

DIABLO®

DAS KÖNIGREICH DER SCHATTEN

VON NEW-YORK-TIMES-BESTSELLERAUTOR
RICHARD A. KNAAK

B L I Z Z A R D L E G E N D S



AUSSERDEM VON PANINI ERHÄTLICH:

DIABLO: Das Vermächtnis des Blutes
Richard A. Knaak, ISBN 978-3-8332-3896-3

DIABLO: Der Dunkle Pfad
Mel Odom, ISBN 978-3-8332-3897-0

DIABLO: Das Königreich der Schatten
Richard A. Knaak, ISBN 978-3-8332-3946-5

DIABLO: Der Mond der Spinne
Richard A. Knaak, ISBN 978-3-8332-3947-2

THE ART OF DIABLO
Großformat im Hardcover, ISBN 978-3-8332-3835-2

Weitere Titel und Infos unter www.paninishop.de

DIABLO

Das Königreich der Schatten

Richard A. Knaak

PANINI BOOKS

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.

Amerikanische Originalausgabe: „DIABLO: The Kingdom of Shadows“ von Richard A. Knaak, erschienen bei Simon and Schuster, Inc., 2002.

Copyright © 2002, 2020 Blizzard Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Ausgabe: Panini Verlags GmbH, Schlossstraße 76, 70176 Stuttgart.

Geschäftsführer: Hermann Paul

Head of Editorial: Jo Löffler

Head of Marketing: Holger Wiest (E-Mail: marketing@panini.de)

Presse & PR: Steffen Volkmer

Übersetzung: Ralph Sander

Lektorat: Manfred Weinland

Umschlaggestaltung: tab individuell, Stuttgart

Cover Art von Bill Petras

Satz und E-Book: Greiner & Reichel, Köln

YDDITP003E

ISBN 978-3-7367-9897-7

Gedruckte Ausgabe:

ISBN 978-3-8332-3946-5, 1. Auflage, Oktober 2020

Findet uns im Netz:

www.paninibooks.de



PaniniComicsDE

Für Chris Metzen und Marco Palmieri

EINS

Der furchtbare Schrei hallte vom Fluss herüber.

Kentril Dumon fluchte innerlich, während er den anderen Befehle zurief. Er hatte seine Männer eindringlich davor gewarnt, sich irgendwelchen Gewässern zu nähern, doch im dichten, schwülen Dschungel von Kehjistan war es nicht immer einfach, an jeden der Myriaden Flüsse und Ströme zu denken. Zudem neigten einige der anderen Söldner dazu, sämtliche Befehle zu missachten, wenn ein kühles Nass nur wenige Schritte entfernt lag.

Der Narr, dessen Schrei soeben ertönt war, hatte erfahren müssen, was es hieß, ungehorsam zu werden – allerdings würde er nicht lange genug leben, um aus dieser Lektion eine Lehre zu ziehen.

Der schlanke, gebräunte Hauptmann kämpfte sich, den Schreien folgend, durch das dichte Laub. Ein Stück voraus konnte er Gorst ausmachen, seinen Stellvertreter, ein riesiger Kämpfer, der sich seinen Weg durch die Ranken und Äste bahnte, als böten sie keinerlei Widerstand. Während die meisten Söldner aus den kühleren, höher gelegenen Regionen der Westlichen Königreiche stammten und dementsprechend stark unter der Hitze litten, ließ sich der braungebrannte Gorst davon nichts anmerken. Die struppige Mähne des Mannes, die mit ihrer tiefschwarzen Farbe einen krassen Kontrast zu Kentrils hellbraunem Haar bildete, ließ den Riesen wie einen Löwen auf der Flucht erscheinen, während er in Richtung Flussufer davoneilte.

Hauptmann Dumon kam nun schneller voran, da er der von seinem Freund geschlagenen Schneise folgen konnte. Das Schreien hielt an und weckte die grausame Erinnerung daran, wie drei andere Männer seiner Truppe ihr Leben hatten lassen müssen, seit sie in den

Dschungel vorgedrungen waren, der den größten Teil des Landes bedeckte. Der Zweite von ihnen war eines entsetzlichen Todes gestorben, als ihn eine Horde monströser Spinnen überrannte, die so viel Gift in seinen Körper gepumpt hatten, dass sein Leib völlig aufgedunsen war. Kentril hatte daraufhin befohlen, mit Fackeln gegen das Spinnennest und seine hungrigen Bewohner vorzugehen, um die Kreaturen zum Raub der Flammen werden zu lassen. Das Leben des Mannes war zwar dadurch nicht gerettet worden, doch wenigstens hatte man seinen Tod auf diese Weise rächen können.

Der dritte glücklose Kämpfer wurde nie wieder gefunden, nachdem er einfach auf einem mühseligen Marsch durch ein Gelände verschwunden war, dessen Boden so sehr nachgab, dass er die Stiefel bei jedem Schritt förmlich nach unten zog. Nachdem der Hauptmann dabei selbst einmal fast bis zu den Knien eingesunken war, konnte er sich nur zu gut vorstellen, welches Schicksal diesen Soldaten ereilt hatte. Dieser Boden war durchaus in der Lage, ein rasches und schreckliches Ende zu bereiten.

Noch während er über den Tod des Söldners nachdachte, der als Erster dem furchterregenden Dschungel von Kehjistan zum Opfer gefallen war, entdeckte er vor sich eine Szene, die jener Katastrophe zum Verwechseln ähnlich sah.

Eine gewaltige, schlangengleiche Kreatur erhob sich hoch über das Flussufer, längliche, reptilienartige Augäpfel waren auf die kleinen Gestalten gerichtet, die sich vergeblich bemühten, sich vor dem riesigen Maul in Sicherheit zu bringen. Obwohl die Bestie ihre Kiefer fest um den in Panik geratenen Söldner geschlossen hatte, durch dessen Schrei Kentril und die anderen aufmerksam geworden waren, schaffte sie es, die Menschen wütend anzufauchen. Aus ihrer Seite ragte eine Lanze hervor, doch der Treffer war offenbar nicht ernsthafter Natur gewesen, da sich der Behemoth in keiner erkennbaren Weise daran störte.

Irgendjemand feuerte einen Pfeil auf den riesigen Kopf ab und zielte offenbar auf eines der Augen, doch das Geschoss verfehlte sein anvisiertes Ziel und prallte wirkungslos von der Schuppenhaut ab. Das Tentakelbiest – ein Name, den ihr geschätzter Auftraggeber Quov Tsin für diesen Schrecken verwendete – schleuderte seine Beute hin und her

und gab Kentril auf diese Weise Gelegenheit, zu schauen, wen das Ungetüm überhaupt zu fassen bekommen hatte.

Hargo! Das hatte ja so kommen müssen. Der bärtige Idiot hatte sich während der Reise auf den Zwillingsmeeren bereits mehrfach als Enttäuschung entpuppt und sich seit der Ankunft an diesen Gestaden immer wieder vor ihm zugeteilten Aufgaben gedrückt. Doch bei allen Fehlern, ein solches Schicksal hatte auch Hargo nicht verdient.

„Macht die Seile bereit!“ brüllte Kentril. Tentakelbiester besaßen ein Paar gekrümmter Hörner, die bis zum Hinterkopf und damit bis zu der einen Stelle an dem schlangenähnlichen Leib reichten, den die Söldner vielleicht zu ihrem Vorteil würden nutzen können. „Hindert die Bestie daran, in tieferes Gewässer zurückzukehren!“

Die anderen befolgten diese Anweisung, was Hauptmann Dumon nutzte, um seine Leute zu zählen. Sechzehn, er selbst und der glücklose Hargo eingeschlossen. Damit waren sie vollzählig – bis auf Quov Tsin.

Wo war der verdammte Vizjerei denn nun schon wieder? Er hatte die unerfreuliche Angewohnheit, der Gruppe ein Stück vorauszuweichen, und die von ihm bezahlten Söldner im Ungewissen zu lassen, was er von ihnen erwartete. Kentril bereute schon längst, auf dieses Angebot eingegangen zu sein, doch die Schilderungen des Schatzes, der sie erwarten würde, waren einfach zu verlockend gewesen ...

Er verwarf diese Gedanken, da Hargo immer noch eine kleine Überlebenschance hatte. Das Tentakelbiest hätte ihn mühelos in zwei Stück zerbeißen können, doch meistens zogen diese Kreaturen es vor, ihre Beute unter Wasser zu ziehen, um sie auf diese Weise zu Tode kommen zu lassen. Außerdem wurde ihr Mahl dadurch aufgeweicht und war so leichter zu verzehren, wie der verfluchte Hexenmeister es mit der Emotionslosigkeit eines Gelehrten ausgeführt hatte.

Die Männer hatten inzwischen die Seile bereit, und Kentril befahl ihnen, Position einzunehmen. Andere waren derweil damit befasst, das gigantische Reptil immer wieder zu attackieren, um es abzulenken und es nicht auf den Gedanken kommen zu lassen, sich einfach von den Menschen zurückzuziehen. Wenn die Söldner dieses einfältige Tier nur noch ein paar Augenblicke länger aufhalten konnten ...

Gorst hatte sein Seil als Erster wurfbereit. Er wartete nicht erst auf Kentrils ausdrücklichen Befehl, da er längst erkannt hatte, was der

Hauptmann beabsichtigte. Der Riese warf die Schlinge mit absoluter Präzision über das rechte Horn.

„Oskal! Versuch, Hargo ein Seil zuzuwerfen! Benjin, wirf dein Seil über das andere Horn! Ihr zwei da – helft Gorst!“

Der stämmige Oskal warf sein Seil dem geschwächten, blutüberströmten Mann im Maul des Behemoth zu. Hargo versuchte, es zu fassen zu bekommen, reichte aber nicht ganz heran. Das Tentakelbiest fauchte wieder und wollte sich zurückziehen, doch das Seil, das Gorst und die beiden anderen Männer festhielten, ließ es nicht sehr weit kommen.

„Benjin! Das andere Horn, verdammt!“

„Wenn das Vieh aufhört zu zappeln, krieg ich das ja auch sicher hin, Hauptmann!“

Oskal warf sein Seil nochmals Hargo zu, der es diesmal zu fassen bekam. So kraftlos er auch inzwischen war, gelang es ihm doch, sich das Seil umzubinden.

Die gesamte Szene erinnerte Kentril an ein makabres Spiel. Wieder verdamnte er sich, dass er zu diesem Auftrag bereit gewesen war, und er verfluchte Quov Tsin, der ihm überhaupt erst dieses Angebot gemacht hatte.

Wo war dieser üble Hexenmeister nur? Warum war er nicht so wie die anderen herbeigeeilt? War er womöglich tot?

Der Hauptmann bezweifelte, dass er so viel Glück haben könnte. Und ganz gleich, was in diesem Augenblick mit dem Vizjerei auch sein mochte, es würde sich in keiner Weise auf die verzweifelte Situation auswirken, mit der sie hier konfrontiert waren. Alle Verantwortung lastete nur auf Kentrils Schultern.

Ein paar Kämpfer versuchten nach wie vor, das Schlangenungeheuer auf irgendeine Weise zu verletzen, doch die dicke Schuppenhaut des Tentakelmonsters hielt Lanzen und Schwerter davon ab, dass ihm Schaden zugefügt wurde. Die beiden Bogenschützen mussten unablässig darauf achten, nicht den Mann zu treffen, den sie zu retten versuchten.

Dann endlich legte sich eine Schlinge um das linke Horn. Hauptmann Dumon unterdrückte jedoch die aufkeimende Hoffnung, da es noch eine relativ leichte Aufgabe war, das Monster zu fangen.

Unterworfen hatten sie es damit längst nicht.

„Jeder verfügbare Mann soll an den Seilen mithelfen! Bringt dieses Ding an Land, da ist es schwerfällig und verwundbarer!“ Er selbst begab sich zu seinen Männern und zog an dem Seil mit, das Benjin geworfen hatte. Das Tentakelbiest fauchte lautstark, doch auch wenn es in gewisser Weise verstand, in welcher Gefahr es schwebte, ließ es seine Beute nicht los. Grundsätzlich war Kentril ein Mann, der eine solche Beharrlichkeit bei einem lebenden Wesen bewunderte, jedoch nicht, wenn das Leben seiner eigenen Leute dabei auf dem Spiel stand.

„Zieht!“, brüllte der Hauptmann. Die Anstrengung sorgte dafür, dass sein braunes Hemd schweißnass auf der Haut klebte. Seine Lederstiefel – ein besonders gutes Paar, das er sich von dem Lohn des letzten Kontrakts gekauft hatte – sanken in den morastigen Untergrund nahe dem Wasser ein. Obwohl je vier Mann an den Seilen zogen, mussten sie all ihre Kraft einsetzen, um den Schrecken Zoll für Zoll aus dem Wasser an Land zu zerren.

Doch Zoll für Zoll genügte letztlich, und als der gewaltige Leib der Bestie an Land gezogen wurde, verstärkten die Söldner ihre Anstrengungen noch weiter. Immerhin fehlte nicht mehr viel, um endlich ihren Kameraden befreien zu können.

Da das Ziel nun viel näher war, hob einer der Bogenschützen seine Waffe und zielte.

„Haltet ...“, war alles, was Kentril noch sagen konnte, da bohrte sich bereits ein Pfeil in das linke Auge der Kreatur.

Das Schlangenmonster bäumte sich vor Schmerz auf und öffnete das Maul ein Stück weit, doch es genügte nicht, um den schwerverletzten Hargo herausfallen zu lassen, obwohl zwei Männer gleichzeitig versuchten, ihn herauszuziehen. Zwar verfügte das Tentakelbiest über keine nennenswerten Gliedmaßen, doch es wand sich mit solcher Heftigkeit, dass es all seine Kontrahenten in Richtung des dunklen Wassers zu schleifen begann.

Einer der Männer hinter Gorst rutschte weg und brachte einen zweiten aus dem Gleichgewicht, woraufhin alle übrigen Söldner den Halt verloren. Benjin konnte das Seil nicht länger fassen und wäre beinahe mit seinem Hauptmann zusammengestoßen.

Das Tentakelbiest, dessen Auge eine einzige Masse aus zerstörtem

Gewebe war, zog sich weiter in Richtung Fluss zurück.

„Haltet es auf!“ brüllte Kentril vergebens. Nur noch fünf Männer versuchten, die Seile festzuhalten. Gorst, in dessen großem Körper jeder Muskel angespannt war, hielt sich gut, wenn man berücksichtigte, dass er nur von einem weiteren Söldner unterstützt wurde, doch letztlich konnte nicht einmal seine immense Kraft das Unvermeidliche verhindern.

Die hintere Hälfte des gigantischen Reptils war bereits wieder im Wasser verschwunden. Der Hauptmann wusste, dass sie den Kampf verloren hatten. Es war unmöglich, jetzt das Blatt noch einmal zu wenden.

Hargo, dem es irgendwie gelungen war, sich weiter an sein Leben zu klammern und nicht das Bewusstsein zu verlieren, hatte offenbar auch erkannt, dass er verloren war. Sein Gesicht war eine einzige blutige Masse, und mit heiserer Stimme flehte er seine Kameraden an.

Kentril würde diesen Mann nicht genauso qualvoll sterben lassen wie den ersten. „Benjin! Fass wieder das Seil!“

„Es ist zu spät, Hauptmann, wir können ...“

„Du sollst das Seil fassen, habe ich gesagt!“

Als der Kämpfer gehorchte, rannte Kentril zu dem Bogenschützen, der ihm am nächsten war und der wie versteinert dastand. Sein Mund stand offen, seine Haut war knochenbleich, während er nur zusehen konnte, wie das Schicksal seines Gefährten unerbittlich seinen Lauf nahm.

„Dein Bogen! Gib ihn mir!“

„Hauptmann?“

„Dein Bogen, verdammt noch mal!“ Kentril riss die Waffe aus den Händen des verständnislosen Bogenschützen. Der Hauptmann hatte lange und zielstrebig das Bogenschießen gelernt, und von seiner zusammengewürfelten Mannschaft war er immer noch der Zweit- oder Drittbeste. Für das, was er nun vorhatte, konnte Kentril aber nur beten, dass er der Beste sein würde.

Unverzüglich hob der drahtige Kommandant den Bogen und nahm sein Ziel ins Visier. Hargo sah ihn an und verstummte schlagartig. Ein Blick in die flehenden Augen des Sterbenden genügte dem Hauptmann, um zu erkennen, dass er keine Zeit vergeuden sollte – was er dann

auch nicht tat.

Der hölzerne Bolzen traf Hargo in die Brust und ließ den Mann auf der Stelle tot zusammensacken.

Diese Handlung traf die anderen Söldner gänzlich unvorbereitet. Gorst ließ das Seil los, die anderen taten es ihm einen Moment später nach, da sie nicht mit ins Wasser gerissen werden wollten.

Schweigend sahen die Überlebenden mit an, wie das Monster sich in den Fluss zurückzog und vor Schmerz und Wut auch dann noch fauchte, als sein Kopf bereits untertauchte. Für einen kurzen Moment waren Hargos Arme noch an der Wasseroberfläche zu sehen, doch dann waren auch sie verschwunden.

Kentril ließ den Bogen sinken und wandte sich ab.

Die anderen Kämpfer sammelten hastig ihre Habseligkeiten ein und folgten ihm wie ein Mann. Nach dem dritten Todesfall waren sie selbstgefällig geworden, und das hatte nun einer von ihnen mit dem Leben bezahlen müssen. Kentril gab sich daran die Hauptschuld, da er als der Hauptmann besser auf seine Leute hätte achten müssen. Nur einmal war er vor dem heutigen Zwischenfall gezwungen gewesen, einen seiner Männer zu töten, um dessen Leiden ein Ende zu setzen, doch das war auf einem richtigen Schlachtfeld gewesen, nicht in einem Tollhaus, wie es dieser Dschungel darstellte. Dieser erste Mann hatte auf dem Boden gelegen, sein Bauch war nur noch eine blutige Masse gewesen, dass sich Hauptmann Dumon gewundert hatte, den Verwundeten überhaupt noch lebend vorzufinden. Da war es ein Leichtes gewesen, den tödlich verwundeten Soldaten zu erlösen. Doch dies hier ... dies war barbarisch gewesen.

„Kentril“, sagte Gorst ruhig. Für jemanden, der so groß war wie dieser Riese, konnte der Mann sehr sanft sprechen, wenn ihm danach war. „Kentril. Hargo hat ...“

„Schweig, Gorst.“

„Kentril ...“

„Es reicht.“ Von allen Männern, die je seinem Kommando unterstanden hatten, war Gorst der Einzige, der ihn duzte und mit dem Vornamen anredete. Hauptmann Dumon hatte ihm das nie angeboten, der Riese war einfach zu der Ansicht gelangt, es zu tun. Vielleicht war das auch der Grund, warum sie so gute Freunde

geworden waren. Gorst war der einzige wahre Freund, der je für Geld unter Kentrils Kommando gekämpft hatte.

Nun waren nur noch fünfzehn Mann übrig. Wieder einer weniger, mit dem der angebliche Schatz geteilt werden musste, von dem der Vizjerei gesprochen hatte. Aber auch wieder einer weniger, um die Gruppe im Fall eines Angriffs zu verteidigen. Kentril hätte liebend gern mehr Söldner mitgenommen, doch Tsins Angebot hatte nicht mehr Interessenten auf den Plan gerufen. Die siebzehn Kämpfer, die ihn und Gorst begleiteten, waren die Einzigen, die sich auf die mühselige Reise hatten begeben wollen. Die Bezahlung, die Quov Tsin angeboten hatte, war nur mit Mühe genug gewesen, um die Männer zu entlohnen.

Apropos Tsin ... *wo* war der Mann?

„Tsin, verdammt sollt Ihr sein!“ brüllte der narbengesichtige Hauptmann in den Dschungel. „Wenn Euch nicht irgendetwas aufgefressen hat, dann zeigt Euch auf der Stelle!“

Keine Antwort.

Kentril versuchte, im dichten Gewirr aus Bäumen und Blättern den kleinwüchsigen Zauberkundigen zu entdecken, doch nirgends war Quov Tsins kahler Kopf zu sehen.

„Tsin! Zeigt Euch endlich, sonst werden meine Männer Eure kostbare Ausrüstung in den Fluss werfen! Dann könnt Ihr Euch mit den Bestien herumschlagen, wenn Ihr wieder eine Eurer unaufhörlichen Berechnungen vornehmen wollt!“ Seit Beginn dieser Reise hatte der Vizjerei immer wieder Pausen eingelegt, um Instrumente aufzubauen, Strukturen und Muster aufzuzeichnen und kleinere Zauber zu wirken – allesamt Dinge, die sie zu ihrem Ziel führen sollten. Tsin schien zu wissen, wohin die Reise ging, doch von den anderen hätte das bislang niemand sagen können, nicht einmal Kentril.

Aus einiger Entfernung war eine helle, recht nasale Stimme zu hören. Was ihr Arbeitgeber sagte, konnten weder er noch Gorst verstehen, aber der herablassende Tonfall des Sprechers war unverkennbar der von Tsin.

„Dort entlang“, sagte der Riese und zeigte nach rechts.

Die Erkenntnis, dass der Hexenmeister nicht nur überlebt, sondern

auch Hargos Schicksal völlig ignoriert hatte, ließ Wut in Kentril aufsteigen. Während er weiterging, legte sich seine Hand um das Heft seines Schwertes. Nur weil der Vizjerei sich ihre Dienste erkaufte, gab ihm das nicht das Recht, sein eher dubioses magisches Talent zu verweigern, und eine Rettung des Söldners nicht einmal zu versuchen.

O ja, Quov Tsin würde von ihm mehr bekommen als nur ein paar verärgerte Vorwürfe ...

„Wo seid Ihr?“, rief er.

„Hier, wo denn sonst?“, gab Tsin knapp zurück. Er befand sich irgendwo hinter dem dichten Blattwerk. „Beeilt Euch gefälligst, wir haben schon genug kostbare Zeit vergeudet!“

Vergeudet? Hauptmann Dumon wurde noch wütender. *Vergeudet?* Als Söldner wusste er, dass seine Art, sich den Lebensunterhalt zu verdienen, immer mit der Gefahr des Todes einherging. Doch Kentril hatte sich stets gerühmt, trotzdem zu wissen, was ein Leben wert war. Es waren immer die gewesen, die Gold und Reichtümer boten, die am wenigsten zu schätzen wussten, was ein Söldnerhauptmann und seine Männer durchmachten.

Langsam zog er das Schwert aus der Scheide. Mit jedem Tag, der verstrich, hatte diese Reise mehr und mehr wie ein planloses Umherirren ausgesehen. Kentril hatte genug davon, es war an der Zeit, die Abmachung aufzukündigen.

„Das ist keine gute Idee“, murmelte Gorst. „Du solltest deine Klinge wieder wegstecken, Kentril.“

„Kümmere dich einfach nur um deine Angelegenheiten.“ Niemand würde ihn aufhalten können, nicht einmal Gorst.

„Kentril ...“

In diesem Moment kam das Objekt von Kentrils Zorn durch das dichte Blattwerk. Auf Kentril, der selbst gut sechs Fuß groß war, hatte der hünenhafte Gorst immer erstaunlich gewirkt, doch so, wie der den Kommandanten überragte, so gewaltig wirkte er selbst im Vergleich mit dem Vizjerei.

In den Legenden wurde das Volk der Hexenmeister immer als übermenschliche, große Gestalten dargestellt, die rot-orangene, mit Runen bestickte Mäntel – den *Turinnash* oder „geistigen Mantel“ – mit Kapuzen trugen. Die kleinen silbernen Runen, mit denen das weite

Kleidungsstück besetzt war, schützten angeblich den Magier vor kleineren magischen Bedrohungen und in Maßen sogar vor einigen dämonischen Mächten. Die Vizjerei trugen ihren Turinnash voller Stolz, fast wie ein offizielles Abzeichen, ein Symbol der Überlegenheit. Zwar trug auch Quov Tsin einen solchen Mantel, doch bei nicht mal fünf Fuß Größe trug der kaum dazu bei, irgendein Bild mystischer Macht zu vermitteln. Die schwächliche, runzlige Gestalt mit dem langen grauen Bart erinnerte Kentril nur an seinen alten Großvater, die aber nichts von der freundlichen Art des Letztgenannten besaß.

Tsins leicht schräg stehende silbergraue Augen spähten unübersehbar geringschätzig über seine Hakennase. Der kleinwüchsige Magier besaß keinerlei Geduld, und er erkannte auch nicht, dass sein Leben in diesem Moment an einem seidenen Faden hing. Als Vizjerei verfügte er aber natürlich nicht nur über Zauber, mit denen er sich verteidigen konnte. Auch der Stab, den er in der rechten Hand hielt, war mit Schutzzaubern versehen, die bei unzähligen Gelegenheiten zum Einsatz kommen konnten.

Nur ein schneller Hieb, dachte Kentril insgeheim. Ein rascher Hieb, und dann hat diese scheinheilige kleine Kröte die längste Zeit gelebt ...

„Es wird auch allmählich Zeit!“, fuhr der Zauberkundige den Söldner an und fuchtelte mit dem Stab vor dem Gesicht des Hauptmanns hin und her. „Wieso hat das so lange gedauert? Ihr wisst doch genau, dass mir die Zeit davonläuft.“

Sogar schneller, als dir bewusst ist, du brabbelnder Köter ...

„Während Ihr durch den Dschungel spaziert seid, Meister Tsin, habe ich versucht, einen Mann aus den Fängen dieser Wasserschlange zu retten. Wir hätten Eure Hilfe gebrauchen können.“

„Schön, schön, aber genug geredet.“ Quov Tsin ließ seinen Blick über den Dschungel hinter sich schweifen. Vermutlich war ihm nicht mal bewusst geworden, was Kentril ihm soeben gesagt hatte. „Kommt! Schnell! Das müsst Ihr sehen!“

Als sich der Vizjerei abwandte, hob Hauptmann Dumon wieder seine Hand an das Schwert, bereit, es zu ziehen.

Gorst legte ihm eine Hand auf den Arm. „Lass uns sehen, was er hat, Kentril.“

Der Riese machte einen Schritt vor und stellte sich zwischen Kentril

und Tsin, der ihm nichtsahnend den Rücken zugekehrt hatte. Die beiden gingen los, und mit einigem Widerwillen folgte Kentril ihnen.

Er konnte noch einige Augenblicke länger warten.

Quov Tsin und Gorst verschwanden im dichten Laub, und Kentril musste sich wenig später wieder den Weg freischlagen, um weiterzukommen. Es war allerdings auch recht angenehm, da er sich bei jedem Hieb vorstellen konnte, nicht bloß einen Zweig oder eine Ranke zu durchtrennen, sondern auf das Genick des Zauberkundigen einzuschlagen.

Und dann endete der Dschungel unvermittelt. Die frühabendliche Sonne beschien die Landschaft vor ihm auf eine Weise, wie es seit zwei Wochen nicht mehr der Fall gewesen war. Kentril sah auf eine Reihe von hohen, zerklüfteten Gipfeln, die den Beginn einer gewaltigen Gebirgskette darstellten, die sich längs durch Kehjistan zog und weiter nach Osten reichte, als man mit bloßem Auge erkennen konnte.

In der Ferne, unmittelbar über dem östlichen Ausläufer eines besonders großen und hässlichen Gipfels an der Südspitze dieser Gebirgskette lagen die von Wind und Wetter heimgesuchten und zusammengefallenen Überreste einer einst mächtigen Stadt. Die Bruchstücke einer hohen Steinmauer, die die gesamte östliche Seite umgeben hatte, waren noch immer zu erkennen. Einige wenige robustere Bauten in der Stadt hatten dem allgemeinen Zerfall weitestgehend getrotzt, machten aber zumindest einen einsturzgefährdeten Eindruck. Eines dieser Bauwerke – möglicherweise der Palast des Herrschers über dieses untergegangene Königreich – stand hoch oben auf einem gewaltigen Hügel, von wo aus einst der Herr über dieses Reich seinen gesamten Wirkungsbereich hatte überblicken können.

Der Dschungel hatte ursprünglich dieser Region weichen müssen, doch üppige Pflanzen bedeckten längst wieder weite Teile der Landschaft. Was sie im Lauf der Jahrhunderte noch nicht überwuchert hatten, war längst ein Raub der Witterung geworden. Bodenerosion hatte einen Abschnitt der nördlichen Stadtmauer und mit ihr einen großen Teil der Stadt mitgerissen. Zudem war ein beträchtlicher Teil des Berges weggebrochen und mitten in die Stadt gestürzt.

Kentril konnte sich nicht vorstellen, dass in dieser Stadt noch

irgendetwas heil geblieben war. Dieser antike Ort war dem Zahn der Zeit ganz offensichtlich zum Opfer gefallen.

„Das sollte Euren Zorn ein wenig besänftigen, Hauptmann Dumon“, erklärte Quov Tsin, der die Augen nicht von dem Anblick abwenden konnte. „Sogar mehr als nur ‚ein wenig‘.“

„Wie meint Ihr das?“ Kentril ließ sein Schwert sinken und betrachtete mit einem gewissen Unbehagen die Ruinen. Er kam sich vor, als hätte er soeben einen Ort erreicht, an dem sich sogar die Geister nur mit großer Behutsamkeit bewegten. „Ist es das? Ist das ...“

„Das Licht unter den Lichtern? Das reinste aller Reiche in der Geschichte der Welt, erbaut am Hang des in den Himmel ragenden Berges mit dem Namen Nymyr? Aye, Hauptmann, das ist sie – und für unsere Ansprüche genau zur rechten Zeit, wenn meine Berechnungen stimmen!“

Hinter Kentril waren erstaunte und verblüffte Laute zu hören. Die anderen Männer hatten soeben zu ihnen aufgeschlossen und die Worte des Hexenmeisters mitbekommen. Sie alle kannten die Legenden über das Reich, das einst als Licht unter den Lichtern bezeichnet wurde, ein Ort, von dem es hieß, er sei das eine Königreich, vor dem die Finsternis der Hölle zurückgeschreckt sei. Sie alle kannten diese Geschichte, auch diejenigen, die aus den Westlichen Königreichen kamen.

Hier hatte einst eine Stadt gestanden, die von denen verehrt wurde, die dem Licht folgten. Hier hatte ein Wunder gestanden, regiert von freundlichen Herrschern, die die Seelen aller in den Himmel geführt hatten.

Hier hatte ein so reines Königreich existiert, von dem man sich erzählte, es habe sich schließlich über die Ebene der Sterblichen begeben, und seine Bewohner hätten die Grenzen überwunden, die Sterblichen auferlegt waren, um sich zu erheben und sich den Engeln anzuschließen.

„Dieser Anblick macht den Verlust Eurer Männer mehr als wett, Hauptmann“, flüsterte der Vizjerei und zeigte mit einer knochigen Hand auf die Ruinen. „Im Moment seid Ihr einer der wenigen Glücklichen, die einen Blick auf eines der Wunder der Vergangenheit werfen können – auf das sagenhafte, verschollene *Ureh!*“

ZWEI

Ihre Haut hatte die Farbe von Alabaster und wies nicht den geringsten Makel auf. Ihr kastanienrotes Haar fiel bis weit über ihre vollkommen ebenmäßigen Schultern, und ihre Augen hatten das tiefste Smaragdgrün, das man sich nur vorstellen konnte. Hätte ihr Gesicht nicht Merkmale des Ostens aufgewiesen, hätte er sie durchaus für eine der ungestümen jungen Frauen aus seiner Heimat halten können.

Sie war eine Schönheit. Sie war alles, wovon ein erschöpfter, von Kriegen geplagter Abenteurer wie Kentril während der Unschuld seiner Jugend Nacht für Nacht geträumt hatte – und noch immer träumte.

Zu schade, dass sie seit Hunderten von Jahren tot war.

Kentril strich über die Brosche, über die er buchstäblich gestolpert war, und blickte wiederholt zu seinen Gefährten, die sich ganz in der Nähe aufhielten. Sie wussten nichts von seinem Fund, sondern waren nach wie vor damit beschäftigt, in den von Pflanzen überwucherten Ruinen mühsam nach etwas von Wert zu suchen. Bisher war die Schatzsuche aus Kentrils Sicht ein völliger Fehlschlag gewesen. Mit fünfzehn Mann suchten sie unablässig in den Ruinen einer der sagenumwobensten Städte überhaupt, und wie sah das Ergebnis von drei Tagen harter Arbeit aus? Ein kleiner Sack voll rostiger, verbogener und größtenteils zerbrochener Objekte, deren Wert eher zweifelhaft war. Die kunstvoll gearbeitete Brosche stellte den bislang beachtlichsten Fund dar, aber selbst sie würde die mühselige Reise zu einem von Käfern heimgesuchten Ruinenfeld allenfalls zu einem Bruchteil wettmachen.

Niemand blickte in seine Richtung. Kentril entschied, dass er sich zumindest dieses eine Andenken mehr als verdient hatte, und steckte

das Artefakt in den Beutel an seinem Gürtel. Als Anführer der Söldner stand ihm ohnehin ein größerer Anteil an allen Funden zu, daher hatte der narbengesichtige Kommandant keine Bedenken, so zu handeln.

„Kentril?“

Der Hauptmann zwang sich, keinen ertappten Eindruck zu erwecken, als er sich zu demjenigen umdrehte, der sich ihm klammheimlich genähert hatte. Es gelang Gorst trotz seines bulligen Aussehens immer wieder, sich nahezu lautlos zu bewegen.

Kentril fuhr sich mit einer Hand durchs Haar und versuchte, kein Schuldbewusstsein erkennen zu lassen. „Gorst! Ich dachte, du würdest unserem geschätzten Arbeitgeber mit seinen Werkzeugen und Rechengerten helfen! Was führt dich zu mir?“

„Der Magische Mann ... er will dich sprechen, Kentril.“ Auf Gorsts rundlichem Gesicht lag ein breites Lächeln. Zauberei faszinierte ihn wie ein Kleinkind, und auch wenn der Vizjerei diesbezüglich bislang wenig zum Besten gegeben hatte, schien sich der barbarisch wirkende Söldner bereits an den rätselhaften Geräten und Objekten zu ergötzen, die Quov Tsin mitgebracht hatte.

„Sag ihm, ich werde bald nach ihm sehen.“

„Er will dich auf der Stelle sprechen“, erwiderte der Hüne, und sein Tonfall verriet, dass er nicht verstehen konnte, wie man nicht sofort zu dem Vizjerei eilen konnte, um zu erfahren, was dieser von einem wollte. Gorst glaubte ganz offensichtlich, irgendein wundersames Spektakel der Hexenkunst stehe unmittelbar bevor, und jedes Zögern seines Freundes zog das Warten nur unnötig in die Länge.

Hauptmann Dumon zuckte mit den Schultern, da er wusste, dass es keinen Unterschied ausmachte, ob er sofort losmarschierte oder noch eine Weile wartete. Außerdem wurde ihm mit einem Mal klar, dass er einen Grund hatte, um sich mit dem Vizjerei zu unterhalten. „Also gut, begeben wir uns zum ‚Magischen Mann‘.“

Als er an Gorst vorbeiging, fragte dieser plötzlich: „Kann ich es sehen, Kentril?“

„Sehen? Was meinst du?“

„Das, was du gefunden hast.“

Kentril hätte fast geleugnet, irgendetwas gefunden zu haben, doch Gorst kannte ihn viel zu gut. Er schnitt eine Grimasse, dann zog er die

Brosche aus dem Beutel. Er hielt sie so, dass nur der Mann neben ihm sehen konnte, was er in der Hand hielt.

Gorst grinste breit. „Schön.“

„Hör zu ...“, setzte Kentril an, doch der hünenhafte Kämpfer hatte sich bereits in Bewegung gesetzt und ihn einfach stehen lassen. Mit einem Mal kam dem Hauptmann die versuchte Täuschung töricht vor. Er vermochte nie zu sagen, was Gorst gerade wirklich durch den Kopf ging, doch es schien, als sei der Freund, was die Brosche anging, nun zufrieden gestellt. Dieses Thema schien für ihn abgeschlossen zu sein. Gorsts Magischer Mann erwartete sie also – was für Kentrils Gefährten offenbar weitaus bedeutungsvoller war, als das Bild einer vor Jahrhunderten gestorbenen Frau.

Als sie Tsin erreichten, lief der Vizjerei ungeduldig vor einer Anordnung aus Steinen, alchemistischen Gerätschaften und anderen Instrumenten seines schändlichen Handwerks auf und ab. Hin und wieder kritzelte der kahlköpfige Hexenmeister etwas auf ein Pergament, das auf dem von Kentrils Leuten behelfsmäßig errichteten Arbeitstisch lag. In erster Linie schien er damit beschäftigt zu sein, immer wieder durch ein Fernrohr zu schauen, das auf den höchsten Punkt des Nymyr ausgerichtet war. Danach widmete er sich jeweils wieder der Schriftrolle.

Gerade griff der Vizjerei nach einem Gerät, das für den Söldner beinahe wie ein Sextant aussah, aber offensichtlich hatte der Hexenmeister einige Veränderungen daran vorgenommen. Als Quov Tsins knochige Finger das Gerät berührten, bemerkte er die beiden Männer, die sich ihm näherten.

„Ah, Dumon! Es wird auch Zeit! Und hat die Arbeit des heutigen Tages bislang mehr Früchte getragen als an den vorangegangenen Tagen?“

„Nein ... es ist so, wie Ihr gesagt habt. Bis jetzt haben wir kaum mehr als Abfall gefunden.“ Von der Brosche erwähnte er nichts, denn bei seinem Glück hätte Tsin gewiss irgendetwas von Bedeutung in den Fund hineininterpretiert und ihn augenblicklich konfisziert.

„Egal, ganz egal! Ihr und Eure Bande könnt getrost weitersuchen, solange Ihr mir nur nicht im Wege steht. Jedenfalls bis ich die letzten

Ergebnisse auswerten konnte. Hättet Ihr irgendetwas gefunden, dann wäre das natürlich erfreulich gewesen, aber insgesamt betrachtet macht mir mangelnder Erfolg nichts aus.“

Das mochte für den Hexenmeister gelten, aber nicht für die Söldner, die aus ihrem Unmut keinen Hehl machten. Kentril hatte ihnen die Reise mit den Worten des Vizjerei schmackhaft gemacht, und ein Fehlschlag würde man in erster Linie ihm zur Last legen, nicht Tsin.

„Hört zu, Hexenmeister“, murmelte er. „Ihr habt genug bezahlt, um diese verrückte Mission auf die Beine zu stellen, aber Ihr habt uns noch viel mehr versprochen. Ich wäre damit zufrieden, wenn ich jetzt nach Hause heimkehren und das alles hier einfach hinter mir lassen könnte. Aber die anderen versprechen sich einiges von diesem Unternehmen. Ihr habt gesagt, wir würden in diesen Ruinen einen Schatz finden – einen sehr wertvollen sogar –, aber bislang haben wir ...“

„Ja, ja! Ich habe das doch längst alles erklärt! Aber das ist jetzt nicht der richtige Zeitpunkt! Bald, sehr bald schon!“

Kentril sah Gorst an, der nur mit den Schultern zuckte, dann wanderte sein Blick zurück zu dem schwächtigen Magier. „Ihr habt mir einige wilde Geschichten erzählt, Vizjerei“, knurrte Hauptmann Dumon. „Und je länger das Ganze hier dauert, desto ungeduldiger werden meine Gefährten. Warum erklärt Ihr mir und Gorst nicht einmal mit einfachen Worten, was Ihr eigentlich beabsichtigt?“

„Das wäre bloße Zeitverschwendung für mich“, brummte der kleine Hexenmeister mürrisch und seufzte, als er bemerkte, wie sich Kentrils Miene zusehends verfinsterte. „Also gut, aber das ist das letzte Mal, dass ich darüber rede. Ihr kennt ja bereits die Legenden über die Gottesfürchtigkeit der Bewohner dieser Stadt, darum werde ich mir das ersparen und gleich zur Zeit der Unruhen springen – seid Ihr damit einverstanden?“

Nachdem Kentril sich gegen ein großes Trümmerstück der einstigen Stadtmauer gelehnt und seine Arme verschränkt hatte, nickte er zustimmend. „Gut, erzählt ab da. Das ist auch der Punkt, an dem die Geschichte für meinen Geschmack etwas zu fantastisch wird.“

„Ein Söldner, der sich auch noch im Herummäkeln versucht ...“ Quov Tsin unterbrach seine Arbeit und begann mit der Geschichte,

von der Hauptmann Dumon glaubte, er würde sie noch hundertmal hören können, ohne sie jemals wirklich zu verstehen. „Es begann in einer Zeit ... einer Zeit, die denen unter uns vertraut ist, die wir in den Künsten und dem Kampf zwischen Licht und Finsternis bewandert sind ... einer Zeit bekannt als *der Sündenkrieg*.“

Auch wenn die Jahre als Söldner ihn abgehärtet hatten, schauderte es Kentril, als der kleine Vizerei das letzte Wort aussprach. Bevor er mit Tsin zusammengetroffen war, hatte er nie von derartigen Legenden gehört. Doch etwas an diesem mythischen Krieg, von dem sein Geldgeber sprach, ließ vor dem geistigen Auge des Söldners Bilder entstehen – Bilder von teuflischen Dämonen, die versuchten, die Welt der Sterblichen auf einen Weg zu führen, der geradewegs in die Verdammnis führte.

Der Sündenkrieg war nicht wie ein normaler Krieg ausgetragen worden, denn hier hatten Himmel und Hölle gegeneinander gekämpft. Erzengel und Dämonen mochten sich zwar wie zwei Armeen gegenübergetreten sein, doch die Schlachten spielten sich überwiegend *hinter* den Kulissen ab, verborgen vor den Blicken der Sterblichen. Dieser Krieg hatte sich zudem über Jahrhunderte erstreckt – was bedeutete für unsterbliche Wesen schon Zeit? Königreiche waren entstanden und untergegangen, Teufel wie Bartuc, der Kriegsherr des Blutes, waren an die Macht gelangt und wieder geschlagen worden – doch dieser Krieg hatte kein Ende finden wollen. Bereits früh in diesem Ringen war das wundersame Ureh zu einem zentralen Schlachtfeld auserkoren worden.

„Alle wussten in jener Zeit von der Größe Urehs“, erläuterte der Hexenmeister. „Ein Quell des Lichts, eine führende Macht des Guten in einer unruhigen Zeit, was natürlich bedeutete, dass nicht nur die Erzengel, sondern auch die Fürsten der Hölle selbst – die *Erzbösen* – auf die Stadt aufmerksam wurden.“

Die Erzbösen. Ganz gleich, in welchem Land man geboren war, ob in den Dschungeln von Kehjistan oder in den kühleren Felsenregionen der Westlichen Königreiche – jeder kannte die drei Erzbösen, die über die Höllenschlünde geboten: Mephisto, der Fürst des Hasses, Herr über die Untoten. Baal, Fürst der Zerstörung und Chaosbringer. Und ... *Diablo*, die wohl meistgefürchtete, die absolute Manifestation

des Schreckens. Ein Albtraum nicht nur für Kinder, sondern auch für erfahrene Krieger, die gesehen hatten, was die Menschen sich gegenseitig anzutun in der Lage waren.

Diablo war derjenige gewesen, der vor allem seinen Blick von seinem dämonischen Reich aus auf das strahlende Ureh gerichtet und der sich an dessen Ruhm am meisten gestört hatte. Aus dem Chaos, das Baal erschuf, konnte wieder Ordnung werden. Der Hass des Mephisto vermochte von jedem Mann überwunden zu werden, der dazu stark genug war. Aber sich nicht vor der *Furcht zu fürchten* – das war etwas, was Diablo nicht glauben und noch weniger hinnehmen konnte.

Das Land rings um Ureh wurde mit jedem Jahr finsterer, Hauptmann Dumon. Kreaturen, die vom Bösen erschaffen worden oder die nicht von dieser Welt waren, lauerten denjenigen auf, die in die Stadt reisen oder sie verlassen wollten. Düstere Zauber schlichen sich ein, wo sie es nur konnten, und die Hexenmeister des Königreichs waren kaum mehr in der Lage, sie zurückzutreiben.

Und mit jeder Niederlage durch die Bewohner von Ureh“, so fuhr der Vizerei fort, „zeigte sich Diablo entschlossener denn je. Er würde diese wundersame Stadt zu Fall bringen und ihre Einwohner zu Sklaven der Hölle machen. Jeder sollte sehen, dass es auf der Ebene der Sterblichen keine Macht gab, die dem übelsten der Erzbösen die Stirn bieten konnte.

Schließlich war ein Punkt erreicht, da es niemand mehr wagte, diese Stadt anzusteuern, und nur wenigen Bewohnern gelang die Flucht. Es heißt, dass daraufhin der Herrscher über dieses Reich, der gerechte und edelmütige Juris Khan, seine Priester und Magier um sich scharte, damit sie alles Erforderliche unternahmen, um das Volk ein für allemal zu schützen. Die Legende besagt, Juris Khan habe in einer Vision einen Erzengel gesehen, der ihm erklärte, die höheren Mächte hätten die Prüfungen ihrer ergebensten Anhänger beobachtet und sich veranlasst gefühlt, ihnen die sicherste Zuflucht anzubieten, die nur denkbar war, wenn die Menschen es sich zur Aufgabe machen würden, aus eigener Kraft dorthin zu gelangen.“ Auf dem Gesicht des Hexenmeisters zeichnete sich plötzlich ein beinahe entzückter Ausdruck ab. „Er bot den Einwohnern von Ureh die Sicherheit des Himmels selbst als

Zuflucht an.“

Gorst brummte, womit er seine aus tiefstem Herzen empfundene Ehrfurcht angesichts solcher Worte zum Ausdruck brachte. Kentril schwieg, hatte aber Schwierigkeiten, sich ein solches Angebot vorzustellen.

Der Erzengel wollte die Himmelsporten für die Sterblichen aus Ureh öffnen und sie an einen Ort führen, den nicht einmal alle drei Erzbösen vereint angreifen konnten? Und die einzige Bedingung war, dass die Menschen von Ureh aus eigener Kraft den Weg dorthin finden sollten?

„Eine noble Geste“, warf der Hauptmann ein und konnte sich seinen Sarkasmus nicht verkneifen. „Wir sind hier, aber ihr müsst schon sehen, wie ihr zu uns gelangt.“

„Ihr wolltet die Geschichte hören, Dumon. Soll ich nun weitererzählen oder nicht? Ich habe wichtigere Dinge zu tun, als für Eure Unterhaltung zu sorgen.“

„Fahrt fort, Hexenmeister. Ich werde versuchen, meine Ehrfurcht zu zügeln.“

Mit einem verächtlichen Naserümpfen sagte Tsin: „Der Erzengel erschien Juris Khan noch weitere zwei Male in dessen Träumen, jedes Mal mit dem gleichen Versprechen und jedes Mal mit einigen Hinweisen darauf, wie dieses Wunder Wirklichkeit werden konnte ...

Von seinen Visionen geleitet, trieb Lord Khan die Hexenmeister und Priester zu Anstrengungen an, wie sie noch niemals zuvor von jemandem zustande gebracht wurden. Von dem Erzengel hatte er Hinweise darauf erhalten, was getan werden musste, aber die Umstände der Existenz dieses Engels machten es ihm unmöglich, den Sterblichen weitere Erklärungen zu geben. Doch gestärkt vom Glauben an den Himmel unternahm Ureh alle nur denkbaren Anstrengungen, um diese wunderbare Aufgabe zu bewältigen. Die Einwohner wussten, was ihnen angeboten worden war, und sie wussten, welches Schicksal ihnen drohte, wenn sie scheiterten.

Das Wenige, das wir über diese Zeit wissen, stammt von Gregus Mazi, dem einzigen Bewohner von Ureh, der anschließend in der Stadt gefunden wurde. Er war einer aus dem Kreis der Magier, die an dem großen Zauber beteiligt waren, und nach Ansicht der meisten

Gelehrten muss er im letzten Augenblick an seinem Glauben gezweifelt haben. Denn als die Hexenmeister und Priester schließlich den Weg in den Himmel öffneten – wie, wurde nie geklärt –, blieb Gregus Mazi als Einziger zurück.“

„Nicht gerade gerecht.“

„Von ihm“, ging Quov Tsin über Kentrils Einwand hinweg, „wissen wir, dass ganz Ureh einschließlich der Stadtmauern im Moment des Übergangs in ein starkes rotes Licht gehüllt wurde. Gregus, der noch immer völlig erschüttert war, dass man ihn zurückließ, beobachtete, wie sich über dieser eine zweite Stadt zu erheben begann, ein exaktes, wenn auch ätherisches Abbild von Ureh ...

Vor den aufgerissenen Augen des glücklosen Hexenmeisters schwebte das gewaltige Trugbild über seiner sterblichen Hülle. Von dort, wo Gregus Mazi stand, konnte er Fackeln und sogar einige Wachen auf den geisterhaft schimmernden Zinnen ausmachen. Ihm kam es so vor, als hätte die Seele von Ureh die Ebene der Sterblichen verlassen, denn als er sich umsah, stellte er fest, dass die verlassenen Gebäude bereits zerfielen und einstürzten – so als wäre ihnen alle Substanz entzogen und nur verrottende Ruinen zurückgelassen worden.

Als der einsame Mann wieder zum Himmel blickte, sah er, dass die schimmernde Stadt immer stärker an Substanz verlor. Die karmesinrote Aura flackerte auf und wurde so grell wie die Sonne, die wenige Augenblicke zuvor untergegangen war. Gregus Mazi hatte nur für eine Sekunde die Augen gegen die Helligkeit abgeschirmt, und in dieser einen Sekunde war der fantastische Anblick der schwebenden Stadt Ureh verschwunden.

„Gregus Mazi war danach ein gebrochener Mann, Hauptmann Dumon. Anhänger von Rathma, Nekromanten aus dem tiefsten Dschungel, fanden und versorgten ihn, bis sein Verstand weitestgehend geheilt war. Er verließ sie schließlich, da sich in seinem Herzen längst eine Besessenheit manifestiert hatte. Er wollte sich seiner Familie und seinen Freunden anschließen, ihnen doch noch folgen, und dafür reiste der Hexenmeister um die Welt. Er versuchte herauszufinden, was er dafür benötigte. Zwar hatte er an dem Zauber mitgearbeitet, der das Volk von Ureh in den Himmel hatte flüchten lassen, doch waren ihm bei Weitem nicht alle Einzelheiten darüber

bekannt gewesen.“

„Kommt auf den Grund zu sprechen, Tsin, weshalb wir hier sind.“

„Kretin!“ Der Vizjerei warf ihm einen finsternen Blick zu und fuhr fort. „Zwölf Jahre, nachdem Ureh aufgestiegen war, kehrte Gregus Mazi in seine verlassene Heimat zurück. Mit sich führte er Schriftrollen und Bücher, die alle seine Studien belegten. Hier und da hinterließ er einzelne Notizen, die ich zum größten Teil finden konnte. Nach zwölf Jahren also kam Gregus Mazi in die Ruinen zurück ... und verschwand spurlos.“

Kentril strich sich über seinen Schnauzbart. Er kannte eine sehr realistische Antwort auf die Frage nach dem Schicksal des Hexenmeisters. „Ein Tier hat ihn gefressen. Oder aber er hatte einen Unfall.“

„Ich hätte das wohl auch vermutet, mein werter Hauptmann, wäre ich nicht frühzeitig auf dies hier gestoßen.“

Quov Tsin griff in einen großen Beutel, in dem er seine wichtigsten Notizen aufbewahrte, und kramte eine alte Schriftrolle hervor. Er hielt sie Kentril hin, der sie nur widerstrebend entgegennahm.

Hauptmann Dumon entrollte das Dokument so behutsam, wie er nur konnte. Das Pergament war brüchig und die Schrift stark verblichen, doch mit ein wenig Anstrengung konnte er den Text entziffern. „Das hat ein Mann aus Westmarch geschrieben!“

„Ja, und zwar der Söldnerhauptmann, der Gregus Mazi auf seinen Reisen begleitete. Ich empfand es als ironisch und vielleicht sogar vielsagend, dass Ihr auf mich zukamt, als ich mein Angebot an jeden richtete, der interessiert war. Ich betrachte es als Schicksal, dass wir beide den Spuren meines Vorgängers und dieses Mannes folgen.“

„Dieser Mann“ entpuppte sich als ein gewisser Humbart Wessel, ein erfahrener Kämpfer mit einer dankenswert klaren Art, sich in Wort und Schrift auszudrücken. Kentril überflog die Absätze, konnte zunächst aber nichts finden.

„Weiter unten“, empfahl Tsin.

Der Söldner widmete sich dem empfohlenen Teil der alten Schriftrolle, den Humbart Wessel unübersehbar erst viele Jahre später hinzugefügt hatte.

Am siebten Tage gegen Sonnenuntergang, so begann der Abschnitt,

näherte sich Meister Mazi wieder dem Rand der Ruinen. Ich sag zu ihm, dass diese Reise kein gutes Ende genommen hat, und dass wir gehen sollten. Er aber erwidert, er sei sich diesmal sicher. Der Schatten wird genau im richtigen Winkel stehen. Er müsse es einfach.

Meister Mazi hat uns viel Gold versprochen und auch noch ein anderes Angebot gemacht, das niemand annehmen wollte, ganz gleich, für wie würdig sie sich halten mögen. In den Himmel aufzusteigen, bot er an ... Nun bin ich älter, aber ich würde es auch heute nicht annehmen.

Der Schatten kam so, wie er gesagt hatte. Nymyrs Hand streckte sich nach dem alten Ureh aus. Wir sahen zu und waren so sicher wie schon zuvor, dass wir uns auf die Jagd nach einem Phantom begeben hatten.

Oh, was für Narren wir doch waren, dass wir das glaubten.

Ich kann mich an den Schatten erinnern. Und an das Leuchten. Wie die Ruinen auf einmal wieder zu leben schienen. Wie das Licht von innen heraus strahlte! Schwören möchte ich noch immer, dass ich Stimmen hörte, aber niemanden sehen konnte!

„Ich komme ...“ Das waren die letzten Worte von Meister Mazi, aber er hatte sie nicht an uns gerichtet. Ich kann mich trotzdem an sie erinnern, und auch daran, wie wir dachten, wir würden den Glanz des Goldes sehen, von dem er immer wieder gesprochen hatte. Doch niemand wollte eintreten. Nicht ein Mann wollte Meister Mazi folgen, der allein hineintrat.

Wir schlugen unser Lager auf, hörten die Stimmen, hörten, wie sie nach uns zu rufen schienen. Aber keiner von uns wollte gehen. Morgen, sagte ich zu den anderen, morgen, wenn Meister Mazi wieder herauskommt und uns zeigt, dass alles in Ordnung ist, gehen wir auch hinein und holen uns unseren Anteil. Eine Nacht wird nichts ausmachen, sagte ich ihnen.

Aber am Morgen sahen wir nur die Ruinen. Keine Lichter. Keine Stimmen. Keinen Meister Mazi.

Lord Hynam, ich schrieb dies auf wie vereinbart, und es geht nach Zakarum ...

Hauptmann Dumon drehte die Rolle um und suchte nach der Fortsetzung des Textes.

„Ihr werdet nichts finden. Das Wenige, was nach diesem Abschnitt

noch erhalten ist, widmet sich anderen Dingen und war für mich ohne Bedeutung. Nur diese Seite.“

„Ein paar Zeilen, hingekritzelt von einem alten Krieger? Deshalb sind wir hier?“ Kentril verspürte den Wunsch, das Pergament in Tsins hässliches Gesicht zu schleudern.

„Kretin“, gab Quov Tsin zurück. „Ihr seht die Worte, aber ihr könnt nicht dahinter blicken. Vertraut Ihr einem von Eurer Art nicht?“ Er hob seine knorrige Hand. „Ach, egal. Das diene ja auch nur dem Zweck, aufzuzeigen, worum es hier geht. Gregus Mazi fand einen Weg, in das alte Ureh zu gelangen, das er zwölf Jahre zuvor verloren hatte. Und wir können genau das Gleiche erreichen!“

Kentril rief sich den Satz über das Gold ins Gedächtnis, jenes Gold, das ihn überhaupt erst dieses Abenteuer hatte in Angriff nehmen lassen. Er hatte aber auch gelesen, dass Humbart Wessel und seine Männer zu verängstigt gewesen waren, um die Gelegenheit beim Schopfe zu packen, als sie sich *ihnen* bot. „Ich verspüre noch nicht den Wunsch, in den Himmel aufzusteigen, Hexenmeister.“

Der kleine Tsin schnaubte verächtlich. „Ich auch nicht! Gregus Mazi war auf diesem Weg willkommen, aber ich bin auf der Suche nach einer irdischeren Belohnung. Sobald die Menschen von Ureh aufgestiegen waren, hatten sie keine Verwendung mehr für die Dinge, die sie als Sterbliche sammelten. Ihre Wertgegenstände, Zauberbücher, Talismane ... das alles müssen sie zurückgelassen haben.“

„Und warum haben wir dann noch nichts davon entdeckt?“

„Die Hinweise finden sich in diesem Text von Humbart Wessel! Damit die lebenden Sterblichen aufsteigen konnten, mussten Juris Khan und seine Hexenmeister einen Zauber wirken, wie es ihn noch niemals gegeben hatte. Sie mussten die Distanz zwischen dieser Ebene und dem Himmel überwinden, also schufen sie einen Ort, der genau dazwischen lag – in Gestalt jenes *Schatten-Urehs*, das Gregus Jahre später wiederfand!“

Hauptmann Dumon versuchte nach Kräften, der Logik des Magiers zu folgen. Das ihm versprochene Gold existierte demnach nicht innerhalb dieser Ruinen, sondern in einer schwebenden *Vision* der Stadt, wie sie jener Söldnerführer beschrieben hatte.

Er sah auf die Trümmer und den Schutt, alles, was von Ureh übrig

geblieben war. „Aber wie sollten wir einen solchen Ort erreichen können, selbst wenn er wirklich existiert? Ihr sagtet, er sei nicht Teil unserer Welt, sondern befinde sich zwischen unserer und ... und ...“

„... dem Himmel, genau“, führte der Vizjerei den Satz zu Ende. Er wandte sich wieder seinen Gerätschaften zu und spähte durch eines der Objekte. „Gregus Mazi hat mehr als ein Jahrzehnt benötigt, um es zu schaffen. Doch dank ihm benötigte ich für meine Berechnungen nur drei Jahre, nachdem ich die richtigen Informationen ergattert hatte. Ich weiß ganz genau, wann sich alles abspielen wird!“

„Die Stadt kommt wieder zurück?“

Tsins sah Kentril mit großen Augen ungläubig an. „Natürlich! Habt Ihr denn überhaupt nicht zugehört?“

„Aber ...“

„Ich habe Euch jetzt mehr als genug erzählt, Hauptmann Dumon, doch nun muss ich mich wieder an die Arbeit begeben! Versucht, mich nicht noch einmal zu stören, es sei denn, es ist unbedingt erforderlich. Habt Ihr verstanden?“

Kentril straffte die Schultern und biss die Zähne zusammen. „Ihr habt mich zu Euch geholt, Vizjerei.“

„Habe ich das? Ach ja, natürlich. Ich wollte Euch etwas sagen. Morgen Abend ist es so weit.“

Der Hauptmann zweifelte immer mehr daran, dass er und Quov Tsin dieselbe Sprache sprachen. „Was ist morgen Abend, Hexenmeister?“

„Das, worüber wir eben gesprochen haben, Kretin! Der Schatten kommt morgen Abend, eine Stunde vor Anbruch der Nacht!“ Tsin sah wieder auf seine Notizen. „Sagen wir vorsichtshalber eineinviertel Stunden.“

„Eineinviertel Stunden“, wiederholte der Hauptmann verblüfft.

„Ja, ganz genau. Und nun geht endlich!“ Der kahlköpfige Vizjerei vertiefte sich wieder in seine Arbeit. Kentril sah ihm zu und erkannte, dass der schwächliche Mann längst die Anwesenheit der beiden Kämpfer vergessen hatte. Das Einzige, was für Quov Tsin zählte, das Einzige, was für ihn *existierte*, war das verschollene, legendäre Ureh.

Kentriels Gedanken überschlugen sich. Nun wusste er mit Sicherheit, dass er einem Verrückten gefolgt war. All das vorausgegangene Gerede über Gold hatte den Hauptmann glauben lassen, Tsin meine damit,

dass die Reichtümer der Stadt in einem Versteck untergebracht seien, und dass sie sich mithilfe der Schatten zu einer bestimmten Tageszeit ausfindig machen lassen würden. Ihm war nicht klar gewesen, dass der Vizjerei einem Spuk nachjagte, einem Ort, der nicht existierte – nicht auf dieser Welt jedenfalls.

Was aber, wenn Tsin recht hatte? Wenn die Legende um diese Stadt auch ein Körnchen Wahrheit enthielt? Im Himmel brauchte niemand Gold. Vielleicht hatte man wirklich alles so zurückgelassen, wie der Hexenmeister es behauptete, und sie mussten es nur finden ...

Aber für Humbart Wessel war diese Möglichkeit offenbar Realität geworden, und doch hatte keiner seiner Männer einen Schritt hinein in das schattenhafte Königreich gewagt.

Kentril Dumon schob die Hand in den Beutel, den er am Gürtel trug, und holte die Brosche hervor, die er gefunden hatte. Für die abgebildete Frau wäre er gerne nach Ureh gereist. Da das aber nicht mehr möglich war, würde er sich auch mit Schmuck aus ihrem Haus oder dem eines anderen wohlhabenden Bürgers zufrieden geben.

Schließlich brauchten die früheren Eigentümer ihre Schätze nicht mehr.

Von seinem Posten auf dem zerfallenden Wachturm aus beobachtete Zayl die Söldnertruppe unter sich voller Sorge. Sie bewegte sich wie ein kleiner, aber entschlossener Ameisenhaufen zwischen den Ruinen. Die Männer suchten in jeder Spalte, sahen unter jedem Findling nach, und auch wenn sie kaum nennenswerte Erfolge vorweisen konnten, stellten sie ihre Bemühungen nicht ein.

Seit der Ankunft der Neulinge hatte Zayl sie mit blasser Hautfarbe und ernster Miene beobachtet. Keiner der Zauber des versierten Nekromanten hatte die Ankunft dieser Störenfriede vorhergesagt, und zu einem so entscheidenden Zeitpunkt hielt Zayl das kaum für puren Zufall.

Ureh war von den Anhängern Rathmas immer sehr behutsam behandelt worden, da sie das hochempfindliche Gleichgewicht zwischen den verschiedenen Existenzebenen gespürt hatten. Zayl war mit den Legenden so gut vertraut wie alle anderen, über die wahre Geschichte, die sich dahinter verbarg, wusste er jedoch kaum etwas.