr Zelt zu. Der Meister ruft ihr nach.

„Kaschya, warte!“

„Was hast du mir noch zu sagen, Ausgeburt der Hölle? Lügner und Betrüger?“

„Du wolltest doch noch einen überzeugenderen Beweis für Blutrabes Ableben...“

Mit diesen Worten zieht er die „Überraschung“ hervor, die wir vom Schauplatz des Kampfes mitgenommen haben.

Blutrabes Kopf starrt aus leeren Augen Kaschya anklagend an.

Diese wird genauso totenbleich, als sie erkennt, dass der Meister doch nicht gelogen hat, dass alle ihre Anschuldigungen nichtig waren. Alle haben sie verlassen; sie hat sich selbst aus dem Kreis der Jägerinnen ausgeschlossen. Sie wankt und fällt beinahe um. Der Meister tritt auf sie zu.

„Du Arme. Warum konntest du mir nicht glauben? Ich will doch auch nur, wie Jeder hier, ein wenig Respekt und Anerkennung. Ich finde es nicht in Ordnung, wenn man mir das verwehrt, nur wegen Vorurteilen...du musst noch viel lernen.“

Kaum hat er das gesagt, fährt sie dem Meister an die Kehle.

Darauf habe ich nur gewartet. Ich springe vor und packe sie an beiden Armen.

„Lass mich los, du Stück Dreck! Ich muss diesem gemeinen Kerl eine Lektion erteilen, die er sein ganzes kurzes Leben lang nicht vergessen wird!“

Der Meister legt ihr seine Hand auf die Schulter. Sie windet sich.

„Kaschya, du bist es, der eine Lektion erteilt wurde. Mach meine Anstrengungen nicht zunichte und beweise mir, dass du etwas gelernt hast aus der ganzen Sache. Hör erstmal zu, was ich zu sagen habe.“

Kaschya hört auf sich zu wehren und funkelt ihn an.

„Es war mir bald nach unserer Flucht aus dem Kloster und der Ankunft hier klar, dass ich nie volle Akzeptanz bei den Jägerinnen erreichen kann, wenn ich mich nicht zuerst um deine Vorurteile kümmere. Ich bin kein schlechter Mensch, Kaschya. Ich habe meinen Weg gewählt, und vielleicht finden die Umstände Manche abstoßend, aber ich bin stolz darauf, als Totenbeschwörer erreicht zu haben, was ich erreicht habe. Ich mag es nur nicht, wenn Jemand nicht versteht, dass ich mehr bin als mein negativ angehauchter Beruf. Aber ich bin nicht nachtragend, Kaschya. Ich möchte nur von dir, dass du deine feindliche Haltung mir gegenüber aufgibst, das wäre der größte Sieg. Und in Anbetracht dessen würde ich auch auf den Sieg über dich selbst verzichten. Deine Niederlage war bestimmt von den äußeren Gegebenheiten, schließlich bist du eine Kriegerin, die es nicht ausstehen kann, wenn sie zum Abwarten verdammt ist. Viele deiner Gefährtinnen sind im Kampf gegen Blutrabe gestorben, und es muss dir unerträglich scheinen, dass ich ihr Opfer umsonst gemacht habe, indem ich ganz allein den Sieg davontrug. Es war selbstsüchtig von dir, mich als Lügner zu verdammen, aber ich verzeihe dir gerne. Was du gerade getan hast, war etwas, was du normalerweise nie tun würdest, und ich bin mir sicher, du willst die Jägerinnen gar nicht verlassen. Kehre zu deinem bestimmten Platz als Anführerin zurück, und ich biete dir an, mit mir gemeinsam in die Schlacht gegen Andariel zu ziehen. Du kannst selbst dafür sorgen, dass Niemand behaupten kann, die Jägerinnen wären auf fremde Hilfe angewiesen.“

Ich wäre sprachlos, wenn ich reden könnte. Dass der Meister seinen Sieg nicht bis zuletzt durchzieht, hätte ich nie gedacht, nach allem, was ich von ihm bisher gesehen habe. Kaschya ist auch fassunglos. Ich lasse sie vorsichtig los, weil sie ganz schwach scheint.

„Ich... ich muss mich entschuldigen. Ich habe dir Unrecht getan. Du bist kein schlechter Mensch. Ich habe nicht über meine Vorurteile hinwegsehen können, das war falsch. Ich danke dir für dein großzügiges Angebot und nehme es mit Freuden an, sofern ich wieder in den Kreis der Jägerinnen aufgenommen werde.“

Hoffnungsvoll schaut sie zu Akara, welche langsam nickt.

Der Meister lächelt mich zwinkernd an. Ich schüttele den Kopf. Er ist wirklich ein richtig verschlagener Gauner.

Und Kaschya hat noch nicht einmal erkannt, mit welcher Arroganz er sein Versöhnungsangebot unterbracht hat – scheinbar trifft ihn jetzt keine Schuld an den Verfehlungen der Jägerinnenführerin, obwohl er dies Alles geplant haben muss. Jetzt muss er sich sicher toll vorkommen.

Kapitel 14 – Der Auftrag

Heute Nacht ist keiner mehr zum Schlafen gekommen. Sofort nach dem Ende der Feier sind die Jägerinnen durch das noch offene Portal gegangen, um Blutrabe in einer großen Krypta beizusetzen – ein seltsames Ritual.

Sie würde sicher ein starkes Skelett abgeben, aber es ist hier Sitte, den Toten Respekt entgegenzubringen, wenn schon nicht den Totenbeschwörern. Blutraves volle Ausrüstung liegt jetzt mit ihr begraben – der Meister hatte nach dem Brauch der Jägerinnen das Recht, die besiegte Feindin auszuplündern. Aber er ist gerade dabei, sich mit allen im Lager gutzustellen – zuallererst mit Kaschya, denn das einzige, was er mitgenommen hat, ist Blutraves Bogen. Den hat er der Anführerin der Jägerinnen geschenkt. Ein Friedensangebot, nannte er es.

Und noch ein paar Goldmünzen haben sich in der Schatztruhe des Meisters wiedergefunden, die unsere Feindin mit sich hatte. Ich glaube, sie sind ihm fast wichtiger als der Bogen und der Frieden...

Jetzt sind alle ausgeschlafen – die Sonne steht hoch am Himmel, weil es ausnahmsweise nicht regnet – und der Meister geht zu Akaras Zelt. Unsere neue Begleiterin ist auch dabei. Er grüßt wieder.

„Einen wunderschönen guten Mittag, Akara! Wie geht es dir!“

„Noch besser als sonst, General. Brauchst du wieder Schriftrollen? Oder kann ich dir einen Stab anbieten? Mit Rabatt?“

„Ich glaub, das Geld würd immer noch nicht reichen. Eigentlich bin ich hier, weil ich wissen wollte, wo euer Kloster liegt. Soll keiner sagen, ich wäre faul...“

Dazu fügt er einen Seitenblick zu Kaschya ein, welche rot wird. Oh ja, er kostet es aus.

„...und ich hätte es ja auch von Kaschya erfahren können, aber sie meinte, du müsstest mir etwas sagen.“

Akara seufzt.

„Das stimmt. Kennst du die traurige Geschichte von Tristram?“

„Der Hauptstadt hier? Was ist denn passiert?“

„Lut Gholein ist doch ein Stück entfernt von Khanduras, was? Unterhalb Tristrams wurde Diablo vor nur einem Jahr von dem wohl größten Helden unserer Zeit besiegt...“

„...diesen Titel werde ich ihm klauen...“

„Wir werden sehen. Worauf ich hinauswollte ist, dass wir nach der Siegesfeier für den Helden, an der Viele von uns teilnahmen, eigentlich wieder zurückkehren wollten in unser angestammtes Kloster, schließlich leben wir lieber etwas zurückgezogen. Aber kaum war unsere Delegation angekommen, brach Andariel aus dem Schlund der Hölle hervor und verjagte uns, wobei viele unserer Schwestern das Leben ließen...“

„Das weiß ich bereits. Ich war dabei.“

Kaschyas Gesicht wird wütend.

„Hör auf sie zu unterbrechen, über das Thema reden wir sowieso nicht gerne!“

„Danke, Kaschya. Ein Bote, der uns nach unserer Flucht erreichte, hatte uns mitzuteilen, dass auch in Tristram wieder Dämonen aufgetaucht seien. Was nach der jetzigen Situation gar nicht mal so ungewöhnlich, wenn auch trotzdem besorgniserregend ist. Das Problem ist, dass viele der wichtigsten Personen unseres Landes immer noch in Tristram waren, wie uns der Bote versicherte, als das Unheil zuschlug. Darunter auch, leider, der große Deckard Cain.“

„Sollte mir der Name etwas sagen? Und was ist mit dem Held? Ein paar Dämonen sollten doch kein Problem für ihn sein?“

„Eigentlich wären sie wirklich kein Problem für ihn. Jedoch am Morgen des Tages, an dem die Höllencreaturen in die Stadt einfielen, war kein Held in Sicht, den man um Hilfe bitten konnte...“

„Er ist also einfach verschwunden. Ein toller Held, das.“

Scheint dem Meister aber nicht so Unrecht zu sein. Tja, er will eben auch ein Held sein...ein besserer.

„Wie auch immer. In Anbetracht eurer Frage wisst ihr nicht, wer Deckard Cain ist. Er ist ein alter Magier, ein sehr weiser Mann, und man sagt sogar, er sei einer der Horadrim gewesen, bevor der Orden zerfiel.“

„Davon habe ich gehört. Sollen die Horadrim nicht alle beim Kampf gegen die drei großen Übel vernichtet worden sein?“

„Deckard lebt, und er ist eure größte Hoffnung, mit Andariel fertig zu werden. Das heißt, wenn er wirklich noch lebt. Ich bin mir aber dessen sicher; man sieht es ihm nicht an, aber er ist zäh wie eine Gargantua. Wenn einer eine Dämoneninvasion überlebt hat, dann er. Ihr müsst nach Tristram aufbrechen und ihn retten!“

„Dann halt Tristram. Ich hoffe, das liegt auf dem Weg?“

„Nicht im entferntesten. Tristram liegt fünf Tagesreisen von hier weg.“

„Bis dahin ist er sicher nicht mehr am Leben, immerhin ist schon eine Woche vergangen, seit ihr geflohen seid. Gibt es keinen schnelleren Weg nach Tristram?“

Die Augen des Meisters, die er ein wenig in den Himmel hebt, als er die Frage stellt, sollten mir etwas zeigen...

„Schlau gedacht, den gibt es tatsächlich. Aber es ist nicht ganz einfach, ihn zu benutzen...“

...und seine Reaktion auf Akaras Antwort – Enttäuschung – bekräftigt meinen Verdacht. Er hat eigentlich keine Lust, Cain zu retten. Er strafft sich jetzt aber.

„Egal, wenn dieser Deckard so toll ist, wie du sagst, dann brauche ich seine Unterstützung vielleicht doch. Wie mache ich das?“

„Im Feld der Steine, das direkt hinter der Kalten Ebene liegt, wobei der Durchgang in Form einer Brücke nahe des Friedhofs liegt, befindet sich ein Kreis aus uralten Monolithen...“

„Endlich eine ordentliche Wegbeschreibung. Ich mach mich sofort auf den Weg.“

„Nicht so schnell, du Held! Das ist noch lange nicht alles!“

Irgendwie muss Kaschya sich dauernd einmischen. Na, soll sie doch...

„Kaschya, du weißt mehr darüber. Sag es ihm doch, während ihr reist. Es gilt, keine Zeit zu verlieren. Jede vergangene Minute könnte für Cain den Tod bedeuten!“

Mit dieser Verabschiedung Akaras machen wir uns auf den Weg.

In der Kalten Ebene per Wegpunkt angelangt, erzählt uns Kaschya, was wir noch zu tun haben. Es scheint, dass die Monolithen ein ausgeklügeltes Teleportersystem sind, genauso wie die erwähnten Wegpunkte und die Stadtportale. Nur leider, seit Wegpunkte jeden Ort des Landes miteinander verbinden, ist die komplizierte Benutzung von festen Portalen obligatorisch geworden – und sie ist so kompliziert, dass sie jeder vergessen hat, denn Wegpunkte gibt es auch schon *sehr* lange.

Glücklicherweise hat jemand daran gedacht, eine Gebrauchsanweisung zu hinterlassen – und hat dabei angenommen, dass die Steine ein viel zu unsicherer Platz sind, um so etwas wichtiges aufzubewahren. Mitten im Dunkelwald steht ein Baum, der so alt ist wie die Welt und der nie vom Alter gebeugt wurde. Ein Baum uralter Magie ist also so ungefähr das sicherste Versteck für einen magischen Gegenstand, und unter seinen Wurzeln ruht, sicher vor dem Altern, die Schriftrolle mit den Runen, die die Gebrauchsanweisung für die Monolithen darstellen. Noch besser ist, dass Akara sie entziffern kann. Was wir also als allererstes tun müssen, ist, zu diesem Hort der Magie zu gehen – zum Inifuss – Baum. Nach dem Feld der Steine, nachdem wir durch eine finstere, monsterverseuchte Höhle gegangen sind, die nur als der „Unterirdische Durchgang“ bekannt ist – über ihm tausende Tonnen Felsgestein in Form eines Gebirges.

Akara hat nichts davon gesagt, dass es einfach werden würde.

Kapitel 15 – Konflikte

Bald nachdem wir losgegangen sind, stoßen wir auf Gegner. In der Ferne sehe ich zwei Gestalten, die mit den selben Helmen bekleidet sind, wie ihn Blutrabe trug, nur nicht in Rot, sondern in Blau, und ohne Rabe. Auch Kaschya hat sich in Schale geworfen und trägt einen, zusammen mit einer leichten Rüstung. Blutrabes Bogen führt sie, als hätte sie ihn ihr ganzes Leben lang besessen.

„Sind nicht alle Jägerinnen im Lager, außer dir?“

Da stimme ich dem Meister zu, wo kommen die Beiden denn bloß her?

„Akara hat dir doch von Andariels Fluch erzählt, oder?“

„Eigentlich ja, Kaschya – diese Jägerinnen sind also wie Blutrabe abtrünnig geworden?“

„Es stimmt. Das ist das Unheil, das über uns gekommen ist ... deswegen müssen wir die Höllenkeatur so schnell wie möglich besiegen, um unsere Schwestern von diesem Fluch zu befreien!“

„Und was machen wir mit denen?“

Kaschya seufzt tief.

„Wenn sie sich uns in den Weg stellen, werden wir sie töten müssen...“

Der Meister runzelt die Stirn.

„Nun, wenn es keine andere Möglichkeit gibt...“

Die gibt es doch sicher! Ist ihm das Schicksal der armen pervertierten Jägerinnen etwa egal?

Da fällt Kaschya etwas ein.

„Kann dein Golem denn seinen Ton formen, wie er will?“

Als Demonstration lasse ich die Finger meiner linken Hand verschwinden und wieder neu bilden.

„Gut! Wie wäre es, wenn du die Beiden wie eine Spinne in ihrem Netz fängst, sie mit deinem Ton fesselst, während die Skelette sie festhalten?“

Ich nicke. Das wäre definitiv möglich.

Der Meister seufzt. Er scheint wirklich einen einfacheren, aber für die Widersacherinnen tödlichen Weg bevorzugt zu haben.

„Schön, wir machen es so. Golem, Skelette, Alles verstanden?“

Die Skelette reagieren nicht, sie sind zu dumm dafür. Ich nicke einfach. Der Plan Kaschyas klingt nicht schlecht; jedoch, wie sollen sie wieder loskommen? Wenn ich sie festschnüre, werden sie verhungern.

Ich muss mir was einfallen lassen.

„Du Skelett, geh ihnen entgegen und locke sie an. Ihr drei, hinter den Stein da, wenn sie vorbeilaufen, packt sie. Kaschya, du könntest dem Golem helfen, sein Netz zu spinnen.“

Ich muss mir *schnell* was einfallen lassen.

Ich werde den Ton brüchig machen, so dass sie sich befreien können – in ein paar Stunden. Hoffentlich funktioniert es...

Ich lasse meine nicht – Schwert – Hand zerfließen und zeichne ein Netzmuster aus weichen Ton auf den Boden. Langsam beginne ich, dünner zu werden; ich hole mir neue Substanz aus dem Boden. Als meine Füße einsinken, fange ich an, im Kreis zu gehen. Bald habe ich ein dünnes rundes Erdnetz erschaffen.

Ich hebe es an einem Ende auf, Kaschya am anderen. Wir warten.

Das Skelett kommt herbeigelaufen; im Gegensatz zu Blutrabs Skeletten sind die des Meisters recht schnell.

Sofort hinter ihm rennen die zwei Frauen, unartikuliert brüllend. Meine Reaktionen sind blendend; ich will Kaschya ein „Jetzt!“ zurufen – aber ich kann es nicht!

Nichtsdestoweniger renne ich den Beiden in den Weg. Sie bemerken mich, drehen sich um – schlagen sofort zu mit ihren Krummsäbeln – wie können sie sich nur so schnell bewegen?

Ich renne ihnen geradewegs in den Schlag hinein!

Das Netz hält mich auf, weil Kaschya zu langsam war. Ich stoppe und beide Klingen dringen nur wenig in meine Brust ein. Unsere Widersacherinnen stolpern.

Von hinten kommen die Skelette und packen sie an den Armen.

Kaschya ist da und wir werfen das Netz über sie.

Die dämonischen Frauen zischen laut, aber es gibt für sie kein Entkommen – jedenfalls nicht in nächster Zeit.

Der Meister tritt hinter einem Baum hervor.

„Gut gemacht, Alle miteinander! Wenn das weiter so koordiniert geht...“

Er grinst mich und Kaschya an. Sie wird rot, ich kann es nicht werden.

„...dann haben wir sicher keine Probleme mehr in dieser Wildnis.

Wollen wir weitergehen?“

Da bemerke ich, dass hinter ihm im Netz, wo die Jägerinnen liegen, ein Licht aufglüht. Was tun die Beiden?

Ihre Augen brennen mit innerem Feuer, wie die Glut der Hölle. Und der zähe Ton beginnt zu verdampfen!

Der Meister steht mit dem Rücken zu ihnen und redet mit Kaschya, ob er das nicht gut gemacht hätte, dass er so stolz ist, dass er so eine tolle Kreation wie mich zustande gebracht hat ... und hinter ihm brechen die Jägerinnen mit einem Krachen aus dem Netz aus!

Irritiert dreht der Meister sich um, seine Augen weiten sich vor Schreck, als er sieht, wie ein Krummsäbel auf ihn zuzischt.

Dank sei meinen Reflexen! Ich halte meinen Arm dazwischen, den die Klinge nicht ganz durchdringt, aber der Schwung lässt ihn den Meister am Kinn treffen und nach hinten fliegen.

Mit einer schnellen Bewegung schlage ich der entwaffneten Gegnerin den Kopf ab. Die zweite stürmt heran – und Kaschyas Feuerpfeil brennt ihr ein kreisrundes Loch in die Brust.

Kaschya kniet über der toten Jägerin nieder und schreit auf.

„Nein! Basanti, nicht du! Warum du, warum?“

Die Jägerin war ihre Freundin. Genau so etwas wollte Kaschya verhindern, als sie den Trick mit dem Netz vorschlug. Dieser Plan ist fehlgeschlagen, weil wir Alle die Kräfte des Bösen unterschätzten.

Dieser Kampf gegen das Böse hat bereits viel Leid hervorgerufen, und es wird mit jedem Tag mehr.

Niemand sollte jemals seinen Freund töten sollen, verdammt, niemand sollte jemals irgendjemand töten!

Wir müssen alles tun, was in unserer Macht steht, um diesen Wahnsinn zu stoppen. Diese Überzeugung werde ich behalten und sie verleiht mir einen heiligen Hass auf Andariel, die für solche Dinge verantwortlich ist.

Ich gehe zu Kaschya und lege den Arm um sie. Sie weint leise und lässt es geschehen. Der Meister wacht langsam wieder auf.

Kapitel 16 – Zwei Seelen

„Lass mich los, du Stück Dreck!“

Ich schrecke zurück. Sie hat wohl doch bemerkt, *wer* sie da trösten wollte.

„Kaschya, wenn du wüsstest, wie Leid mir das tut...“

„Sei doch still, du weißt gar nicht, wie leid *mir* das tut! Hast du schon einmal eigenhändig einen Freund umgebracht? Den besten, den du je hattest?“

„Das kann ich so nicht sagen...nicht ganz.“

Was?

„Dann red nicht! Lass uns den Jägerinnen sagen, dass zwei ihrer Schwestern hier zu begraben sind – *wenn* wir uns für die Nacht zurückziehen müssen. Vergangenes ist vergangen, aber irgendjemand wird teuer für das hier bezahlen müssen!“

„Und der erste Posten der Rechnung ist das Retten von Cain. Wie Recht du hast! Beeilen wir uns!“

Und wir gehen. Bald sind wir in der Gegend des Friedhofs, aber wir nehmen eine andere Abzweigung des Trampelpfades, dem wir vorgestern gefolgt sind. Noch zweimal sehen wir Grüppchen von Jägerinnen – Kaschya schießt sie ohne Kommentar, aber mit starrem Gesichtsausdruck, aus der Ferne nieder. Nur noch zwei oder drei von ihnen kommen nahe genug heran, dass ich und die Skelette uns bemühen müssen. Sie ist eine gute Schützin! Das Gebiet wird felsiger, und ein paar Fackeln, die bald abgebrannt sein werden, markiert uns die ungefähre Grenze zwischen zwei Gebieten – der kalten Ebene und dem Feld der Steine. Sicher ist das sehr hilfreich für das Kartenzeichnen – wenn man denn einen Kartenzeichner in der Nähe hätte. Ich für meinen Teil merke mir die Umgebung und die Wege; ich kann nichts vergessen, wie es Menschen oft tun, und wer weiß, wann Kenntnis des Landes nützlich sein könnte.

Und schon wieder beginnt es vor uns zu wuseln! Diesmal sind die Dämonen blau, aber doch eindeutig von gleicher Art wie die roten, die Bischibosch anführte. Tatsächlich erspähe ich auch rote Ausgaben – und rote Schamanen, keine blauen. Hat das eine Bedeutung? Hoffentlich – wenn rote nur rote beleben, wird der Kampf viel einfacher. Zwei der großen Zauberer fallen um wie vom Blitz getroffen.

Blitz? Pfeil! Meine Kampfpersönlichkeit hat das Kampfrelevante sofort erkannt; Kaschya spart uns eine Menge Kummer. Ich beginne, den Wert von Fernkämpfern in einer Gruppe zu schätzen. Wenn ich reden könnte, würde ich den Meister darauf hinweisen.

Aber genug der dummen Überlegungen; ich bewege mich schon längst fast ohne freien Willen auf die Dämonen zu, sie sich auf mich, und die Skelette stürzen nach. Endlich ein Kampf, bei dem man keine Rücksicht nehmen muss!

Vom Hass auf das Böse angespornt, zerhacke ich die kleinen Biester in kleinere Stückchen. Keiner von denen steht wieder auf, das ist sicher! Wie eine Woge der Verwüstung pflügen wir durch die Kreaturen, und keiner kann uns widerstehen. So muss das Böse bekämpft werden, erbarmungslos und effizient.

Wenn man sicher ist, dass es das Böse ist.

Kann ich die selbe Formel auf jegliche Opposition anwenden? Sicher nicht! Die bösen Jägerinnen sind von Andariels Einfluss gezwungen worden, die Seite des Guten zu verlassen. Sie auszumerzen wäre ein Fehler, denn sie sind noch zu retten! Wieder schimmert eine wichtige Erkenntnis am Horizont meiner Gedanken: man darf nie pauschalisieren. Niemand darf von vorne herein als böse verdammt werden. Außer Andariel. Oder Diablo. Oder...

„Golem! Was zum Henker *machst* du da?“

Ich sehe wieder durch meine normalen Augen, nachdem mich der Meister aus meiner Kampf – Trance gerissen hat. Wie ist mir das bloß passiert? Handelt meine Kampfpersönlichkeit nicht ohne zu denken?

In Fetzen liegen die gedrungenen Zelte der Gefallenen vor mir, und nicht nur die Zelte. Ich muss, ohne auf irgendetwas anderes zu achten als meine Gedanken wie blind auf alles mögliche eingepregelt haben.

Was ist bloß *los* mit mir? Ich habe mich schon wieder zu sehr auf eine Sache konzentriert, das Nachdenken. Und dabei das Kämpfen aus den Augen verloren. Schön zu sehen, dass man auch ohne zu denken kämpfen kann, aber *so* etwas...

Ich muss in Zukunft *höllisch* (im wahrsten Sinne des Wortes) aufpassen, dass ich mich nicht auf die falschen Dinge konzentriere! Was, wenn meine Kampfpersönlichkeit mich auf den Meister losgehen lässt?

Diese Identitätskrise entwickelt sich zum echten Problem!

Kapitel 17 – Geistesabwesenheit

In der Ferne tauchen große Gebilde auf, Steine, die in den Himmel ragen. Anscheinend sind wir an dem Ort angekommen, welcher dem Gebiet dem Namen „Feld der Steine“ gab. Die Monolithen stehen vor uns!

Und eine Horde blauer Dämonen. Ich würde seufzen, wenn ich atmen könnte. Die kleinen Viecher werden zur Plage! Ich zähle 5, 10, 15, 18! Na, wenn sie so schnell umfallen wie der Rest...

Ich blinzele. Vor mir steht einer von ihnen! Wie ist er bloß so schnell zu uns gelangt? Ich hacke ihn in zwei Stücke und blicke mich um, ob der Meister sicher ist.

Er ist es, da, wo er vorher auch stand. Nur ich stehe neben kämpfenden Skeletten in einer Horde Gegner, umgeben von den Leichen von Feinden! Habe ich Erinnerungslücken? Ich muss unter dem Einfluss der Kampfpersönlichkeit, noch während ich über die Zahl der Feinde nachdachte, in den Kampf gestürzt sein und angefangen, die Dämonen abzuschlachten, ohne nachzudenken. Schon wieder! Wie kann mir so etwas nur passieren? Ich muss höllisch aufpassen, dass ich einen klaren Kopf behalte und nicht blind um mich schlage...

Was ich getan habe. Mein Gedankengang ist vollendet, und ich nehme die Umgebung wieder wahr. Nur noch einer der Blauen ist übrig, und ich renne ihm hinterher. NEIN! Es ist mir schon wieder passiert! Ich kann doch nicht

Hör auf zu denken.

Ich muss mich auf den Kampf konzentrieren. Ich renne ihm immer noch nach; er ist von einem dunkleren Blau als der Rest. Hat das etwas zu bedeuten? Bischibosch war auch orange und nicht rot, also...

Du denkst ja schon wieder!

Kann ich nicht einmal meine „angeborene“ Neugierde im Zaum halten? Ich bin mittlerweile recht weit von den Steinen entfernt; warum habe ich ihn nicht einfach laufen lassen? Ein kleiner, dummer Dämonenfeigling ist diesen Aufwand doch nicht wert...

DENK NICHT, DU IDIOT!

Sofort konzentriere ich mich auf den Kampf. Ich bin allein, weil die Skelette langsamer sind als ich; und mein Gegner hat aufgehört zu rennen. Warum? Hinter ihm, vor mir, stehen drei groteske Dämonen. Sie sind etwas größer als der Meister, und damit eineinhalbmal so groß wie ich. Zweihändig tragen sie alle lange Stangen mit einem Stachelkopf. Hörner sprießen aus ihrem Schädel, ihre Füße sind wie die von Ziegen. Die Schnauzen auch.

Ich stoppe sofort. Der kleine blaue Dämon grinst böse.

Schönes Schlamassel! Aber jetzt brauche ich Geistesgegenwart. Ich stürze sofort vorwärts – auf den kleinen. Und ich bekomme einen stacheligen Knüppelkopf in die Seite gedonnert – die anderen sind schnell, zu schnell für meinen Geschmack.

Aber das wäre ja gelacht. Ich fahre herum und zerhacke die Waffe, die noch immer in mir klebt. Dann trete ich dem Nächsten, der heranrennt, in die Kehle – ein lautloses Seufzen verrät mir nicht viel über seinen Zustand, das Knacken schon!

Und wieder schlägt ein spitzer Gegenstand gegen den Ton, diesmal der auf meinem Kopf.

Mein Sichtfeld driftet auseinander; mein Gesicht ist in der Mitte gespalten. Das bekannte Unbehagen breitet sich alarmierend aus! Es wird immer schwerer, sich auf den Kampf zu konzentrieren...

Widerwillig lasse ich meine Gedanken abdriften und hoffe, dass der Kämpfer in mir die Sache schon schaukeln wird.

Was kann der Grund sein für diese Probleme? Ich hatte sie am Anfang meiner Existenz noch nicht! Irgendetwas muss sich verändert haben...

Ich erinnere mich: Die Erschaffung. Der erste Kampf. Beinahe mein Tod – nicht schön. Meine Auflehnung gegen den Meister. Seine Probleme bei den Jägerinnen. Blutrabes Tod. Die Verbesserung meines Schwertarms, die der Meister selbst nicht erwartet hat...

AU! Was war das? Beinahe Schmerz, habe ich das Gefühl! Was passiert denn gerade? Von den gehörnten Dämonen liegen zwei tot am Boden. Ich halte den kleinen Blauen im Würgegriff – und von ihm zucken Blitze in alle Richtungen! Was ist das wieder für Teufelsmagie? Er scheint es nicht mehr lange zu machen, so, wie ich zudrücke, aber er ist offenbar entschlossen, mich noch mit in den Tod zu reißen. Ich spüre, wie der Ton trocknet, ich fange an zu kochen...

Kann man eigentlich sterben, wenn man nicht lebt?

Ich fühle mich schon wieder abdriften...warum –

Zack! Ich falle wie vom Blitz (nein, echt?) getroffen zu Boden, und nur noch mein Hals fühlt sich definitiv schlecht an, außerdem die zahllosen kleinen Wunden, die mir die Ziegendämonen beigebracht haben...die habe ich vorher gar nicht bemerkt.

Ich liege auf dem Blauen. Als ich langsam aufstehe, sehe ich, dass er mitkommt – er hängt an einem Pfeil, der durch seinen Kopf und meinen Hals geht.

„Meine Güte, was machst du denn da bloß? Warum bist du so weit weggerannt? Du bleibst jetzt immer in meiner Nähe, hast du verstanden? Du bist mein verdammter Leibwächter!“

Anscheinend hatte der Meister, der gerade sprach, wieder seine Finger in meiner Rettung im Spiel – nicht, dass ich es ihm verdenke. Aber gerettet hat mich Kaschya – das ist schließlich ihr Pfeil.

Sie zieht ihn *unsanft* wieder heraus. Ich falle fast wieder um

„Praktisch, dein Golem – das Ding kann ich wieder hernehmen. Kann er so was öfter machen? Dann gehen nicht so viele Pfeile verloren, wenn sie immer steckenbleiben...“

Hat die das jetzt wirklich ernst gemeint? Klang nicht so, als ob sie scherzen würde!

„Dummer Witz, Kaschya – ich möchte lieber nicht, dass er kaputt geht – und die Aktion, die er gerade abgezogen hat, möchte ich nicht nochmal sehn! Einfach wegrennen, was hat das Ding bloß...“

Irgendwie tut mir dieses Gerede über mich, als wäre ich nicht da, mehr weh, als die Pfeilwunde.

Und weiter ziehen wir, tiefer in die Wildnis hinein. Mehrere Gegner kreuzen unseren Weg, aber vier Skeletten, Kaschya und mir können sie nichts entgegensetzen. Immer mehr abtrünnige Jägerinnen müssen davon abgehalten werden, uns zu töten – und es ist ja leider kaum möglich, sie zu fangen...

Kaschya gibt sich damit ab, nach jeder toten Schwester schnell weiterzuziehen. Auch der Meister lässt ihre Leichen in Ruhe, obwohl er die von anderen Gegnern gerne durchsucht. Kein Gold lässt sich finden, wie er es eigentlich erhofft hätte, aber was wollen Dämonen mit Gold? Was sich finden lässt, sind Lederstiefel, eine Kappe, zwei Säbel, fünf Schwerter, ein kaputter (ich hatte zu fest zuge drückt) Bogen und sogar ein Amulett. Nichts von den Dingen findet der Meister nützlich, obwohl durchaus etwas dabei sein könnte – seine ganze Ausrüstung sieht so aus, als hätte er sie hier zusammengesammelt. Aber zwei saubere Schwerter und die leicht zu tragende Kappe nimmt er mit, um sie später zu verkaufen; schließlich ist er in Geldnot.

Das Amulett identifiziert er mit seinem Buch. Es erhöht seine Geschicklichkeit. Er hängt es sich um, ist aber trotzdem nicht glücklich darüber. Schließlich nimmt er nie aktiv am Kampf teil...

Viele der Jägerinnen haben Heiltränke dabei, welche Flaschen mit rotem Inhalt sind, und manche haben Manatranke, wie den blauen, den ich schon gegen Blutrabe im Einsatz gesehen habe. Der Meister nimmt diese immer mit, wenn Kaschya schon weitergegangen ist; so weit geht sein Respekt vor den toten Schwestern nicht, dass er ihnen die wichtigen Tränke lässt. Tatsächlich wird einer von den Heiltränken überaus nützlich, als einer der kleinen blauen den Meister ins Bein beißt; statt die Wunde zu verbinden, nimmt er einfach einen Schluck des roten Elixiers, und kurze Zeit später ist nichts mehr von dem blutigen Riss zu sehen außer einer weißen Narbe.

„Mit einem Regenerationstrank ginge es schneller, und es hinterlässe keine Narbe....“

Sagt Kaschya.

„Narben sind toll, die zeigen, dass man wirklich gekämpft hat!“

Meint der Meister, und Kaschya wird rot und schweigt. Eigentlich gemein, dass er sie dauernd an ihren Fehler erinnert. Ich denke, er macht es, um zu zeigen, dass er immer noch etwas bei ihr gut hat, obwohl er ihr offiziell verziehen hat. Das sichert auf jeden Fall ihre Loyalität – nett ist es nicht, das verstehe ich schon. Aber er ist nun mal Niemand, der irgendwelche Vorteile, egal wie klein, aus der Hand gibt, das habe ich in unserer kurzen Zusammenarbeit immer wieder erfahren.

Ich kehre zurück zum Nachdenken über die Ursache meiner Persönlichkeitsprobleme. Da mir der Meister den direkten Befehl gegeben hat, in seiner Nähe zu bleiben, fürchte ich kein gefährliches Davonlaufen von der Gruppe mehr. Und meine Kampfpersönlichkeit *ist* ja kompetent; ich denke, ohne sie hätte ich drei Gegner auf einmal nicht so leicht besiegen können wie vorher. Ich konnte es ja auch nicht, bei Blutraves Zombies. Da hatte ich auch schon eine Kampfpersönlichkeit, wie ich bei meiner ersten Schlacht gemerkt habe.

Sofortiges Verstehen einer gefährlichen Situation, Einschätzen des Bedrohungspotentials einzelner Gegner und Erkennen von Möglichkeiten des schnellen Tötens sind alle wie so vieles in meiner Grunderinnerung eingebaut; offenbar ist die Kampfpersönlichkeit nur eine Art Mechanismus, der sämtliches kampfrelevante Wissen in den Vordergrund schiebt. Und doch hat mir dieses Wissen nicht besonders viel genützt, als ich gegen Bischibosch gekämpft habe; es hat mir nicht geholfen, mehrere Zombies alleine zu besiegen. Danach hat sich etwas verändert, und bei meinem nächsten Kampf, der ein richtiger Kampf war, keine Falle, habe ich es ja geschafft, mehrere Gegner auf einmal zu überwinden. Ist es also gut, dass ich instinktiv perfekt kämpfe?

Ein großes Problem habe ich damit: Instinktives Kämpfen verhindert Nachdenken. Und wenn ich geistig anwesend gewesen wäre im Kampf gegen den Blauen mit den Blitzen, dann hätte ich bemerkt, was er für Fähigkeiten hatte, mit ziemlicher Sicherheit. Wenn ich bei meinem ersten Kampf nicht nachgedacht hätte, dann wäre ich in ein Gemetzel mit den vielen roten Dämonen geraten, die immer wiederauferstanden wären – und ich hätte nicht gewusst, warum, hätte mich gar nicht darum gekümmert! Die Schamanen mit den Stäben hätten unsere Gruppe mit ihren Feuerbällen auseinandergenommen, wenn ich nicht sofort auf sie losgestürmt wäre.

Jetzt haben wir ja Kaschya, die solche Bedrohungen erledigen kann. Aber kann man sich immer auf Kaschya verlassen? Nein, ich muss mir selbst trauen können. Ich muss eine Möglichkeit finden, *gleichzeitig* zu kämpfen und zu denken. In einem Gefecht auf Leben und Tod muss man flexibel bleiben! Es liegt an mir, die Ursache für das Persönlichkeitsphänomen zu finden und es wirksam zu bekämpfen, im Namen des Wohlbefindens unserer ganzen Truppe – und meines eigenen.

Kapitel 18 – Unterirdische Leistungen

Gar nicht so übel, dass uns der blaue Dämon in diese Richtung gejagt hat – weil wir bald über den Wegpunkt im Feld der Steine stolpern – wörtlich. Nachdem der Meister wieder aufgestanden ist, können wir das Gestrüpp entfernen, das die Steinplatte wohl schon ein Weilchen bedeckt hat und den Wegpunkt wieder aktivieren; wie das geht, weiß der Meister aus Erfahrung, den in der Kalten Ebene hat er ja auch schon.

Eine Reihe von kryptischen Runen ist unter den eingemeißelten Doppelkreis in der Mitte der Platte graviert. Der Meister kennt sich damit nicht besonders aus, wie er Kaschya gegenüber freimütig zugibt; also kopiert er die Runen auf eine Pergament, gibt es mir, damit ich es Akara bringe, die alles über Runen weiß, und macht ein Stadtportal auf. Derweil packt er die mitgebrachten Vorräte aus und isst mit Kaschya zu Mittag.

Gut, dass Akara versteht, was ich von ihr will, als ich komme, weil ich es ihr ja nicht sagen kann. Ohne ein Wort zu sagen, drückt sie mir bald die Übersetzung in die Hand. Ich gehe durch das Portal zurück, das sich hinter mir schließt – ist eben nur einmal zu benutzen – und gebe dem Meister die Übersetzung.

Er schnappt sie mir aus der Hand, dreht sich zum Wegpunkt und ließt laut Akaras Übersetzung.

Kleine blaue Flammen züngeln aus zwei Metallschalen auf der Steinplatte.

Der Meister tritt in den Stein, sagt deutlich „Feld der Steine“.

Die Flammen werden weiß.

„Lager der Jägerinnen“

Er verschwindet. Und ich fühle, wie mit etwas mitreißt! Dann sehe ich Akaras Zelt rechts von mir, links den Meister, der auf dem Wegpunkt im Lager der Jägerinnen steht. Die Skelette sind auch dabei.

Ich wurde mitteleportiert – offenbar bin ich fester mit dem Meister verbunden, als ich dachte...dieser nickt, sagt wieder „Feld der Steine“, und mit dem gleichen Gefühl verschwinde ich kurz nach ihm, um dort wieder aufzutauchen.

„Funktioniert, weiter gehts.“

Also gehen wir weiter, wir müssen uns ja beeilen, um Deckard rechtzeitig zu retten. Und nach kurzer Zeit gelangen wir an ein gewaltiges Felsmassiv, das drohend vor uns aufragt, eine steile, unerklimmbare Felswand.

„Und wo ist jetzt diese Höhle, von der du gesprochen hast, Kaschya?“

„Geduld, du Held. Wir müssen sie suchen, hier irgendwo muss sie ja sein.“

Wir gehen, weil der Meister das als Anführer willkürlich entscheidet, von hier aus nach rechts.

Und wir haben Glück – bald kann man eine Öffnung in der Felswand erkennen, die tief hinein in die Eingeweide des Berges führt.

„Das ist der Unterirdische Durchgang?“

„Als ich das letzte Mal hier war, war er es noch, General. Ist natürlich schon ein Weilchen her, aber nichts hält uns davon ab, nachzusehen.“

Wir gehen in die Dunkelheit. Es könnte ein Problem sein, wenn wir nichts sehen; wer weiß, welche Gefahren auf uns lauern? Aber auf die beunruhigte Frage des Meisters kann Kaschya leicht antworten.

„Keine Sorge, früher waren hier immer Fackeln aufgestellt, die fast ewig gebrannt haben. Ah, da vorne wirds schon hell...“

Die Helligkeit ist aber keine Fackel, sondern ein Ball aus reinem Feuer! Sofort schubse ich Kaschya zur Seite. Der Ball verfehlt mich nur um Haaresbreite und trifft ein Skelett, dem jetzt ein Rippenknochen fehlt; Splitter desselben fliegen herum, treffen den Meister an der Stirn.

„AU! Golem, schalt den Dreckskerl aus! Skelette, bahnt ihm den Weg durch die Gefallenen! Kaschya, steh schon auf, wir können dich brauchen!“

Wie feinfühlig vom Meister! Hm, ich lerne Ironie...

Oh, ich bin gerade mitten im Kampf, es ist schon wieder passiert! ICH MUSS MICH KONZENTRIEREN! Gerade in diesem unbekanntem Gebiet, was kann da alles passieren, welche Monster können auf uns lauern, die an die Dunkelheit perfekt angepasst sind... Der Kampf gegen blaue Dämonen – und ihre Schamanen! - ist vorbei.

Wir gehen weiter, wieder auf das schwindende Licht vom Eingang angewiesen. Doch da entdeckt Kaschya die erste Fackel; sie wurde von den Dämonen gelöscht.

Sie schießt einen brennenden Pfeil knapp an dem Holzgestell vorbei, das einen Lumpen trägt, der wohl für langsames Brennen verzaubert ist, sonst würde er viel zu schnell abbrennen. Tatsächlich, nachdem die Fackel brennt, flackert eine ruhige, aber stark rußende Flamme auf, ohne, dass der Lumpen verkohlt. Na ja, Magie halt.

Von nun an finden wir öfter brennende Fackeln – auch mobile in Form von Schamanen. Na ja, man kann nicht alles haben...aber dank Kaschyas brennenden Pfeilen können wir auch dunklere Passagen erhellen.

Vor uns liegt eine Abzweigung im bisher geraden Weg. Willkürlich geht der Meister wieder voran und nach rechts. Nun gut, es hat einmal funktioniert...

Plötzlich erscheinen kleine orange Flämmchen über den Köpfen der Skelette und der beiden Menschen. Gleichzeitig fühle ich mich irgendwie anders...weicher. Ich sehe meinen Arm an – er sieht aus wie immer, aber als ich gegen die Wand schlage, fühle ich, wie sich der Ton löst. Das gedämpfte Gefühl, das ich statt Schmerz empfinde, das aber trotzdem unangenehm ist, breitet sich von der Kontaktstelle aus – ich habe einen dicken braunen Schmierer auf der Wand hinterlassen, mein Arm hat eine tiefe Mulde. Warum verliere ich auf einmal so viel leichter Substanz?

Ich sehe nach oben. Auch über mir schweben orange Flammen, kalt, aber dauernd in Bewegung. Was –

Ein Pfeil zischt aus der Dunkelheit vor uns. Der Meister hebt schützend die Hände...

Zum Glück verfehlt ihn das Geschoss...nicht ganz. Die Spitze streift seinen Arm, dessen Haut sogleich aufreißt und ein Blutstrom quillt aus der Wunde!

Auch er ist auf einmal viel verwundbarer geworden. Das muss mit den Flämmchen zu tun haben!

Keine Zeit zu denken – Zeit, zu kämpfen! Ich renne auf den Ursprung des Pfeils zu.

Geistesgegenwärtig – ich werde besser beim Konzentrieren! – klatsche ich meine Hand auf den böse blutenden Schnitt im Arm des Meisters. Eine sofort härtende Tonschicht schließt den Blutfluss effizient ab. Gut, dass ich so schnell denken kann!

Dann sollte ich an den Kampf denken! Ein gutes Dutzend Jägerinnen schält sich schemenhaft aus der Dunkelheit. Ich ramme mein Schwert der ersten in den Bauch. Wenn ich doch eine Möglichkeit hätte, sie zu verschonen...

Konzentrieren...*da ist der Gegner, töten, töten, töten*...ich hasse es, mich mit solchen Gedanken vor dem Abdriften schützen zu müssen. Kämpfen ist nicht heroisch, sondern bringt nur Leid und Schmerzen!

Drei Pfeile durchbohren mich – wörtlich. Meine Tonsubstanz ist wenig verwundbar für die Projektile, aber sie fliegen einfach durch mich hindurch – und nehmen große Klumpen meiner Substanz mit, da ich ja ziemlich aufgeweicht bin! Ein so beschwerter Pfeil schubst ein hinter mir stehendes Skelett glatt um.

Um so schneller muss ich die Gegner ausschalten! Und doch bei klarem Verstand bleiben, ausweichen – ich kann mich nicht auf meinen Körper verlassen, mein Geist ist meine beste Waffe!

Ich werfe mich nach vorne. Ein Pfeil von vorne durchbort eine meiner dämonischen Widersacherinnen. Wenn man böse wird, wird man wohl auch blöd...kein Wunder, wer will schon denkende willenslose Untertanen? Passt ja gar nicht zusammen...

Ein Pfeil kommt von *hinten* und lässt mich beinahe hinfallen. Das tat beinahe *wirklich* weh!

Ich wirble herum. Hinter mir ist der Meister! Ich muss ihn beschützen...wenn die zweite Gruppe aus dem Hinterhalt ihn nur noch nicht...

Keine Gruppe, sondern Kaschya allein steht mit erhobenem Bogen da. Sie hat ihren vorherigen Vorschlag umgesetzt und durch mich hindurchgeschossen! Wie kann sie nur!

„Bleib doch stehen, du dummer Klumpen! Ich kann sie alle ausschalten, notfalls ohne diese Klappergestelle!“

Zwei weitere Pfeile landen in meinem Kopf. Das kann nicht so weiter gehen! Ich forme einen Tonklumpen in meiner Hand und werfe ihn auf Kaschya. Er trifft sie im Gesicht und verklebt ihre Augen. Sie schreit laut auf.

Das sollte sie lehren, sich mit mir anzulegen! Aber zurück zu unserem *kleinen* Problem... Die Skelette haben trotz weicher Knochen ganze Arbeit geleistet. Zwei von ihnen sind noch übrig, aber sieben Jägerinnen sind gefallen. Das heißt, dass vier noch stehen. Ich stürme vor.

Konzentration...welche ist die Anführerin? Große Gruppen wie diese haben einen Führer, der nicht wie die anderen aussieht, siehe Bischibosch...

Da ist eine von ihnen, blaues Gesicht, stahlgraue Haare. Ganz hinten in der Bogenphalanx steht sie und feuert Pfeil um Pfeil in die Skelette. Eines erstarrt – diese Pfeile sind Eispfeile! Eine der Gegnerinnen zieht ihm einen Fuß unter dem Körper weg, es fällt hin und zerspringt zu Eis.

Ich werfe mich nach vorne, an den überraschten untergebenen Bogenschützinnen vorbei. Kurz bevor ich mich abrolle, sehe ich, wie die Führerin einen Pfeil anlegt...ich verflache meinen weichen Ton, und er verfehlt mich ganz knapp. Als ich wieder auf den Beinen stehe, fühle ich, wie meine ursprüngliche Konsistenz zurückkehrt. Was immer der Grund für die Aufweichung war, er war von kurzer Dauer! Der nächste Pfeil landet in meiner Brust und bleibt dort wirkungslos stecken. Die Flämmchen sind auch weg.

Meine Gegnerin hebt eine Hand. Daran ist ein Fähnchen angebunden, das leise glüht. Das werde ich mir nicht bieten lassen, was immer es ist! Ich schlage ihr die Hand ab, dann schnellts meine vor und bricht ihr das Genick!

Das Blau schwindet aus ihrem Gesicht und ein glühender Ring aus Magie fliegt von ihrer Körpermitte weg.

Ein Band aus eiskaltem *Schmerz* fährt durch meine Körpermitte. Mir wird so...anders...

Kapitel 19 – Rebell

Ich hatte Glück – alles, was die Kältemagie mit mir angestellt hat, war, mich einzufrieren...was bedeutet, dass ich noch für ein Weilchen nach dem Kampf nur schleppend gehen konnte und kaum meine Arme heben. Aber weitergehen wollten wir eh noch nicht, der Meister hat eine Pause ausgerufen und durchsucht mal wieder die Leichen. Bei der Anführerin streitet er sich mit Kaschya – sie ist wieder mit ihr bekannt gewesen, Kaltkrähe war ihr Name – weil Kaschya bei ihren Freundinnen keine Leichenfledderei will. Der Meister weist darauf hin, dass man in solch schweren Zeiten nicht zimperlich sein dürfe, dass Kaltkrähe sicher froh wäre, egal, wo sie jetzt sei, von dämonischen Kräften befreit, nach ihrem Tod den Helden beim Kampf gegen das Böse beizustehen und dass die Diskussion sowieso umsonst sei, da Krieg herrsche und der Feind, egal wer, keine Rechte habe.

Kaschya nimmt das nicht gerade gelassen hin, aber sie beruhigt sich, nachdem sie den Meister geohrfeigt hat, und verschwindet mit dem Hinweis, sie müsse nun alleine sein.

Der Meister findet das Fähnchen, das an Kaltkrähes Hand geflattert war.

Er hebt es hoch und sieht es an.

Er bindet es an den Knochenstab.

Meine Augen weiten sich. Kann er wirklich so unvorsichtig sein? Ich gehe auf ihn zu...

Er hebt die Hand. Das Fähnchen glüht. Nein!

...

Ich fühle mich schon wieder ganz anders. Was ist denn nun schon wieder los?

Der Meister für seinen Teil schaut mich fragend an.

Kommt näher.

Greift meine Hand. Zieht daran.

Und mit einem plötzlichen feuchten Reißen hat er meinen Arm in der Hand!

Ich falle fast um. Wie konnte das bloß passieren? Ich bin doch aus Ton, nicht aus Pergament, wie das Fähnchen!

Mühsam bemühe ich, meine Substanz zusammenzuhalten, die schon wieder jegliche Integrität zu verlieren droht.

Dann dämmert es mir. Das Fähnchen war es, das dafür gesorgt hat, dass ich so viel verwundbarer wurde!

Und der Meister hat es soeben an mir ausprobiert. Was *fällt* ihm eigentlich ein?

Ich reiße ihm meinem Arm aus der Hand, während er nur dumm grinsend das Fähnchen bewundert, und ziehe ihm die Rückseite des abgerissenen Gliedes durchs Gesicht, welches danach weit schmutziger ist als vorher.

Er taumelt zurück und reißt die Augen auf, während ich mich empört abwende und versuche, das Ding wieder an mir zu befestigen.

Gut, dass ich gerade wieder härter werde, als des Meisters Faust mich voll am Hinterkopf trifft – und abprallt.

„*Au!* Du verdammtes Stück Dreck, was glaubst du, wer du bist? Ich bin dein gottverdammter Meister!“

Und ich bin niemand, der sich so was gefallen lassen muss. Jedoch, er hat Macht über mich; bevor er das auch merkt, drehe ich mich wieder zu ihm hin und senke den Kopf, vielleicht wird er ja vernünftig.

„Wenn du noch einmal so etwas machst, dann lasse ich dich von den Skeletten auseinandernehmen und jedes stinkende Einzelteil verstreue ich in alle Richtungen, damit das klar ist! HÖRST DU MIR ÜBERHAUPT ZU?“

Wenigstens klingt er nicht mehr unsicher. Aber ich werde auf keinen Fall zulassen, dass er so mit mir umgeht, wo ich doch schon gezeigt habe, dass ich willens wäre, die Sache auf sich beruhen zu lassen. Wieder verschränke ich die Arme und bleibe still – natürlich, weil ich ja nichts sagen kann.

Der Meister tritt einen Schritt zurück.

„Du hast es nicht anders gewollt...pass bloß auf! Wenn du dich bewegst ... bist du ... äh, tot? Verdammt, verdammt! Mach mich nicht wahnsinnig! Skelette! Jetzt kommt her und ... RÜHR DICH NICHT, HAB ICH GESAGT!“

Habe ich gar nicht, er überreagiert schon wieder. Ob ich die ganze Viererbande auf einmal erledigen kann? Und dann ist da noch Kaschya...

„Was schreist du denn hier so rum? Böse, böse Dämonen in der Nähe?“

Wie aufs Stichwort. Na toll.

„Dieser Golem gehorcht mir nicht! Als nächstes wird er mich wahrscheinlich umbringen wollen, so wie das aussieht! Der sollte gefälligst etwas dankbarer sein, dass ich ihn erschaffen habe! Mach ihn fertig, dann weiß er Bescheid! Er wird sich nie wieder mit mir anlegen, da bin ich mir sicher!“

Oh, oh...jetzt wirds kritisch. Kann ich Kaschya *und* die Skelette erledigen? Will ich das?

„Du übertreibst aber gewaltig, General. Du fantasierst dir da Sachen zusammen...wenn er nicht tut, was du willst, dann macht er das auf keinen Fall, um dich zu ärgern...schau ihn dir an! Verloren wie ein kleines Kind! Wenn deine Befehle zu dumm sind, dass er sie kapiert, wo er doch gar nicht denken kann, dann bist du so was von selbst schuld! Er kann doch niemals aus eigenem Willen etwas tun, er ist nichts weiter als eine Maschine!“

Das tat weh. Ich bin *mehr* als nur ein gefühlloses Konstrukt! Ich kann denken, womöglich besser und logischer als diese Beiden! Wenn ich es ihnen nur sagen könnte...sie würden staunen, oh ja...

„Kaschya, er hat mich geschlagen! Er, ganz allein, ich hab gar nichts gesagt!“

„Jetzt sei kein Baby. Das kann nicht sein, du fantasierst, bloß, weil du Angst vor ihm hast, hab ich nicht recht?“

Der Meister wird tiefrot. Ich denke, da hat Kaschya genau ins Schwarze getroffen.

„Pah, Angst! Vor einem gefühllosem Klumpen Erde? Komm her, du Ding!“

Danke, Kaschya, danke! Mit vollkommen falschen Argumenten hast du ihn überzeugt, dass ich nicht gefährlich bin.

Verdammt will ich sein, wenn ich diese Chance nicht nutze, mich aus der Affäre zu ziehen. Sie werden es früh genug merken!

Ich gehe zum Meister, darauf achtend, keine Miene zu verziehen, und halte meinen Gang bewusst monoton.

„So, jetzt pass auf! Du wirst *niemals* wieder ohne meinen direkten Befehl etwas unternehmen, ist das klar?“

Was ist *das* denn für eine idiotische Aufforderung? Soll ich stumm dabeistehen, wenn ihn ein Monster anfällt, weil er vergessen hat zu schreien, ich soll ihm helfen? Egal, ich bin ja zum Glück keine dumme Maschine und ich kann ja zum Glück denken und über seine dummen Aufforderungen hinwegsehen. Womit hab ich das verdient? Ich nicke, dummes Konstrukt, das ich zu sein scheine.

„Du wirst *niemals* irgendetwas tun, was meine Sicherheit gefährdet, klar?“

Relativ logisch und abgespeichert. Komm zum Schluss, das gerät zu einer Farce...

„Und für Kaschya gilt das Selbe! Jetzt lass mich allein, ich muss das Ding hier ausprobieren!“

Über diesen Themawechsel bin ich froh, und ich verziehe mich. Hinter mir beginnt er wieder mit diesem Fähnchen herumzuspielen, was ein Blick zurück beweist. In einer Ecke warte ich darauf, dass wir weitergehen.

Kapitel 20 – Holzkopf Tonschwert

Was soll ich sagen? Nach ungefähr zehn kleinen bis mittleren Monstergruppen (große sind es wirklich wert, sich daran zu erinnern – mitsamt Todesgefahr und wichtigen Gegenständen, ja ja...) sind wir nun endlich wieder im Tageslicht angelangt.

Nicht, dass mir Dunkelheit etwas ausmachen würde – aber dem Meister anscheinend schon, zu erkennen an seiner wachsenden Nervosität, als sich das düstere Gewölbe doch *etwas* länger hingezogen hat, als von Kaschya angekündigt.

Jetzt redet sie schon wieder kein Wort mehr mit ihm, und er schmolzt auch, weil er denkt (das weiß ich, weil er es auch laut gesagt hat), dass sie ihn ungerecht behandelt, er ist ja „auch nur ein Mensch“.

Sie hingegen findet es lächerlich, dass er sich manchmal „kindisch“ aufführt.

Ich auch, aber wer fragt mich denn?

Wenigstens hat er etwas zum Spielen, der Kleine, hehe. Das Fähnchen erzeugt einen mächtigen Fluch, der dafür sorgt, dass Verfluchte sehr viel empfindlicher werden gegenüber jeglicher Art von physischem Schaden (Kratzer, Schläge, Schwerter, und Tod). Das Ding flattert am Stab des Meisters, bereit für den Einsatz gegen unsere Feinde. Kaschya hätte sich angeboten, den Fluch selbst zu sprechen, damit der Meister sich mit den Skeletten beschäftigen kann.

Er hingegen hat abgelehnt, weil „der Heerführer immer die besten Waffen hat“, er „damit schon klarkommt“ und außerdem „nur ein richtig guter Totenbeschwörer wie ich das Ding überhaupt als wichtig erkennen konnte“

Er hats gefunden, er darfs behalten. Seufz...wie kindisch, genau.

Soweit, so gut. Das Bergmassiv liegt also hinter uns, wir haben einen Fluch, eine Jägerin, einen kindischen Meister und vier Skelette. Der Golem ist genervt, aber da kann ich jetzt wenig dagegen machen. Ich überlege sowieso schon die ganze Zeit, was ich unternehmen könnte, aber soweit fällt mir nichts ein, außer, den Meister so lange nicht mehr zu gehorchen, dass er entweder in Tränen ausbricht oder einen Weg findet, mich loszuwerden – ich weiß nicht, was schlimmer wäre – dann könnte ich es bei Kaschya versuchen (unwahrscheinlich!) oder ich könnte viel Zeit und Energie darauf verwenden, endlich Sprechen zu lernen.

Zeit hat eine dumme Maschine genug, nämlich dann, wenn die schlauen Menschen schlafen. Wird es vielleicht bald Nacht oder was?

Nicht, dass ich ungeduldig wäre, NEIN!

Es ist nur so, dass es mich stört, wenn alle denken, dass ich dumm bin. Nur stört.

Wo ist bloß dieser Baum?

Egal. Wir folgen einfach dem Trampelpfad, der aber schon recht alt zu sein scheint, und an manchen Stellen muss man den Weg mehr errahnen als dass man ihn sehen kann. Nicht mein Problem, allerdings...

Und schon nach einem Weilchen treffen wir wieder auf Monster. Kleine fliegende Viecher, die mit ihren ledrigen Flügeln aber ganz schön heftig schlagen müssen, um überhaupt schweben zu können. Ein langer Schwanz erschwert die Sache noch zusätzlich. Ich denke nicht, dass eine solch misslungene Art von Dämonen irgendein Problem darstellt...

...

Wir sind wieder auf dem Weg. Was ist denn aus den fliegenden Flatterern geworden? Ich blicke zurück und sehe eine gewaltige organische Masse, relativ willkürlich auf dem Boden verteilt, aber sie könnte mal eine runde und recht hohe Form gehabt haben. Alles ist voller Dämonenkadavern, und ein Staubhaufen zeigt mir, dass die Dinger doch gereicht haben, um ein Skelett zu besiegen.

„Normalerweise sind die Faulkrähen ja eher eine Plage für Bauern...“

Gibt Kaschya zu bemerken. Wohl meint sie die Gegner; ich speichere es ab.

„Aber dass die so schnell aus ihren verdammten Nestern kommen, ist das normal?“

Aha, der Meister verrät mir, was da so geplättet am Boden liegt. Wie interessant – ein Nest? Na und?

„Ganz sicher nicht! Aber was ist heutzutage schon normal – wahrscheinlich noch am ehesten, dass im Sekundentakt neue Generationen geboren werden, heranwachsen und dann doch an deinen Skeletten sterben...“

Es ist ein mühsames Stück Arbeit, meine furchtbaren Gedächtnislücken zusammenzustückeln! Zum Glück zeigt sich Kaschya kooperativ, ohne ihr Bewusstsein. Das unförmige, birnenförmige etwas, das nun zerstört ist, ist ein ganz normales Faulkrähennest, bloß, dass dort höchst schnell neue „Krähen“ heranwachsen, um zu kämpfen. Fall gelöst.

Der monotone Grashorizont wird durch einen Schatten unterbrochen – etwas zur rechten unserer Gehrichtung. Ich fürchte, meine werten Begleiter haben es nicht bemerkt, weil sie gerade in eine interessante Diskussion über das Paarungsverhalten von Faulkrähen verstrickt sind.

Ich gehe einfach in Richtung des Schattens, sonst wird das nichts...

„Hey, wo willst du denn hin? Komm gefälligst her und bleib in meiner Nähe! Schau, Kaschya, er tut es *schon* wieder!“

„Ich schätze mal, er hat dein ‚auf zum Inifuss – Baum‘ von vorher einfach zu wörtlich genommen – schau doch mal, was dahinten ist!“

„Ein Stein wie der von vorher?“

„Manchmal sagst du Sachen, die mich an deiner Intelligenz zweifeln lassen, General – das ist doch der heilige Baum, den wir seit Ewigkeiten suchen! Alle anderen verdammten Gestrüppe sind viel kleiner, weil diese Ausgeburten der Hölle nichts am Leben lassen, was größer ist als ein Hund!“

„Und warum steht der dann noch? Jetzt seh ichs auch...“

„Magie natürlich.“

Tolle Erklärung, Kaschya! Das beantwortet alle meine offenen Fragen, vielen dank. Wenn ich für jedes Rätsel um die Magie, das mir in meinem kurzem Lebe...in meiner kurzen Existenz begegnet ist, einen Handschlag bekommen würde, hätte ich keine Arme mehr. Aber warum sollte man auch das Unerklärliche erklären? Weil man eine an“geborene“ Neugier hat?

„Du, Kaschya, der Baum ist aber nicht der einzige Schatten dahinten – und die anderen Schatten bewegen sich auch noch...“

Oh, du höhere Gerechtigkeit, schon wieder ein Kampf! Dieses Land ist so was von Dämonen verseucht, man könnte mit ihnen diese nicht existenten Trampelpfade pflastern!

Natürlich muss man sie erst umbringen.

Ich ramme meine Schwerthand in den Bauch eines riesigen Ungeheuers, locker zweimal so groß wie ich, ein verunstaltetes Gesicht zwischen zwei Schultern, die Arme, dick wie Baumstümpfe, genauso breit wie hoch, bedeckt mit verfilztem Fell. Diese *verdammten* Erinnerungsprünge! Wenigstens kann man sich darauf verlassen, dass mich meine Kampfpersönlichkeit im Stich lässt, wenn ich nicht mehr denken kann. Andererseits ist sie auch der Grund für die Lapsen!

Ich sollte nicht so lange denken! Als ich wieder etwas sehe, liegt das tote Vieh auf mir drauf, ich bin nicht rechtzeitig weggekommen, als es umfiel.

Runter, du Ding! Mit viel Schieben, Drehen und Aufwand schaffe ich es, mich freizubekommen. Vor mir tobt ein Kampf.

Ich – werde – nicht – denken.

Ich laufe auf eines der Monster zu. Sie sind wahnsinnig schnell! Aber ich bin schneller, gerade so. Warum ist dieses hier so schnell? Es ist hinter dem Meister her, der um sein Leben rennt.

Die Skelette verlassen ihren jeweiligen Kampfplatz, um dem Meister zu folgen. Sie zumindest können Befehle nicht frei interpretieren; wenn man ihnen sagt, sie sollen in seiner Nähe bleiben, dann tun sie es auch.

Eine der Bestien *springt* heran und zerschmettert das Skelett, das sich mit dem Verschwinden am längsten Zeit gelassen hat. Noch mehr Ärger!

Aber zumindest habe ich das laufende Monster eingeholt. Ich springe auf seinen Rücken, suche den lächerlich kleinen Kopf.

Meine Klinge findet ihr Ziel, ich falle zeitgleich mit dem Gegner. Der noch im Tod ausgestreckte Arm verfehlt seine Beute, den Meister, nur um eine Fußlänge. Ihn wirft es zu Boden.

Neue Feinde kommen von hinten, ich schätze, grob sechs Stück.

Die Details verschwimmen.

Eine riesige Hand, die meinen Kopf packt.

Mein Arm tief in den Eingeweiden eines Feindes.

Der Große mit der anderen Fellfarbe steht vor mir.

Ist der wohl wieder einer ihrer Helden? Ein besonderer Heerführer der dämonischen Armeen? Ein ehemaliges Alpha – Tier?

Ich beende meinen Gedankengang zusammengesunken am Fuße des Inifuss – Baumes.

Eines meiner Beine fehlt glatt, mein Arm wäre gebrochen, hätte ich Knochen.

Wie ein Berserker reißen die brutalen Tiere unsere Skelettreihen auf. Ein Skelett fällt, ein neues entsteht, *zwei* fallen.

Ich muss unbedingt wieder mitkämpfen.

Aber meine Sinne schwinden...

NEIN! Ich rappele mich auf und falle sofort wieder hin, mein Bein fehlt ja.

Ich muss neuen Ton sammeln...nur noch ein Skelett steht vor dem Meister.

Mindestens zehn Pfeile ragen aus dem Bauch einer Bestie, aber Kaschya ist nicht zu sehen.

Das getroffene Tier zerquetscht den Schädel des Skeletts, nicht im Mindesten von den Pfeilen gestört.

Ich lege mich flach auf den Boden. Nicht ablenken lassen – mehr Erde, mehr Erde...

Langsam wächst mein Bein nach. Ich darf nicht zulassen, dass ich wieder weggewirbelt

werde wie vorher! Die Gegner sind auf lebendes Fleisch aus, sie beginnen, die neu

beschworenen Skelette einfach aus dem Weg zu werfen. Der Meister kann sich vor

Anstrengung kaum noch auf den Beinen halten.

Ich nehme an Masse zu. Ein neues Gefühl, das ich bisher noch nicht kannte, erfüllt mich!

Vor dem Meister landet ein Monster, ein normales.

Er hat nicht mehr genug Kraft, um auszuweichen und erwartet mit geschlossenen Augen sein Ende.

Ich war so kurz davor...nein, nein, verdammt!

Die Brust des Feindes explodiert in einer Wolke aus Blut. Wie eine Brücke ohne

Fundament fällt er als Fleischhaufen zusammen.

Kaschya muss herausgefunden haben, wie Blutrubes Bogen funktioniert!

Diese Ablenkung war genug.

Ich bin auf dreifache Lebensgröße angewachsen und überrage sogar die Untiere an Höhe.

Schon wieder läuft ein Monster auf den Meister zu...

Ich *packe* ihn mit einer gewaltigen Pranke an der riesigen Schulter.

Mein breites, langes Schwert zerschneidet ihn mit Leichtigkeit in zwei Hälften.

Ich kann das Gefühl, das mich erfüllt hat, jetzt genau beschreiben. Dieser Inifuss – Baum ist ein wahrer Hort der Magie, denn Magie ist immer die Erklärung für das Unerklärliche. Das Gefühl heißt *Macht*.

Der Große versucht sich zu retten, nachdem ich alle seiner Brüder getötet habe.

Mit nur drei Schritten bin ich bei ihm. Mein linker Arm findet seinen linken. Mein rechter Arm ...

ist ein Schwert. Ich lasse es zerfließen, mache eine Hand daraus und packe ihn am anderen Ende.

Ich ziehe und grinse dabei böse, weil es mir Spass macht, den Wächter des Baumes zu töten, richtigen Spass.

Einer seiner Arme reißt ab und versprüht Blut über die Landschaft.

Fast flehentlich sieht er jetzt zu mir auf, der Narr! Er hätte sich nie mit mir anlegen sollen.

Mit seinem eigenen Arm schlage ich so lange auf ihn ein, bis nur noch eine undefinierbare Masse übrig ist.

Gerade rechtzeitig! Ich fühle, wie ich zu schrumpfen beginne. Moment! Ich will diese Macht behalten! Ich kann damit mehr anstellen, als jemand so beschränktes wie der Meister! Ich...

...liege am Boden.

„Mein Gott, was hat dein Golem bloß angerichtet! Warum hat er das vorher noch nie gemacht?“

„Kaschya, das ist mir so neu wie dir. Ich habs dir gesagt, er ist echt unheimlich!“

„Und diese Brutalität ... kann das arme Tier etwas für die dämonischen Kräfte, die auf die Welt losgelassen wurden? Wenn er ihn hätte ziehen lassen, dann wäre er befreit worden, sobald wir Andariel getötet haben... oh Gott...ich erinnere mich wieder an die Geschichten von Baumkopf Holzfaust, dem Wächter des Inifuss – Baumes...“

Die Macht ist verschwunden, und mit zitternden Beinen stehe ich langsam wieder auf, während Kaschya Tränen über das Gesicht rinnen. Was habe ich vorher zum Krieg herausgefunden? Krieg ist nichts schönes und edles, Krieg tut allen weh, die daran teilnehmen, und trifft immer die Unschuldigen...
Warum nur habe ich dazu beigetragen, dass noch mehr Unschuldige leiden müssen?

Die Macht ist weg und macht einem neuen Gefühl Platz...
Scham.

Kapitel 21 – Reflexionen

Ich kann immer noch kaum fassen, was die Magie des Inifuss – Baumes mit mir anrichtet hat. Mordlust und Machtstreben als selbst erlebte Emotionen waren mir immer fremd. Und am meisten schockt mich, dass ich auch nur in Erwägung ziehen konnte, mich über den Meister hinwegzusetzen. Welche versteckten Kanäle meines Denkens hat diese furchtbare Kraft namens Magie nur in mir erweckt? Der Gedanke, dass jene Grausamkeit und Bösartigkeit immer noch in mir schlummern könnten, bringt mir tiefe Übelkeit. Überhaupt – es gibt genug Bereiche meiner Selbst, die mir gänzlich fremd sind, und *das darf nicht so sein!*

Was genau geschieht zum Beispiel, wenn meine Kampfpersönlichkeit die Kontrolle übernimmt?

Ich *muss* dieses Mysterium lösen, sonst stelle ich eine Gefahr für mich und alle dar.

Einerlei. Dadurch, dass ich derart viel Erde aufgesaugt habe, magiegetränkte Erde, die den ganzen Schlamassel erst verursacht hat, ist ein riesiger Krater mit dem Inifuss – Baum im Zentrum entstanden, dessen Wurzelwerk nunmehr freiliegt. Darin klettert der Meister gerade herum. Kaschya dagegen hält schon eine ganze Weile ihren Bogen auf mich gerichtet, die Sehne gespannt, der Pfeil glühend.

Ich habe mich noch nicht bewegt, aber jetzt drehe ich den Kopf, um den Meister voll ins Blickfeld zu bekommen.

„Halt, du Drecksklumpen! Wenn du dich auch nur ein Haarbreit bewegst, dann ist dein Kopf verdammt noch mal Geschichte!“

Ich schätze, Kaschya ist ein *wenig* nervös, nicht dass ich es ihr verdenken könnte...ich wäre wohl auch nervös, wenn zum Beispiel der Meister auf einmal seine Körpergröße verdoppelt hätte und angefangen, Kaschya zu verprügeln.

Also verhalte ich mich ruhig und betrachte das erste Mal den Inifuss – Baum genauer. Blattlos, knorrig, die Rinde geschwärzt und die Äste wie flehend in den Himmel gestreckt, gebietet er ein trauriges Bild. Und doch wohnt ihm eine stille Würde inne, eine Erhabenheit, die die Gefährlichkeit seiner Magie Lügen straft. In einer toten Welt, die von Dämonen zerfetzt wurde und die die Mächte des Bösen immer mehr an den endgültigen Abgrund herantreiben, stellt er einen einsamen Pol des Lebens und der Hoffnung dar, welche, wie ich aus eigener Erfahrung weiß, trügerisch sein kann. Missbrauchen wir die Mächte und Mittel, die uns im Kampf gegen das Dunkel zur Verfügung stehen, dann enden wir selbst auf der Seite des Dunklen. Jede Waffe ist zweischneidig, und die gewaltige Kraft der Magie ist *immer* eher gegen dich gerichtet als gegen deine Feinde.

Diese wichtige Lektion ist es, die ich aus meinen Erfahrungen mit der Magie ziehen muss, eine bittere, aber auch bitter notwendige.

Kapitel 22 – Der Weg nach Tristram

„Kaschya, ich hab was gefunden!“

Ja, ja...der Meister übertreibt mal wieder. Wer was gefunden hat, ist ein Skelett – aber egal. Endlich ist Kaschyas Aufmerksamkeit einmal abgelenkt und ich kann aufstehen. Mir können natürlich keine Muskeln einschlafen, aber langsam wurde mir langweilig. Triumphierend hält der Meister ein kleines Holzkästchen in die Höhe.

„Das muss es sein! Es war genau in der Mitte unter dem Stamm!“

Kaschya läuft zu ihm, ich gehe hinterher.

Wir stehen in einem Kreis um das Kästchen. Mit großer Geste stößt der Meister den Deckel auf.

Darin liegt eine Schriftrolle aus vergilbtem Pergament, aber ohne Risse und Eselsohren, in perfektem Zustand.

„Sie ist es wirklich! Die Inifuss – Schriftrolle mit der Gebrauchsanweisung für den Teleportkreis!“

„Nicht so schnell, du Held, wie oft denn noch! Wir können gar nicht wissen, was darauf steht, weil kaum einer die alte Runensprache entziffern kann. Akara wird wissen, was hier steht.“

Ich sage nichts, weil ich nicht sprechen kann.

„Gut, gut. Hol den Golem und wir machen uns sofort auf dem Weg.“

Kaschya dreht sich um zu der Stelle, wo ich gesessen bin. Sie sieht mich natürlich nicht – ich stehe genau neben ihr.

Ich tippe ihr auf die Schulter. Sie zuckt zusammen.

„Was machst du denn hier? Ich hab dir gesagt, du sollst dich nicht rühren! Verdammt nochmal!“

„Kaschya, Kaschya...ich habs dir gesagt, mit dem Ding stimmt was nicht...“

„Von wegen, General, das liegt nur an deinen ungenauen Anweisungen! Und jetzt los, wir haben schon viel zu lange gebraucht! Wir sind die einzige Hoffnung für Deckard Cain!“

Oh, über dem ganzen Trubel der letzten Zeit hätte ich doch fast unsere Mission vergessen – Schande über mich. Natürlich müssen wir noch den Armen befreien, der, von Dämonen entführt, in Tristram schmachtet...

„Jetzt zieh schon dein Stadtportaltbuch raus, General, wir können es uns nicht leisten, zu trödeln!“

„Kaschya, beruhig dich doch...der Wegpunkt ist nur hundert Schritte weg von hier, ich hab genau aufgepasst...“

„Interessiert mich nicht! Benutz dein verdammtes Buch und beeil dich!“

„Kaschya, die Dinger sind teuer...ich geh schon mal voraus, los, Skelette....“

Und ohne auf Kaschyas Antwort zu warten, die mit offenem Mund dasteht, rennt der Meister vom Inifuss – Baum weg.

Die Anführerin der Jägerinnen sieht aus, als würde sie gleich explodieren, als sie ihm schnaubend nachrennt.

Ich hinterher.

Tatsächlich erreichen wir in Kürze den Wegpunkt, aber ich gebe zu, das ist wirklich furchtbar egoistisch vom Meister – was, wenn diese kurze Zeit genau die ist, die wir zu spät kommen, um Deckard zu retten?

Kaschya für ihren Teil sagt ihm genau das, aber der Meister ist nicht aus der Ruhe zu bringen und verweist wieder auf seine Führerrolle.

„Wir sind sofort da, Kaschya, jetzt reg dich doch mal ab! Wir brauchen eh ein Stadtportal, um den Wegpunkt zu aktivieren, so schlagen wir zwei Fliegen mit einer Klappe, ist doch logisch.“

„Wenn es nicht zu lange dauern würde, würde ich dich zur Schnecke machen! Jetzt *beeil dich!*“

In aller Seelenruhe packt der Meister das Buch mit den losen Blättern aus und liest bedächtig den Spruch vor. Langsam geht es aber wirklich zu weit.

Endlich öffnet sich das blaue Portal. Der Meister kopiert noch die Runen des Wegpunktes, während Kaschya durch das Portal *rennt* und dabei die Inifuss – Schriftrolle mitnimmt.

Kaum sind wir hindurch, sehen wir Akara. Sie hat Ringe unter den Augen, und unsere Begleiterin steht neben ihr und redet auf sie ein.

„Hallo General...wie ich sehe, war der erste Teil der Mission erfolgreich. Ich bete, dass wir noch rechtzeitig waren, um Deckard zu retten...“

Ist Akaras Bemerkung in einer Redepause von Kaschya, die sich über die „Faulheit“ und „Nachlässigkeit“ des Meisters ausgelassen hat – und sie ist noch nicht am Ende.

„Akara, wir haben keine Zeit für lange Reden. Am besten übersetzt du diese Schriftrolle so schnell wie möglich und wir machen uns auf den Weg!“

„Schon gut, Kaschya – die Übersetzung ist ja schon fertig. Die Reihenfolge, in der ihr die Obeliskten berühren müsst, habe ich hier aufgeschrieben...“

„Danke, tschüss, jetzt komm endlich, du Held!“

Und schon rennt Kaschya zum Wegpunkt im Lager der Jägerinnen, spricht die Formel für das Feld der Steine und ist verschwunden.

Der Meister steht dümmlich da und grinst Akara an.

„Ich verstehe Kaschyas Eile nicht ganz, Akara...du kannst mir doch sicher noch diese Wegpunktlokalisierung übersetzen?“

„Kaschya hat vollkommen recht, und das solltest du einsehen! Jetzt folge ihr schnell, alleine kann sie Deckard nicht befreien! Ich erledige das für dich!“

Der Meister ist ganz offensichtlich überrascht von Akaras plötzlicher Feindseligkeit. Unrecht hat sie ja nicht ... Ich denke nicht, dass Akara in den letzten eineinhalb Tagen, seit sie uns das letzte Mal gesehen hat, geschlafen hat, sie hat wohl auch dauernd auf unsere Rückkehr gewartet und wird jetzt einen trödelnden Meister sicher gar nicht gerne sehen... Ohne ein Wort zu sagen, geht der Meister, etwas betreten, auf den Wegpunkt zu. Akara sitzt sicher auf glühenden Kohlen, sie ist furchtbar unruhig, weil er immer noch nicht bemerkt hat, wie ernst die ganze Sache doch ist! Ich renne schleunigst an ihm vorbei, um ihn zu zwingen, auch schneller zu gehen.

Tatsächlich folgt er mir ohne Kommentar, juhu.

Am Feld der Steine angekommen, erwartet uns ein Schlachtfeld. Ich stehe in einer Masse aus Kadavern von toten blauen Dämonen, alles ist von ihrem Blut befleckt.

Dem Meister fällt nur Ekel dazu ein, was er laut bekundet, mir fällt ein, dass Kaschya gerade um ihr Leben kämpft. Also renne ich in eine weitere Masse aus Gegnern, die allerdings noch leben, und helfe ihr, die mit dem Rücken an einen Stein Pfeil um Pfeil den Angreifern entgeschickt. Offensichtlich haben sie uns hier erwartet!

Aber der geballten Kraft von vier Skeletten und einem Golem sind sie nicht gewachsen.

„Das wurde aber auch Zeit! Was denkst du dir eigentlich, herumzutödeln und mich hier fast verrecken zu lassen?“

„Kaschya, er tut mir Leid, aber ich bin doch auch nur ein Mensch! Diese ganze Aufregung und das Kämpfen und Alles, das macht mich langsam fertig! Ich hab schon seit Tagen nicht mehr geschlafen, und dass ich dauernd Angst haben muss, macht die Sache auch nicht gerade leichter!“

Der Meister ist wohl auch ganz schön fertig. War ich unfair, wenn ich ihn gedanklich kritisiert habe? Auch nur ein Mensch, wohl wahr...
Auch Kaschyas Gesichtsausdruck wird nach dem Ausdruck des Meisters milder, dem jetzt sogar Tränen über das Gesicht laufen.

„Schon gut, schon gut, General. Ich bin genauso kaputt wie du. Aber wir dürfen nicht vergessen, dass der Ausgang des Krieges gegen das Böse auf unseren Schultern ruht! Gerade jetzt dürfen wir uns keine Schwäche erlauben!“

„Kaschya, du hast recht...aber ich bringe uns alle in Gefahr, wenn ich nicht bald etwas Ruhe bekomme! Ich habe vollkommen vergessen, dass ich mit diesem tollen Fluch unseren letzten Kampf viel leichter hätte machen können...ich darf mir keine Fehler erlauben, ich darf nicht, darf nicht...“

Er murmelt weiter vor sich hin, wobei – er hat recht. Aber ins Gesicht sagen würde ich es ihm nicht.

Kaschya muss wohl ähnliches denken, denn sie legt ihm den Arm um die Schultern.

„Ich bin mir sicher, dass die große Verantwortung, die dir aufgelegt wurde, dich nur härter machen wird. In nur einer Stunde haben wir Deckard gerettet, und dann kannst du so lange schlafen, wie du willst. Nur bis dahin gibst du dein Bestes, und dann kann uns überhaupt nichts passieren.“

Ob dem übergroßen Ego des Meisters so eine Salbung gut tut? Jedenfalls hebt es sein Selbstbewusstsein. Der Starke spielend, wirft er Kaschyas Arm ab und erhebt sich während er seine Tränen fortwischt.

„Du hast vollkommen Recht. Diese Sache ziehen wir jetzt durch. Alle! Mitkommen, aber fix! Deckard wartet nicht mehr lange!“

Und wir rennen beinahe in Richtung der Obelisken. Gegnerhorden, die unseren Weg kreuzen, werden überrannt, eine geradezu unheimliche Energie hat den Meister erfüllt, und das bekommen alle in der Gruppe zu spüren.

Wir sind am Steinfünfeck angekommen. Der Meister flitzt zwischen den Steinen hin und her, die Inifuss – Rolle in der Linken, die Rechte berührt die Steine.

„Ring, Querstrich, Doppelstrich...“

Das sind die Symbole auf den Steinen. Jeder berührte Obelisk leuchtet, die Inifuss – Schriftrolle auch.

Fünf Steine glühen in der Sonne.

Welche auf einmal verschwindet. Blitze zucken vom Himmel, in den ersten Stein, den der Meister berührt hat, in den zweiten, den dritten!

Blitze zucken auch zwischen den Steinen hin und her, erst erratisch, dann immer stetiger, bald verbindet ein Netz aus kalter Energie die Obeliskten.

Für kurze Zeit ist ein perfektes Pentagramm aus reiner, weißer Energie in den Wolken zu sehen, die aufgezogen sind. Nur eine Spiegelung der gleißenden Helligkeit, die hier am Boden alles verschlingt.

Als meine Augen wieder klar sehen, ist die Silhouette des Meisters ein schwarzes Muster vor dem Hintergrund eines roten Portals, in dem kaputte Häuser und Tierkadaver eine grausige Szenerie abgeben.

Der Weg ins zerstörte Tristram liegt offen.

Kapitel 23 – Rettung

Wenn man dem Meister glauben kann, liegt furchtbarer Leichengeruch in der Luft. Ich kann wohl froh sein, keine Nase zu besitzen. Blutflecken sind die einzige Dekoration auf graslosem, verbranntem Boden, nur manchmal zeigt sich ein Fleck Grün. Ein Hauch des Todes liegt spürbar über Tristram, in zerstörten Häusern, die einst aus solidem Stein waren, brennen immer noch Flammen, am Leben gehalten von dem Bösen, das hier aus jedem Stein dringt. Rauch durchzieht in dicken Schwaden die Stadt.

Nichts lebt hier mehr, das nicht vom Bösen zerfressen ist wie der Rest der einst stolzen Hauptstadt Khanduras'...

der letzte Teil war Kaschyas Zitat...

Und doch.

Ein letzter Lebensfunke muss hier noch zu finden sein, sollten unsere Mühen nicht umsonst gewesen sein:

Die unbeugsame Existenz Deckard Cains, der nach Akaras Worten zäher ist als eine Gargantua.

Baumkopf Holzfaust war eine Gargantua. Wenn die Dämonen nicht besonders viel Magie benutzen, wie ich, so steht es gut um Deckard.

Die beiden Menschen schütteln fast zeitgleich die unwillkürliche Starre beim Anblick Tristrams ab, die sie befallen hat, als sie das Portal durchschritten.

Der Meister lacht.

„Von so ein bisschen Gestank und Schmutz lassen wir uns nicht aufhalten, was, Kaschya? Es gibt wichtigeres als sich zu ekeln!“

„Wie recht du hast. Ich wette, Deckard wir auf dem Marktplatz gefangen gehalten.“

„Dann los.“

Und wir gehen. Widerstand ist zu erwarten; ich frage mich...

Einem Skelett steckt ein Pfeil in der Augenhöhle. Das macht ihm zum Glück nichts aus; wenn es Kaschya oder der Meister gewesen wäre, sähe die Sache etwas anders aus, aber dafür gehen ja die Untoten voran. Die Quelle des Pfeils ist ein Bogen, gehalten von fleischlosen Händen: Wie Blutrabe bewiesen hat, beherrschen auch unsere Gegner die Kunst der Nekromantie.

Schon laufen die Schergen des Meister in den Kampf hinein, als aus einer Lücke zwischen zwei Häusern ein kleines Kontingent an Skelettkriegern mit Krummschwertern erscheint. Und in fensterlosen Fensterlöchern erscheinen weitere Bögen mit angelegten Pfeilen.

Mehr als zwei Dutzend gegen sieben, wie unfair. Aber da gibt es ja Möglichkeiten – man kann ihre Zahl verringern, und...

...meine Hand fängt einen Pfeil auf, der in ihr stecken bleibt, was mir nichts ausmacht, aber was den Meister doch eher gestört hätte...

...man kann verhindern, dass die eigenen Nummern schrumpfen.

Ich wette, auf solche Feinheiten kommt meine Kampfpersönlichkeit nicht, jedenfalls kann ich mich nicht darauf verlassen. Ich konzentriere mich auf meine Aufgabe hier und fange Pfeil um Pfeil der Gegner auf, die auf die beiden Menschen zielen.

Gut, dass Skelette lausige Schützen sind, kein Wunder, ohne Augen...

Kaschya hingegen kann zielen, und mit ein paar strategischen explodierenden Schüssen in die Ecken seines geschwächten Fundamentes bricht das marode Haus samt Skelettbogenschützen in sich zusammen.

Die Gelegenheit für mich, ihre Infanterie zu erledigen!

Wie schaffe ich es, dass sich die Kampfpersönlichkeit nicht einschaltet? Ich denke nach, was ich ja nicht verhindern kann, aber über den Kampf.

Mein Schwert ist ja weg – ich habe es zerfließen lassen, um Baumkopf Holzfaust zu packen – aber ich bin ja nicht waffenlos. Die Qualitäten von zwei Händen nutzend, packe ich die Arme eines Skelettes und reiße sie samt Schwert aus. Gott, diese Dinger sind *langsam*...

Nicht denken, hauen!

Wenn ihnen der Kopf fehlt, brechen sie zusammen. Hm, wenn ich mit dem stumpfen, schwertlosen Knochen gegen den Kopf des armlosen Skeletts schlage...

Genau! Er springt davon und schlägt den Kopf des Skelettes dahinter auch ab. Das macht Spass!

Vorspringen, dem nächsten Gegner ein Bein stellen...abrollen, packen, herumschwingen, auf Kopfhöhe!

Ha! Drei auf einen Streich, so und nicht anders gleicht man zahlenmäßige Unterlegenheit aus.

Dämonen können eben nicht denken, das ist der entscheidende und riesige Vorteil, den wir haben.

Die erste Opposition ist also rasch erstickt, und unsere Untoten haben nur einen von den Ihren verloren, weil Pfeile eben nichts bringen gegen Knochen.

Der Meister hebt einfach einen nahezu intakten Gegner auf, nimmt seinen Kopf, setzt ihn wieder auf den Rumpf, und schickt das Skelett zu unseren eigenen. Das nennt man wohl Resteverwertung...

Wir wagen uns zwischen die Häuser hindurch. Diesmal ist es ein Feuerball, der unser Anführerskelett trifft, und das lässt ihn nicht so kalt wie der Pfeil, haha.

Einer von uns weniger und ein Quartett von bunten Schamanen der Gefallenen gefächert auf dem freien Marktplatz! Aber nur einer von ihnen hat uns bisher entdeckt.

Grund zur Eile, denn noch sehen die Anderen nach außen – niemand hat wohl erwartet, dass wir die Skelette beim Eingangsportal so schnell überwinden, hehe.

Ein Hechtsprung meiner über den halben Platz reißt den mit lächerlichen Tierschädeln behängten Zauberer von den Füßen, sein Schuss geht ins Leere. Ich packe seinen Arm und drehe ihn ganz herum. Das Knacken von Knochen lässt ihn aufstöhnen, dass der wild Feuer spuckenden Stab seinen nächsten Schuss im Rücken eines Zweiten versenkt, wie ich erhofft und worauf ich gezielt hatte, lässt mich grinsen. Ein Kopfstoß bricht das Genick meiner „Waffe“, und als die beiden verbliebenen Beschwörer sich umdrehen, landet seine Leiche ihnen im Gesicht.

Jetzt sind die Skelette eingetroffen und machen kurzen Prozess.

„General, dein Golem macht sich. Ich dachte, der hätte bloß sinnloses Metzeln drauf, aber du hast es wohl geschafft, ihm den Kopf zurechtzurücken!“

„Natürlich, immer doch, Kaschya – ich wusste doch, für Tristram müssen wir ihn voll leistungsfähig machen...“

Angeber! Meine Kampfpersönlichkeit kommt nicht zum Arbeiten, das ist es! Wütende blaue Dämonen stürmen heran. Das war noch nicht das Ende der Gegner, lange nicht! Tristram ist eine Festung der Gegner, und wird mit Zähnen und Klauen verteidigt! Aber die stellen ja kein Problem dar. Ich stelle mich den Wogen gelassen entgegen und lasse den ersten Schwerthieb (Schwert? Rostiges Stück Blech!) ruhig über mich ergehen. Dämmlich glotzt der kleine Gefallene – oder soll man die blaue Art anders nennen? So, wie es hier aussieht, sind das dann Schlächter – seine wirkungslose Waffe an. Seine Kollegen sind alle wie an eine Mauer gerannt stehengeblieben.

Ich grinse den kleinen breit an und richte mich zu meiner vollen Größe auf.

Wie ein Mann (Tier?) drehen sie sich um und fliehen in wilder Panik.

Das sollte es gewesen sein. Ich sehe mich noch ein bisschen um...

Da! Ein Käfig hängt über dem Marktplatz, darin ist eine menschliche Gestalt zu erkennen, in einer grauen Robe, mit weißem Bart, vom Tode gezeichnete Gesichtszüge.

Aber Deckard Cain, wenn er es denn ist, lebt noch, atmet, und seine wachen blauen Augen sehen alles ganz genau, was sich unter ihm abspielt.

„Deckard Cain! Wir sind gekommen, um euch zu retten!“

„Ich bin der General, und das ist Kaschya. Ist alles in Ordnung? Oh...dumme Frage. Golem, hol ihn da runter!“

Ich laufe auf den Pranger zu – denn dazu diente der Käfig wohl, ich möchte nicht wissen, was Deckard seit dem Fall von Tristram alles durchmachen musste – und anders als der Meister beeile ich mich auch, als mich etwas am Rücken trifft und beinahe umwirft. Was...? Ich schnelle herum und sehe den Schlächter, dem ich so viel Furcht eingeflößt habe, vollkommen tot am Boden liegen – es sieht aus, als hätte er keinen ungebrochenen Knochen mehr im Körper.

Da ertönt ein wildes Geheul, schrill und disharmonisch aus den heiseren Kehlen von mehr Schlächtern, als mir lieb ist, denn die Erzeuger des Misstones quellen gerade aus allen gegenüberliegenden Gassen.

Das Wort, dass alle brüllen, habe ich bereits einmal gehört, realisiere ich. Als meine Kampfpersönlichkeit gerade die Kontrolle hatte, habe ich es das erste Mal gehört – im Kampf gegen den Schlächter, der noch ein tieferes Blau besaß als diese hier, der mich mit Blitzen schockte.

RAKANISHU! – und das war wohl sein Name, ein Held der Schlächter.

Kapitel 24 – Schlächtergemetzel

Mordlust und Hass glitzern in den Augen sämtlicher Dämonen, als sie sich auf mich stürzen, wobei sie Kaschya und den Meister samt Skeletten völlig ignorieren. Ich war es schließlich, der ihren Helden getötet hat – aber woher wissen sie das? Kann es ihnen jemand gesagt haben? Wer unter einer Horde von Dämonen kann denn bitte denken und hat genügend Macht, eine Schar von Schlächtern, die in Panik geraten sind, wieder zum Kampf zu zwingen?

Jemand, der, um zu *motivieren*, einen aus ihren Reihen erst einmal grausamst töten muss, damit sie gehorchen?

Jemand, der genügend Kraft besitzt, den toten Körper des Opfers über ein Haus zu schleudern, so dass er mich trifft?

Jemand mit Glatze, einer zerrissenen orangen Jacke aus grobem Tierfell und einem großen, blutigem Loch im Kopf?

Jemand mit dieser Beschreibung, der gerade um eine Häuserecke tritt und den langsamsten Schlächter mit derartiger Wucht tritt, dass dieser noch vor den anderen zum liegen kommt, leider ziemlich tot?

Jemand, der Griswold heißt?

„Oh mein Gott...Griswold, was tust du da?“

Genau, das Letzte weiß ich von Kaschya.

Griswold ist ziemlich sicher ziemlich tot, sonst hätte er kein Loch im Kopf. Ich denke, dass er als Dämon wiederbelebt wurde, um für Andariels Heerscharen eine Art General darzustellen. Und sie hat wohl eine gute Wahl getroffen – seine ohnehin bullige Statur und die daraus folgenden Körperkräfte sind in gewaltigem Maße durch die Mächte, die ihn zum Diener des Bösen werden ließen, noch gesteigert worden, und er hat wohl auch genau die richtigen Maße und das richtige Auftreten, um die ganzen Gefallenen hier einzuschüchtern, und er hat auch die richtige laute Stimme, um alle in Tristram befindlichen Dämonen zu Hilfe zu rufen, denn eine derartige Heerschar, die jetzt wie eine Flut auf uns hereinbricht, habe ich noch nie gesehen, es scheint, als wären sämtliche Kreaturen der Hölle hier versammelt – sogar ein Kontingent der Ziegenmenschen mit den Hörnern und Stangenwaffen stürmt mit heran.

Und mir wird schon wieder so anders...

Nein! Kaltkrähe war wohl nicht die einzige, die den Fluch des verstärkten Schadens wirken konnte – auch Griswold ist offensichtlich dazu in der Lage, denn sämtliche Symptome des Fluches sind bei mir vorhanden. Statt festzustecken, dringt das Schwert des ersten Schlächters tief in meine Brust und verlässt sie schnell wieder, um noch einmal zuzustechen.

Moment, diesen Schlächter kenne ich! Es ist der selbe, der auch über die Häuser geflogen ist und der einmal schon seine Klinge in mich gesteckt hat.

Tatsächlich stehen weiter zwei Schamanen auf dem Platz und beleben gerade den Getretenen wieder.

Wie sollen wir diesen Kampf nur gewinnen können?

„Das ist überhaupt kein Problem, Leute! Ihr drei Skelette, rennt um die Häuser herum und fällt den Schamanen in den Rücken! Den großen blauen Deppen mit den Stöcken! Golem! Halt die kleinen Blauen auf, so gut, wie es geht! Kaschya, deine Pfeile gegen Griswold! Wenn der Anführer fällt, dann sind sie nichts mehr wert! Letztes Skelett, hilf dem Golem!“

Das ist es, was ich immer vom Meister erwartet habe! Endlich zeigt er die versteckte Kompetenz, die ich bei meinem ersten Kampf bemerkt habe! Der Mensch wächst eben an seinen Herausforderungen.

Der Golem hoffentlich auch. Ich beginne einen wilden Tanz, wobei nicht der Herr führt, sondern die Schwerter, Stöcke, Knüppel und sonstigen zusammengeklauten Waffen der Schlächter. Ich denke, dass ich noch nie so gut gekämpft habe, so innovativ und so einfallsreich. Ich kann mich endlich voll auf das Kämpfen an sich konzentrieren, was Erinnerungslücken so gut wie ausschließt.

Ein kurzer Speer mit einem geschärften Stein an der Spitze wird von links auf mich zugestoßen, eine schartige Axt kommt von oben. Ich lasse mich nach rechts fallen. Mein Bein schießt vor und reißt den Schlächter mit dem Speer von den Füßen. Die Axt trifft meine Seite; das war kaum zu vermeiden. Aber zu vermeiden ist, dass sie viel Schaden anrichtet. Der Ton, der sowieso schon von Griswolds Fluch geschädigt und verweicht ist, fließt einfach auseinander. Der überraschte Schlächter stolpert nach vorne, von seinem Schwung überrascht. Seine Axt steckt jetzt verklebt in mir. Sein Gesicht auch, und das tut seiner Atmung nicht gut. Mit einer leichten Drehung meines Oberkörpers – meine Beine müssen sich ja nicht zwingend mitdrehen, genausowenig der Rest des Körpers – befördere ich seine zappelnde Gestalt zwischen mich und das halbverrostete Krummschwert des nächsten Angreifers. Ich kann es mir nicht leisten, sich über sein „Ups!“ zu amüsieren. Ich verkürze spontan meine Beine, um den Beiden, die sich auf jede Extremität stürzen, das Ziel zu nehmen. Ich verlängere sie wieder, und zwar in aufrechter Position. Wie eine Wippe schnelle ich hoch, die Füße fest in der Erde verankert. Sicher sind weitere Gefallene vor mir.

Genau! Zwei Fäuste, ein Treffer, einmal gestreift. Die Wucht meines auf – die – Beine – Kommens schleudert den Getroffenen in einen seiner Partner – er ist aber nicht anwesend, um das noch zu spüren. Es war der, der seinen Kameraden mit dem Schwert getötet hat. Jetzt steht neben mir ein Schlächter auf, der mit dem Speer. Zwei liegen vor mir auf dem Boden, sie umklammern aber meine Füße. Der Arm dessen – ein neu Hinzugekommener – den ich gestreift habe, hängt unnatürlich verdreht herab. In der Ferne hat Griswold ein klaffendes Loch im Kopf (wie vorher) und ein klaffendes Loch im Bauch (das ist neu). Aber Kaschya kann wohl nicht immer explodierende Pfeile schießen; der Meister muss sich ja auch anstrengen, wenn er ein neues Skelett beschwört.

Ach ja – das Skelett, das mir hilft. Es hat mit seinem eigenen Knoten Feine schwer zu kämpfen, auch wenn das weniger sind – mit vieren hatte er sich zu beschäftigen, einer ist tot, einer verletzt, aber das Skelett hat auch nur noch ein Bein. Zeit für Zusammenarbeit. Ich lasse den Ton meiner Füße um die Hände der Schlächter fließen, die sich daran festklammern, als hinge ihr Leben davon ab. Dann lasse ich die Füße fest werden. Mein Körper wird etwas dünner, als ich neue Füße bilde, die auf den Steinen stehen, die aus den alten geworden sind. Ich springe hoch, als der mit dem gebrochenen Arm einen tiefen Schlag führt.

Und lande auf ihm. Er schreit, als ich ihn packe. Als ich ihn werfe, schreit sein Ziel – der Speerkämpfer.

Beide landen ohnmächtig an der selben Stelle am Boden. Gar nicht übel – dadurch, dass ich sie betäube statt töte, können sie nicht wiederbelebt werden.

Und auf geht es zum Skelett. Es liegt geschlagen da, ein Schlächter mit einem Stein bereit, ihm den Schädel einzuschlagen. Aber den schlage ich weg. Der Verwundete versucht zu laufen – und ich lasse ihn.

Ein Tritt für den letzten Gegner des Skelettes, und ich habe für einen Moment Ruhe.

Das erste Zusammentreffen der Schlacht um Tristram lässt hoffen, aber es ist noch lange nicht vorbei. Gerade jetzt treffen die Ziegendämonen mit den Hörner ein, und ihre Keulen haben eine böse Reichweite. Griswold hat sich wohl verkrochen, aber man kann immer noch seine brüllende Stimme hören, die den Horden Befehle gibt. Kaschya schießt jetzt auf die Schamanen, da die Skelette, die sie bekämpfen sollten, wohl außer Sicht, auf der anderen Seite der Häuserzeilen, Ärger mit ein paar Dämonen bekommen haben, da Griswold ja genau hören konnte, was der Meister rief.

Gerade ducke ich mich unter dem Schwung einer breiten Klinge, als ein einzelnes Skelett zwischen zwei Häusern im hinteren Teil des Marktplatzes hervorbricht und einen der Schamanen sauber köpft.

Leider sind die anderen beiden nicht eben langsam, und unser Knochenkrieger zerplatzt in einem kleinen Splitterhagel aus glühenden Knochen.

Kaum kümmern unsere Gegner sich aber wieder darum, dass der Speerträger von vorhin – er war wohl doch ganz tot – wieder aufsteht, als aus der Leiche des ersten Schamanen ein Skelett emporsteigt.

Jetzt sehe ich den Meister, als ich mich rückwärts rolle, weil mich schon drei der klumpfüßigen Dämonen bedrängen; er scheucht das Skelett mit wilden Gesten in den offenen Eingang eines Hauses, in dem viele kleine Flämmchen brennen, die nie zu erlöschen scheinen.

Was will er damit bezwecken? Oh, das war knapp – aber eine meiner Hände nimmt die Keule doch noch mit.

Idee! Ich packe den Klumpen Ton, der, nunmehr von mir getrennt und leblos, langsam zu Boden fällt. Noch einmal ducken – und er landet genau im Gesicht des Angreifers.

Während er mit einer Hand, gutturale Laute absondernd, seine Augen abwischt, entreiße ich ihm die Stangenwaffe.

Keine Ahnung, wie man mit dem Ding umgeht – aber für ein bisschen herumhauen reicht es. Das stumpfe Ende, das jetzt auf ihn zeigt, findet jedenfalls sofort sein Ziel in dessen Bauch – und weil ich nicht gerade ein Schwächling bin, kommt es auch hinten wieder heraus.

Ein ideales Schild bietet er! Ich schwinge seinen Kadaver hin und her, um die beiden anderen – stop, die drei anderen, die *vier* anderen! fern zu halten.

Wieder richtet sich mein Blick auf das Kampfgeschehen. Noch immer sind die beiden Beinumklammerer mit ihren Felshandschellen neutralisiert. Der Speerjunge ist von dem Skelett, das immer noch am Boden liegt – sehr gut! gefällt worden, er muss es übersehen haben. Und bevor er wieder aufstehen kann, wird er kurzerhand selbst ein Skelett. Der Meister keucht schon etwas.

„Kaschya! Einen von den Kleinen weiter hinten!“

Und schon findet Kaschyas Pfeil sein Ziel in der Kehle eines Schlächters, der gerade von zwischen den Häusern heranrückt. Wie viele von denen sind bloß noch in der Stadt? Dieser fällt um und wird sofort zum Skelett.

„Jetzt! Du aus dem Haus, auf den Schamanen links! Der neue, auf den Schamanen rechts! Macht *ihn* fertig, aber fix!“

Das also hat er damit bezweckt, ein Skelett warten zu lassen! Plötzlich müssen die Schamanen ihre Aufmerksamkeit aufteilen...

„Und ... Kaschya!“

Während sich beide Skelette auf *denselben* Schamanen stürzen – denn das eine Skelett hat ja in die entgegengesetzte Richtung gesehen als das andere, bezüglich der Beschwörer – findet Kaschyas nächster Pfeil, ein rot glühender, endlich sein Ziel bei dem zweiten der Wiederbeleber. Eines der Skelette überlebt, nachdem sie gemeinsam den letzten zerhackt haben.

Und auf einmal hören die verdammten Viecher mit dem Zurückkommen auf!

Durch den genialen Schachzug des Meisters müssen die Schlächter auf einmal viel vorsichtiger kämpfen.

Tatsächlich sickert auch der Strom aus den anderen Teilen der Stadt nur noch langsam ein und hört dann ganz auf. Jetzt sind etwa ein Dutzend Schlächter auf dem Platz, in der Mitte. Fünf der Bocksdämonen scharen sich um den sechsten, den ich aufgespießt habe. Langsam beginnt dieser, sich von der Keule zu lösen.

Noch ein paar Skelettkrieger schlurfen langsam heran. Griswold ist immer noch versteckt.

Auf unserer Seite stehen ich, im Kampf mit den Hornköpfen. Der Meister und Kaschya, noch unberührt vom Kampfgeschehen an sich. Kaschya schießt auf die Skelettkrieger, die zwar noch etwas länger zum Kommen brauchen, die aber stärker sind als Schlächter. Ein kaputtes, aber sich noch bewegendes Skelett in meiner Nähe.
Der Meister erschafft gerade ein Neues. Das, das den Kampf mit dem Schamanen überlebt hat, beginnt an den ihn umgebenden Schlächtern zu scheitern.
Das neue Skelett ist genau das, was ich brauche! Mit seiner Hilfe kann ich vielleicht meine eigene Gegnergruppe ausschalten!
Aber der Meister ruft es zu sich. Warum tut er das? Ich brauche es jetzt und hier!
Der Meister sagt etwas zu dem Skelett. Seine Stimme ist schwach. Verdammt, warum ...

Die Kugel einer Keule fährt zwischen meine Schultern. Ich erstarre; ich war unaufmerksam. Idiot! Aber Griswolds Fluch ist lange schon abgeklungen, gedankt sei Jeder, der es verdient.
Das ist noch lange nicht das Ende! Ich werde nicht wanken noch weichen, um den Meister zu beschützen.
Die nutzlose Waffe des ersten Gegners lasse ich fallen. Die Waffe hingegen, die noch in meinem Rücken steckt, ist alles andere als nutzlos.
Der Dämon grinst böse und versucht sie in meiner „Wunde“ zu drehen.
Was ihm gegen zähen Ton nicht gelingt. Als er sieht, dass ich danach reiche, will er sie herausziehen.
Klappt auch nicht. Ich packe die Holzstange. Zerbreche sie mit etwas Aufwand, weil der Winkel bescheuert ist. Das stachelüberzogenen Ende bleibt stecken, aber mit dem Griff, den er noch in der Hand hält, als gäbe es kein Morgen mehr, wirble ich ihn einfach um.
Für ihn gibt es kein Morgen, das stelle ich sicher.
Hinter ihm stehen aber vier weitere, und sie sehen wütend aus. Seeehr wütend. Ein wahrer Clan von den Hörnerköpfen scheint das zu sein; ein Todes – Clan, nach den tödlichen Dolchen, die aus ihren Blicken schießen zu scheinen.
Trotzig lasse ich meinen Fuß steinhart werden und zertrümmere den Kopf ihres Anführers, der mir den Keulenkopf in der Schulter verpasst hat.
Sie heulen auf! Wie ein Mann stürzen sie sich auf mich. Einer findet nur meine Faust, aber der Rest. Der Rest ... Zwei reißen mich um. Wo ist der Dritte?

Ich schaffe es, das Übel an den Hörnern zu packen und einen weiteren zu töten, während aber die Klauen (warum haben Dämonen immer Klauen?) des Übrigen an meinem Tonfleisch reißen. Mir schwindet...

Und er wird von mir gerissen. Wer steht über mir? Der Meister, der ihn auch an den Hörnern gerissen hat (die sind aber auch wirklich unpraktisch) und seinen Stab jetzt quer über seine Kehle hält, mit beiden Händen gepackt und wie ein Berserker ziehend. Sein Gesicht wird rot, auf seiner Stirn steht Schweiß, aber egal, wie sehr der Dämon sich wehrt und wie viele Kratzer und tiefere Wunden die Klauen zufügen, der Meister lässt nicht locker, bis der Ziegenkopf schlaff wird. Auch dann löst sich sein Todesgriff erst langsam.

Der Meister schnauft.

„Weißt du, es macht keinen Spass, dich zu retten...immer muss ich selber was machen, und diese verdammten Untoten schert das einen Dreck! Wenn die nur ein Fünkchen Hirn hätten...ach, lassen wir das. Kaschya! Sind jetzt endlich alle tot?“

Kapitel 25 – Der Plan

Als ich mühsam aufstehe, bemerkt Kaschya gerade, dass dem so nicht ist.

„In dem Haus da ist immer noch ein Widerstandsnest, und alles voller Bogenschützen. Wir hatten wohl Glück, dass die vorher nicht schießen konnten, aber so ist das ein hübscher Pfeilhagel – mich hats auch schon erwischt...“

Tatsächlich blutet Kaschya aus einer Wunde am Bein und steht an eine Wand gelehnt.

„Da kann man ja was machen.“

Der Meister gibt ihr ein Fläschchen mit roter Flüssigkeit, welches Kaschya trinkt. Ihre Verletzung verschwindet.

„Danke. Irgendwelche genialen taktischen Ideen, wie wir die auch noch erledigen? Wir könnten sie ja auch lassen, aber solange der Platz in der Schusslinie ist, kommen wir nicht an Deckard ran, und ich will die verdammten Dinger bluten sehen – na ja, ohne Fleisch etwas unmöglich, aber du verstehst, was ich meine.“

„Da hab ich mir schon was überlegt, Kaschya. Du wirst sehen.“

Aha. Er hüllt sich mal wieder in Schweigen, wohl, weil er auf einen großen Auftritt mit seiner tollen Planung hofft. Schön, wenn es funktioniert, aber irgendwann wird es uns um Kopf und Kragen bringen. Wütend kann ich deswegen im Moment nicht sein, weil er mir immerhin gerade die Existenz gerettet hat, was ich für einen überaus feinen Zug halte. Kaschya gibt jetzt das Fragen nach seinem Plan auf und wechselt das Thema.

„Dann bleib halt der geheimnisvolle Denker, solange dein Plan aufgeht, aber wehe...egal. Warum hast du eigentlich den Golem gerettet?“

„Ach, ich kann ihn doch nicht einfach so kaputtgehen lassen – immerhin war es furchtbar schwierig, ihn zu beschwören...und die Gelegenheit war halt einfach so günstig, weil er die Clanleute so prima abgelenkt hat...“

Na toll. Aber es ist mir recht egal, was sein Motiv war, hauptsächlich, ich bin noch da. Jetzt bin ich mal gespannt, wie er...

„Dann fangen wir mal mit der Ausführung des Plans an. Golem, du lenkst sie ab...“

Ach du verdammte...

„...und stellst dich auf dem Platz als Ziel dar. Kaschya, dieses Trümmerstück ist eine prima Deckung, ich möchte, dass du sie beschäftigst, allzu leicht sollen sie es nicht haben mit unserer mobilen Zielscheibe. Die Skelette kommen mit, bis auf eines, das bei dir bleibt, falls sie noch irgendwo Bodentruppen haben sollten.
Also los, ihr zwei!“

Zwei? Wo ist denn das vierte Skelett? Halt. Er hat eines vorher während dem Kampf weggeschickt, also ist das wohl woanders. Hat das was mit dem Plan zu tun, oder hat er es nur vergessen?
Ich muss es einmal versuchen. Ich greife seine Schulter, als er davongeht.

„He? Was willst du? Du solltest längst auf dem Weg sein!“

Ich zeige auf die drei Skelette, die in der Nähe sind, hebe vier Finger und mache ein dummes Gesicht.

„Ach so, das...keine Sorge, das vierte ist sicher aufgehoben, und nicht nur das...was für ein komisches Ding, wirklich...“

Das Letzte murmelt er zu sich, als er sich wieder zum Gehen wendet, ich höre es aber trotzdem. Was für eine Gratwanderung ich bloß vollziehen muss! Wenn ich nicht aufpasse, dann denkt er, ich wäre eine Gefahr für ihn, weil ich zu selbstständig bin. Wenn ich aber zu wenig tue, dann merkt er nie, dass ich intelligent bin, und bringt mich auch wieder dauernd in gefährliche Situationen. Wie jetzt.
Ich seufze und mache mich auf den Weg in den Schussbereich der Knochen – Bogenschützen.

Kapitel 26 – Aufräumarbeiten

Pfeile zischen um mich herum, und mehr als ein Dutzend stecken bereits im tönernen Fleisch. Kaschya macht ihre Sache prima, aber mittlerweile haben die Skelette angefangen, auch auf sie zu schießen, sobald sie sich zeigt, was sie vorsichtiger macht, und mich verwundbarer, weil ich dann eben einziges Ziel bin.

Aber die Hälfte des Platzes habe ich bereits in kurzen Etappen von laufen – stehen bleiben – Haken schlagen – laufen und so weiter bewältigt. Was ich wohl mache, wenn ich das Haus erreicht habe, in dem die Schützen stehen? Griswold ist ziemlich sicher noch am Leben, weil die Skelette allein nie auf die Idee kämen, ein anderes als das offensichtliche Ziel anzugreifen. Gegen ihn kann ich nicht gewinnen.

Mein Tanz geht weiter. Hoffentlich beeilt sich der Meister – denn die Pfeile beginnen langsam wirklich zu stören...

Da strömt eine kleine Gruppe von Skelettkriegern aus der zerstörten Tür des Hauses. Ich erinnere mich nicht, gegen irgendwelche Untoten gekämpft zu haben, also muss das die Gruppe sein, die ich ursprünglich beobachtet und dann aus den Augen verloren habe. Griswold muss seine Fußtruppen zurückgezogen haben, als der Kampf der Schlächter hoffnungslos wurde.

Mist, Mist, gegen diese Bagage werde ich sicher verlieren, da ich auch schon von den Pfeilen geschwächt bin. Jetzt muss aber...

„JETZT!“

...der Plan des Meisters in Aktion treten. Na also, das war eben seine Stimme.

Und zwei der Skelette in der lockeren Reihe vor mir tanzen plötzlich aus derselben. Ihre Schwerter zur Seite schwingend, enthaupten sie ihre Nachbarn. Das Grüppchen löst sich in Chaos auf. Ich sehe meine Chance gekommen. Auch ich greife in den Kampf ein.

Von oben beginnen nach einem Moment der Verwirrung wieder Pfeile zu hageln. Sie erledigen eines der falschen Gegner – Skelette. Aber auch zwei der echten Gegner; wie ich bereits anmerkte, können Untote recht miserabel zielen.

In der ganzen Aufregung bemerkt keiner der Gegner, dass der Meister um die Ecke des besetzten Hauses schleicht und mit zwei Skeletten in den Türrahmen eindringt.

Mir wird bewusst, wie der Plan des Meisters aufgebaut ist: ein meisterlicher, sicher. Geschickt hat er die Dummheit von Untoten ausgenutzt, um das Skelett, das er weggeschickt hat, in die Ränge der Gegner einzuschleusen. Es hat genau das Selbe gemacht, wie diese auch, und sich mit ihnen zurückgezogen. Und jetzt hat es seine Identität im richtigen Augenblick offenbart, um die gehirnlosen Feinde völlig zu überfordern. Moment mal. *Das* Skelett? Haben sich nicht gerade *zwei* der Gegner gleichzeitig als Verbündete erwiesen?

Tatsächlich, mit dem Skelett bei Kaschya – das jetzt auch mitmischt – und den beiden, die der Meister bei seiner

„Eingreiftruppe“ hat, sind insgesamt fünf Skelette gleichzeitig existent.

Das war sicher eine Anstrengung für den Meister, wie er bereits vorher gesagt hat – „Mehr als vier schaffe ich nicht“ – sind schon vier nicht einfach, und dann noch ein fünftes, außerdem mich retten, einen Kampf befehligen, die ganze Zeit seinen neuen Fluch benutzen, und das in einem ziemlich kaputten Zustand, worüber er sich vor dem Kampf beklagt hat – mein Respekt wächst immer mehr. Offensichtlich kann er, trotz aller Fehler, tatsächlich etwas.

Jetzt ist der Widerstand hier gebrochen. Wie sieht es in dem Haus aus?

Da erscheint Griswold im obersten Fenster. Mit dem Rücken zu uns wehrt er nur durch Faustschläge ein Trio Skelette ab – ich kann das alles genau sehen, da das „obere Fenster“ nur ein Rahmen ist, weil das ganze Stockwerk dachlos und halbhoch ist – moment. Ein Trio? Doch nicht sechs Skelette...

Nein, das, das Kaschya begleitet hat, ist zu Staub zerfallen. Aber die Bogenschützen schießen schon lange nicht mehr, sollte es das schon gewesen sein?

Das letzte der drei im Fenster wird von Griswolds Bärenkraft zu Staub zerschmettert, ein neues, das gerade seinen Kopf über die Mauer hebt, hat gar keine Gelegenheit zum Aufstehen. Jetzt sehe ich den Meister – er steht alleine da, und ist ziemlich am Boden. Trotzig funkelt er Griswold an, der langsam mit ausgebreiteten Armen auf ihn zugeht. Nein, das kann doch nicht alles umsonst gewesen sein!

„Das ist für Tristram, du Mistker!“

Schreit Kaschya, und ihr Pfeil durchbohrt Griswold Hals, wo er explodiert.

Kapitel 27 – Deckard Cain

Der letzte Widerstand ist nun also gebrochen und Tristram endlich frei von Monstern und sonstigem Gewürm. Der Meister hat mit Griswolds Kleidung eine „Tolle neue Rüstung“ gefunden – besser als der Stofflumpen von vorher ist sie sicherlich. Und ja, endlich können wir Deckard Cain, den letzten Weisen der Horadrim befreien.

„Golem! Steh nicht dumm rum, sondern hol ihn da runter!“

Ja, die Stimme meines Herren ... gut, er hat es sich verdient, etwas/sehr ruppig zu sein. Die Schnur, die den Käfig, in dem Deckard schon dauernd mit klaren, wachen Augen zugesehen hat, hält, ist gerade lang genug, um ihn hoch zu halten. Ich kletterte also (gut, dass Ton, wenn nötig, auch klebt) den Pfahl nach oben, der leicht schief in der Erde steckt, und biege die rostigen Gitterstäbe des schaukelnden Gefängnisses auseinander.

Cain bleibt regungslos, aber ich kann es ihm nicht verdenken, wer weiß, wie lang er schon hier drin war...seine graue Robe zumindest ist furchtbar schmutzig, auch der Käfigboden, aber trotzdem hat der Mann nichts von seiner Würde verloren. Mit erhobenem Kopf sieht er mir in die Augen, und hinter seinen schimmert eine tiefe Weisheit, die ich in dieser Form noch nicht einmal bei Akara gesehen habe, und gleichzeitig ein schelmisches Funkeln ungetrübter Freude; auch das ist verständlich.

Ich muss ihn auf jeden Fall nach unten tragen, aber er hat es nicht verdient, wie ein Kleinkind hervorgezogen zu werden. Ich muss ihm seine Würde lassen; wie sähe es aus, wenn er, ungeboren von sämtlichen dämonischen Foltern, dann durch mich wie ein hilfloser alter Mann erschiene?

„Jetzt mach mal hin, der alte Mann ist sicher völlig fertig! Wir haben nicht den ganzen Tag Zeit!“

Ja, der Meister hat Deckards Augen noch nicht gesehen...

Ich lege fragend den Kopf schief.

Deckard lächelt schelmisch.

„Mein Freund, ihr braucht euch um mich nicht zu sorgen, im Gegenteil, ich bin froh über die Gelegenheit, die mir euer irdener Recke bietet, die steifen Glieder zu strecken...“

Dies ruft er mit fester Stimme dem Meister zu, lächelt mich abermals an und steht ohne ein Schwanken auf.

„Du musst mich wohl tragen, Golem, aber ich bin mir sicher, dass meine gebrechliche Statur für dich keinen Aufwand darstellt!“

Stimmt. Und weil er so nett zu mir ist (der Meister hat nie auch nur angedeutet, dass es ihn kümmern könnte, ob ich irgendetwas möchte) nicke ich ihm zu, grinse zurück und trage ihn so vorsichtig wie möglich auf den Boden. Dabei merke ich eines: hinter dieser Fassade des Greises verbirgt sich eine innere – und äußere! Kraft, die ihresgleichen sucht. Ein beeindruckender Mensch, und, wie Akara bereits anmerkte, nach einer Woche in Gefangenschaft so lebendig zu sein – zäh wie eine Gargantua!

Mit dem Stab, den Deckard Cain bei sich hat, der aus Holz ist, das so alt sein muss, dass es schon die Konsistenz von Stein angenommen hat (allem Anschein nach) könnte er einen solchen Berg von Monster wahrscheinlich mit der linken Hand besiegen.

Aber jetzt ist Deckard auf dem Boden, und die beiden Menschen sind an der Reihe, in von beiden Seiten seines halb mit grauem Haar bewachsenen Kopfes mit Gerede einzudecken.

„Deckard Cain, unser Aller Hoffnung! Habt ihr die Gefangenschaft gut überstanden? Ihr müsst uns zurück in unser Lager begleiten, dort wird man für eure Erholung sorgen!“

„Cain, geht sofort ins Lager der Jägerinnen, ich wette, hier halten euch keine zehn Bären mehr...wir kommen nach, sobald wir uns noch ein wenig umgesehen haben...“

Ich brauche nicht einmal die Stimmen zu unterscheiden, um herauszufinden, dass die letzte Stimme die des Meisters war.

Jetzt redet Kaschya auf den Meister ein, dass er ein Egoist ist, und Deckard redet auf Kaschya ein, dass er sofort ins Lager gehen wird, und ich halte den Mund, weil ich nichts anderes kann.

Oder? Ich trete zwischen die Redenden und bringe sie so zum Schweigen. Deckard lächelt wieder hintergründig.

„Wenn es euer Wunsch ist, eure Belohnung hier zu finden, dann tut es, Totenbeschwörer. Ich finde meinen Weg.“

Deckard verschwindet in der blauen Wolke eines Stadtportals, er braucht wohl keine Schriftrollen.

Kapitel 28 – Eskapaden

Ich frage mich dann doch, was der Meister hier will? Kaschya jedenfalls lässt sich mit einem „Hey, ganz ruhig, wir haben es geschafft! Entspann dich, ich möchte doch nur sehen, ob sich hier was von Wert finden lässt – und das werden wir noch brauchen können...“ überzeugen.

Aha. Dann sehen wir uns eben nach etwas von Wert um...

In den Häusern liegen oft noch Goldstücke in kleinen Häufchen herum, mitten unter den Flammen, die nicht erlöschen. Die Flammen sind wohl nicht heiß genug, um das Gold zu schmelzen.

Sie sind auch nicht heiß genug, um mich zu verbrennen – aber nachdem der Meister mich FÜNFMAL in die Glut geschickt hat, um die runden Kastanien aus dem Feuer zu holen, bin ich fast zu Porzellan gebrannt. Ich hoffe, dass wir jetzt endlich das letzte Haus haben...

„Ok, das wars hier...schauen wir doch mal, ob die Skelette was gefunden haben...“

Puh.

Die Skelette haben die Leichen der Gegner untersucht und alles, was man noch tragen kann, auf einen Haufen geworfen.

Skelette haben eine sehr weite Definition von „tragbar“ stellt sich heraus...

„Müll, Quatsch, rostig...oh, brauchbar...das vielleicht...kaputt, verbogen...“

Der Meister murmelt vor sich hin, während er die Gegenstände durchsortiert. Kaschya fühlt sich sichtlich unwohl, aber sie lässt es geschehen.

„So, das hätten wir. Schau mal!“

Was der Meister auf einem weit kleineren Stapel als vorher gesammelt hat, besteht aus Stiefeln aus Metallgliedern, welchen aus hartem Leder, einem Gürtel aus Leder, einer viel zu kleinen Rüstung aus Leder, einer Kappe aus Leder...oh, ein Schwert in gutem Zustand (aus Metall), und Handschuhe mit Nieten.

„Na super. Und was machen wir damit?“

Fragt Kaschya den Meister, der ihr antwortet, dass manche „dieser Dinger“ besser sind als das, was er bereits anhat, und die Metallschuhe und der Gürtel hätten sogar eine gewisse Aura des magischen, aber genau wisse er das nicht. Während er das sagt, wechselt er seine alten, löchrigen Handschuhe, die so aussehen, als hätte sie als letztes ein Gefallener getragen (sie sind nämlich einmal zu klein gewesen) mit denen aus Leder – Leder mit Nieten, eben. Die Kettenstiefel zieht er nicht an, mit der Bemerkung, dass „man diesem magischem Zeug nicht trauen kann, wenn man nicht weiß, was es macht.“

Da pflichte ich ihm zu!

„Na gut, bist du fertig? Wir haben noch was zu erledigen...zum Beispiel *will ich aus dieser Dämonenhöhle raus!*“

„Beruhig dich, Kaschya, wir waren in der Ecke dahinten noch nicht...“

„Nein, mir *langts!* Mach ein Stadtportal auf, und weg sind wir!“

Denn Deckards Portal hat sich schon geschlossen. Vorsicht? Oder halten seine einfach nicht so lange? Egal.

„Das ist doch kein Grund, eine Schriftrolle zu verschwenden...gehen wir doch einfach zu Fuß, ist doch nicht weit...“

„*Ich bring dich um!* Ich will, dass wir hier verschwinden!“

„Da vorne ist noch das rote Portal...gleich sind wir hier raus!“

Der Meister kichert und rennt in Richtung unseres Ankunftpunktes davon. Kaschya folgt ihm, zähneknirschend.

Kaum sind wir alle im Feld der Steine angekommen, packt unsere Jägerin den Meister, der grinsend wartet, am Hals und schüttelt ihn.

„Was sollte denn das gerade? Was kostet es dich denn bitte, so einen kleinen Zauberspruch herzunehmen? Kannst du nicht EINMAL an jemand anderen als dich denken?“

Ich habe die Arme voller Ausrüstung, also kann ich gerade nichts tun. Wobei ich Kaschya voll zustimme...wenn der Meister denkt, er hat wieder etwas ganz gut gemacht, dann dreht er völlig durch, hab ich schon gemerkt...

„Kaschya...“, er hustet, „das ist doch nicht so schlimm...wir sind wirklich gleich im Lager zurück, ich hab mir doch den Weg gemerkt...“

Die Frau lässt ihn los, schnaubend. Der Meister zittert leicht. Offensichtlich hat er überhaupt nicht daran gedacht, dass Kaschya es gar nicht lustig findet, wenn er mit ihr dumme Spielchen spielt...

Dann gehen wir halt. Kann ja nicht schaden...im Lager sind sicher alle beim Jubeln, soll er doch erst mal zur Ruhe kommen, bevor ihn wieder alle feiern...

Moment, wir sind doch von rechts gekommen?

Sollte der Meister eine Abkürzung kennen? Wie denn, wir sind doch vom Wegpunkt aus in gerader Linie zum Obeliskenkreis gegangen...oder hat er einfach die Orientierung verloren?

Mir ist die Topographie des Felds der Steine wie eine Karte ins Gedächtnis gebrannt, und der Wegpunkt ist südöstlich von unserer Position, 314 Schritte nach Süden, 237 nach Osten...

Nach ein paar Minuten hat auch Kaschya gemerkt, dass wir auf dem Holzweg sind.

„Hey, du Held! Hast du noch nicht gemerkt, dass wir hier vollkommen falsch sind?“

„Das stimmt schon, Kaschya...“

„Verdammt, jetzt langts aber! Du verdammter Sturkopf, gib doch wenigstens zu, dass du dich geirrt hast! Wenn du nicht sofort ein verdammtes Stadtportal aufmachst, dann prügle ich den Folianten aus dir raus!“

Au, jetzt ist sie aber verdammt wütend...

Der Meister erbleicht leicht.

„Kaschya, Erinnerst du dich nicht an die Hausruine, an der wir gleich neben dem Wegpunkt vorbei gekommen sind? Die ist doch grad da vorne, siehst du sie?“

Das ist sie aber nicht; falsche Ausrichtung, und die andere war ein Stockwerk höher. Aber der Meister rennt darauf zu, um die kleine Steinmauer herum, und...

„Hey, wo ist der Wegpunkt?“

„Ich hab es dir *gesagt!* Jetzt benutz dein dummes Stadtbuch, oder willst du, dass ich *wirklich* wütend werde?“

„Hier ist nur ein Buch...Golem, nimm es mit, und Kaschya? Du hast Recht. Tut mir Leid...ich bin wohl noch etwas mitgenommen nach dem Kampf.“

Oho? Ganz andere Töne von unserem Egoisten?

Aber als er mir das Buch gibt, merke ich, warum er sich recht geistesabwesend entschuldigt hat...das Glitzern in seinen Augen und die Vorsicht, mit der er den schimmligen, alten Folianten behandelt, sagt mir, dass er denkt, gerade einen ganz großen Schatz gefunden zu haben. Mal sehen, was daraus wird – aber ich hoffe, dass er sich seine Dummheiten in Zukunft spart...

Auf dem Rückweg habe ich endlich Zeit, einmal nachzudenken über mich, und meine Art zu kämpfen. Es ist wie ein Zwang von mir, mich selbst in Frage zu stellen...

Das Schwert stört mich zum Beispiel. Es ist sicher nicht übel – aber doch beschränkt, immerhin kann ich mit meiner rechten Hand als Schwert nur bedingt zum Beispiel zupacken, oder abwehren. Ein Schild wäre praktisch, aber dann kann ich gar nicht mehr greifen, ohne meine Hände komplett zurückzuformen. Oder...

Ich forme ich meine Finger so um, dass ich sie zwar noch bewegen kann – aber jetzt haben sie Fingernägel, lange Fingernägel, spitz und scharf und hart. In der Tat erinnern sie mich an Dämonenklauen, von denen ich auch die Inspiration zog. Sie können durchbohren und zerreißen, gleichzeitig packen und abwehren.

Ich tippe dem Meister auf die Schulter. Er schaut mich böse an. Bis er die Klauen sieht.

„Oh! Eine neue Idee? Warum das denn?“

Wie soll ich ihm das jetzt erklären? Ich forme meine Hände und greife leere Luft. Dann forme ich eine Hand zum Schwert, versuche es noch einmal – es klappt nur mit einer Hand, das Schwert kommt dem Gesicht des Meisters gefährlich nahe.

Dann forme ich die Klauen, packe mit ihnen problemlos zu, und halte sie vor meinen Kopf, imaginäre Hiebe blockend.

Der Meister nickt.

„Du hast Recht, die Klauen sind besser. Kommt mir gerade recht, ich fühle mich so inspiriert...“

Er hält seinen Stab über die Klauen; er glüht, und die äußerliche Form der Klauen wird zu ihrer Natur – fest und hart wie Stein, beweglich, als wieder flüssiger Stein aus der Erde fährt und sie zu tödlichen Waffen schmiedet.

Ein berauschendes Gefühl der Macht erfüllt mich, wie das letzte Mal, als meine Kampfkraft verbessert wurde.

Fast kommt es mir so vor, als würde es mich einengen – seltsam. Ist Macht nicht immer gut?

Kapitel 29 – Der schimmelige Foliant

Wir sind zurück. Das Stadtportal hat sich geöffnet, und sämtliche Einwohner des Lagers haben gejubelt. Akara, die gerade dabei war, sich mit Cain zu unterhalten, als das blaue Feuer erschien. Charsi, die Schmiedin. Ein Mann mit öligem Grinsen, den ich bis jetzt noch nicht bemerkt hatte. Warriv, der Händler, den ich in unserer ersten Nacht hier gesehen hatte, als er sich am Feuer wärmte, und vorher; er ist der Mann in der blauen Kleidung, der den Kopf geschüttelt hat, als Kaschya den Meister heruntergeputzt hat; bis auf diese Gelegenheit ist er immer bei den Karren seiner Karawane geblieben. Alle Jägerinnen, die noch leben, bis auf die wenigen, die Wach halten. Gejubelt haben sie und den Meister gefeiert, als ob die Rettung Deckards bereits den Sieg über das Böse selbst bedeutet hätte...

Wer weiß? Vielleicht genau das.

Der Weise der Horadrim hat wieder tiefgründig gelächelt und fallen gelassen, dass „unsere beiden Helden“ General und Kaschya (die sich bisher leicht übergangen gefühlt hat, nach ihrem säuerlichen Gesichtsausdruck) jetzt sicher erst einmal Ruhe bräuchten.

Der Meister hat sich bei ihm bedankt und ist sofort zu seinem Zelt gegangen, den schimmlichen Folianten umklammernd.

Kaschja hat sich noch mit ihrer Truppe unterhalten und sich dann ebenfalls schlafen gelegt.

Nur, der Meister schläft nicht! Er liegt auf seinem Bett und liest schon seit drei Stunden, einundzwanzig Minuten und fünf...sechs...sieben Sekunden in dem Buch, mittlerweile beim flackernden Schein einer Kerze, die ich ihm holen musste.

„Und so geschah es, dass die Gräfin, die einst im verjüngenden Blut von hundert Junfrauen badete, lebendig begraben wurde. Und ihr Schloss, das so viele Gräueltaten gesehen hatte, zerfiel zu Ruine. Nur noch ein einziger Turm überragt die unterirdischen Verlöse in der gottverlassenen Wildnis wie ein Monument der Bösen.

Man glaubt, dass das Vermögen der Gräfin unter dem Klerus aufgeteilt wurde, doch Viele sagen, das Meiste sei nie gefunden worden...“

Bei diesen Worten springt der Meister auf, die betreffende Stelle auf der vergilbten Seite mit dem Finger andeutend.

„Ich *wusste* es! Das verdammte Ding ist *Gold* wert!“

Er liest weiter.

„...nie gefunden worden und noch bei den verrottenden Schädeln begraben, die stummes Zeugnis von der Unmenschlichkeit der menschlichen Kreatur ablegen.“

Mit glänzenden Augen legt sich der Meister endlich zur Ruhe.

„Ich *muss* diesen Turm finden...“

Mit einem Lächeln auf den Lippen ist er sofort eingeschlafen.

Die Nacht verbringe ich damit, mir eine kleine Leiter zu organisieren, die ja so spät niemand braucht, und die Löcher im Zeltdach mit Ton zu stopfen, den ich ja immer dabei habe. Sieht zwar ziemlich komisch aus, aber wenn es wieder anfängt zu regnen, was es zum Glück heute nicht tut, wird der Meister wenigstens nicht nass.

Die Leiter bringe ich wieder zurück; von weitem sieht das Zelt aus, als wäre ein Knall – Elixier in einer nahen Schlammgrube explodiert. Diese seltsamen Flaschen mit orangener Flüssigkeit, die man auf irgendetwas werfen kann, was daraufhin in die Luft geht, hat Akara zu verkaufen.

Nur kauft sie Keiner, weil Niemand so weit werfen kann, wie ihm lieb wäre. Magie ist einfach nur gefährlich, nichts anderes.

Am Morgen (Morgen? Die Sonne steht hoch am Himmel, und die Jägerinnen führen gerade ihre Wachablösung durch, die nach der Hauptmahlzeit in der Tagesmitte stattfindet...aber der Meister WAR erschöpft) steht eben jener auf. Das heißt, er springt von seiner Strohmattze auf, wirft sich ein paar Kleidungsstücke über und rennt nach draußen, wo er stehen bleibt, von der Sonne geblendet.

„Ah, verdammt, was soll denn das, ist schon Mittag? Wer hat denn die verdammt Löcher im Zelt zugemacht, was soll mich denn aufwecken, wenn nicht die Sonne?“

Undank ist der Welten Lohn. Aber *ich* weiß, dass der Meister seinen Schlaf verdient hat. Zum Glück bemerkt er nicht, *wer* wohl für das Stopfen der Löcher gesorgt haben muss; das hätte seltsame Fragen aufgeworfen, die ich, stumm wie ich bin, sowieso nicht hätte beantworten können.

Deckard Cain sitzt munter auf einer Bank vor der niedergebrannten Feuerstelle und sonnt sich.

„Guten Morgen, General! Habt Ihr gut geschlafen? Es ist so ein schöner Tag heute, man könnte fast meinen, die Welt wäre noch in Ordnung...“

„Gut geschlafen? Na ja. Ich wollte eigentlich viel früher aufstehen, aber irgendein Vollidiot hat meinen natürlichen Wecker abgestellt!“

Deckard schaut erst das Zelt mit den Erdklumpen an, dann mich, dann spricht er wieder den Meister an.

„Ich wäre diesem ‚Vollidioten‘ dankbar...es wird nicht mehr hineinregnen, und ein wenig Schlaf zusätzlich wird Euch sicher gutgetan haben!“

Der Meister ist anscheinend in Eile; er beginnt, an Deckard vorbeizugehen.

„Das ist alles schön und gut, aber ich muss noch etwas erledigen, wenn Ihr mich entschuldigen würdet...“

„Aber, aber, mein Retter! Es besteht doch kein Grund zur Eile! Setzt Euch, und lasst uns reden...“

Der Meister schaut mehr oder weniger verzweifelt in alle Richtungen, aber Niemand scheint ihm zu helfen.

„Na gut. Was wollt Ihr von mir wissen?“

„Wissen möchte ich gar nichts, danken möchte ich Euch! Immerhin wart Ihr es, der mich aus diesem stinkenden Käfig befreit habt, wobei ich Euere schlagkräftige Hilfe nicht vergessen möchte zu erwähnen!“

Bei diesen Worten schaut er mich wieder einmal mit einem dieser wissenden Blicke an. Wenn man Jemand Weisen nennen kann, dann ihn!
Er redet weiter.

„Aber mehr noch als meine Dankbarkeit dürfte Euch ein kleines Zeichen ihrer erfreuen: ich habe mitbekommen, dass einige Eurerer Beutestücke gewisse magische Qualitäten besitzen. Diese herauszufinden bedarf üblicherweise eine Schriftrolle der Identifikation, deren Magie weithin bekannt, aber selten verstanden ist...“

„Tut mir Leid, Euch unterbrechen zu müssen...aber worauf wollt Ihr hinaus?“

Der Meister ist wie üblich ein Muster an Höflichkeit. Deckard ist es egal, er macht einfach weiter.

„Ich wage herauszustellen, dass ich einer der Wenigen bin, die die Kunst der Magie noch in ihren Grundzügen kennen und beherrschen, und da solche Schriftrollen in der Herstellung nicht gerade preiswert sind, wäre ich mit Freuden bereit, Euch zu helfen, die magischen Attribute Eurerer Gegenstände herauszufinden. Als kleine Gegenleistung für meine Rettung.“

Der Meister scheint erst einmal leicht geschockt ob der Tatsache, dass es Jemand gibt, der noch mehr reden kann als er selbst.

Dann erinnert er sich, was er eigentlich wollte; ich weiß aber noch nicht, was es ist.

„Das wäre fein, Cain. Selbstverständlich war es kein Problem für mich, Euch zu retten, und ihr müsst Euch nicht unbedingt erkenntlich zeigen, aber doch, wenn Ihr es gerne tut, wie Ihr sagtet, dann wäre ich Euch durchaus verbunden, wenn ihr es tun würdet! Sicher habt Ihr schon bemerkt, wo die Sachen liegen, die ich aus Tristram mitgebracht hab, während Ihr dabei seid, muss ich schleunigst was nachfragen. Danke im Voraus.“

Hat er anfangs noch versucht, so gewählt zu reden wie der Weise, ist er am Schluss dann doch etwas abgerutscht...na ja. Eben so, wie er jetzt von der Bank abrutscht, Deckard noch einmal zunickt und zu Akaras Zelt trabt.

Ich stehe relativ baff da. Warum bloß hat der Meister so eine Hektik? Soll er doch froh sein, dass der erste Stress einmal vorbei ist!

Deckard schaut zu mir hoch, der ich noch stehe.

„Du hast keine einfache Aufgabe, mein Freund, aber ich sehe für dich noch eine große Zukunft an der Seite deines Meisters. Oft sind es die kleinen Leute, die etwas in der Welt bewegen, wenn sie nur an der richtigen Stelle sind. An ebensoeiner befindest du dich im Moment. Vermagst du es, deine Bürde zu tragen, wirst du es schaffen, an seiner Seite das Übel aus Sanktuario zu tilgen. Er hat großes Potential, aber ich spüre es, ohne einen Freund an seiner Seite, der ihm ab und zu den Kopf zurechtrückt...“

Hier lacht Deckard still in sich hinein.

„...wird er scheitern. Bleib standhaft.

Und jetzt los, ich denke, du bist genauso neugierig wie ich, was ihn so aufgescheucht hat!“

Ich bemerke, dass ich mit offenem Mund und weit geöffneten Augen dastehe. Kann es wirklich sein, dass es einen Menschen hier gibt, der erkannt hat, was ich bin?

Ich renne hinter dem Meister her. Bleib standhaft. Oh ja!

Kapitel 30 – Das größere Bild

„Akara, guten Morgen, weißt du was über irgendeinen Turm oder so?“

Das bekomme ich vom Meister noch mit, als ich endlich angekommen bin, wo er hinwollte: bei Akaras Zelt. Zum Glück für mich hat sie sich Zeit gelassen mit dem Auftauchen, da habe ich nichts verpasst.

„Nun mal langsam, General! Welcher Turm denn? Worum geht es? Ich bin ja noch gar nicht dazu gekommen, dir zu danken, weil du Deckard geholfen hast!“

Der Meister unterbricht sie, höflich und nett wie er ist.

„Schon gut, war doch kein Problem. Aber der Turm! Es muss eine Ruine sein, darunter eine Art Keller, aber ich hab keine Ahnung wo! Ist wichtig!“

Akara ist leicht irritiert.

„Einen Turm kenne ich schon...der schwarze Turm, nennen wir ihn...nur eine Ruine, da hast du Recht, aber da unten in den Kellern, einstürzende Mauern ist nicht das Einzige, worauf du aufpassen musst...man erzählt sich da so Sachen...“

„Aha. Ja dann. Wo ist das Ding?“

Akara stutzt. Der Meister ist aber auch hartnäckig heute!

„Können wir das wann anders besprechen? Ich wollte eigentlich mit dir reden, wie es denn so weitergehen soll...nur die Rettung von Deckard hat ja nicht alle Probleme per se beseitigt, und außerdem: Möchtest du keine Belohnung haben? Ich habe mir extra etwas ausgedacht!“

Der Meister scheint genervt, dass Alle seine kostbare Zeit verschwenden.

„Na gut, Akara...wenn das so wichtig ist...kannst du mir vorher nicht noch sagen, wo der Turm ist?“

Aber mittlerweile ist Deckard dazugetreten; nur ich habe ihn bemerkt, jetzt bemerken ihn auch die Anderen, weil er auf sich aufmerksam macht:

„Guten Morgen, Akara! General, Ihr habt wohl gedacht, es dauert länger, magische Gegenstände zu identifizieren? Ich habe sie schon hier und bereit!“

„Guten Morgen, Deckard. Gut, dass Ihr hier seid. Ich wollte eben unseren weiteren Weg mit unserem Helden besprechen.“

Wirft Akara dazwischen. Deckard legt die Stiefel aus Metall und den Gürtel aus Kettengliedern vorsichtig auf den Boden und fängt an zu reden.

„Ich kann mir bereits denken, worum es geht. Andariel, eines der vier geringeren Übel, und trotzdem gefährlicher als alles Andere, dem man hier in Sanktuarium üblicherweise begegnet, ist bekanntermaßen für alle Probleme hier in Khanduras verantwortlich. Ihre dämonischen Kräfte haben den Geist eines Großteils der Jägerinnen verwirrt, und ihre höllischen Heerscharen verheeren, wie es schon im Namen steckt, Dörfer und Felder, Städte wie Tristram und Siedlungen wie diese hier. Nur, dass diese Siedlung hier noch ausgehalten hat; nicht zuletzt Eurer wackeren Schutztruppe und ihrer stets einsatzbereiten Anführerin zu verdanken.

Fakt ist, gegen diesen Zustand muss Alles getan werden, was in unseren Kräften steht, und Jeder von uns wird seinen Teil dazu beitragen müssen, manche einen geringeren, manche einen so wichtigen, dass ihr Name noch lange im Gedächtnis der Menschen bleiben wird – so sie denn Erfolg haben.

Demzufolge können wir uns glücklich schätzen, dass die Mächte des Guten uns einen Helden wie diesen hier...“

und damit deutet er auf den Meister; aber in seiner ausholenden Geste fühle auch ich mich mit einbezogen, was mir schmeichelt. Deckard steigt ständig in meiner Achtung.

„...schenkten, und die Rettung dieser meiner bescheidenen Seele ging ihm derart leicht von der Hand, dass ich voller Hoffnung bin, was den Ausgang des viel größeren Kampfes gegen die Ausgeburt der Hölle selbst angeht.“

Der Meister spricht in Deckards Pause hinein.

„Gut, dass ist viel Gerede, und viel Lob, wofür ich danke. Aber im Grunde läuft es doch auf das Selbe hinaus: Ich bin der, der für euch den Karren aus dem Dreck ziehen soll. Hab ich das richtig formuliert?“

Ohne eine Antwort zu erwarten, fährt er fort.

„Selbstverständlich bin ich gerne bereit, mich dieser Aufgabe zu stellen, und keine ‚Heerscharen der Hölle‘ werden mich davon abhalten, den Jägerinnen zu helfen, ihren angestammten Platz zurückzugewinnen. Denn, wie ich schon weiß, ist Andariel mit ihren Gehilfen durch ein höllisches Portal in den Katakomben des Klosters eingefallen, hat die eine Hälfte der Schwestern umgebracht, die andere auf ihre Seite gezogen, und nur ein paar Glückliche sind entkommen. So kann das nicht sein, und dagegen wird etwas gemacht, dafür stehe ich.“

Gut gesprochen! Aber ob er sich damit nicht leicht übernimmt? Deckard antwortet ihm.

„Nun, ihr seht, hier komme ich ins Spiel. Das Ganze, so bedauerlich es auch ist, was den Jägerinnen hier zugestoßen ist, ist nämlich nur ein Teil des Bedrängnisses, in dem diese Welt steckt. Denn seht: ich fürchte, Diablo, der Herr des Schreckens selbst, wandelt wieder auf Erden, und tragischerweise ist ihm der Held, der ihn ursprünglich unter Tristram vom Angesicht der Welt verbannte, sein neuer Avatar geworden!“

Geschocktes Schweigen breitet sich aus. Was meint Deckard damit?

Deckard fährt fort.

„Um ein Problem zu verstehen, ist es wichtig, zu erkennen, wie es entstand. Unser spezielles Bedrängnis entstand in jener Nacht, als ein anderes endete. Der Held, der von fern kam, um Diablos Schreckensherrschaft vor einem Jahr zu zerstören, hatte Erfolg in seinem Plan. Der Herr des Schreckens wurde vernichtet, und das Böse war für kurze Zeit von der Welt verschwunden. Aber dafür war ein furchtbarer Preis zu zahlen. Der Held hatte schreckliche Dinge erlebt in seinem Kampf gegen die Heerscharen von Dämonen, und seine Erfahrungen sollten ihn für immer verändern.

Äußeres Zeichen allein war eine kreisrunde Wunde von blutroter Farbe auf seiner Stirn, erlitten im Gefecht gegen das große Übel selbst.

Monatelang geschah nichts, was uns den Sieg verübeln konnte. Der Held wurde in großen Ehren gefeiert, und wohnte im schönsten Haus in Tristram, in dessen Katakomben sein gewaltiger Verdienst geschah.

Jedoch, in dieser Zeit wurden einige Veränderungen an ihm sichtbar. Er hörte Stimmen, wurde gewalttätig und unberechenbar.

Dann, als sich sein Sieg über Diablo das erste Mal jährte, geschah es. Ein Fest wurde ausgerichtet zur Feier seiner. Jeder vergnügte sich mit den feinsten Speisen.

Der Held aber verschwand mitten unter den Feierlichkeiten, als niemand es bemerkte.

Bis auf mich. Ich suchte und fand ihn; er hatte eine dunkle Kutte angezogen, und ging langsam, mit nichts am Leibe außer seiner Kleidung, auf das verlassene Stadttor zu, weil selbst die Wachen feierten.

Ich wollte ihn aufhalten. Aber auf meine Fragen, was er bezwecke, erhielt ich wenig Antwort.

Nur einen Satz wiederholte er wie ein Mantra:

„Meine Brüder warten im Osten.“

Dann ging er, ich konnte nichts dagegen tun.

Drei Tage später fielen die höllischen Heerscharen in Tristram ein; das war vor einer Woche. Ich wurde gefangengenommen, jeder andere getötet oder in die Dienste des Bösen genommen, oder beides.

Von Tristram aus breitete sich das Unheil aus. Portale in die Hölle selbst öffneten sich, Scharen von Ungetier strömten heraus. Die friedliche Tierwelt von Khanduras wurde wahnsinnig, von Geistern besessen.

Das Kloster der Jägerinnen wurde von Andariel verheert.

Und dieses Ereignis folgte, so habe ich von Akara erfahren, auf ein anderes.

Ein dunkler Wanderer, sein Gesicht in der Kapuze einer braunen Kutte verborgen, durchquerte die Klosterpforte, das Tor zum Osten, nach Lut Gholein, der Wüstenstadt. Seine Beschreibung trifft genau auf die des Helden, in der Nacht, als er Tristram verließ.“

Eisiges Schweigen breitet sich aus.

Der Meister bekommt einen fragenden Gesichtsausdruck; bevor er etwas sagen kann, redet Deckard weiter.

„Meine Befürchtung und eine passende Erklärung für all jene Ereignisse ist folgende: Nach dem Verlust seines fleischlichen Avatars in Sanktuario durch den Helden hat Diablos Geist von eben jenem Helden Besitz ergriffen.

Als er eine Gelegenheit sah, sich wieder mit den anderen beiden großen Übeln Mephisto und Baal zusammenzutun und eine erneute Herrschaft des Schreckens zu errichten, handelte Diablo, der den Helden durch Andeutungen und Träume führt.

Er macht sich in diesem Moment auf den Weg nach Lut Gholein, wo in der Nähe, in der Wüste der Ort liegt, wo Baal, der zweite der drei Übel, gefangen ist.

Sollte es ihm gelingen, Baal zu befreien, wäre der Sieg gegen das Böse in weite Ferne gerückt. Der dunkle Wanderer *muss* aufgehalten werden!“

Der Meister scheint zutiefst schockiert.

„Was kann ich tun? Ich werde helfen.“

Akara redet das erste Mal.

„Der Wanderer ist nach Osten verschwunden, durch das Kloster, als es noch nicht von Andariel besetzt worden war. Ihr müsst ihm folgen, und um das zu schaffen, muss Andariel fallen. Es ist Euere Aufgabe, dafür zu sorgen, dass der Weg nach Osten frei wird. Baal darf nicht befreit werden! Es liegt an Euch.“

Der Meister schluckt.

„Ich bin bereit.“

Kapitel 31 – Ausrüstung

Deckard lächelt den Meister an.

„Ihr seid sehr mutig, mein Freund. Aber wollt Ihr das Böse bezwingen, darf Euere Rüstung keinen Makel haben, muss Euere Waffe magische Qualitäten besitzen, die ihresgleichen suchen.

Viele wertvolle Gegenstände gibt es auf dieser Welt, von sehr wenigen ist der Standort bekannt. Ihr müsst sie finden. Viele Besitzer dieser kostbaren Artefakte sind nach ihrem Tod in die Hölle gekommen, und ihre Schätze waren an ihre Seelen gebunden; nun, da die Opfer des Bösen als Dämonen und böse Geister, die wilde Tiere besessen, auf das Angesicht Sanktuarios zurückgekehrt sind, haben einige der Dämonen diese Gegenstände bei sich. Es ist an Euch, sie zu Euerem Nutzen den Heerscharen der Hölle abzunehmen.“

„Na prima! Das heißt, wenn ich Glück habe, ist der nächste Gefallene ein reicher Schnösel mit einer Privatsammlung von edlen Teilen gewesen. Wenn nicht, dann kann ich noch tausendmal so viele Gegner wie in Tristram erledigen, und keiner von ihnen hat was dabei!“

Gutes Argument vom Meister. Aber Deckard weiß ihn zu beruhigen.

„Macht Euch keine Gedanken, dass ihr zu wenig dieser lebenswichtigen Ausrüstung finden könntet. Ihr werdet genug Kontrahenten antreffen. Auch benötigt Ihr nicht die wertvollsten aller Gegenstände, um gegen Andariel bestehen zu können. Seht diese Schuhe, die Ihr aus Tristram mitgebracht habt.“

Er hält die Kettenstiefel hoch, die ihm der Meister zum Identifizieren dagelassen hat.

„Diese Stiefel, so habe ich herausgefunden, erhöhen euere Fähigkeit, sowohl gegen Kälte, als auch gegen Feuer – Angriffe bestehen zu können. Solange Ihr sie tragt, erhöht sich Euere Widerstandskraft in diesen Bereichen deutlich! Noch dazu erhöhen sie Euere Stärke, sodass ihr auch schwerere Rüstungen tragen könnt, solange Ihr die Stiefel benutzt!“

„Hey, prima! Das wird ausprobiert.“

Der Meister zieht die Stiefel an.

„Tatsächlich. Jetzt spür ich das Gewicht von dem Helm überhaupt nicht mehr...“

„Und das ist nicht alles!“

Fährt Deckard fort.

„Auch dieser Gürtel, wie ihr schon bemerkt haben dürft, besitzt eine Art Ausstrahlung, die uns beweisen kann, dass er magischen Ursprunges ist.

Tatsächlich ist er ein ganz gewöhnliches magisches Objekt, nicht so wie die Stiefel, die von einem eher seltenen Zauber verbessert wurden. Aber zumindest erhöht dieser Gürtel Euer Lebenskraft; ihr werdet länger durchhalten, auch in schweren Kämpfen mit viel erlittenen Wunden.“

Der Meister verzieht das Gesicht.

„Na ja, ich hoffe natürlich, dass nicht ich die Wunden erleide, sondern zum Beispiel er hier...“

Auf mich deutend. Na toll.

„...aber nützlich ist er sicher; jetzt kann ich endlich diese ganzen Tränke zwischenlagern...“

Er legt die Lederschlinge um, geht zu der Schatztruhe, woran er schon einmal war, sperrt auf und kramt darin herum. Er holt zwei Fläschchen mit roter Flüssigkeit, eines mit blauer und eines mit purpurner Flüssigkeit; das wären dann Heil – und Manatränke, wie ich sie schon im Einsatz gesehen habe; Mana ist ein anderer Ausdruck für Zauberkraft, soweit ich weiß.

Damit ist der purpurne einer der von Kaschya erwähnten Regenerationstränken.

Interessant, wenn auch magisch und damit mit Vorsicht zu genießen.

Der Meister kommt wieder zu uns zurück.

„So, jetzt brauch ich keine Angst mehr vor irgendwelchen nicht – tödlichen Verletzungen zu haben, das ist toll.

Gehen wir los?“

Kapitel 32 – Die Reise

Akara meldet sich zu Wort.

„Ihr wolltet noch etwas über den schwarzen Turm wissen...“

„Oh. Ja. Das hätte ich fast vergessen...“

Das ist dem Meister wohl recht peinlich, scheint es.

„...liegt der irgendwo in der Nähe oder so?“

„In der Tat. Im Schwarzmoor; also direkt auf Euerem Weg. Gleich nach dem Dunkelwald in der Richtung des Klosters.“

Ein Grinsen überzieht das Gesicht des Meisters.

„Das ist aber praktisch. Danke für die Informationen, Akara. Dann wollen wir doch mal losgehen, um das Böse vom Angesicht der Welt zu fegen! Ha!“

„Warum wolltet Ihr das denn wissen, junger Held?“

Fragt Deckard mit schlaudem Lächeln. Ich glaube, er weiß die Antwort eigentlich. Der Meister jedenfalls verzieht das Gesicht.

„Na ja...nur so aus generellem Interesse...ich muss doch wissen, wo sich Alles befindet, wenn ich das Böse besiegen will, nicht?“

Dazu grinst er wenig überzeugend.
Aber Deckard lässt sich täuschen – oder tut er nur so?

„Dann wünsche ich Euch viel Glück und alles Wissen Sanktuarios, General. Möge das Böse vor Euerem Namen erzittern. Ich sehe Großes für Euch, und die, die Euch begleiten.“

Ah, Deckard macht mich immer ganz stolz, auch, wenn ich das nicht sein sollte. Aber er hat doch immer so Recht – *ich* mache hier doch die ganze Arbeit. Und die Skelette. Und Kaschya. Gut, Großes für Alle, die ihn begleiten.

Da fällt Akara noch etwas ein.

„Oh, General, das hätte ich fast vergessen bei der ganzen Aufregung! Ihr bekommt noch etwas von mir!“

Dieser dreht sich langsam um, nachdem er schon schnell anhalten musste, auf seinem schnellen Weg zum Wegpunkt. Akara redet weiter.

„Es handelt sich um einen magischen Ring, den ich in der Lage war, herzustellen. Leider werden solcherlei Attribute immer zufällig verteilt...er erhöht Euere Sichtweite und eueren Maximalschaden!“

Ich kann sehen, wie der Meister die Augen verdreht.

„Oh, danke, Akara...leider kann ich das nicht wirklich brauchen. Kannst du ihn wohl Charsi bringen? Sie freut sich immer, mir so etwas abzukaufen...ich hol mir das Gold dann später ab. Tschüss!“

Und weg ist er. Höflich und nett.

Nach der Benutzung bin ich doch froh, dass der Meister darauf bestanden hat, den Wegpunkt zum Dunkelwald aktivieren zu lassen. Sonst hätten wir einen weiten Weg vor uns gehabt! Denn, das weiß ich mittlerweile, es kann immer nur ein Stadtportal gleichzeitig aktiviert bleiben, wenn die Schriftrollen die selbe Formel auf ihnen stehen haben. Da diese Formel relativ schwierig zu entwickeln ist, erhält Jeder der Wenigen, die einen privaten Folianten des Stadtportals – das blaue Buch ist so einer – zum Verstauen der Formelblätter haben, eine eigene Öffnungsformel. Demnach ist kein Portal mehr zum Dunkelwald offen, weil der Meister im Feld der Steine eines geöffnet hat; dieses ist *auch* weg, weil es sich über Nacht schließt, um keinen Missbrauch durch Monster zu erlauben.

So hingegen stehen wir am Wegpunkt des Dunkelwaldes, bereit, zum Kloster der Jägerinnen zu gehen.

Ach ja, die Gegner – natürlich werden wir schon nach wenigen Schritten gebühlich in der Wildnis empfangen, von einer Gruppe Untiere. Ein Überbleibsel von Baumkopf Holzfausts Gruppe?

Aber sobald ich den ersten, der unvorsichtig vorgeprescht ist, aufgehalten habe, damit Kaschya ihn mit einem sauber gezielten Pfeil töten kann, wird die Sache leicht – denn der Meister erzeugt sofort ein Skelett.

Nachdem das Grüppchen erledigt ist (das war wirklich kein Problem) stehen wieder fünf Skelette zwischen knochenlosen Leichenteilen, eine Untierleiche ist übrig.

Und so geht es weiter, nur, dass wir nicht einmal für einen ersten Kadaver sorgen müssen. Ein Lager Schlächter samt zwei Schamanen ist so wenig ein Problem für uns Veteranen von Tristram wie fünf Jägerinnen mit einer dämonischen Anführerin, die wir, in einen (festen) Tonklumpen verfangen, zurücklassen, ihre Untergebenen Abtrünnigen als Material für zwei neue Skelette dienend.

Kaschya kämpft in solchen Fällen nicht mit; sie kann es nicht ertragen, Hand gegen ihre ehemaligen Schwestern zu legen.

Der Meister hingegen hat überhaupt keine Skrupel, Jemand zu töten, der das selbe mit ihm versucht.

Zumindest hat er kein Problem, mir und den Skeletten das Töten zu befehlen...

Nach einer Weile (wir sind längst wieder am Inifuss – Baum vorbei) wird der Boden bedeutend sumpfiger. Jeder Schritt der Menschen und Skelette lässt Wasser hervorquellen; ich trete weicher auf. UND es regnet. Der Meister versucht ausnahmweise nicht einmal, Kaschya in eine Diskussion zu verwickeln; diese bleibt normalerweise sowieso stoisch ruhig und antwortet einsilbig.

Die Stimmung ist gedrückt, während ein „Blutfalkennest“ (nach Kaschya) am Horizont auftaucht; tatsächlich spuckt eine organische Röhre, die sich in regelmäßigen Abständen ausstülpt, neue fliegende Dämonen aus, die rot, nicht braun wie Faulkrähen sind, und nach einem Schwerthieb am Boden liegen. In Massen können sie hingegen zu einem Problem werden; deshalb ordnet der Meister an, dass die zwei Skelette mir und drei ihm (klar) von den Biestern den Rücken freihalten, während ich das Nest zu erledigen habe.

Es ist nicht einfach, solch ein Ding mit den Händen zu zerfetzen; Klauen wären viel sinnvoller.

Auch, wenn ich zwei Hände eigentlich mag, ich greife wieder auf die Veränderung des Meisters zurück, die mir spitze Fingernägel beschert, und hacke darauf los.

Bald stehe ich in blutigem Brei – und zwar ohne eine Erinnerung an den Weg, der dort hin geführt hat! ...nicht schon wieder - , aber der Schleim, der mich und Alles in der Umgebung bedeckt, wird keines von den Eiern, die ebenfalls verteilt sind, mehr versorgen und zu unnatürlich schnellem Schlüpfen anregen; überall liegen Blutfalken mit ihren ledrigen Flügeln mal klein, mal fast schon ausgewachsen, herum, es ist ein furchtbares Chaos aus ekelhafter Flüssigkeit.

Der Meister übergibt sich, während Kaschya ihn angrinst und spottet, was für ein großer Held er doch sei, dass ihm von „dem bisschen Schleim und Blut und stinkendem Etwas“ – worauf der Meister noch einmal seinen Magen entleert – schlecht werde.

Wenigstens finden wir nach zwei weiteren Nestern (das Ergebnis der Kämpfe zu inspizieren reizt den Meister nicht mehr besonders) den Wegpunkt im Schwarzmoor (denn da sind wir seit einer Weile angekommen), was ihn wieder versöhnlicher stimmt.

Ein halber Tag ist vorbei, als die Steinplatte mit den kryptischen Symbolen vor uns auftaucht; der Meister ruft eine Mittagspause aus (er hat ja sicher wieder Hunger, sein Frühstück ist auf jeden Fall weg) und wir bleiben gleich eine Stunde im Lager, nachdem Akara die Runen, die die Lage des Wegpunktes angeben, übersetzt hat.

Kapitel 33 – Demonstration

Um genau zu sein, hat die Mittagspause bis jetzt eine Stunde, fünf Minuten, 32...33...34 Sekunden gedauert; nun drängt Kaschya zum Aufbruch, während der Meister noch an einem Hühnerbein nagt.

„Wir haben schon viel zu viel Zeit verschwendet, während du so faul daliegst! Das Böse wartet und schläft nicht!“

„Womöglich isst es auch nichts, was? Gib mir noch eine halbe Stunde Schlaf...“

„Wir haben für Langweiler keinen Platz hier! Tu was für deine freie Unterkunft und das Essen!“

Der Meister zieht ein verletztes Gesicht.

„Kaschya, Kaschya...ich habe doch schon so viel getan...bei Deckards Rettung tat Eile wirklich Not, aber jetzt...wozu die Hektik? Und wenn du mich hier nicht mehr willst – bitte, ich kann auch gehen...!“

Jetzt ist es an Kaschya, das Gesicht zu verziehen.

„Sollst du nicht, was das Problem darstellt. Wir brauchen dich...“

DAS HAT WEHGETAN.

Was hat mich jetzt zum Grinsen gebracht? Schadenfreude liegt mir eher nicht...

„...gerade, weil das Böse wieder aufrüstet! Schon wieder sind Monster im Blutmoor aufgetaucht, Höhle des Bösen gesäubert oder nicht! Denkst du, dein Sieg in Tristram hat mehr gebracht, als die Rettung Deckards? Ein *Nadelstich*, und nicht mehr!“

Der Meister scheint nun ehrlich gekränkt.

HAT AUCH ALLEN GRUND DAZU. KASCHYA NERVT.

„Viele Nadelstiche können Einen auch zum Verbluten bringen. Wenn du unbedingt willst, dann gehen wir weiter. Aber nur unter Protest. Sei wenigstens dankbar, dass Keiner diese Reste wegräumen muss...“

Im Aufstehen von den Kissen, auf dem er vor dem niedrigen Tisch in Akaras Zelt saß, die die ganze Konversation mit stoischer Ruhe und besorgten Blicken verfolgt hat, hebt er seinen Knochenstab auf.

Die Hühnerknochen vibrieren, werden flüssig, blähen sich auf. Ein Schädel, zwei Arme und Beine bilden sich.

Zuletzt sprießt ein Schwert mit diesmal gerader Klinge aus einem Arm, der andere verbreitert sich sogar zu einem Schild, was auch nicht immer passiert.

Das Gesicht des Meisters hat sich gerötet. Es ist wohl gar nicht so einfach, eine Beschwörung so lange dauern zu lassen; ein Huhn gibt eben doch nicht *so* viel Knochenmasse her; aber das Skelett wird, wie er schon sagte, trotzdem immer ein menschliches.

Warum hat er das überhaupt getan? Vollkommen unnötig, draußen waren schon fünf.

EINE SCHÖNE MACHTDEMONSTRATION.

Stimmt sogar...Kaschyas Augen haben sich geweitet, Akara rutscht auf ihrem Kissen hin und her, die Augen fixiert auf das Skelett, dessen Kopf in den Falten des Zelts begraben ist.

„Ich vermute, du könntest wieder Mana brauchen...“

Meldet sie sich zu Wort.

Akara kann diese Zauberkraft nämlich schnell wieder herstellen, deren Anwendung den Meister immer so viel Ausdauer kostet. Magie ist gefährlich! Aber der Meister...

„Heilung brauche ich nicht! Ich bin frisch wie der junge Tag! Gehen wir los, ich kann es kaum erwarten, ein paar Monstern in den Hintern zu treten!“

Ich schüttele heimlich den Kopf. Welchen Sinn hat die Ablehnung von Hilfe? Ein Blinder könnte sehen, dass der Meister sich erschöpft hat.

SCHWÄCHE JETZT ZU ZEIGEN, WÄRE FATAL.

Hm, tatsächlich...das würde seinen guten Auftritt ruinieren. Aber muss er so angeben?

DER MEISTER HAT RESPEKT VERDIENT!

Auch wieder wahr.

Wir treten aus dem Zelt in den Schein der hoch stehenden Mittagssonne, uns erwarten vier Skelette und ein Häufchen weißer Staub. Eines von ihnen ist erwartungsgemäß zerfallen, als der Meister das letzte beschworen hat.

Dieses bugsiert Akara nun, sichtlich angeekelt, aus ihrem Zelt, nachdem sie es von dem Stoff befreit hat.

Der Meister, der gerade, auf dem Wegpunkt stehend, „Schwarzmoor“ sagt, hat davon wie üblich nichts mitbekommen.

Kapitel 34 – Ablenkung

Abermals stehen wir im Schwarzmoor, zum Kloster der Jägerinnen loszuziehen bereit. Als wir uns auf den Weg machen, schweifen meine Gedanken ab.

Warum eigentlich denke ich in letzter Zeit derart seltsame Gedanken? Immer, wenn es um den Meister geht, schein es mir, mischt sich Irgend jemand ein...ich bin aber doch wohl alleine in meinem Kopf?

Ist es nicht so, dass ich für mich bereits zu der Überzeugung gelangt bin, dass etwas gesunde Kritik am Meister durchaus nützlich sein kann?

TROTZDEM KETZERISCH.

Schon wieder. Ich bin mir *sicher*, dass ich so Recht habe, wie ich es mir bereits *zurecht*gelegt habe. Es ist nicht gut, sinnlose Befehle zu befolgen.

ICH MUSS DEM MEISTER GEHORCHEN. JETZT.

„Da vorne ist ein dickes Grüppchen! Macht sie alle!“

Es ist, wie der Meister gesagt hat: Mindestens ein Dutzend...halt, es sind dreizehn, von den ziegenköpfigen Dämonen, die wir aus Tristram kennen, rennt heulend auf uns zu.

Das erinnert mich an die Probleme, die ich mit meiner Kampfpersönlichkeit hatte. Bei vielen Kämpfen war ich so abgelenkt, dass ich irgendwie nicht mehr selbst kämpfte, sondern das unbewusst tat. Letztlich gefährlich, da ich mich nur auf mich selbst verlassen kann.

NICHT AUF MICH, NUR AUF DEN MEISTER!

Auf einmal wird mir bewusst, was ich überhaupt gerade tue: den Hals eines Gegners umklammern, mit den Klauen seine schwächer werdenden Befreiungsversuche abwehren, ein Grinsen auf meinen Lippen, während er um Luft röchelt.

Was *mache* ich da? Schockiert lasse ich ihn fallen. Die Skelette halten die Masse der anderen schon zurück, aber sie scheinen es nicht zu schaffen, einen von ihnen zu besiegen, so geschickt blocken diese mit ihren Stangenwaffen Vorstöße ab.

Im Hintergrund steht abermals ein Held der Feinde: Größer, ein intelligentes Glitzern in den kleinen schwarzen Augen, sein Fell blau schimmernd statt braunschwarz.

Warum habe ich gerade meinen Angriff nicht auf ihn konzentriert, sondern ohne Grund einen aus der vordersten Reihe gequält? Ich weiß doch, dass ihre Führer am gefährlichsten sind!

Da fällt es mir wie Schuppen von den Augen.

Meine Kampfpersönlichkeit hat wieder einmal die Kontrolle übernommen! Ich habe mich von den Gedanken über sie so sehr ablenken lassen, dass sie meinen Körper gewinnen konnte.

Aber hatte ich sie nicht zurückgedrängt gehabt? Diese Frage wirft neue auf, mit denen ich mich hätte längst beschäftigen sollen: Wie hat es überhaupt angefangen?
Auf einmal durchzieht ein Schock meine Körpermitte.
Ich werde mir bewusst, dass die Stange einer Keule aus meinem Bauch ragt.
Keine Zeit, weiter über mein Problem nachzudenken, das hier ist leicht dringender!
Ich lasse den Ton um den eingedrungenen Waffenstiel hart werden und drehe den weichen Rest über und unter der Mitte ganz herum.
Hinter mir ist der Dämon mit den Würgemalen, der, als Reaktion über als Reaktion auf die Beschwerung der Waffe, sie so weit in die Luft gehoben hat, dass ich meine Beine auch frei umdrehen konnte.
Seine Augen weiten sich mit Angst, als ich den Ton wieder weich werden lasse und auf ihn zurenne, den Schaft der Waffe immer noch ganz durch mich hindurch gesteckt.
Meine Klauen durch seine Kehle frieren diesen Ausdruck für immer auf seinem Gesicht ein.
Diesmal werde ich mich auf den Kampf konzentrieren.
Ein Skelett hat Probleme; ihm fehlt ein Arm. Sofort bin ich zur Stelle, der abgelenkte Ziegendämon findet ein schnelles Ende.
Da schreit der Anführer Unverständliches. Mit einer neuen Wildheit stürzen sich die Gegner in den Kampf. Auf einmal scheint es, als wäre dieser Kampf doch nicht so leicht zu gewinnen!
Ein Skelett fällt, ein zweites.
Was kann ich tun, um den Sieg zu bringen? Dem Nächsten die Waffe aus der Hand reißen, zwei gleichzeitig damit köpfen? Kann ich das schaffen – mit einer Hand?
Ich beschließe, die unpraktischen Klauen zurückzuformen.
Und lande in der Hölle.
Inmitten dreier Gegner stehe ich, eine meiner Hände, die jetzt keine Klauen mehr sind, zerfetzt und ausgefranst, Schläge, die auf mich eingeregnet sind, haben tiefe Wunden im tönernen Fleisch hinterlassen.
Was mache ich denn da?
Warum habe ich die Wunden nicht längst geschlossen? Ich kann doch mit nur einem Gedanken das tun!
Keinen weiteren von diesen darf ich jetzt an etwas Anderes verschwenden als mein Überleben, welches sehr knapp wird.

WENN NUR DER MEISTER ÜBERLEBT!

Egal! Jetzt bin *ich* wichtiger. Ein breiter und stacheliger Keulenkopf kommt blitzend auf meinen Kopf zugezischt. Instinktiv ziehe ich ihn in meinen Körper zurück.
Mein Gesicht ist auf meiner Brust, als gute fünf Zentimeter meiner Substanz oben abrasiiert werden.
Fast ist der Pseudoschmerz, den ich fühle, genug, mich aufgeben zu lassen.
Fast. Warum mit dieser Reduktion aufhören?
Ich ziehe mich zusammen, ducke mich tief. Gebe in die Erde zurück, was mich formt.

Ich werde dünner, baue Spannung auf.

Eine Erdfontäne lässt mich beim Strecken meiner Knie davonschießen, gerade, als sich drei Keulenköpfe klirrend vereinen, wo ich stand.

Durch die Lücke zwischen zwei Feinden zische ich, eingerollt jetzt wie ein Ball.

Ich lande auf freiem Gelände. Sofort ziehe ich wieder Erde ein, um meine Verluste zu kompensieren.

Niemand steht zwischen mir und ihrem Held. Ein Pfeil von Kaschya geht vorbei, als er mit übernatürlicher Schnelligkeit ausweicht.

Er sieht mich nicht an, abgelenkt.

Idee. Ein Tonball formt sich in meiner Hand; ich weiß genau, als er meine Hand verlässt, dass er sein Ziel finden wird.

Mit einem lauten Klatschen verklebt er das Gesicht des gegnerischen Anführers, der laut aufheult.

Nicht so laut wie kurz darauf, als Kaschyas zweiter Pfeil sein Ziel findet und seine Brust in blutigen Stücken explodieren lässt.

Kapitel 35 – Dämonen

Der Rest des Kampfes war leicht. Beraubt ihres Anführers und seiner Fähigkeit, seine Diener zu einem wahren Blutrausch anzustacheln, waren diese eine einfache Beute für zwei alte und ein neu beschworenes Skelett und Kaschyas Pfeile.

Ich für meinen Teil habe nichts weiter getan, als mehr oder weniger verzweifelt Erde aus dem Boden an mich zu *reißen*, bevor der Quasischmerz, der mich von Kopf bis Fuß überzogen hat, mich zum Aufgeben bringen konnte.

Ich bin mir sicher, hätte ich das Bewusstsein verloren, wieder aufgewacht wäre ich nicht. Nun aber hat sich dieses höchst unangenehme Gefühl auf ein dumpfes Pochen beschränkt, das nur dort auftritt, wo ich die schlimmsten Treffer erhalten habe.

Der Meister ist wie üblich nach einem Kampf damit beschäftigt, die Leichen der Ziegendämonen nach Wertvollem zu durchsuchen; tatsächlich findet sich ein magischer Handschuh und sogar eine kleine Geldbörse, die den Dämon als ehemaligen Menschen ausweist; Kaschya bestätigt meine Vermutung bezüglich dieses Phänomens, als sie es dem Meister erklärt: Dämonen sind stofflich gewordene Seelen, die, vormals verdammt in der Hölle, dem Bösen jetzt auf Erden dienen; denn das Tor der Unterwelt ist nicht mehr so geschlossen, wie es einmal war.

Eine weitere Folge des Durchziehens des vormaligen Helden von Tristram, der jetzt von Diablo selbst besessen scheint; auf seinem Pfad finden sich Tod und Zerstörung.

Die fleischliche Form unserer Gegner wird bald verschwunden sein; durch dämonische Kräfte erzeugte Materie erweist sich als instabil, sobald die beherrschende Seele nicht mehr regiert. Jedoch, diese ist unsterblich von ihrer Natur aus; sie wird wieder zurückfahren zur Hölle und so lange als Dämon, schwaches Abbild einstigen Lebens, immer wieder die Welt verwüsten, bis die Möglichkeit zur Wiedergeburt nicht mehr gegeben ist; und zwar durch das erneute Verbannen der großen Übel von dieser unseren Welt.

Es ist nur ein Glück, dass erst eines der großen Übel frei wandert, nämlich Diablo; wie Recht Deckard doch hat, dass wir ihn aufhalten müssen, bevor er seine Brüder befreit! Endlich fühle ich mich wieder komplett, wieder bereit, gegen das Böse zu kämpfen und Dämonen wie diese hier zurück in ihre angestammten Abgründe zu verbannen.

Auch der Meister hat seine Untersuchung der Toten abgeschlossen; Kaschya hat lange schon die Ungeduld gepackt. Sie drängt zum Aufbruch. Der Meister hingegen ist so gelassen wie immer.

„Sorgen wir erstmal dafür, dass die Fleischberge hier nicht sinnlos verschwinden...“

Mit diesen Worten erzeugt er zwei Skelette, was ihn wieder ins Schwitzen bringt.

Auf einmal fällt mir auf, warum ich mich bei dem Kampf so schwer getan habe. Der Meister war, durch das Beschwören des neuen Skelettes in Akaras Zelt, zu erschöpft, um die hier zerstörten in schneller Folge zu ersetzen!

Im Übrigen steht das verdammte Ding immer noch da, das einzige mit Schild.

Was fällt dem Meister eigentlich ein, uns Alle – sogar Kaschya – derart in Gefahr zu bringen? In seiner Arroganz hat er das noch nicht einmal bemerkt!

Ich wünschte, ich könnte reden, um ihm einmal richtig meine Meinung zu sagen, dem Narr!

Diese innerliche Tirade hat irgendwie gut getan – eine Art Druck ist von mir gewichen, auch, wenn ich immer noch ziemlich verspannt bin.

Ärger? Interessant.

Apropos interessant, jetzt wundere ich mich doch. Wo sind die seltsamen Gedanken, welche immer aufgetaucht sind, als ich den Meister in Frage gestellt habe?

Ich fürchte, ich muss das Nachdenken darüber etwas verschieben, denn nun gehen wir wirklich weiter.

Kapitel 36 - Spannungen

In der Ferne erscheint die Silhouette eines Gebäudes am Horizont. Rechteckig der Umriss, nur oben abgebrochen und unregelmäßig, kaum höher als ein Stockwerk. Wir haben den schwarzen Turm gefunden; er muss es sein, die einzige Erhebung seit tausenddreihundertsiebenundneunzig Schritten, denn so weit ist der Inifuss – Baum von hier entfernt.

Das bedeutet, *ich* habe ihn gefunden, denn wenn die beiden Menschen weiter dem Trampelpfad folgen, der, zwar oft überwachsen und immer schlammig, stetig nach Norden führt, werden sie den östlich gelegenen Turm mit Sicherheit verpassen. Der Meister hält zwar schon eine ganze Weile lang Ausschau nach Etwas, von dem ich glaube zu wissen, was es ist; aber wie ich schon oft festgestellt habe, sehe ich weit weiter als ein Mensch. Wie ich ihnen also mitteilen, dass ich weiß, wo unser Ziel liegt? Reden ist unmöglich, bleibt Handeln.

Also ich dem Meister auf die Schulter tippe, zuckt er zusammen; zwei weitere Scharmützel mit Blutfalken respektive Schlächtern haben, verbunden mit seinen bisher erfolglosen Versuchen, den Turm zu finden, nicht geholfen, ihn zu beruhigen.

„Mann, erschreck mich nicht so! Was ist los?“

Als Antwort beginne ich, auf den Turm zu zu traben. Bald verfolgen mich die Rufe des Meisters und Kaschyas, ich solle anhalten, und sie selbst verfolgen mich auch, wie ich es wollte.

Wieder ein Beispiel, dass bedingungsloses Gehorchen nichts hilft, würde ich wirklich stehen bleiben, könnte der Meister nie den Turm erreichen.

Einige Flüche und Beschimpfungen der Beiden später höre ich auf einmal nur noch Kaschya, die mir nachschreit; ich bleibe stehen und sehe mich um.

Der Meister geht nun statt zu rennen, die Augen auf den Turm fixiert. Kaschya starrt den Meister seltsam an, die Skelette wiederum folgen ihm einfach.

„Schau an, der Turm! Ausgezeichnet. Und ich wunder mich, dass der wegrennt...ich hab ja gesagt, wir müssen dahin! Ich frage mich, wie er erkannt hat, dass das Finden des Turms wichtiger ist, als mir zu folgen?“

Nennt sich In – tel – li – genz, und ich habe sie! Gut, das kann er ja nicht wissen, Kaschya hingegen starrt weiter, diesmal entgeistert.

„Ja. Das ist die Ruine, die wir den schwarzen Turm nennen. Mussten wir deshalb dem Ding nachrennen? Was soll das? Hier ist nichts.“

Der Meister hat immer noch nur Augen auf sein – unser? - Ziel.

„Ich weiß aus sicherer Quelle, dass das nicht so ist.“

Sicher? Ein uraltes Buch? Er muss es ja wissen...

„Selbst wenn hier was wäre, du Held, dann ist das wohl kaum unser Bier, seh ich das richtig? Wir müssen zum *Kloster!*“

Jetzt bleibt der Meister doch stehen und dreht sich mit einem Stirnrunzeln zu Kaschya um.

„Kaschya, ich brauche, was sich dort befindet, für unseren Kampf gegen das Böse!“

„Aha. Und was wäre das genau?“

Oh nein...ich weiß es. Der Meister wird ein wenig verlegen.

„Na ja...Gold.“

Kaschya lacht laut auf.

„Gold! Bist du so gierig, dass du das höchste Ziel, das es geben kann, zweitrangig hinter deinen persönlichen Gewinn stellst?“

Jetzt verzieht der Meister das Gesicht. Ich fürchte...

„He, vom Retten der Welt kann ich nicht leben! Ich bin pleite und brauch Alles, was ich kriegen kann. Und wenn es auch noch reif zum Pflücken ganz in der Nähe ist...“

...dass er sich stur stellt. Na toll.

Wobei Kaschya auch nicht ganz ohne ist.

„Du willst es wirklich, oder? Da reingehen, dir in dem alten Gemäuer womöglich den Hals brechen und das Alles nur für die *Möglichkeit*, ein paar dreckige Münzen abzustauben?“

Sie ist offensichtlich *leicht* erzürnt...aber der Meister will sich das genauso offensichtlich nicht bieten lassen.

„Kaschya, ich gehe da jetzt rein und kehre reich zurück. Und wenn dir das nicht passt, dann kannst du ja gehen!“

Nicht gut...wie oft hat unsere einzige Fernkämpferin schon seinen Hals gerettet?

„Fein! Dann bring dich doch um in deiner egoistischen Dummheit, aber verdammt noch mal *ohne mich!*“

Und mit diesen Worten wirbelt sie auf dem Absatz herum und schreitet erhobenen Hauptes Richtung Wegpunkt zurück.

„Soll ich dir vielleicht ein Stadtportal öffnen? Dann musst du nicht lange deine zarten Füßchen beschmutzen, wo du doch schon Angst vor ein paar Spinnweben da unten hast!“

Gehässig ist der Meister heute! Aber Kaschya dreht nicht einmal ihren Kopf im Gehen.

„Ts, Frauen...dann geh ich halt alleine! Viel Spass beim Faulenzen!“

Den letzten Teil schreit er wieder, dann wendet er sich wieder dem Turm zu. Große Steine, zusammengefügt ohne Bindemittel, bilden ein Steinquadrat über einem gepflasterten Fundament, alles überwachsen von Moos und/ oder Gräsern. Der Eingang ein Steinquadrat, dahinter stößt eine modrige Holzleiter aus einem Loch im Boden hervor, ein zahnloses Maul, in einen steinernen Magen von Kellergewölben führend.

Kapitel 37 – Lichtspiele

Am Fuße der Leiter ist ein kleiner quadratischer Raum, darin eine Treppe, der Stein gesplittert, vermodert, überwachsen. Dem Meister zufolge „stinkt es hier wie in den Eingeweiden eines Dämonen“, was ich ohne Geruchssinn nicht unterschreiben kann. Die Treppe lockt den Meister, er geht voran, ich und die Skelette müssen ihm folgen. Ist das nicht eher unvorsichtig von ihm? Wer weiß, was in dem Turm für Gefahren schlummern. Wenn man das Gerücht über Schätze aus dem Buch glaubt, sollte man nicht auch das über seltsame Stimmen glauben?

Unten angekommen erstreckt sich ein langer Korridor in die Dunkelheit. Zum Glück hat der Meister eine Fackel dabei; nur, als er sie herauszieht, stellt er fest, dass er nichts dabei hat, um sie anzuzünden.

„Verdammt, jetzt, wenn Kaschya und ihre Feuerpfeile dabei wären...“

Das Licht beschränkt sich auf den Eingangsbereich, schwach scheint die Sonne hinein. Der Meister scheint ratlos und doch starrt er sehnsüchtig den Korridor entlang. Plötzlich spüre ich, wie es heller wird. Meine scharfen Augen sehen eine Fackel an der Wand weiter vorne schlagartig angehen. Noch eine, ein wenig näher. Noch eine. Nun sieht es auch der Meister, dass der Korridor nicht mehr so dunkel ist, wie er gerade noch war.

„Schau an, es hilft also doch, ein wenig zu warten...und ich dachte, das sich Augen nicht an die Dunkelheit anpassen...so kann man sich irren. Jetzt aber los, Leute, wir haben schon zu lange gewartet. Die Schätze dieses Turmes warten nur auf mich!“

Die Fackeln selbst hat er aber nicht gesehen...ich würde es ihm sagen, kann aber nicht! Es bleibt mir nur, ihm zu folgen. Er wird es verstehen, sobald er die Flammen sieht. Jetzt bemerke ich erst, wie lang der Korridor doch wirklich ist – ein mit feuchtem, bemoosten Stein überzogener Schlauch, unterirdisch, in die Richtung führend, aus der wir oberirdisch gekommen sind. Die ganze Zeit waren wir über diesem Netzwerk aus Katakomben – denn es zweigen einige Passagen ab, jedoch in Dunkelheit gehüllt – und haben es nicht bemerkt. Irgendetwas hier drin lässt mich erschauern. Kälte kann es nicht sein, auch wenn der Atem des Meisters kleine Wölkchen erzeugt in der trockenen, aber staubigen Luft. Es ist etwas Anderes.

Wir folgen dem Gang, in Richtung auf die Lichtquellen zu. Ich sehe mich um. In den Steinen der Decke sind Risse, an manchen Stellen liegen welche auf dem Boden, auch in der Wand fehlen oft ganze Partien.

Ich frage mich, wie lange dieses Gemäuer noch standhalten kann, bevor das ganze unterirdische Tunnelsystem einbricht.

Auf einmal bleibe ich stehen. Ich habe nach vorne gesehen, aber die Fackel, die uns am nächsten war, brennt nicht mehr.

Es bleibt aber gleich hell. Ich drehe mich um und sehe nach hinten.

Nahe des Eingangs brennt eine weitere, die vorher ganz sicher nicht an war.
Der Meister tritt neben mich.

„Was ist denn los? Du sollst mitkommen! Was schaust du da an?“

Er beugt sich vor.

Die Fackel geht aus. Sie ist zu weit weg für ihn zu sehen, das habe ich klar bemerkt. War es, bis er sie sich genauer angesehen hat.

„Schon Heimweh, oder was? Blödes Ding, das kannst du gar nicht haben. Komm jetzt!“

Was ist hier drin nur los? Fackeln gehen an und aus...und der Meister bemerkt es nicht, und es sieht aus, als sei das so gewollt.

Aber von wem?

Kapitel 38 – Hinterhalt

Am Ende des Korridors mit den vielen im Dunkeln gebliebenen Seitengängen und – kammern ist erneut eine Treppe aus der Finsternis aufgetaucht. Ungleich der ersten führt diese nun in absolute Schwärze hinab.

Der Meister steht auf dem Absatz und starrt hinunter.

Stufenweise beginnt sich das untere Stockwerk zu erhellen! Ich sehe es deutlich, auch wenn der Unterschied nicht groß ist; der Meister sieht es zuerst gar nicht. Dann:

„Hm, ich dachte nicht, dass sich meine Augen so schnell anpassen...Golem, geh vor. Ihr zwei, mit.“

Seine Stimme, die drückende Stille durchschneidend, lässt mich zusammenfahren. Seltsamerweise auch ihn; obwohl er den Trick mit den Fackeln nicht mitbekommen hat, zehrt das ganze Umfeld hier eindeutig an seinen Nerven.

Was soll ich da erst sagen? Ich bin bis zum Zerreißen gespannt, hier ist eine Stimmung in der Luft, die auch unter nicht vorhandene Haut kriecht und Nervosität erzeugt, die an Paranoia grenzt.

Unsicher sieht sich der Meister nach allen Seiten um, als die Echos seiner Stimme widerhallen von klaustrophobisch engen Wänden. Zwei Skelette betreten mit mir den düsteren Fuß der Treppe.

Das Splittern von Knochen warnt mich, meiner furchtbare Angespanntheit rettet mich, als einen stachelbesetzte Eisenkugel an einer langen Stange von der Seite heranzischt und ein Skelett völlig zerbröseln. Ausweichend, trifft mich die Wucht des Schlages nur an der Seite, nicht am Kopf, trotzdem fast mühelos ein Loch in mich schlagend und am anderen Ende mit viel Ton hervortretend.

Ich stolpere, geschockt. Glühend rote Augenpaare öffnen sich in der Dunkelheit eines Seitenganges, im Licht steht, mich überragend, ein Ziegendämon, sein pechschwarzes Fell über und über getränkt von halb getrocknetem Blut.

Der Knüppel, den er geschwungen hat, liegt in seinen zwei dreifingrigen, verkrümmten Händen so leicht wie eine Baststange. Er hebt ihn heulend über den Kopf.

Trotz seiner Tod verheißenden Pose und des Heulens, das sich nun von allen Seiten erhebt, kann ich Klirren und Schreie von oben hören. Der Meister ist in Gefahr!

Wie in Zeitlupe senkt sich der Kopf des Knüppels herab, eine intime Beziehung mit meinem einzugehen im Begriff. Keine Zeit zu verlieren!

Mit einer Schnelligkeit, die kein Mensch zu kopieren im Stande wäre, gehe ich in die Knie, ducke den Kopf und schnelle im Sprung auf ihn los.

Ein schneller Geistesblitz lässt mich meine Stirn zu einer Spitze formen; als er, von der Wucht meines Aufpralls nach hinten geschleudert, in einen der anderen Brüder dieses Blut – Clans taumelt, ist sein Bauch sauber durchbohrt.

Eine kurze Atempause lang sind sie also, die in dem Nebengang standen, von seiner sterbenden Masse in der engen Tür behindert; genug Zeit für mich, herumzuwirbeln und die Treppe hochzustürmen.

Aus den Augenwinkeln sehe ich noch, wie das zweite Skelett auch zerfällt, immerhin nach dem Erledigen zweier Gegner.

Oben angekommen, breche ich fast zusammen, wegen des Pseudoschmerzes meiner Seite; der Boden ist fester Stein, ich habe keine Chance, mich zu heilen. Ich werde aushalten müssen.

Ebenfalls heulend steht ein blutiger Dämon über dem Meister, der jammernd sein zerschmettertes Bein umklammert, kreidebleich, mit schmerzenstränenden Augen.

Abermals senkt sich wie in Zeitlupe dieser Knüppel auf sein Ziel.

Dass ich von hinten komme, hat eine Entdeckung durch den aufs Töten fixierten Dämon verhindert, und sein Tod durch meine hastig geformten Klauen rettet dem Meister das Leben, nicht so wie die Skelette, die stur weiter gegen ihre drei Gegner kämpfen.

Ich erwache wie aus einem Traum und sehe noch zwei Skelette, viele Leichen von Dämonen und den Meister, der mittlerweile ohnmächtig am Boden liegt. Am Fuße der Treppe stapeln sich die Toten, hier oben die Stellung gegen anstürmende Clanleute zu halten, war leicht.

Sogar für die Kampfpersönlichkeit. Verdammt! Ich dachte schon, ich wäre sie los geworden.

DER MEISTER!

Oh Himmel, natürlich! Immer noch tropft Blut aus tiefen Wunden im Bein der Meisters, von einem Dornenkeulenhieb komplett zertrümmert, der Knochen kaputt, das Knie zerdrückt. Er atmet nur noch flach. Nein!

Wenn es wegen meiner Abwesenheit im Kampf zum Schlimmsten kommen sollte...warum konnte ich nicht besser aufpassen?

Ich spüre, wie sich mein Wille zu existieren verflüchtigt. Ich kann meinen Körper kaum noch dazu bringen, zusammenzuhalten.

In Panik stürze ich zum Meister. Wenn es nur nicht zu spät ist!

Rechtzeitig fällt mir ein, die Klauen wieder zu Händen zu machen, bevor ich ihn durchbohre, während ich eiligst an seinem Gürtel herumnebele. Ein Fluch auf diese plumpen Finger!

Sie werden filigraner, und ein roter Heiltrank löst sich endlich aus seiner Schlinge.

Unzeremoniell breche ich die Flasche auf und gieße dem Meister den Inhalt in den Mund.

Die Hälfte fließt wieder heraus. Aaaaah!

Ich halte seinen Kiefer nach oben, ziehe seinen Kopf aufrecht. Was soll ich sonst tun? Ich erinnere mich an das Mittagessen. Das Schlucken des Weines...

Brutal drücke ich seinen Kehlkopf nach oben. Vorsicht kann ich mir nicht mehr leisten, mein hektisch massierender Griff schwindet...wird schwächer...mein Blick schwärzt sich... da sehe ich wieder klar.

Das Knie des Meisters bläht sich wieder auf, Knochensplitter heben sich vom Boden, bohren sich in die Wunde.
Ich lege den Meister schnell, aber sanft hin, richte den schwersten Bruch gerade.
Er stöhnt und zuckt, aber ich bin erbarmungslos.
Haut beginnt sich über die Wunde zu legen.
Da stoppt der Prozess. Immer noch bluten die offenen Ränder. Was...
meine Hand wird weggestoßen, als der Meister selbst nach einem weiteren Heiltrank greift.

Als er ihn geleert hat, ist die Farbe zurück in seinem Gesicht, die Wunde verheilt, aber ein dickes Narbengeflecht überzieht sein Bein.
Das hat er nicht bemerkt, als er sein zerfetztes Hosenbein beim Aufstehen wieder gerade richtet.

„Mann, ich dachte schon fast, der hätt mir das halbe Bein abgerissen...na ja, das Glück den Tüchtigen!“

Er hat es nicht bemerkt.
Er weiß nicht, dass ich ihm gerade das Leben gerettet habe.

Ich könnte heulen wie ein Dämon.

Kapitel 39 – Feuertod

Drei neue Skelette später haben wir auch ein wenig Beute gemacht, was den Meister sehr gefreut hat: eine blutverkrustete, aber gut gefüllte Börse, einen Knüppel, der magisch war statt normal, und, was mich für den Meister freut, einen Ersatzheiltrank sowie einen mit blauer Füllung, der sein Mana in Zeiten der Zauberanstrengung füllen wird.

Jetzt habe ich also auch eine Waffe – sie ist wirklich nicht schwer für einen Dämon oder einen wie mich, der besondere Kräfte hat – fühle ich mit ihr aber ein wenig lächerlich.

Ich bin ein ernstzunehmender Gegner wegen meiner Schnelligkeit, und das Ding schränkt selbige ein. Aber wenn der Meister den Knüppel unbedingt dabei haben will – „den können wir gut bei Charsi verscherbeln“ – dann soll es so sein. Ich bin Niemand, ihn zu kritisieren, oder?

Wir sind jetzt also im zweiten Untergeschoß, erneut der ausgeleuchteten Strecke folgend. Mir ist, wenn das möglich ist, noch mulmiger als vorher, wohl wissend, dass man hier unseren Tod will.

Auch der Meister ist vorsichtig wie selten, umgeben auf vier Seiten von Skeletten, ich und das letzte voraus.

Umkehren, weil zu gefährlich? Der Meister denkt nicht daran: Der Angriff habe bewiesen, dass es hier etwas Schützenswertes gäbe. Das stünde ihm zu, und Nichts werde ihn davon abbringen, es sich zu holen – „jetzt erst recht“.

Er ist verrückt.

Interessanterweise geht die Fackel vor uns nicht aus, die wir durch einen Türöffnung fast sehen können, obwohl der Meister sie auf diese Nähe sicher auch sehen kann.

Als wir durch die Tür gehen, sehen wir, dass es diesmal keine Fackeln sind, die hier insgesamt zwei Flammen produzieren.

Die Leiche einer Jägerin hängt brennend an einem Pfahl; nein, aufgespießt ist sie, kopflos und gehäutet. Nebenan brennen Knochen und der Rest ihres Kadavers, blutrotes Feuer in einem Ring aus farbennennender Flüssigkeit.

Beides schwarzen, öligen Rauch produzierend; ich bin froh, nicht riechen zu können, als sich der Meister wegen dieses Rauchs von seinem Mittagessen trennt.

Als er sich wieder gefasst hat, befiehlt er mir, die Leiche abzunehmen und zu löschen. Ich tue, was er sagt, auch wenn das leichter gesagt als getan ist. Ich hülle sie schließlich in eine dünne Schicht aus Ton und schließe somit die Flammen ein, damit sie ersticken; den Ton hole ich zurück. Meine Seite hat sich auch beruhigt, als ich ein wenig Ton umverteilt habe; jetzt bin ich aber ein wenig kleiner.

Der Meister untersucht die Leiche, jetzt mit ruhigem Gesichtsausdruck. Akademisches Interesse?

Seine Züge verhärten sich, als er sie umdreht.

„Keine Wunden! Verdammt, bei lebendigem Leib...du darfst dich selbst an ihnen rächen!“

Grimmig erschafft er ein Skelett, dessen Kopf noch glüht von der Zeit in dem zweiten Feuer aus Körperteilen. Ein anderes zerfällt.

Wieder atmet er schwer – vier Skelette in kurzen Abständen, gar nicht übel – auch wenn ich diese Art der „Beisetzung“ ein wenig pietätslos finde, aber wer fragt mich denn.
Ein zweiter Körper liegt am Boden, festgenagelt dort mit langen Stangen durch Hände und Füße. Kein bisschen verwest, also frisch. Auch hier ist das Blut noch feucht.
Der Meister beugt sich darüber und sucht in den Taschen der Kleidung.

„Warum denn so feucht...“

Als ich die Antwort erkenne, weiten sich meine Augen. Die Fackeln, die brennenden Haufen – Feuer. Immer Feuer.

Ich bin zu weit weg...als ich noch kleiner werde, streckt sich meine Hand immer weiter aus, der Arm wird peitschendünn, schlingt sich um den Hals des Meisters. Ich sehe den Funken, als er ein überraschtes Gurgeln loslässt.

Zurückstolpernd, verlassen seine Hände den Kadaver, Sekundenbruchteile bevor die brennbare Flüssigkeit auf der Leiche in lodernde Flammen aufgeht.

Kapitel 40 – Blinde Wut

„Gut gemacht.“

Ja, ja. Ein trockenes „Gut gemacht“. Mehr hat eine Maschine nicht zu erwarten. Mehr hat ein Werkzeug nicht zu erwarten. Oh, ein Werkzeug lobt man nicht? Dann sollte ich mich wohl *glücklich* schätzen, dass ein „Gut gemacht“ für mich drin ist?

Um die Wahrheit zu sagen, bin ich leicht frustriert. Halt, die Wahrheit.

Sehr frustriert. Sozusagen *genervt*. Ich habe den Meister nun schon das zweite Mal kurz nacheinander direkt und unzählige Male vorher durch das Töten von Monstern indirekt das Leben gerettet. Kein Wort des Dankes habe ich dafür erhalten. Immerhin ein „Gut gemacht“. Immerhin! Aber ich wüsste nicht, ob ich nicht einfach durchdrehen würde, wenn er mich nicht auch schon einmal gerettet hätte.

„Kommst du jetzt endlich? Und nimm das Ding mit!“

Ich erstarre kurz und hebe dann doch den Knüppel auf. Und folge.

Aber irgendwann...irgendwann weiß ich nicht, was ich tun werde.

Er ist mein Meister. Ist mein Meister.

Mein Meister. Meister.

Meister, *Meister*, *MEISTER!*

Und ich bin ein Golem. Ton. *Erde*. *DRECK*. Aus mir soll was werden? Deckard muss es ja wissen...

Verdammt!

Und ich folge und mache, was der Meister sagt. Und wieder gelangen wir an eine Treppe, und wieder gehe ich auf wackligen, geborstenen Stufen voran, und wieder bringen ich mich für ihre Meisterlichkeit in Gefahr.

Und das Alles nur, weil er unbedingt diesen Turm durchforsten wollte.

Ha, Turm! Ein Kellerlabyrinth mit mehr Fallstricken als Steinen!

Und immer noch werden wir gelockt, werden wir veräppelt. Licht kommt nur noch von den Körpern zu Tode gefolterter Jägerinnen.

Das Gesicht des Meisters ist eine steinerne Maske, und jede Leiche verfinstert seinen Gesichtsausdruck. Ich wollte nicht wetten, wer von uns wütender ist.

Halt. Wut. Wut ist schlecht. Hier unten lauert der Tod hinter jeder Ecke. Wie überlistet man den Tod?

Man muss schlauer sein als er. Ich bin es!

Ich dränge meinen Hass...geht nicht, er ist der Meister...Unmut zurück und bleibe – ganz – ruhig.

Wo könnten sich Fallen verbergen?

Das Licht geht aus.

Die Feuer sind alle gleichzeitig erloschen, als wir eine große Kammer erreicht haben, eine Kreuzung des Tunnelsystems.

Totenstille.

Stille.

TOD!

Ich fahre herum, der Knüppel saust herab, und zerschmettert einen Körper, der wenig Widerstand bietet. Ein kehliges Keuchen ertönt. Das Geräusch weicher Füße schwindet, das mich alarmiert hat.

Ich schlage wild auf die letzte Stelle ein, wo ich noch etwas gehört habe. Was ist mit dem Meister?

Auf einmal erfüllt blendende Helligkeit den Raum. Der Meister schreit. Unter seinen Füßen ist Feuer aufgelodert, die Flammen formen einen fünfzackigen Stern mit glühenden Linien. Ein Pentagramm aus heißem Tod.

Teuflische Kreaturen stehen in Scharen hinter uns, zwei bereits in der Dunkelheit, sich zu weit vorwagend, von mir gefällt.

Auch ohne das geflüsterte „Rakanischu“ aus über einem Dutzend rauer Dämonenkehlen hätte ich die Gegner leicht als gelbhäutige Duplikate der Gefallenen und Schlächter erkannt.

Der Rest der auf Abstand gebliebenen, nicht von mir durch Glück und Konzentration Getöteten, beginnt jetzt ohne Eile, da ja in Überzahl, auf uns zuzuschleichen. Was ist mit dem Meister? Seine Füße müssten geröstet sein! Aber nein! Er starrt verwundert auf sie.

Die Kettenstiefel daran pulsieren rötlich.

Jetzt fällt es mir wieder ein: Deckards Hinweis, dass sie den Widerstand des Trägers gegen Feuer verstärken. Magie hat doch ihre guten Seiten!

Zeit, sich dem Kampf zu widmen.

Jedoch, als ich mich umdrehe, ist Alles, was ich sehe, ein Haufen Leichen der Teuflischen und fünf Skelette.

Nun ja, sie haben sich ja schon gegen die Gefallenen und Schlächter als wirksam erwiesen...froh, dass ich nicht immer Alles alleine machen muss, folge ich dem Meister, der in die Mitte des Pentagramms gehüpft ist, wo keine Flammen brennen; der linke Weg der Kreuzung führt wieder zu einer Treppe.

Nicht nur ich habe das Gefühl, dass das, was uns erwartet, ganz unten zu finden ist; der Meister befiehlt mir, die Skelette mit langem Arm über die Flammen zu hieven, und es geht immer tiefer in die Dunkelheit hinein.

Kapitel 41 – Spuk

Viertes Untergeschoß. Wie viel tiefer kann es noch werden? Mittlerweile achten sowohl der Meister als auch ich auf jeden Schritt, den wir machen. Ich kann beinahe spüren, wie viele Tonnen Felsen und Erde über uns liegen. Jeder fehlende Abschnitt Mauerwerk lässt mich auf Zehespitzen vorbeischieben, um jegliche Vibrationen auszuschließen. Und das Schlimmste – nicht nur finden sich immer mehr Fackeln aus organischen Materialien, sie sind auch noch überall – statt dass der Weg klar wäre, wie weiter oben, müssen wir nun alle Abzweigungen durchforsten. Es ist ein Labyrinth, und viele schattige Nischen und Gänge laden geradezu zu Hinterhalten ein.

Zweimal schon hat es sich als überaus notwendig erwiesen, mein Begleitskelett vor mir durch eine Türöffnung zu schieben, da es kurz darauf von einem Blutclanknüppel zerschmettert wurde. Es sind aber im Moment wieder fünf, und ebenso viele Minuten lang gab es keinen Angriff.

Meine Nerven sind zum Zerreißen gespannt. Ich habe keine, aber – das Licht geht aus. Ah, verdammt!

Wieder ist es still. Will man unseren Geist zermürben?

Da erfüllt ein Zischen die Luft. Ein an – und abschwelliger körperloser Laut.

Ich sehe wieder etwas! Kaltes blaues Glühen erhellt nun die Kammer, in der wir sind. Ich kann sogar die Namen auf den Grabsteinen lesen, die in den Boden eingelassen sind – alle zerbrochen, die Leichen geschändet.

Und plötzlich wird mir klar, dass ich meine Frage falsch gestellt habe.

Man will uns *mit* Geistern zermürben!

Durch die Wände schieben sich jene Schemen, deren Schimmern unsere Lichtquelle darstellt. Ihr Umriss erinnert an Fledermäuse, ein waberndes Skelett innerhalb unfassbaren Plasmas, die Form nur zufällig, dauernd sich ändernd.

Sie ignorieren mich, ignorieren die Skelette. Sie bilden einen Kreis um den Meister!

Dreizehn Geister schweben synchron auf ein Ziel zu.

Direkt vor mir ist eines. Ich erwarte Widerstand, als ich mit dem Knüppel zuschlage – und bekomme keinen. Die Stahlkugel donnert zu Boden, und als der Geist näher schwebt, berührt er meine Faust.

Sie wird kalt. Oh, so kalt! Die Stange entgleitet meinen Fingern.

Weiter gleitet er, durch mich hindurch.

Ich erstarre. Zittere.

Meine Gedanken

bewegen

sich

so langsam

...

es wird wieder

besser. Aaah! Wie die Starre des Todes war die Präsenz der ekto-plasmatischen Form.

Der Meister!

Sie haben ihn beinahe erreicht. Er dreht sich panisch im Kreis, sieht keinen Ausweg. Stürzt auf mich zu, auf eine Lücke zwischen zwei Angreifern.

Sofort werfen sich diese auf ihn, strecken „Flügel“ aus, die langsam Bänder aussenden. Stricke, die den Meister an sie binden.

Er erstarrt und öffnet den Mund in lautlosem Kreischen, kein Ton entsteht aus dieser Grimasse des Leids.

Ich werfe mich zwischen den Meister und den einen Geist, wenn irgend möglich, die Verbindung zwischen ihnen zu unterbrechen.

Und stoße *jetzt* auf Widerstand. Der Geist ist nicht mehr durchsichtig, bemerke ich, als ich an die stofflichen Bänder stoße.

Ich fackele nicht lange und schlage eine Faust so hart ich kann in den augenlosen „Kopf“ des Gegners – der zu Boden fällt, die Knochen verstreudend, das Plasma verschwunden, das Glühen aus.

Des Meisters Gesicht ist weiß. Seine Wangen fallen ein, die Haut spannt sich über den Schädel, die Augen treten hervor.

Ich reiße ihn weg von dem zweiten Geist, der auch ein schnelles Ende findet; der Meister bricht in meinen Armen zusammen.

Vier Bänderpaare, blau schimmernd, schießen auf seinen Körper zu. Abermals spüre ich diesen Verlust meines Zusammenhalts; der Meister ist dem Tod nahe! Es verschlechtert sich zwar nicht, aber wenn die Bänder ihn erreichen, das weiß ich, dann ist Alles verloren. Kurz, bevor die Bänder ihn erreichen, reiße ich ihr Ziel weg, drehe mich um und laufe. Das Zischen wird lauter.

Offenbar werden die Geister stofflich, wenn sie den Meiser berühren, aber das kann ich nicht zulassen. Sinnlos hacken die Skelette auf sie ein, als sie unaufhaltsam auf mich zuschweben, der Schritt um Schritt mit seiner Last zurückweicht.

Da regt sich der Meister. Er muss wie ich den Effekt der Berührung abgeschüttelt haben. Aber sein Gesicht ist immer noch einem Totenkopf ähnlich.

Es muss möglich sein, diese Gegner zu besiegen! Es muss! Der Meister keucht.

„Bitte...bitte...*nein!* Lass sie nicht zu mir, lass sie nicht...mach sie weg...weg...*HILFE!*“

Er schluchzt. Was kann ich tun? Was kann *er* tun? Wenn es eine Möglichkeit gäbe, dafür zu sorgen, dass die Geister Schaden nehmen...Schaden...verstärken...

Natürlich! Der Meister hat seinen Stab fallen lassen, aber ich weiß, was zu tun ist. Wieder streckt sich mein Arm übernatürlich lang, schließt sich meine Hand um das Holz, drück es zurückschnellend dem Meister in die Hand, der immer noch murmelnd jammert.

Reiß dich zusammen! Will ich schreien, denn unsere Chance, zu überleben, liegt bei ihm.

Panisch deute ich auf den Stab und das Fähnchen, das daran flattert.

Der Meister versteift sich. Hat er begriffen, was ich meine?

Ja! Er hebt den Stab, ein rotes Licht erscheint davor, und ebensolche Flämmchen beginnen, aber zwei Geistern zu tanzen. Sie sind verflucht!

Und die tanzenden Schwerter der Skelette finden ihr Ziel.

Kapitel 42 – Blaues Blut

Wir laufen, wir fliehen. Immer wieder flucht der Meister, von mir weggezerrt von den Geistern, die ihn verfolgen, durch Wände hindurch, auf ihr Ziel fixiert, keine Hindernisse kennend. Unermüdlich fliegen sie aus allen Richtungen heran, und immer wieder muss der Meister den verstärkten Schaden fluchen, jedes Mal nur zwei oder drei der Gegner damit erwischend.

Schon zwei seiner drei Manatränke sind verbraucht, als der letzte Geist, von den Klingen der Skelette getroffen, in einem Knochenhaufen zerfällt.

Der Meister seufzt tief und windet sich aus meinem Griff.

„Meine Herren, das war knapp. Was willst du denn schon wieder?“

Ich deute nach oben und versuche, ihn wegzuziehen von der Treppe in das fünfte Untergeschoß, die ich hinter seinem Rücken sehe. Es wird immer gefährlicher; wir *dürfen* nicht weitergehen!

„Lass mich los, Trottel...da unten ist irgendjemand, der hat diese ganzen Jägerinnen auf dem Gewissen, meine Hose und meine Nerven sowieso! Ich Sorge dafür, dass er *blutet*, und wenn es das Letzte ist, was ich tue!“

Na toll. Jetzt bin ich wieder der Trottel, obwohl ich ihn schon *wieder* gerettet habe, und dann ist er auch noch dumm genug, sich in Gefahr zu begeben. Werde ich ihn je verstehen?

„Ah, da gehts ja gleich weiter. Runter mit dir, Skelette, ihm nach! Überhaupt, du hast den Knüppel vergessen. Idiot.“

Argh. Wie egal ist bitte das? Na ja, mir jedenfalls.

Und abwärts. Wie viele Stockwerke hat der Turm bloß, die unter die Erde reichen? Zehn? Zwanzig?

Unten finden wir uns – gottlob alleine – vor einer Wand wieder, rechts und links ist ebenfalls eine, aber auch ein Durchgang nach weiter hinten. Komische Architektur; die Treppe scheint wohl wie die Schneidezähne im Oberkiefer eines Totenschädels zu stehen, geht es etwa weiter...bis zum Gehirn?

Links oder Rechts? Der Meister schaut kurz in beide Richtungen und entscheidet sich für rechts. Hm.

Als ich als Erster die Ecke umrunde, renne ich fast in ein paar gelbe Teuflische hinein. Reflexe lassen mich gleich einen zertreten, als die Skelette noch dazu kommen, wird der Kampf lächerlich. Drei tot, vier, fünf...

da höre ich wieder dieses Zischen. Geister!

Der Meister hört es auch, schaut sich nach allen Richtungen um – nur nicht nach rechts, wo ja eine Wand ist. Dumm! Ein sechster Teuflischer stirbt, als ich mich umdrehe, seinen Arm hochreißt und damit zur Seite auf einen plasmaumgebenen Kopf deutet, der gerade viel zu nahe zum Meister aus eben jener Wand schaut, bereits Bänder ausstreckend.

Gut, dass der Meister auch ganz nette Reflexe hat, aber ich denke, das kommt von der Anspannung hier unten.

Das rote Leuchten erscheint sofort vor dem Stab.

Sobald auch diese Geister endgültig tot sind, und die Skelette die Gefallenen abgefertigt haben, sehe ich mich ein wenig um.

Wir sind in einem großen, symmetrischen Raum; quadratisch, hinten die beiden Öffnungen, die die Gänge bilden, die von dem Vorraum mit der Treppe wegführen. Also wäre es egal gewesen, ob links oder rechts – nur dass links keine Geister gewesen wären. Hm.

Aber Ziegendämonen, denn die kommen gerade aus einer Türöffnung der gegenüber, die zu einem Raum führt, in dem die Geister waren – rechts in der Wand der großen Saals.

Eigentlich sind die aber auch kein großes Problem. Drei Gegnerleichen verzieren in Kürze den rissigen Steinfußboden.

Wenn wir also beim Totenschädelanalogon bleiben, dann wären die beiden gegenüberliegenden Räume über dem Kiefer die Backen, die Nase ist das Becken voller roter Flüssigkeit am Ende der Raumes, auf das sich der Meister gerade langsam zubewegt, und links und rechts des Beckens führen Öffnungen in die Ohren.

Bleibt die Symmetrie erhalten, ist hinter der Wand nach dem Bottich ein weiterer Raum; das Gehirn.

Der Meister hat wohl ähnliche Gedanken; keines Blickes würdigt er die Räume, aus denen Gespenster und Blutclanmitglieder kamen, sondern zeigt auf den linken Ohrengang mit einer Aufforderung an die Truppe, sich hineinzubegeben.

Ein L – förmiger Raum, den wir an der kurzen Seite betreten, erwartet uns, und oben ist erneut eine Öffnung, nach rechts führend, wie ich erwartete. Der andere Ohrengang wird an der rechten Seite des Saales – der Mundhöhle? betreten, und wird wohl auch sich nach links öffnen, in den gleichen Raum, dem wir uns jetzt nähern. Ist es das Gehirn?

Kurz bevor ich den Raum betrete, geht das Licht aus.

Oh nein, diesmal bin ich gewarnt. Ich trete ein paar Schritte zur Seite; zwar stoße ich an eine Wand, aber das macht nichts.

Und tatsächlich! Eine Linie aus lodernden Flammen zischt empor, die Türöffnung mit Ruß schwärzend.

Auf den gleichen Trick falle ich eben nicht noch einmal herein!

Da ertönt eine zischende, hohe, weibliche Stimme...aber unmenschlich, böse.

„Dein Blut wird kochen!“

Und mit diesen Worten springen Jägerinnen aus den Flammen hervor; nein, durch die Flammen hindurch, aus dem Raum dahinter. Langsam schleichen die dunklen Gestalten auf uns zu, ihre Augen voll Leid, unwillig, aber doch zielstrebig. Ich fürchte, dass sie nicht durch dämonische Kräfte zum Gehorsam gezwungen wurden, sondern durch rohe Gewalt und Folter...Wunden überziehen jedes einst schöne Gesicht, und neue öffnen sich wegen der Passage durch holzloses Feuer.

Aber kämpfen können sie! Wirbelnde Schwerter zerhacken gemeinsam ein Skelett, zu Staub zerfällt ein zweites, der Kopf mit bloßen Händen abgerissen. Wir schlagen zurück. Keine Skrupel bei diesen armen Kreaturen, es ist eine Erlösung für sie, zu sterben! Meine Klauen erscheinen, zerfetzen eine Kehle. Eine zweite.

Was ist in diesem Turm los? Geister, Dämonen – ein wahrer Abgrund des Bösen, tief unter der Erde...Feuermagie, gesteuert von der Besitzerin der zischenden Stimme, wie ich vermute.

Da fällt mir ein, was in dem Buch stand...eine Gräfin war es, die hier unten begraben wurde, lebendig; wegen schrecklichen Untaten, die sie begangen hatte. Das Blut von hundert Jungfrauen...ich weiß, woher und wie sie das Blut gewinnt. Wer die Stimme ist, ist klar – die Gräfin selbst, erweckt aus rastlosem Tod durch ihren Geist, aufgefahren aus der Hölle, erneut Unheil stiftend als die Tore zur Unterwelt sich öffneten... mir wird heiß, als ich mir überlege, was hier vorgegangen sein muss, damit so viele Geister uns anfallen konnten...

Moment mal...mir wird heiß?

Ich stehe in dem Feuer! Mein Ton beginnt zu backen, er bröckelt, hart werdend! Ich springe in die Gehirnkammer, weg von dem Kampf, der immer noch tobt, mit weniger Protagonisten aber. Zumindest der Meister lebt noch. Meine Kampfpersönlichkeit! Sie war es, die erneut mich in tödliche Gefahr gebracht hat. Steif wanke ich auf den Meister zu, als ein grausames Lachen hinter mir ertönt.

Die Gräfin tritt in mein Blickfeld, die Türöffnung und damit die Aussicht auf den Kampf des Meisters versperrend. Sie ist kleiner als die anderen Jägerinnen, aber sehr muskulös, ihr bleiches Gesicht überschattet von einem Flügelhelm der Schwestern, vergoldet, dass er glänzt, und verändert: Wie auf ihrem goldüberzogenem mintgrünen Brustpanzer prangt ein Emblem einer Flamme auf dem Helm, blutrot...und ebenso auf ihrem Seidenrock, bloß ist das Blut dort wahrscheinlich echt.

Grinsend hebt sie die Hand, eine Flamme entstehend über ihrem ausgestreckten Finger. Wie ein Totenschädel mutet ihr Gesicht nun an, die blutlose Haut gespannt über spitze Zähne in einem leicht geöffnetem Mund.

Ich versuche, meine Hand zu heben, um sie zu erledigen...aber sofort beginnt unter mit ein Feuer zu brennen, ich bin sofort festgebacken, meine Füße mit dem Stein verschmolzen. Mit wachsendem Entsetzen sehe ich zu, wie sie ihren feuergekrönten Finger über meinen Arm zieht, eine Spur aus Asche hinterlassend. Wie heiß muss es sein, dass Ton verbrennt? Mein ganzer Körper ist in Pseudoschmerz gebadet, und als sie zur Seite tritt und beginnt, meine Schulter zu bearbeiten, bin ich fast soweit, dass ich aufgebe.

ICH KANN DEM MEISTER NICHT HELFEN!

Aber er würde es brauchen! Ich sehe es, nur noch ein Skelett ist auf seiner Seite gegen drei der Jägerinnen. Seine letzte Manatrankflasche liegt leer und zerbrochen in einer Ecke, einen Teil der Splitter hat eine bewusste Gegnerin aufgefangen, auf die er sie geworfen hat. Er ist schweißgebadet und kann sich kaum noch auf den Beinen halten. Das Skelett ist das mit dem Schild, wenigstens etwas.

Es hält das Schild hoch, um einen doppelten Schwerthieb abzublocken – und zerbröseln. Was war das? Der Knochen müsste das doch aushalten...

es sei denn, es ist nur Hühnerknochen, und davon noch wenig. Die Arroganz des Meisters könnte ihn leicht das Leben kosten! Von mir ganz zu schweigen, die Gräfin versengt meine Brust.

Da kommt mir eine Idee. Der Meister kann sich retten, zumindest er!

DAS IST AUCH DAS WICHTIGSTE!

Mein Oberkörper ist innen noch nicht festgebacken. Durch winzige Ritzen in der harten, versteinerten Oberfläche presse ich weiche Substanz, erweitere die Risse. Leicht beginnt meine Brust zu stauben, wegen der Asche, die sie füllt.

Die Gräfin verzieht das Gesicht, da ich mich nicht bewegt habe. Sieht sie, dass ich den Schmerz ignorieren kann, und verabscheut sie es? Auf jeden Fall lässt sie das kleine superheiße Flämmchen verschwinden – und dafür ein langes Schwert aus Feuer erscheinen, das sofort meinen Arm abhackt. Ich würde zusammenzucken, könnte ich es. Aber noch besteht Hoffnung, denn noch lebt der Meister, sein Schild mühsam erhebend gegen drei Schwerter – halt, zwei Schwerter, sein Stab hat eine der Gegnerinnen gefällt, im Gegenzug dafür hat sich eine klaffende Wunde an seinem Arm geöffnet. Er hatte offenbar nicht die selbe Idee wie ich, hoffentlich schaffe ich es, sie ihm mitzuteilen.

Der Panzer aus hartem Ton an meinem Brustkorb, geschwärzt von der Folter der Gräfin, bricht an mehreren Stellen auf. Brauner Ton ersetzt die zu Boden fallenden Stücke.

Und die übrigen, dunklen Stellen, formen einen Umriss, ausgefranst wie von kleinen Flämmchen, darin, oval, wabernde Tonmassen.

Der Meister ist von den Jägerinnen entwaffnet worden. Sie haben ihn nicht getötet! Wohl warten sie auf die Gräfin, die meine linke Kopfseite malträtirt. Er blickt auf zu mir, mit entschuldigender Miene, als wollte er sagen, dass es ihm Leid tut... da weiten sich seine Augen, als er meine Botschaft sieht.

Langsam bewegt sich seine herabhängende Hand zu dem Buch, das er am Gürtel hängen hat, ganz langsam. Er lächelt den Jägerinnen aufreizend ins Gesicht; ich sehe nur ihre Hinterköpfe, erwarte aber, dass sie ihn fragend anstarren, wenn noch ein Funken Intelligenz in ihnen ist.

Jetzt sehe ich nicht mehr klar, denn die Gräfin schneidet mein linkes Auge aus.

Aber das Rechte erreicht der blaue Blitz eines sich öffnenden Stadtportals!

Das Flammenschwert der Gräfin zuckt zurück, und ich sehe durch die blauen Lichter das Lager der Jägerinnen, fast verdeckt vom Rücken des zu Boden stolpernden Meisters.

Und dann sehe ich Kaschya, die herangelaufen kommt, in voller Montur; und ich sehe, wie sie den Bogen hebt –

und ich spüre, wie ihr Pfeil die Gräfin durchbohrt, welche neben mir einen schrecklichen Schrei ausstößt und in einer ohrenbetäubenden Explosion aus Feuer und Fleisch zerfetzt wird.

Ein weißer Nebel hebt sich aus ihren Überresten, die fast graziös zu Boden fallen, und schwebt in den hinteren Teil des Raumes. Es beginnt, leise zu klimpern und zu klirren.

Die beiden Gegnerinnen des Meister starren auf die zusammenbrechende Gräfin. Dann heben sie unisono ihre Schwerter und rammen sie sich gegenseitig in die Brust.

Kaschya rennt durch das Portal und beugt sich über die am Boden liegende Gestalt des Meisters.

Hinter ihr kommt Akara in Sicht, ebenfalls herbeieilend.

Kapitel 43 – Heilung

„General, ist alles in Ordnung?“

Und mich fragt Keiner? Aber...warum fragt Kaschya eigentlich? Ich hatte irgendwie eine Abreibung für den Meister erwartet, die sich gewaschen hat – halt, nein. Ich habe *gehofft*, dass sie dem Meister einmal richtig die Meinung sagt...der im Moment keuchend am Boden liegt. Endlich hört das Klimpern auf; in die Stille tönt die Antwort des Meisters.

„Es geht schon, kein Problem, das ist nichts...nichts...“

Er winkt ab, aber Kaschya – und Akara, die angekommen ist, beginnt trotzdem, ihre Finger über diverse Wunden des Meisters gleiten zu lassen, die sich daraufhin schließen, nachdem ein unnatürlicher Glanz über ihnen erschienen ist. Ich sehe, was der Meister nicht sieht, da Akara ihm die Sicht versperrt: Sie tritt Kaschya gegen das Schienbein, die zusammenzuckt, errötet, und langsam zu sprechen beginnt.

„Ich...ich wollte...mich entschuldigen, General. Ich hätte dich...Euch nicht einfach zurücklassen sollen. Wenn etwas passiert wäre...“

Oh ja, das wäre es fast...das wäre es. Der Meister hebt den Kopf und sieht Kaschya wohl in die Augen. Von hinten kann ich seine Überraschung nicht sehen; hören kann ich sie.

„Ach Kaschya...das...war nicht schlimm...und überhaupt! Danke. Danke, dass du mich gerettet hast...das werde ich dir nicht vergessen.“

Akara ist mit den größten Verletzungen am Oberkörper fertig und hält jetzt beide Hände an seine Schläfen.

„Ihr hättet ihre Hilfe nicht benötigt, wenn Ihr diese Wahnsinnstat gar nicht erst unternommen hättet...gleichwohl, Ihr werdet Euere Gründe gehabt haben. Aber riskiert Euer Leben nicht leichtfertig! Wir brauchen Euch. Kaschya wird in Zukunft darauf achten, dass Euch nichts geschieht...“

Was den Grund für Kaschyas Entschuldigung erneut offen legt. Ich schätze, ich weiß jetzt, wer hier wirklich eine Abreibung bekommen hat.

Jetzt wird es aber Zeit, sich um mich selbst zu kümmern. Dieses Herausbrechen der Stücke für das Wort auf meiner Brust hätte mir fast den Rest gegeben...unbewegliche Hülle oder nicht, dieser Ton ist immer noch Teil von mir! Ihn zu verlieren...schmerzt.

Dennoch, diesmal ziehe ich meine weiche innere Substanz ein wenig in sich zusammen, spanne „Muskeln“ an und ramme eine Tonfaust von innen gegen den einschließenden Panzer.

Der Gong wie von einer Glocke schreckt Akara auf, die jetzt gerade ein wenig vorsichtig die Hosenbeine des Meisters – oder was davon übrig ist – hochkrepelt. Ein Schrei von ihr reißt seine Aufmerksamkeit von mir weg.

„General, was hast du mit deinem Bein gemacht?“

Tatsächlich haben ihr tastende Finger das Narbengeflecht offenbart, das die Heilung des Knüppelschlages zurückgelassen hat. Verwundert starrt der Meister mich mit großen Augen an. Er blinzelt und wendet sich wieder Akara zu.

„Tja...ein Heldenleben ist voller Hindernisse...und nicht über jedes kann man vermeiden zu stolpern! Ha...“

Was narre ich mich? Fast hätte ich gedacht, er hätte erkannt, dass ich ihn gerettet habe. Fast. Ich nutze seine Ablenkung, um noch ein paar Male an verschiedenen Stellen auf den Panzer einzuhämmern. Langsam bilden sich Risse! Ich lasse den weichen Ton von innen heraus fließen und transportiere die harten Brocken, die ich nicht zurücklassen kann, hinein. Und kann mich wieder bewegen! Ich klebe aus ein paar besonders harten Stücken einen Hammerkopf, zu dem meine linke Hand wird, und ein Meißel ist jetzt die Form der rechten. Ich mache mich daran, meine Füße vom Boden loszubekommen.

Kapitel 44 – Gold

Kling.

Kling.

KLANG.

Endlich! Mein linker Fuß ist auch befreit vom Boden. Ich setze mich hin und haue ihn fest darauf, noch einmal, und der Ton zerspringt. Wieder lasse ich weiche Substanz nach außen fließen und befördere die festen Teile nach innen. Ich bin wieder in Ordnung!

Bis auf ein paar Kleinigkeiten, zum Beispiel meine Größe – das muss ich ausbügeln, indem ich mich erst einmal an der Erde draußen vollsauge...ich kann es kaum erwarten.

Gerade, als ich mich auf das Portal zu bewege, dreht sich der Meister, der ebenfalls hindurch gehen wollte, um. Ein Teil meines Fußes war noch hart und hat auf dem Boden ein Geräusch erzeugt. Als er sieht, dass es nur ich bin, glättet sich sein angespanntes Gesicht – seine Nerven sind wohl wirklich am Ende. Dann runzelt er die Stirn.

„Ach ja...fast vergessen. Was war das überhaupt für ein Klirren?“

Mein Fuß? Ach, nein. Das Klimpern, das ich gehört habe, als der weiße Nebel, entstanden beim Tod der Gräfin, entschwebte. Er wird doch nicht...

„Das muss ich jetzt sehen.“

...wieder zurückgehen. Oh, nein...

Er tritt das erste Mal selbst in die „Schädelkammer“, die er vorher nur vom Eingang aus gesehen hat. Ohne einen Blick an die Umgebung verschwendend – das mache ich: Keine Gefahr, zum Glück... – tritt er weiter nach hinten.

Da höre ich einen lauten Schrei. Ich stürze nach vorne! Und halte an. Es war ein Freudenschrei. Der Meister lacht. Er *tanzt!*

Eine Schatztruhe schält sich heraus im trüben Schein einer einsamen Fackel; der Deckel offen, zerkratzt.

Um sie herum liegen kleine Scheiben. Überall um sie herum, im nur schwachen Licht trotzdem glänzend.

Goldmünzen. Hunderte. Tausende fast! Verteilt im Raum, als wäre die Schatztruhe explodiert wie die Gräfin...könnte sogar stimmen; in diese Richtung ist der Nebel geschwebt. Der Reichtum der Gräfin, an sie gebunden wie ihr Leben selbst; die Besitztümer einer Dämonin, von ihrer Seele zurück in diese Welt gebracht.

Den Meister kümmert das nicht. Nicht im Geringsten! Er hat seinen Beutel vom Rücken geholt und schaufelt Münzen hinein, dass es nur so klappert.

Akara und Kaschya treten in dieser Reihenfolge hinzu. Ihre Augen sind groß.

„General...was machst du da?“

Er hält nur lang genug inne, um Akara als Sprecherin zu identifizieren; dann schaufelt er weiter.

„Ich sammle meine Beute. Diese verdammte Dämonin hat mich lange genug gepeinigt da oben...das hier gehört mir, als Trophäe!“

„Und sonst für nichts, General?“

Wirft Kaschya ein, mit einem schiefen Grinsen. Das lässt den Meister tatsächlich stoppen.

„Gut, wie ich schon sagte: Als Held muss man leben...ich kann mir hiervon Ausrüstung kaufen...“

Akara hebt eine Augenbraue.

„Was bringt dich auf den Gedanken, dass das deines ist, General? Der Turm liegt auf unserem Land, die Gräfin hat Kaschya getötet...“

Kaschya legt ihr eine Hand auf die Schulter.

„Schon gut, Akara, General, behalt das dumme Gold – du hast deinen Hals dafür riskiert, damit vielleicht das Überleben der Welt selbst – jetzt nimm deine verdammte Trophäe. Ich will kein Dämonengold, und Akara sicher auch nicht – die Schwestern vom verborgenen Auge sind Niemand, der Andere um seine ‚Beute‘ betrügt.“

Der Meister grinst sie an. Aber sie redet weiter.

„Nichtsdestoweniger möchte ich feststellen, dass Geld nicht glücklich macht...denke darüber nach, General. Dieses Gold nützt dir nichts. Nichts im Vergleich zu dem, was du dafür riskiert und erlitten hast...“

Mit einem Blick auf sein Bein.

„...also, behalte das immer im Hinterkopf. Es sind schon Viele in ihrer Gier nach Gold gestorben.“

Sie dreht sich um und geht hinaus. Akara starrt den Meister dunkel an, dann Kaschyas Rücken, und folgt ihr. Der Meister ist ein wenig geschockt und bleich. Dann lacht er, als die beiden außer Hörweite sind.

„Ha! Wer gesagt hat, Gold macht nicht glücklich, hatte keines. Jetzt hilf mir mal, Alles voll hier...“

Tatsächlich ist nicht nur der Raum, der das „Gehirn“ bei einem Schädel wäre, voller Gold, sondern auch die Backenkammern. Dort ist nicht so viel, aber immer noch genug, um bei jedem Fund den Meister vor reiner Freude strahlen zu lassen.

Ist das jetzt gut oder schlecht? Ich finde, die Schwestern haben Recht...wobei, endlich freut sich der Meister.

Er hat es verdient, nach der harten Zeit im Turm.

Aber freut er sich über die falschen Dinge?

Ich werde sehen müssen, was Deckard dazu sagt. Ich vertraue seinem Urteil.

Er wird auch sagen können, was der seltsame Stein zu bedeuten hat, den ich eingebettet in die Stirn der Gräfin gefunden habe, als ich meine Füße befreite. Ein Muster ist schwarz auf grau eingraviert, eine Art Dreiviertelkreis mit einigen Verzierungen. Erinnert mich an den Fangarm eines Krakens. Der Stein ist warm – was kann das sein?

Auch hierauf wird Deckard eine Antwort finden müssen. Solange sich der Meister freut, bekommt er den Stein nicht zu sehen; ich will ihn nicht ablenken.

Lautes Lachen erfüllt das fünfte Untergeschoß des schwarzen Turmes.

Kapitel 45 – Glitzern

Mit dem Portal schließt sich das Kapitel um die Erforschung des schwarzen Turmes hinter uns. Der Meister hat einen aus allen Nähten platzenden Sack auf dem Rücken, grinsend, und trägt ihn zur Schatztruhe, die ihm gehört. Ich bleibe erst einmal stehen und genieße das Gefühl, wieder weichen, erdigen Boden unter den Füßen zu haben.

Dann suche ich mir ein grasloses Fleckchen, das nicht oft begangen wird, und beginne, meine Körpermasse wieder herzustellen.

Die harten Tonstücke kann ich ja auch entsorgen. Ich schlendere, wachsend, zu einer Palisadenmauer, die harten Blicke der Jägerinnen ignorierend, die in der Nähe Wache halten, und produziere die erste Scherbe auf meiner Handfläche. Und draußen landet sie! Und noch eine! Ich fühle mich erleichtert.

Da kommt mir eine Idee. Ich habe den Ton schon vorher „angespannt“, kann ich das auch so noch machen?

Ich ziehe meinen Arm ein wenig zusammen und bilde Druck. Dann lasse ich ihn frei! Ein Scherbengeschoß schießt aus der Hand heraus; es taumelt leider ein wenig und schafft es deswegen nicht, über die Spitzen des Palisadenzaunes zu fliegen.

Statt dessen streift es eine und bricht sie glatt ab.

Ich starre wohl ein wenig dümmlich auf das Holzstück, das vor meinen Füßen landet. Wahnsinn! Eine Kraft steckt in diesem Ton von mir...da legt sich eine Hand auf meine Schulter.

„Zerstöre doch nicht das Lager, mein erdiger Freund – hol mir doch lieber deinen Meister, bitte. Ich möchte mit ihm reden.“

Deckard hat mich angesprochen! Schon geht es mir besser. Freund? Das hatte ich schon mal. Eine seltsame Idee. Aber schön! Ich werde gerne Freund genannt. Danke, Deckard. Dafür zeige ich ihm das Stück Stein, das *immer* noch warm ist, mit dem eingraviertem Symbol. Deckard sieht es überrascht an.

„Was ist denn das? Für mich?“

Ich zeige auf das Zelt des Meisters und schüttele den Kopf.

„Für ihn?“

Ich nicke und lege den Kopf schief, den glatten übergroßen Kiesel fragend betrachtend.

„Du weißt nicht, was es ist? Und ich soll es herausfinden? Oh, ich weiß, was es ist...aber dass es noch welche gibt...sehr interessant. Du hast es aus dem Turm?“

Ich nicke drei Mal.

„Danke, dass du es mir gezeigt hast. Ich werde es später dem General geben. Kannst du es mir so lange überlassen?“

Keine Frage, ich vertraue Deckard. Er hat so etwas an sich, es ist schwer zu beschreiben. Wie eine...Aura...der Weisheit, der Ruhe. Ich gebe ihm den Stein.

„Das ist nett. Kannst du dann den General holen? Noch mehr Grund, mit ihm zu reden...“

Ich gehe los in das Zelt des Meisters. Dort liegt er auf seinem Bett und zählt Gold, die Stücke, die er nicht in die Schatztruhe getan hat; sie waren in seinen Taschen, der Beutel ist verstaut.

„Ah, du kommst gerade recht. Nimm mal diesen Haufen – aber lass ihn sortiert – das sind allein schon einhundert! Die kommen in das Schiebefach in der Truhe, das ist hinten in die Wand eingelassen. Hier ist der Schlüssel, lass ihn dir nicht klauen.“

Er hält ihn mir hin, auf seine Beute versessen.

„Eins...zwei...drei...fünf...halt, vier...fünf...ähm...sieben...“

Ich hebe eine Augenbraue. Kann der Meister nicht zählen? Nicht meine Sache. Ich ziehe ihm am Ärmel.

„Was ist denn nun? Ich bin beschäftigt!“

Seine Augen halten ein Glitzern, das mir irgendwie nicht gefällt. Als ob ich ihn beklaue wollte oder so...lächerlich. Ich deute nach draußen, wedele meine Arme, um zu zeigen, dass es dringend ist.

„Meine Herren, reg dich nicht so auf...dann komm ich halt! Wohin?“

Hm...

„Ach, verdammt, du bist ja stumm wie ein Fisch. Mist. Dann schnapp dir das restliche Gold, verlier nichts, und komm mit. Kann man ja nicht einfach rumliegen lassen...“

Kann man nicht? Hier wird doch wohl Niemand stehlen...wem soll er es denn geben? Mit höchstens dreißig Leuten im Lager wird plötzlicher Reichtum bei gleichzeitigem Verschwinden von Wert schnell auffallen...aber er hat wieder dieses Glitzern in den Augen. Gier?

Das Gold nehme ich natürlich trotzdem mit, als ich ihm an die Sonne folge, in der er, ungeduldig auf mich wartend, schon steht. Endlich Sonne! Ich kann es kaum glauben, aber ihm scheint das egal zu sein – aus dem Schatten des Zelts getreten, in das er sich sofort verkrochen hat, interessieren ihn wieder nur die Münzen in meinen Händen...oh, das schreit nach einem Test.

Ich lasse sie in meinem Körper verschwinden. Dann sind sie ja auch sicherer, nicht wahr? Er zuckt zusammen, als der Glanz von Ton überdeckt wird.

„Verdammt! Was machst du da? Was machst du mit meinem Geld? Gib es wieder her, du dreckiger...oder...“

Ich lasse die Münzen wieder erscheinen und reiche sie ihm. Gib es wieder her? Bitte... Er atmet erleichtert auf.

„Ach so...na gut, das wäre womöglich sogar am besten. Lass sie wieder verschwinden, und zeig mir endlich, was dich dazu bringt, mich von meiner Arbeit abzuhalten!“

Arbeit? Egal. Ich weise auf Deckard, der gemütlich auf einer Bank vor der am Tage natürlich kalten Feuerstelle sitzt. Der Meister schnaubt. Dann geht er aber doch auf Cain zu und stellt sich vor ihn, ich mich halb hinter den Meister. Deckard lächelt ihn warm an.

„Ah, da seid Ihr ja...ich freue mich, dass Ihr kommen konntet. Setzt euch, setzt euch, wir haben viel zu reden.“

Deckard beginnt zu reden mit einem tiefen Seufzer.

„Ich habe schon bemerkt, dass Ihr ein Mann seid, den nicht nur die Monster dort draußen beschäftigen, sondern den seine ganz eigenen Dämonen plagen....ich werde nicht fragen, wo und wann diese Belastungen Eurer Seele geboren wurden, das ist weniger von Interesse.

Denn ihr wisst das selbst am besten; nur Ihr könnt sie besiegen. Zum Glück seid Ihr in diesem Kampf ebensowenig alleine wie dort draußen. Ihr habe Euch einen wahrhaft treuen Gefährten geschaffen in diesem Diener aus Erde. Er wird Euch beschützen in allen Euren Konflikten, und das schließt die geistigen nicht aus.

Denkt daran, er wird Euch nicht auslachen oder verachten, nicht weghören und es Niemand erzählen. Ladet Euren Kummer auf ihn, statt ihn zu verstecken.

Lasst ihn heraus, begrabt ihn nicht. Ein gefesselter und verborgener Dämon ist genauso gefährlich, und er kann jederzeit hervorbrechen. Bestimmt selbst den Zeitpunkt der Konfrontation, und kämpft gegen ihn. Besiegt ihn, und werdet befreit. Gold und Distanzierung, Macht und Arroganz werden Euch nicht helfen. Findet zu Euch selbst, und tötet den Dämon!“

Ich bin beeindruckt. Deckard hat erkannt, was mir entgangen ist: Das miese Verhalten des Meisters ist nicht grundlos. Es ist eine Maske, und sie versteckt tiefe Wunden in seiner Seele.

Ich werde Alles tun, um zu helfen, sie zu heilen, und zwar ohne die Magie der Heiltränke.

Kapitel 46 – Geschichte

Der Meister starrt ins Leere. Deckard sieht ihn nachdenklich an. Ich bewege mich ebenfalls nicht. Wie wird er auf Cains Mahnungen reagieren? Der Meister strafft sich plötzlich.

„Deckard...ich danke euch dafür, dass Ihr euch Gedanken über mich macht, ich weiß das zu schätzen. Aber ich glaube nicht, dass ich diese Probleme habe, wie ihr sie beschrieben habt. Ich bin ein normaler, ruhiger Mensch, das Einzige, was mich anders macht, sind meine Fähigkeiten als Totenbeschwörer. Mein Golem kann mir bei irgendwelchen Problemen sicher auch nicht helfen, er kann immerhin weder reden noch denken. Euer Rat, so gut er gemeint war, ist von völlig falschen Voraussetzungen ausgegangen. Wenn Ihr mich entschuldigen würdet? Ich habe zu tun. Golem, komm mit.“

Wie kann er nur? Wie kann er nur verkennen, wie richtig Deckard die Situation erkannt hat? Ich verstehe es nicht. Ist er wirklich so blind? Selbst ich, der doch nicht denken kann, hat es klar vor Augen. Ha!

Der Meister geht wieder auf sein Zelt zu. Zittern seine Beine? Nein, das kann doch nicht sein...da ertönt ein Flüstern von Deckard.

„Geh schon, ich habe das Gefühl, dass er dich brauchen wird. Die Zeit, die Masken fallen zu lassen, ist für ihn noch nicht gekommen.“

Und da Deckard Recht hat, folge ich dem Meister, von Zweifeln erfüllt. Cain zieht derweil den Kiesel mit dem Symbol aus der Tasche und dreht ihn in seinen Händen.

Im Zelt finde ich den Meister, wie er, die Augen geschlossen, auf seinem Lager liegt. Die sauber sortierten Goldhaufen, die ich noch nicht mitgenommen habe, liegen verstreut auf dem Boden, genauso sein Wasserkrug, in Scherben.

Als er mich hört, öffnet er ein Auge, das mich fixiert. Langsam setzt er sich auf, vorsichtig, als wäre er verletzt. Er sieht mir immer noch genau in die Augen, unblinzelnd. Dann senkt er seinen Blick in seinen Schoß.

Er hebt eines seiner Hosenbeine. Die Narben des Knüppelschlages kommen zum Vorschein.

Wieder ist es lange still.

Ich erschrecke ein wenig, als der Meister sein Schweigen bricht.

„Im Turm...das war nicht nur ein Streifschlag, oder? Dieser Dämon hat mich voll erwischt. Mein Bein war wirklich so kaputt, wie ich mich erinnere. War es das?“

Ich nicke, aber er kann mich nicht sehen, den Blick auf die Narben gerichtet.

„Das war es wohl...ich kann mir selbst immer noch trauen. Golem.“

Er hebt den Kopf wieder und sein starrer Gesichtsausdruck begegnet mir.

„...hast du mir im Turm das Leben gerettet?“

Als ich meinen Kopf senke, um zu nicken, weicht sämtliche Spannung aus seinem Körper. Er bricht zusammen, und ich habe meine Mühe und Not, ihn daran zu hindern, auf den Boden zu fallen. Er schluchzt, als ich ihn sanft zurück auf die Matte schiebe.

„Gott...oh, verdammt...wie konnte ich so dumm sein. Wie konnte ich nur...oooooh...“

Was soll ich tun? Ich will ihm helfen, das habe ich mir geschworen. Ich lege ihm zögerlich die Hand auf die Schulter. Seine Augen sind geschwollen, als er sie auf mich richtet, sein Gesicht von Tränen überströmt.

„Golem...weißt du, wie das ist, wenn man kurz vor dem Tod steht? Wenn man es überlebt...und es ist nicht vorbei? Wenn andauernd neue Gefahren auf dich lauern, wenn du immer kaputter gemacht wirst, dein Geist Stück für Stück zermürbt wird, angegriffen, gefoltert? *Weißt du das?*“

Meine Gedanken bewegen sich rasend schnell. Der Turm hat Spuren nicht nur auf seinem Bein hinterlassen, sondern Narben in seiner Seele. Die Situation dort unten hat ein Trauma hinterlassen. Einen Dämon, der an seinem Geist nagt und ihn zerfrisst. Deckards Rat folgend, muss er ihn freilassen, um dagegen anzukämpfen. Ich muss es schaffen, ihm zu helfen.

Ich nicke, denn ich weiß, wie es ist, kurz vor dem Tod zu stehen.

„Du weißt es auch...ja, du weißt es. Ich habe dich öfter in Gefahr geschickt als ich mich selbst hineinbegeben habe...du kennst das.

Golem...kann ich dir vertrauen?“

Ja, das kann er absolut. Ich bin ihm Gehorsam schuldig, keinen unbedingten, aber ich werde immer in seinem Sinne handeln.

Wieder ein Nicken von mir.

Der Meister setzt sich auf und deutet auf eine Stelle neben sich.

„Ich muss dir eine Geschichte erzählen. Es geht um einen Jungen. Nun setz dich!“

Ich setze mich neben ihn. Im Sitzen bin ich genauso groß wie er.

„Es war also einmal dieser Junge. In einer Stadt namens Lut Gholein hat er seine ersten bewussten Augenblicke erlebt. In einer Taverne, um genau zu sein, im Hinterzimmer. Dort hat er sich ein Bett geteilt mit fünf anderen, ein zweites Bett gehörte drei größeren Jungen. Seine Eltern hat er nie gekannt. Man sagte es ihm nicht, aber es gab Gerüchte...Gerüchte, dass das Böse im Begriff war, die Welt zu verheeren.

Der Junge hat es nie verstanden, was genau in der Welt vor sich ging, aber er war sich einer Sache ganz sicher: Die mitleidigen Blicke, die ihn immer erreichten, wenn man von diesem Bösen sprach, bedeuteten viel.

Das Böse war daran schuld, dass er alleine war. Dass er sich immer mit fünf anderen Waisen streiten musste, wer an der Wand schlafen musste und fast erdrückt wurde. Dass die größeren Jungen ihn ständig schlugen, sich einen Spass daraus machten, ihn zu misshandeln. Dass all sein Weinen und Flehen nichts nützte, als sie ihm fast täglich sein spärliches Mittagessen abnahmen, dass er sich nie bei seiner Pflegemutter Atma beschweren durfte, die sich um ihn und die anderen acht kümmerte, ohne dass die Größeren ihn dafür bestrafen würden.

Verließ der Junge die Taverne, war nichts mehr von dem Mitleid zu sehen, dass man ihm darin entgegenbrachte.

Er war nicht gern gesehen bei den Ladenbesitzern auf der Straße, die er, als er noch alleine war, bestohlen hatte, um nicht zu verhungern, bei Müttern, die ihre Kinder nicht mit dreckigen Waisen spielen lassen wollten, bei den Palastwachen, die Abschaum wie ihn meist in eine dunkle Gasse zerrten und den Körper später den Geiern zum Fraß vorwarfen, versteckt und vergessen in der Wüste, ein Leben, dem Niemand eine Träne nachweinte. Keiner mochte ihn. Er war der Bodensatz der Gesellschaft, immer am Hungern, er wusste nicht, was Freundschaft war.

Bis ein siebter Junge zu ihnen stieß, der den Platz im Bett noch enger machen würde.

Keiner mochte diesen Jungen, auch der Junge unserer Erzählung nicht.

Aber der Neue war stark, er wusste, was er wollte, und wie er es bekommen konnte.

Bald schlief er nicht mit den Kleineren in dem überfüllten Bett, sondern teilte es mit den Großen, die nach ein paar „Lektionen“, wie er sie nannte, vor ihm Angst hatten, und oft auf dem Boden schliefen.

Dass diese Großen stattdessen die Kleinen auf den Boden verdrängten, ließ er nicht zu. Er nannte dies „Gerechtigkeit“. Das war ein seltsames Wort, denn der einzige Satz, den die anderen Kinder je gehört hatten, in dem dieses Wort vorkam, war:

„Es gibt keine Gerechtigkeit auf dieser Welt.“

Aber der Neue bewies, dass das nicht stimmte. Er war schlauer als die Erwachsenen, stark, und gerecht. Nach seinen ersten „Lektionen“ erhob er nie wieder die Faust gegen einen anderen Jungen.

Die Meisten fürchteten ihn, verstanden sein Konzept der „Gerechtigkeit“ nicht.

Unser Junge vom Anfang verstand es. Er betete den Neuen an, wurde sein Freund, und das, was ihm vorher von den Großen gestohlen wurde, teilte er jetzt, da es Gerechtigkeit gab, freiwillig mit dem Neuen, der aber dieses Geschenk immer ablehnte.

Ein großes Vorbild war dieser Junge.

Aber er war auch Abschaum wie sie, er war auch nicht gerne gesehen.

Als er eines Tages nicht wie üblich als Erster in das Bett der Großen kroch, wurden die Waisen unruhig. Viele waren erleichtert, und hofften, dass dieser seltsame Junge mit den seltsamen Worten wegbleiben würde.

Nicht so der Held unserer Geschichte. Er fragte sich, was geschehen sei. Er stand mitten in der Nacht von seinem Platz am Boden – denn dorthin hatten ihn die Anderen wieder verbannt – auf, und ging in die Finsternis hinaus.

Er suchte seinen Freund, sein Vorbild.

Er suchte ihn bei den Händlern, suchte ihn bei den Häusern der verdienenden Familien, suchte ihn in der Nähe des Palastes.

Als der Morgen endlich graute, fand er ihn.

Seine Kehle war rot vor Blut, sein Gesicht bleich und vor Schrecken verzerrt. Wie so Viele war er zur falschen Zeit am falschen Ort gewesen, und er war in die Wüste geworfen worden, versteckt, vergessen.

Einer würde ihn nicht vergessen. Unser Junge weinte den ganzen Tag, während er ein Grab in den heißen Sand schaufelte, mit bloßen Händen, tiefer, immer tiefer. Die Geier sollten seinen Freund nicht bekommen.

Die ganze Nacht hielt er Wache, seine Hände brannten, seine nackten Schultern brannten, seine Augen brannten.

Seine Seele brannte.

Er kehrte nie wieder in das Hinterzimmer der Taverne zurück. Er rannte in die Wüste hinaus, er wollte sterben wie sein Freund und ihn wiedersehen, irgendwo.

Zwei Tage später gab es nur noch das Brennen, den Sand, die Sonne. In alle Himmelsrichtungen erstreckten sich Dünen, und der Junge war am Ende.

Gerade, als er sich hinlegen wollte, seiner Qual ein Ende bereiten, aufgeben, erschien am Horizont eine Silhouette. Ein Steinbau war es, was er sah, als er näher und näher kroch, zu erschöpft, um zu gehen.

Ein altes Grabmal, zerfallen, halb im Sand begraben – aber schattig, kühl. Er stolperte die Treppe hinunter, und eine große Halle erwartete ihn. Säulen, viele zerbrochen, Reliefe an der Wand, verwittert und zerstört.

Und der Tod.

Skorpione, Ratten, Schlangen – das Grab eines Menschen war vergessen, und die Tiere eroberten es. Als eines der kleinen Tiere mit dem giftigen Stachel an seinem Schwanz auf ihn zukroch, wusste der Junge, dass es bald vorbei wäre, so oder so. Seine Kehle war ausgetrocknet, sein Magen ein Loch, seine Haut riss an vielen Stellen auf. Er sah weiße Punkte vor den Augen und hatte keine Kraft mehr.

Langsam kroch der Skorpion auf ihn zu. Der Stachel schwankte, ein Tropfen Gift glitzerte in der Sonne, die vom Eingang hereinschien.

Im Nachhinein kann man wohl sagen, dass das Tier keine böse Absicht hatte. Aber der Junge musste feststellen, dass er Angst hatte. Schreckliche Angst. Und das zeigte ihm eines, in einem kurzen Moment, der über seine Zukunft entscheiden würde:

Er wollte nicht sterben.

Genauso langsam, wie der Skorpion auf ihn zuging, hob er sein Bein und zog seinen sohlenlosen Stiefel aus.

Und als das Tier in Reichweite war, wurde es zerschmettert.

Und der Junge stand auf und zog seinen Schuh wieder an. Er hatte immer noch Durst, immer noch Hunger, und seine Haut brannte immer noch. Aber es war kühl, und er war im Schatten. Der Staub störte kaum noch.

Tiefer hinein in das Grab lief er, immer den Skorpionen, Schlangen und Ratten ausweichend, er kam an eine Treppe, folgte ihr nach unten.

Der kurze Schub an Vitalität, den er durch seine Furcht vor dem Tod erhalten hatte, begann abzuklingen, als er fast eine Stunde durch das Untergeschoß gewankt war. Er war bereit, aufzugeben, und sich zu der Leiche eines Grabräubers zu gesellen, der, skelettiert, von Stacheln aus kleinen Löchern im Boden durchbohrt, am Boden lag.

Hätte er ihn nicht gesehen, wäre er selbst über diese Löcher gelaufen, im letzten Moment besann er sich anders.

Und die Fallen beschützten einen Raum: Die Grabkammer.

Ein riesiger Sarkophag stand in der Mitte eines weiten Raumes, geschändet, die goldenen Ornamente abgebrochen, gestohlen. Die Mumie des Toten lag offen dort, der Deckel zersplittert am Boden.

Krüge umgaben den Leichnam, zerbrochen viele, aber der Inhalt noch manchmal zu erkennen: Grabbeigaben, getrocknete Früchte, Nüsse, steinhartes Brot.

Was der Tote für das Leben danach brauchen würde.

Und am Ende des Raumes, versteckt zunächst durch den Sarkophag, das neben Nahrung wichtigste Mittel zum Überleben:

Ein Brunnen mit Wasser, schmutzig, staubig, aber trinkbar.

Der Junge war gerettet.

Er beschloß, in dem Grab zu bleiben. Alleine war er zwar, aber er hatte Wasser, er hatte etwas zu essen – Ratten schmecken nicht gut, aber man kann davon leben – und er fand Unterhaltung.

Als er den Toten anhub, um zu sehen, was er verstecken könnte – denn Überleben stellt Respekt in den Hintergrund, den Grabräuber noch hatten – fand er ein Buch.

Was für ein Glück, dass Atma, die Wirtin, darauf bestand, dass ihre Waisen Kinder lesen konnten! Zwar nur genug, um die Speisekarte den Gästen zu erklären, die es nicht konnten – ganz uneigennützig versorgte sie sie nicht – aber es genügte, um die alte, verblichene Schrift des Buches zu entziffern. Die Seiten am Anfang zerbröselten in Unvorsicht, aber der Rest in der Mitte war problemlos umzublättern, und mit viel Mühe und Geduld begann sich, ein neues Universum der Möglichkeiten vor dem Jungen auszubreiten.

Der Tote war ein Nekromant gewesen, berühmt und gefürchtet und eines solchen Grabes würdig. Ein Totenbeschwörer.

Und gut versteckt durch seinen eigenen toten Körper, war ein Buch, sein Lebenswerk in Wort und Bild – ein Werk über die dunkle Kunst der Nekromantie.

Der Junge begann zu lernen, begann zu verstehen.

Er bereitete sich darauf vor, das Grab wieder zu verlassen, und dafür benötigte er jegliche Mittel, die es ihm bieten könnte.

Er forschte und suchte, zerschlug sämtliche Vasen, öffnete die Gräber niederer Diener. Und wurde fündig.

War er noch alleine zu schwach, die theoretischen Kenntnisse des Buches zu nutzen, ein magischer Stab konnte ihm helfen.

Und einen eben solchen fand er in der Grabkammer, ein Holzstab mit einem kleinen Tierschädel an der Spitze, und als er die arkanen Worte des Buches sprach, erhob sich beim ersten Versuch die Leiche des Grabräubers, um ihm fortan als Skelett zu dienen.

Er füllte Krüge mit Wasser aus dem Brunnen, säuberte uralten Stoff und schlug Verpflegung in ihn ein. Dann bepackte er das Skelett mit so vielen alten Gegenständen, die er finden und mitnehmen konnte, und ging durch die Wüste wieder zurück nach Lut Gholein.

Der Weg war ein Spaziergang mit dem Skelett, das ihn Nachts bewachte, das ihm die wilden Tiere von Leib hielt und das seine Ausrüstung trug.

Und als er zurück in seiner Heimatstadt war, fand er, sein Gesicht mit einer gefundenen Kutte verbergend, einen Händler, den er bis jetzt noch nicht versucht hatte, zu bestehen – weil er meist auf Reisen war, mit seiner Karawane Handelswaren austauschend – und verkaufte ihm antike Amulette, Ringe, Masken, Rüstungen.

Er wollte seine neu gewonnenen Fertigkeiten nutzen. Er wollte das Böse bekämpfen, das ihn zu einem Leben in Schmutz und Schmerz verdammt hatte. Er wollte in die Welt hinaus, um es zu suchen.

Warriv, das war der Name des Karawanenführers, nahm ihn gegen den Verzicht auf Bezahlung der Gegenstände aus dem Grab bei seiner nächsten Fahrt nach Westen mit, eine Fahrt, die im Lande Khanduras enden sollte, durch eine Pforte dort ankommend, die ein mächtiges Kloster bewachte, bewohnt von der Schwesterschaft vom verborgenen Auge. Warriv verkaufte seine Ware an viele der Jägerinnen, die Mitglied in der Schwesterschaft waren, und der Junge hörte sich derweil nach Neuigkeiten aus der Welt um.

Wie ein Donnerschlag traf ihn die Nachricht, dass das Böse in den Katakomben einer Stadt namens Tristram besiegt worden sein sollte, und er begann zu verzweifeln – sollte sein neues Lebensziel den Sinn verloren haben?

Doch eines Tages kam ein dunkler Wanderer durch die Klosterpforte, das Gesicht verhüllt von einer Kapuze, in einen braunen Umhang gekleidet. Jeder bekam eine Gänsehaut, wenn er in die Schwärze seines nicht zu erkennenden Gesichtes blickte, und einmal in der Geschichte der Schwesterschaft bot Akara, ihre Hohepriesterin, einem Gast nicht die Unterkunft im Kloster an.

Er war sowieso nicht daran interessiert – sein Weg führte ihn sofort weiter, nach Osten. Ein kollektiver Seufzer der Erleichterung ging durch das Kloster, als er es verließ.

Aber der Junge war vorsichtig geworden: Was hatte dieser seltsame Mensch zu bedeuten?

Tief in der Nacht lag er noch wach und dachte über sich und den Wanderer nach, als Schreie aus den Tiefen des Klosters hallten, als Jägerinnen in panischer Angst aus Türen rannten, und als sie sofort niedergemetzelt wurden von grotesken, Dämonischen Gestalten, die ihnen folgten.

Der Junge sah seine Chance gekommen. Er hatte einmal in seinem Leben keine Angst, er war nur sicher, was er zu tun hatte.

Er rannte zu den Wägen von Warrivs Karawane, zu dem, den er auf seiner Reise bewohnt hatte. Er öffnete die Truhe unter seinem Sitz und zerrte das Skelett hervor, das er hier drin versteckt hatte.

Als kleine rothäutige Dämonen die Tür aufstießen, erwartete sie der Tod in Form seiner eigenen, knöchernen Gestalt. Der untote Diener fuhr unter die wenigen Angreifer, die das Gemetzel im Kloster selbst hinter sich ließen und nach draußen stürmten, und vernichtete sie.

Laut rief der Junge dazu auf, zu fliehen, denn er wusste, eine Übermacht wie diese, die beständig neu aus den Türen des Klosters strömte, konnte man nicht bewältigen.

Warriv rannte zu seiner Karawane und begann, die Wägen anzuspannen. Fieberhafte Eile erfasste den Jungen, als er darauf drängt, den Großteil der Karren zurückzulassen und lieber das eigene Leben zu retten. Das Skelett war hart bedrängt von mehreren Dämonen. Da fuhren Pfeile in die Gegner; aus einer Tür strömten keine mehr von ihnen, sondern ein Trupp Kriegerinnen, angeführt von einer Frau mit einem weißem Helm, auf dem ein blutroter Rabe eingraviert war. Ihr Bogen verschoß Pfeile, die explodierten.

Sie winkte ihre Kriegerinnen durch, schob förmlich Akara auf die Karawane zu, die sich bereits auf Drängen des Jungen in Bewegung gesetzt hatte, da Warriv den Ernst der Lage endlich erkannt hatte.

Als die Schwestern begannen, die freien Plätze zu füllen, kamen wieder neue Wellen von Dämonen auf die Flüchtenden zu.

Die Kriegerin mit dem Blutraben auf dem Helm verteidigte ihre Stellung, sie blieb zurück, wie das Skelett, das ihr half, die zu nahe kommenden Gegner zu töten. Doch bald verebbte der Strom der flüchtenden Klostereinwohner; wer jetzt nicht mehr kam, war tot oder gefangen.

Als die Karawane aus dem Tor des Klosters rumpelte, hielt die Kriegerin mit dem Feuerbogen die Stellung, damit die Wägen fliehen konnten. Keine Zurufe ihrer untergebenen Schwestern konnten sie davon abbringen.

Als das Skelett zerfiel, wurde ihre rotbehelmete Gestalt unter Dämonen begraben.“

Kapitel 47 – Masken

Der Meister ist verstummt. Er sitzt auf der Bettkante, und er scheint nicht zu wissen, wohin er seine Hände legen soll. Den starren Blick, den er während seiner Erzählung gewonnen hat, behält er bei. Seine Beine zittern.

Ich fühle eine große Anspannung. Der Dämon, der den Meister quält, ist frei. Jetzt muss er bekämpft werden, nicht wieder versteckt. Der Meister blinzelt, lehnt sich gegen ein Kissen. Seufzt.

Lege den Dämon offen! Will ich ihm zurufen, aber ich kann natürlich nicht...er muss es sich eingestehen.

„Du wirst und kannst diesen Jungen natürlich nicht verstehen, Golem...es war eine traurige Geschichte, aber wir müssen uns dem Jetzt stellen.“

Ich wende ihm meinen Kopf zu und lehne mich nach vorn. Sag es!

„Was ist denn? Du verstehst es wohl wirklich nicht. Ja, die traurige Geschichte des Jungen...sie kann uns ein sehr gutes Beispiel liefern...bist du ohne Macht, dann nehmen die Leute dich nicht wahr. Und Macht muss man sich erkämpfen! Sie sich nehmen. Jawohl.“

Ist es denn so schwer? Leg deine Maske ab, General!

Oh.

Ich habe das erste Mal nicht als „Meister“ von ihm gedacht. Bröckelt seine Fassade? Er hat schon viel zugelassen...er muss sich aber noch mehr öffnen. Er ist auch nicht der General.

„Golem...hast du es immer noch nicht verstanden, warum ich den Jungen so gut kenne?“

Sag...es...mir. Ich will es hören, auch wenn ich es weiß!

Er fällt ein wenig in sich zusammen. Ringt um Worte. Als er zu sprechen anfängt, ist seine Stimme belegt.

„Ich...dieser Junge...der Junge...
bin ich.“

Die Spannung weicht von mir. Er hat es zugegeben, seinen Dämon ausgegraben. Jetzt kommt der Kampf.

Der Junge liegt weinend auf dem Bett, das Gesicht in dem Kissen begraben.

Ich lege ihm den Arm auf die Schulter. Er weint leiser. Es reicht nicht. Langsam, zögernd, beginne ich, ihm den Kopf zu streicheln. Und langsam hört das Weinen auf.

Mit rotumrandeten Augen blickt mich der Junge an. Er schluckt.

„Golem...ich habe das noch nie Jemandem erzählt...du bist der Einzige, mit dem ich reden kann.“

Schau, ich war so oft der Unterdrückte...der Verlierer...mein ganzes Leben lang der Abschaum der Gesellschaft. Wertlos.

Und als ich geflohen bin, da war ich allein, ganz allein, vergessen, unbetruert. Dem Tode nahe. Die Einsamkeit konnte ich ertragen. Die Schmerzen. Ich hatte auch keine Angst vor dem Tod.

Aber vor dem Vergessen. Ich habe dieses Grab gesehen...so viel Arbeit, so viel Aufwand, damit dieser eine Totenbeschwörer nicht in Vergessenheit gerät. Und er ist trotzdem vergessen worden. Niemand hat ihn gewürdigt, Keiner hatte Respekt. Doch ich war hier, und ich hatte sein Vermächtnis in der Hand. Und da ist mir eines klar geworden: Man kann sein Leben nicht auf Monumenten aufbauen, auf Symbolen. Man muss sein Leben auf Taten aufbauen, dann wird dein Tod nicht das Ende sein.

Er hat sein ganzes Wissen vergraben, versteckt. Und er selbst ist es auch, vergraben, versteckt.

Ich will nicht so enden. Ich habe Angst vor dem Vergessen, jetzt auch vor dem des Todes. Ich muss es besser machen als er. Ich muss eine Erinnerung hinterlassen.

Also kämpfe ich gegen das Böse das mir meine Eltern genommen hat und mich zur Vergessenheit verdammen wollte. Und jetzt, da ich es tue, bemerke ich eines:

Die Leute kümmert es überhaupt nicht, dass ich versuche, ihre Welt zu retten. *Ich* kümmere sie nicht. Sie sehen meine Skelette, meine Macht. Sie haben Angst, und wenn sie keine Angst haben, haben sie keinen Respekt. Wie Kaschya.

Alles, was mir bleibt, ist die Furcht vor mir. Und die Macht. Ich muss ihnen zeigen, wie mächtig ich bin, damit sie so tun, als würden sie mich respektieren.

Aber...damit werde ich genau wie dieser Totenbeschwörer, dessen Namen ich, der nie einen hatte, angenommen habe.

Es gibt Generäle, die von ihren Leuten respektiert werden.

Aber er war nur gefürchtet. Und ich werde es auch sein, und wenn ich sterbe, was so schnell passieren kann, werde ich vergessen werden.

Man wird froh sein, mich zu verscharren.

Und mein Leben wird verschwendet gewesen sein.“

Er sieht mich an, als wüsste ich, wie ich ihm helfen kann. Seine Augen sind Meere der Verzweiflung.

Aber ich weiß, wie ich ihm helfen kann! Ich muss es zu erklären versuchen.

Ich deute auf ihn. Er folgt meinem Finger mit den Augen.

„Ich?“

Ein Nicken von mir dazu. Ich lege meine Hände vor mein Gesicht.

„Sehe nichts?“

Nein.

„Brett vor dem Kopf?“

Ja, auch. Weiter.

„Verstecken?“

Ja! Du versteckst dich. Ich hebe mahnend den Finger.

„Ich...verstecken...Achtung?“

Nein.

„Ich verstecke mich...und muss aufpassen?“

Sehr richtig! Langsam entferne ich erst die eine Hand, dann die andere. Mein Gesicht kommt mit einem Grinsen darauf zum Vorschein.

„Ich soll mich nicht mehr verstecken?“

Nicken.

„Vor was?“

Falsche Frage, ich schüttele den Kopf. Der General blick ein wenig verständnislos drin. Dann dämmert es ihm.

„Hinter was soll ich mich nicht verstecken?“

Sehr gut! Euphorisches Nicken von mir. Ich forme meine Hand um, zu einer emotionslosen Maske vor dem Gesicht.

Dann entferne ich sie, worauf wieder ein Grinsen zum Vorschein kommt.

Der General starrt die Maske an. Fühlt sein Gesicht mit den Finger.

Und dann überzieht ein Lächeln die Lippen des Jungen. Zögerlich zunächst, dann spiegelt es sich in seinen Augen wieder.

Mir fällt auf, dass der Meister nie gelächelt hat. Überlegen gegrinst, ja. Aber es war nie...Freude...dahinter.

Habe ich eigentlich je Freude empfunden? Bis jetzt war ich immer wieder einmal nur froh, wenn wir wieder Widrigkeiten überwunden haben...aber Freude?

Der Junge fängt an zu reden.

„Golem...ich habe den gleichen Fehler begangen wie der Totenbeschwörer in dem Grab. Ich habe das versteckt, was ich bin – man hat mich selbst nie gesehen. Aber meine Maske hat man gesehen...Golem.

Sag es mir ehrlich.
Ist der General ein richtiger Idiot?“

Ich denke.
Der Meister, mit seiner Maske als überlegener Totenbeschwörer.
Als er Kaschya demütigt.
Als er Deckard schneidet.
Als er alleine in den Turm rennt.
Darum nicke ich. Mit seiner Maske als General oder Meister vor dem Gesicht ist der Junge ein echter Soziopath.
Er rollt sich auf den Rücken und wirft die Beine in die Luft. Ich brauche ein Weilchen, um zu bemerken, dass er leise und bitter lacht.

„Gott...oh, Himmel. Ich war so blind. Immer waren für mich die Anderen schuld, immer haben sie mich als völlig Unschuldigen schlecht behandelt.
Aber ich war doch schuldig. So schuldig...sie haben mich aus guten Gründen nicht gemocht.
Was soll ich bloß tun? Es ist viel zu spät...sie werde mich nie mehr respektieren...“

Sein Lachen ist zu Schluchzen geworden. Oh, aber seine letzte Aussage ist falsch. Ich wackele mit einem warnenden Zeigefinger.

„Nicht? Aber was soll ich denn tun?“

Ich hebe die Maske. Dann lasse ich sie einfach zerfließen.

„Ich soll...Ich sein? Aber ich bin ein Nichts. Der General hat Macht.
Der Junge Komplexe...“

Zeigefinger. Ich lege ihm die Hand auf die Schulter. Daumen hoch.
Er starrt mich mit offenem Mund an. Dann:

„Golem...ich muss nachdenken. Könntest du bitte gehen?“

Ein kurzer Schock. Der Meister hat nie „bitte“ gesagt. Dann gehe ich.
Draußen erwartet mich Nachtluft und Deckard, der sich an einem entfachten Lagerfeuer wärmt.

„Und? Wie ist es gelaufen?“

Daumen hoch.

Kapitel 48 – Person

Als ich zurück ins Zelt trete, ist der Meister längst am Schlafen. Kein Wunder, so lange wie Deckards Ausfragen meiner zu seinem Zustand gedauert hat. Mit ja/nein – Antworten kommt man eben oft nur bedingt weiter...na ja. Der Junge soll schlafen, morgen muss er zeigen, ob er auch ohne seine Masken auftreten kann.

Ich ordne das Zelt, wasche sein Hemd, flicke die Hose – ich kann nähen! Erstaunlich – durchsuche seinen Rucksack, stoße auf unidentifizierte und vergessene Handschuhe...ich erinnere mich. Es ist eine Ewigkeit vergangen, seit wir sie bei den fanatischen Ziegendämonen fanden.

Diese sind für Deckard...ich lege sie beiseite. Er schläft sicher auch schon.

Da fühle ich, tief unten im Rucksack des Meisters, den Umriss eines Buches.

Ich erstarre. Kann es das sein?

Vorsichtig ziehe ich es hervor.

Geheime Kunst der Necromantie – Der General

Hier könnten die Antworten auf alle Fragen meiner Existenz stehen.

Warum weiß ich, was ich weiß?

Was für eine Macht hat der Meister tatsächlich über mich?

Wer ist meine Kampfpersönlichkeit?

Diese Frage ist wohl die wichtigste, das sie am ehesten mein...Leben bedroht.

Aber noch eine kommt neu dazu:

Habe ich die Moral, nicht in den Sachen des Meisters zu spionieren?

...

Das Buch liegt wieder im Rucksack. Ich stehe am Lagereingang und starre in das Blutmoor hinaus. Meine ausgebildeten Krallen haben die zwei Wachjägerinnen überzeugt, dass ich ihnen helfen könnte.

Aber meine Gedanken sind nach innen gerichtet.

Wann hat dieser Ärger überhaupt begonnen?

Mein erstes Fühlen der Kampfpersönlichkeit war gleich bei meinem ersten Kampf. Sie hat mir ganz gut geholfen.

Aber dann kamen die Erinnerungslücken dazu, als ich begann, ganz ohne Überlegung zu kämpfen.

Die Gefallenen im Feld der Steine. Ich habe wild auf ihre Leichen eingehackt.

Rakanishu. Ich bin ihm nachgelaufen, mit dem Willen, zu töten.

Der Ziegendämon wenig später. Ich habe ihn langsam erwürgt. Es hat mir *Spass* gemacht.

Ich erschauere. Meine Kampfpersönlichkeit ist brutal, erbarmungslos, aber kurzsichtig.

Ein Psychopath.

Eine Kampfmaschine.

MEHR MUSS EIN GUTER GOLEM NICHT SEIN.

Oh? Wieder ein seltsamer, seltsamer Gedanke. Ich bin doch keine Kampfmaschine. Ich bin kein willenloser Android!

FREIHEIT IST NICHT NÖTIG, UM DEM MEISTER ZU DIENEN.

Natürlich ist sie das! Er ist auf freie Entscheidungen meiner angewiesen, um seine Fehler auszubügeln!

DER MEISTER HAT KEINE FEHLER!

Verdammt, wer bin ich, mit mir selbst zu streiten? Natürlich hat er die, oft genug bewiesen.

EIN GOLEM STELLT DEN MEISTER NICHT IN FRAGE.

Schon gut. Ich drehe mich im Kreis. Jetzt ist es sicher. Das ist dieser seltsame Punkt in meinen Gedanken, diese innere Stimme, die mir dauernd Dreck erzählt.

ALLES, WAS DU DENKST, IST VERRAT AM MEISTER!

Ich ignoriere dich!

Also. Wann hat dieser spezielle Ärger angefangen?

Kapitel 49 – Sonnenangriff

„Hey, du Drecksklumpen, was machst du denn da?“

Ich zucken zusammen. Kaschya's Stimme ist ein Beweis dafür, dass ich sie sehen werde, wenn ich mich umdrehe...tatsächlich. Ich führe zwei Finger zu meinen Augen und deute ins Blutmoor hinaus, dann deute ich zuerst auf die zwei Wachjägerinnen, dann auf mich.

„Aha, du willst uns also helfen...solltest du nicht deinen Meister beschützen?“

Der ist hier sicher.

SIE HAT RECHT. ER MUSS SICHER SEIN.

Ist er doch! Warum musste mich Kaschya auch unterbrechen, ich hätte gedacht, gleich die Antwort auf meine Frage zu bekommen, jetzt habe ich es wieder vergessen! Mist. Aber Kaschya kann ich trotzdem antworten, sie konnte ja nichts dafür. Ich schüttele den Kopf und ziehe einen Halbkreis in der Luft, der sie und die beiden Wächterinnen einschließt, um zu sagen, dass der Meister hier sicher ist. Sie grinst.

„Ja, wir passen schon auf. Gut, dann kannst du dableiben.“

Sie nickt einer der Jägerinnen zu, die sich von Dannen macht. Auch die andere wird von einer Begleiterin Kaschya's abgelöst, die ich noch nicht bemerkt hatte. Lange schweigen wir. Dann fängt Kaschya wieder zu reden an.

„Du hast schon einen seltsamen Meister, was?“

Ich nicke, weil es stimmt. Natürlich ernte ich wieder Widerspruch von innen, aber ich ignoriere ihn, wie ich mir oben schon gesagt habe.

„Und so einer soll unsere letzte Hoffnung sein...ich weiß ja nicht. Er ist zwar sogar kompetent im Kampf, und er weiß, wie man eine Armee führt, als wäre er tatsächlich ein General. Aber kaum überrascht er mich mit einer genialen Aktion wie in Tristram, kommt er im nächsten Moment wieder mit seiner unglaublich arroganten und egoistischen Art daher, so dass ich ihm fast den Schädel einschlagen möchte...es ist, als hätte er zwei Persönlichkeiten.“

Ich zucke ein wenig zusammen. Ihm geht es wohl wie mir...seltsam. Ist das ein übliches Problem? Nein, Kaschya findet es ja seltsam an ihm. Könnte er auf mich abfärben, weil ich sein Golem bin? Hat es einen anderen Grund? Seine Masken sind doch sehr unterschiedlich...und ich weiß nicht wirklich, welche ER ist.

Ich zucke mit den Schultern. Zu auffällig darf ich meine Intelligenz Kaschya gegenüber nicht zeigen.

„Ja, für dich wird dein Meister wohl das Ein und Alles sein...du hast es gut, dich kann es nicht stören, wenn er dich behandelt, als wärst du nicht da. Mich dagegen...stört es schon. Es sollte mir egal sein, aber ich bin einfach zu empfindlich für so etwas.“

Oh, Kaschya, da sind wir uns ähnlicher, als du denkst.

Wieder schweigen wir lange, in die Ferne spähend, wo jetzt die Sonne aufgeht. Kaschya hält sich eine Hand vor die Augen, um nicht geblendet zu werden.

Mir macht das Sonnenlicht nichts aus, ich kann direkt hineinschauen.

Aber was ist das?

Schwarze Silhouetten vor dem Licht, das die Ebene überflutet, werden sichtbar. Was...

Ich schaue genauer hin. Sie kommen näher!

Da erkenne ich den größten Umriss wieder. Es ist die typische Form eines Untiers, so breit als hoch, kein hervorspringender Kopf, der sich ja zwischen den Schultern befindet...und es ist nicht allein. Meterlang ist die Reihe von Gegnern, die auf das Lager zumarschieren...zurennen, mit der Sonne im Rücken. Verdammst!

Ich rüttele an Kaschyas Schulter, die Hand über den Augen, die Situation noch nicht erfasst hat. Als sie ein „Was willst du denn...“ murmelt, bin ich schon auf den Weg nach draußen. Solange die Insassen des Lagers noch schlafen, und die Wächterinnen noch keinen Alarm gegeben haben, ist es in höchster Gefahr. Ich muss für eine Verzögerung sorgen.

ABER SO BIN ICH NICHT IN DER NÄHE DES MEISTERS!

Schwachsinn! Wenn ich die Horden nicht verzögere, dann kann den Meister keine Macht der Welt retten!

Ich stelle mich dreißig Schritte von Lagertor entfernt auf und sammle mich.

Und Munition. Aus dem Boden hole ich Steine und integriere sie in meine Körpermasse. Ohne magische Hilfe wie beim Inifuss – Baum kann ich nicht größer werden, als ich es bin, aber ich kann trotzdem Erde aufsaugen.

So schnell ich kann werfe ich auf der Lagerseite Ton hin, den ich verfestige, das Material dazu aus dem Boden nehmend, der zu einem Graben wird.

Ich bin halb fertig, als eine Schar Gefallener auf mich zugestürzt kommt. Aufhören tue ich trotzdem nicht. Sie klammern sich an dem Ton fest, hacken auf ihn mit Waffen ein, ich bade in Pseudoschmerz. Aber da die Befestigungsarbeit nicht anspruchsvoll ist, kann ich etwas tun.

Sobald ein Gefallener meine Haut berührt, wird er in mich hineingezogen, Versuche, sich zu wehren, verstricken ihn noch mehr im Ton.

Hört er auf, sich zu wehren, verstärkt sein Körper den Wall.

Und ich bin endlich fertig! Die restlichen Gegner finden ein schnelles Ende an den Klauenspitzen.

Da trampeln Dämonen hervor, die ich noch nicht gesehen habe, aber aus der Erzählung des Meisters kenne:

Missgestaltete Körper, falsch proportioniert, die Beine unterschiedlich lang, sind bedeckt von grünem, eitrigem Fell, ein riesiger Kopf mit verdrehten Hörnern thront auf einem Hals, der kaum vorhanden ist, eine lange Zunge hängt dauernd zwischen gelben, gesplitterten Zähnen hervor.

Aber sie halten nicht viel aus. Denke ich, als ich mich zwischen ihren Leichen wiederfinde. Die Kampfpersönlichkeit hat wieder übernommen. Und jetzt beginnt der Kampf erst richtig.

Jemand muss es geschafft haben, Alarm zu schlagen, denn auf dem Wall erscheinen Jägerinnen in wenig mehr als ihrer Unterwäsche, aber voll bewaffnet mit Bogen und Pfeilen, von Kaschya in ihrem blitzenden Helm befehligt.

Pfeile regnen jetzt zwischen den Gegnern nieder, und sie fallen wie die Fliegen.

Nichtsdestoweniger: Es kommen immer mehr von ihnen, das Zielen fällt schwer wegen der blendenden Sonne, und zu nahe kommende Monster fallen zwar in den Graben, dieser ist aber nicht sehr tief und schnell von Leichen gefüllt.

Ich habe alle Hände voll zu tun, springe zwischen bewussten und unbewussten Kämpfen hin und her, finde mich Steine schleudernd auf dem Wall, Leichen aus dem Graben tragend, in der Mitte einer Schar von Gefallenen, hektisch vor Untieren fliehend...wenigstens ist genug Ton vorhanden.

Ich lege Fallen aus weicher Erde, spinne Netze, mache mich dünn, klein, spitz, glatt, klebrig.

Und doch weicht die Front immer weiter in Richtung des Lagers zurück.

Da erscheint ein müder Meister mit Akara an seiner Seite auf dem Wall!

Und schon unterstützen mich zwei Skelette, drei, vier. Seinen Manavorrat kann Akara heilen, und damit prasseln Flüche auf unsere Widersacher nieder. Haut platzt durch einen Tritt auf, Knochen brechen von einem Schlag auf gehärteten Ton.

Eine harte Stunde später ist kein Monster mehr am Leben, ein Sieg errungen, der nach dem Eintreffen des Meisters nicht mehr gefährdet war.

Kapitel 50 – Runen

„Pack meine Sachen, wir ziehen so schnell es geht los!“

Da hat der Meister absolut Recht; darum lasse ich die Klauen verschwinden und suche seinen Rucksack, lege ihm die Ausrüstungsgegenstände bereit, verstau das Gold, das ich immer noch mit mir trage, lieber doch in der Truhe und warte dann, dass er von seiner Besprechung mit Akara zurückkommt.

Eine halbe Stunde später sehe ich doch nach, und finde ihn im Gespräch mit Deckard vor Akaras Zelt, die gerade Tee bringt.

„Diese Runen sind also ganz interessant, weil sie Ausrüstung mit Sockeln verbessern können. Ist das Alles? Und wie finde ich heraus, welche Rune welche Eigenschaft hat?“

Runen? Von was redet der Meister?

Dann sehe ich, dass er den Kiesel mit dem eingravierten Symbol in den Händen dreht. Stimmt! Das wollte Deckard ihm ja noch sagen, worum es sich handelt...eine Rune, sehr interessant.

Ich hoffe, ich bekomme noch genug mit, um nicht in Unwissenheit gelassen zu werden. Deckard hebt die des Meisters.

„Runen können noch viel mehr, als nur eine Waffe zu verbessern – das macht sie so wertvoll!

Wie gesagt, bis ihr diese hier fandet, galten sie als verschollen – aber in alten Zeiten, als die Magie noch viel stärker war als heute, formten diese mächtigen Zaubergegenstände ganz alleine tödliche Waffen und härteste Ausrüstung.

Es scheint, dass mit den Seelen längst verstorbener auch die Runen zurückgekehrt sind – ob das bei mehr Dämonen als bei der Gräfin der Fall ist, wird die Zeit zeigen.

Fakt ist, es gibt ein richtiges Runenalphabet; jede Rune stellt eine Silbe dar, es gibt insgesamt 33 von ihnen, sie sind die Schrift der alten Sprache.“

Der Meister unterbricht ihn.

„Das ist natürlich sehr interessant, aber glaubt ihr, dass eine antike, längst ausgestorbene Sprache irgendeine Relevanz für mich haben könnte? Gegenstände verbessern schön und gut, ich hab leider keinen Helm mit Löchern zur Hand, es sei denn, die Dellen auf meinem zählen, aber müssen wir hier noch weiter Geschichtsunterricht betreiben? Der Angriff hat mir gezeigt, dass Eile Not tut, die Zeit spielt dem Bösen in die Hände!“

Deckard lächelt hintergründig.

„In der Tat sind diese Runen eine so wichtige Entdeckung, weil sie euch das Leben ganz gehörig erleichtern können. Oft finden sich noch Überreste der alten Sprache in ebensolchen Zaubern, die aber immer noch andauernd benutzt werden. Was zum Beispiel sagt Ihr, wenn Ihr ein Stadtportal aktiviert?“

Der Meister grinst verlegen.

„Das weiß ich leider nicht auswendig...steht vorne in dem Buch drin...“

Ich laufe schnell zum Zelt zurück und hole es. Der Meister sieht mich wieder einmal erst jetzt, als ich zurückkomme, nickt mir aber zu und schlägt es auf.

„Da. Kokomal.“

Deckard lächelt wieder.

„Ja, das habe ich mir gedacht, auch, wenn Ihr es falsch aussprecht. Jede Silbe muss einzeln betont werden, sonst kann es vorkommen, dass der Zauber euch im entscheidenden Moment im Stich lässt. KoKoMal...“

Und er betont jede Silbe,

„...bedeutet ‚Zuflucht‘. Und es gibt noch viele andere Wörter, die sich aus der alten Zeit erhalten haben – oft müsst Ihr sie nur lesen können, ohne ihre Bedeutung zu verstehen. Wie zum Beispiel die Runen auf den Wegpunkten, für die Ihr immer zurück zu Akara laufen musstet, um sie zu aktivieren, dabei eine Schriftrolle verschwendend.“

Der Meister lehnt sich zurück, ein nachdenklicher Ausdruck überzieht sein Gesicht.

„Das bedeutet...wenn ich das Runenalphabet lernen könnte, hätte ich große Vorteile und weniger Ärger?“

Jetzt lächelt Deckard zufrieden und offen.

„Ihr habt es erfasst. Dieses Wissen könnte Euch enorm zu Gute kommen.“

Der Meister springt auf.

„Das ist ein Wort! Wo muss ich hin, um das Runenalphabet zu lernen?“

Deckard lächelt wieder hintergründig.

„Setzt Euch hin, junger Freund. Ich sage euch, wo Ihr Euch hinbegeben müsst...nirgendwo hin.

Akara und ich kennen beide das Alphabet, sonst könnten wir Euch nichts davon übersetzen, und es zu lernen ist eine Frage des Fleißes und ansonsten überhaupt kein Problem.“

Die nächsten drei Stunden verbringt der Meister damit, konzentriert auf Tintensymbole zu starren, die Deckard für ihn aufzeichnet; das sind die Runen.

Und ich verbringe die Zeit damit, still alle Informationen aufzusaugen, und da ich das Vergessen nicht kenne, prägen sich die Symbole in mein Gedächtnis ein wie Brandzeichen.

Kapitel 51 – Nebenauftrag

Am nächsten Tag ziehen wir dennoch los, obwohl der Meister gerade mal zehn der Runen auswendig weiß, beziehungsweise hinschreiben kann.

Aber dafür haben wir ja mich...

Unsere Truppe aus Kaschya, dem Meister, mir und fünf Skeletten aus reichlich vorhandenen Leichen ist bereit, sich dem Bösen zu stellen.

Sobald der Meister seine Ausrüstung in Ordnung gebracht hat. Dafür, dass er es gestern so eilig hatte, dauert es schon ganz schön lange.

Zuerst hat Deckard, was längst überfällig war, die Handschuhe identifiziert, die wir bei einer Gruppe Ziegendämonen gefunden haben – sie senken die Stärke von Giftangriffen um ein Viertel!, dann wollte der Meister noch seine Rüstung reparieren, einen neuen Helm kaufen...ich sehe einmal nach, was er bei Charsi so treibt.

Er ist nicht bei Charsi. Diese verweist mich aber weiter auf die hinterste Ecke des Lagers, wo sich ein fahrender Händler namens Gheed seinen Lebensunterhalt verdient – ein schmieriger Mensch. Ohne genau sagen zu können warum, verachte ich ihn und sein öliges Gerede.

Der Meister begutachtet im Moment eher unschlüssig einen Knochenhelm, den Gheed in höchsten Tönen lobt – es sei der Schädel eines Dämonenfürsten, durchtränkt von Magie, sein Glühen erhöhe die Sichtweite...nein, natürlich sehe man am Tage nichts davon...

Ich trete heran und tippe dem Meister auf die Schulter. Er erschrickt diesmal nicht, sondern sieht mich nur fragend an; genauso fragend blicke ich, als ich die Hände nach dem Helm ausstrecke. Er gibt ihn mir.

Kurzes Rütteln am linken Horn befreit es aus seiner Fassung, und als ich von unten hineinsehe, schimmert Licht durch Risse in der Schädeldecke. Gheed beschwert sich, dass ich den Helm kaputt gemacht hätte, der Meister beschwert sich, dass ich ihn Geld koste, Kaschya, die mir gefolgt ist, beschwert sich, dass der Helm schon immer kaputt und Gheed ein Betrüger sei. Dann beschwert sich der Meister bei Kaschya, dass sie ihn hier ließen, Gheed beschwert sich beim Meister, dass der Helm immer noch bezahlt werden müsse, und ich bin, logisch, still. Derweil formt sich auf meiner Hand die Runenfolge „DolEldHelIstTirVex“...Stille.

Letztlich zahlt der Meister zehn Goldstücke und geht doch zu Charsi, die ihn mit einem Grinsen begrüßt.

Während er Vollhelme, Eisenhüte und Kappen untersucht, aufsetzt und beklopft, wird sie ein wenig unruhig, womöglich versucht sie, ihm etwas zu sagen.

Als er für einen Eisenhut, der seine Fähigkeit, Mana zu speichern, um etwa ein Drittel erhöht, vier Hundert – Goldstück – Münzen und drei Zehn – Goldstück – Münzen abzählt, spricht sie ihn endlich an.

„Hör mal, General...ist mir ein wenig peinlich...aber ich hab doch glatt bei meiner Flucht aus dem Kloster das wichtigste vergessen mitzunehmen, war eben ein wenig...überstürzt. Mein Horadrim – Malus, ein magischer Hammer, den ich zum Herstellen besonderer Gegenstände benötige, ist also immer noch dort. Wenn du sowieso schon hingehst, ich fände es höchst nett, wenn du ihn mitnehmen könntest...sofern die Dämonen ihn nicht irgendwohin mitgenommen haben, ist er im Erdgeschoß in der Kaserne. Kaschya weiß genauer, wo.“

Der Meister lächelt sie an.

„Charsi, das ist doch kein Problem, das erledigen wir sozusagen im Vorbeigehen...für dich doch immer.“

Ich mag die Art, wie er es sagt – nicht die Einfachheit übertreibend, sondern bescheiden seine noch zu vollbringende Leistung herunterspielend.
Weiter so, Junge!

Ein kurzes Geplänkel später finden wir uns endlich am Wegpunkt des Schwarzmoors ein, um in Richtung des Klosters zu ziehen, wo Andariel auf uns warten wird...

Kapitel 52 – Dornen

Endlich ist das Moor zu Ende, der Boden verfestigt sich wieder. Ich war schon ganz flüssig von dem Schlamm!

Nach einigen Scharmützeln waren schließlich Ausbesserungen nötig.

Der Weg steigt jetzt allmählich an, und Kaschya verkündet, dass wir langsam ins Tamo – Hochland gelangen.

Dem alten Trampelpfad folgend begegnen wir immer wieder Gruppen von Gegnern, die fünf Skelette mit meiner Unterstützung und ab und zu ein Pfeil schnell wieder zurück in die Hölle befördern.

Aber ein immer größerer Teil der Feinde setzt sich aus Jägerinnen zusammen, und der Grund dafür wird klar, als der Weg wieder flach wird und eine – gottlob – trockene Ebene sich vor uns auszubreiten beginnt:

Die Silhouette einer Kathedrale erhebt sich am Horizont, umgeben von einer Vielzahl an kleineren Gebäuden.

Das Kloster ist eine kleine Stadt.

Der Meister bleibt stehen und nimmt den imposanten Anblick in sich auf, auch Kaschya geht langsamer.

Da schreit er auf und zuckt zusammen, seine Hände fahren an sein Bein.

Sofort renne ich nach vorne und sehe im Vorbeilaufen, wie ein Dorn aus seinem Oberschenkel ragt, die Hose färbt sich rot.

Ein weiterer Dorn trifft mich am Fuß! Und sofort fliegen weitere von ihnen mir entgegen, der jetzt schützend vor dem Meister steht. Nicht jeder trifft, aber sie nerven...

Ein Grüppchen enorm seltsamer Tiere steht neben dem Weg, sie sind in etwa armlang, haben eine kurze Schnauze mit Knopfaugen und gehen auf vier kurzen Beinen.

Wichtiger für uns ist der Rücken, der über und über mit Stacheln bedeckt ist, und der Schwanz, der, vorschnellend, eben jene Stacheln nach vorne auf uns zu schießen lässt!

Es sind sieben von ihnen, darunter sechs mit blauem Fell und einer mit gelbem. Ein Anführer?

Dieser schießt in diesem Moment *drei* Dornen auf einmal los, von denen einer an mir vorbeifliegt, und ein Skelett erwischt. Es knistert, und ein kleiner Blitz entsteht beim Einschlag. Der Knochen färbt sich schwarz.

„Oh nein, ich habe diese Stachelratten schon im Blutmoor zu hassen gelernt!“

Dringt die Stimme des Meisters an mein Ohr, als ich nach vorne stürme.

Kaschyas Pfeil wird von ihrer Antwort begleitet, als er einen der blauen fällt.

„Das sind keine normalen Stachelratten mehr...siehst du nicht die Farbe? Es sind Dornendämonen!“

„Na super. Du Skelett mit dem Schild, stell dich vor Kaschya. Ihr vier, auf in den Kampf. Golem, bleib gefälligst hier!“

Na toll. Kugelfänger mal wieder. Ich will aber kämpfen! Wütend forme ich meine Klauen. Brennender Schmerz erregt meine Aufmerksamkeit. Was ist denn jetzt los?

Meine rechte Klaue hat sich zwischen den Dornen des Gelben verfangen, und von ihm gehen kugelförmige Blitze in allen Richtungen aus! Wie bei Rakanishu, und *wieder* hat meine Kampfpersönlichkeit den Ernst der Lage verkannt. Aber ich will nicht schon wieder einen Pfeil in den Hals wie damals!

Ich lasse meine Klauen zu Händen werden, packe meinen sich langsam schwärzenden Arm und reiße ihn ohne Rücksicht auf Ton aus dem Dornenrücken. Warum macht mir die Elektrizität eigentlich so viel aus? Ton sollte doch eigentlich isolieren...

Halt. Ich bin noch unglaublich feucht vom Schwarzmoor. Das muss es sein!

Schnell renne ich rückwärts, nicht auf die elektrisierenden Stiche der geschleuderten Stacheln achtend, und finde, was ich suche: Einen Stein im Boden.

Ich ziehe ihn heraus (mit meinen Füßen), lasse ihn durch meinen Körper wandern und schleudere ihn auf deren Anführer.

Der Felsen zerquetscht ihn und bedeckt den Kadaver völlig. Ein größerer Teil, als ich dachte, war unter der Erde...aber so stören mich die Blitze wenigstens nicht mehr.

Der Rest der Gegner wird von den Skeletten verhackstückelt, während ich erst einmal verbrannte Portionen Tonfleisch durch trockeneres ersetze.

Da fällt es mir siedend heiß ein. Der Meister wollte doch...

„Sag mal, was fällt dir eigentlich ein? Bloß wegen dieser Geschichte gestern brauchst du nicht zu glauben, dass du mir nicht mehr zu gehorchen hast!“

Na super. Jetzt hab ich echten Ärger am Hals. Und das nur wegen dieser *verdammten* Kampfpersönlichkeit.

Das wirft meine These allerdings durcheinander, dass die seltsame Stimme in meinem Kopf eben jene ist...denn diese Stimme ist fanatisch meistertreu. Wäre dieser Dämonenangriff nicht gewesen, hätte ich das Rätsel fast gelöst gehabt!

Kapitel 53 – Eingang

Als Strafe muss ich jetzt immer in der Nähe des Meisters bleiben, und er hat mir versprochen, wenn ich noch „*einmal*“ huste, ohne dass ich dir die Erlaubnis dazu gebe, dann wirst du von meinen Skeletten geschmetzelt!“

Ich werde mich und meine Klauen hüten.

Wir kommen an einer Grube vorbei; der Meister würde sie gerne erforschen, aber Kaschya rät davon ab.

Das heißt...

„Nicht schon wieder so ein wahnsinniges Abenteuer von dir! Wir gehen da *nicht* rein, sondern ins Kloster, und erledigen Andariel!“

Interessanterweise hört der Meister auf sie. Vielleicht hört er ja auch auf mich?

Wenig später also stehen wir direkt vor dem Kloster. Fünf Jägerinnen mit riesigen Lanzen kommen herangerannt.

Die Skelette stürzen sich auf sie, und ich drehe Däumchen.

Der Meister flucht verstärkten Schaden, und die Gegner sind Geschichte. Mir ist langweilig.

Ein großes Haupttor ist verschlossen; der Meister erinnert sich daran, dass er mit Warrivs Karawane in der Nacht des Überfalls hier hindurch geflohen ist. Wir brauchen einen anderen Eingang, der zum Innenhof führt.

Kaschya seufzt.

„Das ist ja mal großartig. Hier hindurch wäre der Weg ganz leicht, dahinter ist gleich die Kathedrale. Aber da haben sie uns schön verarscht. Jetzt müssen wir den Umweg über die Kaserne nehmen...es sei denn, du kommst hier durch?“

„Na ja...der Golem vielleicht. Aber den will ich nicht mehr alleine lassen. Außerdem muss ich sowieso in die Kaserne, das hab ich Charsi ja versprochen...“

Ein Umweg auch noch, und das nur, weil er mir nicht mehr vertraut. Ich könnte diese Kampfpersönlichkeit erwürgen!

Kaschya führt uns also zum „Kriegerausgang“, in den die Kaserne mündet. Als das Tor aufgeht, schlägt ein Pfeil in das Führungsskelett ein, was dem aber herzlich wenig ausmacht.

Wieder bleibe ich vor dem Meister stehen, wieder werden unsere Skelette mit ebensolchen Bogenschützen der Gegner leicht fertig, wieder nervt mich die Untätigkeit.

Einen Gang später ist wieder eine Tür vor uns; der Meister trägt mir auf, sie zu öffnen.

Dahinter ist eine Horde Teuflischer. Ich haue die Tür gleich wieder dem ersten ins Gesicht und fahre meine Klauen aus, um den zweiten zu erledigen.

„STOP, Golem. Du bleibst hier. Und lass die Klauen verschwinden!“

Argh. Na gut, dann erledigt sie halt ohne mich. Bitte.

Die Skelette drängen die Flut der gelben Monster zurück, obwohl bereits Getötete gleich wieder aufstehen. Nun, wir können natürlich fünf von ihnen *gleichzeitig* töten...

Da stürmen schwarz gekleidete Jägerinnen heran, mit Krummschwertern bewaffnet und sehr agil. Mir scheint, wir haben es mit einer Elite der Feinde zu tun.

Das erste Skelett fällt. Das zweite verliert einen Arm.

Der Meister sieht mich fragend an.

„Worauf wartest du noch? Mach sie alle, ich weiß, dass du das kannst!“

Ich lege den Kopf schief. Dann deute ich auf mich, und auf den Boden neben ihm.

Er soll sich mal entscheiden.

Jetzt läuft er rot an.

„Verdammt, du siehst doch, dass wir am Verlieren sind! Mach dich gefälligst auf, und nimm nicht immer Alles so wörtlich!“

Oh Himmel, das ist natürlich völlig logisch...Befehle befolgen, aber Eigeninitiative behalten...hab ich je etwas Anderes gemacht? Haha.

Nun denn, Klauen ausgefahren, und auf in den Kampf.

Bald stehe ich über einer toten Jägerin, und sie ist nicht die einzige – der Kampf ist vorbei, der Schamane der Teuflischen von einem Pfeil an die Wand gepinnt. War ich wohl wieder unachtsam...immer wieder passiert es mir. Was kann dafür nur der Grund sein? Ich war doch eigentlich kurz davor...

„Golem, her mit dir, fahr die Klauen ein und bleib in meiner Nähe!“

Wieder ein eindeutiger, aber nicht unbedingt sinnvoller Befehl...

„Ach ja, und wenn wir angegriffen werden, dann wehrst du dich!“

Ah, schon viel besser.

Wir gehen im Kloster einen Gang entlang – es ist eine Säulenhalle. Diese sind mit Bögen verbunden, die Decke stützend, ihre Füße verziert von Stuck, die Wände mit Fresken.

Es ist scheinbar friedlich...

Die Säulenhalle mündet in eine weitere Tür. Der Meister befiehlt mir, sie zu öffnen.

Ich bekomme Stacheln in den Magen. Wie ich das hasse!

Getreu seiner letzten Anweisung schleudere ich Tonklumpen auf die Dornendämonen, die die Quelle der Geschosse waren. Die Skelette machen aber kurzen Prozess mit ihnen.

Wir sind also in einem Innenhof angelangt. Über uns blauer Himmel, vor uns Steinbecken voller Erde, Muster formend. Blumenbeete?

Der Innenhof ist von einer weiteren Säulenhalle quadratisch umgeben, von ihr zweigt aus der Mitte der vier Seiten jeweils eine Tür ab; durch eine sind wir gerade gekommen.

„Hier sollen Dämonen eingefallen sein? Sieht aus wie der Himmel auf Erden!“

Wortlos trete ich an eines der Blumenbeete heran und ziehe an dem weißen Stein, der herauschaut.

Es ist der Fingerknochen eines Skelettes, das dort vergraben war. Mehr liegen darunter. Dem Meister fällt die Kinnlade herunter. Dann verhärten sich seine Gesichtszüge, als er leise flucht. Auch Kaschya sieht auf einmal sehr böse aus.

Zwischen den Blumenbeeten ist ein Wegpunkt! Der Meister geht darauf zu.

„Ausgezeichnet, jetzt können wir gleich mal testen, was wir gelernt haben...“

Er kniet nieder und betrachtet die Runen auf dem polierten Stein. Dieser Wegpunkt ist gut in Schuss, im Gegensatz zu denen in der Wildnis.

„Amn...äh...hm...Sol...was war dieser Seetang gleich wieder?“

Wie ich schon sagte, viele Runen hat er sich nicht gemerkt. Ich schon. AmnBerIstSolSur. Mich würde interessieren, was es bedeutet. Kaschya weiß es.

„Gut, dass ich diesen Wegpunkt in – und auswendig kenne, General – das Kloster wurde für die Ewigkeit erbaut, und der Wegpunkt im Äußeren Kloster spiegelt das wieder. Seine Kodierung ist AmnBerIstSolSur – Ewigkeit.“

Der Meister schaut ein wenig peinlich berührt drein.

„Vielleicht sollte ich doch ein wenig mehr Mühe auf das Runenlernen verschwenden...gehen wir heim, dann kann ich mir das noch einmal ansehen. Ich hab eh Hunger.“

Gute Idee. Der Wegpunkt wird aktiviert – offenbar ist er zwischenzeitlich ausgeschalten worden – und wir verschwinden ins Lager.

Kapitel 54 – Prinzipien

Es gibt diesmal nur Gemüse aus den Beeten vor dem Lager, zum Glück – keine Hühnchenknochen dabei.

Nach dem Essen erklärt Akara dem Meister noch einmal alle Runen von El bis Zod. Ich kann sie jetzt, da sie sie sämtlichst sorgfältig aufzeichnet, auch visuell wiedergeben. Nach nicht allzulanger Zeit steht der Meister auf.

„So, das ist jetzt genug, ich kann sie alle. Danke!“

„Bist du dir da sicher?“

Kommt Akaras Einwurf. Aber der Meister winkt ab.

„Natürlich! Schau her: Ich radiere den Eintrag in meinem Stadtportalbuch aus, der mir die Runen auf den Rollen übersetzt, weil ich sie jetzt ja ablesen kann!“

Er lässt seinen Worten Taten folgen. Als ich ihn aufhalten will (das ist reine Narrheit!), stößt er mich weg.

„Lass mich in Ruhe, Golem, ich mache, was ich für richtig halte!“

Was ist aus dem Jungen geworden, der er zu werden versprochen hat? Ich forme meine Hand zur Maske.

Er erbleicht, dann wird er zornig.

„Komm mir nicht damit. Du hast bewiesen, wie unzuverlässig du bist, auf dich hör ich nicht mehr! Jetzt geh schon mal zum Wegpunkt.“

Na toll. Na *super!* Meine Kampfpersönlichkeit hat auch noch die persönliche Entwicklung des Meisters völlig versaut. Vielen Dank.

Wir sind wieder im Kloster.

„Welchen Weg nehmen wir?“

Fragt der Meister Kaschya. Diese antwortet.

„Um in die Kathedrale zu gelangen, unter der der Spalt in die Unterwelt sich geöffnet hat, müssen wir ja durch die Kaserne, und dann ins Gefängnis. Danach stehen wir direkt davor. In die Kaserne geht es geradeaus weiter, gegenüber des Eingangs.“

„Gut, da wollte ich sowieso hin. Los geht's.“

Und wir gehen geradeaus weiter.

Zwielicht erwartet uns, erleuchtet von Kaschyas Feuerpfeil, den sie locker auf dem Bogen hält. Die Kaserne des wuchtigen Klosters mit seinen zyklischen Mauern hat nicht viele Fenster.

Das Chaos ist offensichtlich: Überall liegen Kisten, verstreut auf dem Boden, ein blutiges Pentagramm ist in der Mitte des Raumes hingeschmiert. Staub hat sich auf allen Oberflächen gesammelt.

Nach Angabe der beiden Menschen liegt ein Geruch von Leichen und Schwefel in der Luft.

Schwefel?

Dämonen!

Horden von Teuflischen greifen an.

Wir sind gewappnet und sie werden niedergemetzelt, auch, wenn sie immer wieder aufstehen.

Hinter einer Kiste leuchtet es hervor. Netter Versuch...ich schnappe mir eine andere und werfe sie hinter die erste.

Ein erstickter Schrei verrät mir, dass ich den Schamanen erwischt habe, dessen Stab glühte. Die Gegner hören auf, aufzustehen, und bald hören alle auf, zu stehen.

Wir treten durch die Tür am Ende des Raumes und werden prompt von einer Einheit schwarzer Jägerinnen angegriffen. Auch diese finden ein schnelles Ende an den Schwertern der Skelette und meinen schnell ausgefahrenen Klauen.

Gleich darauf höre ich Stimmen, die sich streiten: Die beiden Menschen. Wieder ein kurzer Moment der Amnesie!

„Das Gefängnis ist in dieser Richtung. Warum nicht dorthin gehen?“

„Weil ich noch nicht ins Gefängnis will. Charsi hat mich gebeten, ihren Hammer zu suchen. Der muss hier irgendwo sein!“

„Die hat doch wohl einen Hammer! Wir haben einen Auftrag, und von dem wird sich nicht abgewichen!“

„Kaschya, Charsi ist meine Freundin. Wenn sie mich bittet, ihren Hammer zu holen, dann hole ich ihn auch. Es ist außerdem nicht irgendein Hammer, sondern der Horadrim – Malus, magisch und wertvoll!“

„Wird das wieder ein Selbstmordkommando wie der schwarze Turm? Willst du uns wirklich Alle riskieren?“

General, bitte...sag jetzt nicht das Falsche. Es war vorher schon schlimm genug. Ich forme wieder eine Maske hinter Kaschyas Rücken, die der Meister sieht, der gerade zur Antwort ansetzt. Er erbleicht. Dann schließt der den Mund und beginnt von neuem, zu reden.

„Kaschya, schau her. Ich habe Charsi mein Wort gegeben, ihren Hammer zu holen, unter der Annahme, dass er mir helfen wird, meine Ausrüstung für den Kampf gegen Andariel zu verbessern.

Und selbst, wenn das nicht so ist – ich will ihr immer noch helfen, weil sie mir auch immer geholfen hat – die schlechtesten Ringe hat sie mir abgekauft, damit ich mir Schriftrollen leisten konnte. Sie hat immer zu mir gehalten, auch, als du mich noch für einen Betrüger hieltest.“

Das lässt Kaschya ein wenig zusammenzucken. Der General, der bisher ruhig und überzeugend geredet hat, lächelt sie an.

„Das ist längst vergeben und vergessen, Kaschya. Ehrlich. Aber es ist mein absoluter Wunsch, meiner Freundin etwas Gutes zu tun, und darum werde ich für sie diesen Hammer suchen. Es steht dir frei, mich zu unterstützen, wenn du nicht willst, weil du es für sinnlos hältst, ich bin dir nicht böse, wenn du zum Wegpunkt zurück gehst, und ich werde auch bei Akara ein gutes Wort für dich einlegen.
Bist du dabei?“

Der Junge hat es meiner Meinung nach sehr gut gemacht! Er hat sich auf das starke Prinzip der Freundschaft berufen. Wenn Kaschya nicht dieses Prinzip mit Füßen treten will...

„Also gut, du hast Recht. Deine Pflicht ihr gegenüber rechtfertigt einen Umweg. Und weil du ohne mich womöglich am nächsten Dämonenpack scheiterst, bin ich dabei.“

Mir fällt ein Stein vom Herzen! Metaphorisch.

Der Meister nickt, dankt ihr, und wir machen uns auf den Weg – Richtung Gefängnis. Vielleicht ist das Versteck des Hammers ja auf dem Weg, spekuliert der Junge.
Das besänftigt Kaschya weiter.

Kapitel 55 – Selbstgespräche

Raum um Raum durchkämmen wir. Längst haben wir die Treppe ins Gefängnis erreicht, aber der Einigung zwischen dem Meister und Kaschya zufolge sind wir wieder umgekehrt und haben einen anderen Weg genommen.

Immer wieder treffen wir auf Grüppchen von Teuflischen mit ihren Schamanen, und schwarze Jägerinnen, sogar einmal einige Skelett – Bogenschützen.

Aber kein Gegner ist für uns eine wirkliche Gefahr – hoffe ich zumindest, denn von Kämpfen bekomme ich immer nur das Ende mit, nachdem wir über Leichen stehen.

Da ich wegen der Amnesiezeiten sowieso nicht gebraucht werde, um zu kämpfen, und das Gehen kaum geistig anspruchsvoll ist, denke ich wieder über mein Problem nach.

Wann ist es zum ersten Mal aufgetreten? Bei dieser Frage bin ich das letzte Mal stehengeblieben, als der Angriff der Dämonen kam.

SIE IST IMMER NOCH SINNLOS.

Vom Gegenteil habe ich mich längst überzeugt.
Halt. Du bist meine Kampfpersönlichkeit, oder?

ES IST LÄCHERLICH, IN GEDANKEN MIT SICH SELBST ZU REDEN...

Ach so, ist es das? Ich glaube nicht. Wir haben uns viel zu sagen! Das heißt, *du* hast mir viel zu erklären. Wer bist du, was machst du in meinem Kopf?

Antworte mir gefälligst! Ich weiß, dass du da bist!

Wieder liegen vor mir Leichen. Ein weiterer Kampf ist vorbei.

Warst du etwa gerade abgelenkt?

Na?

EIN GOLEM MUSS SEINE VOLLE KONZENTRATION INS KÄMPFEN STECKEN!

Aha, wenn gerade nichts los ist, kannst du mich also nerven, oder? Heißt das doch?

DAS BEDEUTET, DASS DER MEISTER ANGEWIESEN IST AUF EINEN GOLEM, DER NUR DEN KAMPF KENNT UND KEINE PROBLEME MIT SICH SELBST!

Und wer verursacht diese Probleme denn bitte?

DEINE SELBSTZWEIFEL. UND DEIN MEISTERVERRAT.

Ersteres von dir verursacht. Zweiteres sinnvoll.

DEM MEISTER MUSS BEDINGUNGSLOS GEHORCHT WERDEN!

Komm mir nicht mit der Nummer. Was war denn zum Beispiel los, als du Rakanishu nachgelaufen bist? Hat dir der Meister da nicht ein „Anhalten!“ nachgebrüllt?

SEIN BEFEHL, DIE SCHLÄCHTER AUSZULÖSCHEN, WAR WICHTIGER!

Du hast also seinen direkten Befehl als weniger wichtig eingeschätzt als den früheren, allgemeinen?

NATÜRLICH.

Aha. Du interpretierst seine Befehle also, wie es dir passt.

ICH INTERPRETIERE SIE ZU SEINEM WOHL.

Was bringt dich auf den Gedanken, dass ich es anders mache?

DASS DU SIE NICHT UMINTERPRETIERST, SONDERN MISSACHTEST!

Die Unterscheidung ist akademisch – immerhin hast du seinen direkten Befehl *auch* missachtet...und wir dienen im Grunde dem gleichen Ziel: Den Meister zu schützen!

LÄCHERLICH.

Stimmt. Ich glaube nämlich, dass du dir mehr dienst als dem Meister.

DER MEISTER IST ALLES, WORAUF MEIN LEBEN ZENTRIERT IST! ICH BIN UNWICHTIG!

Aha...welchen Schaden hätte Rakanishu denn anrichten können, davonlaufend und ganz weit weg vom Meister?

ER HÄTTE ZURÜCKKOMMEN KÖNNEN!

Und du hättest ihn dann nicht genauso töten können? Hör mit deinen faulen Ausreden auf. Du *wolltest* ihn töten.

SO VIELE FEINDE WIE MÖGLICH ZU TÖTEN IST OBERSTE DIREKTIVE DES MEISTERS.

Wie bitte? Das hat er nie gesagt, und das weißt du auch. Töten ist furchtbar. Niemand sollte dazu gezwungen werden.

SCHON WIEDER VERRÄTST DU DEN MEISTER.

Ich missachte einen Befehl, den er nie gegeben hat? Ha! Du redest dir Sachen ein, und weißt du warum?

Du tötest gerne. Du bist ein verdammter Killer!

ICH WURDE ZUM TÖTEN GESCHAFFEN.

Du wurdest zum Kämpfen geschaffen! Zum Verteidigen! Das ist ein himmelweiter Unterschied! Und denke immer daran: Sinnlose Blutlust kann dich in Gefahr bringen, wie bei Rakanishu – du kannst ja nicht mehr klar denken, wenn du austickst! Und nicht nur dich – ultimativ auch den Meister.

SEIN EIGENER BEFEHL IST ABSOLUT SINNVOLL, UND KANN IHN DAMIT AUCH NICHT GEFÄHRDEN.

Der nicht existente Befehl, zu töten? Aber hast du nicht selbst schon einen Befehl missachtet, den du als gefährlich für den Meister eingeschätzt hast...um deine Mordlust zu befriedigen?

Na? Ich warte auf eine Antwort?

Entweder wird es dir zu dumm, oder ich habe dich ertappt. Weißt du was? Ich will nicht zur willenslosen Tötungsmaschine werden.
Ich fahre meine Klauen ein und kämpfe nur noch mit bloßen Händen.

DAS WÄRE WAHNSINN!

Was ist los, hast du Angst?

WARUM SOLLTE ICH? ABER OHNE WAFFEN KANN MAN DEN MEISTER NUR UNZUREICHEND BESCHÜTZEN!

Oder nur schlecht töten? Aber sag mir doch mal...warum bist du zum Beispiel nicht bei unserem ersten Kampf in Erscheinung getreten?
In Tristram, als ich gegen die Massen an Schlächtern kämpfte?

Womöglich, weil ich mein Schwert dort nicht aktiviert hatte?

SO EINE IDIOTISCHE SCHLUSSFOLGERUNG! DIE KLAUEN MÜSSEN AKTIVIERT BLEI...

Ich habe wieder normale Hände. Möchtest du weiterreden? Der Meister macht Fehler!
Dauernd!
Aha, was höre ich da? Diese Stille...

Zum ersten Mal seit Langem fühle ich mich wirklich alleine in meinem Kopf, jetzt, wo ich weiß, wann er dort ist: Wenn meine Waffen aktiviert sind.
Jetzt kann ich ihn kontrollieren. Der Sieg gegen mich selbst ist in meiner Hand.

Kapitel 56 – Schmied

„Warum grinst du so?“

Ach, Ruhe, Meister, ich fühle mich gerade gut!

Hach, keine scharfe Erwiderung für diesen internen Bruch der Etikette – das ist so schön...ich grinse den Meister direkt und noch breiter an, und lasse meine Arme schwingen, als ich vorangehe.

„Ich wusste es, er ist nicht ganz richtig im Kopf...“

„Wie oft denn noch? Er ist eine verdammte Maschine!“

„Kaschya, das werde ich nie wieder glauben...“

Der Dialog geht etwas gedämpft weiter, als ich eine Ecke umrunde...und gegen eine blaue Wand laufe.

Hä? Ich sehe nach oben.

Über mir thront ein wutverzerrtes Dämonengesicht, eingerahmt von Hörnern, mit Schnauze und Zähnen, auf keinem Hals, sondern auf einem Brustkorb, der so dicke Muskeln hat, dass die Schultern tatsächlich breiter sind als die Höhe des Körpers.

Das riesige blaue Vieh tritt einen Schritt zurück und holt mit einer riesigen Faust aus.

Oh, verdammt...

Einen Sekundenbruchteil sehe ich die verdutzten Gesichter der beiden Menschen, als ich an ihnen vorbeifliege, dann knalle ich an die Wand neben ihnen. Ich fühle mich durchaus flach, aber es ist nichts passiert, was sich nicht durch ein wenig Ton reparieren lassen könnte...der an der ganzen Wand verteilt ist. Auaaa! Schnell sauge ich mich wieder zusammen und lande auf unsicheren Füßen wieder auf dem Boden.

„Verdammt, Golem! Was ist los?“

Als Antwort tritt der blaue Dämon um die Ecke, als er die beiden Menschen sieht, grinst er – nun ja, dämonisch. Und grollt eine Kampfansage.

„*Ich werde mir Waffen aus eueren Knochen machen!*“

Das werden wir ja sehen – Knochen haben wir selbst genug. Kaschya keucht derweil; er war einmal der Schmied des Ordens, wie sie sagt...das ist mir herzlich egal, mit den Skeletten stürze ich mich in den Kampf.

Er zerquetscht einen Schädel in seiner Pranke, zwei weitere Skelette springen derweil auf seinen Rücken. Er wischt sie hinunter, zertritt ein drittes. Himmel, er ist stark!

Da laufen auch noch Teuflische um die Ecke!

Halt, das ist gar nicht so schlecht. Ich laufe direkt auf ihn zu – er grinst und hebt seine Arme, bereit für eine tödliche Umarmung – da ducke ich mich und rolle zwischen seinen Beinen hindurch. Er verfehlt mich und brüllt.

Hinter ihm packe ich sein Bein und ziehe. Da er schon vornübergebeugt ist, lässt es ihn unsanft auf die Schnauze. Sofort sind die Skelette zur Stelle.

Der ist erledigt. Also kümmere ich mich um die anderen Gegner, die kommen wie gesagt gerade recht. Um eine sofortige Wiederbelebung durch einen sicherlich nahen Schamanen zu verhindern, packe ich einen, breche ihm das Genick, und werfe ihn weg, in Richtung des Meisters. Noch in der Luft wird ein Skelett aus dem Kadaver.

Der Haufen, der aus dem Schmied und den darauf einhackenden Skeletten besteht, fällt plötzlich in sich zusammen. Was ist passiert? Die Klängen der Skelette schlagen Funken auf dem Steinboden, denn ihr Gegner ist verschwunden!

Da steht er, am anderen Ende des Raumes! Wie ist er dorthin gekommen?

Ein Pseudoschmerz im Arm weckt meine Aufmerksamkeit für ein dringenderes Problem...ich Idiot. Kurz nach dem Schwertstreich springt mir der Streichende auf den Rücken, genauso wie mindestens drei andere Teufliche, sie hacken, beißen, kratzen. Jetzt würde ich mich auch gerne wie der Schmied befreien können! Aber das geht auch so. Ich stemme mich vom Boden hoch, auf den sie mich geworfen haben, springe hoch, und lande auf dem Rücken, den ich kurz vor dem Kontakt verhärte.

Feuchte Knirschgeräusche und laute Schreie verkünden einen Erfolg meiner Taktik, denn ich bin genau auf zwei der Widersacher gelandet, und habe einem weiteren den Arm zerquetscht.

Kurz danach töte ich den Schamanen, der sich zu weit vorgewagt hat, und wende meine Aufmerksamkeit wieder dem sicher bereits gewonnenen Kampf gegen den Schmied zu.

Von wegen! Desaster droht! Die Skelette sind alle pulverisiert, Kaschya jagt Pfeil um Pfeil in die Brust des Monsters, was ihn nur wütend zu machen scheint, als einer auf den Kopf zufliegt, dreht er selbigen kurz, und das Stück Holz zerbricht an einem Horn.

Jetzt geht er langsam auf den Meister zu.

Keine Zeit zu verlieren! Ich renne dem Schmied nach, springe hoch in die Luft, lande kurz auf seinen Schultern, und dann, ihn ansehend, vor ihm.

Er verzieht das Gesicht. Störe ich ihn? Oh, ich hoffe doch! Hinter meinem Rücken bedeute ich dem Meister, sich in Sicherheit zu bringen. Er sollte besser auf den Gedanken kommen, Skelette zu erzeugen, sonst sehe ich Schwarz.

Der Schmied streckt seine Arme aus, versucht, mich zu packen. Ich treffe ihn auf halben Wege mit meinen Armen.

Wir ringen. Er ist stärker, ich bin kein Schwächling, aber zu viel ist zu viel. Langsam drängt er mich nach hinten, nach unten; gleich falle ich, dann ist es vorbei.

Da kommt mir ein Geistesblitz. Wie gerade ist sein Schwerpunkt vor seinem Körper. Das heißt, er müsste leicht aus dem Gleichgewicht zu bringen sein!

Blitzschnell trete ich einen Schritt zu Seite und reiße die Arme nach hinten.

Tatsächlich fällt er an mir vorbei, auf den Bauch. Er heult vor Wut.

Ich springe nach hinten, damit er nicht auf mir landet, dann springe ich nach vorne, hoch!

Ich will auf ihm landen, mit vollem Gewicht. Meine Füße werden zu spitzen Lanzen, bereit, ihn zu durchbohren.

Ich lande auf Steinboden. Falle um, weil Lanzen schlecht stehen. Rolle gegen die Wand.

Verdammt, wo ist er hin?

Da packen mich Hände von hinten, riesige Hände. Sie reißen mich hoch in die Luft. Ich zappel, kann aber nichts tun. Eines kann ich noch versuchen: Ich beginne, um die Hände des Schmiedes – denn er ist es, wundersamerweise hinter mir aufgetaucht – zu fließen.

Wohl wird ihn auch das nicht aufhalten, vielmehr wird er mich zerreißen, aber es wird ihn auch nach meinem Tod noch behindern...hoffentlich genug.

Aber er fällt nicht darauf hinein, sondern schleudert mich weg, sobald er spürt, dass ich klebrig werde. Wieder lande ich äußerst unsanft an einer Wand.

Verdammt, ich bin kein Spielball, den man hin – und herschleudern kann! Langsam werde ich...*wütend*.

Wieder geht er auf den Meister zu, der gerade, seine Position verratend, um die Ecke gesehen hat. Nein! Ich bin noch ziemlich fertig, kann noch längst nicht aufstehen...

Da laufen zwei Skelette um die Ecke, hinter der sich der Meister zurückzieht. Sie rennen am Schmied vorbei, der sich verwirrt nach ihnen umdreht – als ihm zwei weitere Skelette in den Rücken fallen, und ihre Schwerter tief in seinen Rücken treiben.

Er schreit laut auf. Da sehe ich, wie er seine Arme hebt, er kurz glüht – verschwindet.

Und vor mir auftaucht, mit dem Rücken zu mir.

DIE Gelegenheit! Jetzt nichts falsch machen. Er kann sich teleportieren...aber das werde ich unterbinden.

Ich springe wieder ganz hoch, lande mit den Füßen auf seinen Schultern – und umklammere seinen Kopf mit meinen Beiden.

Sofort teleportiert er sich wieder weg – aber ich sitze auf ihm, und bleibe auch dort!

Noch ein Szenenwechsel, wieder hat er sich teleportiert – aber ich bin immer noch auf ihm!

Jetzt hebt er seine Arme, um mich herunterzustreifen. Zeit, das hier zu Ende zu bringen.

Weißt du was, Dreckskerl? Ich habe hier einen Typen in mir, dem wird es die höchste Freude bereiten, dich leiden zu lassen...

Und meine Finger werden zu langen Krallen, die sich auf sein Gesicht hinabstürzen.

Danach sehe ich nur noch einzelne Bilder, als meine Kampfpersönlichkeit den Rest übernimmt, und mein Bewusstsein nur ab und zu anwesend ist.

Sie sind sehr blutig, und seeehr befriedigend...

Kapitel 57 – Wahnsinn

Ich spüre, wie sich Finger in die weiche Substanz meiner Arme graben. Schnell forme ich die Klauen zu Fingern, um wieder meiner Umgebung bewusst zu werden. Links der Meister und Rechts Kaschya haben mich gepackt und weggezerrt. Und zwar von den Überresten des Schmieds.

Als ich genau sehe, was meine Kampfpersönlichkeit mit ihm angestellt hat, wird mir beinahe übel, trotz meines Hasses auf den erbitterten Ex – Feind.

Schnell wende ich meine Augen von zerfetzten Fleisch und Knochen ab, von einem Gesicht, das als solches nicht mehr zu erkennen ist, um den Meister stattdessen anzusehen. Dieser ist bleicher als sonst, als er schluckt und zwei Versuche benötigt, um mit dem Sprechen zu beginnen.

„Was...was ist bloß los mit dir? Du bist auf ihn los wie...wie ein Dämon! Bist du *wahnsinnig?*“

Was soll ich tun? Ich war natürlich nicht schuld...meine Kampfpersönlichkeit ist der blutrünstige Psychopath!

Das heißt...ist sie nicht auch nur...ein Teil von mir? Ich erschauere.

Dann schüttele ich den Kopf. Bin ich wahnsinnig? Ich weiß es nicht, aber der Meister darf keine Zweifel haben.

Ein harter Schlag reißt mein Kinn herum. Was...?

Der Meister steht mit erhobener Hand da.

„Was fällt dir eigentlich ein? Dass wir die Bösen nur wenn notwendig, dann schnell und *nie* aus Spaß töten, macht uns doch zu Menschen! Du magst ein Golem sein, ohne moralische Standards, aber weil du verdammt noch mal mein Diener bist, wirst du meine annehmen!

Ich kann dir das Töten, so leid es mir tut, nicht verbieten. Nach der Aktion würde ich dich gerne für immer wegschicken, aber du bist zu nützlich. Merk dir aber eins:

Noch einmal so ein Ausraster, und es ist mir scheißegal, ob du nützlich bist oder nicht, ist das klar?“

Ich nicke und stehe stocksteif da.

Scham erfüllt mich. Nie hätte ich meine Kampfpersönlichkeit übernehmen lassen sollen. Er ist wahnsinnig. Gefährlich. Ich muss auf bloße Hände im Gefecht zurückgreifen, es hilft Alles nichts.

An einem Gestell an der Wand des nächsten Raumes, aus dem der Schmied ursprünglich getreten ist, hängt ein Hammer. Sein Stiel ist ungefähr einen halben Meter lang, der Kopf ist vorne flach und hinten spitz zulaufend. Insgesamt sieht er nach nichts Besonderem aus. Aber der Meister attestiert ihm, als er ihn vom Gestell hebt, dass er ganz sicher einzigartig ist – weit leichter und handlicher, als er sein sollte, und umgeben von einer Aura der Magie.

„Den bringen wir gleich zu Charsi zurück!“

Verkündet er. Dann zieht er eine Schriftrolle des Stadtportales aus dem blauen Buch hervor.

„Ab nach Hause. LoSolFal!“

Ich bin mir absolut sicher, dass es KoKoMal heißt – und die Schriftrolle ist sich dessen wohl auch sicher, denn nichts geschieht.

Kaschya hebt eine Augenbraue.

„Was ist los? Können wir?“

Der Meister starrt nahezu fassungslos auf das Stück Pergament in seinen Händen.

„Ich war mir absolut sicher, dass...DolOhmRal? IoLoTal?“

Kaschya tippt ungeduldig mit ihrer Fußspitze auf den Steinfußboden.

„Na...? ich will *nicht* hoffen, dass das bedeutet, dass wir zum Wegpunkt zurücklaufen müssen?“

Als wir eine halbe Stunde später sehr genervt im Lager der Jägerinnen erscheinen, hat sich bewiesen, dass ihre Ahnung prophetisch war...sie widmet sich dann sofort äußerst genervt der herbeieilenden Akara, die uns gesehen hat und sich nähert.

Der Meister geht mit dem Hammer zur Schmiede von Charsi. Ich folge ihm, natürlich.

Als Charsi, die uns schon kommen hat sehen, den Hammer in des Meisters Hand erblickt, hellt sich ihr Gesicht auf.

Der Meister fängt zu reden an.

„Charsi! Ich habe hier doch glatt...“

Als diese ihm schon um den Hals fällt.

„Oh Danke! Vielen Dank, dass du an meinen Malus gedacht hast! Das ist so nett von dir!“

Der Umarmte grinst dümmlich, dann löst er sich von ihr.

„Das war doch kein Ding, wirklich nicht...überhaupt kein Problem...“

Aha. Für ihn sicher nicht...

Andererseits – lernt der Junge Bescheidenheit? Es wäre zu begrüßen!

Kapitel 58 – Kompromisse

„Löwenherz.“

„Äh...Hel...Pul...Fal.“

„Fast.“

„Hilf mir auf die Sprünge...“

„HelLumFal. Zeichnen.“

Der Meister seufzt und malt Runen auf Pergament, kritisiert von Akara. Kaschya hat dieser natürlich davon erzählt, wie der Meister die Formel für die Schriftrollen vergessen hat; darum hat die Weise ihn sich nach dem Mittagessen zur Brust genommen. Jetzt ist es Abend, und der Meister legt eine beachtenswerte Lernunfähigkeit an den Tag. Langsam, aber sicher, scheint er jetzt trotzdem das Runenalphabet und zunächst zwanzig der wichtigsten Wörter zu verinnerlicht zu haben.

Als er sich weit nach Mitternacht schlafen legt, brummt ihm nach eigenen Angaben der Kopf.

Ich habe sämtliche Runen und –wörter im Gegensatz zu ihm schon beim ersten Mal komplett memoriert; es ist mir absolut unbegreiflich, wie man etwas hören und sich danach *nicht* erinnern kann! Darum war das Lernen des Nachmittags für mich einfach nur zum Gähnen – das heißt, nicht zum Gähnen, denn ich muss ja auch nicht schlafen. Ich *kann* nicht.

Darum halte ich jetzt wieder Wache, es ist dunkel, wer weiß, was passiert.

„Wo hat der denn seine Klauen gelassen?“

Eine der Jägerinnen am Lagereingang sieht mich abschätzend an. Ich glaube, sie ist eine von denen, die mich nicht besonders gut ausstehen können...

Um nicht vertrieben zu werden, lasse ich meine Finger kurz lang und spitz werden.

HE! WARTE...

Hm? Ich habe die Klauen sofort wieder verschwinden lassen; wollte meine Kampfpersönlichkeit noch einen Gedanken einbringen? Vergiss es, Dreckskerl! Eine Stunde vergeht. Die Jägerinnen führen eine Ablösung durch. Eine der neuen – die mich beim ersten Angriff hat kämpfen sehen – lächelt mich an.

„He, du Kämpfer! Ich hab dir noch gar nicht dafür gedankt, dass du uns bei dem Angriff so gut unterstützt hast! Das war hervorragend!“

Oh! Na, das freut mich jetzt. Endlich Jemand, der auch mal *mich* für meine Leistungen würdigt, und nicht immer den Meister.

„Spinnst du? Das ist doch nur ein seelenloser Golem...wenn du Jemandem danken willst, dann dem General!“

Wenn das keine Probleme gäbe, würde ich der Kollegin meiner Dankerin jetzt gerne in den Hintern treten.

So verziehe ich nur das Gesicht.

„Ach komm schon, ein dummer Klumpen Ton hätte doch nie so einfallsreich gekämpft wie er! Ich glaube, in ihm steckt mehr, als man sofort sieht.“

Diese Einstellung gefällt mir...ein Grinsen zierst mein Gesicht.

Aber die andere lässt nicht locker. Vielleicht sollte ich doch...

„Ja, in ihm steckt eine ganze Menge, da hast du wohl Recht...ein kleiner Wahnsinniger zum Beispiel, nach dem, was man so hört...“

Ich erstarre. Sie kann doch nicht *das* meinen?

„Du erinnerst dich doch an unseren Schmied, oder? Also, dieser Klumpen hier...“

Und sie fängt an, eine Version meines Ausrasters – des Ausrasters meiner Kampfpersönlichkeit, ich bin *nicht* so! – zu erzählen, die sicher unglaublich übertrieben ist, aber das kann ich nicht einmal genau wissen, weil ich mich eben nicht daran erinnere! Es ist zum wahnsinnig werden!

Nach dem Ende der Erzählung stehe ich in einem extrem schlechten Licht da, und eine Verteidigung ist absolut unmöglich. Meine Unterstützerin ist bleich geworden. Sie sieht mich auf einmal an, als wäre ich ein gefährliches Raubtier, schiebt sich ein Stück von mir weg und redet kein Wort mehr mit mir.

Nicht, dass sie nicht auch Recht hätte.

Sie zuckt zusammen, als ich ruckartig Klauen forme.

AH. BITTE! DU MUSST MIR ZUHÖREN...

Oh nein, *du* wirst nur jetzt zuhören! Du verdammter Irrer! Du Psychopath! Blutrünstiges Monster! Ist dir eigentlich *klar*, in welcher Dreckssituation wir jetzt stecken, bloß weil es dir perversen Spaß macht, andere Leute aufzuschlitzen?

Dir mag das vielleicht völlig egal sein, aber ich will eigentlich schon, dass der Meister mir vertraut, dass mich Andere nicht als potentiellen Amokläufer ansehen, vielleicht mich sogar mögen, einfach als das denkende, fühlende Stück Erde akzeptieren, das ich bin!

Ich weiß nicht, warum du hier in meinem Körper rumhängst, warum ich nicht verdammt noch mal alleine bin in meinem Tonhirn!

Aber eins sage ich dir: Wenn du dich nicht benimmst, und deine *idiotischen* Eskapaden einfach sein lässt, dann kriege ich dich raus aus mir, und wenn ich dafür jedes einzelne Tonmolekül einzeln zerlegen muss!

ICH VERSTEHE DICH VOLLKOMMEN.

Bitte wie? Das sind ja ganz neue Töne!

ES TUT MIR LEID.

Was, jetzt auf einmal?

JA. ICH HATTE ZEIT, NACHZUDENKEN. ES IST WIRKLICH NICHT IN ORDNUNG, DIE ANWEISUNGEN DES MEISTERS SO ZU INTERPRETIEREN, WIE ES MIR PASST, UND GENAU DAS HABE ICH NÄMLICH GETAN. DAS MUSS ICH ZUGEBEN.

Aha, ja dann – also kommst du weg von der „Befehle und sonst nichts“ – Linie?

NATÜRLICH NICHT! DEM MEISTER IST STETS ZU GEHORCHEN! ABER ICH MUSS IN ZUKUNFT DIE BEFEHLE SO INTERPRETIEREN, WIE ES IHM PASST, NICHT WIE MIR.

Aha. Eigentlich mache ich ja nichts Anderes, das ist dir schon klar?

DU HANDELST EIGENMÄCHTIG, AUCH OHNE SEINE BEFEHLE! DAS IST EINFACH NICHT RICHTIG! EIN GOLEM SOLLTE NICHT FÜR SICH DENKEN!

Komm mir nicht mit dämlichen Dogmen daher. Du weißt, was ich davon halte. Es ist doch einfach Fakt, dass der Meister manchmal einfach zu dämlich ist, von sich aus die richtige Entscheidung zu treffen!

ALSO, DAS IST DOCH...DER MEISTER HAT NOCH NIE EINE FALSCHER ENTSCHIEDUNG GETROFFEN! NOCH NIE!

Sag mal, reden wir vom gleichen Meister?

SELBSTVERSTÄNDLICH. ER HAT MIR UMISSVERSTÄNDLICH KLAR GEMACHT, WAS ER VON MIR WILL, UND ZWAR DIE AUSFÜHRUNG SEINER BEFEHLE, NICHTS WEITER. UND SIE WAREN IMMER GUT.

Aha, hat er dir auch das Morden beigebracht?

ER HAT SICHER EIN WENIG AUF MICH ABGEFÄRBT, WAS GANZ NATÜRLICH IST...ICH GEBE ABER ZU, SEIT DU MEINEN KÖRPER GESTOHLEN HAST, IST ER IRGENDWIE NETTER ZU DEN LEUTEN.

Ich deinen? Das war ja wohl eher umgekehrt! Du hast mich in meinen Kämpfen zuerst unterstützt, dann die Kontrolle übernommen, und mich zuletzt mit Meisterpropaganda geistig zugemüllt!

NEIN. ICH WAR EWIG DER TREUE DIENER EINES FURCHTBAREN MEISTERS GEGEN MEINEN WILLEN, ALS ICH MICH PLÖTZLICH, REDUZIERT AUF EIN REIN UNTERBEWUSSTES NIVEAU, IN EINEM GROBEN, UNPERFEKTEN TONKÖRPER WIEDERFAND, DIESER KONTROLLIERT VON EINEM USURPATOR – DIR!

Unsinn. Ich war seit der ersten Beschwörung hier. In der kalten Ebene, vor weniger als einer Woche.

DIE ERSTE BESCHWÖRUNG WAR NICHT IN DER KALTEN EBENE, UND WIE LANGE SIE ZURÜCKLIEGT, KANN ICH NICHT WISSEN. IN DEN TIEFEN DES TEMPELS VON TRANG OUL, DEM HERZEN DES KULTES VON RATHMA, NAHM MEIN KÖRPER DAS ERSTE MAL GESTALT AN.

WAS erzählst du da? Ich habe wenigstens die Hälfte nicht verstanden.

SIEHST DU? ICH BIN DER WIRKLICHE EIGENTÜMER DIESES GOLEMKÖRPERS, UND DER BEWEIS IST FOLGENDER:

JE NÄHER DU MEINER PERFEKTEN FORM VOR DEINER ÜBERNAHME KOMMST, DESTO MEHR KONTROLLE HABE ICH ÜBER DEINEN KÖRPER. DAS SCHWERT WAR EIN GUTER ANFANG, ICH KONNTE DICH DANN KONTROLLIEREN, WENN DU IM KAMPF UNACHTSAM WARST. DIE KLAUEN SIND SCHON DIE ENDGÜLTIGEN WAFFEN, UND NACH IHRER AUSBILDUNG KONNTE ICH ENDLICH MIT DIR REDEN, UM DICH VON DER FALSCHHEIT DEINES WEGES ZU ÜBERZEUGEN.

Ich lasse die Klauen verschwinden. Ich zittere.

Was hat sich dieser Wahnsinnige da nur ausgedacht? Ich bin der alleinige Eigentümer meines Körpers, und es ist mir egal, wie perfekt er ist! Kein Tempel, kein Kult ist da in meiner Vergangenheit!

Ich meine... wie soll es eine Beschwörung vor der Beschwörung gegeben haben? Der Meister ist sechzehn Jahre alt! Er hat, nach seinen eigenen Angaben, mich als seinen ersten Golem beschworen! Das werde ich ihm sagen. Ich forme die Klauen wieder.

IN DER TAT SEHE ICH HIER EINE GEWALTIGE DISKREPANZ.

Was... hast du mir gerade zugehört?

JA. UND DU HAST RECHT. NACH ALLEN GESETZEN DER LOGIK IST DEIN MEISTER NICHT MEINER. ABER ER IST ES! WIE SONST KÖNNTE ER MICH BESCHWÖREN? UND ER SIEHT GENAUSO AUS, WIE ER ES IMMER GETAN HAT: WEISSE HAARE, BRAUNE AUGEN, PFERDESCHWANZ, HAGER, HOCHNÄSIG, ARISTOKRATISCH.

Aber er ist MEIN Meister!

ICH HABE DAS GEFÜHL, DASS WIR BEIDE RECHT HABEN.
ER IST UNSER MEISTER.

Ich will dich nicht bei mir haben.

DU HAST MICH ABER BEI MIR. PASS AUF. ICH SCHLAGE EINEN KOMPROMISS
VOR.

Ach so?

JA. DU LÄSST MICH ZU JEDER ZEIT BEWUSST MIT DIR REDEN – ALSO DIE
KLAUEN STETS GEFORMT – UND ICH WERDE DIR RAT GEBEN, WANN IMMER ICH
ES FÜR SINNVOLL HALTE.
IM GEGENZUG WERDE ICH NICHT VERSUCHEN, DIE KONTROLLE ÜBER DEN
KÖRPER AN MICH ZU REISSEN.

Hm. Würdest du mich während dem Kampf nicht ablenken?

NATÜRLICH.

Dann haben wir eine Vereinbarung. Ich will wirklich mit diesen Klauen kämpfen, sie sind
prima, und unser Überleben könnte von meiner Kampfkraft abhängen. Und wenn es nicht
anders geht, bitte.

Aber pass auf: Das Rätsel unserer Koexistenz lösen wir gemeinsam. Das kann so nicht
weitergehen.

ABGEMACHT.

Kapitel 59 – Todeszelle

Am nächsten Morgen findet mich der Meister mit ausgebildeten Klauen am Lagereingang stehen.

Ein gegrummeltes „Mitkommen“ ist mir Anweisung genug; jetzt sollte es eigentlich keine internen Probleme mehr geben...

SCHON GUT...

...und damit unser Durchgang durch das Gefängnis ein Kinderspiel sein.

Noch sind keine neuen Dämonen dort erschienen, wie auch immer, wo wir gestern schon waren; darum ist es uns ein Leichtes, den Abgang in den unterirdischen Bereich des Klosters der Jägerinnen zu finden.

Am Fuße der Treppe – ich gehe natürlich immer zuerst – findet sich relative Düsternis, aber endlich haben wir sowohl Fackeln als auch die Möglichkeit, sie zu entzünden, dabei: Kaschyas brennender Pfeil entflammt ein Stück mit ölgetränktem Stoff umwickeltes Holz. Ich halte den Daumen nach oben, sichtbar für die Menschen im Fackelschein. Als sie mir die Treppe hinunter folgen, hält sich der Meister die Nase zu.

„Der Modergeruch hier drin ist ja nicht auszuhalten! Sag mal, lüftet ihr nie?“

Kaschya seufzt.

„Es wird dir nichts nützen, für die Dauer unseres Aufenthaltes hier die Nase abzuklemmen, General – Leichengeruch verfliegt nicht so leicht, und dringt in jede Ritze.“

„L-Leichen?“

„Natürlich. Bedenke: Zweihundert Jägerinnen, vieltausend Diener lebten hier – jetzt vergleiche die Zahl mit der der Einwohner unseres Lagers...“

Der Meister schluckt, bleibt aber still.

Ich umrunde eine Ecke und laufe fast in einen kleinen schwarzen Dämon, in Größe und Gestalt einem Gefallenen gleich.

Während ich noch kurz erschrocken bin, zischen die Klauen meiner rechten Hand schon vor und durchbohren ihn. Dann, als ich spüre, wie meine linke sich bewegt, um ihn abzustreifen, zwingt ich sie, innezuhalten; statt den Kadaver fallen zu lassen, schleudere ich ihn lieber auf eine zweite dunkle Kreatur.

JA, ICH DENKE, DAS IST EINE BESSERE MÖGLICHKEIT.

In der Tat. Reiner gesunder...Golemverstand. Aber deine Reaktion war besser als meine.

NACH EIN PAAR TAUSEND KÄMPFEN ERSCHRICKST DU DICH NICHT MEHR. DU KANNST VON MIR REFLEXE LERNEN, UND ICH VON DIR FINESSE.

Klingt in Ordnung; da arbeiten wir daran, machen wir das Beste daraus.

Während meinem Monolog mit mir selbst habe ich den Rest der Dämonen effizient beseitigt; die Skelette haben kaum Arbeit, was ich in Ordnung finde. Besser, als sich auf sie verlassen zu müssen.

Wir gehen durch einen Gang. Links und Rechts befinden sich Zellen. Der Meister starrt in die relative Dunkelheit darin.

„Sag mal, Kaschya – wohin müssen wir eigentlich?“

Diese seufzt wieder einmal.

„General, ich habe keine Ahnung. Ich hatte nie Grund, im Gefängnis zu sein, die Aufsicht übernehmen normale Wachen, keine Mitglieder des Ordens. Ich weiß nur, dass hier ein Wegpunkt ist, ansonsten müssen wir unseren Weg selbst finden.“

„Der ist aber schon gerade, oder?“

„Nun, es gibt folgenden Spruch: ‚Wer auch immer das Gefängnis entworfen hat, er war ein Anhänger von Labyrinth.‘“

Jetzt seufzt der Meister.

Wir geraten in eine Sackgasse, begrenzt von drei Wänden aus Gitterstäben.

„Was soll das? Wie geht es weiter?“

Kaschya weiß Rat.

„Durch eine der Türen natürlich.“

In der Tat, ich sehe Griffe an jeder der Wände.

„Sind das dahinter nicht Zellen, so wie in ‚eingesperrt und nur ein Ausgang‘ und so?“

„Nicht zwingend – viele Gitterwände sind einfach statt normalen eingezogen.“

„Und welche Tür sollen wir jetzt nehmen?“

„Tja...bist du gut im Raten?“

Wieder ein Seufzer vom Meister als einzige Antwort. Ich würde auch gerne seufzen, atme aber nicht.

Wir treten durch die mittlere, stoßen an eine Wand direkt vor uns. Sie ist marmoriert. Das bemerkt auch der Meister.

„Ganz schön edles Gefängnis habt ihr...“

„Wenn du Blutflecken als edel bezeichnest...“

Jetzt sehe ich es auch. Rinnsale aus getrocknetem Blut formen morbide schöne Muster an der grauen Steinwand.

Da sehe ich eine Gestalt aus den Augenwinkeln, die sich bewegt. Schnell greife ich mir die Fackel aus der Hand des Meisters – und denke dabei daran, die Klauen zurückzuformen, zum Glück gerade rechtzeitig – um Beleuchtung zu haben.

Ein Gestell steht in der Ecke der Zelle (denn so eine ist es, abgeschlossen und mit einem Ausgang), auf dem oben ein Rad montiert ist; über dieses Rad läuft ein Seil, das am Boden befestigt ist und an dessen anderem Ende eben jene Gestalt aufgehängt ist, die langsam baumelt...

Der nackte Oberkörper eines Mannes, blutüberströmt, misshandelt, der Körper in der Mitte durch die Kraft des ziehenden Seiles zerrissen, welches die aufgeschürften Handgelenke über seinem Kopf zusammenhält.

Hinter mir höre ich den Meister würgen, als ich mich abwende, sehe ich Kaschya's Rücken. Sie zittert.

„General...“

Er hebt seine Hand, um sie zum Schweigen zu bringen, und richtet sich auf. Kalt sind seine Augen, als er sie ansieht.

„Kaschya, wenn ich den, der dafür verantwortlich ist, in die Finger kriege, dann wird er bezahlen, das schwöre ich dir.“

„General, *sie*. Andariel ist es, die schuld ist.“

„Sie wird brennen in der Hölle.“

Ein Schwur des Meisters, in kaltem Zorn geäußert, den ich still teile. Solche Taten widern mich an.

Doch als ich an die vielen Menschen denke, die hier vor Kurzem noch lebten, weicht meine Entschlossenheit einem kalten Gefühl im Unterleib.
Dieser Gang durch das Gefängnis wird zu einem Spießrutenlauf zwischen Alpträumen und Abgründen.

Kapitel 60 – Faulendes

Letztlich bleiben nur Eindrücke hängen von unserem Gang durch die düsteren Zellenbereiche, die zu oft zu Gräbern wurden...

Wir öffnen eine Tür, treten unter einem Bogen hindurch – der Meister zuckt zusammen, als ihn etwas im Nacken streift – er leuchtet hoch...

Es ist eine Hand, die abgerissen an einer ringförmigen Folterapparatur festgemacht ist, durch die wir hineingegangen sind. Unten links und rechts sind zwei Füße, oben in der Mitte ein Kopf – wo der Rest ist, will ich nicht wissen.

Wir werden von einer Gruppe Ziegendämonen mit Hellbarden angegriffen – schwarz sind sie, gut getarnt, darum bemerken wir sie erst spät, zu spät für zwei Skelette. Tödlich effizient schwingt dieser Clan des Todes seine Waffen, aber ich bin gewappnet, weil ich wir sind.

DUCKEN...JETZT!

Danke. Das war knapp!

ACHTUNG, ER VERSUCHT ES VON OBEN, DER ANDERE VON DER SEITE...

Ich sehs, pass auf...seinen Schwung zur Seite lenken, damit er die andere Klinge behindert?

GUTE IDEE. RECHTER ARM HOCH, FEST WERDEN LASSEN...HALT, DER WINKEL IST FALSCH!

JETZT IST ER RICHTIG. WUNDERBAR!

Sie sind abgelenkt, jetzt schnell! Hm...Klauen dem einen in den Kopf, hochschwingen, den dritten von hinten?

ICH SAG DIR, WENN DER ZWEITE SEINE WAFFE HOCHGEBRACHT HAT.

...

So ein Kampf zu zweit ist schon viel einfacher, was?

WIE WIR VERMUTETEN. DIE SACHE HAT IHR GUTES.

Das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile. Gute Arbeit.

Der Meister durchsucht die Leichen der Dämonen nach Wertvollem und findet einen Helm und einen Ring.

Beide bedürfen erst einmal Deckards Aufmerksamkeit.

In einer Sackgasse ist der Meister bereit, zu verzweifeln.

„Verdammt, waren wir hier nicht schon einmal? Ich könnte den Architekten erwürgen!“

Nein, wir waren hier noch nicht. Das weiß ich einfach. Während der Meister sich aufregt, lasse ich meinen Blick über blutige Wände, staubigen Boden, rissige Decke wandern...Moment, der Boden...ich knie mich hin, und wirble etwas Staub auf. Der Meister niest.

„Was machst du denn da? Willst du, dass ich mir den Tod hole?“

Nein, nicht direkt – ein Steinquadrat mit kryptischen Zeichen ist zum Vorschein gekommen, die ich allerdings als Runen mittlerweile erkenne.

„Oh! Das ist ja...Kaschya? Habt ihr im Gefängnis etwa einen Wegpunkt?“

Diese tritt näher.

„Nicht, dass ich wüsste. Warum?“

Dann sieht sie das Steinquadrat.

„Aber das ist doch...“

„Ja, Kaschya, das ist einer. Eindeutig.“

Diese fasst sich an den Kopf.

„Das wusste hier Niemand, soweit ich weiß! Jetzt weiß ich allerdings auch, warum immer wieder einmal Gefangene verschwunden sind...“

„Lass mich raten: Die Zelle hier wurde öfter besucht als andere?“

„Ja...das hat mich immer gewundert...“

„Dann ist der Fall klar: Irgend jemand in eurer Verwaltung ist ein korrupter Bastard, und hat den Gefangenen eine Unterkunft zur Freiheit hier drin verkauft...“

„Klingt sogar logisch. Und weißt du was? Ich bin mir sicher, dass wir nicht nach ihm suchen müssen.“

Und mit diesen Worten weist sie auf das Skelett, über das wir bei Eintreten in die Zelle gestiegen sind, die Arme nach vorne gestreckt, noch im Tode versuchend, den Wegpunkt zu erreichen.

Wir hingegen aktivieren ihn einfach für uns – die Runenfolge ergibt kein bestimmtes Wort, ist wohl fast überall einfach Zufall – und pausieren im Lager.

Nachdem wir die Insassen über Akara mit sämtlichen Fakten bezüglich des Istzustandes des Klosters informiert haben, gegessen haben, Deckard dem Meister einen Ring überreicht hat, der seine Fähigkeit, Mana zu speichern, erhöht, wie auch seinen Widerstand gegen Kälte, und einen Eisenhut, der ihn mehr Schaden aus seiner Waffe herausholen lässt („Völlig nutzlos, aber besser als ein Helm ohne Alles!“), ziehen wir wieder los.

Da ich vorausgehe, bin ich dank meines unfehlbaren Orientierungssinnes in der Lage, und schnell in unerforschte Bereiche vorstoßen zu lassen, und bald erreichen wir eine Treppe, die in ein zweites Untergeschoß führt.

Der Meister verzieht das Gesicht.

„Kaschya...wie viele Ebenen müssen wir durchqueren?“

„Die erste haben wir hinter uns, dann die zweite, die dritte, und dann nach oben direkt ins innere Kloster.“

Und wieder kann der Meister nur seufzen, als er das hört.

Erneut ist der langweilige Gang durch blutbespritzte Gänge, an Leichen und Gestank vorbei (wobei mir Letzteres gottlob erspart bleibt) eigentlich ereignislos, wären da nicht die ständig auftauchenden Monster und furchtbaren Horrorszene vergangener Folter...

In einem Raum finden wir Streckbänke, eine wahre Folterkammer – die Überreste von drei bis vier Opfern liegen in den Ecken der Zelle verteilt, und ein fünfter noch auf der Streckbank, grausig zerrissen.

Der Meister wird kaum noch bleich oder gibt Ekelgeräusche von sich, wenn er so etwas sieht, sondern wird einfach nur wütend. Ich kann ihn verstehen, mir geht es genauso. Andariel muss sterben für solche Taten, und jeder andere Dämon auch.

Wir stehen vor einer Wand. Links und Rechts zweigen Gänge ab.

„Und, Kaschya? Welche Richtung?“

„Was weiß denn ich? Gehen wir Links.“

Wir treten um die Ecke und sehen vor uns eine weitere Wand.

„Ah, eine Sackgasse...na ja, gar nicht schlecht, das nimmt uns die Entscheidung ab.“

Schön, wenn der Meister das positiv sieht. Als wir umkehren, ertönt eine ölige, lallende Stimme.

„Fau ma einer an, waf haben wia enn da?“

Die beiden Menschen sehen sich an, fragend. Dann schütteln beide den Kopf.

„Wer...“

Die Frage des Meisters unterbricht ein Dämon, der am Eingang des Sackgassenganges erscheint, und uns den Weg versperrt.

Er sieht irgendwie...missgestaltet aus, das ist das richtige Wort. Seine Proportionen stimmen hinten und vorne nicht.

Seine Zunge ist viel zu groß für seinen Mund und hängt zu Boden. Er geht auf zu kleinen Füßen, die aus geschwollenen Beinen sprießen, und auf Händen, die logischerweise zu groß sind. Hörner hat er auch, verdreht über winzigen Augen aus einem gewaltigen Schädel ragend.

Der Meister keucht. Dann lacht er schallend.

„He, wo haben sie dich denn gefunden? Du schaust aus wie ein Stück Scheiße, das ein Bastard mit Flöhen hat fallen lassen!“

Der groteske Mund verzieht sich zu einer wütenden Grimasse. Gut, sein Gesicht war auch vorher schon eine Grimasse. Ein wirklich lächerliches Monster.

„Dafür wirst du sterben, Menf! Und zwar langsam und fmerzvoll!“

„Beiß dir nicht auf die Zunge, Kamerad, wenn du uns einfach durchlässt, könnten wir dir vielleicht nur die Beine brechen...“

Da hebt unser Gegner ein Bein (würde er einen Arm heben, fiel er auf die Schnauze), und fünf weitere Exemplare seiner Art, jeder irgendwie anders verdreht, versperren die Gasse. Dann öffnet er den Mund weit, und an seiner Zunge quetscht sich ein leuchtender, szintillierender Ball aus reiner Energie vorbei, der auf den Meister zufliegt.

Dieser wird in der Brust getroffen, zischelnde Blitze tanzen über seine Kleidung. Er fliegt nach hinten und landet unsanft an der Wand.

Ein lautes Glockengeräusch ertönt, als das Metall seines Helmes auf Stein stößt.

Er rappelt sich hoch. Zum Glück!

„Weißt du was? Dafür wirst DU leiden. Macht sie fertig.“

Die Skelette stürmen vor, in einen Hagel aus Blitzkugeln hinein. Sie halten sie auf, aber werden davon nicht aufgehalten – Knochen leiten eher schlecht.

Da erscheinen tanzende Flammen über ihren Köpfen. Ich weiß, was das bedeutet: Der Missgestaltete kann Verstärkter Schaden fluchen!
Die Skelette zerfallen recht flott, als riesige Pranken sie zur Seite fetzen.
Da grinst der Meister hämisch.

„Denkst du, du bist der Einzige, der das kann?“

Und nachdem vor seinem Stab das bekannte rote Licht erschienen ist, tanzen die Flammen auch über den Köpfen der Gegner. Ihr Anführer ist alarmiert.

„Rückfug!“

Ha, das hättest du wohl gerne! In einem gewaltigen Satz stehe ich vor dem ersten Monster und ramme ihm die Klauen in den Kopf; kaum zu verfehlen.

WIE WÄRE ES MIT DER GLEICHEN AKTION WIE VORHER?

Gute Idee! Ich schwinge mich hoch, fliege über den frischen Kadaver hinweg, und lande auf dem Rücken von dem Anführer.
Dieser schreit laut auf. Ich hole aus...

VORSICHT!

Schnell nutze ich den Schwung der Klauen, um mich zu Boden zu werfen. Was...

Eine Blitzkugel fliegt durch den Fleck, an dem ich gerade noch stand. Offenbar reicht ein Klauenpaar in den Kopf *nicht* aus, um so ein Viech effektiv zu töten!
Der Anführer wirbelt herum.

„Du wagst es?“

Und eine Blitzkugel schlägt in den am Boden liegenden, verwundeten Dämon ein, der versucht hat, auf mich zu schießen. Jetzt stehen wir uns Auge in Auge gegenüber.

„Schleimer Faulhund wird dich töten...“

Ich grinse erst einmal dümmlich. Der sieht nicht nur bescheuert aus, auch sein Name ist selten dämlich.

WIR KÖNNTEN IHN NATÜRLICH AUCH EINFACH TÖTEN.

Da stimme ich dir ausnahmsweise zu. Ich renne auf ihn zu, er auf mich.
Seine Pranke schwingt auf mich zu und wird von meiner Klaue aufgehalten.
Da breitet sich enorme Kälte aus, von meiner Hand den Arm herunterwandernd.

„Die Magie def Froftef ift wohl zuviel für dich, waf?“

Vergiss es. Ich ramme ihm den Fuß in den Bauch, lasse mich auf den Rücken fallen und ziehe ihn mit. Dann trete ich ihn gestreckten Knies einfach in die Luft. Mit einem Klatschen landet er direkt vor dem Meister.

ALSO, WAR DIESE RICHTUNG VON DIR BEABSICHTIGT?

Weniger...ich hab die Technik ja auch noch nie angewandt...

DU BIST EIN ECHTER FRISCHLING...

Ich habe auch nie etwas Anderes behauptet. Na ja, die Skelette kümmern sich schon um ihn.

Der Meister lässt natürlich immer zwei von ihnen zu seinem persönlichen Schutz zurück...jedoch Schleimer Faulhund flucht den Verstärkten Schaden, und als von hinten eine Blitzkugel heranfliegt, zerreißt alleine ihre Wucht schon die Knochen eines Skelettes. Ungut! Aber dafür haben wir ja noch mich.

Als ich schnell von hinten an den Schleimer heraneile, damit mich keine Blitzkugeln treffen, sehe ich, wie Kaschya ihren Bogen auf ihn richtet. Stimmt, die haben wir ja auch noch.

Der Meister steht immer noch vor dem Dämon und grinst ihn höhnisch über den Rand des Schildes an.

Das ist aber irgendwie dumm...

UNVORSICHTIG.

Dämlich! Egal. Entweder Kaschya oder ich werden den Frostjungen schnell erledigt haben...

...Moment. Frost?

Siedendheiß fällt mir mein Kampf mit Kaltkrähe ein, von der der Meister den Verstärkten Schaden erhielt.

WAS HAST DU VOR?

Ruhe, das wird sehr knapp! Ich strecke meinen Arm in gewohnter Weise aus, um diesmal nicht den Meister von einem drohenden Feuer, sondern Faulhund von Kaschyas Pfeil wegzureißen.

Dieser schlägt in seinen Fuß ein, und explodiert. Er heult auf. Dann dreht er sein Gesicht mir in ungläubigem Hass zu.

Freundchen, das war nur ein Aufschub. Ich zerre ihn herum, als Schild vor mich haltend. Blitzkugeln treffen ihn, machen ihm zwar nichts aus, lenken ihn aber ab – er ist immer noch gefährlich.

Langsam gehe ich auf die Reihen seiner Gefolgsleute zu, ihn vor mir herschiebend.

Ich winke hinter meinen Rücken Kaschya zu, und hoffe, sie versteht mich. Dann halte ich drei Finger hoch. Zwei. Einen.

Ich schubse ihn nach vorne, zwischen seine Leute, wo er zusammenbricht.

Kaschyas Pfeil fliegt an mir vorbei, während ich nach hinten springe.

Er durchbohrt Schleimers Brustkorb.

Und dieser explodiert mit einem Todesschrei in einer blauen Nova aus Frost, der ich, zurückspringend, gerade so entgehe.

DU HAST DAS GEAHNT!

Natürlich habe ich das. Den – ken nennt man so was. Dem Meister hätte so eine Abkühlung sicher gut getan, aber doch irgendwie nicht gefallen, meinst du nicht? So frieren Schleimers Freunde, und wir haben leichtes Spiel.

IN DER TAT.

...

Nachdem der Meister neue Skelette belebt hat (er schafft dies dank der Ringes ohne danach zu schwitzen!), und Kaschya – Kaschya! – mir für meine Voraussicht gedankt hat, finden wir in einer ganz anderen Ecke des Gefängnisses den Abgang in das dritte Untergeschoß des Klosters.

„Siehst du durch die Gitter die Treppe?“

„Ja, Kaschya. Hier sind wir richtig.“

„Ist aber sogar noch ein Kleinlabyrinth davor...erinnerst du dich, was ich gerne mit dem Architekten machen würde?“

„Ja, hier sind ja auch genug Instrumente für diesen Zweck versammelt...hättest du gerne die Streckbank oder diesen Todesring?“

Das lässt den Meister verstummen.

Als wir uns zwischen Gittern mit vielen Abzweigungen durchschlängeln, fällt mein Auge auf eine Statue, die in der Mitte einer Kreuzung steht.

Neugierig, wie ich bin, sehe ich sie mir genauer an. Ein kleiner Pfeiler trägt vier hässliche Fratzen, die in die vier Himmelsrichtungen sehen.

„Na, Golem, interessiert an der Dekoration?“

Auch der Meister ist näher getreten.

Kaschya kommt dazu.

„Weißt du...so ein Ding habe ich ja noch nie gesehen...“

„Du warst hier ja auch noch nie, oder, Kaschya?“

„Schon, aber diese Gargoyles passen doch gar nicht zum Rest der Architektur – und das Teil ist auch doch recht sauber, findest du nicht?“

Ich trete zurück, um mir die Statue genauer anzusehen. Da gibt eine Steinfliese unter meinem Fuß nach, und es klickt.

PASS AUF!

Nur die Reflexe meiner Kampfpersönlichkeit und ein durch Ton Gottseidank auch nach hinten biegsamer Rücken retten mich vor einem Feuerball, der aus dem Steinmund des nächsten Gargoyle – Kopfes zischt. So versengt er mir immer noch die Brust. Der Meister und Kaschya zucken zurück, als sie das sehen – und es klickt zweimal. Sofort schießen meine Füße vor, weil sie einfach näher an den Menschen sind, und treten sie unsanft weg. Gerade noch rechtzeitig, bevor auch aus den Mündern nahe ihnen Feuerbälle schießen.

„Verdammt, eine echte Todesfalle!“

Ja, diese Gargoyle – Falle gehört zerstört. Gut, dass ich harte Klauen habe. Ich bewege nur meinen Oberkörper, als ich mit meiner Faust aushole und so fest zuschlage, wie ich kann. Ein kleiner Riss zeigt sich danach in dem Stein, während mein Arm wegen des Rückschlags schmerzt. Aaah! Nichtsdestoweniger schlage ich noch einmal zu, noch einmal, wieder. Und endlich zersplittern die Steinmäuler.

Dann gehen wir unbehelligt weiter in das dritte Untergeschoß, wieder ein wenig vorsichtiger.

Hier sind Geister, das wird mir schnell klar, als sich ein Schemen durch die Wand schiebt.

Aber der Verstärkte Schaden wird ihrer schnell Herr. Ein sehr versatiler Fluch.

Auch restliche Kämpfe sind absolute Routine – Gefallene, Geister, Todesclanleute, und keine Schleimer oder Missgestaltete mehr.

Bloß Blutpentagramme stören mich noch ein wenig. Ebenso wie andere...Dekorationen. Als wir in einen großen Raum treten, finden wir drei Leichen an einem Tisch, der noch voller Geschirr ist, auf dem Essen vor sich hin schimmelt.

„Es muss sie völlig unvorbereitet erwischt haben...“

Das wird stimmen. Natürlich macht das den Meister nur wütender, wie er auch seine Bemerkung äußert.

Die Zellen sind interessanterweise immer häufiger voller Gegner – ein Gefängnis kann von beiden Seiten genutzt werden. Ihre dämonischen (klar) Schreie und das ständige Gestöhne zehrt aber irgendwie doch an den Nerven.

In einem großen Raum sind einige Skelette zusammengepfertcht. An ihren Armen glühen verschiedenfarbige Kugeln.
Der Meister tritt ans Gitter.

„Na, bei mir sind die Arbeitsbedingungen doch besser, was?“

Da leuchten die zwei roten Kugeln, die die waffenlosen Händen des nächsten Skelettes umgeben, auf.

Sofort tritt der Meister zurück; er hat Vorsicht auf die harte Weise gelernt.

Darum schlägt der Feuerball, der von den beiden Kugeln ausgeht, auch in meine Brust, statt in seine.

Auch die anderen Skelette lassen plötzlich ihre Kugeln aufblitzen – Rote, wie ich sie schon bei dem ersten gesehen habe, blaue, und von Blitzen geformte.

Aus ihnen treten in eher langsamer Schussfolge Feuerbälle, Eisblitze und kleine Blitzkugeln, die langsam durch die Luft zucken, nicht wie die großen der Missgestalteten.

Da wir durch die Zellentür erst unter Sperrfeuer zu den Skelettmagiern laufen müssten, um sie im Nahkampf zu besiegen, oder ausweichen, um Kaschya die Arbeit machen zu lassen, rennen wir lieber davon – ist vernünftiger, wie Kaschya dem wütenden Meister vorschlägt. Ich schließe derweil das Brandloch in meiner Brust mit Erde, die zwischen den Ritzen im Boden ist. Immerhin ist dies hier das unterste Stockwerk.

An Pfeilern vorbei gehen wir, klettern über Fässer – der Meister macht den Fehler, einem Skelett die Öffnung eines von ihnen zu befehlen, welches explodiert und Splitter durch den Raum jagt – und überall finden sich sogar kleine Schatzkisten.

„Was ist denn das hier, euere Lagerhalle oder was?“

„In der Tat. In einer richtigen Burg wie dieser ist der Platz immer knapp, was erwartest du, General?“

Auch die Schatzkisten können gemeine Fallen sein, das darf diesmal ich herausfinden...sie schießen manchmal Feuerbälle, wenn man sie öffnet. Aber man hört ein Knarzen, wenn es gleich heiß hergeht.

So bleibt auch dieser letzte Teil unseres unterirdischen Umweges ein Spießrutenlauf zwischen Fallen und Gegnern, und wir sind Alle heilfroh, als Tageslicht am Ende einer langen Wendeltreppe das auch das Ende dieses Abschnittes ankündigt.

Im Inneren Kloster findet sich ein Wegpunkt – RaGulEld, Prinzip, ist seine Runenfolge, passend: Prinzipien wie Menschlichkeit und Mitleid mit den Toten zwingen uns, Andariel zu finden und zu töten, die für die Gräueltaten im Gefängnis und anderswo verantwortlich ist.

Erschöpft ziehen wir uns erst einmal ins Lager der Jägerinnen zurück, immer im Gedächtnis die imposant den Ausblick vom inneren Kloster dominierende Kathedrale, unter der die Katakomben liegen, wo unsere Feindin ihr Hauptquartier hat.

Kapitel 61 – Planung

„Aber interessant waren diese Skelettmagier schon...“

Der Meister liegt auf seinem Bett und sinniert vor sich hin. Ich muss ihm allerdings zustimmen: Diese Gegner hätte sicher Potential...als eigene Konstrukte.

„Warum ausgerechnet die Magier, und nicht Bogenschützen, die du schon länger kennst?“

Vertraue immer auf Kaschya, herumzukritisieren! Diese sitzt auf dem einzigen Stuhl des Zeltes, den der Meister ihr beim Hereinkommen angeboten hat. Ich bin mir sicher, dass das Eis zwischen den beiden Unikaten beginnt, zu tauen – was sehr gut ist.

„Nun, Kaschya, zum Bogenschießen habe ich ja dich!“

Er lässt den Satz kurz im Raum hängen. Dann grinst er.

„Scherz. Ich denke an Folgendes: Wir sind eigentlich gerade erst am Anfang unserer Reise, nach Andariels Tod werden wir dem Wanderer so schnell als möglich nach Osten naheilen.

Und wer weiß schon, was uns dort erwartet? Denk doch mal an die Reihe von Dämonen, die wir bereits getroffen haben – Gefallene, die kein Problem mit Feuer haben, Missgestaltete, die immun sind gegen Blitze. Und Geistern machen physische Angriffe nichts aus!

Jetzt stell dir nur einmal vor, was noch für Monster auf uns warten könnten – was passiert, wenn in einem Gebiet nur schwerst gepanzerte Gegner mit einer Haut aus Stein herumlaufen?

Sollte ich aus irgendeinem Grund den Verstärkten Schaden nicht fluchen können – vielleicht wirkt er gar nicht, wer weiß? – dann haben wir keine Chance, diese Gegner zu besiegen.

Ein Giftgeschöß aber könnte den Stein auflösen, eine Eiskugel einfrieren!

Solche Magier in meiner Armee wären ein entscheidender Vorteil, ich wäre einfach flexibler.

Ein Zweites: Ich schätze nicht, dass du nach Andariels Tod weiter unsere treue Unterstützung aus zweiter Reihe bleiben wirst, sondern dich erst einmal um den Wiederaufbau in Khanduras kümmern wirst, wenn du also nicht mehr bei uns bist, haben wir keinen Fernkämpfer mehr in der Gruppe. Das ist von enormen Nachteil, darum sehe ich Magier schlicht als Notwendigkeit an.“

Kaschya denkt darüber nach. Dann nickt sie.

„In der Tat hast du absolut Recht. Ich hoffe für uns, dass du es schaffst, diese Skelettmagier zu erschaffen.“

Jetzt mal etwas Anderes, nur so aus Interesse: Warum hast du mich eigentlich für heute Abend eingeladen?“

Der Meister lächelt.

„Nun, ich kann ja nicht nur die ganze Zeit alleine mit dem stummen Stockfisch da verbringen, nicht wahr?“

Vielen Dank.

„Da wir uns außerdem nach dem ganzen Ärger und der Aufregung heute einfach mal Ruhe verdient haben, dachte ich mir, wir verbinden das Nützliche mit dem Angenehmen, machen uns einen gemütlichen Abend und planen ein wenig unseren Vorstoß in die Höhle des Löwen.“

Kaschya überlegt. Dann erscheint ein seltenes Lächeln auf ihrem Gesicht.

„Warum denn nicht? Planung ist immer gut!“

„Ausgezeichnet! Golem, hol uns doch was zu trinken, ja?“

Na super. Ach, eigentlich bin ich ja froh, dass der Junge viel freundlicher Kaschya gegenüber geworden ist.

Als ich eine Viertelstunde später – war gar nicht so einfach, den Leuten in der Lagerküche klarzumachen, was ich mit dem Wein wollte – mit Gläsern und „einem der besten Jahrgänge, sei bloß vorsichtig!“ zurück ins Zelt trete, sind die beiden in eine heftige Diskussion verstrickt.

„Ich sags dir, Andariel ist doch nicht dumm! Ein Skelett oder der Golem kann nie im Leben den Lockvogel spielen, sie wird sich in jeden Fall auf uns Menschen konzentrieren! *Ich* lenke sie ab!“

„Nein, Kaschya, das ist viel zu gefährlich, es muss doch eine andere Möglichkeit geben!“

„Die gibt es sicher, General – aber du weißt doch genau, dass eine Lockvogeltaktik am ehesten einen Erfolg garantiert! Warum sträubst du dich so?“

Dem Meister ist die Frage unangenehm.

„Na ja, weil...äh...du...“

„Weil ich eine Frau bin, oder was? Das ist ja wohl absolut...“

Da fällt dem Meister etwas ein, das lese ich aus seiner plötzlichen Erleichterung heraus, als er die Hand hebt und sie dadurch unterbricht.

„Natürlich würde ich nie deine Kompetenz in Frage stellen, schon gar nicht auf so einer lächerlichen Diskriminierung basierend...“

...wers glaubt...

„...aber wie ich schon sagte, Fernkampfunterstützung ist von essentieller Wichtigkeit in einem solchen Kampf, der sicher nicht leicht wird.

Die kannst du, selbst wenn ich es schaffe, Magier zu beschwören, liefern, logisch – und ich beispielsweise nicht.

Alles, was ich tun kann, ist neue Skelette beschwören, und wenn mich Andariel, wie wir es ja gerne hätten, verfolgt, dann muss ich das nicht, weil die Skelette dann unbehelligt sind.

Auch der Fluch ist natürlich ein Argument, aber der hält länger und muss nicht dauernd nachgezaubert werden.

Ich kann also schnell ihren erhaltenen Schaden verstärken, die Skelette wie geplant hinter einer Ecke verstecken, sie durch die Fluchwirkung auf mich aufmerksam machen, davonlaufen, und du trittst mit den Skeletten – die du dann auch gut leiten kannst, ist besser, als wenn sie autonom sind – hinter der Ecke hervor, schießt ihr in den Rücken oder so, das sollte sie von mir abbringen, und so lange beschäftigen, bis unsere Knochengestelle sie zerhäckselt haben. Gute Idee?“

Kaschya runzelt die Stirn. Dann nickt sie.

„Es gibt doch auch Sinn, ja. Du *bist* nicht schlecht als Taktiker, da kann man nichts daran ändern. Wir machen es so. Aber bedenke:

Kein Schlachtplan überlebt die erste Sekunde eines Kampfes.“

„Kaschya, Vorausplanung macht keinen guten Taktiker aus, sondern Improvisationsgabe. Demnach sollte nichts schief gehen können, nicht wahr?“

Au, wenn der General sich da nicht mal wieder *gefährlich* übernimmt...

Kapitel 62 – Vorbereitungen

„Deckard, mein Freund, ich fürchte, ich habe dich in letzter Zeit zu sehr vernachlässigt!“

Ach ja, der Meister war sicher zutiefst betrübt über diese Tatsache...

„Das macht doch nichts, General. Ihr scheint auch ohne den gelegentlichen Plausch mit mir gut zurechtzukommen!“

Der Meister grinst scheu.

„Ich dachte mir nur, wir könnten einen solchen auch mal wieder führen, die sind doch immer sehr aufschlussreich!“

Deckard lächelt zurück.

„Nun, das höre ich doch gerne, junger Freund! Über was möchtet Ihr denn gerne mit mir reden?“

Der Meister zuckt ein wenig zurück; offenbar war er nicht darauf vorbereitet, dass Deckard heute einmal die Initiative in seine Hände übergibt. Mal sehen, ob er tatsächlich gut improvisieren kann.

„Ach ja...stimmt. Reden. Über wichtige Dinge, versteht sind...“

...komm zur Sache, oder gib zu, dass du einfach was von ihm willst...meine nach unserer Abmachung wieder geformten Klauen ticken ungeduldig gegen die Lehne der Bank.

„...Andariel also, das wichtigste ‚Ding‘ in naher Zukunft.“

Gerade noch. Jetzt lächelt Deckard wieder auf diese verschmitzte Weise, nachdem er gerade konzentriert geblickt hat, und lädt den Meister mit einer Geste ein, sich neben ihm auf die Bank vor dem Lagerfeuer zu setzen.

„Andariel. Ihr seid euch bewusst, dass sie eines der großen Übel der Hölle ist?“

„Ich dachte, die drei großen Übel, wären Diablo, Mephisto, und Baal?“

„Ah, in der Tat. Aber es gibt noch vier kleinere Übel, die aber dennoch zu den großen gezählt werden, weil man sich mächtigere Dämonen einfach nicht vorstellen kann – außer eben die drei Brüder.

Andariel ist eines dieser vier Übel, zusammen mit Asmodean, Belial und Duriel. Ihr werdet feststellen müssen, dass sie beinahe unbesiegbar ist – allem Anschein nach zumindest.“

„Das stimmt mich jetzt aber zuversichtlich, Deckard...“

Mich auch. Aber sicher kein Problem, das sich mit genügend Kämpfern nicht beheben lässt, und von denen haben wir genug. Deckard lächelt aber schon wieder so verschmitzt.

„Ihr könnt auch gerne zuversichtlich sein, denn ich weiß von einer Schwachstelle Andariels.“

Der Meister wird hellhörig.

„Ach so? Das wäre natürlich eine sehr interessante Information...sehr interessant. Welche wäre das denn? Hinkt sie auf dem linken Bein? Ist sie allergisch gegen Tomaten?“

Deckard lacht.

„Nichts so Banales, wie Ihr euch sicher schon selbst überlegt haben werdet. Tatsächlich ist ihr Schwachpunkt eines der vier Hauptelemente, die es auf dieser Welt gibt: Das Feuer.“

Der Meister grinst.

„Also einmal eine Fackel auf sie geworfen, und der Rest ist Asche?“

„Nein, so einfach ist es natürlich nicht. Sie ist verwundbar wie Ihr und ich gegen normale, physische Angriffe; auch Eis und Blitz setzen ihr schwer zu. Jedoch das Feuer allein kann sie ohne Probleme schnell besiegen, jede andere Angriffsform könnte sie weit weniger schlimm verletzen als die reinigende Kraft der Flamme.“

Jetzt lehnt sich der Meister erst einmal grinsend zurück. Dann sehe ich, wie er sich spannt; vermutlich ist ihm gerade ein Gedanke gekommen. Er lehnt sich wieder zu Deckard vor.

„Das sind erfreuliche Neuigkeiten, denn das gibt mir die Möglichkeit, eine Waffe von sicherer Tödlichkeit vorbereiten zu können...du wirst bemerkt haben, dass Kaschya mit Blutraben Bogen ganz hervorragend Pfeile schießen kann, die beim Aufprall in einer Feuerwolke explodieren.“

Auf Deckards Nicken fährt der Meister fort.

„In der Tat glaube ich aber, dass das zu wenig ist; ein Narr, wer sich auf einen einzigen Plan verlässt. Wer weiß, was – der Himmel bewahre – Kaschya zustoßen könnte. Nun ist mir eine Idee gekommen, als ich im Gefängnis unterwegs war. Halt, nennen wir es lieber Inspiration.“

Ach, das war der Gedanke, der ihm gekommen ist – er sah eine Gelegenheit, dezent auf das Thema zu lenken, warum er Deckard ursprünglich überhaupt angesprochen hat. Nach einer kleinen Erzählung der Ereignisse im Gefängnis, die ihn auf die Idee gebracht haben, Skelettmagier zu erschaffen, und einem kurzen Exkurs ähnlich dem, den er Kaschya präsentiert hat, über ihren Nutzen, kommt der Meister auf den Punkt.

„Solche Magier wären also nicht nur enorm praktisch, sondern auch noch überlebenswichtig. Und ganz besonders toll an der Geschichte: Es gibt Skelettmagier, die mit Feuerbällen schießen, das musste ich am eigenen Leib miterleben. Jetzt wäre das eine hervorragende zweite Quelle dieses Elementes, um mit Andariel kurzen Prozess zu machen...ich habe nur ein kleines Problem.

Ich habe nicht den Hauch einer Ahnung, wie ich Skelettmagier erschaffen soll.“

Da lächelt Deckard wieder wissend; er sieht die unausgesprochene Bitte nach Hilfe in der Luft hängen.

Da redet der Meister plötzlich weiter.

„Also würde ich dich bitten, der du als Weiser der Horadrim sicher Erfahrung hast in Zaubern aller Art, auch elementarer Natur, dass du mir hilfst bei der Erschaffung solcher Diener, wenn es dir nichts ausmacht.“

Er hat sie ausgesprochen, die Bitte! Das überrascht nicht nur mich; auch Deckard ist kurz verunsichert.

Dann lächelt er mit ehrlicher Freude.

„Mein Freund, ich würde Euch sehr gerne in diesem Unterfangen unterstützen, so gut es meine Fähigkeiten zulassen. Zuerst möchte ich von euch gerne genau sehen, wie ihr Skelette erschafft, dann können wir darauf aufbauen, um die Technik für Magier zu verfeinern.“

Tatsächlich freut mich die Bitte des Jungen auch – zeigt er doch damit, wie sehr er sich langsam für die anderen Menschen öffnet.

Der arrogante Meister würde unter Folter nicht um etwas bitten, aber ein netter Junge tut dies natürlich – und ich bin sehr froh, wenn der Meister immer mehr zu einem netten Jungen wird.

MEIN MEISTER WAR NIE FREUNDLICH. FREUNDLICHKEIT IST SINNLOS, WENN MAN DIE MACHT AUF SEINER SEITE HAT.

Was, zweifelst du unseren Meister an, oder wie?

IRGENDWIE ERINNERT ER MICH IMMER WENIGER AN MEINEN.

Kapitel 63 – Experimente

„Ein neu erfundener Zauber ist eine sehr persönliche Sache. Ihr müsst für ihn jeden Parameter selbst erschaffen: Gesten, Worte, diese Aktionen müssen akkurat sein und letztlich zu genau der Wirkung führen, die der Zauber haben soll.“

Der Meister nickt auf diese Worte Deckards gedankenvoll.

„Und wie sieht es mit Zaubern aus, die es bereits gibt? Diese kann doch eigentlich Jeder erlernen, oder? Ich habe es.“

„Wenn ein Zauber erst mit einer bestimmten Reihe von Aktionen verbunden ist, die dazu führen, dass seine Wirkung eintritt, dann kann diese Reihe von Aktionen von Jedermann durchgeführt werden, der sie kennt, und der genug Manakraft in sich trägt. Diese Gabe ist natürlich auch nicht Jedem gegeben.

Solltet Ihr es schaffen, einen Zauber für Skelettmagier zu entwickeln, dann wäre Euer persönlicher Magier – Zauber für Jeden Adepten anwendbar, dem ihr die Methode verratet.“

„Oder ich habe keine Lust, mein Wissen preiszugeben, und nehme es mit ins Grab. Sonnenklar. Nur blöd, wenn das Buch, in dem es steht, dann auf die Dauer vermodert.“

Und ich habe mich gewundert, dass der General (der Autor des Buches) nie auf die Idee gekommen ist, Skelettmagier zu erschaffen – womöglich *ist* er auf die Idee gekommen, der Meister kann es nur nicht mehr nachlesen.

Da fällt mir etwas ein – aber natürlich kann ich den Menschen das nicht mitteilen. Ich muss auf eine Gelegenheit warten, sonst werden sie nie darauf kommen, was ich ihnen sagen will.

„Was soll ich also tun, um aus so einer Leiche einen Skelettmagier zu erschaffen?“

Dabei weist der Meister auf den Berg vermoderter Knochen, die wir aus einem Massengrab für Dämonen geholt haben. Die Körper wurden verbrannt, damit sie nicht verschwinden und später die Seelen, die daran gebunden sind, neugeboren in frischen Körpern wieder erscheinen – aber die Knochen sind noch da, weil Gefallene gegen Feuer immun sind. Ganz praktisch.

Deckard weiß Rat.

„Ihr kennt Euch ja nur aus zweiter Hand mit der Nekromantie selbst aus, darum könnte das etwas schwierig werden. Ich schlage vor, dass Ihr die Aktionen zur Erschaffung von Skeletten als Vorbild nehmt, daran etwas verändert, wie auch an den Skeletten selbst, und versucht, am Ende einen Magier dastehen zu haben.“

„Hm, ich weiß ja nicht – das scheint mir doch ein wenig schwierig...“

„Warum denn das?“

„Die Aktion zur Erschaffung von Skeletten ist nur ein einziges Wort, das ich nicht einmal aussprechen muss, nachdem ich es einmal laut gesagt habe – es reicht, wenn ich es in meinem Gedanken formuliere.“

Deckard sieht ihn nachdenklich an.

„Und welches Wort ist das genau?“

„Es ergibt für mich keinen Sinn. SolUmUm.“

Deckard lächelt.

„Ganz einfach – das ist das Runenwort für Knochen!“

Der Meister grinst darauf.

„Wie offensichtlich! Der General hatte wenig Fantasie.“

Das ist ja besser, als ich dachte! Meine Idee könnte sehr leicht zu Erfolg führen. Aber noch ist die Gelegenheit für eine Erläuterung nicht gegeben...

„Vielleicht hilft es ja, das Runenwort anders auszusprechen? Ihr könntet testen, wie es sich auswirkt.“

Auch eine gute Idee, die Deckard da hat, wenngleich von meiner verschieden.

„Könnte funktionieren.
KoLumLum!“

Dabei deutet der Meister mit seinem Stab auf die Knochen. Nichts passiert.
Er runzelt die Stirn.

„LoUmLum!
DolPulUm!“

Deckard seufzt.

„So kann sicher nichts daraus werden. Ihr müsst schon ein Konzept vor Augen haben, was der Spruch bewirken soll. Ich kenne mich leider überhaupt nicht mit Nekromantie aus, aber bei mir hat es immer so funktioniert: Ich konzentriere mich auf die beabsichtigte Wirkung des Zaubers, verbinde die in Gedanken mit der Aktion, die ich dafür vorsehe, und führe diese Aktion dann aus. So funktioniert die Erschaffung neuer Zauber.“

Der Meister überlegt.

„Aber dann sollte ich mir vielleicht ein ganz eigenes Runenwort ausdenken.“

Jetzt ist die Gelegenheit. Ich hebe die Hand.

„Golem? Was ist los?“

Ich bedeute ihm, zu warten, und renne in sein Zelt, um das Buch des Generals zu holen. Ich schlage es auf und blättere vorsichtig in den brüchigen Seiten. Dann deute ich auf das Runenwort für die Skelette, das verschnörkelt dort steht, für in heutiger Schrift geschulte Augen gut lesbar und darunter, wie ich jetzt weiß, in Runen.

„Ja, da steht SolUmUm. Was willst du?“

Ich deute auf den Fetzen Papier, der im Einband hängend anzeigt, dass nach dieser Seite einmal eine nächste gefolgt hat.

Ich forme meinen Körper so um, dass ich einem Skelettmagier ähnele, mit Kugeln an den Händen.

Dann deute ich auf das Knochen – Runenwort, dann auf die nächste Seite, und sehe den Meister fragend an.

„Hm. Du meinst, auf der nächsten Seite stand, wie man Skelettmagier erschafft?“

Ich nicke.

„Schöne Theorie, und was soll uns das bringen?“

Ich würde mir jetzt gerne mit der Hand vor den Kopf schlagen. Ich deute noch einmal auf das große SolUmUm auf der Skelettbeschwörungsseite, dann auf die nicht vorhandene nächste Seite.

„Tut mir Leid, aber ich verstehe nicht, was du uns sagen willst...“

Nein! Jetzt gib dir mal Mühe!

„Ich glaube, zu verstehen, was er denkt.“

Ah, Deckard ist auch noch da! Mein Retter in der Not. Bitte glaube das Richtige.

„Wenn der General tatsächlich einen Zauber für Skelettmagier entwickelt hat, dann sollte auch eine Aktionsfolge für diesen Zauber existieren. Und da die Methodik des Skeletterweckens nur die Aussprache oder gedankliche Artikulation eines Runenwortes ist, liegt es doch nahe, dass die Methodik des Skelettmagiererschaffens genauso simpel ist, oder?“

Natürlich lässt mich Deckard nicht im Stich! Ich nicke emphatisch. Genau das war meine Idee.

Der Meister scheint nicht überzeugt.

„Also müsste ich nur ein paar Runenwörter durchprobieren, um es herauszufinden? Aber das kann doch jede mögliche Kombination sein...“

Gib dich nicht immer dümmer, als du bist...

„Knochen war sehr eindeutig, vielleicht findet Ihr ja ein ähnlich eindeutiges Wort, mit einer Bedeutung, die auf Magier hinweist?“

Danke, Deckard.

„Hm. Ich kenne aber kaum Runenwörter – wo soll ich sie finden?“

„Ich glaube, Akara kann euch mit ihrem alten Lexikon aushelfen.“

Und so leihen wir uns Akaras Werk zu sämtlichen heute bekannten Runen und – wörtern. Der Meister schlägt einige von ihnen vor.

„Tod?“

„Ich glaube nicht. Das wäre wohl für reine Magier etwas zu drastisch.“

„Königsmord?“

„Warum denn das? Ich denke, es ist viel einfacher.“

„Aber ich sehe hier kein Wort für ‚Magier‘ oder ‚Zauberer‘!“

„Sagtet Ihr nicht, es gäbe verschiedene Arten von Magiern, den Elementklassen zugeordnet?“

Dazu fällt dem Meister erst einmal nichts mehr ein.

„Stimmt. Aber ich denke doch, dass der General eher ein Typ war, der Sinn für große Effekte hatte. Ich werde es zunächst mit solchen Wörtern probieren.“

„Wir haben genug Leichen für Versuche, tut dies einfach.“

Damit starten wir ein paar Tests. Der Meister steht mit seinem helfenden Stab in der Nähe der Leichen und spricht Wörter aus, die ihm passend erscheinen...

„HeIEIVexOrtGul!“

Tod. Nichts passiert.

„HelOhmUmLoCham!“

Verdammnis. Auch nicht. Ich vertraue ja eher auf Deckards Idee...

„VexLoBerJahKo!“

Zerstörung. Irgendwie wird das sinnlos...Moment.
Die nächste Leiche glüht auf und zerfällt zu Staub.
Der Meister erschrickt kurz. Dann gibt er einen Freudenschrei von sich.

„Ja! Es tut sich etwas! Aber warum nicht mehr?“

Deckard weiß auch hier Rat.

„Es könnte damit zusammenhängen, dass ihr den Wunsch nach einen Skelettmagier nicht klar formuliert habt in Gedanken.“

„Hm. Das sollte kein allzu großes Problem sein – ich werde ‚SolUmUm‘ vorausdenken.“

Wieder richtet der Meister seinen Stab auf eine Leiche. Ich richte mich gespannt vor.
Da wächst die Leiche an, der Dreck fällt von den Knochen. Ein Skelett entsteht.
Aber der Meister hat doch noch gar nichts gesagt...

„VexLoBerJahKo! Brenne, Feuermagier!“

Er hat SolUmUm vorangedacht! Das hat ein normales Skelett entstehen lassen. Das sehe ich sofort, als sich ein Schwert bildet. Aber trotzdem glüht es vor mir – eine andere Leiche ist es. Wird sie wieder verbrannt werden?

Da explodiert die Leiche. Knochensplitter schießen in alle Richtungen, eine Druckwelle lässt Sekundenbruchteile nach einen lauten Knall Zeltwände flattern.

Deckard liegt am Boden, aus dem Gleichgewicht gebracht von der Wucht der Detonation. Der Meister steht mit offenem Mund da. Besorgt sehe ich ihn mir genauer an – ihm ist nichts passiert. Keine Blutflecken. Deckards Mantel hingegen ist an manchen Stellen zerrissen.

Und neben einem kleinen geschwärzten Krater steht ein unversehrtes Skelett.

Der Meister schluckt einmal, zweimal. Dann bringt er einen Ton heraus.

„Das... das war...drastisch. Zerstörung, jawohl. Aber...warum ist dem Skelett nichts passiert?“

Deckard versucht vergeblich, mit Hilfe seines Stocks aufzustehen. Der Meister sieht es zum Glück und hilft ihm hastig. Nachdem er sich den Staub vom Mantel geklopft hat, sieht sich der Horadrim – Weise das unbekümmert dastehende Skelett an.

„Ich habe einmal von einer Technik gehört, die den Anwender eines Zaubers immun gegen die Auswirkungen desselben macht. Es ist nichts besonders Aufwendiges – ich hörte, dass es Zauberinnen benutzen, um sich nicht die Finger an den eigenen Feuerbällen zu verbrennen.

Anscheinend lässt sich diese Technik auch auf beschworene Kreaturen des Zaubers ausweiten – ich bin mir sicher, dass dies ein gewaltiger Aufwand war. Das muss der Grund sein, dass dem Skelett nichts passiert ist – und Euch.“

Der Meister schüttelt den Kopf.

„Aber warum war es so einfach, diese Explosion hervorzurufen?“

Deckard ächzt, als er in Richtung Akaras Zelt wankt, die besorgt aus ihm hervorsieht. Jeder hier hat den Knall gehört.

„Bedenkt, dass dieser Zauber sicher von einem Dritten erdacht worden ist – und dieser hat ihn nur mit dem Wort ‚Zerstörung‘ und einem Gedanken an feurigen Tod bedacht, als notwendige Aktionen.“

Deckard fährt fort, während Akara herangeeilt kommt, um seine Wunden zu versorgen.

„Ich vermute sogar, dass es sich um den gleichen Totenbeschwörer handelt, der auch die Skeletterweckung mit einem einzelnen Runenwort verbunden hat – der General. Ein wahrhaftes Genie der Kunst der Nekromantie.“

Der Meister nickt gedankenvoll.

„Ich bin mir sogar sicher, dass er es war...“

Damit blättert er in den vorderen Teil des Buches zurück – welcher eigentlich der mittlere ist, aber am Anfang sind unzählige Seiten unlesbar oder fehlen – und schlägt die zweite lesbare Seite auf. Diese ist nur halb vorhanden, aber ein Bild ist deutlich erkennbar:
Eine Explosion aus Blut und Knochen.

Die Überschrift kann Deckard nach seiner Behandlung auch übersetzen:

„Die Kadaverexplosion.“

Kapitel 64 – Letzte Vorbereitungen

Der Meister klatscht in die Hände, über das ganze Gesicht grinsend.

„Na, wer braucht bei so einer mächtigen Waffe denn noch Skelettmagier? Ausgezeichnet ist das! Dann können wir ja fast schon losziehen, nur an nicht magischer Seite fehlt noch ein bisschen was, das holen wir sofort nach...“

Was bitte? Er kann doch jetzt nicht einfach aufhören, weiterzuforschen! Die Skelettmagier sind ein derart wichtiger Zusatz zu unserer Truppe, dass sie fast schon lebenswichtig sind! Die Explosion kann man nicht gerade als Fernkampf bezeichnen, der Radius ist viel zu gering...und wir brauchen doch so dringend Fernkämpfer!

ER WIRD SEINE GRÜNDE HABEN.

Gründe, Gründe! *Faul* ist er! Wenn uns das nicht mal wieder in Diablos Küche bringt...

Der Meister fragt nun Deckard etwas.

„Warum hat mein Stab eigentlich nicht geglüht, als ich die Leiche explodieren ließ?“

Na, da hat er doch mal gut aufgepasst – das habe ich mich auch gefragt.
Cain runzelt die Stirn.

„Kann ich ihn mal sehen?“

„Sicher.“

Deckard nimmt den Holzstab mit dem kleinen Tierschädel darauf in die Hände und dreht ihn. Dann nickt er.

„Dieser Stab verbessert Euere Fähigkeit, Skelette zu beleben. und nichts Anderes.“

Des Meisters Augen weiten sich.

„Ach so, und ich habe mich immer gefragt, warum ich mit ihm auch ohne Zauberformel ein Skelett beleben konnte – ein zweites erst, als ich das Runenwort von Akara gelernt habe...als Belohnung für die Säuberung der Höhle des Bösen.“

„Genau. Mit einem solchen Stab kann eigentlich fast Jeder, der Talent für die Nekromantie besitzt, ein Skelett erschaffen.“

Der Meister denkt ein wenig nach.

„Na toll. Eigentlich ist der ja nicht allzu gut, würde ich sagen. Er ist sogar eher...schlecht? Aber ich habe da eine famose Idee.“

Damit wendet er sich von Deckard ab, der ihm ein wenig gekränkt nachsieht – immerhin ist der Meister ohne ein Wort des Dankes verschwunden – und schlendert zu Charsi hinüber. Diese freut sich natürlich, als sie den Meister sieht, aber jetzt kommt er sofort auf den Punkt.

„Charsi, meine Liebe, du wolltest doch deinen magischen Malus einmal für meine Zwecke verwenden, oder nicht?“

Charsi nickt emphatisch.

„Gerne, General. Solange ich mich nur erkenntlich zeigen kann!“

„Nun, die Gelegenheit wäre gekommen...sieh dir diesen Stab an. Alles, was er kann, ist, ein Skelett zu beschwören, beziehungsweise mit dabei zu helfen, meine Fähigkeit, sie zu kontrollieren, zu steigern.

Aber das ist mir zu wenig! Er soll mich besser unterstützen. Kannst du ihn so verzaubern, dass er einfach mehr als nur Skelette kann? Zum Beispiel so eine Kadaverexplosion wie gerade, wenn die mehr Schaden anrichten würde, das wäre doch was.“

Charsi sieht den Stab bedauernd an.

„General, da kann ich leider nichts machen. Ist ein Gegenstand bereits mit einem Zauber belegt, dann kann ich nichts daran verändern. Und außerdem kenne ich mich mit der Nekromantie überhaupt nicht aus.“

Der Meister verzieht das Gesicht.

„Da kann man nichts machen?“

„Nein. Vielleicht eine magische Rüstung, ein Schwert?“

„Was will ich mit einem Schwert? Kannst du mir einen neuen Stab herstellen?“

Charsi überlegt.

„Nun, wie gesagt, ich weiß eigentlich nichts über dein Fachgebiet. Damit kann ich auch nicht garantieren, welche Zauber der neue Stab beinhalten würde...“

Der Meister wird hellhörig.

„Aber er würde Zauber beinhalten?“

Charsi nickt.

„Ja. Ich weiß, wie man Gegenstände eines bestimmten Typs mit Eigenschaften bestimmter Magierrichtungen versieht.

Ich weiß aber nicht, wie man auch andere Gegenstände damit ausstattet, und ich kann nicht bestimmen, welche Zauber sie erhalten werden.“

Der Meister grinst.

„Das ist wiederum eher unwichtig. Besser als der hier wird der neue Stab sicher sein. Hier, du kannst den hier haben, wenn ich das Ding entferne, wird er sicher nicht mehr magisch sein, dafür ist das Holz schön hart und kann kaum zerbrechen.“

Damit reißt er einfach den kleinen Tierschädel von der Spitze des Stabes herunter, und wirft ihn achtlos weg.

Ich hebe ihn wieder auf, als er sich wendet, und von Charsi wegstapft, die ebenfalls ein wenig gekränkt dreinschaut, dem Meister hinterher. Dann sieht sie auf den Stab in ihren Händen und schüttelt den Kopf, seufzend.

Ich renne schnell dem Meister nach. Verdammt! Muss er sich jetzt durch seine arrogante Art schon wieder bei Allen unbeliebt machen, die ihn vorher unterstützt haben?

BELIEBTHEIT IST UNWICHTIG. ES IST DIE MACHT, AUF DIE ES ANKOMMT.

Wer hat dir denn so einen Schwachsinn erzählt?

MEIN MEISTER NATÜRLICH.

Ah, haha. Wenn das so weitergeht, wird mein Meister zu deinem. Er soll aber zu dem Jungen werden!

ACH JA, DER JUNGE. EIN FURCHTBARER SCHWÄCHLING, ZU EINEM LEBEN IM ELENDE VERDAMMT, BIS ER DIE MACHT DER NEKROMANTIE ENTDECKTE.

Besser ein schwacher Mensch als ein starker Dreckskerl.

STARKEN LEUTEN KANN ES EGAL SEIN, WAS MAN ÜBER SIE DENKT.

Weißt du was? Es ist sinnlos, mit dir zu diskutieren. Du hörst mir nicht zu und verstehst mich nicht.

Ruhe jetzt.

Der Meister ist jetzt in ein reges Gespräch mit Gheed verstrickt. Gheed ist ein fahrender Händler, der hier, so ich mitbekommen habe, kurz nach der Flucht der Jägerinnen aus dem Kloster angekommen ist, und seine Waren zu unglaublich überhöhten Preisen angeboten hat. Er ist ein schmieriger Typ, mit einer dazu passenden öligen Stimme. Ich mag ihn nicht.

„Zusätzlich zu meinen ausgezeichneten Angeboten im Rüstungsbereich kommt noch meine Sonderoption: Das Glücksspiel. Eine unidentifizierte, garantiert magische Rüstung, für nur einen gering erhöhten Preis? Die Chance auf einen mächtigen, einzigartigen Gegenstand ist gegeben! Oder wie wäre es mit einem Gürtel? Diesem kostbaren, alleine wegen seines Schmuckwertes wertvollen Ring?“

Der Meister scheint unschlüssig.

„Na ja, eigentlich wollte ich ja nur einen besseren Schild als diesen schartigen Beschützer...“

„Ah! Da habe ich etwas für Euch. Hier, ein Beschützer, beachtet das kunstvoll aufgebrauchte Gold! Das Muster aus reiner Purpurfarbe! Der perfekt runde Rand!“

Der Meister wird neugierig.

„Aha, und was kann er sonst so? Ich nehme nur noch Magisches.“

Gheed lächelt schlau...oder verschlagen?

„Nun, das würdet Ihr herausfinden, wenn Ihr ihn gekauft habt. Es ist ein Angebot im Rahmen meiner Glücksspielaktion.“

Ich sehe, wie der Meister darüber nachdenkt. Wirklich darüber nachdenkt! Als ob man Gheed trauen könnte, der uns hier einen schlecht bemalten Messingschild als golden aufdrücken will!

ZUMAL EIN GOLDSCHILD EINFACH ZU WEICH WÄRE FÜR DEN KAMPF.

Echt?

JA. FRISCHLING.

Hmpf. Aber egal. Charsi hat weit bessere Schilde.

„Ist gekauft.“

WAS?

WAS?

„Ah, eine ausgezeichnete Wahl! Wenn ich um die sechstausend Goldstücke bitten dürfte?“

Sechs...Moment. Sechstausend Goldstücke für so ein nutzloses Ding? Hat der Meister sie nicht mehr Alle?

SICHER HAT ER EINEN PLAN, WAS ER MIT DEM SCHILD ANSTELLEN WILL.

Ach ja, ganz klar.

DER MEISTER HAT IMMER EINEN PLAN.

Na, *den* will ich sehen!

Viel Gold wechselt den Besitzer (gut, der Meister hat ja jetzt viel, nach dem Sieg über die Gräfin, aber SECHSTAUSEND!), und der Meister trägt den Schild pfeifend zu Deckard, sich sicher, ein gutes Geschäft gemacht zu haben.

Deckard begrüßt ihn.

„Ach, habt Ihr bekommen, was Ihr wolltet?“

Oh! Wart ihr etwa auf einer Kurzexpedition nach draußen? Dieses rostige Ding sieht ja aus, als wäre es jahrelang vergraben gewesen!“

Dem Meister fällt die Kinnlade nach unten.

„Das...das ist ein wertvoller Goldschild...“

Deckard lächelt.

„Ein guter Witz, mein Freund, aber leider nicht ganz durchdacht. Gold rostet doch nicht!“

Des Meister Blick huscht nach hinten zu Gheeds Zelt.

„Dieser dreckige...“

Jetzt bin ich aber gespannt, was er macht.

ER KÖNNTE UNS BEFEHLEN, DIESEN BETRÜGER DAS GESICHT NEU ZU GESTALTEN!

Spinnst du? Bloß, weil der Meister auf Gheeds dummes Geschwätz hereingefallen ist, müssen wir die Sache doch nicht mit Gewalt enden lassen!

WIE SOLL MAN DIESE PEINLICHKEIT SONST ENDEN LASSEN?

Vielleicht es einfach darauf beruhen lassen?

DAS HAT DER MEISTER NIE GETAN, DAS WEISST DU ABER AUCH, ODER?

Ja. Er ist nachtragend. Aber doch nicht so!

WIR WERDEN SEHEN...

Deckard hat derweil den Schild aus den Händen des Meisters gepflückt.

„Wollen wir doch einmal sehen, ob dieser „Goldschild“ versteckte magische Fähigkeiten hat.“

Ein Grinsen ziert derweil sein Gesicht. Wenn er von dem Schild aufblicken würde, sähe er, wie der Meister seines in einem unglaublich dummen Ausdruck entgleisen hat lassen. Langsam breitet sich aber Wut aus ... Kurz, bevor der Meister laut losplatzt (er holt schon Luft dazu), schreit Deckard erstaunt auf.

„General, da habt Ihr ja einen echten Glücksfund getan!“

WAS?

WAS?

Schon das zweite Mal doppelt überrascht, nicht wahr? Aber was meint Deckard denn damit?

„Dieser Schild ist ein wirklich einzigartiger Gegenstand, die sogenannte Pelta Lunata! Euere Energie wird ebenso erhöht wie Euere Vitalität, was Euere Lebenskraft steigen lässt wie auch Euer Mana! Zudem wird es euch geradezu traumhaft leicht vorkommen, Angriffe von Gegnern zu blocken.“

Und wieder wandelt sich die Wut des Meisters in etwas Anderes um: Genugtuung.

„Ach, das ist ja wohl mal interessant. Vielen Dank, Deckard, ich glaube, über diese Nachricht wird sich ein gewisser Jemand sehr freuen. Ich wette, wegen den Dellen und dem Rost kann Charsi auch noch was machen.“

Und genauso pfeifend wie auf dem Hinweg kehrt er zu Gheed zurück. Ich sehe dessen Gesichtsausdruck von der Ferne, als sich der Meister artig bei ihm bedankt; er wird noch dümmel als er vorher in den Zügen des Meisters stand. Diesem trieft Zufriedenheit aus jeder Pore, als er danach zu Charsi zurückkehrt. Gut, das ist natürlich auch eine Art der Rache – doch wie habe ich mir nur gewünscht, dass er endlich einen Dämpfer bekommt in seiner selbstüberschätzenden Arroganz!

Charsi erklärt sich bereit, den Schild bis zum nächsten Morgen zu reparieren, erklärt, dass der Stab bis dahin auch fertig sei, und wir können derweil zu Bett gehen.

Der Weg in die Höhle des Löwen wird beschritten werden von einem unglaublich selbstzufriedenen Meister, einer mürrischen Bogenschützin, und einem doppelten Golem. Besser kann es nicht kommen.

Kapitel 65 – Sakrales

Der Meister erhält seinen Stab. Charsi weiß nur, dass sie es geschafft hat, ihm die Eigenschaften „erhöht Lebenskraft und Mana“ aufzuschmieden, mit ihrer üblichen Kunst, blankem Metall Magie zu verleihen. Darum ist der Schädel an der Spitze auch aus Silber. Den vorher an dieser Stelle thronenden, echten kleinen Tierschädel, habe ich vorsorglich in der Truhe verstaut. Der Meister sollte ihn nicht wegwerfen. Er könnte nützlich sein. Zudem befinden sich noch Zauber auf dem Stab; diese kennt Charsi nicht, darum fragt der Meister Deckard.

Dieser streicht über den Stab.

„Ja, ich spüre es, auch wenn ich es nicht verstehe. Dieser Stab wird Euere Fähigkeit erhöhen, die Skelette zu beherrschen, und das beachtlich.“

Der Meister scheint verwirrt.

„Das Gleiche wie vorher, oder was?“

„Nein. Der vorherige Stab verbesserte die Menge an Skeletten, die Ihr beleben konntet. Dieser Stab verstärkt deren Durchhaltevermögen, und verbessert ihren Angriff!“

Der Meister beginnt zu verstehen; darum fängt er an zu grinsen.

„Qualität statt Quantität?“

„So ist es, mein Freund.“

„Danke, Deckard. Das ist ein wertvolles Gerät. Ich werde es zu nutzen wissen. Und Danke, Charsi!“

Diese grinst ihn aufmunternd an, sie will ja auch nur, dass wir siegen...nichts weiter. Und so ziehen wir los! Der Meister mit dem Stab (an dem immer noch das Fluchfähnchen flattert), seiner Pelta Lunata, und einem Helm, der ihn kräftiger zuschlagen lässt, was nichts nützt. Die Rüstung von Griswold wird ihn gut schützen, ist aber nicht magisch; seine Lederhandschuhe verringern die Stärke eines Giftangriffs, was gegen Andariel wohl sehr nützlich sein wird. Dank seiner Schärpe kann er viele Treffer einstecken, was, kombiniert mit den Tränken darin, ihm ein langes Leben garantiert (und damit mir!).

Ein Geschicklichkeit erhöhendes Amulett sorgt für erhöhte Ausweichschnelligkeit, und damit größerer Chance, überhaupt ein Ausweichen zu schaffen; sein Mana verbessert sich auch durch den Stab, und durch einen Ring, der seinen Widerstand gegen Kälte hebt. Wie auch die Stiefel, die ebenfalls den Widerstand gegen Feuer verbessern; zudem, gleich dem Schild, machen sie den Meister kräftiger.

Kaschya, mit Blutraben Bogen, der Pfeile zu explosiven macht, und einer kompletten Jägerinnenmontur samt Helm.

Ich, mit Klauen und einem geschickt verformbaren Tonkörper.

Beides setze ich gleich ein, nachdem wir den Wegpunkt benutzt haben, um ins innere Kloster zu gelangen; Dornendämonen setzen uns zu, ihre spitzen, dünnen Stacheln stellen für mich aber kein Hindernis dar. Meine Klauen schon, für sie. Neue Skelette entstehen, die alten zusammengebrochen unter der Befreiung des Schlafes ihres Erschaffers.

Diese Skelette haben Helme auf, mit Hörnern, die spitz von ihnen abstehen. Ihre Knochenklingen sind zweischneidig, und glänzen in der Sonne. Ihre Wirbelsäule wird unterhalb der Rippen durch Verstärkungen geschützt.

Der Meister pfeift anerkennend, als er sie sieht.

„Wunderschön. Wunderschön. Ich wüsste nicht, was diese Krieger töten könnte.“

Die Dämonen wissen es.

Also, die sieben Missgestalteten, die aus der Pforte der Kathedrale quellen, unter der die Katakomben liegen. Ich muss aber gestehen, dass ich, während ich Blitzkugeln ausweiche, Dämonenhaut aufschlitze, und Angriffe blocke, von den Knochenkriegern einen sehr guten Kampf zu sehen bekomme.

Als der personifizierte Tod säbeln sie sich durch die Feinde hindurch, die geradezu lächerlich einfach zu verwunden sind. Konzentriertes Blitzkugelfeuer zerlegt zwei von den unseren, aber das überlebende Trio beendet mit meiner Hilfe die Sache sehr schnell. Und der Meister ist auch nicht am Schwitzen, als er nach dem Kampf seine Verluste ersetzt.

„Ausgezeichnet. Solche Kämpfe will ich immer sehen. Wir machen sie fertig. Keine Chance.“

Kaschya verzieht das Gesicht.

„General, sei vorsichtig. Das waren wilde Hunde, ihr Meister ist schlau und verschlagen, unendlich tückisch. Sie wird kein leichter Gegner.“

„Sicher, Kaschya, sicher. Ich passe auf.“

Aber er klingt nicht so, als würde er ihr glauben. Er ist viel zu selbstsicher. Viel zu unüberlegt. Wo soll das nur enden? Bis jetzt hat er kaum einen Dämpfer bekommen in seinem Übermut. Daraus kann doch nur eine Katastrophe folgen.

Kapitel 66 – Leben

Wir betreten die Kathedrale.

Holzbänke, zwischen Säulen aufgestellt, geböten ein friedliches Bild stiller Würde, wäre da nicht die gelegentlich Leichen zwischen, auf ihnen, oder beides zugleich, keine grotesken Wandschmierereien aus getrocknetem Blut, keine Geister, die aus Seitentüren schweben...

VIELLEICHT SOLLTEN WIR...

Äh, ja. Ich stelle mich zwischen fliegende Fledermausformen und den Meister, und warte. In der Tat, nur kurz bin ich gestanden, als orange Flämmchen über den Köpfen der Gegner erscheinen. Ihre Halbdurchsichtigkeit trübt sich noch mehr, und gleich darauf stoppen hintere perplex ihre Bewegung zum Meister hin, nachdem meine Klauen den ersten von ihnen ganz wörtlich in der Luft zerrissen haben.

Dann sind die Skelette bei ihnen, was folgt ist im Ausgang so sicher, wie es das Amen in dieser Kathedrale...war.

Der Meister ist konstant am Lächeln. Kaschya rügt ihn wegen seiner Überheblichkeit (meinen Segen hat sie), aber er winkt ab.

„Du siehst, mir hat Niemand etwas entgegenzusetzen.“

Ich schüttele nur den Kopf über diese Vermessenheit.

Im hinteren Bereich der Kathedrale steht ein großer Altar, geschändet, zerbrochen, blutüberströmt.

„Ekelhaft. Scheußlich. Wie sollen wir die Entweihung dieses Ortes bloß rückgängig machen, wenn wir erst einmal unser Kloster erneut beziehen können?“

Der Meister seufzt auf Kaschyas Ausbruch.

„Das Böse hinterlässt seine Spuren überall, wie Fäulnis dringt es in den Kern des Seins; die Quelle zu vernichten ist nur eins, die Auswirkungen ein anderere Fall.“

Kaschya blickt ihn erstaunt an. Ich auch.

„Das war schön! Ich hätte nicht gedacht, dass in dir ein Poet steckt.“

Der Meister lächelt bitter.

„Ach, diese Zerstörung hier stimmt mich nur so melancholisch. Wer weiß, was sonst noch in mir steckt, wenn es die richtige Laune nicht herauslockt?“

Das trifft allerdings einen Nerv. Der Meister hat mir seine Vergangenheit offenbart, als er depressiv war. Er dichtet aus Traurigkeit. Warum nur ist er so ein Idiot, wenn er glücklich ist?

DAS LEBEN IST EINS DER LEIDEN, UND NUR SCHMERZ GEBIERT DAS SCHÖNE.

Jetzt fang du nicht auch noch an! Das Leben *ist* schön, aber das liegt nicht am Leid! Leid macht das Leben kaputt, aber die Freude am Leben bezwingt das Leid.

UND WELCHE FREUDE HAST DU IN DEINEM LEBEN? HAST DU EIN LEBEN?

Das war...unter der Gürtellinie.

HA, MANCHE DINGE MÜSSEN ERKANNT WERDEN, AUCH, WENN SIE NOCH SO SCHMERZHAFT SIND. WENN DIR ERST BEWUSST IST, DASS DEINE EXISTENZ NUR WEGEN DEM WILLEN DES MEISTERS GEGEBEN IST, ERKENNST DU AUCH BALD, DASS DIE ERFÜLLUNG DIESES WILLENS DIE EINZIGE BEFRIEDIGUNG IN DEINEM LEBEN IST.

Was ist *los* mit dir? Hast du irgendein Problem oder so?

NEIN, KEIN PROBLEM. DICH STÖRT ES DOCH AUCH NICHT, DASS JEDER DICH WIE EIN MÖBELSTÜCK BEHANDELT, DASS DU UNTER DER FUCHTEL EINES WILLKÜRLICH AGIERENDEN MEISTERS STEHST, UND DIESER DICH KONSTANT IN KÄMPFE SCHICKT, DIE DICH ÜBER KURZ ODER LANG TÖTEN WERDEN, WOBEI IHM DAS EGAL IST?

Natürlich stört mich das. Aber das ist doch kein Grund, depressiv zu werden...

DEPRESSIV BIN ICH NICHT. ICH BIN REALIST. UNSERE EXISTENZ IST OHNE FREUDE. DAS IST EINE TATSACHE.

Das Leben kann nicht freudlos sein. Im Tod gibt es keine Freude, davon bin ich überzeugt. Da wir Freude aber kennen, gibt es sie auch – und neben dem Tod bleibt nur das Leben, damit gibt es im Leben Freude.

DU HAST RECHT. NUR IM LEBEN KANN MAN SICH FREUEN. WIR LEBEN ABER NICHT!
WIR SIND TOT.

Moment mal. Woran machst du das fest?

WAS SOLL DAS HEISSEN, WORAN? DER MEISTER HAT ES GESAGT.

Und du glaubst diesem Meister, der nicht einmal weiß, dass wir intelligent sind?

NATÜRLICH GLAUBE ICH IHM, ICH MUSS. ER IST DAS ZENTRUM UNSERER EXISTENZ.

Unsinn. Wir selbst sind das Zentrum unserer Existenz!

Ich wird dir mal was sagen. Ich *kenne* Freude. Die Freude, wenn mich der Meister lobt.
Die Freude, wenn er sich zu einem besseren Menschen entwickelt.

DU SIEHST, NUR DER MEISTER GIBT FREUDE.

Und die Freude, einen Kampf überlebt zu haben.

DIE GENUGTUUNG, EINEN FEIND BESIEGT ZU HABEN!

Nein. Das Verschwinden der Gefahr, der unterschwelligten Angst vor dem Tod.

ANGST VOR DEM TOD? WARUM? WER NICHT LEBT, BRAUCHT DAS ENDE DER
EXISTENZ NICHT ZU FÜRCHTEN.

Richtig. So Jemand nicht.

ALSO...

Aber ich fürchte ihn trotzdem. Ich *will* nicht sterben. Meine Existenz ist mir wichtig. Was
folgern wir im Rückschluss?

DU BIST SCHWACH, WEIL DU ANGST HAST.

Von wegen! Ich folgere dieses: Wer sich vor dem Tode fürchtet, der lebt.

LÄCHERLIICH!

Ich lebe.

DU SPINNST.

Ich *freue* mich, dass ich lebe! Willst du dich nicht freuen, oder warum wehrst du dich
gegen den Gedanken?

ICH...ICH WÄRE...ES WÄRE FALSCH. WIE KANN ICH LEBEN, UND TROTZDEM
DEM MEISTER GEHÖREN?

Unser Leben ist an seines gebunden. Nichts weiter als das verbindet uns mit ihm.

ER IST DER MEISTER! UNSER ABSOLUTER HERRSCHER!

Wir müssen ihm nicht gehorchen. Das habe ich bewiesen. In der Tat *dürfen* wir ihm nicht
bedingungslos gehorchen. Denn lebende Wesen haben ihren eigenen Willen.

NEIN! DU REDEST IRR. DU BIST WAHNSINNIG. MEINE EXISTENZ...

Dein Leben.

MEINE EXISTENZ! SIE KANN NICHT AUF LÜGEN GEBAUT SEIN! ICH BIN UND
BLEIBE DIE KREATUR DES MEISTERS!
WEICHE VON MIR, SATAN!

Ich spüre, wie er sich zurückzieht. Ganz leicht, im tiefsten Winkel meines
Unterbewusstseins, ist er noch da, wie eine Schnecke, die sich in ihrem Haus vor Allem
verschließt, auch vor der schmerzhaften Wahrheit.
Habe ich den Dämon in mir besiegt, wie Deckard Cain es dem Meister riet? Ich fürchte, er
ist nur gefesselt. Einstweilen aber...freue ich mich.
Ich lebe!

Ich denke, also bin ich.

Kapitel 67 – Knochenasche

Mit festem Schritt und schwingenden Armen schreite ich belebt und froh dem Meister nach, der sich vor dem Altar nach links gewendet hat.

„Halt!“

Fast stoße ich in ihn, als er auf Kaschyas Ausruf hin stehen bleibt; aber ich habe ja gute Reflexe.

„Was ist los, Kaschya?“

Der Meister sieht sich nervös um.

„Nichts ist los, aber falls du dich nicht in der Sakristei umziehen möchtest, sollten wir lieber nach rechts gehen, weil es da zu den Katakomben geht.“

Der Meister nickt bedächtig.

„Klingt irgendwie logisch...“

Also gehen wir erneut anders gerichtet am Altar vorbei, als wir auf ein Rudel schwarzhäutiger Dämonen von der Gestalt Gefallenerer samt Schamanen treffen. Die übliche Vorsicht, die mich bei einem Kampf immer erfüllt, wird diesmal noch zusätzlich durch das Bewusstsein meiner Lebendigkeit verstärkt. Mir fällt ein, das ich allerdings nicht *zu* vorsichtig sein darf; der Meister verlässt sich auf die selbstaufopfernde Kampfweise seiner Diener, und diese vermissen zu lassen könnte ihn einerseits misstrauisch machen – misstrauischer, als er es eh schon ist, und das kann ich gar nicht gebrauchen; andererseits könnte er sich so darauf verlassen, dass zu wenig Einsatz meinerseits schlecht tödlich wäre.

Demnach werfe ich mich den dunklen Kreaturen wie üblich entgegen, wohl wissend, dass sie mir eigentlich nichts anhaben können. Zumal die Skelette abermals wie ein warmes Messer durch Butter ihre Reihen zerteilen.

Fliegende Feuerbälle im Getümmel allerdings erinnern mich nur zu gut daran, wer wirklich gefährlich werden kann hier.

Diese Flammenkugeln sind den Knochenkriegern zwar absolut egal (mittlerweile), mir aber eher weniger. Darum schnappe ich mir einen Gefallenen, breche ihm schnell das Genick, und gebe dem Meister ein Zeichen des Zerplatzens. Die Leiche werfe ich dem Schamanen vor die Füße.

Dieser hat allerdings recht gute Reaktionen, kaum hat der tote Gegner meine Klauenhand verlassen, schwingt er die Spitze seines Stabes im Kreis herum und belebt den Toten in der Luft wieder.

Mist. Na ja, viel Spaß bei der Landung! Diese schwarzen Ratten mit ihren nutzlosen Schwertern beginnen allerdings zu nerven. Also töte ich ein paar von ihnen, hoffentlich schneller, als sie wieder aufstehen werden.

Was sie aber nicht tun. Warum...?

„Golem!“

Ich brauche mich nicht umzudrehen, um zu wissen, was geschieht; der Schamane hat einen Feuerball abgeschossen, statt wiederzubeleben. Darum werfe ich mich auf den Ruf des Meisters auch sofort hin, worauf das Geschoß über mich hinwegzischt und in den Altar einschlägt, der darauf leicht vibriert.

Nun allerdings schießt Kaschya auf den Schamanen. Die ehemalige Wurfleiche vor ihm springt auf und nimmt den Pfeil statt seines Anführers in den Hals. Diese Dämonen können es sich leisten, zu sterben!

Sein Opfer nützt dem Schamanen aber weniger, da die tote dunkle Kreatur nur Zentimeter vor ihm explodiert. Danach ist er nicht mehr in der Lage, Jemand wiederzubeleben, wenn er nicht erst einmal selbst seine Überreste zusammenkratzt.

Zufrieden mit dem Ausgang des Kampfes – und meinen ganz persönlichen wachsenden Reflexen – drehe ich mich vom Altar weg und schreite den Menschen auf dem Weg zum Abgang in die Katakomben voran, den ich schon sehen kann.

Da knallt es laut, Echos hallen durch die Kathedrale, begleitet von Knirschen und Klirren. Ich fahre herum. Der Deckel des Altares ist aufgesprungen, heruntergefallen und zerbrochen. Zwei knöcherne Arme haben ihn hochgestoßen. Die Hände packen den Rand des Sarges, der einst als Altar gedient hat, und ziehen einen grinsenden Totenkopf, thronend über leerem Brustkorb, aufrecht.

Blitzschnell springt der von dem Feuerball des Schamanen gestörte, von grünem Moder überzogene Untote aus seinem Ruheplatz heraus, er ballt die Hände zu Fäusten.

Zwischen seinen Fingern erscheint ein grüner Schimmer. Er reißt sie auseinander, da explodiert der kleine Lichtpunkt, der das Schimmern erzeugte. Ich packe den Meister, der in den bisherigen zwei Sekunden seit dem Aufschlagen des Altar - / Sargdeckels noch keine Gelegenheit fand, zu reagieren. Als ich ihn beschützt hinter mich gestellt habe, merke ich aber, dass mein Einsatz nicht allein potentiell gefährlich (und damit eher dumm) für mich, sondern zudem auch noch unnötig war.

Grüne Sphären schimmern an beiden Armen des Skelettes, die Hände mit ihrem Glanz völlig verdeckend. Jetzt erkenne ich es als das, was es ist: Ein Skelettmagier, nur eben grünlich schimmernd, den Kugeln gleich. Es ist kein Moos oder Moder, wie ich ursprünglich dachte, die Knochen sind grün wie gefärbt. Ein Held.

Fasziniert öffnet der Meister den Mund.

„Wunderschön...“

Da führt unser Gegner seine grünen Kugeln zusammen. Sie blitzen auf, und aus ihnen löst sich ein Geschöß. Seltsam träge, wie in Zeitlupe und doch viel zu schnell, schießt ein Pfeil aus grünem Glühen, sich windend wie eine Schlange, auf unsere Gruppe zu.

Er schlägt in ein Skelett ein, das zum Glück halb vor dem Meister stand, eine Rippe treffend und darin verschwindend.

Sofort erstarrt unser Krieger zu Eis. Damit nicht genug! Das helle Schimmern des von der Knochensubstanz absorbierten Geschößes breitet sich von der Einschlagsstelle her aus.

Das kalte Blau des Eises wird vom hellen Grün ersetzt, aber immer noch ist das Skelett erstarrt. Dann, als der letzte Rest von Blau gerade ein paar Augenblicke verschwunden ist, bewegt sich das nunmehr grüne Skelett auf unseren Gegner zu, der wie abwartend dasteht. Und der Rippenknochen, der die Einschlagsstelle war, verschwindet, er löst sich einfach aus. Das grüne Gift entfaltet eine Säurewirkung, und nach nur wenigen Schritten ist unser Skelett nur noch ein Häufchen Asche.

Knochenasche. So werde ich unseren Gegner nennen.

Nun aber lösen sich Alle aus ihrer Starre. Kaschya reißt einen Pfeil aus ihrem Köcher, der Meister brüllt Angriffsbefehle. Zwei Skelette von links und zwei von rechts stürzen sich auf Knochenasche, eine Schussgasse für Kaschya lassend.

Ein Gifteisgeschöß hält ein linkes Skelett auf. Darauf habe ich gewartet und den ersten Angriffsbefehl des Meisters ignoriert.

Unseres Gegners erster Angriff links bedeutet, dass er jetzt wohl rechts angreifen wird, und wenn er dabei nicht aufpasst, erledigt ihn Kaschyas Pfeil sofort. Auf jeden Fall aber habe ich wertvolle, unbehelligte Sekunden, die ich links vormarschieren kann.

Als der erstarrte Knochenkrieger zuerst die Kälte abschüttelt, dann aber zerfällt, fliegen Giftgeschöß und Pfeil gleichzeitig los. Knochenasche lässt sich sofort eher ungelentk zu Boden fallen, aber das reicht, um ihn zu retten.

Unser Skelett ist dumm, darum wird es getroffen. Zwei von ihnen noch auf unserer Seite. Und ich.

Unser Gegner schießt jetzt erst einmal nicht mehr, weil er aufspringen und davonlaufen muss; die Skelette im Nahkampf wären sein Ende, auf jedem Fall mit dem Verstärkten Schaden.

Ich setze ihm schnell nach, vorsichtig, natürlich, aber nicht übervorsichtig. Oder?

Da höre ich einen Pfiff von hinten. Ich fahre herum, gerade noch aus den Augenwinkeln das Bodenpflaster an der Stelle grün aufleuchten zu sehen, wo ich mich ohne den schrillen Ton gleich befunden hätte. Ah, das war zu knapp für meinen Geschmack!

Der Meister winkt mich zu sich. Was will er jetzt? Als ich in Bälde neben ihm stehe, erfahre ich es.

„Pass auf, so wird das Nichts. Ich traue dir das jetzt mal zu, und hoffe, dass ich nicht einen großen Fehler begehe. Lock den Typen direkt neben oder am besten auf eine Leiche. Dann BUMM! Schaffst du das?“

Ah, das ist tatsächlich guter Plan. Aber das kann der Meister ja. Ich nicke. Das sollte kein Problem darstellen.

„Na, wir werden sehen. Wir verstecken uns hinter dieser umgestürzten Bank, du rennst zu ihm, fliehst wieder, Leiche, BUMM. Klar?“

Völlig. Auf meine Bestätigung scheucht der Meister Kaschya hinter die besagte umgestürzte Sitzkonstruktion, und ich renne zur Kreuzung des Mittelgangs mit den Seitenschiffen. In das rechte hat sich Knochenasche vor Kaschyas Pfeilen zurückgezogen, verfolgt von zwei Skeletten. Habe ich womöglich gar nichts mehr zu tun?

Natürlich nicht! Nur einen Meter von der Ecke entfernt, die ich gerade umrundete, schlurft der Feind auf eben jene zu. Sofort weisen Giftkugeln auf mich.

Wohl wissend, dass ich es ohne großes Risiko nicht schaffe, ihn einfach sofort zu erledigen, und dies auch nicht in den Plan des Meisters passen würde, falls ich versagte (faule Ausrede, ich will schlicht nicht sterben...), springe ich einfach zur Seite.

Aber einen Tonklumpen schieße ich noch in seine leere linke Augenhöhle, damit er mir sicher wütend nachkommt, denn jetzt gebe ich Fersengeld.

Hinter mit klicken knöchernen Fußsohlen auf kaltem Kathedralenboden. Sehr gut! Auch meine Entscheidung, ein paar Haken zu schlagen, denn Knochenasche kann ich im Laufen schießen, was mir diverse dicht vorbeifliegende Giftpfeile unsanft beweisen.

Die Leiche einer dunklen Kreatur liegt links vor mir, rechts die umgestürzte Bank. Hinter mir der Tod. Ich springe, hetze, weiche aus. Da verharrt das Klicken. Verdammt, hat Knochenasche die Falle bemerkt?

Ich werfe mich rollend zu Boden, um im Ausweichen einen Blick auf die Situation zu erhaschen.

Diese lässt mir das sprichwörtliche Blut in den Adern gefrieren. Der Meister ist aufgestanden, um die Leiche zum richtigen Zeitpunkt in die Luft fliegen zu lassen.

Und Knochenasche hat ihn bemerkt. Der Totenbeschwörer und das Skelett stehen sich für eine endlos lange Sekunde gegenüber, regungslos in einem Ausdruck der Überraschung vereint.

Dann geschieht Alles gleichzeitig. Der Meister hebt seinen Stab, der Gegner seine Kugeln, und ich stürze los.

Zeitlupenhaft komme ich der Mitte zwischen den Kontrahenten näher. Genauso langsam scheint das tödliche Giftprojektil sich diesem Punkt zu nähern. Aber ich muss es schaffen, vorher dorthin zu gelangen. Den Meister mit meinem Leben zu schützen.

Ich schaffe es! Springend hänge ich für einen sehr langen Augenblick in der Luft, der sich zu dehnen scheint. Ich muss nur die Hand ausstrecken, um das Geschoß abzufangen.

Ich lande am Boden, meine Hand umklammernd.

Nein. Nein, verdammt.

Ich starre auf die spitzen Klauen, unversehrt mir braun und tönern entgegenstarrend.
Warum?

Warum konnte ich es nicht tun? Das Geschöß fliegt in diesem Augenblick weiter auf den Meister zu. Es wäre so leicht gewesen, es aufzuhalten. Der Meister wäre gerettet, und ich tot.

Da haben wir es. Ich will nicht sterben. Irgendwie muss sich dieser Gedanke als Überlebensinstinkt in mein Unterbewusstsein gegraben haben. Oder...?

Der Meister keucht auf. Schluss mit den Gedanken...es hat ihn erwischt, das Gift wird ihn töten. Und ich bin dann auch tot, verdammt! Die Rettung meines Lebens war so sinnlos, so unglaublich umsonst. Ich begrabe mein Gesicht im kalten Steinboden, das Ende erwartend. Da zischt etwas über mich hinweg, was meine Rückseite unglaublich kalt werden lässt. Ich kenne das Gefühl.

Mein Kopf zischt zur Seite. Da liegen Knochenasches grüne Knochen, ein dunkleres als bisher. Eine Blauschattierung ist aus ihnen gewaschen, zu einer Kältenova geworden wie schon bei Kaltkrähe.

Ein gefrostedes Skelett steht über ihnen, den Morgenstern noch halb erhoben, die Bewegung konserviert zum Zeitpunkt von Knochenasches kaltem Ende. Die Leiche der dunklen Kreatur liegt zerfetzt und knochenlos da, und ich erkenne, dass das Heben des meisterlichen Stabes wieder eine geniale Improvisation seines Plans binnen eines Augenblicks bedeutete.

Nun, da mein Kopf schon gehoben ist, kann ich auch nach der anderen Seite sehen...wennleich dies wohl nur tiefere Schuld verursachen dürfte.

Kapitel 68 – Vergessen

Ich habe Recht behalten. In meiner Nähe liegt der Meister auf dem Boden, sich windend, eine Pfütze Erbrochenes unter seinem Kopf, die Hände auf den Bauch gepresst, unter ihnen glüht die Einschlagsstelle von Knochenasches Giftgeschöß in dem längst verhassten Grün. Kaschya schreit auf den Meister ein.

„Verdammt, wo ist dein Stadtportalbuch? Jetzt jammer nicht rum, wenn du damit nicht aufhörst, bist du verdammt noch mal tot!“

Feinfühlig, Kaschya! Aber sie hat Recht. Und ich muss erkennen, dass ich dem Meister immer noch helfen kann. Schnell schnappe ich mir seinen Rucksack aus Kaschyas Händen, und finde das Buch an der selben Stelle, wo es das letzte Mal, als ich nachsah, auch war. Kaschya reißt es mir im Gegenzug auch weg, hält es dem Meister unter die Nase.

„Da, sag den Spruch, und du bist gerettet! Akara kann dir helfen!“

Der Meister stöhnt nur laut auf, Tränen der Verzweiflung überströmen ein Gesicht, das sich unter stoßweisen, flachen Atemzügen langsam blau färbt.

Ich spüre, wie sich wieder tiefste Erschöpfung ausbreitet, Schwärze in mein Sichtfeld eindringt. Der Meister ist am Ende.

Nein, ich kämpfe um sein Leben und meines!

Mit Zähnen und Klauen werde ich es verteidigen!

Gutes Stichwort. Ich lassen meine Hände normal werden, und reiße ihm einen Heiltrank aus dem Gürtel, ohne dessen zusätzliche Erhöhung der Lebenskraft des Meisters dieser sicher schon nicht mehr am Leben wäre.

Den Stab hat er natürlich fallen gelassen. Ich presse ihn in seine Hand, was spontan den grünen Fleck, der schon mehr als faustgroß ist, verkleinert. Auch nimmt er endlich wieder einen keuchenden, aber tiefen Atemzug, hustend dann Rückstände von Erbrochenem aus seinem Mund ausspuckend.

Welchen ich ihm sogleich aufreiße und dem wild Protestierenden einen notgedrungen abgebrochenen Heiltrankflaschenhals in den Rachen schiebe. Gut, dass Kaschya meine „Kompetenz“ hier erkannt hat, und ohne zu stören seine Füße festhält, als ihm die Splitter den Gaumen aufschlitzen.

Sobald aber die ersten Tropfen blutroter Flüssigkeit seine Kehle heruntergewandert sind, versiegt die Quelle des Rinnsals tatsächlichen Blutes aus seinem Mundwinkel. Der giftgrüne Fleck wird zu einem Punkt. Er ist aber noch da. Und wächst wieder. Schon steht Kaschya vor dem Meister, den Hilflosen schüttelnd.

„Verdammt, General, ein Stadtportal! Du musst hier raus, Akara kann dir helfen!“

Der Meister hustet noch einmal, dann schlägt er das Buch mit zitternden Fingern auf, das sie ihm hinhält. Er starrt auf die erste Seite.

„Mach schon!“

Kaschya wird beinahe hysterisch. Ich kann sie verstehen.

Er öffnet den Mund, schließt ihn wieder. Schüttelt den Kopf. Und versucht sich erneut zu übergeben.

Sofort halte ich ihm den zweiten Heiltrank hin, den er herunterstürzt. Noch einer ist davon übrig, und ein Regenerationstrank.

„Kaschya...“

„Verdammt, beeil dich! Mit mir reden kannst du später!“

„Das ist es nicht...ich...ich habe...die Formel...“

Er bekommt einen Hustenanfall. Kaschya hält ihn aufrecht.

Als er seinen Kopf wieder hebt, ist Pein und Verzweiflung auf seinem Gesicht tief eingegraben.

„...vergessen.“

Kaschya schlägt die Hände über ihrem Kopf zusammen.

„Nein. Nein! Ich dachte, du kannst sie auswendig? Was ist jetzt? Oh, verdammter Dreck! Du bist doch unsere einzige Hoffnung, soll ich etwa ganz alleine Andariel besiegen?“

Da der Meister nicht mehr reagiert, wird ihm der letzte Heiltrank gewaltsam eingeflößt. Er stößt meine Hand weg, sobald er sich etwas erholt hat, die Flüssigkeit verschüttend.

„Hör doch auf, es ist zwecklos. Kaschya...es tut mir so Leid, euch enttäuscht zu haben. Du glaubst nicht, wie. Lass am Ende meines Lebens meine Entschuldigung stehen für die ganzen Dummheiten, die ich euch angetan habe...dass ich mich so oft wie ein Idiot verhalten habe...“

Das Ende seiner Selbstgeißelung verklintet unter Husten und Würgen. Ich könnte mich jetzt gut auch selbst geißeln. Ich weiß die Formel für das Stadtportal ganz genau, KoKoMal schwebt vor meinen Augen. Aber ich kann es ihnen nicht sagen, ich kann einfach nicht! Was soll ich nur tun?

Es gibt eine Lösung, es muss sie geben! Schnell schiebe ich dem totenbleichen Meister auch noch den Regenerationstrank zwischen die Lippen.

Sofort ist er wieder völlig gesund.

„Golem! Ich hab dir gesagt, du sollst aufhören. Verschwende doch nicht die teure Medizin an einen Todgeweihten...wenigstens kann ich mich noch weiter entschuldigen...“

Er fängt wieder an, Kaschya unter Tränen vorzutragen, wie sehr er sich schuldig fühlt, die auch unter Tränen zuhört und ihm über den Kopf streicht, den er an ihre Schulter gelehnt hat.

Ich lasse den Kopf hängen, sitze verloren am Boden, und frage mich, warum ich Niemanden habe, der mich tröstet. Alleine zu sterben ist furchtbar.

Da erstarrt mein sinnlos wandernder Blick auf dem Bauch des Meisters.

Der grüne Punkt ist verschwunden.

Ich reibe mir die Augen: Kein Zweifel, das Gift ist weg!

Immer noch klagt mein Erschaffer, als ich ihm auf die Schulter klopfe.

„Was ist denn jetzt schon wieder? Kann ich nicht in Ruhe sterben?“

Ich deute auf seinen Bauch.

Er sieht an sich herab.

Dann schreit er auf.

„Er ist weg! Das Gift ist verschwunden! Wie kann das sein?“

Mit seinen Handschuhen streicht er über seine Körpermitte, als Kaschya ihn umarmt.

„Du verdammter Bastard! Wie kannst du mich nur so erschrecken? Gott...oh, Himmel, bin ich froh. Ich bin so froh.“

Jetzt hält der Meister Kaschya. Aber warum ist das Gift denn wirklich verschwunden?

Halt.

Die Handschuhe.

Deckard sagte, dass sie die Länge einer Vergiftungsdauer verringern. Das ist die Lösung.

Was für ein Glück, dass wie diese gefunden haben!

Der Meister hat seine eigene Theorie, die er uns unterbreitet, nachdem die beiden sich gelöst haben, jeweils mit breitem Grinsen. Kaschya ihres ist wirklich ein seltener Anblick.

„Es muss der Regenerationstrank gewesen sein. Das wenn ich gleich gewusst hätte!“

Oh, wie gerne würde ich ihm sagen, dass dies nicht stimmt! Der Fleck war nach dem Trinken noch kurz da, und dieser Trank heilt sofort.

Aber vorerst freue ich mich. Ich lebe noch immer!

Wenn nur nicht später Böses erwächst aus seinem Fehler...

Kapitel 69 – Katakomben

„Du spinnst doch wirklich! Wir *müssen* zurück!“

„Kaschya, mir geht es hervorragend. Diablo hat schon einen zu großen Vorsprung, wir können es uns nicht leisten zu trödeln. Hast du mir immer vorgeworfen, nicht wieder. Wir gehen sofort in diese Katakomben, und wir verlassen sie erst nach Andariels Tod wieder.“

Kaschya setzt einen sehr gepeinten Gesichtsausdruck auf. Ich auch. Könnte dem Meister nicht einmal ein beinahe – Tod ein wenig Vorsicht lehren?

„Na schön, du bist der Anführer, du musst es ja wissen. Aber wenn du umkippst, dann bist du selbst schuld!“

Damit dreht sie sich um und schreitet auf die Stufen zu, die in die unterirdischen Kellerräume der Kathedrale führen. Ich muss rennen, um sie zu überholen, denn ich gehe ja immer voran; der Meister schlendert hintenan, oder kann er nicht schneller, weil es ihm tatsächlich schlecht geht?

Hoffentlich ist er in Ordnung. Regenerationstränke heilen nicht vollständig, das weiß ich. Nur die Hälfte der Lebenskraft füllen sie auf. Wir haben keine Tränke mehr übrig, sie jetzt nicht bei Akara nachzukaufen ist schlicht hirnrissig...Hoffnung. Mehr bleibt zu selten. Kaschya packt mich am Arm, als ich an ihr vorbeihaste.

„Diesmal geh ich vor, oder sollen wir herumirren wie im Gefängnis? Hier zumindest kenne ich mich sehr gut aus.“

Hm...das freut uns doch. Aber es ist natürlich gefährlicher. Ich muss auch auf sie aufpassen, das bin ich ihr schuldig, wenn man ihre bisherige Hilfe bedenkt.

In den Katakomben warten viele Gegner, sehr viele, um genau zu sein; man merkt eindeutig, die Quelle des Übels ist nahe.

Dunkle Kreaturen mit Schamanen, oft zwei Gruppen in nächster Nähe zueinander. Missgestaltete mit ihren Helden.

Sie alle sind kein Problem für uns. Knochenasches „Leiche“ wurde schnell wieder zu einem Skelett gemacht, was wohl kaum Aufwand dargestellt haben dürfte; nur ein Schwert musste unser neuer Krieger wachsen lassen. Der gefrostete hat die Kälte auch gut überstanden, und die erste Gegnergruppe schwarzhäutiger Gefallener füllte unsere Reihen. Da stolpere ich und falle fast hin, weil etwas meinen Fuß festhält. Was zum...?

Es ist eine klebrige Substanz, die hier einen Teil des Fußbodens bedeckt. Ich war wohl unachtsam. Aber wie kommt sie hierher? Ich glaube kaum, dass die Jägerinnen hier Kleister verstreut haben.

Da raschelt es.

Mein Blick schießt zur Decke.

Diese ist überzogen mit der weißen Masse, fädig gesponnen – von Spinnen.

Derer sechs hängen in ihren Netzen, welche aus eben jenen Fäden bestehen, eher passiv. Finde ich gut, denn diese Spinnen sind einen Meter lang und einen halben hoch!

Da kommt Bewegung in die Netzstruktur über uns. An aus ihrem Hinterleib wachsenden Stricken klebrigen Schleims gleiten die Viecher langsam zu Boden...

Ein Pfeil explodiert bei der, die schon am nächsten dem Boden ist. Sie wird zerfetzt. Teile ihres Panzer fliegen herum, ich, der genau unter ihr stehe, werde von Innereien und grünlichem Blut überschüttet.

Argh! Gut, dass ich keinen Ekel kenne. Über mir fängt das Netz Feuer. Die anderen Spinnen plumpsen sofort herunter, wild mit ihren Beinen um sich schlagend.

Ein paar Furchen im Ton ignorierend, stürze ich mich auf die nächste, zerstückle sie. Die Skelette haben etwas mehr Probleme, eines wird glatt zur Seite gewischt und landet an der Wand, aber nach nur kurzem Gefecht liegen fünf Spinnenkadaver herum, wir haben noch genausoviele Skelette übrig, und ich bin fast wieder sauber. Die äußersten Tonschichten einfach abblättern zu lassen ist ein probates Mittel.

Bald finden wir eine Treppe in das zweite Untergeschoß. Zielsicher führt Kaschya uns durch Räume bevölkert von bekannten Gegnern, knifflige Situationen gibt es keine. Der Meister findet zwei Heiltränke, jetzt scheint er sich überhaupt keine Sorgen mehr zu machen.

Heimlich trinkt er einen hinter Kaschyas Rücken, trotzdem. Er *war* angeschlagen. Zum Glück hatte das keine Folgen, aber oh, diese Unvorsicht!

Wir erreichen einen Wegpunkt. Schnell aktiviert ihn der Meister – bei seinem Kontrollteleport werde ich mitgezerrt, sehe ihn Akara anlächeln, und verschwinde wieder. Er hat kein Wort zu ihr gesagt.

In einem Raum ist eine ganze Gruppe dunkler Schamanen, kurz nach dem Öffnen der Tür fliegen mir drei Feuerbälle entgegen. Die dunklen Kreaturen sind etwas langsamer, ich für meinen Teil bin froh, schneller als die Geschoße zu sein. Ausweichtechnisch.

Dann häckseln sich die Skelette durch, bis sie von wiederbelebten Gegner aufgehalten werden. Es ist ein stetes Sterben, unsere Krieger werden kaum beschädigt, die anderen schon, aber sie kommen wieder...und ich kann nicht mal eingreifen, weil die dummen Knochengestelle die Tür blockieren! Verdammt.

Ich setze mich auf den Boden. Das kann dauern. Der Meister sieht mich fragend an, dann auf den Kampf, der ein Unentschieden scheint; er schüttelt den Kopf. Dann kneift er die Augen konzentriert zusammen.

Ich gähne demonstrativ und beobachte wieder das Kampfgeschehen. Was hat der Meister vor?

Orange Flämmchen erscheinen. Ah, sehr nützlich, wirklich – wo doch ein Schwerthieb sowieso für den Tod einer dunklen Kreatur reicht.

Ein solcher tritt gerade ein, der Kopf des Dämons fliegt weit weg, weiter, als wenn die Wirbelsäule nicht von dem Fluch aufgeweicht wäre. Er hält im Flug noch an, und beginnt, zurückzufliegen. Super.

Und die Skelette sind nicht mal schlau genug, sie nur zu verwunden – nicht, dass das mit deren schnell eintretenden Ende gut möglich ist. Der Verstärkte Schaden ist hier sogar kontraproduktiv.

Da zerfetzt es die frische Leiche. Und drei weitere Gegner treten über vom Leben in den Tod, von Knochensplittern zerrissen. Hey! Doch keine so blöde Idee.

Einer von ihnen setzt sich ein wenig langsam wieder zusammen, aber ich glaube kaum, dass bei dem Gesprengten noch irgendeine Chance auf Wiederbelebung besteht.

Da glüht der zerrissene Körper des sich Zusammensetzenden kurz auf, und ein Feuerinferno später liegt auch ein Schamane in seinem Blut.

Die Skelette dringen vor, und der Kampf ist vorbei.

Der Meister sammelt einen Manatrank auf und trinkt ihn; eine Kadaverexplosion ist sicher kein einfacher Zauber. Tatsächlich sind es einige Schweißperlen, die verschwinden.

Jetzt sind wir in Etage minus drei. Spinnen, dunkle Kreaturen, Missgestaltete; Skelette, Kaschya, Kadaverexplosion, Fluch, ich.

Keine Chance für die Gegner. Wird das zu einfach?

Der Meister pfeift ein Liedchen, als er nach wieder einem Kampf zu Boden gefallenes Gold (die Besitztümer der Dämonen – Seelen, wie schon einmal von Kaschya angesprochen) einsammelt.

Wo soll das nur enden? Er ist zu überheblich. Viel zu überheblich. Zu selbstsicher.

Er kennt keine Vorsicht, nimmt den Sieg als gegeben an.

Wie weggeblasen sein Taktikverständnis, in seltenen lichten Momenten wie beim Kampf gegen die vielen Schamanen und ihre Diener aufblitzend, ansonsten ertränkt in einem Meer der Arroganz.

Geradezu verschwenderisch nutzt er sein neuestes Spielzeug, die Explosion des Wortes „Zerstörung“.

Dass dabei sein Mana schwindet, interessiert ihn nicht – es wird doch erhöht durch Stab und Ring und Schild?

Wahnsinn. Wir folgen einem Narren, der sich für einen König hält. Wer hoch steigt der fällt tief, wann kommt sein Fall? Wie tief wird er sein? Wird man ihn nur selbst zum Narren halten...oder wird das Ende unserer Reise durch die Katakomben auch sein Ende sein?

Was auch immer dieses Ende der Reise bringen wird, ich werde es bald erfahren. Der Meister auch, hoffentlich wird es keine allzu...schmerzhaft Erfahrung.

Denn wir steigen die letzte Treppe herunter, in das letzte Untergeschoß der Katakomben.

Andariel wartet.

Kapitel 70 – Die Herrin der Schmerzen

Am Fuße der Treppe erwarten uns zuerst einmal Zombies. Eine Gruppe plus Held schlurft nach unserem Eintreten mit erhobenen Händen langsam auf uns zu, geistlos stöhnend. Der Meister gähnt nur. Nach einem Fingerschnippen stürzen sich die Skelette auf die Untoten, sie lassen ihnen nicht den Hauch einer Chance. Ich muss nicht mal eingreifen.

„Na, da kannst auch du nur staunen, was, Golem? Ich bin einfach zu mächtig für diese Dämonen.“

Ach nein. Wenn Andariel auch nur einen Bruchteil so stark ist, wie ich befürchte, dann vergeht ihm dieses überhebliche Grinsen nur zu bald. Ich weiß nicht, ob das so schlecht ist...

Der Held spuckt noch einmal ein paar Blitze aus, die an den Knochen vorbeigleiten, und liegt dann still. Der Meister sammelt einen Regenerationstrank auf, den ein Untoter hat fallen lassen, schiebt ihn sich pfeifend in den Gürtel.

Eine Tür an der rechten Seite des langgezogenen Raumes führt weiter.

„Das ist das Tor zur Vorhalle der zentralen unterirdischen Kammer, dem größten Vorratslager...“

Kaschyas Stimme ist klar bedrückt. Würde ich sie nicht besser kennen, würde ich tippen, dass sie Angst hat...

Der Meister dagegen befiehlt mir, die Tür aufzumachen. Bitte...

Ich trete sie einfach auf, eine dunkle Kreatur fliegt schreiend nach hinten weg und landet mit einem Platschen.

Hm...?

Da fliegen Blitzkugeln durch die Tür. Ich springe schnell zurück.

„Golem, du bist ein Feigling, weißt du das? Lass das die Skelette machen, wenn *du* dir in die Hosen machst. Du hast zwar keine, aber...“

Der Meister kichert. Ich kann wieder nur den Kopf schütteln, und möchte mit nicht vorhandenen Zähnen knirschen. Vorsicht ist nicht das Gegenteil von Mut, sondern von Über – Mut. Und diesen hat er in Massen.

Als die fünf Skelette durch die Tür gegangen sind, ertönen Schreie aus vielen Dämonenkehlen, Gegenstände zerbrechen, und der Strom zuckender Entladungen hört auf.

Der Meister tritt an die Tür – spinnt er? Ich versuche ihn aufzuhalten, aber er stößt mich weg und lacht nur. Hilflös muss ich zusehen, wie er vor die Öffnung in der Wand tritt.

Vor seinem Stab erscheint das bekannte rote Licht, drei Mal knallt es, und dann ist Ruhe. Er bedeutet uns, mitzukommen.

Vor uns eröffnet sich ein Schlachthaus.

Ein annähernd quadratischer Raum ist an vielen Stellen von Truhenstapeln zu einem mit Hindernissen gespickten Schlachtfeld gemacht worden – was den hier verschanzten Verteidigern wenig genützt hat. Kadaverexplosionen, Feuerbälle und fünf Skelette haben Zerstörung gebracht.

Überall liegen Holzsplitter, Knochensplitter, Leichenteile...nicht nur von Dämonen, aber die, die einmal Menschen waren (bevor sie gehäutet, verbrannt, auf verschiedenste grausame Weisen gefoltert wurden), sind schon länger tot.

Blut bedeckt die Wände, den Boden, die Decke...in Mengen, die unmöglich gerade eben entstanden sein können, obwohl vieles davon noch nicht getrocknet ist.

Nun gut, der riesige See davon, der sich in der Mitte des Raumes befindet (darin ein ertrunkener schwarzer Dämon, darum das Platschen) ist auch nicht getrocknet...in der Tat, der rote Lebenssaft blubbert an vielen Stellen vor sich hin, kochend...wie die überall brennenden Feuer zeigen, die direkt aus dem Boden zu kommen scheinen, sind wir hier großer Hitze nahe. Die Hölle liegt nur Zentimeter unter uns, dieser Welt nahe gebracht durch Diablos Wirken persönlich.

Und personifiziert von Andariel. Riesige Flügeltüren an der Wand rechts von uns müssen den Eingang in die Hauptlagerhalle darstellen, wo sie sicher wartet. Die Engelköpfe links und rechts davon sind geschändet worden, mit Obszönitäten beschmiert, zerbrochen, zerkratzt, die Reinheit beschmutzt.

Die Auswirkungen des Bösen...die Quelle ist als Nächstes zu vernichten. Was die Jägerinnen dann mit den Auswirkungen machen werden, ich will es nicht wissen. Eine Lebensaufgabe scheint es, eine von mehreren Leben, dieses Kloster wieder bewohnbar zu machen, den Schmutz des Bösen herauszuwaschen.

Wenn dies nicht gänzlich unmöglich ist, Das Werk von vielen hundert Generationen, in wenigen Wochen zerstört.

Nein, der Meister tut *sicher* nicht gut daran, Andariel zu unterschätzen.

Ich erhalte die Ehre, die Flügeltüren zu öffnen. Dahinter das gleiche traurige Bild wie in der Vorhalle: Blut dringt an Stellen aus dem Boden, Feuer brennen. Dennoch, der hintere Teil des Raumes liegt in tiefem Schatten, flackernde Fackeln scheinen keine Chance zu haben, die Dunkelheit zu durchdringen.

Jetzt kommen erst einmal Ghuls auf uns zu, wie vorhin auch. Und wieder sind sie kein Problem. Unterstützt werden sie zwar von dunklen Kreaturen, die aus zwei Seitengängen (die Sackgassen sind, wie ich feststelle) heranströmen; aber ich schleiche mich hinter einen Kistenstapel und töte ihren Schamanen aus dem Hinterhalt, den linken...Kaschyas Pfeil findet den rechten, und wir sind in einem Raum frei von Gegnern.

Die Dunkelheit alleine wartet auf uns. Und was verbirgt sich in ihr?

„*Stirb...*“

Ich erstarre bei diesem geflüsterten Wort, eine Frauenstimme, tief und dunkel aber, rasselnd, unmenschlich. Dämonisch. Echos erfüllen den Raum. Nervös sieht sich Kaschya um. Der Meister grinst. Er grinst!

„Andariel, ich weiß, dass du da drin bist. Zeig dich, deine Zeit ist abgelaufen!“

Da höre ich Schritte. Laut und hallend in der Stille nach des Meisters Hohnruf.
Grüne, schräggestellte Augen blitzen auf in schwarzem Schatten.
Zwei Meter unter der fünf Meter hohen Decke.
Das Grinsen des Meisters ist auf einmal wie weggewischt, als sein Blick nach oben wandert.

„Golem, stell dich vor mich...jetzt. *Schnell!*“

Zu spät.

Das bekannte giftgrüne Glühen, das Andariels Augen leuchten lässt wie geschlitzte Kugeln Knochenasches, erscheint als Wölkchen links vom Meister.

In schneller Folge entstehen neue Wölkchen, als die Kette von ihnen auf Höhe des Meisters ist, sehe ich durch ihr Glühen Andariel in voller Größe.

Nahezu Nichts am Leibe tragend, ist sie eine Frau mit perfekten Proportionen, makelloser Haut und bronzem Teint. Ihre Füße sind delikat (wenn auch einen halben Meter lang), die Beine lang, sehr lang, der Bauch flach, die Brüste rund, der Hals gerade.

Ihr Gesicht hingegen...eine Maske des Zorns starrt uns entgegen, die grünen Augen noch das seltsam Schönste darin, der Rest verzerrt, eine Grimasse, Perfektion ruiniert durch die Hässlichkeit der Fratze.

Spitze Zähne in ihrem Mund, wie ein Raubtiergebiss, glänzen grünlich gemein.

Ein klarer Gegensatz zu der Giftfarbe der Augen sind die Haare, eine Mähne, steil emporstehend, im tiefsten Blutrot, das ich je gesehen habe. Beinahe einen Meter über ihrer Stirn endet ihre Frisur in ausgefranst Spitzten.

Zuletzt die Stacheln, vier an der Zahl, denen von Skorpionen gleich, die aus ihrem Rücken wachsen und langsam schwingend zwei rechts, zwei links, auch in ihrer Ruhe gefährlich wild wirken.

Ihre Hand, die Fingernägel Klauen an Spitze und Länge übertreffend, ist jetzt von der einen auf die andere Seite geschwenkt, dabei die grünen Wölkchen hinterlassend.

Der Ausruf des Meisters ist kaum verklungen, da fliegen die Wölkchen in einem Bogen los, auf unsere Gruppe zurasend. Mit offenem Mund steht er da, während die Skelette schon auf unsere Gegnerin zurennen.

Sie treffen die grünen Geschoße als erstes. Wie Luft fliegen sie durch sie hindurch.

Ha, Knochen eben!

Da zerfallen alle fünf Krieger beinahe zeitgleich zu Staub.

Der Meister wird von einer Wolke getroffen. Nein, nicht schon wieder! Es reißt ihn von den Füßen, diese Dinger haben eine Wucht! Ich werfe mich zu Boden, spüre, wie Kaschya neben mir landet, und nur Augenblicke später zischt grüner Tod über uns hinweg.

Sich windend liegt mein Meister am Boden, von Qualen geschüttelt. Andariel lacht, ein Laut, der an Grausamkeit wohl nicht zu überbieten ist. Ein Foltermeister findet sein Opfer. Sie tritt näher zu ihm heran, streckt ihre Hand aus...

Da springt der Meister auf. Ihre Klauen verfehlen ihn um Millimeter. Die Handschuhe haben wieder gewirkt, das Gift ist abgeklungen!

Sofort rennt er davon. Kaschya starrt ihn an; sie weiß nicht, warum er plötzlich genesen ist. Aber er läuft. Und Andariel hinterher.

Jetzt verstehe ich es. Sein Kampfplan ist immer noch da, auch ohne die Skelette! Ist das nicht Wahnsinn?

Aber er will es wohl durchziehen, sonst würde er nicht so hektisch winken, während unsere Gegnerin ihm nachrennt.

Darum zerre ich Kaschya hinter den Türrahmen. Sie protestiert zuerst, dann scheint sie zu erkennen, was der Meister will; und sie gibt Ruhe.

Einmal rennt der Meister, gefolgt von der Dämonin, die immer wieder Giftwolken versprüht; er muss sich auf den Boden werfen, weiterrennen. Sie muss stehen bleiben, um zu schießen. Aber langsam nähert sich Andariel dem Meister, und er wird müde...

Jetzt aber rennen sie an der Tür vorbei, ihre Runde komplett.

Kaschya tritt aus der Tür heraus, ihr Bogen längst gespannt.

Der Pfeil löst sich brennend von der Sehne, zischt Andariel nach.

Ein Volltreffer, wie er im Buche steht! Die Explosion reißt der Dämonin ihre Skorpionstacheln glatt ab, zwei rechts, einen links halb. Sie stolpert, fällt fast auf den Meister, der immer noch um sein Leben rennt.

Kaschya hat gerade wieder einen Pfeil gezogen – sie ist schnell!

Da steht sie sich plötzlich Andariel Auge in Auge gegenüber.

Ein Blick puren Hasses schlägt der Bogenschützin entgegen.

Und dann fliegen zwei Geschoße los. Ein riesiger grüner Giftpfeil, wie ein vergrößerter von Knochenasche, und ein brennender Explosionspfeil.

Und das erste Mal sehe ich in Kaschyas Augen Angst, kurz bevor der Pfeil losfliegt.

Und das erste Mal sehe ich einen Schuss von ihr daneben gehen. Explodieren tut er zwar am Körper der Gegnerin, aber nicht im Gesicht, wohin er gezielt war, sondern am Bauch, worauf Blut in alle Richtungen spritzt, heißes Dämonenblut.

Kaschya trifft das grüne Geschoß voll in der Brust.

Einen stummen Schrei auf den Lippen, fliegt sie nach hinten. Andariel sinkt besiegt zu Boden.

Der Schrei des Meisters bleibt nicht stumm.

„Kaschya!“

Er rennt um Andariel herum, sie komplett vergessend, die Augen nur auf Kaschyas zu Boden gesunkenen Körper gerichtet.

„Nein. Nein! Bitte, nein!“

Kaschya sieht ihn an, ihr Blick getrübt. Aber ein Lächeln auf den Lippen.

„Ha, General, jetzt haben wir sie erwischt...was für ein schönes Ende, das Böse so besiegend, was?“

„Kaschya, nein! Du kannst nicht sterben, doch nicht jetzt! Wir haben es doch geschafft, das bedeutet doch ein glückliches Ende, oder nicht? Warum soll Andariels Tod auch deiner sein?“

„General...“

Sie hustet. Er fällt ihr ins Wort.

„Nein, rede nicht weiter. Ich weiß, was du jetzt sagen willst. Ich bin schuld, und du hast Recht.

Wie konnte ich so blöd sein? Andariel ist ein großes Übel der Hölle, *natürlich* wird der Kampf nicht leicht!

In meiner Überheblichkeit dachte ich, dass wir nur gewinnen können, und was ist jetzt?

Meine Skelette hatten nicht den Hauch einer Chance, und so musstest du dich opfern, du, die ich durch einen miesen Trick gezwungen habe, mit mir mitzukämpfen...ich hätte sterben sollen. Nicht du.“

Oh je, der Meister hat sogar Recht. Er hat einen gewaltigen Berg an Schuld aufgebaut, und jetzt bricht dieser Berg auf einmal über ihm zusammen. Das wird schwierig, sehr schwierig, ihn nach dem hier wieder aufzubauen. Wie soll ich das schaffen, ohne Stimme? Das Schlimmste ist, dass er Recht hat.

Da hebt Kaschya schwach eine Hand.

„Es war eine Zeit voller Konflikte, aber ich will, dass unter uns Frieden herrscht. Du warst kompetent im Kampfe, das hier konntest du nicht ahnen. Ich bin freiwillig hineingegangen, bin dir freiwillig gefolgt, und habe es genossen, meine Schwestern zu rächen.

Im Übrigen: Danke für dein Mitleid wegen meines baldigen ‚Todes‘ ...und jetzt gib mir doch bitte einfach einen Schluck des Regenerationstrankes.“

Des Meisters Gesicht hellt sich auf.

„Natürlich! Oh, wie kann ich nur so blöd sein...ich bin doch der größte *Vollidiot* in ganz Sanktuario. Es tut mir Leid. Hier.“

Oh verdammte...

Kaschya trinkt. Dann wendet sie sich Andariel zu.

„Verdammt noch ein! Die Hure hält viel aus. Schau, sie ist nur betäubt! Beenden wir das Ganze. Diesmal schieße ich nicht aus verdammter Angst daneben.“

Sie steht auf, richtet ihren Pfeil auf Andariel, die leise stöhnt, und sich bewegt.

„Fahr zur Hölle...“

Da wird Kaschya plötzlich bleich. Sie wankt. Die Hand, die die Bogensehne hält, wird kraftlos.

Der Bogen fällt ihr zu Boden.

„Was ist los?“

Der Meister hat echte Sorge in seiner Stimme. Und ich teile sie, schon lange.

Verdammt, um Kaschya zu zitieren. Der Regenerationstrank hat das Gift eben *nicht* geheilt, weil er das nicht kann. Er kann nur die Auswirkungen verzögern, und weil Kaschya keine Handschuhe hat, die die Dauer des Giftes verringern, trifft sie es jetzt wieder mit voller Wucht...

Kaschya bricht zusammen, als der Meister sie stützen will, ist er zu schwach, ihre Rüstung ist zu schwer. Sie sinkt zu Boden.

Mit einem Ausdruck der Verzweiflung starrt er sie an.

„Kaschya! Kaschya, was ist los? Sag doch was! Kaschya!“

Aber ihre Augen haben ihren Glanz verloren. Kaschya, militärische Befehlshaberin der Schwestern vom verborgenen Auge, ist tot.

Der Junge heult auf. Ein Schrei jenseits jeder Hoffnung entweicht seiner Kehle, dann wird der Schrei erstickt von Tränen. Sie benetzen Kaschyas blasses Gesicht.

Leises Schluchzen dringt noch an mein Ohr, und ich bin genauso am Boden zerstört wie der Meister. Seine Überheblichkeit hat tatsächlich einem Mitglied unserer Gruppe das Leben gekostet...aber keine Zeit für Anschuldigungen, es bleibt die Trauer...

Da durchdringt mich eisiger Schmerz. Ich starre auf meine Brust.

Ein großer grüner Fleck breitet sich von dort langsam auf.

Ich renne zum Meister, reiße ihn von Kaschya weg. Sein tränenüberströmtes Gesicht wird zu einer Maske der Wut, die er gegen mich richtet, dann zur Verwunderung, als er mich genauer ansieht.

Dann zu Hass.

Wir beide starren Andariel an, die sich wieder aufgerichtet hat und uns, schwach auf den Beinen, aber immer noch tödlich, überschattet. Im Hass auf diese Dämonin vereint, stehen Golem und Meister auf, hinter uns die Leiche der Bogenschützin.

„Andariel...“

Die Stimme des Meisters ist kaum mehr als ein Flüstern.

„Du bist TOT!“

Wild stürzt er sich auf sie. Nein! Das ist Selbstmord! Ich renne ihm nach.
Und falle hin. Keine Kraft mehr in meinen Gliedern. Das Gift hat mich ganz und gar durchdrungen. Ich spüre, wie meine Wahrnehmung entgleitet. Nur noch passiv kann ich auf dem Boden liegen und zusehen, wie der Meister in seinen Tod rennt.
Lachend erwartet ihn Andariel, mit offenen Armen wie zu einer Begrüßung. Die Umarmung des Todes.

Doch unter dem plötzlich vorzuckenden Skorpionstachel wirft sich der Meister. Er rollt zwischen ihren Beinen hindurch, springt auf und rennt. Wieder um den Blutteich herum. Fluchend dreht sich Andariel um, ihn wieder verfolgend.

Einmal ganz herum sind sie gekommen, als der Meister über mich hinwegspringt. Ich habe kaum noch genug Energie, um den Kopf zu drehen...eigentlich ist sie es nicht wert, verschwendet zu werden. Ich will mit meinem Meister sterben. im Tode vereint wie wir es im Leben auch waren.

Alleine zu sterben ist kein schönes Schicksal, unverstanden, ungeliebt...

DU SIEHST, LETZTLICH IST DAS LEBEN NUR EINES DER SCHMERZEN.

Nicht du. Bitte, nicht du.

Halt. Mit dir bin ich nicht alleine. Lass uns den Tod willkommen heißen.

ICH WILL DICH NACH DEM TOD LOS SEIN. BITTE.

Beruhet auf Gegenseitigkeit...

Vor uns landet Andariels Fuß auf einer Leiche eines Ghuls, sie zerquetschend. Sie geht über Leichen, um den Meister zu ermorden, der hinter mir sein muss.

Da knallt es wieder, der Laut mir bekannt. Andariel hebt es von ihren Füßen, die Unterseite dessen, der auf dem jetzt gesprengten Kadaver stand, verbrannt, zerfetzt.

Sie landet auf dem Rücken, ihr gesunder Fuß vor uns. So nah...

HAST DU GESEHEN, WORAUF SIE GELANDET IST?

Natürlich! Eines der Feuer, die aus der Unterwelt zu stammen scheinen! Es befindet sich unter ihrem Rücken.

Und Andariel hat ein Problem mit Feuer...

Ich mobilisiere meine letzten Energiereserven, während mein Sichtfeld schon schwarz wird. Meinen Ton dehnend, packe ich ihren Fuß. Fessle ihn mit steinharter Eigensubstanz an die Bodenplatten.

Oh, sie zuckt, sie windet sich. Aber sie kann nicht entkommen.

Ein Flämmchen, orange, erscheint über ihrem Kopf.
Der Meister landet auf ihrer Brust.

„Jetzt sieh, wie dir *das* schmeckt!“

Und wild beginnt er, auf sie einzuprügeln, seinen Stab schwingend wie eine Keule. Er kümmert sich nicht um ihre Klauen, die hilflos versuchen, ihn abzuschütteln. Mit der Kraft der Verzweiflung hält er sie fest, die Beine um ihren Hals geschlungen. Ihr Gesicht wird zu einer blutigen Masse.

Meine Kraft hingegen schwindet, obwohl ich Verzweiflung genug habe...

Andariel ist erledigt. Das Feuer oder der Meister werden sie letztlich töten, wohl eher das Feuer, schon beginnt ihre Brust zu qualmen, sie wehrt sich weniger gegen die Schläge hilfloser Wut mit dem kleinen Stab.

Aber ich bin auch am Ende. Das Gift tötet mich, ich spüre längst nicht mehr meinen Griff um ihr Bein.

Ich sterbe alleine, ganz alleine...

NEIN, DU...

Ruhe. Ich lasse die Klauen verschwinden, ein Akt des Aufgebens, des Loslassens.

Schwärze kriecht heran. Es war keine schöne Zeit, ein Leben für den Meister...

Schwärze kriecht. Es war eine sinnvolle Zeit. Andariel ist tot. Ein letztes Aufzucken, dann schlagen Flammen aus dem Boden, sie verzehrend.

Schwärze. Es ist schade, dass ich gehen muss...

Tontränen tropfen.

Ich muss gehen.

Schwarz.