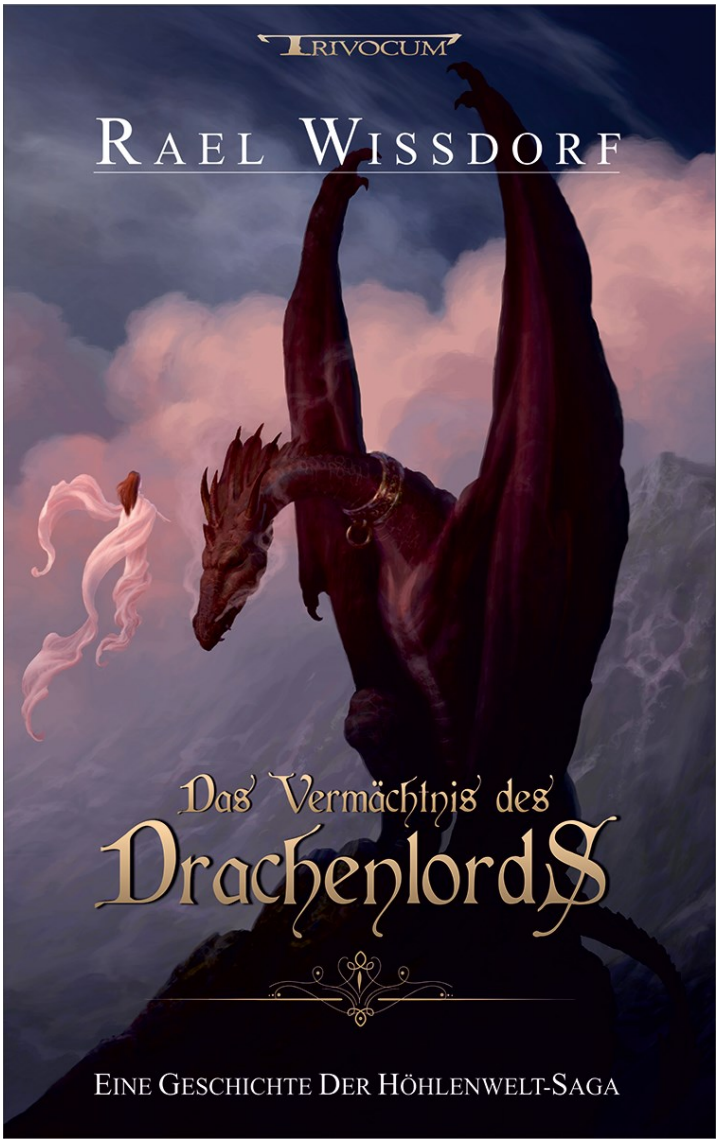

TRIVOCUM
RAEL WISSDORF
Das Vermächtnis des
Drachenlords
EINE GESCHICHTE DER HÖHLENWELT-SAGA

Rael Wissdorf

Das Vermächtnis des Drachenlords

Fantasy Roman

Prequel der Höhlenwelt Saga

Leseprobe

*

Leseprobe
© 2020 by Trivocum Verlag GbR
85244 Egling, Herterleite 8
www.trivocum-verlag.de
Lektorat: Dorothea Schmidt
Korrektorat: Anne Poitz
Umschlagbild: Christophe Vacher „The taming of Naas“
www.vacher.com
Umschlaggestaltung: Trivocum Verlag GbR
Satz: Trivocum Verlag GbR
Landkarte Höhlenwelt: Harald Evers
Landkarte Wolkeninseln: Rael Wissdorf
Webseite des Romans:
drachenlord.trivocum-verlag.de
ISBN: 978-3-946797-34-0

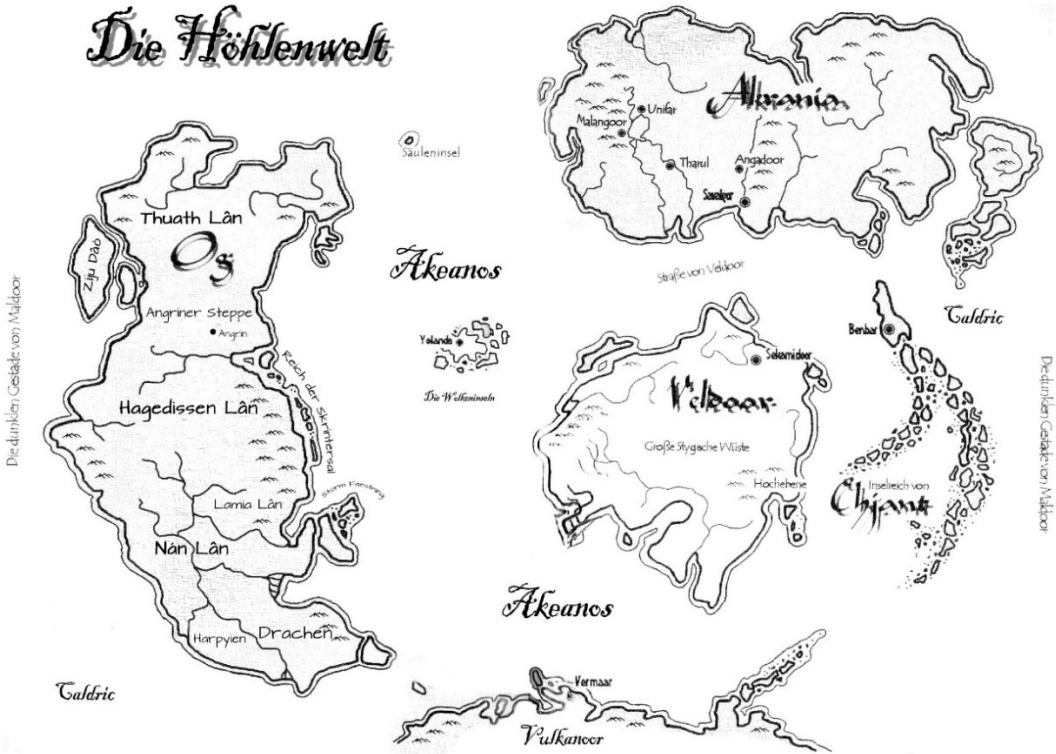
*

Dieses Buch ist der
Höhlenwelt Community gewidmet,
die das Andenken an Harald Evers bewahrt.

*

Inhalt

1 Der große Lohtsé 18
2 Die Tochter des Shabibs 37
Nachwort: Über die Höhlenwelt 65
Danksagung 85


Die Höhlenwelt
Thuath Lân
Og
Ziju Dâo
Angriner Steppe
Angrin
Reich der Skrintersal
Hagedissen Lân
Storm Feestring
Lamia Lân
Nán Lân
Harpyien
Drachen
Taldric
Die dunklen Gestade von Maldoor
Säuleninsel
Akeanos
Yolande
Die Wolkeninseln
Akronia
Unifar
Malangoor
Tharul
Angadoor
Straße von Veldoor
Taldric
Benbar
Sekamidoor
Veldoor
Große Stygische Wüste
Hochebene
Inselreich von
Chjant
Die dunklen Gestade von Maldoor
Akeanos
Vermaar
Vulkanoor

Die Wolkeninseln - Ranasuristan
N
W
E
S
Feuerinseln
Nordkap
Yolanda
Westmarsch
Haraldoor
Östliches Eiland
Strasse von Saard
Drachenbucht
Finsterhalde
Draco Peninsula
Nebeltann
Nebelsee
K. Einer Ihu
Ost-Jolanhöhen
Dracheninsel
West-Jolanhöhen
Südkap
Marschinsel
Strasse von Aph
Aplistos
Höllsand
Hammerskold
Bronwasser

1 Der große Lohtsé

iemand wusste, woher der Fremde gekommen war. Er war urplötzlich da, wie ein Spuk.

Der alte Mann wirkte entkräftet und seine Schritte waren unsicher, als er die Straße von Lemsoor herunterkam, die direkt ins Dorf führte.

Er schleppte sich an Bernuels Schmiede vorbei, ignorierte die Hammerschläge sowie die Hitzewellen des Blasebalgs, schlurfte über die Iserbrücke, auf der Fischer Heiner seine drei Angeln ausgelegt hatte, bis hinab zum Dorfplatz von Angadoor.

Dort blieb der Wanderer stehen und schien darauf zu warten, dass man ihn ansprach. Er atmete tief die Hochlandluft ein und streckte seine schmerzenden Glieder weit aus, während er in die Ferne starrte, auf die Akranischen Berge und ihre unwirtlichen Hänge. Seine Gelenke knackten, als er den Staub der Straße von seiner Kleidung klopfte.

Vielleicht waren es seine Augen, der stechende Blick und die Ausstrahlung von Selbstgewissheit, die die Dorfbewohner in Schach hielten. Er verfügte über eine natürliche Autorität, die sich nicht allein durch sein hohes Alter erklären ließ; die Dorfbewohner, die hinter ihren Fensterläden und Gassen hervorlugten, ahnten, dass der erste, der ihn grüßen würde, seine Befehle entgegennehmen müsste. Trotz der

abgetragenen Reisekleidung hätte er nicht weniger Aufmerksamkeit erregen können als der mächtige Shabib mit seinem gesamten Gefolge.

Es war dann Eileen, die Tochter des Wirts, die Moribund holte, der ja schließlich von Amts wegen als Bürgermeister für solche Angelegenheiten zuständig war. Der Bürgermeister näherte sich mit anfangs resoluten, jedoch zunehmend vorsichtiger werdenden Schritten.

Als er auf etwa einen Meter herangekommen war, machte der Fremde eine unscheinbare Bewegung mit der rechten Hand, und Moribund fühlte, dass ihn eine Kraft sanft zurückschob als seien beide Männer Magneten mit gegensätzlichen Polen.

Derartiges hatte der Bürgermeister bisher noch nie erlebt. War der Fremde etwa ein Magier? Moribund schraubte seinen Hochmut um etliche Stufen herunter und sprach den Mann höflich an.

»Seid gegrüßt, werter Fremder, wie kann ich Euch helfen?«

Der Fremde musterte ihn schweigsam mit kühlem Blick und nickte dann huldvoll.

Moribund räusperte sich verlegen und versuchte erfolglos möglichst entspannt zu wirken.

»Ähm … willkommen in Angadoor. Möchtet Ihr euch nicht setzen? Hier vorm Gasthaus gibt es schattige Plätze.«

Der Fremde sah sich um. Der Dorfplatz war mit groben Kopfsteinen gepflastert. In der Mitte gab es einen

Zierbrunnen, in dessen Zentrum ein Mulloh stand, welches aus Brimsenholz geschnitzt war. Sowohl das Brimsenholz als auch das Mulloh waren Wahrzeichen von Angadoor.

Brimsenholz wurde durch ein spezielles Trocknungs- und Lagerungsverfahren aus Ulmen gewonnen, die um Angadoor herum in ganzen Wäldern vorkamen. Brimsenholz war hart wie Stein und eignete sich hervorragend als Baustoff. Es als Brennholz zu verbrauchen galt hier als Sakrileg, was manche Leute nicht davon abhielt, es in den Kamin zu werfen.

Auf der anderen Seite des Platzes erhob sich ein Gebäude, welches etwas höher als die anderen war. Das war das Gasthaus »Zur Ulme« und einige wuchtige Ulmen säumten einen kleinen Vorplatz und spendeten Schatten.

Der Fremde steuerte einen der groben Holztische an und setzte sich auf einen Stuhl. Der Bürgermeister folgte ihm in respektvollem Abstand und nahm dann in gebührender Entfernung auf dem gegenüberliegenden Stuhl Platz.

»Möchtet ihr vielleicht ein Bier? Wir haben hervorragendes Bier und es ist ganz frisch«, fragte Moribund, doch der Wanderer schüttelte den Kopf.

»Nur Wasser.«

Moribund gab Eileen einen Wink, die einen Krug Wasser sowie zwei Zinnbecher brachte. Der Fremde legte zwei Silberstücke auf den Tisch, schwieg aber weiter.

Moribund und Eileen sahen sich vielsagend an. Zwei Folint für einen Krug Wasser. Das war mehr als großzügig.

Nachdem Eileen sich zurückgezogen hatte setzte Moribund erneut zum Gespräch an, doch der Fremde hob einen Finger und sagte:

»Ihr habt einen Dorfmagier. Er heißt Munuel.«

Moribund konnte nicht einschätzen, ob das als Frage oder Feststellung gemeint war. Also nickte er nur.

»Bringt ihn zu mir«, forderte der Fremde. »Ich will mit ihm sprechen.«

Er verschränkte die Arme und lehnte sich zurück. Es war klar, dass er ab jetzt nichts mehr sagen würde. Moribund war unschlüssig, was er jetzt tun sollte, aber auch etwas ungehalten.

Da bemühte er sich freundlich zu sein, widmete einem völlig Fremden seine wertvolle Zeit, die er viel sinnvoller mit seinem Freund Heiner beim Fischen verbringen konnte, und wurde jetzt sogar zum Laufburschen degradiert. Fast war er versucht, aufzustehen und zu gehen. Doch das wäre eine Beleidigung gewesen und mit Magiern sollte man sich besser nicht anlegen. Schon gar nicht, wenn sie so mächtig wirkten, wie dieser.

Hilfesuchend sah er sich um, und wurde glücklicherweise rasch fündig.

Seine drei Söhne Petter, Brimm und Matthes lungerten ohnehin neugierig auf dem Platz herum. Er winkte seinen ältesten Sohn Petter heran.

»Mein Sohn«, sagte der Bürgermeister. »Schau dich um, wo der Dorfmagier steckt. Er soll herkommen.«

Petter tippte sich an die Stirn. »Is‘ klar, Vater. Ich schau mich ma‘ um.«

Moribund hoffte, dass sein Spross die Sache jetzt äußerst ernsthaft angehen würde, denn er hatte Pläne mit ihm. Er sollte ihn dereinst im Amt des Bürgermeisters beerben.

Im Stall des Mullohhofs war Munuel derweil damit beschäftigt, einen Dorn aus dem linken Hinterhuf von Islins bestem Zuchtbullen Billi zu ziehen. Das war keine leichte Aufgabe, denn Billi hatte wenig Lust darauf, dreibeinig herumzustehen, und jemanden an seinem Huf herumfuhrwerken zu lassen.

Immer wieder entglitt Munuel der Huf, woraufhin Billi erst recht aufstampfte, weil ihm der Fuß ja wehtat, sobald er ihn aufsetzte. Munuel war nervös, denn der Tritt eines gepanzerten Mulloh würde seine Hand in Brei verwandeln.

Islin stand neben ihrem Bullen und versuchte, ihn mit sanften Worten zu beruhigen.

Islin war mittelgroß und sie war ohne jeden Zweifel hübsch mit ihren kurzgeschnittenen blonden Locken und ihren wasserblauen Augen mit den Lachfältchen. Sie trug ein fein

gegerbtes enganliegendes Wildlederhemd mit dünnen Trägern und weiten Arbeitshosen aus grobem Stoff, was ihr ein verwegenes Aussehen gab und ihre Figur unterstrich.

Dem Bullen war das herzlich egal. Er schnaubte wild und erduldete nur widerwillig Islins streichelnde Hände.

»Kannst du ihm nicht einfach eine ordentliche Dosis von deinem Drummselsaft geben, Munuel?«, fragte Islin den jungen Mann, der vor ihr kniete und leise vor sich hin fluchte. »Er wäre bestimmt ruhiger.«

»Auf keinen Fall«, antwortete Munuel gepresst. »Dann legt er sich eventuell auf die falsche Seite, und ich komme nicht mehr an seinen Huf ran.«

In diesem Moment betrat Petter unbekümmert den Stall und lehnte sich lässig an die gegenüberliegende Koppel. Dabei kaute er noch viel lässiger an einem Grashalm, der ihm aus dem Mund hing.

»Mein Vater wünscht euch sofort zu sehen«, sagte er knapp und respektlos.

Munuel ignorierte ihn.

»Vielleicht kannst du ja hier mal anfassen«, sagte er zu Islin und blickte sie fragend an. »Dann könnte ich mit der Zange da rein und den Dorn rausziehen.«

»Siehst du den Dorn überhaupt?«, wollte Islin wissen.

»Klar, na ja, das heißt, irgendwie schon, da ist eine dunkle Stelle, allerdings habe ich nicht viel zum Ansetzen. Knifflig.«

»Warum zauberst du ihm den Dorn nicht einfach raus?«

Munuel schüttelte den Kopf. »Ich werde doch keine Magie anwenden, nur um einen Dorn zu entfernen. Das Trivocum wäre bestimmt beleidigt. Für so was gibt es normalerweise Tierdoktoren.«

Islin zog nur eine Braue hoch und bückte sich, um den Huf festzuhalten, während Munuel nach seiner Zange griff, die vor ihm lag.

Er kniff das rechte Auge zusammen und versuchte, den Dorn zu fassen.

» Hey, Habt'er ihr nich' gehört, Magier?«, rief Petter ungeduldig. »Mein Vater will euch sehen!«

Er spuckte seinen durchgekauten Grashalm aus.

»Ich habe dich schon gehört, Petter«, antwortete Munuel ruhig. »Aber erstens heißt das 'werter Herr Magier', wenn du mich ansprichst, und zweitens siehst du, dass ich zu tun habe. Willst du Ärger mit Islin haben? Ich mit Sicherheit nicht.«

»Das is' mir sowas von egal«, murrte Petter. »Ich hab' den Auftrag, Euch zu mei'm Alten zu bringen, und des werd ich verdammt noch ma auch tun!«

»Sonst geschieht was?«, fragte Munuel ruhig. »Willst du mich mit deinem ausgespucktem Grashalm verprügeln?«

»Petter, Du hältst jetzt besser die Klappe«, ließ sich Islin leise vernehmen, »und wirst in aller Ruhe warten, bis Munuel fertig ist. Du kannst ja solange draußen spazieren gehen, hier störst Du nur.«

Petter hätte es dabei bewenden lassen sollen und einfach rausgehen, aber er war in seiner jugendlichen Bürgermeistersohnehre gekränkt.

»Von Dir lass ich mir gar nich nix sagen«, gab er verächtlich zurück. »Der »werte Herr Magier« hat endlich zu gehorchen!«

Es wurde gefährlich still im Stall. Man hätte die Stille greifen und zu Briketts verarbeiten können.

Dann fragte Munuel lauernd: »Islin? Du erinnerst dich an die Zauberformel, die ich dir gestern beigebracht habe?«

»Mhmm«, machte Islin. »Du meinst die, mit der man aufmüpfige junge Bürgermeistersöhne in Schleimfrösche verwandelt?«

»Genau die, probiere sie mal an diesem garstigen Exemplar da drüben aus.«

Petter schluckte und riss die Augen auf. Als Islin aufstand und ganz langsam die Hand gegen ihn ausstreckte, war seine Arroganz wie weggeblasen. Islin intonierte unterdessen ihren Zauberspruch:

»Ene mene ming mang, hing hang, fing fang, usse pusse agger deier, eier weier wech.«

»Fein, fein«, sagte Munuel. »Jetzt musst du nur noch das Norikel setzen, dann ist er ein Schleimfrosch.«

Das war zu viel für Petter. Mit Schweißperlen auf der Stirn sagte er »Äh, ja, ich bin dann mal wech …«

Dabei trat er auf die Mistgabel, die an einem Heuschober lehnte, dass der Stiel auf die Nase knallte

Laut jammernd und sich die Nase haltend, suchte er das Weite.

»Den wär'n wir los«, konstatierte Munuel grinsend.

»Was war das denn für ein toller Zauberspruch?«

»Ein einfacher Abzählreim«, antwortete Islin. »Den haben meine Brüder und ich immer aufgesagt, wenn wir ausknobeln wollten, wer den Abwasch macht. Wie kommst du voran?«

Munuel seufzte. »Gar nicht. Dieser Dorn sitzt tiefer als ich dachte. Und der arme Billi hat ihn in seiner Pein immer tiefer eingetreten. Ich fürchte, dass ich doch Magie einsetzen muss.«

Munuel schloss die Augen und konzentrierte sich. Sofort sah er den leicht rosa gefärbten Schleier des Trivocums vor sich. Er benutzte den Hegma-Schlüssel für einfache Intonationen erster Ordnung, um einen winzigen Spalt zu öffnen, den er sofort mit einem Aurikel stabilisierte.

»Mar-In-Prim«, murmelte er. Jetzt konnte er den Dorn sehen, sowie das ihn umgebende Gewebe des Mullohhufs. Teile davon waren bereits zersetzt mit schwärzlichen Rändern, die ins Stygium ragten, dem Teil der Welt, der für »die andere Seite« stand. Behutsam holte er diese Teile des Hufs zurück in die diesseitige Welt. Es war Ein simpler Heilungsprozess, der wie ein Wunder wirkte und doch nur

auf einem einzigen, schlichten Prinzip beruhte: der ewigen Wandlung von Materie in Antimaterie, der Wanderschaft von Partikeln von Ordnung zu Chaos.

Die Zeit schien stillzustehen, während er konzentriert arbeitete. Er bemerkte, dass Islin ganz ruhig geworden war, und sich nicht rührte, ja nicht einmal zu atmen wagte. Er spürte, dass das nekrotische Gewebe, um den Dorn, sich aufzulösen begann und das Fleisch weicher wurde. Jetzt konnte er zupacken und mit einem beherzten Ruck den Dorn aus dem Huf ziehen. Das Mulloh schaubte leicht, und ein Zittern ging durch seine Flanken. Billies Erleichterung war deutlich spürbar.

»Sec-Mar-Ban«, flüsterte er und setzte damit das Norikel, welches den Spalt im Trivocum wieder verschloss. Er öffnete die Augen.

»Du kannst seinen Huf jetzt loslassen«, sagte er zu Islin. »Billi kann wieder auf die Weide springen.«

Islin ließ den Huf los und richtete sich auf. Auch Munuel erhob sich und sah sie zufrieden an.

Sie umarmte ihn. »Das hast du verdammt gut hingekriegt, Jungspundmagier«, sagte sie lächelnd.

»Ach was«, wehrte er bescheiden ab. »Das war nur eine kleine Intonation erster Ordnung, selbst ein Novize bekommt das hin.«

»Das wage ich zu bezweifeln«, widersprach ihm Islin. »Es mag eine einfache Sache sein, aber sie muss gut und sorgfältig

durchgeführt werden. Ich verstehe zwar nichts davon, aber …«. Islin grinste ihn frech an, »… dafür verstehe ich hiervon was«, sagte sie und küsste ihn leidenschaftlich auf den Mund. Munuel erwiderte den Kuss.

Doch bevor dieser Moment zu einer heftigen Knutscherei ausarten konnte, ließ sich erneut der Quälgeist in Form des Bürgermeistersohnes vernehmen.

»Können wir jetzt bitte endlich zu meinem Vater gehen?«

Petter stand unsicher in der halb geöffneten Stalltür und wirkte sichtlich demütiger.

Munuel verdrehte die Augen. »Was ist denn so wichtig?«

»Na da is‘ son‘ Fremder im Dorf, der halt nur mit‘m Dorfmagier reden will. Und Vater war voll eingeschüchtert.

Munuel runzelte die Stirn. »Warum sagst du das nicht gleich? Gehen wir!«

Als Munuel sich dem fremden Besucher näherte, fielen ihm als Erstes die seltsamen Zeichnungen im Gesicht des Mannes auf. Die Linien waren zu fein und zu geschwungen, als dass es Tätowierungen hätten sein können.

Nicht, dass irgendjemand im Dorf diese hätte sehen können; Munuel sah sie nur, da er gerade Magie gewirkt hatte, und die Verbindung mit dem Trivocum noch nachhallte. Die

Zeichnungen auf der Gesichtshaut des Mannes waren nicht von dieser Welt. Schon allein dieser Umstand machte ihn stutzig.

Die vielen Leute auf dem Platz, die bei der Ankunft des Wanderers alle wie zufällig etwas auf dem Dorfplatz zu erledigen hatten, waren inzwischen anderweitig beschäftigt. Die erste Sensation war abgeklungen, jetzt sollten sich andere darum kümmern. Bürgermeister Moribund saß mit sichtlichem Unbehagen auf einem Stuhl und blickte Munuel ungeduldig an.

Als dieser den Tisch erreichte, stand er auf und sprach den Magier missmutig an.

»Warum hat das so lange gedauert? Der Fremde will nicht mit mir reden. Könntet Ihr ihn bitte fragen, was ihn in unser Dorf führt?«

»Ich hatte zu tun, Bürgermeister«, war die kühle Antwort. »Und jetzt entschuldigt mich.«

Er setzte sich ungerührt auf einen freien Stuhl und würdigte den Bürgermeister keines Blickes mehr.

Dieser wischte sich über die Stirn, kratzte sich im Nacken und wandte sich schließlich zum Gehen. Herrisch rief er seine drei Söhne herbei und verschwand mit ihnen im Wirtshaus.

Munuel sah den Fremden an.

Dieser blickte forschend zurück. Munuel spürte über das Trivocum, dass dieser Wanderer über Kräfte verfügte, die den seinen ähnlich waren, aber dennoch … anders. Rauer,

mächtiger und auch zielstrebig und ohne Reue. Er würde seinen Lohn verwetten, dass er einen Magier vor sich hatte, und zwar einen von der alten Sorte. Der ganz alten.

Wie ein Vagabund sah er nicht aus. Seine Kleidung mochte alt und abgetragen sein, aber sie war von hoher Qualität und sicher irgendwann sehr teuer gewesen.

Sein dicht gewebter Kapuzenumhang war aus einem weichen, Material; Munuel tippte auf Kambrumer Bergziegenwolle, gefärbt in ein dunkles Violett, einem Farbton, der in Akrania fast nicht zu finden war. Die Mantelsäume, ebenso wie der Gürtel waren mit Goldbrokat verziert, wie es sonst nur hohe Würdenträger von Gilden oder gar Herrscherhäusern trugen und seine Wandertasche war aus einem stabilen Leder, wie es in Tarul gefertigt wurde. Alles in allem schätzte Munuel die Kleidung des Mannes auf seinen eigenen Jahreslohn.

Die eigenartigen grauen Linien im Gesicht des Mannes waren auch auf den Händen zu sehen, daher vermutete Munuel, dass sie den gesamten Körper überzogen. Was mochte das sein? Es wirkte nicht, wie Körperschmuck, eher wie die Folge von … Irgendwas. Wie alle Wanderer besaß er einen Stab, den er gegen den Tisch gelehnt hatte. Doch dies war kein einfacher Wanderstab, dazu waren seine Verzierungen zu prächtig. Munuel vermutete, dass es Beschwörungen waren – das hier war ein Magierstab aus der

Altvorderenzeit Woher hatte der Fremde solch ein wertvolles Hilfsmittel?

»Ihr seid also Munuel, der Dorfmagier«, begann der Ältere das Gespräch.

Munuel nickte und antwortete, »Willkommen in Angadoor. Was kann ich für Euch tun?«

Der Fremde beugte sich vor.

«Was ich von Euch erbitte, ist nicht viel, und doch von großer Bedeutung. Zunächst hätte ich gerne die Erlaubnis, ein paar Tage hier zu verweilen«.

»Es gibt keinen Grund, das zu verwehren, es sei denn, Ihr wärt total abgebrannt«, antwortete Munuel trocken.

Die Mundwinkel des Fremden zuckten leicht.

War das ein Lächeln? Nein, das war noch kein richtiges Lächeln, es war eher die Anzahlung auf ein Lächeln. Immerhin ein kleines Zeichen von Humor.

»Es gäbe durchaus Gründe«, widersprach ihm der Fremde.

»Die wären?«, fragte Munuel.

Der alte Mann schloss kurz die Augen, als würde er sich konzentrieren. Munuel spürte eine leichte Bewegung im Trivocum, zu leicht, um aus der Ferne bemerkt werden zu können, aber dennoch präsent genug, um seiner Aufmerksamkeit nicht zu entgehen. Der Mann hatte soeben Magie angewendet. Munuels Wachsamkeit verschärfte sich.

»Fangen wir damit an«, begann der Wanderer »dass ihr vorhin ein Mulloh von einem Dorn befreit habt, richtig?«

Munuel war erstaunt. Woher wusste der Fremde das?

»Ich sehe, dass Ihr überrascht seid, das ist ganz natürlich. Aber ein Mensch wie ich, hat das Trivocum ständig im Blick. Und die Veränderungen, die vor nur wenigen Minuten darin vor sich gingen, lassen sehr darauf schließen, dass ihr einen einfachen Lockerungszauber angewendet habt.

Und da ich noch sehr gut sehe, sind mir die Reste von feinem Stroh an Eurem Umhang nicht entgangen. Das … Odeur, welches Euch umgibt, erinnert an Mullohs. Und da es ein Lockerungszauber war, nehme ich an, dass ein Dorn im Huf des Tieres steckte? Sagt mir, wenn ich mich irre.«

Munuel verzog keine Miene und kniff nur ganz leicht die Augen zusammen, was der Alte wohl als Zustimmung wertete.

Er fuhr fort:

»Ihr habt Aurikel und Norikel gesetzt, dabei hättet ihr es auch viel einfacher haben können, schaut.«

Der Mann öffnete die Hand und darin lag der Dorn. Exakt das elende Stück Brimsenholz, welches Munuel aus Billis Huf gezogen hatte. Das war bemerkenswert. Sehr bemerkenswert sogar. Munuel hob eine Braue.

»Ihr seid ein stygischer Magier«, stellte er fest.

» Das ist korrekt«, antwortete der Magier. »Und damit wären wir bei einem der Gründe, warum Ihr mir den Aufenthalt verwehren könntet.«

»Es wäre vielleicht ein Grund, wenn ich ein folgsamer Gildenmagier wäre.«, sagte Munuel lakonisch.

»Aber das seid Ihr nicht?«, fragte der Fremde.

»Ich bin ein Dorfmagier.«

»Aus … Gründen, nehme ich an. Aber glaubt mir, der Cambrische Orden hat Recht, wenn er diese Verschwendung magischen Potentials missbilligt. Ihr gehört nicht hierher, in dieses … Kaff. Ihr gehört in die vorderste Front der cambrischen Führung.«

»Das zu beurteilen, überlasst besser mir.«, antwortete Munuel leicht verärgert.

»Selbstverständlich.« Der Alte wiegte den Kopf. »Ein weiterer Grund jedoch, mir den Aufenthalt in Eurem beschaulichen Dorf zu verweigern, könnte mein Name sein. Falls Ihr ihn kennt.«

»Die Namen stygischer Magier zu pauken, gehörte nicht zu meinen bevorzugten Unterrichtsfächern«, entgegnete der jüngere Magier. »Also wer seid Ihr?«

»Ich bin der Lothsé.«

Munuel erstarrte. Potztausend und bei allen Dämonen des Stygiums, damit hatte Munuel nicht gerechnet. Natürlich kannte er den Lothsé. Jeder kannte ihn. Eigentlich war »Lothsé« ein Titel, doch da er ihn schon so lange innehatte, war dieser auch zu seinem Namen geworden.

Er war der Vorsitzende des Direktorats von Hegmafor, der einzigen noch existierenden Stygischen Schule, der einzige

Magier der »alten Magie«, der selbst innerhalb der Magiergilden noch großes Ansehen genoss.

»Der Lothsé? Der große Lehrer von Hegmafor? Das kann nicht sein, er gilt seit Jahren als verschollen!«

»Verschollen ist nicht tot«, bemerkte der Magier trocken. »Ich habe Akrania verlassen. Aber ich bin zurückgekehrt, weil etwas erledigt werden muss.«

»Ich verstehe. Und wohin wollt Ihr?«

»Sagen wir einfach, dass ich in den Norden will. Das ist die jedenfalls die offizielle Version.«

»Und die inoffizielle?«

Der alte Wanderer beugte sich ein wenig vor und sprach leiser.

»Ich werde nirgendwo mehr hingehen, Munuel, Dorfmagier von Angadoor. Und ich vertraue auf Eure Diskretion. Die Wahrheit ist: Ich suche einen guten Platz zum Sterben. Und da unten …«. Er deutete auf den Fluss. »… ist ein guter Platz. Wollt Ihr mir diese Bitte gewähren?«

Munuel blinzelte verwirrt. Das war eine ungewöhnliche Bitte. Eine, die er unmöglich abschlagen konnte. Hatten die Linien in seinem Gesicht etwa damit zu tun?

»Seid mein Gast, werter Lothsé«, antwortete er schlicht.

»Es soll Euer Schaden nicht sein, Magier«, sagte Lothsé. »Ich bin bereit, mein Wissen mit Euch zu teilen, solange das noch möglich ist. Und wenn die Zeit kommt, hätte ich Euch gern an meiner Seite. Es gibt da etwas, das ich Euch noch sagen muss,

aber wirklich erst dann, wenn die letzte Stunde gekommen ist. Vorher nicht. Und eine Bedingung habe ich.«

»Die wäre?«

Der alte Magier lehnte sich wieder in seine ursprüngliche Position zurück und nahm seinen Stab in die Hand.

»Ihr werdet über die Details unserer kurzen Bekanntschaft Stillschweigen bewahren. Euer Leben lang. Ihr könnt gerne irgendwann erwähnen, dass der ›»große Lothsé« bei Euch auftauchte und gestorben ist. Aber bitte kein Wort über die Details, unsere Gespräche und … was noch kommen mag.«

Munuel nickte. Ein Kloß saß ihm im Hals. Aber er würde der Bitte dieser Legende nachkommen. Das gebot allein der Anstand.

Er sorgte dafür, dass Lothsé im Gasthof gut untergebracht wurde. Dann lenkte er seine Schritte in die Gasse, in der sein kleines Haus war, tief in Gedanken versunken. Er war gespannt darauf, welche Mysterien sich hinter dem Auftauchen des alten Magiers verbargen

Man traf ja nicht alle Tage eine lebende Legende.

Seine Stimmung hellte sich weiter auf, als er Islin auf den Stufen zu seiner Eingangstür sitzen sah. Sie hatte ihre Arbeitskleidung gegen ein helles Kleid getauscht, welches ihre Figur vortrefflich zur Geltung brachte. In der rechten Hand hielt sie eine Flasche. Als sie ihn erblickte, lächelte sie und stand auf. Sie hielt Munuel die Flasche entgegen.

»Ich habe mich noch gar nicht gebührend bedankt, junger Magus. Hier ist eine Flasche vom besten Mornweiler Mädchenblut, angeblich ein guter Jahrgang.«

Munuel trat näher heran und zog sie zu sich. Sie schmiegte sich an ihn und lachte. Er küsste sie auf den Mund und sagte: »Dann lass uns den vernichten und dann sehen, wie wir den Rausch sinnvoll nutzen, oder?«

Islin kicherte. »Ich liebe deine spontanen Einfälle, Munuel. Wie bist du darauf nur wieder gekommen?«

In diesem Moment vergaß der junge Magier den alten Magier vollkommen. Er öffnete die Tür zu seinem Haus und zog die kichernde Islin mit hinein. Den Rest des Abends würde er nur noch eine Form von Magie gelten lassen. Und dafür würde er keine Aurikel setzen müssen.

2 Die Tochter des Shabibs

Als Munuel erwachte, schien die Sonne bereits hell durch sein Fenster in der Schlafstube. Der junge Magier blinzelte und fasste mit der rechten Hand an die Stelle im Bett, wo er Islin vermutete, doch da war nichts. Der Platz war nicht einmal mehr warm. Natürlich, Islin musste sich als Züchterin um ihre Tiere kümmern und die waren stets früh dran. Als er seine Hand zurückzog, piekte ihn etwas in den Daumenballen. Er zog die Decke zurück und erblickte eine kleine Rose an einem dornigen Stiel. Ein kleines Zeichen von Islin.

Munuel lächelte und stieg aus dem Bett. Er fröstelte und wechselte schnell in die geräumige Wohnstube in der Hoffnung auf etwas mehr Wärme, da nur dieser Raum beheizt wurde. Doch auch dort empfing ihn empfindliche Morgenkühle. Er sah in den Kamin. Es gibt keinen deprimierenderen Anblick an einem Vorfrühlingsmorgen als eine erloschene Feuerstelle. Die traurigen Überbleibsel eines nur halb durchgeglühten und verkohlten Holzscheits ragten wie ein Mahnmal der Nachlässigkeit aus der grauen Asche eines verträumten und amourösen Abends am Kamin. Er hätte in der Nacht noch nachlegen sollen, doch das Bett war zu warm und Islin zu weich gewesen. Munuel seufzte. Er hatte keine Lust, jetzt das Feuer neu zu entfachen, und er war zu faul, sich ein Frühstück zuzubereiten. Außerdem, so sagte

er sich, musste er sich nach seinem gestrigen Gast erkundigen, ob diesem auch an nichts fehle. Bei dieser Gelegenheit konnte er auch genauso gut im Gasthaus eine Mahlzeit zu sich nehmen. Er suchte seine Kleidung zusammen, die überall verstreut herumlag.

Ein weites Leinenhemd, ein Wams aus dunkelblauem Wollstoff mit Lederbesatz und eine weit geschnittene Kniebundhose. Dazu seine Robe, die schon bessere Zeiten gesehen hatte. Noch ein Blick in den Spiegel über der Kommode, um die langen dunkelblonden Haare zu einem Zopf zu binden und sich erneut gegen eine Rasur zu entscheiden. Sein Bart kitzelte ihn zwar bereits in der Nase und störte überdies beim Essen, doch kaschierte er bestens die etwas kantig geratene Hakennase und hob seine bergseeklaren Augen hervor. Das Wams spannte sich bereits etwas über dem Bauch. Er sollte Islins Hausmannskost nicht so oft zusprechen.

Er trat vor die Tür. Es war ein wunderschöner Morgen. Durch das große Angadoorer Sonnenfenster schickte die Sonne bereits mit Kraft ihre Wärme auf das Land. Hoch oben von den Pfeilern hallten die spitzen Schreie verspielter Felsdrachen wider, die dort um den Felsen kreisten. Und wenn Munuel nicht alles täuschte, konnte er in der Ferne die Flügel eines Mulocin Drachen erkennen, der seine Bahnen zog. Diese großen Biester waren oft in der Nähe von Mulloh Herden zu finden, allerdings weniger, weil sie unter ihnen

räubern würden. Man vermutete, sie würden von ihrem Dung angezogen.

Munuel lenkte seine Schritte durch die Gasse, die zum Dorfplatz hinunterführte. Unterwegs grüßten ihn die geschäftigen Angadoorianer, die ihrer täglichen Routine nachgingen. Zu dieser Tageszeit waren vor allem die kleineren Kinder draußen unterwegs, die noch nicht die Schulbank drücken mussten. Dass Angadoor eine Schule hatte, war das Verdienst seines Lehrmeisters und Mentors Gelmard gewesen, denn dieser war der Ansicht, dass alle größeren Dörfer und Städte eine haben sollten. Grundkenntnisse in Lesen und Schreiben, sowie Rechnen und Geometrie wurden vom Cambrischen Orden als unerlässlich angesehen, um etwaige spätere Adepten ausfindig zu machen, die mal ihre Reihen füllen sollten. Trotzdem war der Anteil derer, die des Lesens nicht mächtig waren immer noch bedenklich hoch. Das hart arbeitende Landvolk legte eben wenig Wert auf Bildung, dafür umso mehr auf tatkräftige Hände.

In dem Tross lachender Kinder, die ihm folgten, erblickte er daher auch so einige Burschen, die eigentlich zur Schule gemusst hätten. Doch er verzichtete darauf, sie zu ermahnen. Stattdessen veranstaltete er ein kleines Wettrennen bis zum Gasthaus, bei dem er die Kleinsten gewinnen ließ. Grinsend schüttelte er die Meute ab, die krähend weiterzog und betrat das Gasthaus.

Nur einige wenige Händler rasteten auf ihrem Weg nach Wahringen und hofften auf kleinere Nebengeschäfte. Das nächste Gasthaus war erst wieder an der Morneschlucht, gute drei Tagesreisen entfernt. Eileen, die blonde Tochter der Wirtsleute kam fröhlich lächelnd auf ihn zu.

»Der Herr Dorfmagier! Welche Ehre. Hier ist heute aber niemand krank.«

»Ich bin kein Arzt«, erwiderte Munuel freundlich. »Ich weiß gar nicht, warum man mich immer nur dafür konsultiert. Erst neulich wieder, als die kleine Miranda aus dem Kirschbaum gefallen war. Die kleine Rotznase kann aber auch nie hoch genug klettern.«

Eileen schenkte ihm ein bezauberndes Lächeln. »Ich könnte fast wetten, die Kleine hat das absichtlich gemacht, damit Onkel Munuel zum Spaßmachen vorbeikommt.«

Munuel seufzte innerlich. Vielleicht sollte er sich den Kindern gegenüber doch mal strenger zeigen. Doch dann stieg ihm der Duft frisch gebackener Heferöllchen in die Nase. Eileen bemerkte seinen Gesichtsausdruck und deutete ihn richtig.

»Wie ich sehe, interessiert Ihr euch im Moment sowieso nur für die frischen Heferollen. Seid Ihr gar zum Frühstück hier? Dann setzt euch doch einfach an einen der Tische, sind ja genug frei.«

Munuel ließ sich nicht lange bitten und wählte einen Platz an einem der bunten Butzenscheiben. So hatte er einen

guten, wenn auch verzerrten Blick auf den Dorfplatz. Nicht, dass er den unbedingt im Auge behalten wollte, aber es gefiel ihm, stets eine gewisse Sichtweite zu haben.

Er musste nicht lange warten. Schon nahte Eileen mit einem Tablett, auf dem sich ein ansehnlicher Stapel von Heferöllchen türmte, nebst einer Kanne Warmbier, dazu ein Schälchen mit Kirschmus. Munuel lief das Wasser im Mund zusammen.

Als Eileen das Tablett absetzte, nutzte er die Gelegenheit, sich nach dem alten Magier vom Vortag zu erkundigen.

»Dieser Fremde von gestern, hat er gut gefrühstückt?«

Eileen schüttelte den Kopf. »Nein, der wollte nur Wasser. Er ist dann ziemlich zeitig raus, runter an den Fluss. Ich wette, da sitzt er immer noch.«

»Er sitzt da seit Stunden im feuchten Gras?«, fragte Munuel verwundert.

»Ja. Scheint ihm nichts auszumachen. Ist ein rüstiger Greis.«

»Wenn das mal nicht täuscht«, murmelte Munuel. Eileen sah ihn fragend an, doch anstatt seinen Satz zu wiederholen, sagte er: »Seid so gut, hübscheste der Hübschen und packt mir ein paar von den Röllchen ein, ja? Und habt ihr vielleicht irgendwo ein Kissen, oder eine Decke?«

Eileen nickte. »Aber natürlich, werter Munuel. Ich finde es schön, wie Ihr Euch um Euren Gast kümmert. Esst erstmal in Ruhe auf, ich packe euch etwas zusammen, ja?«

»Danke Eileen«, sagte Munuel und fiel dann erstmal über sein Frühstück her.

Als Munuel mit seinem Frühstückspaket unter dem Arm zum Fluss hinunterging, konnte er den alten Magier zunächst nicht sehen. Er überquerte den Siebenplatz von Angadoor, einem sehr schönen Platz, auf welchem normalerweise nur Feierlichkeiten größeren Ausmaßes stattfanden oder einige Male im Jahr auch ein Markt. Er bestand aus einer gepflegten Wiese, die von einem Bach durchzogen wurde, der sich an dieser Stelle in mehrere kleine Wasserläufe verzweigte. Sie schlängelten sich hierhin und dorthin, zwischen den sieben Ulmen hindurch, bevor sie sich am anderen Ende des Platzes wieder trafen – um von dort wieder wie ein ordentlicher Bach davonzufließen. Es gab sieben kleine Stege, die über die sieben Wasserläufe führten; hier und da standen Felsbrocken herum, natürliche Sitzgelegenheiten, die dazu einluden, sich niederzulassen und auszuruhen. Und es gab schon seit Urzeiten drei große Feuerstellen, über denen man Ochsenhälften am Spieß braten konnte. Hier hätte er den alten Mann eigentlich vermutet, denn die schattigen Ulmen boten Schutz und – nun ja – eben auch Schatten. Aber

vielleicht war es am frühen Morgen noch zu kühl gewesen und vielleicht mochte Lohtsé auch einfach nur den Fluss.

Munuel folgte dem Wasserlauf bis sich dieser hinter einer Biegung in die Iser ergoss. Dort, an einen der vielen Felsen gelehnt, saß der Magier im hohen Gras und starrte in die sanft dahinfließenden Fluten der Iser.

Munuel setzte sich neben den alten Mann ins Gras.

»Guten Morgen«, sagte er. »Ist Euch das Gras nicht zu feucht?«

Der alte Mann gab einen Laut von sich, der bestenfalls Kenntnisnahme, aber ansonsten weder Zustimmung noch Ablehnung ausdrückte. Munuel kümmerte sich nicht darum. Er gestand alten Menschen gerne eine gewisse Sonderstellung zu, was die allgemeinen Umgangsformen anging.

»Sitzt Ihr hier und wartet, bis Eure Feinde den Fluss hinuntertreiben?«

Lohtsé lachte leise. »Die sind schon lange vorbeigetrieben. Bis auf einen. Aber der würde den Fluss aufstauen, und es käme sicher zu einer Überschwemmung.«

»So groß? Ist Euer Feind ein Berg?«

»Nein«, antwortete Lohtsé. »Es ist ein Drache.«

Munuel wartete, doch da kam nichts weiter. Nun gut, die rätselhaften Worte eines sterbenden Magiers. Er beschloss, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren.

»Ich habe Euch Frühstück mitgebracht. Eileen hat was zusammengestellt.«

»Das ist sehr freundlich, aber ich habe keinen Hunger.«

Munuel runzelte die Stirn. »Wann habt ihr zum letzten Mal etwas gegessen?«

»Daran erinnere ich mich nicht mehr.«

Munuel wollte irgendetwas entgegnen, einen Satz wie »Jeder muss essen, sonst stirbt man«, doch alles, was er sagen wollte, blieb ihm im Hals stecken, als ihm der alte Mann plötzlich sein Gesicht zuwandte. Munuel starrte in das Antlitz einer Mumie. Die Zeichnungen waren zu tiefen Furchen geworden; die Haut des alten Magiers wirkte wie ein ausgetrockneter See, in dem sich ausgedörrte Platten aneinanderreihten. Es war ein erschreckender Anblick.

»Was ist mit euch passiert, Magus?«, flüsterte Munuel.

»Alles zu seiner Zeit«, erwiderte der Magier und blickte wieder auf den Fluss. Eine Weile schwiegen beide. Dann stellte Munuel die Frage, die ihm schon die ganze Zeit auf der Seele brannte.

»Warum ich? Was führt Euch ausgerechnet zu mir?«

Der Magier antwortete zunächst nicht. Eine ungemütliche Pause entstand, in welcher Munuel immer ungeduldiger wurde. Dies ging schon ein wenig über die Marotten alter Leute hinaus. Schon wollte er seine Frage wiederholen, da sagte Lohtsé:

»Ich muss Euch noch einmal an unsere gestrige Vereinbarung erinnern.«

»Die da lautete?«

»Dass Ihr niemals jemanden etwas erzählt. Außer, dass ich herkam, hier starb und Euch ein Buch hinterließ.«

»Welches Buch?«

»Dazu kommen wir noch.«

Schon wieder so eine Andeutung. Munuel wurde es langsam zu bunt. Schon wollte er auffahren, da nahm ihm der Magier den Wind aus den Segeln.

»Was wisst Ihr über Eure Eltern?«

Munuel war überrascht. Was hatte der stygische Magier mit seinen Eltern zu tun? Schließlich waren seine Eltern nie über Akrania hinausgekommen und auch sonst eher bescheidene unauffällige Bauern und Kaufleute aus Angadoor gewesen. Wann hätten sie solch einen abenteuerlichen Menschen je kennenlernen sollen? Andererseits: Was wusste er schon?

»Nicht viel. Sie waren Bauern. Und sie wurden ermordet.«

»Als Ihr elf Jahre alt wart. Ihr habt zugesehen, nicht wahr?«

»Ich spreche nicht gern darüber.«

»Ich weiß. Ihr denkt auch nicht gern daran. Ihr habt all das verdrängt, nicht wahr? Der Überfall der Barbaren, die grausame Herrschaft von Mendor und seinen schwarzen Brigaden, all das ist längst Geschichte. Aber warum die Horden damals Angadoor überfielen, weiß kaum jemand, nicht wahr? Der Krieg tobte doch viel weiter im Nordwesten.

Was wollten sie hier? Und … wer waren sie wirklich? Habt Ihr darüber je nachgedacht?«

»Ehrlich gesagt, nein«, brummte der jüngere Magier. »Ich verbarg mich in einem Apfelfass und sah all die Grausamkeit. Ich steckte da in meiner eigenen Pisse und traute mich nicht raus. Bis Geramons Männer kamen war ich halbtot. Nein, daran denke ich nie zurück. Es war ein Glück für mich, dass mein Oheim damals Gildenmeister wurde und sich um mich kümmern konnte. Ohne ihn wäre ich verloren gewesen.«

»Gelmard, ja. Er nahm sich Eurer an. Und ich bin sehr froh darüber.«

»Was wisst ihr über Gelmard?«

»Genug. Und, dass er auf dem Weg hierher ist.«

»Was? Aber davon wüsste ich bereits! Gelmard ist in Savalgor und betreibt Tagespolitik, was sollte er hier in Angadoor?«

»Fragt ihn selbst«, versetzte der alte Magier und kicherte leise. »Er ist nämlich schon da.«

Noch bevor Munuel etwas äußern konnte, hörte er die Stimme von Matthes, dem jüngeren Sohn des Bürgermeisters von Weitem.

»Munuel! Werter Magier! Ihr habt hohen Besuch!«

Und dann kam er auch schon keuchend mit wild rudernden Armen angerannt, der junge Bursche.

»Meister Munuel! Ihr müsst kommen. Meister Gelmard ist soeben eingetroffen. Und er hat jemanden dabei, eine …«

»Schöne junge Frau?«, unterbrach ihn Lohtsé.

»Ja, woher wisst ihr …?«, fragte Matthes überrascht.

»Sie ist eigentlich noch ein Kind«, sagte Lohtsé leise zu Munuel, »auf der Schwelle zur Frau. Sie scheint eine bedeutende Persönlichkeit zu sein.«

Munuel rang mit sich. Auf der einen Seite war er vollkommen perplex, dass sein alter Lehrmeister hier in Angadoor war, aber auf der anderen Seite war Lohtsé gerade im Begriff, ihm ungeheuerliche Dinge mitzuteilen. Er war hin- und hergerissen.

»Aber …«, brachte er hervor.

»Ist schon gut«, beschwichtigte ihn der Ältere. »Geht nur. Wir haben noch Gelegenheit.«

Munuel nickte.

»Ihr kommt nicht mit?«

»Nein. Ich bleibe am Fluss. Aber Ihr könntet Gelmard zu mir bringen, falls er mich zu sprechen wünscht. Und das wird er.«

Munuel gab Matthes ein Zeichen, dass er vorangehen sollte. Nachdenklich folgte er dem jungen Mann zurück ins Dorf.

Als Munuel und Matthes am Dorfplatz eintrafen, hatte sich bereits eine Traube von Angadoorianern um einen Tisch vorm Gasthaus versammelt. Sie schienen sich zu amüsieren, denn sie lachten und klopften sich auf die Schenkel. Kein Zweifel, dachte Munuel, das war Gelmard. Sein alter Oheim hatte schon immer ein Händchen für die Volksmassen gehabt, und eigentlich war ein Unterhaltungskünstler an ihm verloren gegangen. Wo er hinkam, stand er sofort im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit, und gewann die Herzen der Menschen. Das lag zum einen an seinem einnehmenden und freundlichen Wesen, zum anderen an seinem Sinn für derbe Späße. Vor allem an seiner Kunstfertigkeit. Denn Gelmard konnte zaubern, ohne das Trivocum zu bemühen. Es war keine echte Magie, sondern nichts weiter als Geschicklichkeit, aber er schaffte es damit, weitaus mehr Verblüffung zu erzielen als mit der kompliziertesten Intonation fünfter Ordnung.

Munuel drängte sich durch die Reihen, um zu seinem Lehrmeister vorzudringen. Doch bevor er ihn begrüßte, hielt er sich zunächst hinter den breiten Schultern des Bürgermeisters versteckt, um noch ein wenig zuzusehen. Denn Gelmard führte gerade das Kunststück mit dem zerschnittenen Seil auf. Es war sein ältester Trick, jedes Mal verblüffend, wie er es hinbekam, das Seil stets wieder im Ganzen zu präsentieren, obwohl er es bereits mehrfach durchschnitten hatte. Neben dem schwarzhäutigen und

vollbärtigen Gelmard, der sein schneeweißes Kraushaar unter einem breitkrempigen Schlapphut verbarg, saß eine zierliche junge Frau, fast noch ein Mädchen. Sie war von mittlerer Größe, dunkelhaarig und saß aufrecht, wie eine Königin. Sie blickte ernst und würdevoll in die Runde und schien sich nicht im Geringsten für die Kunststücke ihres Begleiters zu interessieren.

Ihr Gesicht war von einer Schönheit, die man niemals wieder vergisst: feine, wie von einem Meisterpinsel gezogene Augenbrauen, eine zarte und doch scharf konturierte Nase, volle Lippen sowie eine sanft getönte, makellose Haut, die ihre veldoorianische Abstammung erkennen ließ. Munuel erinnerte sich, dass der Shabib einst eine Prinzessin aus der stygischen Wüste geheiratet hatte. Kein Zweifel, das war Limlora, die Tochter des Shabibs, die ihm als neue Shaba einst auf den Thron folgen würde. Das kleine Muttermal unter ihrem linken Auge machte sie unverwechselbar. Zumal ihr Antlitz auf vielen Goldfolintmünzen prangte. Aber, was bei den Kräften, wollte sie hier in Angadoor? Munuel würde es herausfinden.

Er kam hinter seiner 'Deckung' hervor und fiel in den Beifall der Umstehenden ein, als Gelmard seine Vorführung beendet hatte. Dieser stand auf, als er seinen Neffen erkannte und breitete die Arme aus. Sein schwarzes Gesicht strahlte und seine perlweißen Zähne blitzten.

»Munuel, mein lieber Neffe, wie schön, dich zu sehen! Ich hoffe, du bist wohlauf?«

Als die Menge erkannte, dass keine Zaubertricks mehr kommen würden, zerstreute sie sich. Im Nu standen Munuel und sein Besuch allein auf dem Platz vor dem Gasthaus. Limlora blieb sitzen und sah Munuel erwartungsvoll an. Rechts und links wurde sie von zwei Männern flankiert, die eindeutig nach Leibwächtern aussahen. Einer war groß und hager, der andere stämmig und gedrungen.

»Alles Bestens, werter Oheim«, antwortete Munuel. »Nur etwas verwirrt. Ihr seid schon der zweite Besuch für mich seit gestern. Was ein Zufall.«

Sein Onkel runzelte die Stirn. »Zufall? Für einen Magier gibt es keine Zufälle. Wer ist denn der andere Besucher?«

Munuel deutete in Richtung Iser. »Er sitzt jetzt da drüben am Fluss. Und du wirst es nicht glauben, aber es handelt sich um Lohtsé.«

Für eine Sekunde wirkte Gelmard wie vom Donner gerührt.

»DER Lothsé? Der Lehrmeister von Hegmafor? Der Lohtsé bei dessen Erwähnung der halbe Cambrische Orden Reißaus nehmen würde? Der ist hier?«

»Du kennst ihn persönlich?«

»Was? Nein!« Gelmard schüttelte etwas zu heftig den Kopf. »Ich bin nur ehrlich überrascht, einen Mann dieses Rufs hier in einem kleinen Dorf an der Iser anzutreffen. Und glaube mir: Dass er hier ist, fast zur gleichen Zeit wie ich und … die

Shabibstochter, hat sicher seinen Grund. Aber ich bin unhöflich … » Er nickte Limlora zu und streckte den Arm aus, um ihr aufzuhelfen. Die junge Frau nahm mit Grazie die dargebotene Hand und stand von ihrem Stuhl auf.

»Darf ich vorstellen? Prinzessin Limlora, die Tochter und Erbin des Shabibs von Savalgor. Sie ist derzeit mein Schützling und, nun ja, auch meine Schülerin«.

Munuel verbeugte sich nonchalant. »Habe die Ehre, werte Limlora. Ihr wollt Magierin werden?«

Limlora errötete ganz leicht und zauberte ein betörendes Lächeln hervor. Munuel befand, dass ein Kunstmaler dieses Lächeln verewigen und auf ein überlebensgroßes Bild bannen sollte, welches man dann in den Palast von Savalgor hängte, auf immer und ewig.

»Ja, das stimmt. Ich würde sehr gerne Magierin werden«, bestätigte Limlora selbstbewusst.

Munuel war das kurze ehrgeizige Blitzen in ihren Augen nicht entgangen. Diese junge Frau wollte unbedingt Magierin werden, koste es, was es wolle. Ein solcher Ehrgeiz, zumal bei hochgestellten Persönlichkeiten, rief immer eine gewisse Wachsamkeit in ihm hervor.

Ohne sich umzudrehen, deutete die Prinzessin beiläufig auf die beiden Männer, die respektvoll hinter ihr geblieben waren. »Das sind übrigens meine beiden Wachhunde. Der Dürre heißt Findhal und der Dicke ist Rusch.«

Munuel sah, wie die beiden so vorgestellten die Augen verdrehten. Offenbar waren sie derartige Späße von Limlora gewohnt.

»Wunderbar«, sagte Munuel. »Aber wenn Ihr mir in die Gaststube folgen mögt, so dass ich adäquate Räumlichkeiten für euch arrangieren kann?« Zu Gelmard gewandt, scherzte er: »Ich könnte auch mittlerweile ein Schild an die Tür nageln 'Gasthaus von Angadoor und Amtsstube des Dorfmagiers', so oft, wie ich in letzter Zeit Besuch unterbringe. Und eine Provision sollte ich auch verlangen.«

Sein Oheim lachte herzlich über diese Bemerkung, und sogar Limlora verzog ein wenig die bezaubernden Lippen.

»Ich komme gleich nach«, sagte Limlora. »Ich will noch nach Marco sehen.«

Damit wandte sie sich um, ohne eine Antwort abzuwarten und ging Richtung Stallungen davon.

Gelmard nickte nur und folgte Munuel in die Gaststube. Sie setzten sich an einen Tisch am Fenster. Eileen brachte Bier und Geflügel.

»Marco?«, fragte Munuel und hob eine Braue. »Hat sie auch ihren Hofnarren dabei?«

Gelmard schüttelte den Kopf. »Ihr Pferd. Sie hat es schon als Fohlen bekommen und liebt es abgöttisch. Sie hat sogar eine Geheimsprache entwickelt und redet damit zu ihrem Pferd.«

»Und was sagt das Pferd so dazu?«

»Weiß ich nicht«, erwiderte der dunkelhäutige Erzmagier. »Ich verstehe die Sprache ja nicht.«

Über diesen Witz lachten beide herzlich. Munuel deutete auf das Essen.

»Du bist sicher hungrig, Oheim, greif doch zu. Und wenn du nicht zu laut schmatzt, kannst du mir dabei erzählen, was euch in das langweilige Angadoor führt.«

»So langweilig ist Angadoor nicht«, erwiderte der ältere Magier und griff nach einem Hühnerbein. »Wenn man bedenkt, wer sich alles hier herumtreibt. Aber …«. Gelmard beugte sich weit vor und flüsterte: »Was will der große Lohtsé von dir? Was hat er dir erzählt?«

»Ich habe Stillschweigen geschworen, daher kann ich dir nur sagen, dass er gekommen ist, um hier zu sterben.«

»Zu sterben? Na Bravo, das wäre mal eine gute Tat. Und worüber sollst du Stillschweigen bewahren?«

»Das ist doch der Witz bei 'Stillschweigen bewahren'. Dass man die Klappe hält.«

»Auch wieder wahr.«

»Was ist los, Oheim? Hast du was gegen ihn?«

»Nein. Nicht direkt. Oder doch. Ach egal. Er hat dir also nichts erzählt?«, frage Gelmard etwas zu beiläufig.

»Was soll er mir erzählt haben? Du tust ja ziemlich geheimnisvoll. Ich würde fast sagen, ihr beide nehmt euch nichts.«

»Du hast ja keine Ahnung«, seufzte der ältere Magier und lehnte sich wieder zurück. »Du hast ja keine Ahnung. Doch kommen wir zu meinem Anliegen.« Er sprach jetzt wieder mit normaler Lautstärke. »Ich brauche deine Hilfe.«

In diesem Moment betrat Limlora die Gaststube, sah sich kurz um und steuerte dann Gelmards und Munuels Tisch an. Die Blicke aller Männer im Raum waren augenblicklich an ihr festgenagelt. Die der Frauen erst recht, die allerdings mehr Neid als Begierde ausdrückten.

»Der Stallmeister hat doch glatt vergessen, Marco einen eigenen Trog vorzusetzen«, sagte sie mit hochgezogenen Brauen, während sie sich setzte. »Er musste mit den anderen Schindmähren essen. Erinnert mich daran, den Burschen auspeitschen zu lassen.«

Munuel wollte etwas Scharfes darauf erwidern, denn er würde sicher nicht zulassen, dass in seinem Dorf Leute ausgepeitscht würden, doch sein Onkel schüttelte nur unmerklich den Kopf. Also schwieg er dazu und wandte sich stattdessen weiter an Gelmard.

»Ihr braucht meine Hilfe? Wobei?« Munuel bemerkte, dass Limlora nicht zugriff und stattdessen stocksteif vor ihrem Teller saß. »Irgendetwas nicht in Ordnung, werte Limlora?«, wollte er wissen.

»Gibt es kein Besteck?«, fragte sie mit spitzem Mund.

Munuel und sein Oheim sahen sich an. Dann brachen sie in Gelächter aus.

»Das sind Hühnerbeine«, erklärte Munuel großmütig. »Da braucht's kein Besteck. Die isst man mit der Hand.«

»Wie? Mit der Hand?«, erwiderte die Prinzessin pikiert. »Dann mache ich mir die Finger fettig, oder nicht?«

»Ja«, antwortete Munuel. »Was ist daran so schlimm?«

Diesmal ignorierte er das Kopfschütteln seines Onkels.

»Was daran schlimm ist?« Limlora lachte verschmitzt. »Also ich habe Fettfinger und gebe damit jemandem die Hand, mein Fingerfett überträgt sich auf ihn und der wiederum gibt es an den Nächsten weiter und so fort. Also mir missfällt der Gedanke, mein Fingerfett in der ganzen Region zu verbreiten. Da könnte noch jemand versuchen, Profit daraus zu schlagen.« Sie imitierte die tiefe Stimme eines Marktschreiers: »Seht her ihr Leute! Das Fingerfett der Shabibstochter, nur 5 Folint!«

Munuel starrte sie stumm mit großen Augen an. Schließlich prustete Limlora laut los. »Ach, Ihr glaubt auch jeden Mist, Magier!«

Doch Eileen hatte das Gespräch mitgehört und eilte sogleich herbei.

»Hier Hoheit! Wir haben immerhin Esstücher!« Sie legte ein sorgsam gefaltetes Leinentuch neben Limloras Teller. »Damit könnt ihr die Hühnerbeine anfassen, ohne Euch zu beschmutzen.«

»Danke«, hauchte Limlora huldvoll. »Ich werde es versuchen. Ihr seid zu gütig. Aber das war ein Witz. ich meine

… danke jedenfalls.« Limlora nahm, offenbar peinlich berührt von so viel Beflissenheit, das Tuch in die Hand.

Eileen machte einen Knicks und entschwand wieder hinter ihre Theke. Gelmard beugte sich vor und legte eine Hand auf Limloras Arm.

»Shabibstöchter machen keine Witze. Das einfache Volk wäre verwirrt.«

Und an Munuel gewandt, fuhr er fort:

»Was meinst du, was für Probleme wir in Savalgor hatten? Wir konnten sie nur mit großem Aufwand davon abhalten, einen ganzen Hofstaat mit sich zu führen, sowie drei Gespanne mit ihren 'allernötigsten Reiseutensilien'. Ihr Vater hatte seine liebe Mühe, dem anspruchsvollen Töchterlein klarzumachen, dass unser Unterfangen vor allem Unauffälligkeit erfordert.«

»Das ist doch gar nicht wahr!«, protestierte Limlora vergnügt. »Ich wollte nur eine klitzekleine Armee von bescheidenen tausend Mann und eine Sänfte, getragen von vier Murgos.«

»Vier Murgos?«, fragte Munuel konsterniert. »Eine Sänfte, getragen von Werwölfen?«

Limlora verdrehte die Augen. »Das war auch ein Witz, meine Güte. Seid ihr Bauernvolk dermaßen humorlos? Und sehe ich wirklich so verwöhnt aus?«

»Ehrlich gesagt, ja.«

Limlora schnaubte. Dann kaute sie an ihrem Hühnerbein. Es schien ihr jedenfalls zu schmecken. Dann hielt sie unvermittelt inne, stach mit dem Hühnerbein in Richtung Munuel in die Luft, als wolle sie ihn damit aufspießen und meinte:

»Es liegt an meiner sagenhaften Schönheit, wisst ihr? Die macht die Leute befangen. Und keiner traut sich, normal mit mir zu reden. Weil ich so hübsch bin.«

»Eileen ist auch hübsch«, erwiderte Munuel sanft, »aber es könnte vielleicht eher daran liegen, dass ihr die Tochter des mächtigsten Mannes von Akrania seid, und jeder, der euch irgendwie krumm kommt, Gefahr läuft, sein Leben in einem finsteren, feuchten Verließ zu beenden.«

»Das würde mein Vater niemals tun«, widersprach die Prinzessin. »Glaubt mir, ich hab‘s versucht!«

Damit aß sie weiter, mit dem Gesichtsausdruck einer Person, die nicht mehr gestört werden wollte. Munuel wandte sich wieder seinem Onkel zu.

»Also. Du wolltest meine Hilfe. Worum geht’s?«

Gelmard warf seinen abgenagten Knochen auf den Teller und lehnte sich zurück.

»Warst du schon mal auf den Wolkeninseln?«

Munuel runzelte die Stirn.

»Auf den Wolkeninseln? Oheim, du weißt, wo ich überall schon war. Ich war in Angadoor und in … Angadoor. Na gut, ein paar kleine Ausflüge nach Savalgor, Tulanbaar und Tarul

gab es, aber ansonsten? Bei den Kräften, wann soll ich auf den Wolkensinseln gewesen sein, die sind so weit weg wie … nun ja, so weit wie irgendwas nur weg sein kann. Am Ende der Welt!«

Sein Onkel lachte. »Wenn du wüsstest, wie weit das Ende der Welt von dort noch weg ist. Meine Frage war retorizistisch oder wie die Scholaren das benennen. Ich möchte, dass du uns genau dorthin begleitest.«

Munuel stimmte in das Lachen seines Oheims mit ein. Doch dann wurde ihm bewusst, dass sein Onkel nicht scherzte.

»Du meinst das ernst?«

Gelmard nickte. Munuel schüttelte ungläubig den Kopf.

»Du willst mit …», er deutete auf Limlora »… ihr eine solche Reise antreten?«

Seine Skepsis war mehr als sichtbar. Limlora kaute nur konzentriert an ihrem Hähnchenfleisch. Sein Oheim wurde ernst und beugte sich vor.

»Hör zu. Ja, ich nehme sie mit, das habe ich ihrem Vater versprochen. Er hat sonst keine Nachkommen, die einst den Thron von ihm erben könnten, daher will er, dass seine Tochter beizeiten die Welt kennenlernt. Er will kein naives, vom Hofe verwöhntes Weibchen an der Regierung wissen, die von nichts eine Ahnung hat. Daher kommt sie mit. Und ich unterweise sie in Magie. Und genau hier kommen die Wolkeninseln ins Spiel, denn dort sollte sie ursprünglich hin,

um dort an der Akademie des Cambrischen Orden zu studieren.«

»Dann rüstet eine bewaffnete Reisegesellschaft aus, kauft ein großes und bequemes Schiff und bringt sie hin. Warum diese private Heimlichkeit?«

»Guter Einwand, lieber Neffe. Das Problem ist nur: Wir haben seit Wochen nichts von der Akademie gehört. Und auch das Trivocum bleibt still. Wir wissen nicht, was passiert ist, daher sollen wir nachsehen.«

Munuel nickte.

»Gut. Dann rüstet einen Trupp gut gepanzerter und bewaffneter Soldaten und Späher aus, kauft euch ein großes Schiff und schippert rüber«, wiederholte Munuel.

»Der Shabib hält das für überzogen. Er glaubt nicht, dass uns auf der Reise größere Gefahren drohen, und auf Hammerskôld selbst wären wir im Schutz fester Mauern. Er denkt, der Meister des Cambrischen Ordens wäre Schutz genug.«

»Und was denkt der Meister des Cambrischen Ordens?«

»Der hätte lieber seinen äußerst begabten Neffen dabei.«

»Du willst also, das ich mitkomme?«

»Ganz genau.«

»Da sage ich ganz genau ein Wort: Nein.«

»Du kommst nicht mit?«

»Ich komme nicht mit.«

»Warum?«

Munuel sah seinen Onkel entgeistert an. »Warum? Du fragst allen Ernstes, warum ich nicht mitkommen will? Mal andersrum gefragt. Warum sollte ich wollen?«

»Weil dein Oheim deine Hilfe braucht, und dein Oheim dir geholfen hat, als du Hilfe brauchtest?«, war die strenge Antwort.

Das saß. Munuel war in der Falle. In der Tat schuldete er seinem Oheim einen Gefallen. Genau gesagt schuldete er ihm so viele Gefallen, dass man eine Falle für Gefallen hätte aufstellen müssen, um sie alle einzusammeln.

»Mal andersherum gefragt«, setzte Gelmard sein Akquisitionsgespräch fort, »was hält dich hier an diesem Ort? Gut, du bist hier aufgewachsen, aber du bist kein Bauer mit Land, du bist ein Dorfmagier. Willst du den Rest deines hoffentlich noch sehr langen Lebens hier verbringen?«

Munuel sah seinen Onkel stumm an. Er wusste darauf keine befriedigende Antwort. Er hatte sich in Wahrheit noch nie Gedanken über seine weitere Zukunft gemacht. Und tief im Inneren war ihm klar, dass er nicht für immer hierbleiben würde.

»Oder bist du vielleicht verliebt?«, bohrte sein Oheim erbarmungslos nach.

»Es gibt da jemanden«, gab Munuel zu. »Aber verliebt? Nein, ich denke nicht.« Er fühlte, dass er jetzt Islin verriet, aber es war nun mal die Wahrheit. Er mochte sie sehr, aber echte Verliebtheit war dann doch etwas anderes.

»Dann gibt es nur eine Antwort darauf«, sagte Gelmard.

»Und die wäre?«

Gelmard beugte sich zu Munuel vor und sah ihn eindringlich an. Er deutete mit dem Finger auf seine Brust.

»Du steckst immer noch in diesem Fass. In dem Apfelfass, in dem du dich vor den dunklen Horden versteckt hieltst. Du steckst da drin, zitterst vor Angst, und fürchtest dich vor deinem eigenen Schatten. Du musst endlich damit abschließen, mein lieber Neffe. Dein Trauma überwinden. Sonst wirst du niemals einen Fuß aus diesem Dorf setzen, so wahr ich Gelmard heiße. Also gib dir einen Ruck.«

Munuel seufzte. So hatte er das noch nie gesehen. Er steckte immer noch in diesem Fass? Ja, das war durchaus möglich. Aber er war noch nicht überzeugt.

»Lieber Onkel, ja die Kräfte wissen, dass ich aus dem Quark kommen sollte, aber muss es ausgerechnet eine so lange Reise sein, deren Ausgang ungewiss ist? Ginge es darum, den Orden zu retten, oder meinethalben die ganze Welt, gegen Monster und Dämonen zu kämpfen, oder meinetwegen auch nur darum, dir einen neuen Zaubertrick beizubringen, aber eine Reise mit der verwöhnten Tochter des Shabibs, die von Magie keine Ahnung hat …«

»Was soll das denn heißen?«, unterbrach hier Limlora empört. »Ich weiß, ich bin eine Novizin, aber das bedeutet nicht, dass ich gar keine Ahnung hätte.«

Munuel sah sie an. »Novizin? Mit Verlaub, Hoheit, aber Ihr seid nicht mal eine Novizin.«

»Woher wollt ihr das wissen?«

»Ein Magier sieht sowas.«

»Dann testet mich doch!«, sagte sie bockig.

Munuel lachte. »Ich soll Euch testen? Ich wette, das hat Gelmard längst getan. Onkel? Was sagt ihr zum magischen Talent Eures Schützlings?«

Gelmard strich sich über seinen langen Bart. »Nun ja. Sie ist … lernbegierig.«

»Diese Antwort genügt. Es ist nicht an mir, Euch zu testen, Hoheit. Das würde ja bedeuten, dass ich das Urteil meines Oheims und zugleich das des Primas des Cambrischen Ordens infrage stelle. Wer bin ich, dies zu tun?«

Limlora wollte erneut auffahren, doch Gelmard legte ihr beschwichtigend eine Hand auf den Arm.

»Eine weise Antwort. Und ganz typisch für Munuel. Lassen wir es gut sein.«

Munuel schnappte sich einen weiteren Hühnerknochen, obwohl sein Wams »Tu's nicht!« schrie. »Das ändert aber nichts an meinem Entschluss, euch nicht zu begleiten. Ich werde hier gebraucht. Ich gehe hier nicht weg.«

Gelmard schwieg missmutig. Eine Weile waren nur Kaugeräusche zu hören.

»Und?«, fragte dann sein Onkel, das Thema wechselnd. »Wann stellst du mir den großen Meister vor? Gleich jetzt?«

»Lasst mich noch die Bezahlung regeln. Ihr seid meine Gäste.«

»Habt Dank«, ließ sich da Limlora huldvoll vernehmen. »Führt ihr nur mal eure großmagischen Gespräche. Ich mache dann solange Prinzessinnenzeugs. Ich schaue nach Marco.«

Ende der Leseprobe
Die nun folgenden Seiten wurden als Bonus hinzugefügt.

Nachwort: Über die Höhlenwelt

Als Harald Evers die Arbeit an der Höhlenwelt begann, war ihm nicht klar, wie weit ihn die Reise führen würde. Vielleicht hatte er alle geplanten 12 Bände als Skizze im Kopf, aber das ist eher zu bezweifeln. Denn ursprünglich war die Höhlenweltsaga als Trilogie angelegt. Daraus wurde dann eine Tetralogie, die den ersten Zyklus bildete. Mit »Die Schwestern des Windes« ging es dann weiter zur zweiten Tetralogie und danach hätte eine dritte kommen sollen, die durch den frühen Tod des Autors verhindert wurde.

Während all dieser Zeit häuften sich die Informationen an, erweiterte sich der Hintergrund immens. Und die Leser dürsteten nach Antworten, die er dann im Bildband geben wollte. Der Bildband erschien posthum und bündelt in der Tat eine Menge Material, welches derzeit fast nur noch online zur Verfügung steht. Dabei hätte Evers' Höhlenweltsaga nun wirklich eine Einführung verdient, damit es neuen Lesern ermöglicht wird, von Anfang an tief in die Saga einzutauchen. Dies soll nun mit diesem Prequel geschehen, welches, ohne zu spoilern, einige Hauptfiguren des ersten Buchs beleuchtet. Daher folgen nun einige Informationen zur Höhlenwelt selbst. Dieses Nachwort kann getrost auch vor der Lektüre des Romans gelesen werden, denn er enthält keinerlei Spoiler zur Handlung. Aber es kann auch gut als Einleitung gesehen werden.

Die Höhlenwelt

Wie der Name schon andeutet, befindet sich diese Welt unter der Oberfläche eines … na was schon … Planeten. Damit ist schonmal geklärt, dass es sich weder um ein völlig abgedrehtes Science-Fiction-Konstrukt handelt, welches als Kubus durch ein Paralleluniversum trudelt, noch um eine virtuelle Projektion. Diese Welt ist real. Die Oberfläche dieses Planeten ist nicht, oder nicht mehr, bewohnbar. Warum das so ist, soll hier nicht weiter beleuchtet werden. Die Vermutung, dass auf der Oberfläche ursprünglich vernunftbegabte Wesen lebten, die sich dann als nicht so ganz vernunftbegabt herausstellten und durch infernalische Kriege ihren Lebensraum vernichteten, liegt nahe. Es ist aber auch völlig irrelevant, denn die Menschen der Höhlenwelt wissen nichts davon. Wirklich gar nichts. Denn zu Beginn unserer Geschichte, ist die Historie der Höhlenwelt bereits Tausende von Jahren alt. Unseren eigenen Berechnungen zufolge ziemlich genau siebentausend Jahre. Und sollte es noch Artefakte aus wie immer gearteten prähistorischen Zivilisationen geben, so vergammeln sie inzwischen auf der lebensfeindlichen Oberfläche. Das Leben findet im Inneren statt.

Nun ist der Begriff »Höhlenwelt« ein klein wenig irreführend. Was eine Höhle ist, beschreibt Wikipedia recht

simpel: *Eine Höhle ist ein natürlich entstandener unterirdischer Hohlraum, der groß genug ist, um von Menschen betreten zu werden, und länger als fünf Meter ist.* Damit ist nicht definiert, wie groß eine Höhle werden kann. Die Höhlen in unserer unterirdischen Welt sind natürlich etwas größer als fünf Meter. Sie sind sogar größer als fünfhundert, und größer als fünftausend Meter. Genau genommen befindet sich der Felsenhimmel in mehr als zehntausend Metern oder gar 17 km Metern Höhe. Über dem Akeanos, dem Ozean dieser Welt spannt er sich sogar bis in ca. 25 km. Damit umfasst der vertikale Lebensraum der Höhlenwelt eine Höhe, ähnlich der Troposphäre des Planeten.

Im Felsenhimmel selbst befinden sich in unregelmäßigen Abständen gigantische kristalline durchsichtige Blasen – Sonnenfenster genannt – mit einer Dicke von einem Meter bis zu 20 Metern – sowie einem Radius von 15 bis 500 Metern reichen kann. Licht, welches durch diese glasartige Substanz hindurchfällt, wird stark gebündelt und reicht aus, um den gesamten gewaltigen Hohlraum darunter ausreichend zu illuminieren. Damit sollten wir uns also endgültig von unserer landläufigen Vorstellung einer *Höhle* verabschieden. Außerdem gibt es Wetter: Sonnenschein, Regen und Schnee, Wind und Stürme. Im Sommer heizen die Sonnenfenster die Welt darunter bis zu 42° Celsius auf und im Winter können die Temperaturen bis Minus 10 Grad fallen. Vielleicht sollte

man den Begriff Höhlenwelt durch »Orbis Subterra« ergänzen.

Diese gewaltigen Felsendome werden durch Stützpfeiler getragen, die stark den Eindruck prägen, den ein Besucher von dieser unterirdischen Welt hat. Denn diese Pfeiler sind riesig und werfen gewaltige Schatten. Und selbstverständlich gibt es auch in der Höhlenwelt einen Tageszyklus, und auch Jahreszeiten, denn am Umlauf des Planeten hat sich ja nichts geändert. Die gesamte bewohnbare Fläche der unterirdischen Welt ist deutlich kleiner als auf der Oberfläche. Denn zum einen reduziert sich der »Erdumfang«, wenn er sich zum Kern hin projiziert und zum Zweiten ist nicht der gesamte Planet hohl. Große Bereiche sind aus massivem Gestein, teilweise von einem Netz kleinerer Höhlensystem durchzogen, in die kein Lichtschein fällt. Diese Bereiche werden gemieden und sind größtenteils nur von Grottenolmen bewohnt. Oder auch von grässlichen Monstern, mit denen man kleine Kinder erschreckt, wenn sie ihre Suppe nicht aufessen wollen.

Aber da ich bereits den Ozean erwähnt habe, gibt es natürlich auch Kontinente. Akrania hat in Etwa die Größe Mitteleuropas, der südliche Kontinent Veldoor den Umfang Nordafrikas. Im Westen am anderen Ende des Akeanos erstreckt sich Og, der größte Kontinent, der von den Menschen Akranias für unbewohnt gehalten wird, in Wahrheit aber eine ganz eigene Flora und Fauna aufweist

sowie endemische Spezies, von denen einige sogar über Intelligenz verfügen. Und in der Mitte des Ozeans zwischen den Kontinenten gibt es die Wolkeninseln. Auf die wir später noch zu sprechen kommen werden.

Manch einer mag jetzt einwenden: Ja wenn man gar nicht richtig merkt, dass man sich unter der Erde befindet, warum ist es dann wichtig? Guter Einwand. Es ist aber wichtig, denn die Tatsache, dass sich diese Welt unter der Erde befindet, förderte Eigenschaften zutage, die es in prähistorischen Zeiten nicht gab. Vor allem eine: *Magie*. Auch dazu später mehr.

Flora und Fauna der Höhlenwelt

Zunächst die Vegetation der Höhlenwelt: Es gibt Flüsse, Wälder, Seen, Gebirge, Wiesen, Steppen, Wüsten und Sümpfe. Auf den Wiesen wächst Gras und in den Wäldern wachsen Bäume. Soweit so gut. Da es Menschen gibt, existieren auch Städte, Dörfer und kleinere Ansiedlungen, die durch Wege, Straßen und Brücken verbunden sind. Es gibt aber Besonderheiten, ganz speziell in der Fauna, die es vor Urzeiten auf der Oberfläche nicht gegeben hatte. Die Anzahl der Arten, sowohl der Pflanzen- als auch der Tierarten ist geringer, denn mit dem Untergang der Oberflächenzivilisation ging auch ein gewaltiges Artensterben einher. Und nicht jede Art war in der Lage, sich

und ihre Nachkommen in die entstehenden Kavernen zu retten. Dafür sind neue Arten entstanden, auf die wir hier einen kurzen Blick werfen wollen.

Es gibt Mullohs, die aussehen wie Ochsen mit Schildkrötenpanzern, aufrecht gehende Wölfe, die man Murgos nennt, oder wunderschöne friedliche Riesenfalter, die jedoch ein tödliches Gift auf ihren Flügeln tragen. Und es gibt noch viele fremdartige Arten mehr – nicht nur bei den Tieren, sondern auch bei den Pflanzen. Zum Beispiel den vertikalen Stachelblütler, einer Flechte, die ganze Äcker unbrauchbar machen kann, indem sie sich über das Terrain ausbreitet und jede Begehung aufgrund der eisenharten Dornen erschwert. Stachelblütlerbefall ist der Alptraum eines Bauern. Dann wären da die Baumpilze, die ihren Namen zu Recht tragen, denn sie werden so groß, wie Pinien, und dienen Wanderern oft als Unterschlupf. Ihre Haut ist von einer ledrigen, dichten Beschaffenheit, sodass man Kleider aus ihnen machen kann. Es gibt aber auch Dschungelbewohner, die sie als Behausung nutzen, indem sie sie aushöhlen. Und in den Tiefen der Höhlennetze soll es sogar eine Art Schleim geben, der Schwarmintelligenz besitzt, sodass die wenigen menschlichen Anrainer sie »lebende Wände« nennen.

Die ungewöhnlichsten von allen Lebewesen sind jedoch zweifellos die fliegenden Drachen. Die ganze Höhlenwelt ist von ihnen bevölkert, zumeist leben sie hoch oben an den

Stützpfeilern. Die meisten der Drachen sind friedliche Pflanzenfresser; es gibt sie in vielen Unterarten, vom kleinen Zweibeiner, kaum größer als eine Katze, bis hin zum gewaltigen Vierbeiner oder Vierflügler, mit einer Spannweite von über 120 Ellen, der mühelos zwei Dutzend Menschen tragen könnte.

Alle Drachenarten verfügen über Intelligenz, manche mehr, manche weniger. Die kleineren Arten übertreffen zumindest Hunde und Katzen, einige Arten sind durchaus mit Schimpansen oder Orang-Utans vergleichbar, und kommunizieren auf komplexe Weise miteinander. Und dann gibt es Arten, deren Intelligenz, der des Menschen vielleicht sogar überlegen ist. Allen gemeinsam ist eine Kommunikationsfähigkeit, die an Telepathie erinnert, und die Tatsache, dass sie keine Werkzeuge herstellen, ihre Umwelt nicht verändern und im Einklang mit ihrer Umwelt leben. Bösartige Zungen behaupten gerne, dass Drachen die besseren Menschen wären.

Damit sind wir bei der dominanten Art, die auf vielfältige Weise auf die Höhlenwelt einwirkt: Der Mensch. Die ersten Menschen kamen vor Jahrtausenden durch Schlupflöcher im Gestein in die Höhlenwelt, lange bevor auch diese sich durch tektonische Verwerfungen für immer schlossen. Heute gibt es nur noch einen einzigen Ort, an dem man die Höhlenwelt verlassen könnte. Als die ersten Menschen die Höhlenwelt betraten, hatten sie bereits alles vergessen, was hinter ihnen

lag. Viele Generationen eines postapokalyptischen Daseins hatten die Erinnerungen an den einstigen zivilisatorischen Glanz verblassen lassen.

So war die Besiedelung der unterirdischen Welt ein Neuanfang, im reinsten Wortsinne. Die ersten Menschen waren nun tatsächlich *Höhlenmenschen*, bevor sie begannen, einfachste Errungenschaften neu zu entwickeln. Vor allem eine:

Die Magie der Höhlenwelt

Die Zivilisationsstufe der heutigen Menschheit ähnelt dem Mittelalter. Die Dampfmaschine wurde noch nicht erfunden, desgleichen gibt es keine Elektrizität. Die modernste Maschine dürfte eine Wassermühle sein. Zum Pflügen der Felder dienen Mullohs, Pferde gibt es nur für sehr wohlhabende Zeitgenossen, und in den Wäldern wird noch wie in grauer Vorzeit gejagt. Häuser sind aus Stein oder Fachwerk gebaut, Straßen nur in großen Städten gepflastert und auch die Mode wird durch Wämser, einfache Beinkleider sowie Roben und Umhänge geprägt. Waffentechnisch ist man über das Breitschwert, Piken und Langbögen noch nicht hinausgekommen. Kanonen sollen vor kurzem in Akrania erprobt worden sein.

Aber es gibt eine Tatsache, die in keine noch so klug aufgestellte Theorie passt – eine, die einfach alles auf den

Kopf stellt: Das Menschenvolk der Höhlenwelt beherrscht die Magie. Was für ungezählte Zeitalter der Menschheit immer nur ein Wunschtraum war, ist hier wahr geworden.

Es bedarf keiner großen Phantasie, um sich vorzustellen, wie stark eine solche Eigenschaft die technologische Entwicklung prägt. Technologie ist Fortschritt ohne Magie. Magie macht Technologie in vielen Bereichen überflüssig. Der technologische Fortschritt wird auf Dauer nicht aufzuhalten sein, doch entwickelt er sich langsamer und vor allem anders.

Leider aber hat sich die Magie nur zu einem sehr geringen Teil als ein Segen erwiesen (was ja in gewisser Weise auch auf Technologie zutrifft). Meist war sie eher ein Fluch. Und von dem größten Konflikt, der sich hieraus ergab, erzählt die Höhlenweltsaga. Diese Magie kommt nicht von Ungefähr, sie ist kein unerklärliches Phänomen. Doch was tatsächlich dahintersteckt, ist Thema der letzten Bände der Saga.

Jedoch würde ein Besucher auch bald feststellen, dass die Umgangsformen der Menschen untereinander weit von der Art und Weise entfernt sind, wie sie im irdischen Mittelalter gang und gäbe waren. Hier in der Höhlenwelt kennt oder kannte man weder den Feudalismus, noch die Leibeigenschaft oder gar die Sklaverei. Mit einem gewissen Wohlwollen könnte man die Welt sogar als ethisch fortgeschritten bezeichnen. Nie gab es so etwas wie Hexenverfolgung (trotz oder vielleicht wegen des

Vorhandenseins von Magie) Fanatismus oder Religionskriege. Nicht dass jemand glauben soll, die Höhlenwelt wäre ein Ort des Friedens – nein, das ist sie nicht, ganz im Gegenteil, dennoch fanden hier ganz bestimmte, typische Entwicklungen der Menschheitsgeschichte nicht statt.

Der Cambrische Orden

Wo es Magier gibt, da gibt es auch Magierinnungen, denn was tut der Mensch, wenn er die erste Gruppe bildet? Er gründet einen Verein. Das ist in der Höhlenwelt nicht anders, auch dort gibt es Gilden für Handwerker, Schriftgelehrte, Akademiker, Beamte und Soldaten. Dass eine Magiergilde besondere Macht in den Händen hält, dürfte jedem klar sein. Aber was ist der Cambrische Orden genau? Dazu muss man sich die zwei Arten von Magie ansehen, die es gibt.

Da wäre zum einen die »Stygische Magie«, die sich rein aus den Kräften des Chaos bedient. Sie ist die rohe, die ursprüngliche Form der Magie, ja man könnte sie gar als eine Art »Protomagie« bezeichnen. Anfangs gab es nur diese Form, denn die Beherrschung der magischen Elemente war noch nicht fortgeschritten. Das »Trivocum« als Grenze zwischen den Kräften des Chaos und der Ordnung wurde durchlöchert und zerrissen, magische Ströme konnten frei fließen und richteten natürlich neben einigen Segen auch

großen Schaden an. Da die Kräfte hier ungehindert fließen können, ist diese Form der Magie auch die wirkungsvollste.

Erst nach Jahrhunderten entdeckten verantwortungsvolle Magier die Möglichkeiten, das Trivocum behutsamer zu nutzen und zu schonen. Öffnungen wurden durch »Aurikel« gelenkt und durch »Norikel« wieder verschlossen. Es handelt sich also um eine Art gebremster, dreifach gesicherter und gezähmter Magie. Diese nennt man die Elementarmagie.

Da diese viel fruchtbarer war und vor allem sicherer, setzte sie sich mit der Zeit durch und wurde zum Standard. In diesen Zeiten traten die großen Orden auf den Plan, die dafür sorgten, dass Magier eine ordentliche Ausbildung und vor allem Ethik erhielten. Wie alle Innungen regelten sie den Gebrauch der Magie, sie waren sozusagen auch die Bürokraten der magischen Künste.

Dies war mehr als notwendig, denn Magier hatten in frühen Zeiten einen sehr schlechten Ruf. Sie galten als gefährlich, gewissenlos und brachten mehr Unheil als Nutzen. Also wurden sie regelrecht verfolgt und nicht selten ermordet. Es war der Shabib Cambras (Shabib steht für das Oberhaupt von Savalgor, der Hauptstadt Akranias), der den Orden gründete, um Magiern Schutz zu bieten, sie aber auch in Form eines Kodex an die ausschließliche Nutzung der Elementarmagie zu binden. Zwar wurde diese Form der Magie von den »Alten« abgelehnt, da sie der Ansicht waren, dadurch auf die Hälfte ihrer Macht zu verzichten, doch war diese Magieform

stark genug, um weiterhin eine prägende Rolle im Alltag zu spielen. Dies bewies sich auch durch den Zulauf zum Orden denn zahlreiche Magier wollten sich in seinem Schutz wissen. Schon bald trugen sie typische Roben, die mit Stickereien und Farben verziert waren, so dass man sie schon von Weitem erkennen konnte. Bald wurde die Idee des Ordens in anderen Teilen der Höhlenwelt aufgegriffen, sodass fünf große Ordenshäuser entstanden: Die Cambrier, die Phrygrier, sowie die Orden von Sekamidoor, von Thoo und von Benbar. Diese Orden gehörten alle zur Magiergilde und eines war ihnen allen gemein: Der Gildenkodex und die Bindung an die Elementarmagie.

Die Kluft zwischen Magiern der »alten Schule« und der Gilde wurde immer grösser. Und bald wurde die »rohe« bzw. Stygische Magie landauf landab verboten. Das hinderte aber einige Ewiggestrige oder schlicht Machtbesessene nicht daran, im Geheimen eigene Ordensgemeinschaften zu schmieden, die mit Hilfe der stygischen Magie den Cambrischen Orden hinwegfegen sollten. Diese führte zu einigen zerstörerischen Auseinandersetzungen und letztlich zur Gründung einer dunklen und bösartigen Gruppierung: Der Bruderschaft von Yoor. Von dieser soll dann im ersten Band der Höhlenweltsaga die Rede sein.

Warum ein Prequel?

Dieses Prequel ist in erster Linie ein Geschenk. Und zwar an jene, die bis heute Fans der Saga geblieben sind, und die sich schon lange wünschen, Neues aus der Höhlenwelt zu lesen. Bestimmte Aspekte der Vorgeschichte wurden von Harald Evers nie genauer beleuchtet – das ist hier geschehen.

Zugleich ist sie aber auch eine Hommage an gewisse Personen aus der Saga, allen voran an den Magier Munuel, dem »Gandalf« der Höhlenwelt, der zu Beginn der Saga in der Mitte seiner 50er steht, aber selbstverständlich eine bewegte Vergangenheit hat. Oder Limlora, die im ersten Band eine wichtige Rolle spielt, aber viel zu wenig »Screentime« hat. Und weil es bei Harald Evers stets starke Frauen gibt, werden auch hier die Leser nicht enttäuscht werden, denn mit der Kriegerin Aeryn präsentieren wir eine Kämpferin, die bald ihre eigenen Fans haben wird. Hoffen wir jedenfalls.

Unterschiede & Ergänzungen des Prequels zur »alten« Höhlenwelt

Eine der maßgeblichen Bedingungen für dieses Prequel war, dass Handlungsstränge der Original Saga nicht berührt oder gar gespoilert werden sollten. Daher entschloss ich mich, nur zwei Figuren aus der Höhlenwelt Saga von Harald Evers zu übernehmen: Munuel und Limlora. Und ich musste natürlich gute Gründe dafür finden, warum Munuel sein früheres Leben, insbesondere dieses Abenteuer später niemals

erwähnt. Lediglich Figuren wie Lothsé und Gelmard werden in der Saga später noch einmal genannt, aber beide sind in der Erzählzeit von Evers nicht mehr am Leben. Auch Munuels scheinbare Ahnungslosigkeit gegenüber Limlora musste begründet werden. Daher verlagerte ich den Großteil der Handlung auf eine Region, die in Evers Werken nur ansatzweise Erwähnung finden: Die Wolkeninseln und den Kontinent Og. Und gerade, weil diese Länder bei Evers kaum Erwähnung finden, geschweige denn jemals beschrieben werden, konnte ich meiner Fabulierfreude freien Lauf lassen. Daher erschuf ich das Volk der Ranásura, sowie die Spezies der Lamien und der Skrintersal. Die »Hagedissen« werden im Glossar des Bildbands zur Höhlenwelt erwähnt, als »Ogaechsen«, die nach Evers'scher Vorstellung wohl Raubsauriern wie dem T-Rex ähneln. Ich ging jedenfalls einfach mal davon aus. Daher hier ein paar kurze Erläuterungen zum besseren Verständnis.

Die Skrintersal

Dabei handelt es sich um eine Spezies intelligenter Nagetiere, die Ratten ähneln, aber keine sind. Sie verfügen über eine Art Schwarmintelligenz, die sie aber bei Bedarf auf

einen Auserwählten, den sogenannten »Prinzen« übertragen können. Dieser wird dann außerordentlich schlau, während die übrigen Skrinter eine Zeitlang fast »verdummen«, bis sich der Schwarm erholt hat. Von Körperform und Größe sind sie Ratten oder großen Mäusen sehr ähnlich, jedoch verfügen sie über gut ausgebildete Greifwerkzeuge, die wie winzige menschliche Hände aussehen, sowie einen beweglichen Schwanz mit einer Spitze aus Horn, die wie ein Skorpionschwanz ein Opfer lähmen kann. Das Gift, welches die Skrintersal in ihrem eigenen Körper produzieren, wird Atraffa genannt, genau wie die Prozedur, mit der sie das Gift gesteuert aufladen können: Von betäubend bis tödlich. Natürlich hängt es stark von der Größe des Opfers oder Gegners ab. Einen Menschen wird ein einzelner Skrintersal kaum töten können, zwanzig von ihnen dagegen, schaffen das mühelos.

Die Skrintersal leben verteilt auf drei große Stämme auf einem schmalen Streifen der Ostküste von Og, in einem Gebiet, welches für Menschen unzugänglich ist, weil es wie ein Konglomerat von Felswänden und kleineren Säulen handelt. Die Felswände wirken wie ein zerlöcherter Schwamm, sodass es den Skrintersal möglich war, sich dort Behausungen einzurichten. Aufgrund ihrer Intelligenz, ihrer Hände und scharfen Nagezähnen, gefördert durch eiweißreiche Nahrung, da sie als Jäger zu bezeichnen sind, entwickelten sie eine beachtliche Kultur mit einer

dedizierten und wortreichen Sprache, ja sogar Poesie, sowie raffiniert konstruierten Höhlensystemen, die teilweise über eine Art Einrichtung verfügen.

Die Lamien

Nicht weit von den Höhlensystemen der Skrintersal befindet sich ein riesiges Sumpfgebiet mit niedriger Felsendecke, in welchem die Lamien leben. Diese Spezies korrespondiert mit den gleichnamigen Fabelwesen aus der griechischen Sagenwelt. Denn bei den Lamien handelt es sich scheinbar um Mischwesen: Halb Mensch, halb Schlange, wobei sie nur in weiblicher Form auftreten. Da es sich bei Og um einen Kontinent handelt, der praktisch keine nennenswerte Menschenpolulation aufweist, hat hier die post-apokalyptische Evolution erstaunliche Blüten getrieben. Die Lamien pflanzen sich fort, indem sie Eier legen, befruchtet werden sie, wenn sie in eine kurze Phase geraten, in denen sich männliche oder weibliche Geschlechtsmerkmale herausbilden, die dann nach wenigen Monaten wieder verschwinden. Sie verfügen ebenfalls über eine Kultur, mit geschwungenen Pflanzenbauten, die hoch in die Baumwipfel reichen. Lamien verfügen über rudimentäre magische Fähigkeiten und haben ein Verständnis vom Trivocum, auch wenn sie es anders nennen. Ihre besondere Fähigkeit besteht darin, dass sie eine Substanz versprühen können, die wie

Säure wirkt. Wird dieser Vorgang zu exzessiv ausgeführt, können sie daran sterben. Sie leben mit den Skrintersal in einer Art Symbiose, denn die intelligenten Nager sind ihre wichtigsten Baumeister, da sie Filigranarbeiten ausführen können, zu denen eine Lamia niemals fähig wäre. Sie teilen sich viele Überschneidungen einer gegenseitigen Kultur sowie einer gemeinsamen Sprache. Eine bestimmte Lamia ist stets unsterblich, da ihr offensichtlich das Gen zur Alterung fehlt. Stirbt sie einen gewaltsamen Tod, geht diese Fähigkeit auf magische Weise auf eine andere Lamia über. Auch diese Eigenschaft verbindet sie mit den Skrintersal, da die Unsterbliche stets eine enge Beziehung zum jeweiligen »Prinzen« unterhält.

Der Kontinent Og

In der Sprache der Skrintersal und Lamien heißt der Kontinent »Hakíyya«, was so viel bedeutet wie »Heiliges Land«. Harald Evers schreibt in seinem Bildband zur Höhlenwelt nur einen kleinen Absatz über diesen Kontinent: »Og. (Geographie). Nach Maldoor der zweitgrößte Kontinent der Höhlenwelt. Er liegt weit im Westen (von Akrania aus gesehen) und ist berühmt für seine endlosen Steppen und die riesigen Sonnenfenster, die gewaltige Durchmesser haben und das Land mit Licht überfluten. Über das Land Og ziehen riesige Mullohherden, die von den berüchtigten Oga-Echsen

gejagt werden. Wegen dieser mörderischen Echsen ist der Riesenkontinent quasi unbewohnt; nur an einigen Küstenlandstrichen leben wenige Menschen in schwer befestigten Dörfern.«

Und weiter über die Echsen schreibt er:

»Oga-Echsen (Tierwelt): Raubsaurier, die auf den weiten Steppen des Kontinents Og auf Mullohjagd gehen. Oga Echsen sind so aberwitzig schnell, dass ihnen niemand entkommen kann, abgesehen von Mullohs, wenn sie es schaffen, sich schnell genug in ihre schildkrötenartigen Panzer zurückzuziehen. Wegen dieser Echsen ist Og weitestgehend unbesiedelt (außer an den Küsten, in schwer befestigten Dörfern). Es heißt, nicht einmal ein ausgewachsener Sonnendrache könne schnell genug starten und sich in Sicherheit bringen, wenn eine dieser großen, unfassbar schnellen Echsen am anderen Ende einer Ebene auftaucht.«

Daraus folgt, dass das »Hagedissen Lân« also das Land der Hagedissen eine riesige flache Ebene mit leicht gewellten Hügeln ist, ähnlich zentral der »Great Plains« in Nordamerika. Und darüber wölbt sich das größte Sonnenfenster der Höhlenwelt, sodass die Ebenen besonders hell und lichtdurchflutet sind. Südlich davon wird die Felsendecke niedrig, und das Land der Lamien schließt sich an, gesäumt im Osten von den zerklüfteten Höhlen der Skrintersal. Südlich davon erstreckt sich der Felsenhimmel wieder in schwindelnde Höhen, jedoch durchsetzt von

Tausenden von Stützpfeilern, die stellenweise durch natürliche Brückensysteme verbunden sind. Dort leben angeblich Drachen und Harpyien. Nördlich der großen Ebene versperrt ein riesiges Felsengebirge den Übergang zum Nordteil des Kontinents, der sehr kalt und die Hälfte des Jahres über schneebedeckt ist. Irgendwo nördlich dieses Felsenwalls liegt die sagenumwobene Stadt Agris, in der einst ein kriegerisches Reitervolk gelebt haben soll. Und noch älteren Sagen zufolge, ist Agris die Urheimat der Ranásura. Im Nordwesten soll eine magische Insel liegen mit scheinbar menschlichen Bewohnern, die in einer Pagodenstadt leben. Ansonsten beschränkt sich die menschliche Population nur auf eine kleine, schwer befestigte Niederlassung an der Ostküste in diesem ansonsten von endemischen Arten beherrschten Kontinent. Das Gift der Skrintersal, die Säure der Lamien und die schiere Gewalt der Hagedissen hat bisher menschliche Ausbreitung erfolgreich verhindert.

Der Autor des Prequels

Ich kannte Harald Evers viele Jahre, bevor er die Höhlenwelt Saga schrieb, und habe mit ihm an einem gemeinsamen Gameprojekt gearbeitet. Seine Höhlenwelt Saga erschien in dieser Zeit als Point and Click Adventure. Als Freunde und

Schriftstellerkollegen sprachen wir viel über unsere jeweiligen Projekte. Als Harry dann den Trivocum-Verlag für sein Spielkartenprojekt gründete, plante er, dort auch eines meiner Werke zu veröffentlichen – dazu ist es dann aufgrund seines plötzlichen Todes nicht gekommen. Als dann Markus Auer den Trivocum-Verlag erneut ins Leben rief, um das Werk Evers' neu zu veröffentlichen, wurde ich als Herausgeber und Lektor engagiert, mit der leisen Hoffnung, dass ich Gelegenheit haben würde, eines Tages die Geschichte zu Ende zu erzählen. Ein solches Unterfangen unterliegt jedoch vielen Voraussetzungen, die unwägbar sind. Daher entschied sich der Verlag für ein Prequel und gab dieses bei mir in Auftrag. Trotz dringlicher eigener Projekte, nahm ich diesen Auftrag gerne an und betrachtete es als Ehre und Herausforderung, dem Kanon seiner Weltenschöpfung gerecht zu werden. Ich hoffe, es ist mir einigermaßen gelungen.

Rael Wissdorf, im Juli 2020

Danksagung

Kein Werk entsteht jemals vollkommen ohne das Zutun und die Mitwirkung anderer. Bei diesem Buch haben mir folgende Personen sehr geholfen, daher danke ich:

Dorothea Schmidt für ihr engagiertes und sachkundiges Lektorat.
Hanns-Martin Hoffmann für sein Coaching im Entstehungsprozess.
Nicolas Hede für seine kongeniale Übersetzung ins Englische.
Anne Poitz für ihr gründliches Korrektorat.
Meinem Verleger Markus Auer für Satz, Cover und Verlagsmarketing.
Meinen Testlesern Angelika Depta, Alexander Naumann, Christian Grätz, Andrea Frommann und Lena.
Angelika Pörsch für ihre Unterstützung.
Thorsten Küper für die vielen Gelegenheiten, Auszüge bereits vor Publikum zu lesen.
Und nicht zuletzt Harald Evers, dessen Werk ich mit dieser Geschichte hoffentlich gerecht wurde.

Ich danke euch allen von Herzen.

Rael Wissdorf, 2020

Rael Wissdorf im Trivocum Verlag:

Yanthalbor – Die Kammern der Könige, Fantasy

Shabu, Kriminalroman

Jack Abbotts Schatz, Erzählungen

Bombay Business, Kurzgeschichten

Deutsch ist Glückssache, Essays/ Satiren

Hawks Effect, SF/Urban Fantasy Serie:
(mit Nick Hede und Frank Williams III)

- One Last Con, 2017
- Dire Revelations, 2017
- Dangerous Reunion, 2018
- Laurina Rising, 2018
- Sanctuary, 2019

In Vorbereitung:

- Phoenix Embers, 2020/21

Lesen Sie auch:

Harald Evers

Die Bruderschaft von Yoor

1. Roman der Höhlenwelt Saga

30 Jahre nach den Ereignissen des vorliegenden Buches trifft Leandra, eine junge Adeptin der Magie auf Limlora. Doch diese Limlora hat sich verändert!

Gemeinsam mit ihrem Mentor, dem Magier Munuel schliddert sie in ein Abenteuer, welches ihr alles abverlangt, was sie hat. Ausgestattet mit dem Yalmuth, einem der stygischen Artefakte nimmt sie den Kampf gegen eine unheilvolle Verschwörung auf.

Mit diesem Band begann Harald Evers Anfang des Jahrtausends mit der Höhlenwelt Saga, die acht Bände umfasst. Lassen Sie sich in eine verwunschene Welt von Tolkien'schem Ausmaß entführen.