

MYTHOR



Klassik-Edition

Nr. 115

E-Book

Die magische
FANTASY-
SERIE Fessel

NL



Nr. 115

Die magische Fessel

von Horst Hoffmann

Pabel-Moewig Verlag KG, Rastatt

Mythor, der Sohn des Kometen, begann seinen Kampf gegen die Mächte des Dunkels und des Bösen in Gorgan, der nördlichen Hälfte der Welt. Dann, nach einer relativ kurzen Zeit des Wirkens, in der er dennoch Großes vollbrachte, wurde der junge Held nach Vanga verschlagen, der von den Frauen beherrschten Südhälfte der Lichtwelt. Und obwohl in Vanga ein Mann nichts gilt, verstand Mythor es nichtsdestoweniger, sich bei den Amazonen Achtung zu verschaffen und den Hexenstern zu erreichen, wo er endlich mit seiner geliebten Fronja zusammenkam.

Gegenwärtig befinden sich der Sohn des Kometen und seine Gefährten, zu denen inzwischen auch Fronja, die ehemalige Erste Frau von Vanga, zählt, inmitten der Schattenzone, wo sie mehr als einmal nur mit knapper Mühe einem schrecklichen Schicksal entgingen.

Nachdem selbst Darkon, der Herr der Finsternis, mit seinem Plan, den Sohn des Kometen ermorden zu lassen, gescheitert ist, hat Mythor mit seiner Schar Carlumen betreten, die fliegende Stadt des legendären Caeryll.

Dieses einstige Gefährt des Lichts ist jedoch zum Spielball dunkler Kräfte geworden und hat eine Irrfahrt in phantastische Bereiche angetreten.

Dieser Fahrt ins Verderben ein baldiges Ende zu setzen, ist Mythors Bestreben. Er will das unmöglich Erscheinende bewerkstelligen durch DIE MAGISCHE FESSEL ...

Die Hauptpersonen des Romans

Mythor - Der Sohn des Kometen im Kampf gegen die Schlange des Bösen.

Darkon - Der Herr der Finsternis erscheint.

Yhr - Darkons Werkzeug.

Oomyd - Eine Kraft des Bösen und des Guten.

Tartan - Oomyds Diener.

Robbin - Der Pfader wird geächtet.

Prolog

Hoch über dem Chaos herrscht Stille.

Wohin der Odem des Todes nicht reicht, wo nichts zu hören ist vom Mahlen und Bersten der Gezeiten, vom Schreien und Klagen der Gemarterten, vom Kampfeslärm der Shrouks, Piraten und Verirrten, wohin niemals der Blick eines Sterblichen dringt – dort ist Starre. Dort stehen sie zu Legionen, in unendlicher Reihe, die verummteten, ummantelten Gestalten der Dämonen.

Sie scheinen wie Figuren in einem ewigen Spiel, eingefroren in eine unbegreifbare Ordnung.

Vom Dach der Schattenzone aus beobachten sie schweigend das Treiben tief unter ihnen. Nur ab und an kommt Bewegung in eine Gruppe, und ein Raunen hebt an, wenn die Gezeiten des Chaos sich wenden, wenn in Gorgan oder in Vanga Dinge sich ankündigen, die neue Weichen im stetigen Ringen zwischen Licht und Dunkel stellen.

Diese Augenblicke häufen sich, denn vieles deutet auf neue Schlachten hin, viele Entwicklungen an verschiedenen Orten streben unaufhaltsam einem Siedepunkt zu. Die dämonische Saat, überall dort gelegt, wo die Menschen ihre Herzen der Finsternis öffnen, geht auf.

Noch kommt es vor, dass sich das düstere Wallen unter den Kapuzen der Vermummten in zornige Glut verwandelt, wenn die Kräfte des Lichtes Triumph erringen. Doch der Weg ist bereitet, jeder Rückschlag nur ein scheinbarer. Alles strebt ALLUMEDDON zu, und kein geringerer als Darkon, der Herr der Finsternis selbst, ist es, der nicht müde wird, die Zeit der großen Entscheidungen zu verkünden.

So auch nun.

In die Reihen der Dämonen kommt Leben. In ihrer Mitte erscheint eine weitere dunkle Gestalt, ummantelt und in eine Aura der Unüberwindbarkeit gehüllt. Der Darkon nimmt Form an. Seine Arme sind weit in die Höhe gereckt, und

seine lautlose Stimme hallt wider von einem Horizont der unendlichen Ebene bis zum anderen:

»Ich habe den Körper des Donahin nur vorübergehend verlassen, denn die Dinge auf der Insel der Caer sind in Fluss geraten und in der von uns gewünschten Entwicklung begriffen! Auch der Weg des Barbaren ist vorbestimmt! Das Taurengör Duzella wird Nottr über den Titanenpfad geleiten. Was rechts und links des Weges geschieht, ist ohne Bedeutung für uns. Allein, was an seinem Ende steht, darf zählen!«

Die Dämonen hören zu. Keiner wagt es, den Darkon zu unterbrechen.

»Die Niederlage in stong-nil-lumen wurde in ihr Gegenteil verkehrt!«, spricht der Darkon. »Mythor ist fest im Griff der Schlange Yhr und kann seinem Schicksal nicht entgehen. Früher oder später wird er sterben oder zu unserem willfährigen Diener werden. Doch wie sich sein Los auch erfüllen mag - es wird mehr sein als nur sein Tod oder seine Versklavung! Der große Plan sieht anderes mit ihm vor. Er und seine Gefährten sollen mit der gleichen Kraft für die Herrschaft der Finsternis kämpfen, wie sie es nun noch für das Licht tun, denn ALLUMEDDON steht bevor!«

»ALLUMEDDON!«, antwortet ein Raunen, das sich wie schwarzer Nebel über die Ebene legt.

Und der Herr der Finsternis ruft:

»Beschwört mir die Schlange Yhr herauf, dass ich mir anhöre, was sie zu sagen hat! Denn seltsam sind ihre Pfade, und es darf nicht geschehen, dass sie den Plan in Gefahr bringt!«

Die verumummten Gestalten straffen sich, und unter den Kapuzen zeigt sich ein blutrotes Glühen, als habe ein Unsichtbarer ein Feuer des Bösen nach dem anderen entzündet. Hände berühren einander, verborgen unter den weiten Mantelärmeln. Wieder steigt schwarzer Nebel auf, bis über den Köpfen der Dämonen eine mächtige Wolke steht, in der es leuchtet und blitzt.

»Yhr!«, murmeln tausend Stimmen. »Yhr!«, hallt der Ruf des Darkon wie Donner.

Die Wolke formt den Leib einer Schlange, gleißend weiß, doch ein Weiß ohne Helligkeit.

»Du rufst mich, Herr!«, sagt die Schlange.

»Ich rufe dich, weil ich um dich in Sorge bin, Wurm. In Sorge um die Pfade, die wir dich ziehen sehen müssen! In Sorge darum, dass du dich auf seinen Wegen selbst verstrickst und schließlich um dich selber schlingst!«

Die Wolke zuckt, streckt sich über die Ebene, wie um zu zeigen, dass die Schlange niemals Gefahr lief, auch nur für einen Augenblick in der Freiheit ihrer Bewegung eingeengt zu sein.

Und sie zischt:

»Trübe deinen Geist nicht mit solchen Befürchtungen, Herr! Ich bin es nach wie vor, die den Weg bestimmt, und ich werde es bis in alle Ewigkeit sein, und nur deinem Willen untertan!«

Zorn mischt sich in die Stimme des Darkon:

»Deine Worte bestätigen mich nur in meiner Sorge, Yhr! Sie bedeuten, dass du dir der Gefahr nicht bewusst bist! Du wirst dich verstricken, du tust es bereits! Unterschätze die Sterblichen nicht, denn nichts ist gefährlicher als dies! Noch kennst nur du die geheimen Wege ins Nichts und ins Nirgendwo. Unterschätze gerade Mythor nicht, denn er wird nicht ruhen, um die verschlungenen Pfade zu erkennen und zu begreifen! Er wird nicht ruhen, die fliegende Stadt zu befreien!«

Yhrs Lachen lässt die Ebene erzittern.

»Du meinst also die Irrfahrt ins Nirgendwo, Herr! Lass mir die Lust, die dieses Spiel für mich bedeutet. Und sei versichert, dass die Sterblichen mein verwirrendes Muster niemals zu entweben verstehen werden! Ich bin dein Geschöpf, Darkon, aus Finsternis geschaffen und deshalb unbesiegbar!«

»Dann kehre zurück in das Nichts zwischen dem Diesseits und dem Jenseits, doch sei wachsam, Yhr! Bedenke, woraus du erschaffen bist, und dass jener, der dich zum Leben erweckte, dir dieses Leben auch wieder nehmen kann!«

Die Wolke löst sich auf. Der Darkon steht für eine Weile wie aus Stein gemeißelt zwischen den Dämonengestalten, schweigend und kalt.

»Yhr trägt den Keim der Vermessenheit in sich!«, spricht der Herr der Finsternis schließlich. »Es war gut, dass ich aus Donahins Hülle ausfuhr. Der Körper, den ich für mich auserwählte, um in die Schattenzone hinabzusteigen, ist noch nicht ausgereift. Ich werde einen anderen übernehmen und Yhrs Wege überwachen! Ich selbst werde in den Lauf der Dinge eingreifen, sollten sie sich gegen unsere Ziele wenden! Noch ist Mythor im Griff der Schlange, und so muss es bleiben!«

Die schwarze Gestalt im Kreis der Dämonen löst sich auf. Zurück bleiben die anderen, die auf das Zeichen warten, das bedeutet:

ALLUMEDDON!

1.

Das Licht erlosch, kaum dass einer der Gefährten die Zeit gehabt hätte, zum zweiten Mal hinzusehen. Und es war ein weiteres Glied in einer Kette von bitteren Enttäuschungen – unerfüllte Hoffnung, die neue Flamme von Logghard zu finden und sie festzuhalten.

Bis das Licht *Carlumen* einen Weg aus dem vielfach verschlungenen Körper der Schlange heraus wies! Bis sich die Fliegende Stadt an diesen Rettungsanker klammern und befreien konnte!

Carlumen befand sich in jenem Korridor, der auf Caerylls Weltkarte als »Straße ins Nirgendwo« eingetragen war. Sie raste weiter in die Finsternis, die kein Ende hatte. Nur ab und an blitzten kleinere Lichter auf, in Vorausrichtung und seitlich, wie weit entfernte Öffnungen in den Tunnelwänden. Weder Caeryll noch die Magiekundigen an Bord vermochten die Stadt auf einen der Punkte zuzusteuern, die viel zu schnell wieder vorbei waren.

Und Mythor, der Sohn des Kometen, war noch der Zauberlehrling, der mit Hilfe der kundigen Freunde die ersten Schritte tat, um in die Geheimnisse der Weißen Magie einzudringen, die allein *Carlumen* noch zu retten vermochte. Er besaß nun vier Kristalle des DRAGOMAE, des Zauberbuchs der Weißen Magie. Von den Gefährten gewarnt, widerstand er der Versuchung, die ganze in den Steinen wohnende Macht herauszufordern. Er begnügte sich notgedrungen mit den dreien, die ihn Caerylls Karte lesen und ihn auch die Eintragungen erblicken ließen, die dem Auge sonst verborgen blieben. Er konnte sie zum Teil sogar deuten. Dabei ging sein ganzes Trachten danach, alles daranzusetzen, *Carlumen* der Schlange Yhr zu entreißen, die sich durch viele Bereiche wand und bisher vergeblich versucht hatte, die Fliegende Stadt und ihre Passagiere auf ihrer Irrfahrt verderben zu lassen.

Manchmal geschah es, dass sich violettes Leuchten um die einhundert Schritt lange, vierzig Schritt breite und rund fünfzig Schritt hohe Schwammscholle legte, die jedoch durch ein kristallines Skelett verstrkt und leichter als Luft war. Dann hielten die Krieger und Amazonen den Atem an und verfolgten gebannt das Spiel der Irrlichter, die den Widderkopf mit der Kommandobrcke, die 21 Segel, den Bauch mit seinen bis zum Turm ber der Pueblostadt reichenden Aufbauten und das mchtige Windhorn im Heck umspielten. Es waren flackernde, tanzende Feuergeister, die so schnell wieder verschwanden, wie sie gekommen waren.

»Trugbilder!«, sagte Robbin, der Pfader. »Yhr spielt mit uns, und wenn wir *Carlumen* nicht bald aus ihr herausfhren knnen, wird die Stadt noch viele Menschenalter lang ihre Irrfahrt fortsetzen, ohne jemals ein Ziel zu erreichen.«

Sie standen im ausgehhlten Kopf der riesigen Galionsfigur, die zugleich Rammbock war, und starnten durch die beiden Fensteraugen des Widderkopfes hinaus in die endlose Schwrze - Mythor, Fronja, die beiden Aasen, Nadomir, Robbin und Sadagar, der sich einen Nykerier nannte. Der Steinmann jedoch zeigte sich ebenso wenig bereit, uber seine wahre Herkunft zu sprechen, wie Cryton, der Gtterbote, der selbst auf Mythors Fragen nach der geheimnisvollen Sucherin Shaya schwieg. Es mochte damit zu tun haben, dass Cryton, dessen Krperbemalungen durch einen Umhang verdeckt waren, schon zu weit gegangen war. Er hatte Mythor eine Welt der zu Halbgttern gewordenen Helden schauen lassen und ihm angeboten, dort seinen Platz einzunehmen. Nachdem der Gorganer ihn seine Ablehnung spren lie, war Cryton bei ihm geblieben, um an seiner Seite gegen die Mchte des Bsen zu kmpfen. Allein dies mochte die Gtter zrnern gemacht haben. Cryton erweckte den Anschein, als rechnete er frher oder spter mit einer Bestrafung, denn wie sonst sollte sich sein Fernbleiben von den anderen und sein eisernes Schweigen wohl deuten lassen?

Mokkuf und sein Waffenträger Hukender hielten sich wie die sieben Wälsenkrieger bei den Befestigungen der Stadt auf. Die Amazonen unter Tertishs Führung hatten ihre Quartiere unter dem Turm aufgeschlagen. Wieder in einem anderen Bereich von *Carlumen* warteten die Hexe Glair und der Tatase Tobar auf die Dinge, die da kommen mochten. Joby, der kleine Meisterdieb von Anagon, spielte für Mythor den Kurier, der die Krieger und Kriegerinnen darüber unterrichtete, was auf der Kommandobrücke beschlossen wurde. Und nicht selten geschah es, dass der Zwölfjährige mit den roten Haaren zurückkam und von zunehmender Ungeduld der Söldner zu berichten wusste.

Denn zwischen Mythor und den Magiekundigen herrschte Uneinigkeit. Der Sohn des Kometen strotzte vor Tatendrang, nachdem sein Geist nun frei war von all dem, was ihn so lange gequält hatte. Der Liebeszauber der Ambe war aufgehoben. Fronja hatte keinen Grund mehr, an Mythors Liebe zu zweifeln. So war Mythor darangegangen, von Robbin eine neue, größere Karte zeichnen zu lassen, auf der alle Orte eingetragen waren, zu denen Yhr *Carlumen* gebracht hatte. Robbin musste sie alle miteinander verbinden, und die dicken Linien zeigten nun an, wie sich Yhrs Körper bislang geschlängelt hatte.

Mythor kniete abermals vor der Karte und fuhr den Weg mit dem Zeigefinger nach.

»Von *stong-nil-lumen* in Gorgan zum Fuß der Dämonenleiter«, sagte er unbeirrt, »dann zum Totenfluss Syx, in die Welt der Tauren, über den Zeitstrom in die Vergangenheit, nach Ganzak in Vanga und ...« Er zählte die Stationen auf, bis sich die Linie in unbekannten Bereichen verlor. »Yhr ist so verschlungenen Pfaden gefolgt, dass ihr Körper ein schier unentwirrbares Knäuel bilden muss, und nun windet sie sich auf der noch verschlungeneren Straße ins Nirgendwo. Ich sage es noch einmal: Yhr wird sich am Ende selbst so verstricken, dass sie nicht mehr weiß, wo ihr Weg endet und wo er begann.«