



PIPER

MICHAEL
PEINKOFER

DIE ZAUBERER

ROMAN

A movie poster for 'Die Zauberer' (The Sorcerer). The central figure is a man with long dark hair and a beard, wearing a dark green hooded robe with ornate shoulder guards. He has glowing blue eyes and is holding a bright, glowing orb in his right hand. The background is a dark, stormy sky with jagged, white, crystalline structures rising from the ground. The overall color palette is dominated by dark blues, greens, and the bright white of the crystals and the orb.

PIPER

MICHAEL
PEINKOFER

DIE ZAUBERER



Entdecke die Welt der Piper Fantasy:

www.Piper-Fantasy.de

© Piper Verlag GmbH, München 2009

Covergestaltung: HildenDesign, München

Covermotiv: Silvia Fusetti

Sämtliche Inhalte dieses E-Books sind urheberrechtlich geschützt. Der Käufer erwirbt lediglich eine Lizenz für den persönlichen Gebrauch auf eigenen Endgeräten.

Urheberrechtsverstöße schaden den Autoren und ihren Werken. Die Weiterverbreitung, Vervielfältigung oder öffentliche Wiedergabe ist ausdrücklich untersagt und kann zivil- und/oder strafrechtliche Folgen haben.

Inhalt

Cover & Impressum

Danksagung

Personae Magicae

Prolog

BUCH 1

LHUR'Y'NEWITH

(Zeit der Veränderung)

1. NEIDORAN EFFRANOR

2. YMADAWAITH

3. LOFRUTHAIETH!

4. LEIDOR

5. REGHAS

6. TWAR ELIDOR

7. TROBWYN

8. LITHAIRT'Y'SHAKARA

9. UCYNGARAS

10. DAIFODUR

11. GALWALAS

12. NOTHU

13. ARWEN-HUN YMLITH DYNAI

14. DAIL'Y'DAN

15. PRYS'Y'DAIL
16. ASGUR DARAN
17. MARWURAITH ÁDANA
18. DARTHAN'Y'ÁTHYSTHAN
19. AMWELTHYR RHYFANA
20. CREUNA'Y'MARGOK
21. ÍAS SHA LHUR
22. YMOSURIAD NYSA
23. GWYR PERAIGA ...
24. ... GWYR SIWERWA
25. NEGÉSIDAN
26. CARIAD GWAHARTHUN
27. GALWALAS'Y'TWAR
28. DYSBARTHAN
29. CARIAD SHA RHIW
30. GAERA DAI CUTHUNA

BUCH 2

GORWALA DWATHA

(Dunkle Horizonte)

1. DYTH'Y'PRAYF
2. ARSWYTH OU DUFANOR
3. BAUWUTHAN TA MARWURAITH
4. GYWARTHAN
5. YMARFA SHA DIFFROFUR
6. ANTURAITH DARAN
7. CASNOG SHA CENFÍGENA

8. FAD AI DYR
9. LAIGALAI DORWAI
10. UR'Y'DINISTRIO
11. YNSTA YMOSURIAD
12. PENTHERFAD LAIMA
13. CODANA'Y'ARUN
14. HAUL'Y'ATHRO
15. DARGANFAITHAN ÉRSHAILA
16. CYNLUNA TAITHA
17. GELAN CARRYG FARUN
18. CARRYG MARWURAITHA
19. CRANUTHAN PELA
20. TAMPYLA'Y'MARGOK
21. CYSGURA'Y'GORFÉNNUR
22. DRAGNADHA
23. DAISAIMYG
24. AMGWYD CWYMPAN
25. DUFANOR'Y'DORWATHAN
26. DÍGYDAID
27. URA GYRTHARO
28. GYRTHARO DAI AWYRA
29. YNUR BLAIN UCYNGARAS

Epilog

Anhang: Deutsch-Elfisches Lexikon

Danksagung

So hat alles begonnen.

Vor langer, sehr langer Zeit ...

Eine Entstehungsgeschichte zu verfassen, ist immer eine besondere Herausforderung. Anders als bei einer Fortsetzung geht es nicht darum, die Abenteuer der Protagonisten fortzuschreiben, sondern im Gegenteil ihre Herkunft, ihre Geschichte und ihre Welt zu erklären. Bestehende Rätsel können auf diese Weise aufgelöst, offene Fragen beantwortet und lose Fäden verbunden werden – und ein ganz neues Abenteuer kann beginnen.

Im Lauf der viereinhalb Jahre, die ich an der »Orks«-Trilogie gearbeitet habe, hat »Erdwelt«, jener urwüchsige, archaische Kontinent, auf dem die Romane spielen, immer größere und detailliertere Züge angenommen. Kulturen sind neu dazugekommen, Topografien wurden ausgefeilt, Städte und Siedlungen ergänzt. Und natürlich hat Erdwelt auch seine eigene Vergangenheit bekommen, eine Historie, die von den mythischen Anfängen im Zeitalter der Drachen über die Dynastie der Elfenkönige bis hin zur von Menschen und Orks

geprägten Gegenwart reicht. In diese Vergangenheit einzutauchen und von jener dramatischen Zeit zu erzählen, in der die Welt am Scheideweg zwischen Licht und Finsternis stand, schien mir eine reizvolle Aufgabe. Die Möglichkeit, Erdwelt so zu schildern, wie es eintausend Jahre vor Balbok und Rammar, also noch zur Hochzeit der Elfen und des Ordens der Zauberer gewesen ist, und dem Leser so ganz neue Perspektiven zu eröffnen und ihn mitzunehmen auf eine Reise in eine noch unerforschte Fantasy-Welt, hat mich mit einer Begeisterung erfüllt, die mich von der ersten bis zur letzten Seite getragen hat. Aber natürlich ist es nicht nur mein Enthusiasmus gewesen, der dieses Buch ermöglicht hat.

Mein Dank geht daher an Carsten Polzin von Piper Fantasy, an meinen Lektor Peter Thannisch und meinen Agenten Peter Molden, deren freundschaftliche und unermüdliche Unterstützung das Projekt begleitet hat. Bei Daniel Ernle bedanke ich mich für die wie immer wunderbare Kartenillustration, die den Erdwelt-Kosmos weit nach Süden hin erweitert hat. Und natürlich gilt mein Dank auch meiner Familie, ohne die keine einzige Seite dieses Buches beschrieben wäre.

Die Geschichte Erdwelts und seiner Völker, der Elfen und Orks, Menschen und Zwerge, nimmt in diesem Band ihren Anfang. Er berichtet von mythischen Begebenheiten, von Liebe und Verrat,

von Kampf und Intrige – und vom Beginn eines neuen Zeitalters. An die Leser der »Orks«: Schön, dass ihr wieder da seid. An alle anderen: Anschnallen und los geht's!

Das Abenteuer nimmt hier seinen Anfang ...

Michael Peinkofer

Winter 2008

Personae Magicae

Zauberer	
Semias	Vorsitzender des Hohen Rates
Cethegar	sein Stellvertreter
Farawyn	Meister, Mitglied des Hohen Rates
Palgyr	sein Rivale, ebenfalls Ratsmitglied
Riwanon	Meisterin, Mitglied des Hohen Rates
Labhras; Sgruthgan; Cysguran	Ratsmitglieder, Anhänger Palgyrs
Syolan	Chronist von Shakara
Codan	ein naturkundiger Meister
Atgyva	Hüterin des Wissens, oberste Bibliothekarin von Shakara
Daior	Zaubermeister

Elfen	
König Elidor	Herrscher des Elfenreichs
Fürst Ardghal	sein oberster Berater
Alannah	eine elfische Novizin
Aldur	ein elfischer Novize
Alduran	Aldurs Vater
Mangon	Lordrichter von Tirgas Lan
Accalon	Kommandant der Grenzfeste Carryg-Fin
Zenan; Trea; Haiwyl; Pryll; Caia	Novizen aus Shakara

Menschen	
Fürst Erwein	Herr von Andaril
Ortwein von Andaril	sein ältester Sohn
Granock	Novize in Shakara

Kobolde	
Argyll	Diener Farawyns
Flynn	Diener Cethegars
Níobe	Dienerin Riwanons
Ariel	Diener des Hohen Rates

Orks	
Borgas	Häuptling der Knochenbrecher
Gunrak	<i>ein faihok</i>
Rambok	ein widerspenstiger Unhold

Prolog

Es wäre schon ziemlich dreist, wollte man behaupten, die Ursachen für den Beginn des Zweiten Krieges und damit für jenen letzten Kampf, der über das Schicksal der Welt entscheiden sollte, wären einfach und klar zu benennen. Weder war es allein die Trägheit der Elfen noch die Gier der Zwerge, weder das Machtstreben der Menschen noch die permanente Gewaltbereitschaft der Orks, die letztlich das Reich ins Chaos stürzten. Es war vielmehr alles zusammen, zahlreiche Kräfte, die den Strom der Vernichtung speisten.

Doch wenn es eine Gruppierung gibt, die in besonderer Weise für die Geschehnisse Verantwortung trägt, dann ist es jener Stand, dem auch ich angehöre, der unwürdige Schreiber dieser Chronik.

Dwethiana.

Die Weisen.

Oder wie die Sterblichen zu ihnen sagen und wie auch ich sie des besseren Verständnisses halber fortan nennen werde: die Zauberer.

Zu allen Zeiten hat es sie gegeben, diejenigen, die das Schicksal oder die Vorsehung mit besonderen Gaben ausgestattet hat. Gaben, die sie befähigen, die Gesetze der Natur

zu beugen. *Reghas* pflegen wir eine solche Gabe zu nennen, die sich nicht selten auch als Bürde erweist, denn sie birgt eine große Verantwortung.

Um diese zu schultern, wurde vor Urzeiten, noch während des Goldenen Zeitalters, der Magische Rat gegründet, dessen Angehörige sich mit einem feierlichen Eid dazu verpflichteten, ihre *reghai* zum Dienst und zum Wohle aller einzusetzen.

Über Jahrtausende standen die Zauberer den Elfenkönigen bei, beschützten sie und berieten sie bei ihren Entscheidungen, und sie waren maßgeblich daran beteiligt, als das Reich unter der Regentschaft Sigwyns des Eroberers seine bis dahin größte Ausdehnung erfuhr: Von *gylmaras* im Westen bis zu den Wildlanden im Osten, von *yngaia* bis an die Gestade der See erstreckte es sich.

Doch Sigwyns Stern sank, als seine Gemahlin Liadin ihn betrog, und das Reich drohte sich zu spalten. Um dies zu verhindern, taten die Zauberer, was getan werden musste, auch wenn es den selbst auferlegten Regeln widersprach: Sigwyn wurde entmachtet, und aus dem Magischen Rat wurde der Hohe Rat der Elfen, der dem König fortan nicht mehr nur beratend zur Seite stand, sondern ihn auch kontrollieren sollte.

Ruhe und Ordnung kehrten nach *amber* zurück, doch mit der Größe des Reichs zeigte sich auch seine Schwäche. Die Verwaltung über weite Entfernungen aufrechtzuerhalten, erwies sich als schwierig, und in jenen Städten, die weit

entfernt lagen vom Zentrum des Reichs, schwelte die Glut des Aufruhrs.

König Iliador der Träumer war es, der den Hohen Rat bat, diesem Missstand abzuhelpfen, und er wurde gehört. Einem jungen Zauberer namens Qoray, der aus der fernen Stadt Anar stammte, gelang es, die Kraft der Elfenkristalle zu nutzen, um die Pforten von Zeit und Raum zu öffnen und das zu errichten, was wir den Dreistern nannten: eine magische Verbindung, die es uns erlaubte, innerhalb eines Augenblicks von einem Ort des Reichs zum anderen zu reisen. Von Dinas Lan, dem strahlenden Zentrum des Reichs, konnte man mittels des Dreisterns nach Norden in die Ordensburg von Shakara gelangen oder nach Osten ins ferne Anar sowie nach Süden auf jenes Eiland, das zugleich Vergangenheit und Schicksal des Elfenvolks ist – die Fernen Gestade. Durchschritt man jene Kristallpforten, erreichte man einen Augenaufschlag später seinen Zielort, ohne die Mühsal und die Gefahren einer langen Reise auf sich zu nehmen.

Der König zeigte sich davon begeistert und ebenso der Rat, der im Gegenzug für diese Leistung weitere Rechte von der Krone zugesprochen erhielt. Niemand fragte sich, woher Qoray seine Kenntnisse nahm oder was er selbst damit bezweckte. Dies erfuhr die Welt erst, als Scharen grässlicher Unholde aus den Kristallpforten quollen. Da nämlich zeigte Qoray sein wahres Gesicht und nannte sich auf einmal Margok, und unter diesem Namen überzog er *amber* mit Tod und Verderben.

Lange Jahre währte der Krieg der Elfen gegen jene grobschlächtigen, brutalen Wesen, die Margok unter Zuhilfenahme verbotener Zauber selbst ins Leben gerufen hatte. Margoks Kreaturen nannte er sie – sie selbst jedoch, nicht willens oder nicht in der Lage, dies auszusprechen, gaben sich einen anderen Namen: Orks.

In verlustreichen Kämpfen gelang es, die Unholde zu besiegen und sie zurückzutreiben hinter die Gipfel des Schwarzgebirges, bis an die Gestade des *gylmaras*, der seither »Modersee« genannt wird. Margok flüchtete, wohin, das fragte niemand. Die meisten, auch viele seiner Anhänger, hielten ihn für tot. Die Kristallpforten wurden geschlossen, und das Silberne Zeitalter begann, in dem die im Krieg zerstörten *dinai* wieder aufgebaut wurden, diesmal als stolze Festungen mit wehrhaften Mauern, die die Namen Tirgas Lan und Tirgas Dun erhielten.

Die Drachen verließen die Welt, neue Rassen tauchten auf und beanspruchten ihren Platz unter den Völkern Erdwelts, unter ihnen die Zwerge, die Gnomen ...

Und die Menschen.

Kaum jemand im Elfenreich maß den Meldungen aus dem Osten Bedeutung bei, in denen es hieß, die wilden Lande jenseits der *dwaímaras* würden auf einmal von Kreaturen besiedelt, die wie die Söhne Glyndyrs und Sigwyns aufrecht auf zwei Beinen gingen und sich aus dem Zustand ursprünglicher Unschuld erhoben. Doch die Menschen, wie sie sich nannten,

waren ebenso strebsam, wie sie fruchtbar waren. So schnell, wie sie sich vermehrten, unterwarfen sie sich das Land im Osten und besiedelten es. Eine Gefahr für das Elfenreich stellten sie dennoch nicht dar. Denn jung und unerfahren, wie sie waren, suchten die *gywara* Streit unter ihresgleichen und lieferten einander blutige Schlachten, sodass ihr Einfluss nicht zu groß werden konnte. Zu jener Zeit verstanden es sowohl die Könige der Zwerge als auch die Herrscher des Elfenreichs, die Streitigkeiten unter den Menschen immer wieder zu schüren, sodass ihr Volk nicht erstarken konnte.

Jahrtausende vergingen, und die Welt wandelte erneut ihr Gesicht. Um sein Reich inmitten der immer größer werdenden Anzahl von Völkern zu behaupten, brauchte der Elfenkönig mehr denn je die Hilfe des Hohen Rates. Und je größer der Einfluss der Zauberer wurde, desto mehr von ihnen wurden gebraucht.

Überall im Reich suchte man nach ihnen – ohne zu ahnen, dass das, was man fand, den Anfang vom Ende bedeutete ...

Aus der Chronik Syolans des Schreibers

I. Buch, 3. Kapitel

BUCH 1

LHUR'Y'NEWITH

(Zeit der Veränderung)

1. NEIDORAN EFFRANOR

Es war ein finsternes Ritual, das auf der Lichtung stattfand, eingehüllt von der Dunkelheit einer mondlosen Nacht und umgeben von der schwarzen Wand des Waldes.

Zehnmals war der dumpfe Schlag der Trommeln erklungen, zehnmals hatte sich die Klinge ins Herz eines unschuldigen Opfers gesenkt, zehnmals war die geheime Formel gesprochen worden, die in verbotenen Schriften die Zeit überdauert hatte.

Carryg ai gwaith ...

Zehn Menschen hatten ein grausames Ende gefunden, Dorfbewohner aus dem Süden, die man in den Nächten zuvor aus ihren Hütten verschleppt hatte. Niemand würde je erfahren, was mit ihnen geschehen war. Ihre Schreie hatten sich mit dem heiseren Gebrüll der Urwaldtiere zu einem schaurigen Chor vermischt, um dann jäh zu verstummen.

Carryg ai gwaith ...

Das Ritual war beendet, die Anweisungen waren genau befolgt worden, und jeder der in weite Kutten gehüllten Schatten, die auf der Lichtung standen, wartete darauf, dass der Bannspruch seine Wirkung entfaltete.

Carryg ai gwaith ...

Stein zu Blut.

Die Veränderung trat so langsam und unmerklich ein, dass sie kaum jemandem auffiel, zumal der flackernde Schein der Fackeln nicht ausreichte, um die Lichtung ganz zu erhellen.

Reglos standen die Schatten inmitten der zehn steinernen Figuren, zu deren Füßen je eines der leblosen Opfer lag, das Herz durchbohrt und die Gesichtszüge in namenlosem Schrecken erstarrt.

Mit jedem Augenblick, der verstrich, wurden die Mienen der Toten blasser und sanken ihre Augen tiefer in die Höhlen, bis die Toten schließlich den Eindruck erweckten, als hätten sie ihr Leben nicht eben erst ausgehaucht, sondern schon vor langer Zeit, und als hätte die Feuchtigkeit des Dschungels ihre Körper konserviert. Ihre Haut wurde nicht nur bleich, sondern auch runzlig wie welkes Laub, während das Fleisch darunter zu verdörren schien. Bald spannte sich die Haut dünn und ledrig über die Knochen, und die Gesichter wurden zu grässlichen Schädelfratzen. Allerdings blieb der entsetzte Ausdruck darin unverändert.

Gleichzeitig war zu beobachten, wie das Blut, das den menschlichen Körpern entzogen wurde, unterhalb der Statuen zusammenfloss – dunkelrote Rinnsale, die in dünnen gezackten Linien an den Sockeln und schließlich an den Standbildern selbst hinaufkrochen.

»Es beginnt!«, rief jener Schatten, der das Ritual geleitet hatte und in der Mitte der Lichtung stand, die blutige Klinge noch in der Hand. »Sie erwachen ...!«

Nicht nur die Trommeln und Schreie der Opfer waren längst verstummt, sondern auch die Geräusche des Urwalds, so als hielte die Natur den Atem an und harrte bang der Ereignisse, die über die Welt hereinbrechen würden.

Gebannt beobachteten die Vermummten, wie sich die Blutbahnen weiter über die lebensgroßen Figuren ausbreiteten, wie sie den Brustkorb überzogen und die muskulösen geschuppten Arme und sich dabei immer weiter verästelten, wie sie die Klauen bedeckten und den peitschenähnlichen Schweif und wie sie sich schließlich am Hals emporwanden und den kahlen Schädel mit dem zähnestarrenden Maul umhüllten.

Ein heftiger Windstoß ließ die Flammen der Fackeln fauchen und die Blätter der Bäume rascheln, und schlagartig verschwanden die blutigen Linien, die die Standbilder wie Spinnennetze überzogen hatten – geradeso, als hätte sie etwas mit unfassbarer Gier ins Innere der steinernen Figuren gesogen.

Fast im selben Augenblick ging mit den Statuen eine dramatische Veränderung vor sich.

Sie öffneten die Augen.

Wo zuvor noch kalter, grauer Stein gewesen war, loderte auf einmal orangerote Glut, und dann schüttelte der erste der steinernen Krieger die Reglosigkeit ab, die ihn über Jahrtausende hinweg gebannt hatte, und stieg von seinem Sockel.

Das schmutzige Grau des alten Gesteins war zu giftigem Grün geworden, das von schwarzen Linien und Zacken durchzogen war. Die Kreatur legte den Kopf in den Nacken und stieß ein kehliges Zischen aus, wobei ihre gespaltene Zunge vor- und zurückglitt. Dann erst bemerkte sie offenbar die Vermummten auf der Lichtung, und auf einmal zögerte sie.

Sie begriff, dass etwas nicht stimmte, aber sie konnte nicht wissen, wie viel Zeit vergangen war, seit sie das letzte Mal Angst und Schrecken in dieser Welt verbreitet hatte. Ein ganzes Zeitalter war seither verstrichen.

Doch in dieser mondlosen Nacht, zu jener düsteren Stunde, kehrten die Krieger des Bösen zurück: Einer nach dem anderen erwachte zum Leben und verließ seinen Sockel, auf dem er die letzten Jahrtausende geruht hatte. Unzählige Winter waren gekommen und gegangen – der Blutdurst der Kreaturen jedoch war ungebrochen, und so rissen sie ihre Mäuler auf und entblößten ihre langen spitzen Zähne, während sie sich bedrohlich auf die Vermummten zu bewegten, ungeachtet der Tatsache, dass sie ihnen ihre Befreiung zu verdanken hatten.

Die Schatten scharten sich um ihren Meister, während sich ihnen die Kreaturen immer mehr näherten. Ihre Augen leuchteten in der Dunkelheit, ihr Atem zischte voller Bosheit und Wut.

Schon streckten sie ihre Klauen aus, um die Vermummten zu packen – aber es kam nicht dazu.

Denn der Meister hob die noch blutige Klinge in den wolkenverhangenen Himmel und sprach mit lauter Stimme jene Worte, die einst verboten worden waren und dennoch die Jahrtausende überdauert hatten. Sie retteten ihm und seinen Anhängern nicht nur das Leben, sondern machten die furchterregenden Krieger aus dunkler Vergangenheit auch zu ihren ergebenen Dienern.

Gaida ai'lafanor'ma rhula rhyfal'raita'y'taith – Kraft dieser Klinge gebiete ich den Kriegern der Dunkelheit!

Schlagartig verharrten die Kreaturen, blickten mit einer Mischung aus Unglauben und hilfloser Wut zu dem Dolch empor, der mit jenem Blut benetzt war, das in ihren Adern floss – und der dunkle Zauber, dem sie unterlagen und der sie allen Regeln der Natur zum Trotz zu denkenden, auf zwei Beinen wandelnden Wesen gemacht hatte, ließ ihnen keine Wahl, als zu gehorchen.

Die Glut in ihren Augen verlosch, und eines nach dem anderen sank auf die Knie, beugte das kahle schuppige Haupt vor seinem neuen Herrscher und erneuerte zischelnd den Eid, den sie bereits einmal geschworen hatten, vor undenklich langer Zeit.

Einem anderen Herrscher ...

2. YMADAWAITH

Aldur mochte den frühen Morgen; wenn die Dämmerung die Nacht vertrieb und die Sonne über den Horizont stieg, um mit ihrem goldenen Licht das Land zu bestreichen. Morgentau lag auf den Wiesen und verdampfte zu Nebel, und mit dem neuen Tag schien auch neues Leben zu erwachen, so als würde eine Welt geboren.

Aldur stellte sich dann vor, dass die leuchtende Scheibe, die sich immer weiter über diese Welt erhob und deren Strahlen sein Gesicht streichelten und seine Glieder wärmten, *calada* wäre, der Ursprung allen Lichts. Wen der Urschein erleuchtete, so hieß es, der war gesegnet, dazu ausersehen, große Taten zu vollbringen, und nahm eine bedeutende Rolle in der Geschichte des Elfenvolkes ein. Aldur hatte diese Vorstellung stets gefallen. Sie war sein geheimer Traum gewesen, und an diesem Morgen stand er der Verwirklichung dieses Traumes näher denn je zuvor in seinem noch jungen Leben.

Der Elfenfürst blinzelte. Leiser Wind zupfte ein Lindenblatt vom Baum und wehte es geradewegs auf seine Schulter. Ein weiteres gutes Zeichen. Das Schicksal war ihm gewogen. Es hieß seinen Aufbruch gut und wollte ihn segnen.

Zugleich war es ein Abschiedsgruß.

Wie lange, fragte sich Aldur wehmütig, würde es dauern, bis er wieder einen Lindenbaum zu sehen bekam? Oder bis er wieder den wärmenden Schein der Sonne in seinem Gesicht spüren durfte? In Shakara, so hieß es, gab es nur den kalten Schein der Kristalle, der die Flure und Gänge der Ordensburg erhellte.

»Sohn«, erklang plötzlich eine sanfte Stimme und holte ihn zurück aus seinen Gedanken.

Aldur blickte auf.

Er war so in sich selbst versunken gewesen, dass er vergessen hatte, dass er am Boden kniete, das Haupt gesenkt, und dass er keineswegs allein war. Zahlreiche Gestalten hatten sich in einem weiten Kreis um ihn versammelt, die die bunten Gewänder des *anrythan* trugen. Sie erwiesen ihm die Ehre, ihn zu verabschieden.

»*Nahad*«, erwiderte er leise.

Vor ihm stand Alduran, der zugleich sein Vater war und sein Lehrmeister. Von dem Augenblick an, da offenbar geworden war, dass das Schicksal Aldur mit einer Gabe bedacht hatte, war der junge Elf den magischen Pfaden gefolgt. Er war Aldurans Schüler gewesen und von diesem in der Zauberkunst unterwiesen worden. Er hatte die ersten Prüfungen abgelegt und sich seiner Gabe als würdig erwiesen. Nun sollte er den letzten Schritt tun, die letzte Etappe der Reise antreten, an deren Ende er jene Ehren erlangen würde, die auch schon seinem Vater zuteilgeworden waren.

»Die Stunde des Abschieds ist gekommen«, sagte Alduran, dessen blassen, von blondem Haar umwehten Zügen die vielen Jahre, die er schon lebte, nicht anzumerken waren, denn alle Mitglieder des Elfenvolkes hörten zu altern auf, sobald sie das Erwachsenenalter erreicht hatten; dass manche Elfen älter aussahen als andere, hing mit ihrem Seelenleben zusammen und mit dem Grad ihrer inneren Reife. Faktisch jedoch waren sie vom Tage ihrer Volljährigkeit an *anmarwa*, was bedeutete, dass ihre Existenz in der sterblichen Welt nicht enden würde – es sei denn, sie fanden ein gewaltsames Ende oder entschlossen sich, der Welt zu entsagen und nach den Fernen Gestaden zu reisen, dem Ursprung und dem Ziel allen elfischen Strebens.

Aber so weit war Alduran noch lange nicht ...

Aldur schluckte, als er seinen Vater vor sich stehen sah, den silbernen Reif in Händen, mit dem er seinen Sohn krönen und damit seine Volljährigkeit für alle erkennbar machen würde. Aldurs Gestalt straffte sich. Wie oft in den letzten Jahren hatte er diesen Augenblick herbeigesehnt, wie hart dafür gearbeitet – und nun, da er gekommen war, wünschte er sich fast, er wäre noch nicht gekommen. Er wollte sein Heim verlassen, wollte hinausziehen in die Fremde, um Ruhm und Ehre zu erwerben und das Erbe seines Vaters anzutreten – aber zugleich gab es auch etwas in ihm, das sich bereits zurücksehnte in die Geborgenheit jener Wände, die ihm während der vergangenen knapp zwei Jahrzehnte Schutz und Zuflucht gewesen waren, Heimat und Trost.

Aldur hatte seine Mutter nie kennengelernt. Unmittelbar nach seiner Geburt hatte sie Erdwelt verlassen und sich zu den Fernen Gestaden begeben. Sein Vater jedoch war geblieben und der beste Lehrherr gewesen, den sich ein Junge, dem *reghas* zuteilgeworden war, nur wünschen konnte. Niemals hatte es Alduran an Aufmerksamkeit oder Härte fehlen lassen, sodass aus dem Halbwüchsigen mit der außergewöhnlichen Begabung ein junger Mann geworden war, der seine Fähigkeit wohl zu gebrauchen wusste. Sie sinnvoll einzusetzen und mit den Gaben anderer Magier zu vereinen, war das nächste Ziel, aber dies konnte nicht innerhalb des väterlichen Horts erreicht werden, sondern nur an einem weit entfernten Ort, der jenseits des Großen Gebirges lag und umgeben war von der eisigen Kälte des *yngaia*.

Die Ordensburg von Shakara ...

Dort, im spirituellen Zentrum des Elfenreichs, in der geistigen Heimat aller Zauberer, würde er seinen Weg zu Ende gehen. Aldur hatte immer gewusst, dass dieser Tag kommen würde.

»Sohn«, sagte Alduran noch einmal, und seine Stimme bebte dabei wie das Laub im Wind, »wie viele Väter wie mich gibt es auf dieser Welt? Wie viele, die sich rühmen dürfen, einen Sohn wie dich zu haben? Wie viele, denen das Glück widerfährt, die Welt durch die Augen ihres Kindes zu sehen und auf diese Weise noch einmal zu erleben, was ihnen selbst vor langer Zeit zuteilwurde? Nie zuvor war ich stolzer als in diesem Augenblick.«

»Danke, *nahad*«, erwiderte Aldur und senkte wieder den Blick. »Ihr wählt Worte, die ich nicht verdiene. Ich habe nur stets versucht, Euch ein guter Schüler zu sein.«

»Du bist weit mehr als das gewesen, Aldur. In mancher Weise sehe ich mich in dir, und ich erinnere mich, wie ich selbst einst an dieser Stelle kniete, um aus den Händen meines Vaters die Krone der Volljährigkeit zu empfangen. Auch ich war begierig darauf zu erfahren, was sich jenseits dieses Hains befindet, und zugleich voller Furcht vor dem, was mich erwartete. Und ich hatte auch allen Grund dazu. Denn ich verfügte nicht annähernd über deine Kräfte, Sohn, und meine Gabe, die sich darauf beschränkt, das Grün der Bäume und Gräser wachsen zu lassen, lässt sich mit der deinen nicht vergleichen. Ich habe es dir schon einmal gesagt, und ich sage es dir wieder: Du, Aldur, könntest dereinst der größte und mächtigste aller Magier Erdwelts werden!«

Die Versammelten spendeten Beifall, indem sie die Handflächen gegeneinander rieben. Es klang wie das Rauschen des Waldes und mischte sich unter das Rascheln des Windes in den Bäumen.

»Wisse«, fuhr Alduran fort, »dass ich nie zuvor in meinem Leben einen strahlenderen Jüngling erblickte. Nie zuvor hatte ich einen Schüler, der meinen Lehren so gehorsam folgte und der auch nur annähernd so begabt war im Umgang mit den Kräften, die ihm die Vorsehung schenkte. Auf Schultern wie den

deinen ruhen in diesen unruhigen Zeiten die Hoffnungen unseres Volks.«

Erneut bekundeten die Anwesenden ihr Wohlwollen und ihre Zustimmung, indem sie die Handflächen aneinander rieben. Auf ein Zeichen Aldurans hin setzte der Beifall schlagartig aus, und ein Augenblick der Stille trat ein. Selbst der Wind schien den Atem anzuhalten. Aldur wusste, dass der bedeutsame Moment gekommen war. Er schloss die Augen – dann spürte er das kühle Silber der Krone auf seiner Stirn.

»Erhebe dich, Sohn«, sagte Alduran, »als vollwertiges Mitglied deines Volkes, um deinen Platz in der Geschichte Erdwelts einzunehmen.«

Aldur stand auf. Erst dann öffnete er die Augen und blickte in das Gesicht seines Vaters, das vor Stolz strahlte. Aldur erwiderte das Lächeln, wenn auch nicht aus innerer Freude, sondern aus Pflichtgefühl und Gehorsam. Er wandte sich den Anwesenden zu, um ihren Beifall und ihre Glückwünsche entgegenzunehmen, und in diesem Moment war ihm, als wandte er nicht nur seinem Vater den Rücken zu, sondern auch dem Leben, das er bislang geführt hatte, fernab vom Weltgeschehen und umgeben vom Immergrün der Bäume. Sein Leben, so schien es ihm plötzlich, hatte gerade erst begonnen, und eine ganze Welt wartete darauf, von ihm erobert zu werden.

»Aldur«, sagte sein Vater, nachdem der Applaus auf der Lichtung verklungen war, »vergiss niemals, wer du bist. In

deinen Adern fließt das Blut von Königen – erweise dich dessen würdig.«

»Das werde ich, *nahad*«, versprach Aldur.

»So wirst du Aldurans Hain nun verlassen und dich auf den Weg nach Norden begeben. Meine Diener werden dich nach Shakara begleiten, danach jedoch wirst du auf dich allein gestellt sein.«

»Ich weiß, *nahad*.«

»Nur drei Dinge nimm mit dir: dieses Empfehlungsschreiben, das ich aufgesetzt habe und mit dem ich meinen besten Schüler der Obhut des Ordensmeisters Semias empfehle« – er überreichte Aldur einen schmalen Köcher aus Leder, der das Schriftstück enthielt – »sowie die Gabe, die dir verliehen wurde. Gebrauche sie weise, zum Ruhm deines Geschlechts und zum Wohle ganz Erdwelts. Willst du das schwören?«

»Ich schwöre es, *nahad*«, erwiderte Aldur ohne Zögern, dessen Gedanken den Ereignissen bereits vorauseilten. In seiner Vorstellung hatte er den väterlichen Hort bereits verlassen und den Schutz der Wälder, hatte die Straße nach Norden eingeschlagen, wo sein Schicksal auf ihn wartete. Ein innerer Drang, wie er ihn nie zuvor verspürt hatte, erfüllte ihn mit einem Mal, und er wollte nur noch fort, das Blütentor durchreiten und die Enge des Hains hinter sich lassen, um großen Abenteuern und Taten entgegenzueilen.

Entsprechend steif stand er da, als Alduran ihn umarmte und ihn zunächst auf die Wangen, dann auf die gekrönte Stirn