

# MYSTHOR



**Klassik-Edition**

**Nr. 158**

**E-Book**

**Das Herz der  
Schlange** FANTASY-  
SERIE



**Nr. 158**

# **Das Herz der Schlange**

von Hans Kneifel

Pabel-Moewig Verlag KG, Rastatt

*Der Lichtbote griff ein und verhinderte den Sieg der Dunkelmächte, indem er Vangor ins absolute Chaos stürzte. Viele starben bei den Katastrophen, die das Gesicht der Welt veränderten. Doch Mythor rettet sich hinüber in den Morgen einer neuen Zeit. Er hat einen wichtigen Auftrag zu erfüllen. Er soll Inseln des Lichts im herrschenden Chaos gründen und den Kampf gegen das Böse wieder aufnehmen.*

*Als Mythor in der veränderten Welt zu sich kommt, ist er sich dieses Auftrags nicht bewusst, denn man hat ihn seiner Erinnerungen beraubt. Erst bei der Begegnung in der Drachengruft wird Mythor dieses klar, und schließlich sorgt das Duell mit Mythors anderem Ich dafür, dass unser Held in seiner Ganzheit ersteht.*

*Damit beginnt Mythor wieder in bekannter Manier zu handeln. Die Welt vor einer erneuten Invasion durch die Horden Xatans zu schützen ist sein erklärtes Ziel. Deswegen sucht unser Held auch die Verständigung mit den verschiedenen Clans des Drachenlands.*

*Erfolg oder Misserfolg stehen bei diesem schwierigen Unterfangen auf des Messers Schneide. Unwägbares wird schicksalhaft beim »Exodus der Drachen« - und ebensolche Unwägbarkeiten bestimmen auch Mythors weiteres Vordringen in DAS HERZ DER SCHLANGE ...*

# Die Hauptpersonen des Romans

**Yhsita** - Herrin von Burg Cruncalor.

**Coerl O'Marn** - Der Albtraumritter im Bann eines Albtraums.

**Mythor** - Sein Weg führt zum Herzen der Schlange.

**Ilfa** - Gast und Gefangene auf Burg Cruncalor.

**Giffon** - Ein Kapitän und Händler.

# 1.

»Ich sage dir: In Wirklichkeit hassen geheimnisvolle Frauen die Geheimnisse der Krieger. Nimm dich in acht, Ritter!«

Jasmur, der Blinde Seher

Coerl O'Marn wusste, dass er an einem schwierigen Punkt seines Abenteuers angekommen war.

Er holte tief und seufzend Atem und kreuzte die Hände in seinem Rücken. Graues Tageslicht fiel durch die hohen Fenster. Das Kaminfeuer brannte mit lodernden Flammen. Zusammen mit den vielen flackernden Flämmchen der Öllampen beleuchtete es die prunkvollen Riesengemälde an den vier Wänden des großen Thronsaals.

Yhsita nannte sie die *Vier Bilder der Windrose*.

Zum ersten Mal hatte der Ritter eines der Bilder genau vor einundvierzig Tagen richtig angesehen, damals, in der ersten Nacht ihrer leidenschaftlichen Liebe.

Jetzt studierte er die verwirrenden Einzelheiten der Bildnisse schon zum zwanzigsten Mal. Mindestens so oft hatte er versucht, wirklich zu erkennen, ob die Bilder, zu deren Herstellung Silber ebenso wie Gold und Elfenbein gebraucht worden waren, wirklich von magischem und unheimlichem Leben erfüllt waren.

Coerl war allein und wartete auf Yhsita. Sie beschäftigte Diener und Arbeiter in den Gewölben von Burg Cruncalor. Weit davon entfernt, Langeweile zu verspüren, unterhielt sich der Ritter schweigend mit dem Bild des Ostens.

Es zeigte das Sumpfland der Schlange und die Burg. Mit einer Mischung aus Vergnügen und Verwunderung erinnerte sich Coerl an die Nacht, in der er die Darstellung des sonnenüberstrahlten Himmels und der hellen Burg zum ersten Mal bewusst gesehen hatte.

Das Bild des Ostens ließ einen markanten Ausschnitt des Drachenfelsmassivs erkennen, mit all seinen Löchern und

Spalten, Höhlen, Felskanzeln und Schroffen. Schräg darüber reckte Burg Drachenfels ihre Türme in den Himmel. Während die Luft über Cruncalor blau war, mit weißen Wolken und Sonnenschein, hingen über Drachenfels schwarzgestreifte Wolkenbänke. Alles war von tiefem, bösem Grau überzogen.

Einige riesige Drachen kreisten über der Burg. Coerl meinte, dass sich ihre Körper und Schwingen bewegt hätten seit dem ersten Blick auf dieses Bild. Aber er war nicht sicher, und er sprach es nicht laut aus.

Auch die Blätter an den Bäumen entlang der Sumpfflächen von Schlangenland verloren Blätter, und andere Blätter und Blüten änderten ihre Farbe. Oder hatten sie geändert seit damals vor einundvierzig Nächten.

Coerl zuckte die Schultern. Magie oder nicht – er spürte keine Gefahren in diesen Darstellungen. Langsam drehte er sich herum und musterte die dritte Bildwand.

Sie reichte vom mannshohen Rand der Täfelung und der steinernen Reliefs bis hinauf zu den schwarzverrußten Deckenbalken.

Auf der nördlichen Wand breitete sich in aller Deutlichkeit die schöne Stadt Sankand aus, die Hauptstadt von Falkenland, die jetzt halb im Meer versunken war. Die Malerei zeigte sie unversehrt und ebenfalls im bezaubernden Licht einer riesigen, untergehenden Sonne. Umgeben von den Berghängen und eingesäumt vom feinkörnigen Sand des Strandes prangte sie, wie es vor ALLUMEDDON gewesen war.

»Aber diese Zeiten sind vorbei. Die Bilder zeigen die Vergangenheit«, brummte Coerl.

Und im Süden erhob sich die noch immer prunkvolle, aber düstere Stadt Feenor. Die Gebäude, die Straßen und Brücken, die Mauern und Bögen glänzten im Licht. Eine große Menge von Menschen bevölkerten alle vier Gemälde. Sie waren von perfekter Wirklichkeitstreue. Jede dieser kleinen Gestalten tat etwas, ging einer bestimmten Tätigkeit nach.

Seit dem ersten Blick auf die dekorativen Werke, die das Auge einlud, in ihnen spazieren zu gehen und unaufhörlich neue Einzelheiten zu entdecken, meinte der Ritter, dass sich auch die Menschen bewegten - zu langsam für seinen scharfen, wissenden Blick.

Eine Änderung war erst nach langer Zeit zu erkennen, nach einigen Handvoll von Tagen. Oder viel später.

Einundvierzig Tage war es her, dass Coerl mitten in der Nacht Mythor zu seinem Treffpunkt gebracht hatte.

Seit dieser Zeit lebte er hier, und es ging ihm so gut wie nie zuvor.

Dann war Kaithos gekommen und hatte Ifa hierher gebracht, als Geisel gegen Mythor. Ifa wurde von Yhsita wie eine jüngere Schwester behandelt. Und anderes Wissen brachte Coerl auch zu seinem Freund ins Einhornland.

Das Doppelportal öffnete sich.

Ein Diener kam herein, brachte Weinkrug und Pokale und sagte ruhig, aber keineswegs übertrieben ehrfürchtig zu Coerl:

»Ritter. Yhsita schickt dir einen Trunk. Sie sagt, dass sie bald kommt. Sie spricht mit den Arbeitern.«

»Sie weiß, dass ich hier warte«, antwortete Coerl. Er sah halbwegs ein, dass ihm Yhsita nicht alles sagen würde, was sie wusste. Er nahm einen Schluck und lachte grimmig. Auch er sagte ihr längst nicht alles, was er mit Sicherheit wusste.

»Ich sage es ihr.«

Coerl ließ sich in einem Sessel nieder, streckte die langen Beine in den funkelnden Lederstiefeln aus und legte sie auf die Tischplatte. Es gab in der Begegnung zwischen ihm und der Frau mit den dunkelroten, seidenweichen Haaren einige Gewissheiten.

Sein Gefühl und das Yhsitas waren stark und so ehrlich, wie es ihnen als Menschen zweier verschiedener Welten möglich war.

Die ersten fünfzehn Tage und Nächte würden ihm in bester Erinnerung bleiben. Yhsita und er, Coerl, waren augenblicklich bereit gewesen, ihren starken und leidenschaftlichen Gefühlen freien Lauf zu lassen. Sämtliche Hindernisse und Widrigkeiten schienen im ersten halben Mond verschwunden zu sein. Sie hatten sich aber nur scheinbar aufgelöst. Und bald begann sich abzuzeichnen, dass eines der lebenswichtigen Probleme nach dem anderen auftauchte wie ein Sumpfungeheuer aus dem fauligen Schlamm.

Erste Gegensätze zeichneten sich schärfer werdend ab.

Albtraumritter Coerl O'Marn war und blieb vor allem der Heerführer der Lichtkrieger. Vielleicht ahnte Yhsita mehr, als sie zugab, aber er hatte ihr über seine wahren Absichten und seinen Kampf nichts oder nur Unwichtiges verraten.

Nie in seinem langen, abenteuerlichen Leben, das ihn durch alle Höhen und Tiefen geführt hatte, war ihm eine solche Frau begegnet. Yhsita war klug und besaß das Wissen und die Kenntnisse unendlich vieler Jahre, aber ihr Körper war der einer jungen Frau.

Es war fast unmöglich, selbst für Coerls Willenstärke, ihr nicht hoffnungslos zu verfallen.

In der prächtigen, riesigen Burg Cruncalor schien die Zeit stehengeblieben zu sein. Die wuchtigen Mauern bildeten eine Grenze, die mit der schaurigen Außenwelt nichts zu tun hatte. Die prunkvollen Hallen, Korridore, Zimmer und Gewölbe gehörten zu einer anderen, stillen Zeit, in eine ganz andere, wunderbare Umgebung.

»Wie schaffe ich es?«, fragte sich Coerl. »Wie kann ich sie in meine Welt hinüberretten?«

Er brauchte nicht lange zu überlegen, denn er wusste, dass Yhsitas Welt weitaus angenehmer war als die seines schweren, langwierigen Kampfes. Es gab für eine Frau keinen vernünftigen Grund, an seiner Seite kämpfend durch das Land zu ziehen.

Ebenso wenig würde sie ihm verraten, wie Krols und Xatans Pläne aussahen. Und wo die fünfzigmal tausend Shrouks ins Drachenland einfallen würden. Nichts davon hatte sie ihm verraten. Noch nicht, dachte er grimmig. Er hatte sie ebenso oft um diesen Liebesbeweis gebeten wie sie ihn, um seine Pläne und Vorhaben zu erfahren.

»Ich bin schon viel zu lange in Cruncalor!«, knurrte er. Aber dann grinste er breit und fügte hinzu: »Bei Xatan! Und es gefällt mir trotzdem!«

Yhsita zweifelte nicht an der Ernsthaftigkeit seiner Gefühle. Das wusste er, ebenso wusste sie, dass die Dauer seines Aufenthalts hier nicht groß sein konnte.

Immerhin hatte er in den Pausen ihrer Leidenschaft manche Einzelheiten erfahren können.

Ins Schlangenland, hatte Yhsita zu erkennen gegeben, würden die Truppen Xatans bestimmt nicht einfallen.

Nach einem halben Mond hatte Coerl Mythor aufgesucht und sich kurz mit ihm unterhalten, auch über seine eigenen Probleme. Nach der Rückkehr stand sein Entschluss fest.

Er musste handeln und durfte weder Rücksicht auf sich noch auf Yhsita nehmen.

Coerl, in der Erinnerung gefangen, hob nachdenklich den Pokal und nahm einen Schluck Wein. Schwer und herb lief der rote Wein über seine Zunge.

»Aber auch ich«, murmelte er in melancholischem Selbstgespräch, »werde ihr zuliebe nicht zu den Finstermächten überlaufen.«

Er zuckte zusammen; krachend barst ein schweres Scheit in der Glut zwischen den kantigen, rußgeschwärzten Quadern. Selbst heute, nach so vielen Stunden und Tagen des Nachdenkens, war die Welt für ihn nicht einfacher geworden. Jedes einzelne Wesen in Drachenland, dies erkannte er schmerzlich, war in magisch bedingte, lebensgefährliche Zwänge eingeschlossen - und der Zustand, den er zu bekämpfen versuchte, würde sich so schnell nicht ändern.

\*

Ihr Blick wanderte über die riesige Wand, die erst zur Hälfte von den Meißeln und dem dampfenden Wasser gesäubert war. Handwerker und Diener turnten über die schwankenden Gerüste. Das riesenhafte Gewölbe roch nach Feuchtigkeit und Abfall, und es würde noch viele Tage dauern, bis die Halle der Quelle auch nur annähernd die Schönheit und Sauberkeit von Burg Cruncalor erreicht haben würde.

Die Arbeit und die Verantwortung dafür lenkten Yhsita ab.

»Coerl! Wenn du wüsstest, wie viel Sorgen ich unseretwegen habe«, flüsterte sie. Die bronzenen Meißel erfüllten die Halle mit dem weitgespannten Tonnengewölbe mit einem dauernden Klirren, das in endlos vielen Echos widerhallte.

Die Oberfläche der geschwärzten, von Flechten, Moos und uraltem Schmutz bedeckten Quader verwandelte sich Handbreit um Handbreit in hellen Stein, der im Licht der Öllampen zu glänzen begann. Mit Essig und Reisigbündeln wusch man den Schmutz von den Wänden und dem Boden. Das Quellenwasser kam noch spärlich aus dem riesigen, weit aufgerissenen Maul des steinernen Ungeheuers. Seine Augen waren blind, schmutzig vom Schmutz einiger Jahrzehnte.

Natürlich wusste die Herrin über das Sumpfland, dass die bohrenden Fragen nicht dadurch gelöst wurden, dass sie sich um nutzlose und überflüssige Arbeiten kümmerte.

Aber diese Beschäftigung lenkte sie von ihren lastenden Gedanken ab, die ihr bewiesen, dass auch sie ein Spielball dunkler Mächte und ihrer Abhängigkeit war.

»Und wenn ich dich mit magischen Verzauberungen an mich binde, Coerl? Was würde ich dadurch gewinnen?«

Ihre Stimme ging ebenso wie das gluckernde Rauschen des dünnen Wasserrinnsals im Lärm der Arbeiten unter.