MYTHOR

PABEL

Klassik-Edition

Nr. 37

E-Book

Der Koloß von Tillorn

FANTASY-SERIE

Nr. 37

Der Koloss von Tillorn

von Peter Terrid

Pabel-Moewig Verlag KG, Rastatt

Seit dem Tag der Wintersonnenwende, dem Tag der entscheidenden Schlacht, die auf dem Hochmoor von Dhuannin zwischen den Streitern der Lichtwelt und den Kräften des Dunkels ausgetragen wurde, sind Wochen vergangen. Mit der Unterstützung Drudins, des obersten Dämonenpriesters, der die Kräfte der Finsternis mobilisierte, haben die eroberungssüchtigen Caer über die Kämpfer der Lichtwelt triumphiert und die große Schlacht für sich entschieden.

Damit halten Tod und Verderben ihren Einzug auch in solchen Ländern, die bisher vom Krieg verschont geblieben sind. Massen von Menschen, unter ihnen die demoralisierten Besiegten der Schlacht, streben in heilloser Flucht nach Süden, die Herzen von Trauer und Hass erfüllt.

Auch Mythor zieht südwärts. Der junge Held der Lichtwelt wird verfolgt und gehetzt, und sein Leben steht mehr als einmal auf des Messers Schneide. Gegenwärtig versucht Mythor, an den Ort zu gelangen, wo er sich mit seinen Gefährten verabredet hat.

Dieser Ort ist ein weiterer Fixpunkt des Lichtboten. Es ist DER KOLOSS VON TILLORN ...

Die Hauptpersonen des Romans

Mythor und **Lerreigen** – Der Sohn des Kometen und der Leoniter auf dem Weg zum Koloss von Tillorn.

Nottr und **Sadagar** – Zwei Gefangene wieder in Freiheit.

Olinga – Nottrs Gefährtin.

Vangard – Ein großer Magier.

Luxon – Mythors Widersacher.

1.

»Und es ist wirklich wahr, dass du eine Möglichkeit siehst, meine gewaltigen Schätze zurückzuerobern, mein Schiff, meine Ladung, meine Leute? Nur wir drei, sonst niemand? Gegen alle die anderen? Glaubst du wirklich, dass das geht?«

»Ich glaube es«, beantwortete Mythor die Frage des Händlers aus Morautan. Garaschi war aufgeregt, immerhin ging es um sein Hab und Gut – und außerdem um sein Leben.

Die Galeere des Händlers lag gestrandet im Riff, das in weitem Bogen die Lichtsplitterinseln umgab und vor dem Wogenprall der Strudelsee wenigstens zum Teil schirmte. So hatte es jedenfalls der zungenfertige Garaschi behauptet. Zusammen mit Mythor und dem leonitischen König Lerreigen war er jetzt unterwegs zum Riff, um wenigstens den Versuch zu unternehmen, sich seiner Habe wieder zu bemächtigen.

Die drei Männer durchschritten eine Welt, wie man sie sich geheimnisvoller, rätselhafter und unheilschwangerer kaum vorstellen konnte. Fahles, grünes Dämmerlicht herrschte ringsum, in dem gespenstische Pflanzen wuchsen und wucherten. Zu hören war nur das stete Tropfen von Wasser, aus allen Richtungen zugleich und in gleicher Stärke, als Hintergrundgeräusch das stete Tosen der entfesselten Wassermassen, die in diesem Bereich der Welt keinem Gesetz, keiner Ordnung zu gehorchen schienen. Tief lagen die Höhlen unter Flutniveau, und doch liefen sie nicht voll – trockenen Fußes konnte Mythor die unterirdischen Gärten durchwandern. Er musste allerdings beständig darauf gefasst sein, Feinden zu begegnen.

Feindlich war vieles in dieser Welt. Die Pflanzen, deren Rätsel sich in so kurzer Zeit niemals würden lösen lassen; die Leute des sogenannten Schrecklichen, die sich in diese

Höhlenwelt zurückgezogen hatten; die Cirymer, eine wilde Horde von Barbaren, die den Schrecklichen und Mythor gleichermaßen bekämpften. Der Gefahren größte aber war die völlige Unberechenbarkeit der Natur.

Nichts stimmte mehr. Wasser blieb stehen, wo es hätte fließen müssen. Wände aus weißschäumendem, dahinrasendem Wasser hatten sich gebildet, stiegen auf und fielen wieder zusammen. Und es gab Leben in diesem Wirbel aus Gischt und Wasser, Pflanzen und schrecklich anzusehende Tiere, die alles verschlangen, was sich in ihren Bannkreis verirrte. Man brauchte nur den Kopf aus einer Höhle herauszustrecken, um eine solche scheußliche Kreatur zu Gesicht zu bekommen.

Irgendwo mochten auch noch die Coromanen herumirren, mit denen zusammen Mythor die Inseln erreicht hatte – Cepran und ein anderer. Sie waren in ihrer schrecklichen Furcht tief hineingerannt in das Labyrinth aus Pflanzen, und es gab wenig Hoffnung, dass sie jemals wieder das Licht des Tages erblicken würden.

»Hier entlang«, sagte Garaschi. »Dieser Weg führt zu meinem Schiff.«

Garaschi ging voran, klein, schwarzhaarig, flink und genusssüchtig – aber keineswegs so feige, wie sein unaufhörliches Gerede zu klingen schien. Mythor wusste, dass der stämmige Mann notfalls auch zur Waffe griff, und er traute dem wendigen Händler zu, dass er sich seiner speckigen Haut zu wehren wusste, wenn es nottat.

»Leise!«, sagte Lerreigen. »Ich glaube, eine Stimme gehört zu haben!«

Die drei verharrten.

Nichts war zu hören, dennoch bewegten sie sich mit größter Vorsicht weiter.

Ein Graben wurde erreicht. Aus trockenem Sand wuchsen schillernde Blüten dem Sonnenlicht entgegen. War Mythor schon so lange in diesem Labyrinth herumgeirrt, dass er eine Nacht ausgelassen hatte? Er spähte hinauf zum

Himmel. Es war heller Tag, und irgendwo hoch in der Luft sang ein Vogel.

»Beeilt euch«, sagte Mythor, der gelernt hatte, solchen Bildern des Glückes gründlich zu misstrauen. Die Splitter des Lichtes, wie diese Inselgruppe genannt wurde, waren fest in der Hand der Mächte des Dunkels – das war auf Schritt und Tritt zu sehen. Und wenn es in dieser Zone der Düsternis plötzlich ein einladendes Idyll gab, mit Blütenduft, Vogelgesang und lind labenden Lüften – dann war die Büberei nicht weit, die jeden Unvorsichtigen das Leben kosten konnte und sollte.

Die drei rannten los.

Schon nach wenigen Schritten änderte sich das Bild schlagartig.

»Weiter!«, schrie Mythor. »Es ist Trug, rennt weiter!«

Klebriger, zäher Schlamm schob sich schmatzend heran, schwarz und bedrohlich, blasenwerfend. Er quoll auf die drei Männer zu. Im Hintergrund öffnete sich die Wand aus Wasser, weißschäumend brach die Sturzwoge über den Graben herein.

Mythor erreichte die jenseitige Höhle als erster. Er drehte sich herum, griff nach Garaschis Arm und zog den Händler in Sicherheit. Lerreigen hatte sich selbst helfen können.

»Es ist jedes Mal das gleiche«, schimpfte Garaschi außer Atem. »Ich glaube fast, irgendjemand treibt ein Spiel mit uns – sonst hätte uns entweder der Schlamm oder das Wasser erwischt. Ich fürchte, wir sollten gar nicht erwischt werden – und dann frage ich mich natürlich, was es an Üblem auf der Welt gibt, das zu erleiden schlimmer wäre als ein Tod in diesem Graben!«

Ganz von der Hand zu weisen war dieser Einwand nicht. In der Tat hatte auch Mythor ab und zu das beklemmende Gefühl, von irgendjemand beobachtet zu werden. Das Gefühl war schrecklich – eine Gliederpuppe zu sein, die an unsichtbaren Fäden bewegt wurde, von nichts wusste, sich

nicht zur Wehr setzen konnte und die sterben würde, wenn es dem Jemand an den Fäden so gefiel.

Mythor wartete ein paar Augenblicke ab, um Garaschi zu Atem kommen zu lassen. Während er noch schnaufte und nach Luft rang, verwandelte sich vor den Augen der drei der Graben zurück – das Wasser lief ab, der Schlamm verschwand, und ein paar Herzschläge später wiegten wieder die Sommerblumen ihre Blüten im leichten Wind.

»Man könnte verrückt werden dabei«, stieß Lerreigen hervor. »So geht es mir seit fast einem halben Mond – jeder Schritt ist mit Gefahren gespickt, aber keiner weiß, wozu das alles gut sein soll.«

»Mir egal, wenn nur mein Schiff noch brauchbar ist«, stieß Garaschi hervor. »Wir können weitergehen.«

Sie hatten noch zwei weitere Erlebnisse dieser Art, bis sie in Sichtweite des Riffes gelangten.

Auf den ersten Blick war zu erkennen, dass Garaschis Aussichten nicht schlecht standen.

Es war Ebbe, das Wasser stand sehr tief. Zwischen den schroffen Felsen des Riffes lag der braune Rumpf der Galeere, an der Unterseite grünfeucht schimmernd.

»Sie haben das Schiff gekippt, um das Leck verstopfen und kalfatern zu können«, rief Garaschi erfreut aus.

In der Tat war das Leck genau zu erkennen – es war die einzige helle Stelle an der Unterseite des Rumpfes, der von Algen und Muscheln bewachsen war. Der Wind kam von der See her und trug den Geruch nach Tang und Pech zu den drei Männern hinüber.

»Keine Wachen?«, rätselte Mythor. Er traute dem Frieden nicht.

Menschen waren nicht zu erkennen. Das Schiff schien völlig verlassen zu sein. Trotzdem war zu sehen, dass man daran gearbeitet hatte, die Galeere wieder flottzubekommen. Neben dem Rumpf lagen Haufen geborstenen Holzes, Reste von zerbrochenen Riemen. Das Schanzkleid war geflickt worden.

»Wenn nur die Ladung noch an Bord ist«, meinte Garaschi hoffnungsvoll.

»Wie viele Ruderer braucht so ein Schiff?«, fragte Lerreigen halblaut. Die drei lagen in einer Mulde, sichtgeschützt.

»Sechzig«, flüsterte Garaschi. »Die Ablösungen mit eingerechnet, dazu kommen sieben Leute dieses elenden Seemagiers, der uns angeblich einen sicheren Weg nach Sarphand weisen wollte, dieser vermaledeite Halunke, dieser Schurke, Schuft …«

Mythor legte ihm eine Hand über den Mund, um den leise aber sehr schnell und heftig hervorgestoßenen Redeschwall zu stoppen.

»Und wie viele Leute haben zu dir gehalten?«, fragte er leise.

Garaschi machte ein betrübtes Gesicht.

»Nur zehn«, sagte er leise, nachdem Mythor die Hand von seinem Mund weggezogen hatte. »Nur zehn, und davon sind fünf beim Kampf niedergeschlagen worden. Der Rest hat sich davonmachen können. Vermutlich irren die Wackeren jetzt hilflos in diesem Inselgewirr herum.«

»Auf deren Hilfe können wir also nicht rechnen«, überlegte Mythor laut. »Zunächst schleichen wir uns etwas näher heran – ich will wissen, wie viel Bedeckung die Piraten zurückgelassen haben.«

»Nicht sehr viele«, warf Lerreigen ein. »Die Piraten des Schrecklichen liegen mit den Coromanen und einem Volk der Cirymer im Kampf um die Vorherrschaft auf den Lichtsplitterinseln.«

»Und da können sie sich behaupten?«, fragte Garaschi.

Lerreigen deutete auf die Inseln. Das Wasser stieg langsam wieder.

»Dieses Land lässt sich leicht verteidigen«, sagte er. »Die Natur hilft dem, der bereits auf den Inseln sitzt. Stürmen kann man eine solche Insel bestenfalls bei Ebbe, und selbst das ist außerordentlich mühselig. Der Schreckliche hat sich

hier einen schrecklichen Schlupfwinkel geschaffen, ein gerissener Bursche.«

»Ich mag es, wenn man Leute lobt, die mein Schiff gestohlen, meine Waren verschleppt, mich misshandelt und einige meiner Leute vielleicht erschlagen haben. Ich mag das sehr!«

Lerreigen verzog das rotbärtige Gesicht zu einem Grinsen.

»Weiter!«, drängte Mythor.

Vorsichtig, um nicht gesehen zu werden, schoben sich die drei näher und näher an das Schiff heran. Scharf zeichnete sich der Rumpf gegen den hellen Himmel ab. Als plötzlich eine menschliche Silhouette zu sehen war, warfen sich die drei Männer blitzschnell in Deckung.

»Nur einer?«, flüsterte Mythor.

»Es werden nur wenige sein«, flüsterte Garaschi zurück. »Der Schreckliche braucht jeden Mann, um seine Stellung halten zu können.«

Noch näher krochen die drei an das Wrack heran. Dann war das Schiff erreicht. Mythor brauchte nur die Hand auszustrecken, um das nasse Holz berühren zu können.

»Bestes Hartholz«, sagte Garaschi stolz. »Es ist ein gutes Schiff.«

Mythor spähte nach oben. Jetzt war eine zweite Gestalt zu erkennen, ein Mann mit einem Speer in der Hand. Waren die Leute des Schrecklichen gewarnt worden?

»Ich werde hinten aufentern«, sagte Mythor leise. »Bleibt hier, und kommt mir zu Hilfe, wenn ich euch rufe.«

Er huschte davon. Am Bug des Schiffes hingen ein paar Taue herab, die Mythor aber nicht benutzen wollte, weil er eine Falle witterte. Er hatte sich eine Stelle am Heck ausgewählt – er musste auf eine Felsnadel klettern und dann mit einem Satz das Deck des Frachtschiffs erreichen.

Die Felsnadel war bald erklommen. Das Heck des Schiffes war verlassen, aber gerade in dem Augenblick, in dem Mythor zum Sprung ansetzen wollte, erschien eine Gestalt.

Ein Mann hielt einen Kübel in der Hand und goss mit weitem Schwung eine stinkende Flüssigkeit über die Bordwand.

Mythor spannte die Muskeln an.

Als der Mann sich herumdrehte, um wieder unter Deck zu verschwinden, sprang Mythor.

Es war ein gewaltiger Satz, und er brachte Mythor bis auf einen Schritt an den Kübelträger heran. Der Mann machte einen Fehler – anstatt sofort loszuschreien, wollte er sehen, was da hinter ihm so bedrohlich geklungen hatte. Diese Neugierde wurde ihm zum Verhängnis. Der Schwertknauf in Mythors Hand krachte dem Mann ins Genick und ließ ihn auf der Stelle die Besinnung verlieren.

»Einer!«, murmelte Mythor.

Er hastete weiter. Den nächsten Posten erwischte er am Mast. Der Mann bückte sich gerade, um ein Tau aufzuschießen, und fiel einfach um, als Mythor ihm mit einem gekonnten Handgriff die Luft abdrehte.

Der dritte stand in der Nähe der Bordwand. Mythor huschte auf ihn zu, der Mann hörte das leise Schaben von Mythors Schuhen auf dem Decksboden und fuhr herum.

Seine Augen weiteten sich, die Hand griff sofort zum Schwert. Mythor war nicht nahe genug heran, um den Mann im ersten Ansprung überwältigen zu können.

»Komm nur her«, sagte der Schwertträger. Er verzog das Gesicht zu einer boshaften Grimasse; Mythor stellte fest, dass dem Burschen fast alle Zähne fehlten, der Rest war verfault. »Bald werden dich die Fische fressen.«

Mythor rührte sich nicht. Er wartete ab, bis Lerreigen hinter dem Angreifer aufgetaucht war und ihn mit einem wuchtigen Fausthieb niedergestreckt hatte. Der König der Leoniter hatte den Satz gehört, richtig gedeutet und war blitzschnell aufgeentert.

»Wie viele?«, fragte der Rotbart.

»Bislang drei«, antwortete Mythor. »Garaschi, du kannst heraufkommen – jetzt dürften wir in der Überzahl sein.«