

TOBIAS MAYER

Ferromir
Aufstieg zur Macht

Fantasy



Tobias Mayer wurde 1994 in Neumarkt/Österreich geboren und besucht die BHAK Neumarkt mit Ausbildungsschwerpunkt IT.

Als andere Jungen im Alter von 6 Jahren das Fußballspielen lernten, war er durch eine Hüftoperation zu ruhigeren Aktivitäten gezwungen. Lesen und Schreiben waren da genau das Richtige. So übte Tobias Mayer früh das Erzählen kurzer Geschichten.

Bald schon wurden die Geschichten länger und »Ferromir - Aufstieg zur Macht« entstand.

TOBIAS MAYER

Ferromir

Aufstieg zur Macht

Fantasy

Deutsche Erstausgabe
ASARO VERLAG

**Bibliografische Information
der Deutschen Nationalbibliothek:**

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

Alle Rechte der Verbreitung, auch
durch Film, Funk und Fernsehen,
fotomechanische Wiedergabe,
Tonträger, elektronische
Datenträger und auszugsweisen
Nachdruck, sind vorbehalten.



ASARO FIRSTEDITION-REIHE

© 2010 Asaro Verlag
© Covergestaltung: Tanja Schröder

ISBN: 978-3-941930-32-2
Printed 2010 in Germany

www.asaro-verlag.de
mail@asaro-verlag.de

Rechtschreibung nach Dudenempfehlung.
Ausgabe August 2006

Prolog

Das Land des Feuers, der Lebensraum von Elben, Zwergen, Menschen und Kreaturen der Finsternis, ist das schönste und gleichzeitig hässlichste Reich, das man sich vorstellen kann.

Die Geschichte von Ferromir dem Feuerwächter beginnt im Menschenreich Cithol Ignus im Bauernviertel.

Die Rekrutierung

Es ist Mitternacht.

General Oxgar marschiert mit zwei Dutzend Fackelträgern und zwölf Speerträgern durch die Gassen. Sie steuern auf eine alte Hütte zu und nehmen Aufstellung. Oxgar tritt die Tür auf und befiehlt den Speerträgern, das Haus zu durchsuchen.

Er findet einen rothaarigen etwa fünfzehnjährigen Bauernjungen auf einem Sessel sitzend und seine Mutter lauschend in dem einzigen Raum der Behausung vor.

Räuspernd betritt Oxgar mit seinen zwölf Begleitern das Zimmer. Erschrocken springt Ferromir auf und mit seiner kräftigen Stimme poltert der Befehlshaber: »Nehmt ihn mit!«

Zwei Männer packen den Jungen an den Armen und schleppen ihn aus der Hütte. Die letzten Worte, die er von seiner Mutter hört, sind verzweifelt: »Nicht auch noch du!«

Dann wird der Junge mit einem Stock bewusstlos geschlagen. Er sinkt zu Boden.

Ferromir liegt auf erdigem Waldboden, dies kann er fühlen und riechen. Er öffnet seine Augen. Nachdem sie sich an die Helligkeit gewöhnt haben, erfährt er die Sorgfalt der Elben.

Mit gespannten Bogen zielen rund vier Dutzend ihrer Schützen auf ihn. Aus der Menge tritt eine in einen grünen Mantel gehüllte Gestalt. Eine Kapuze verdeckt das

Gesicht. Drohend richtet das Wesen seinen Elbendolch auf Ferromir.

Der Junge versucht aufzustehen, doch Fesseln aus Wurzelwerk halten ihn zurück. Mit einer einzigen Armbewegung der grünen Gestalt lösen sich die Seile. Benommen und ehrfürchtig steht er auf. Das Wesen nimmt die Kapuze ab. Es ist eine Elbin. Sie schüttelt ihre pechschwarzen Haare. Mit tonloser Stimme nennt sie ihren Namen: Lissy, Elbenprinzessin des Elbenreiches Cithel Aginaris. Sie befiehlt, Ferromir zu packen und ihn in den Palast zu bringen.

Dort angekommen wird dem Bauernjungen alles erklärt. Die Knappheit der Feuerwächter im Reich Cithol Ignus, dem Menschenreich, Cithel Aginari, dem Elbenreich und Citzel Zergon, dem Zwergenreich, hat die drei Mächte dazu gezwungen, alle jungen Männer, die das fünfzehnte Lebensjahr erreicht haben, nach Cithel Aginari zur Ausbildung zu bringen.

Sie sollen das ewige Feuer hüten, das am Tag der Sonne das Licht in den Reichen der drei guten Rassen schenkt. Es droht zu erlöschen, wenn das Feuer der Finsternis Oberhand gewinnt.

Die Jungen werden getrennt unterrichtet:

Elben und Menschen in der ersten Gruppe, die Zwerge in der zweiten.

Grimmo, der Rüstmeister, verzweifelt bei fast allen Teilnehmern, doch es schafft jeder, ein Feuerwächter zu werden.

Ein Krieger dieser Art, dies ist eine besondere Ehre, lernt auch mit Magie umzugehen.

Es gibt Feuer-, Eis-, Finsternis-, Licht-, Erde- und Luftmagie, wer das alles beherrscht, wird Weltmagier genannt.

Nun werden den Feuerwächtern die bekannten Feinde erklärt und bekannt gegeben:

Spharanx: Der dunkle Herrscher beherrscht Weltmagie. Er reitet auf einem vierflügeligen Drachen.

Vampire: Bleiche, menschenähnliche Wesen mit schwarzen Kapuzenmänteln. Die Finsternismagie ist ihre stärkste Waffe. Sie haben eine hohe Regenerationsrate und sind so gut wie unsterblich.

Werwölfe: Starke, auf zwei Beinen gehende Wolfsmenschen. Sie sind Diener der Vampire und fressen jedes Fleisch.

Oz: Der zwei Meter große Troll und Diener Spharanx hat riesige Pranken. Er zerschmettert Gegner mit Felsen. Seinen Verstand benutzt er nie.

Gnome: Sind kleine Wesen mit verfaulender brauner Haut. Sie kämpfen mit Schwertern und Bogen. Sie sind klein, doch ihre Schlagkraft ist enorm.

Skulls: Diese Wesen reiten auf schwarzen Einhörnern, die mit ihren roten Augen Furcht in ihren Gegnern auslösen. Die Skulls scheinen Geister zu sein, die nur aus schwarzen Kapuzenmänteln bestehen. Ihre Eismagiekenntnisse sind sehr gefährlich, ihre Schwertkunst ebenso.

Zombies: Sie waren einst Gnome und sind zweimal größer als vor ihrer Wiederbelebung. Ihre Klauen sind vergiftet, aber durchdringen keine Rüstung.

Skelette: Wiedererweckte Zombies, die die Skulls riechen.

Yeti: Anführer aller Trolle. Er ist drei Meter groß und hat einen weißen Pelz.

Trolle: Ihre Waffen sind Felsen, mit denen sie ihre Gegner zerschmettern. Sie sind über zwei Meter groß, aber nicht sehr schnell.

»Ich hoffe«, sagt der Rüstmeister, »dass ihr euch darunter etwas vorstellen könnt.«

So vergehen die Wochen, in denen Ferromir Weltmagie erlernt und über ein Entrinnen nachsinnt, das ihm nicht gelingt.

Ängstlich blickt er dem ersten Kampf entgegen, der nicht lange auf sich warten lässt.

Die erste Schlacht

Die erste Reihe der Formation der Feuerwächter stellen die Zwerge. Dann kommen die Menschen und dahinter die Elben. Alle tragen feuerrote Rüstungen und sind schwer bewaffnet. Sie marschieren geschlossen. Plötzlich schreit der Feuerwächtergeneral Orbit, dass sie anhalten sollen.

Lissys Elbenkrieger gesellen sich zu ihnen. Eine Gestalt taucht am Horizont auf, gefolgt von hunderten Zwergen und Menschen. Es ist OXgar, der General der Zwerge.

Glamir, wird nicht kommen, berichtet der Mensch. Das Gespräch ist noch nicht zu Ende, da stürmen hunderte Gnome los.

Lissy schickt ihnen rund fünfzig Elbenreiter auf ihren Einhörnern entgegen. Orbit befiehlt den Kampf.

Ferromir zieht sein Schwert, als ein Gnom auf ihn zu rennt. Er bewegt die Hand mit der Rotsteinwaffe zurück und lässt sie nach vorn schnellen.

Unter dem Krachen des Gnombrustharnischs wird dem Feuerwächter ein bisschen schwummrig, als er sieht, wie das kleine Wesen tot zu Boden sinkt. Ein Adrenalinschub gibt ihm die Kraft weiterzukämpfen. Ferromir bewegt sein Schwert über die linke Schulter.

Da springt ein Werwolf aus der Menge.

Entsetzt sticht Ferromir zu. Als er das Schwert ruckartig nach rechts bewegt, trifft er die Brust des Wolfes und

hinterlässt eine tiefe Wunde. Wütend holt das Muskelpaket mit beiden Klauen aus und lässt seine Krallen vor Ferromir in die Erde sausen. Durch die große Druckwelle wird der Krieger nach hinten geschleudert und bleibt auf dem Rücken liegen.

Der Werwolf macht sich bereit zum Sprung, als er plötzlich aufheult.

In seinem Rücken steckt ein Elbendolch. Auf seiner Schulter sitzt Lissy und greift nach dem Diamanten besetzten Heft. Sie zieht ihn heraus und der Werwolf fällt zu Boden.

Als die Gnome sehen, dass ihr stärkerer Begleiter außer Gefecht gesetzt worden ist, nehmen sie alle Reißaus.

Jubelnd kehrt das ganze Heer in die Stadt zurück.

Ferromir wünschte, er hätte Magie benutzt. Nur ist es schwer, sie zu verwenden, wenn man Angst hat.

König Alahim zerbricht sich den Kopf darüber, warum Spharanx hier angreifen ließ, obwohl in Cithol Ignus das ewige Feuer brennt und hier außerdem fast alle Krieger der guten Seite vom Land des Feuers versammelt sind.

Lissy flüstert ihrem Vater ins Ohr, dass es vielleicht nur ein Manöver war, um sie am Vorankommen zu hindern.

Als zwei Tage später ein Bote die Nachricht bringt, dass in Cithol Ixim, ein Dorf zerstört wurde, wollen die Menschen aufbrechen, um sich zu rächen.

Alahim aber befiehlt nach Cithol Ignus zu marschieren, um das ewige Feuer zu beschützen. Ein paar Elbenkrieger bleiben in Cithel Aginari, um ihrem König zu dienen.

Lissy übernimmt die Leitung des Heeres. Orbit und Oxgar helfen ihr dabei. Da es im Land des Feuers viel Wald gibt, können die Elbenschützen sich dort verstecken. Notfalls dienen sie als Reserve.

Mit gezückten Schwertern marschieren Ferromir und die anderen den Waldweg entlang. Die Vögel zwitschern. Dies ist ein Zeichen, dass kein Feind in der Nähe ist.

Es ist ein herrlicher Tag. Der Duft der Pilze lässt das Heimweh des Wächters aufflammen.

Seine Mutter kochte fantastische Pilzgerichte.

Wut steigt in ihm auf. Er sieht sein Leben in dieser Armee nicht als Ehre, wie die anderen, sondern als Selbstmord. Sie rissen ihn aus seinem einfachen, aber friedlichen Leben, das er liebte!

Überfälle

Plötzlich halten alle inne. Ein Hauch von Moder vermischt sich mit dem Geruch der Pilze. Kein Vogel singt mehr. Spannung liegt in der Luft.

Ferromir würde am liebsten vor Angst davonlaufen. Lissy meint, sie sollen weitergehen und sich nicht darum kümmern.

Die Krieger sind nun aufmerksamer. Hässliches Klappern ertönt, als plötzlich rund zwanzig Skelette aus den Büschen hervorspringen. Ihre Schwerter sind rostig und blutverschmiert.

Die Elbenschützen schießen auf ihre Schädel. Die Köpfe der Untoten fallen von den Hälsen, doch sie nehmen sie einfach vom Boden und setzen sie wieder auf ihren angestammten Platz.

Ferromir sieht zu, wie Lissy ihre Weltmagie benutzt. Mit einer Handbewegung setzt sie die fünf Skelette in Flammen. In wenigen Sekunden zerfallen sie zu Asche. Der Feuerwächter sammelt seinen Willen, indem er daran denkt, wie es bei den zerstörten Knochenkriegern aussah.

Er zeigt mit seinem Schwert auf zwei Gegner. Unter hohem Kreischen gehen sie in Flammen auf. Die anderen Wächter machen es Ferromir nach.

Nun gibt es zwanzig Skelette weniger im Land des Feuers.

Die Elbenreiter reiten vor und halten nach weiteren Feinden Ausschau. Tatsächlich erreichen sie Cithol Ignus ohne weitere Zwischenfälle.

König Ibrahim begrüßt die Streitmächte und sie beraten weitere Schritte. Lissy berichtet vom Angriff der Skelette. Der Herrscher ist erfreut zu hören, dass das Heer, das immerhin aus rund 1500 Mann besteht, es geschafft hat, geschlossen hier anzukommen.

Ferromir und Eldin, ein Elbenfeuerwächter, werden zu den Leibwachen Lissys ernannt. Sie sollen die Heerführerin mit ihrem Leben beschützen.

Es ist nach Mitternacht, als Eldin und Ferromir sich über die Schlacht bei Cithel Aginari unterhalten, da ertönt ein Schrei.

»Lissy!«, schreit Ferromir und stürmt in ihr Zimmer. Drei Skulls sind über sie hergefallen. Einer hält Lissy am rechten Handgelenk fest. Dieser erblickt Eldin und Ferromir. Das erste Mal benutzt der Bauernjunge den Bogen. Der Pfeil zischt auf den Kopf eines Skulls zu. Das Geschoss bleibt mitten im Flug stehen. Das Wesen, das die Frau bedroht, ließ den Pfeil gefrieren. Ein Fauchen genügt und die zwei anderen schweben auf die Leibwachen zu. Eldin bewirkt mit seiner Lichtmagie nicht viel. Sein zerstörerischer Energieball wird von den Skulls absorbiert. Doch sie weichen zurück, als der eine Skull Lissy loslässt und triumphierend lacht. Alle drei verschwinden sofort durch das Fenster. Unten hört man das Wiehern der schwarzen Einhörner. Dann ist es still.

»Sie haben mir den Blitzring gestohlen!«, schreit Lissy, dann bricht sie erschöpft zusammen. Ferromir und Eldin laufen zum König und berichten ihm, was passiert ist.

In der Zwischenzeit reiten die drei Skulls zum »Grab der Götter«. Der, mit dem Ring, hält ihn hoch. Das

Schmuckstück beginnt blau zu glühen. Die Erde bebt. Aus dem Grab des Blitzgottes erhebt sich der mächtige Zeus.

Die Götter sind alle gleich stark. Sie sind Brüder und brachten sich gegenseitig um.

Zeus ist ein weißer Werwolf, der die Blitze beherrscht und der nicht zögert, mit seiner Größe von vier Metern, Städte zu zerstören. Der Skull befiehlt ihm, mitzukommen. Sie gehen in Richtung Citzel Zax, um dort die Goldminen auszurauben.

Der König lässt sofort alle Krieger zusammenrufen. Er ahnt, was die Skulls planen und schickt sie nach Citzel Zax. Sie ziehen mitten in der Nacht los. Lissy, Eldin und Ferromir reisen in einer gepanzerten Kutsche, gezogen von zwei Einhörnern. Lissy trägt den Windring bei sich. Sie sind bereits im Trollgebirge, als es Pfeile regnet. Gnome stürmen aus den Höhlen und Oz wirft Felsen mit einem Gewicht von 300 Kilo. Eldin springt aus der Kutsche und befiehlt: »Schütz du Lissy! Ich bringe den Schützen mein Gift und erkläre ihnen einiges!«

»Ich brauche keinen Beschützer, Ferromir.« Da zischt ein Pfeil durchs Fenster. Der Wächter sammelt seinen Willen und schickt das Geschoss zurück. Ein gurgelnder Laut ertönt und Ferromir sieht, wie der Gnom stirbt. Der Leibwächter zieht seinen Bogen und rettet ein paar Kameraden vor dem Tod. »Brauchst du doch«, ist sein einziger Kommentar.

Da hört Ferromir Eldin schreien. In seiner rechten Schulter steckt einer seiner vergifteten Pfeile. Ein Skull hatte den Pfeil zurückgeschickt. Der Körper des Elben verkrampft sich und seine Augen treten aus den Hö-

len. Ferromir läuft zu ihm, sammelt seinen Willen und stellt sich vor, wie Eldin ohne Verletzung aussah. Er schafft es. Der Elb ist wieder gesund, aber müde. Eldin teleportiert sich in die Kutsche. Er ist erschöpft. Der Elb berichtet Lissy, was passiert ist.

Währenddessen ist Ferromir von Gnomkriegern umzingelt. Er weiß nicht, wie er sich wehren soll. Der Feuerwächter denkt nach. Doch plötzlich spricht einer der Gnome. Seine Augen sind geschlossen. Seine Artgenossen verbeugen sich vor ihm. Er schlägt seine Augen auf und wiederholt es: »Die Furcht des Wächters wird schwinden und seine Macht wird größer sein, als ihr euch vorstellen könnt. Er wird euch vernichten«, seine Iris färbt sich von Schwarz zu Rot. »Euch alle!« Dann bricht der Gnom zusammen.

Da ertönt ein Schrei. Zum ersten Mal in dem Krieg stirbt ein Feuerwächter. Der Todesstich kam aber nicht von einem Gnom. Langsam zieht die bleiche Gestalt das Schwert aus dem leblosen Körper und leckt genüsslich das Blut des Opfers von der Waffe. Die Gnome zittern vor Angst. Jeder gute, jeder böse Krieger hört auf zu kämpfen, als der Vampir durch die Reihen geht. Seine Haare sind schwärzer als die Nacht und kurz geschnitten. Der Bann seiner roten Augen lässt Ferromirs Glieder schwer werden. Doch Ferromir reißt sich zusammen. Mit seinem schwarzen Kapuzenmantel sieht die bleiche Gestalt wie einer der Skulls aus. Auch die Waffe des Vampirs hat die Farbe der Nacht. Der Griff ist mit roten Diamanten besetzt. Das blutsaugende Monster steht nun vor Ferromir. Der Vampir greift in die Richtung des Bauernjungen und ballt ganz seelenruhig seine Hand zur Faust. Durch Ferromirs Herz fährt ein Stich und sein

Organ presst sich immer mehr zusammen. Die Umriss des Vampirs verschwimmen vor den Augen des Jungen. Der Diener Spharanx beginnt zu lachen. Als er aufhört, liegt Ferromir auf dem Boden. Totenstille.

Da zischt ein Pfeil durch den Kopf des Vampirs. Kein Blut. Nur Wut. Er zieht den Pfeil aus der Wunde und wirft ihn in die Menge. Die Verletzung heilt in Sekundenschnelle. Eldin kann es nicht fassen. Sein Gift zeigt keine Wirkung. Ferromir greift benommen nach seinem Kampfstab. Er lässt die Waffe gegen die Beine des Vampirs schnellen, der noch immer den Schützen des Geschosses sucht. Von einer Sekunde auf die andere liegt das blutsaugende Monster auf dem steinigen Boden. Entsetzt muss der Vampir mit ansehen, wie Ferromirs Rotsteinschwert auf seinen Hals zusaust. Geköpft löst sich der Vampir in eine schwarze Rauchwolke auf. Als hätten sie es vereinbart, schnellen die Waffen der Krieger des Lichts nach vorn und töten alle Gnome.

Jubelnd ziehen sie weiter.

Lissy meint: »Wenn wir es ohne diesen Zwischenfall geschafft hätten, wäre Zeus jetzt nicht am Leben. Aber Pegasus wird uns sicher helfen können.«

Die Zugeinhörner schnaufen, als sie den Pass über den Berg Trakzen nehmen, denn der Weg steigt steil an.

Lissy lässt im Umkreis von zehn Kilometern Wachen aufstellen, die sie beim Grab der Götter warnen sollen. Die Elbenprinzessin sagt zu Eldin und Ferromir: »Auch ihr sollt Götter befehligen!« Sie hält ihnen zwei Ringe hin.

Eldin wählt das Schmuckstück des Gottes Dazz, Herr über Pflanzen und Erde. Ferromir bleibt der Ring des

El Drikque, Herr über Feuer und Hitze. Die drei rufen ihre Götter. Pegasus, Gott der Luft und des Windes, ist ein weißes Einhorn mit roter Mähne sowie roten Flügeln und Schweif. Dazz ist ein Faun, der nicht größer als Eldin ist. El Drikque ist ein vier Meter hoher Dämon mit schwarzen Hörnern und es scheint, als bestehe er nur aus Lava, die von Felsplatten zusammengehalten wird. Die drei Götter begrüßen sich und schwören, Zeus zu töten.

»Er war schon immer das schwarze Schaf der Bruderschaft«, meint Dazz. El Drikque gibt ihnen einen Rat: »Es gibt Völker, die noch neutral sind und sich nicht in den Krieg eingemischt haben.«

»Genau«, wiehert Pegasus, »wir ziehen sie auf unsere Seite.«

»Gut«, meint Oxgar. Orbit befiehlt den Wächtern sofort: »Wir, die Wächter des Feuers, suchen sie! Los, Männer, in die Stadt der Hilloenotten!«

»Die Elbenschützen und -reiter gehen mit!«, schreit Lissy und zieht mit ihren Elben los.

Zwischenzeitlich sind die Skulls mit Zeus an einer Mine angelangt, die am Rande von Citzel Zax gebaut wurde. Sofort stürmen die Minenwächterzwerge auf sie zu. Zeus hebt seine Pranke, um Blitze loszuschicken, aber der Skull mit dem Ring meint: »Wenn wir deine Macht jetzt schon benutzen, wird der dunkle Herrscher uns töten!« Er zieht sein Schwert und rammt es einem Zwerg in die Brust. »So machen wir's!«

Die drei galoppieren auf die restlichen sieben Minenzwerge zu. Die Hörner ihrer Reittiere bohren sich in die Leiber ihrer Gegner. Sie bremsen ab, schütteln ihre Köpfe

und lassen die Toten von den Hörnern gleiten, indem sie ihre Schädel senken.

Dann greift Zeus in die Mine und holt Unmengen Gold heraus. Mit diesem Edelmetall könnte man sich eine Menge Waffen kaufen. Der Gott befiehlt eine Gewitterwolke zu sich herab, läßt ihr das Gold auf und sie steigt wieder in die Höhe.

Gegen Abend wird Ferromir müde und er fragt Orbit: »Herr General, die Hilloenotten, wer sind die eigentlich?«

»Man kann es schwer sagen«, meint der Befehlshaber, »Sie sehen aus wie Menschen, besitzen aber Adlerflügel. Die Spannweite eines Erwachsenen beträgt zwei Meter. Außerdem tragen sie vornehmlich Togen und erfanden eigene, recht ungewöhnliche Kampftechniken. Auch mir unbekannte Waffen entwickelten sie. Und dieses Volk verehrt einen Greif, einen riesigen Vogel, namens Glan de Goré. Die Hilloenottenpriester sind gleichzeitig Heerführer und Priester. Ihr Herrscher aber ist kein Gott, er wird nur als ein solcher verehrt. Hier hört mein Wissen über sie auch schon auf.«

Da erblicken die Krieger eine Gestalt in einer goldenen Toga. Sie trägt einen Speer und hat sich ein rotes Band um den Kopf gebunden. Das Stirnband hängt am Rücken hinunter, die Enden sind fransig und zerrissen. Die violetten Augen verfolgen jede Bewegung Lissys und Orbits. Die Führer erkennen in der Gestalt einen Hilloenottengrenzsoldaten. Als der Adlermann sieht, wie die Armee zu laufen beginnt, streckt er seine Flügel und hebt seine Waffe in die Luft. Die Befehlshaber lassen anhalten, die Freude der Krieger versiegt. Sie sehen in

den Händen des Adlermenschen einen Speer, der an beiden Enden eine Eisenspitze hat.

Der Geflügelte springt in die Höhe, schlägt mit seinen Schwingen und landet vor Orbit. Die Augen des Adlermenschen zeigen Mordlust und Entschlossenheit. Da schnellt der Speer nach vorn, durchbohrt den Brustpanzer des Befehlshabers und ragt am Rücken wieder heraus. Orbit schnappt nach Luft. Er hatte dem Angreifer vertraut. Der Adlermensch zieht die Waffe heraus. Orbit fällt auf die Knie, krümmt sich vor Schmerzen. Der Angreifer dreht geschickt den Speer mit einer Hand um, nimmt ihn mit beiden Händen und stößt die Waffe in die rechte Schulter des Opfers. Dies geschieht innerhalb weniger Sekunden. Die Krieger und Lissy können Orbit nicht mehr helfen. Der Angreifer schwingt sich jubelnd in die Höhe. Im nächsten Augenblick ist er über den Bäumen verschwunden.

Da raschelt es in den Büschen. Es ist Dazz mit seinem Volk. Es sind Dryaden. Sie können heilen und sind, wenn sie wollen, im Wald und in der Nähe von Pflanzen unsichtbar. Der Gott sagt: »Nehmt den General, tragt ihn zu viert und heilt den Mann. Bleibt, wenn möglich, unsichtbar bis zur Stadt der Hilloenotten.«

»Lissy«, beginnt Dazz, »ich glaube nicht, dass das ein echter Grenzsoldat war«, er macht eine Pause. »Jeder Baum im Wald, der den Täter erblickt, soll ihn töten!«, schreit Dazz.

Sie marschieren weiter und bald schon taucht die Stadt Hillo de Goré vor ihnen auf. Sie ist die Hauptstadt der Adlermenschen.

»Dieser Greif, den die Hilloenotten verehren, ist kein Gott, er wird von ihnen nur für einen gehalten, so hat er auch Tempel, die in der alten Zeit errichtet wurden und die als Portale zum Teleportieren dienen können. War dieser Grenzsoldat das, was ich meine, ist Glan uns gut gesinnt. Wenn er echt war, haben wir ein großes Problem! Denn dann wird er uns erstens natürlich nicht helfen und zweitens wird Glan de Goré uns angreifen.«

»Oh!«, bemerkt Lissy, nachdem Dazz ausgesprochen hat, »Diese Stadt besteht ja aus geschmacklosen, grauen Häusern!«

»Nicht einmal einen Palast hat Hillo de Goré! Vögel haben wirklich nicht viel im Gehirn!«, meint der Pflanzengott.

Sie betreten die Stadt durch ein Holztor. Der Eingang wird wieder geschlossen. Keine einzige Wache ist zu sehen. Bürger fliegen oder laufen auch nicht herum. Die Häuser haben weder Fenster noch Türen. Nur von oben oder den Seiten sieht die Stadt »echt« aus. Die Männer, sowie Lissy irren durch die Gassen, die wie ein Labyrinth wirken.

Am anderen Ende der Stadt warnt eine der Dryaden, die Orbit trägt: »Die Waffe muss vergiftet gewesen sein! Wir müssen uns beeilen, Dazz!«

Ferromir war den ganzen Marsch seit seiner Unterredung mit Orbit, in Gedanken über sein Heim versunken gewesen. Als er auf einmal etwas aus dem Sandboden der Stadt herausragen sieht. Er steckt sein Schwert weg und packt nach dem etwas. Es ist ein Griff einer Falltür. Er ruft Eldin zu sich und gemeinsam öffnen sie die schwere Tür. Dazz kommt gelaufen und ruft: »Ihr ungehorsamen Sol ...«

»Ich könnte euch küssen«, fährt er fort. Die Krieger steigen die gut erhaltenen Marmorstufen hinab und schließen die Falltür hinter sich. Sie betreten eine Tropfsteinhöhle. Dieser natürliche Steinraum hat, wie sie sehen, als sie weiter gehen, in der Mitte einen großen See. Dazz kostet das Wasser, es ist trinkbares Süßwasser. Die Soldaten hören ein leises Flattern. Nervös spannen sie die Bogen. Lissy und Dazz sind entschlossen, Orbit mit ihrem Leben zu beschützen. Das Flügelrauschen wird lauter und lauter. Vor ihnen landen zwei Dutzend Hilloenottenschwertkrieger, angeführt von einem Adlermenschen mit schwarzer Toga und rotem Umhang. Sein Gesicht ist mit einer dunkelblauen Maske mit goldenen Verzierungen verdeckt. Sein Haar ist schulterlang und hellblond, beinahe weiß. Er sagt langsam die Worte: »Was wollt Ihr hier? Zu König und Gott Glan de Goré mit ihnen!«

Die Armee wird eingekreist, wehrt sich aber nicht, da sie keinen ungerechtfertigten Angriff ausführen wollen. Der Palast, zu dem sie geführt werden, ist nur zu einem Viertel aus Sandstein gebaut. Der Rest geht bis weit in die Höhlenmauern hinein. Innen ist besonders an Edelsteinen und Gold nicht gespart worden.

Der Greif putzt sich gerade seine Feder, als sie den Raum betreten. Glan hockt auf einer Stange aus purem Gold. Sein Schnabel gleicht dem eines Adlers, hat aber an jeder Seite einen Eckzahn. Er gleitet zu Boden und fragt: »Wer hat unsere Verteidigungstaktik überwunden, General Habicht?«

»Es ist, so nennt er sich zumindest, die wieder erwachte Gottheit Dazz, Majestät. Die Elbenprinzessin ist auch dabei. Wenn Ihr mich fragt ...«

»Tu ich aber nicht! Willkommen, Eure Hoheit Lissy. Ich kann es nicht glauben, aber ich versuch's trotzdem, Dazz. Guten Tag. Warum seid ihr hier?«

Es wird Glan de Goré alles erzählt.

»Dieser Angreifer«, beginnt der Greif, »war kein Grenz-wachsoldat! Es war ganz sicher ein Auftragskiller eines Clans. Wo ist Orbit?«

»In der Giftheilanstalt Eures Reiches unter der Erde, Glan«, berichtet Lissy. »Geht es ihm gut?«, fragt der Greif. »Tut mir leid, Eure Hoheit, aber dies ist jetzt nicht so wichtig! Wir sollten überlegen, welcher Clan es war!«

»Es kommen zwei infrage: Die Verehrer der Schlangen und die Anbeter des Grünen Pfeiles. Sie nennen sich die ›Schwarzen Schlangen‹ und die ›Giftpfeile des Oxydek‹. Suchen wir sie«, beschließt der Riesenvogel mit dem blauen Gefieder. Sie verlassen den Palast mit einer Hilloenottenleibgarde, bewaffnet mit Armbrüsten, Speeren und Eisendisken. Sie tragen, wie alle Hilloenottenkrieger, einen Brustharnisch unter den Togen und einen Helm aus sehr hartem Eisen. Sie ziehen durch die Stadt. Während sie marschieren, wird Glan ... auf einmal ein normaler Hilloenotte. Er trägt eine schwarze Toga, dessen Ränder rot sind. Er hat blaues, kurzes Haar. Seine Augen sind grün. Die Hilloenotten sind diese Wandlung gewohnt, das merkt Ferromir. Aber er hat sich sehr erschrocken, als Glan sich verwandelt hat. Sie marschieren durch die Falltür und betreten die überirdische Stadtattrappe. Es weht eine kühle Brise. Ferromir denkt an die Zeit, wo er noch mit seiner Mutter gearbeitet hatte. Denn fast immer, wenn sie auf den Feldern waren, ging auch so ein Wind. Ferromir fällt auf, dass außer Glan de Goré kein einziger Adlermenschbefehlshaber dabei ist.

Sie kommen an der Stelle vorbei, wo Orbit angegriffen wurde, machen aber keinen Mucks, außer Glan. Er sagt: »Hier war es also. Hmmm ...«

Es ertönt ein Laut, wie von einem hungrigen Löwen. Es springen mindestens fünf Trolle aus den Büschen. Einer, wahrscheinlich der Anführer, trägt einen Lederbrustpanzer und -helm und, wie alle Trolle einen Lendenschurz. Ihre Köpfe scheinen viel zu klein für ihre Körper. Die Haut dieser Wesen ist grau-grün und sehr robust. Die Trolle lassen ihre Köpfe nach vorn schnellen und brüllen die Armee von Lissy und Dazz mit voller Lautstärke an. Sie schwingen wütend ihre Keulen. Die Armee des Lichts greift entschlossen an.

Die Hilloenotten beschießen die Trolle mit ihren Bolzen, die aber nur geringen Schaden an der Haut dieser Wesen verursachen. Diese Angriffe machen sie nur noch wütender. Sie beginnen jetzt zu laufen und preschen mit ihren Keulen durch die Reihen. Mit einer Körpergröße von zwei Metern richten sie enormen Schaden an. Ferromir sieht sein Ende kommen, als der Trollanführer auf ihn zurast. Der Troll holt aus und ... Da saust ein Pfeil in den linken Fuß des Wesens. Das Geschoss hat goldene Federn. Es war wieder einmal Lissy, die ihn gerettet hat. Zumindest vorerst. Kaum hat sich der Troll erholt, schwingt er seine Keule sofort wieder nach Ferromir. Sie trifft ihn am Bauch und schleudert den Feuerwächter weit weg. Sein Brustharnisch ist zersplittert. Ferromir rinnt Blut aus dem Mund. Er spuckt etwas davon aus. Es kommt aber immer wieder welches nach. Ferromir versucht aufzustehen, doch seine Glieder werden schwer. Er kann sie kaum heben, so schwä-

chen ihn die Schmerzen. Ferromir fällt mit der Hand am Bauch nach vorn. Die Welt schwimmt vor seinen Augen. Seine Lider werden immer schwerer. Das Letzte, das er hört, ist ein Wiehern. Dann spürt er Wärme und einen kräftigen und schmerzhaften Griff. »Das ist El Drikque«, denkt er, dann wird es schwarz um ihn.

»Ferromir!«, ruft Lissy den flüchtenden Trollen hinterher. »Es tut mir leid, Eure Hoheit, aber würden wir jeden einzelnen Soldaten vor dem Tod retten, hätten wir viel zu tun. Wir können uns nicht wegen eines Menschen aufhalten lassen. Alle müssen einmal sterben ... aber diese Trolle sind geschwächt, wir sollten sie aufhalten, damit der dunkle Herrscher keine Nachricht über diesen Kampf erhält!« Als Pegasus die letzten Worte spricht, zwinkert er Lissy zu und lächelt. Glan stimmt der Entscheidung zu, denn er wolle sich rächen, da er nicht wenig Hilloenotten verloren habe. Lissy besteigt Pegasus und gesellt sich zu den Hilloenotten und ihrem König in der Luft. Die Führung, Dank der Heilung der Dryaden und nicht so geschwächten Feuerwächterarmee, überlässt sie Dazz. Der Pflanzengott ist nach diesem Kampf so wütend, dass er nach allen zehn Minuten aufschreit und irgendwo Dornenranken aus dem Boden schnellen lässt. Die Trolle haben keine Spuren hinterlassen. So können sie den Weg, den diese Wesen genommen haben, nur erraten. Dies führt zu einer großen Zeitverzögerung, die Dazz noch wütender macht, aber er hat wenigstens aufgehört, Dornenranken wachsen zu lassen.

Der Pflanzengott sagt verzweifelt zu sich selbst: »Diese Trolle sind zu schwer und unvorsichtig, als dass sie keine Spuren hinterlassen. Es sei denn, sie sind ... Nein, das kann nicht sein! Ich sollte lieber ...«, nach diesen Wor-

ten versinkt er in Gedanken und lässt die Armee einfach weitermarschieren.