

# Lockruf der Macht

Fantasy

Andreas Lothar Thiel

Eisiger Wind peitschte unermüdlich über die schneebedeckte Tundra im Norden Siahshuns und trieb spielerisch unzählige, glitzernde Eiskristalle in einem nicht enden wollenden Reigen vor sich her. Soweit man blicken konnte, erstreckte sich die weiße Pracht bis hin zum fernen Horizont, der von der bläulich schimmernden Silhouette der verbrannten Berge gezeichnet wurde. Das Ziel ihrer Reise war nun nicht mehr fern.

Die Strahlen der Sonne wurden tausendfach reflektiert von der unberührten Decke aus Eis und Schnee und blendeten schmerzhaft die Augen. Wie eine Gallionsfigur stand die junge Frau unbeweglich auf der vordersten Spitze an Deck des Eisseglers. Der Wind spielte mit ihren langen, roten Haaren und im hellen Licht strahlten die einzelnen Strähnen wie die Flammen eines Leuchtfeuers. Mit einer Hand schirmte Sesania schützend ihre Augen ab. In wenigen Stunden würde das zwölf Meter lange Schiff endlich die ersten Ausläufer der verbrannten Berge erreichen. Die Kufen des Seglers schwebten regelrecht über den rauen Untergrund und nur dank der geheimnisvollen Magie der Eiselfen war diese Fahrt erst möglich geworden.

Trotz der wärmenden Frühlingssonne herrschte durch den steten Wind eine eisige Kälte. Noch waren die Tage sehr kurz. Sesania zog ihren Fellmantel enger um die Schultern. Sie war in ihren eigenen Gedanken versunken und versuchte sich auszumalen, was sie erwarten würde. Da war wieder dieses ungute Gefühl, das sie seit Beginn der Reise beschlich. Als Söldnerin hatte sie bereits viele, auch gefährliche Aufträge erfolgreich abgeschlossen. Nicht umsonst eilte ihr ihr Ruf voraus. Sie zog es vor, alleine zu arbeiten, doch in diesem Fall hatte ihr Auftraggeber darauf bestanden, eine kleine Gruppe von „Experten“ mitzunehmen.

Sesania kannte ihre Reisegefährten nur flüchtig aus den kurzen Gesprächen, die sich nicht bei einem solchen Unternehmen vermeiden ließen. Wäre Ehzmeriel nicht mit auf diese Reise gegangen, dann hätte

sich Sesania nicht darauf eingelassen mit den anderen zusammenzuarbeiten. Ihr Auftrag war, eine Abtrünnige zu finden und zurückzubringen.

Ihr Auftraggeber Ehzmeriel war, wie die meisten Eiselfen, mit dem Talent der Magie gesegnet. Deshalb war es ihm auf diese Weise möglich die Flüchtige zu verfolgen. Die Tatsache, dass die Abtrünnige ebenfalls eine Magierin und Eiselfe war, war nicht gerade beruhigend, zumal dies die einzigen Informationen über die Person waren, die der Magier ihnen mitgeteilt hatte. Am Abend zuvor hatte Ehzmeriel alle zusammengerufen. Er sprach von einem schon lang vergessenen Tempel, der in den Steilhang eines riesigen Vulkans gebaut war. Dorthin hatte sich die Eiselfe geflüchtet, in der Hoffnung ihnen zu entkommen. Was ihr Vergehen war, hatte Ehzmeriel trotz vieler Fragen nicht erzählt. Letztendlich war Sesania dies egal. Die Jagd war bald zu Ende.

Die Landschaft änderte sich schnell und immer öfter durchzogen breite Streifen aus dunklem Grün und schlammigem Braun die weiße Pracht. Die Macht des Feuers kämpfte hier um die Vorherrschaft mit dem Eis. Vulkane prägten die Landschaft und heiße Quellen und Geysire entwachsen ihrem Schoß. V

or ihnen türmte sich das Massiv der verbrannten Berge auf und Sesania konnte bereits die Mauern des Tempels sehen, die sich einer Festung gleich an die steilen Hänge schmiegen. Das imposante Bauwerk thronte hoch über der Ebene. Eine breite, steinerne Treppe wand sich in unzähligen Schleifen bis zum einzigen Tor hinauf.

Die Sonne versank hinter dem Horizont und der Himmel färbte sich in tiefem Rot. Es war soweit. Sesania zog sich unter Deck zurück, um sich ihre Ausrüstung anzulegen. In der Enge des hölzernen Rumpfes des Seglers blieb kein Raum für Privatsphäre.

Kurgarn, ein grobschlächtiger Kerl mit breiten Schultern und kantigem Gesicht, lag lässig in seiner Hängematte. „Warum so nervös, schönes Kind? Mach dir keine Sorgen, solange ich bei dir bin, wird dir nichts passieren.“ Er zwinkerte ihr zu.

„Schon gut, Kurgarn, du solltest dich besser auch vorbereiten, wir sind gleich da!“ Sesania setzte ein zauberhaftes Lächeln auf. Sie wollte sich nicht die Mühe machen mit dem eingebildeten Kerl zu streiten. Er mochte zwar ein erfahrener Krieger sein, aber Sesania wusste, dass sie ihm weit überlegen war. Niemand konnte es mit einer ausgebildeten Ahdeiji aufnehmen. Es war die hohe Kunst des Kampfes, vereint mit den Fertigkeiten einer Assassine, die sie so gefährlich machte.

Der dritte Gefährte, den Ehzmeriel angeworben hatte, war ein Grohm Barbar, mit dem Namen Shurgarzz. Die wilden Tiermenschchen aus den Steppen im Süden Siahshuns waren bei den anderen Völkern nicht sehr beliebt. Aber gerade wegen ihrer angeborenen Wildheit waren sie als Kämpfer und Söldner geschätzt.

Kaum merklich hatte der Eissegler angehalten. Ehzmeriel rief die kleine Gruppe zusammen. Nach kurzer Vorbereitungszeit stiegen sie gemeinsam von Bord des Schiffes und versammelten sich in der Nähe. Der Magier begann unbekannte Worte zu rezitieren. Es klang fast wie ein Lied, als er die magische Formel sang. Augenblicke später umhüllte ein seltsamer Nebel die Kufen des Seglers, stieg auf bis zur Reling und schließlich bis zur Spitze des Mastes. Dann auf einmal verschwand der Nebel und mit ihm das Schiff. Der Grohm fluchte laut, als er Zeuge des magischen Schauspiels werden musste. Seine klauenhaften Pranken vollführten abwehrende Gesten, um sich vor den dunklen Mächten zu schützen. Shurgarzz hasste Zauberei.

„Wir müssen einen Weg in den Tempel finden. Sicherlich hat sie einige Überraschungen für uns vorbereitet. Seid auf alles gefasst.“ Der Eiself schaute ernst in die Gesichter seiner Mitstreiter. „Doch eines muss ich euch noch abverlangen. Was immer auch geschehen mag, ihr dürft sie nicht verletzen!“

„Was?“ Kurgarn konnte nicht glauben, was er gerade gehört hatte. „Wir verfolgen diese Elfe tagelang quer durch diese eisige Hölle, sollen uns ihren Zauberkraften stellen und nun heißt es, wir dürfen sie nicht verletzen? Davon hattet ihr bei unserem Vertragsabschluss nichts gesagt. Ich soll mein Leben aufs Spiel setzen, darf aber keine Hand an eine Verräterin legen?“

„Sie ist keine Verräterin!“ Die Worte des Eiselfen klangen erzürnt. „Ihr tut, was ich euch sage! Wenn wir ihr erst einmal gegenüberstehen, werde ich für alles Weitere sorgen. Eure Aufgabe ist nur, mir den Weg bis zu ihr zu ebnen. Ihr darf nichts geschehen. Wenn ihr auch nur ein Haar von einem von euch gekrümmt wird, werdet ihr den Zorn meines ganzen Volkes zu spüren bekommen!“ In Ehzmeriel Gesicht regte sich keine Miene, trotz der Schärfe, mit der er die Worte gesprochen hatte.

„Pah!“, Kurgarn wurde wütend. „Jetzt droht Ihr uns auch noch! Warum sollte ich Euch überhaupt noch helfen?“

„Weil ihr alle durch euren Vertrag an mich gebunden seid!“ Damit drehte sich der Eiself um und schlug den Weg in Richtung Tempel ein.

Sesania folgte ihm und widerwillig schlossen sich ihnen erst der Grohm und dann auch Kurgan an.

Die sternenhelle Nacht spendete ausreichend Licht, um aus sicherer Entfernung die Mauern des Lavatempels zu beobachten. Dunkle Schemen patrouillierten auf den Wehrgängen.

„Von wegen vergessener Tempel,“ dachte sich Sesania. Wer oder was auch immer den Tempel bewachte, würde die kleine Gruppe sicherlich nicht so einfach eintreten lassen. Ihr Blick wanderte entlang der Mauern, Türme und Wehrgänge. Die Anlage glich eher einem uneinnehmbaren Bollwerk als einer Pilgerstätte für die Gläubigen einer Gottheit. Die Tatsache, dass der vergessene Tempel von jemandem bewacht wurde, machte das Vorhaben der kleinen Gruppe um einiges schwerer. Die schlechten Vorahnungen schienen sich zu bewahrheiten. Ein sehr geschickter Kletterer wäre möglicherweise in der Lage gewesen, sich von den Felsen oberhalb des Bauwerks einen Zugang zu einem der Türme zu verschaffen. Eine andere Möglichkeit sah die Ahdeiji zurzeit nicht. Sesania rechnete nicht damit, dass man dem Eiself einfach die Pforten öffnen würde.

„Wisst Ihr, wer den Tempel bewacht?“ Ihre Frage war an Ehzmeriel gerichtet.

Dieser schüttelte verneinend den Kopf. „Glaubt Ihr denn noch immer, dass die Eiselfe, die wir verfolgen, dort zu finden ist?“

„Varlehdgehrien ist dort! Ich kann sie spüren und sie weiß, dass auch ich in ihrer Nähe bin. Wir müssen schnell einen Weg in den Tempel finden!“ Es war das erste Mal, dass Ehzmeriel den Namen der Eiselfe erwähnt hatte. Aus der Art und Weise, wie er das Wort Varlehdgehrien betont hatte, sprach Respekt, wenn nicht sogar schon Ehrfurcht.

Es war nur Sesania aufgefallen und dies beunruhigte sie mehr als tausend Wächter auf den Mauern.

Shurgarzz erkannte einen Durchgang in den Schatten der Felsen unterhalb der Mauern. Er unterbrach die beiden.

„Dort!“ Er zeigte mit seiner Pranke in die Richtung der Schatten. „Sein Höhlen! Kann sein Weg in Bau!“

Ohne lange zu zögern, machte sich die kleine Gruppe im Schutz der Nacht auf den Weg. Sie vermieden es, so gut es ging, sich im Sichtfeld der Wachen zu bewegen. Ihre Mühe wurde belohnt, denn sie erreichten ihr Ziel, ohne einen Alarm auszulösen. Vor ihnen befanden sich in unregelmäßigen Abständen kleinere und größere Löcher in dem steilen Hang aus Lavagestein. Einige der Löcher waren groß genug, um in sie

hineinzuklettern. Die meisten waren jedoch nach wenigen Metern zu Ende und ohne das Licht einer Fackel oder Laterne, konnte man kaum etwas in den tieferen Höhlen erkennen.

Es war Sesania, die schließlich auf etwas aufmerksam wurde. In einem der Löcher, in das sie hineingekrochen war, ertasteten ihre Hände nach ein paar Metern Metallstangen, die den Weg versperrten. Die Stäbe waren stark korrodiert, doch sie saßen fest in ihrer Verankerung. Trotz heftigem Ziehen und Drücken bewegten sie sich nicht. In der Dunkelheit konnte die Ahdeiji nicht genug erkennen. Sie brauchte Hilfe.

Kurze Zeit später spannten ihre Begleiter eine dicke Decke vor den schmalen Höhleneingang. So gesichert, wagte Sesania eine Laterne zu entzünden. Das Licht gab das Geheimnis der Höhle preis. Es waren insgesamt drei schwere Eisenstangen, die einen etwa schulterbreiten Durchgang verschlossen. Der Gang führte aufwärts strebend immer tiefer in den Berg und wahrscheinlich bis unter die Festung.

Sesania war eine geübte Diebin. Ihrem geschulten Blick entging es nicht, dass ein kurzes Stück hinter den Stäben ein kleiner Hebel in der Wand versteckt war. Mit ihrem Schwert in der Hand und ausgestrecktem Arm konnte sie den Hebel gerade erreichen. Ihn zu betätigen war leichter als erwartet. Ein kurzer Stoß und der Mechanismus setzte sich in Gang. Im selben Moment rasten die Stäbe nach unten und verschwanden mit einem laut hörbaren „Klonk“ im Boden.

„Mist!“, fluchte sie leise. Hoffentlich hatte keine der Wachen das Geräusch gehört. Der neugierige Kopf Kurgarns erschien. „Leise! Was machst du denn da?“, flüsterte er mit wütendem Unterton.

Sesania kroch bereits tiefer in den Gang hinein. „Ruf die anderen, es geht weiter!“

Die kleine Truppe kroch auf allen Vieren den engen Gang entlang. Einmal darin gefangen, war es so gut wie unmöglich sich umzudrehen. Ein widerlicher Gestank stieg ihnen in die Nase, der umso schlimmer wurde, je weiter sie gelangten. Für den breitschultrigen Grohm war es eine Tortur. Nur langsam kamen sie voran und es kam ihnen so vor, als seien bereits Stunden vergangen, als sich die Wände endlich auseinanderzogen und zu einer natürlichen Kammer öffneten. Der Raum war etwas über zwei Meter hoch und in der Decke war eine große, runde Öffnung, die mit einem Gitter verschlossen war. Darüber herrschte Dunkelheit.

„Es scheint niemand hier zu sein, sonst hätten sie schon unser Licht gesehen.“ Die Männer drängten sich hinter Sesania in die Kammer

hinein. Der Boden war bedeckt von einer gräulichen Schicht aus Dreck, über die allerlei Käfer und langbeinige Insekten krabbelten. Es stank unerträglich. „Wir müssen das Gitter irgendwie aufbekommen!“

Ohne lange abzuwarten stemmten sich Kurgarn und Shurgarzz gegen das alte Metall. Mit all ihrer Kraft drückten sie dagegen, stöhnten und schwitzten. Sesania sprang ihnen zur Hilfe. Das Gitter gab kaum merklich nach.

„Los Eiself! Helft uns gefälligst!“ Kurgan wurde wütend, als er sah, dass Ehzheimer nur zuschaute. Die Männer wechselten grimmige Blicke, aber schließlich unterstützte der Elf die anderen. Unter einem hässlichen Krachen gaben die rostigen Scharniere endlich nach. Augenblicklich hielten alle inne und lauschten. Nichts geschah!

Nach einer weiteren kurzen Anstrengung schafften sie es, das Gitter soweit zur Seite zu biegen, dass sie aus dem Loch herausklettern konnten. Vor ihnen lag ein weitläufiges Kellergewölbe. Mit gezogenen Waffen versuchten sie sich ein Bild von ihrer Lage zu verschaffen.

Das Gewölbe bestand aus einem langen, weiten Mittelbau, dessen hohe Decke von mehreren großen gemauerten Bögen getragen wurde, die auf dicken Säulen ruhten. Das Licht ihrer Laterne erhellte nur spärlich die Umgebung. Quer zu dem Hauptgewölbe waren in regelmäßigen Abständen kleinere Nebenkammern errichtet worden. Einige dieser Kammern waren offen, andere waren mit Mauern und schweren Türen verschlossen. Am Ende des Hauptraumes befand sich eine breite, steinerne Treppe, die nach oben führte.

„Niemand sein zu sehen!“, sagte der Grohm.

„Freu dich nicht zu früh!“, gab Kurgan zurück.

Während die beiden noch miteinander stritten, schaute sich Sesania genauer um. Das gesamte Gebäude befand sich in einem miserablen Zustand. Einzelne Steine waren aus der Decke gebrochen und überall lagen Unrat und Dreck, aber nirgendwo konnte Sesania Fußabdrücke oder andere Spuren von Benutzung entdecken. Hier war lange Zeit niemand mehr gewesen. Etwas stimmte hier nicht!

„Schaut euch doch um, wie es hier aussieht. Hier hat seit Jahren niemand mehr einen Fuß hingesetzt! Ehzheimer, was wisst Ihr über diesen Tempel?“ Sesania schaute den Eiselfen fragend an.

„Nichts, außer dass sie hier ist.“ Seine Antwort kam zu schnell und bestimmt.

Die Ahdeiji traute ihm nicht, wusste aber, dass weitere Fragen zwecklos waren.

„Lasst uns weitergehen!“ Noch während er ungeduldig den Befehl aussprach, machte sich Ehzmeriel auf den Weg in Richtung Treppe. Eine breite Flügeltür befand sich am Ende des Aufgangs. Kurgan lauschte vorsichtig, sein Ohr auf das alte Holz gelegt.

Sesania musste sich ein Lachen verbeißen, als sie sah, wie ungeschickt sich der Krieger dabei anstellte.

Die Tür war unverschlossen. Dahinter befand sich ein großzügig angelegter Säulengang, der zur linken Seite hin offen war und den Blick zu einem Innenhof mit einem verwilderten Garten freigab. Der Blick auf die weiter außen liegenden Mauern mit den Wehrgängen war ihnen jedoch verwehrt. Auf der rechten Seite befanden sich mehrere, schlichte Türen. Nach etwa zwanzig Metern knickte der Gang rechtwinklig nach links ab. An den Wänden und Säulen erkannte Sesania Reliefs mit Schlangemotiven. Dieser Ort offenbarte unverkennbar, dass man sich in einem alten Tempel befand. Doch auch hier hatte die Zeit deutlich ihre Spuren hinterlassen. Die Gebäude glichen einer verlassenen Ruine. Von den Bewohnern fehlte jede Spur.

„Ort sein verflucht!“ Der Grohm spuckte auf den Boden. „Sein böse Zauber von Eiselfenhexe!“

„Schweig! Wagt es nicht noch einmal von Varlehdgehrien schlecht zu sprechen, Shurgarzz! Sie ist eine hohe Priesterin! Ich warne Euch nicht noch einmal!“ Blanke Wut brannte in den Worten von Ehzmeriel.

Die Männer fochten ein stummes Duell mit ihren Blicken. Es war der Grohm, der sich zuerst abwandte. Er drehte seinem Gegenüber, ohne ein weiteres Wort, den Rücken zu und folgte dem Gang.

„Eine hohe Priesterin war sie also“. Sesanias Gedanken machten wilde Sprünge.

Aus seiner Wut heraus hatte der Magier ein weiteres Stück des Geheimnisses preisgegeben.

„Warum war die Elfe ausgerechnet hierher in diesen Tempel gekommen?“ Ihr Blick fiel erneut auf die alten Fresken an den Mauern. Immer wieder war das Symbol der Schlange zu sehen.

Plötzlich wusste die Ahdeiji, in welchem Tempel sie sich befanden. Die Frostnatter, der flügellose Drache des Winters, wurde hier verehrt. Nur allzu gut erinnerte sich Sesania an die uralten Legenden von den Drachen der Zeit und wie diese die Welt erschufen. Sie kannte den Mythos um die Frostnatter, der in seiner Gier nach Macht seine Brüder verraten hatte. Es war bedeutungslos, denn der Tempel war verlassen. Sesania zuckte mit den Schultern.

Während die Söldnerin in ihren Gedanken versunken war, hatte sich die kleine Gruppe einen Weg durch das Labyrinth der Gänge und Räume gesucht. Jetzt standen sie vor einem großen Tor aus bläulich schimmerndem Metall. Sesania bemerkte, dass es deutlich kälter geworden war und bei einem zweiten Blick auf die Pforte glaubte sie zu erkennen, dass das Metall mit einer dünnen Eisschicht überzogen war. Das etwa vier Meter breite und drei Meter hohe Tor wurde von einem gewaltigen Schlangenkopf mit gewundenen Hörnern verziert. Überall waren seltsame Runen in die Tür geprägt. All dies verschwamm zu einem unheimlichen Muster.

Shurgarzz wurde zusehends unruhiger. „Das sein Tor aus verfluchtem Eis. Wir hier nicht können weiter.“

Kurgan amüsierte sich über den abergläubigen Grohm. „Keine Angst, wir sind ja bei dir.“ Er grinste breit und griff nach dem Tor, um es zu öffnen.

„Nicht!“ Die Warnung des Eiselfen kam zu spät. Blaue Lichtfunken schossen aus der Oberfläche des Schlangenschädels und wanden sich wie Würmer um Kurgans Hand und Arm. Der Krieger schrie vor Schmerzen, als sich seine Finger langsam in Eis verwandelten.

Geistesgegenwärtig sprang Sesania ihm zu Hilfe und zog ihn von dem Tor zurück. Das blaue Licht erlosch und augenblicklich stoppte die Verwandlung an Kurgans Hand. Es blieben die Schmerzen.

„Könnt ihr ihm helfen?“ Sesania schaute besorgt in die Richtung ihres Auftraggebers.

„Er ist selbst schuld daran, aber so nützt er mir nichts mehr. Ich kann es wenigstens versuchen.“ Die Arroganz der Worte ignorierend, vermied Sesania eine Erwiderung. Ihre Missbilligung gegenüber dem Elfen wuchs jedoch mit jeder seiner Handlungen. Es dauerte nur wenige Augenblicke und die Magie Ehzmeriels tat ihre Wirkung. Shurgarzz schnaubte verächtlich, während Kurgan sich seine schmerzenden Finger rieb.

„Varlehdgehrien ist hinter dieser Tür. Dank Eurer Dummheit ist sie jetzt gewarnt. Sobald ich den Zauber dieses Tores für einen kurzen Augenblick banne, müsst Ihr es öffnen. Was uns auch immer dahinter erwartet, niemand von euch darf Varlehdgehrien verletzen. Und jetzt haltet euch bereit.“ Kaum hatte der Eiself seine kurze Ansprache beendet, wandte er sich den Runen in der Tür zu. Ein leiser Singsang kam über seine Lippen, während seine Hände in einem fließenden Tanz über die weite Fläche des eisigen Metalls wanderten. Ein leises Knistern



erfüllte den Gang. Es scholl an zu einem Knirschen und Knacken, als feine Risse an der Oberfläche der Tür erschienen und den Panzer aus magischem Eis sprengten.

„Jetzt!“

Die beiden Krieger sprangen augenblicklich vor und drückten und zerrten an dem Tor. Sesania stand mit gezogenem Schwert davor, bereit sich allem zu stellen, was sich ihr entgegen werfen würde. Die gemeinsame Kraftanstrengung der Krieger zeigte Erfolg. Langsam schwingen die beiden Flügel auseinander und Sesania erhaschte einen ersten Blick auf das, was dahinter verborgen lag.

Es war ein großer, halbkugelartiger Raum, dessen Durchmesser an die dreißig Meter betrug. In seiner Mitte erhob sich einem Hügel gleich ein Altarstein in etwa acht Metern Höhe. Das Gebilde war eine riesige in sich zusammengerollte, steinerne Schlange. Der gehörnte Kopf bildete die höchste Erhebung in der Mitte und der Altar war eine Art Krone, die die Schlange auf ihrem Haupt trug. Über das Rückgrat der Schlange lief in Form einer gigantischen Spirale ein Weg zum Zentrum. Die Wände, der Altar und die gewaltige Kuppel des Saales waren über und über mit blauen in sich gewundenen Schlangen verziert. Ein unwirkliches blaues Leuchten ging von der Decke aus und hüllte den Raum in ein ehrfurchtgebietendes Licht.

Eisige Kälte schlug Sesania entgegen und wie bereits bei dem Tor schien es so, als sei alles mit einer Schicht aus dünnem Eis überzogen. Lichtreflexe tanzten auf dem Körper des riesigen, steinernen Reptils. Fast schien es so, als würde das Wesen leben und atmen. Es war das Abbild der Frostnatter. Auf dem Kopf des Drachen vor dem Altar konnte Sesania eine schlanke, frauenhafte Gestalt erkennen, die in weite, festliche Gewänder gekleidet war. Sie hob beide Arme vor sich in die Höhe und schaute erwartungsvoll in Richtung Tor.

Ehzmeriel trat als Erster in den Tempelsaal. Er verbeugte sich tief und vollführte förmliche Gesten, die wohl bei der Begrüßung unter den Eiselfen üblich war. Dann erhob er seine Stimme und begann laut und deutlich zu sprechen. „Hohe Priesterin von Loghahtamaeil, gesegnet seid Ihr und die Taten der Altmeister von Logh. Als Euer Mareschah bin ich gekommen Euch zu schützen, zu ehren und zu dienen. Kommt mit mir und lasst mich Euch zurückgeleiten in die heiligen Wälder von Ithruhn.“

Kristallklar war ihr leises Lachen zu hören. Und obwohl sie so weit entfernt von der Gruppe war, hörte es sich an, als stände sie direkt

nebenan. Ihre Stimme wurde durch den Raum getragen. „Ehzmeriel, mein lieber Ehzmeriel, warum bist du so förmlich. Wir sind weit entfernt von den Wäldern Iruhns. Hier steht nichts und niemand mehr zwischen uns. Ich bin so froh, dass du gekommen bist, mein Mareschah. Selbst mein Illusionszauber der Tempelwächter konnte dich nicht abschrecken.“ Zärtlich klangen die Worte, vertraut und doch voller Sehnsucht. „Komm zu mir Ehzmeriel, wir werden gemeinsam diesen Tempel zu neuem Glanz erwecken. Dann werden wir den Altmeistern beweisen, dass ihre Ansichten falsch sind. Die Frostnatter wird uns schützen und stärken und wir werden endlich zusammen sein.“

Inzwischen hatten auch die anderen den Saal betreten. Neugierig, aber besorgt, lauschten sie dem Gespräch und langsam verstand Sesania, welche Beweggründe die Eiselfe antrieben.

„Hohe Priesterin von Loghahtamaeil, Ihr wisst, dass Ihr Euren Pflichten in Iruhnnachkommen müsst. Ich bitte Euch, Euer Vorhaben aufzugeben und mit mir zurückzukommen. Unser Volk braucht Euch.“ Drängend, fast flehend klangen seine Worte.

„Ehzmeriel, warum nennst du mich nicht bei meinem Namen?“

Varlehdgehrien war zutiefst gekränkt. „Warum weist du mich zurück?“

„Es ist mir nicht erlaubt, so vertraut mit Euch zu sprechen. Bitte, hohe Priesterin. Es ist meine Pflicht als Euer Mareschah Euch nach ...“

Schroff und wütend fuhr sie ihm ins Wort. „Pflicht! Pflicht! Pflicht! Du hörst dich an, wie einer der Erhabenen. Was ist mit uns? Hast du denn bereits vergessen, was wir uns versprochen haben? Ehzmeriel, ich habe all dies für dich getan. Alles ist vorbereitet. Der Tempel ist erwacht und schenkt mir seine Macht. Du sollst selbst sehen, welche Macht ich besitze!“

Den Kampf, den Ehzmeriel mit sich selbst ausfocht, blieb niemand mehr verborgen. Unsicher kamen seine Worte über die Lippen. „Varlehd ...“ Er stockte und setzte erneut an zu sprechen. „Hohe Priesterin, ich werde nicht zulassen, dass Ihr Eure Pflichten verletzt. Ich bringe Euch zurück. Jetzt!“ Erst zögernd, dann mit wachsender Entschlossenheit näherte er sich ihr.

„Ehzmeriel!“, es war ein Aufschrei. „Ich werde beweisen, dass ich Recht habe. Ich werde es allen beweisen.“ Voller Zorn und Wut überschlugen sich ihre Worte. Ihre Hände umfassten den Altar, verbotene Formeln entströmten ihrem Mund, flossen durch den Raum und verschmolzen mit den Wänden.

Die Kälte des Raumes wurde unerträglich. Magische Kräfte wurden entfesselt. Blaue Funken rannten über den Boden und die Kuppel.

Sesania rannte auf die Eiselfe zu. Kurgarn und der Grohm folgten ihr dicht auf. Ehzmeriel kämpfte noch immer mit sich selbst, tat jedoch einen Schritt nach dem anderen. Schlieren aus nebligem Dunst erhoben sich aus dem Zentrum des Altars. Sie formten sich zu zwei wabernden Säulen, wuchsen in die Höhe und verdichteten sich immer mehr. Aus den Säulen formten sich Arme und Beine. Sesania sprang nach vorne und versuchte den Altar zu erklettern als ihr ein Schlangenkopf böseartig entgegenzischte. Im letzten Moment konnte sie dem Angriff ausweichen, rutschte jedoch nach hinten ab und landete wieder sicher auf den Füßen.

Ihre Begleiter stürmten an ihr vorbei. Mit erhobenen Waffen stellten sie sich den Schrecken, die die Eiselfe beschworen hatte. Die dämonenhaften Gestalten mit einem Schlangenkopf und einem aus eisigem Stein geformten Körper eines Mannes griffen blitzschnell an. Sie trugen keine Waffen, aber ihre scharfen Klauen hinterließen blutige Spuren.

Bevor sie sich erneut in den Kampf warf, verschaffte sich Sesania mit einem kurzen Blick eine Übersicht über die Lage. Ehzmeriel und die Priesterin lieferten sich ein magisches Duell. Shurgarzz griff einen Dämon mit seiner Streitaxt an und wann immer er traf, ertönte der Laut von schwerem Metall, das auf Stein schlug. Kurgan schien weitaus größere Mühe mit seinem Gegner zu haben, als der Grohm.

Die beiden Säbel Kurgans schienen bei seinem Gegenüber keinerlei Schaden zu hinterlassen. Im Gegenzug schnitten die Krallen des Angreifers durch Kurgans Kettenrüstung wie durch weiches Fleisch. Der Krieger blutete aus vielen Wunden und wurde immer weiter in die Defensive gedrängt. Ein mächtiger Schlag traf eine von Kurgans Waffen und schleuderte sie aus seiner Hand. Der nachfolgende Hieb des Schlangenwesens zielte auf die ungeschützte Brust. Die Krallen der Bestie gruben sich bereits durch die Rüstung, als Sesanias Schwert dazwischen fuhr und die Wucht des Schlages abblockte. Kurgan ging zu Boden.

Ohne dem Krieger einen weiteren Blick zu würdigen, warf sich der Dämon in seiner kalten Wut auf die Söldnerin. Er führte einen wilden Hagel von Schlägen gegen sie, denen sie jedoch mühelos auswich. Anders als Kurgarn versuchte sie nicht die Schläge plump zu parieren. Die Ahdeiji beherrschte die hohe Kunst des Schwertkampfes. Ihre Bewegungen passten sich dem Gegner an. Im Rhythmus der Schläge

sprang sie katzenhaft zur Seite und hielt so den Dämon auf sicherem Abstand. Sie studierte ihren Kontrahenten. Seine Bewegungen verrieten seine Schwächen. Der Rhythmus, in dem sie gegenseitig ihre Schläge austauschten, glich dem Schlagen einer Trommel. Langsam mischte die Ahdeiji Zwischenschläge ein, die den Dämon unvorbereitet trafen.

Die Haut des Wesens war hart wie Stein. Das Schwert konnte kaum etwas ausrichten. Auch schien das Schlangewesen keine Müdigkeit zu kennen. Die Hiebe prasselten monoton in immer gleicher Folge auf Sesania ein. Sie musste einen anderen Weg finden, ihn zu besiegen. Aufmerksam erforschten ihre Augen die Umgebung. Sie hörte den Kampfplärm des Grohm und erhaschte einen Blick auf das Kräftemesen zwischen den Magiern. Dann erblickte sie Kurgans Säbel auf dem Boden. Plötzlich hatte sie eine Idee, während sie ihren Gegner langsam zu der Stelle lockte.

Unbarmherzig schlug der Dämon weiter auf sein Opfer ein. Die Gewissheit, dass die Zeit ihm den Sieg bringen würde, machte den Kampf zu einer lästigen Pflicht. Er folgte seiner Gegnerin geduldig. Plötzlich trat sein rechter Fuß auf einen Gegenstand am Boden. Er kam für kurze Zeit ins Straucheln. Noch während er sein Gleichgewicht suchte, tauchte die Schwertkämpferin geschickt unter einem seiner Hiebe durch. Den Schwung ausnutzend, ging sie in die Hocke und drehte sich mit lang ausgestrecktem Bein um sich selbst. Ihr Fuß traf ihn hart an der rechten Ferse.

Sesantias Plan ging auf. Der Dämon wurde regelrecht zu Boden geschleudert. Sein Hinterkopf schlug mit voller Wucht auf den Stein. Im selben Augenblick sauste Sesantias Klinge mit der Spitze voraus von oben herab tief in den Rachen des Schlangenkopfes. Es gab einen ohrenbetäubenden Lärm, als der Dämon von innen heraus zerplatzte. Die Druckwelle riss die Kriegerin mit sich fort und schleuderte sie an die Wand. Der ungewöhnliche Ausgang des Kampfes hatte seine Folgen.

Ehzmeriel und Varlehdgehrien hielten erschrocken inne. Es herrschte plötzlich Stille. Der kurze Moment der Unaufmerksamkeit besiegelte das Schicksal des Grohm. Die Klauenhand seines Gegners bohrte sich in seinen Bauch und hinterließ eine tödliche Wunde. Mit der Streitaxt in der einen Hand und die andere fest auf die Wunde gepresst, taumelte Shurgarzz ein paar Schritte zurück. Ungläubig wanderte sein Blick umher und blieb an der Eiselfe haften. Dann zerriss sein Schrei urplötzlich

die Ruhe. „Stirb Eishexe!“ Mit seiner letzten Kraft bäumte sich der Grohm auf und schleuderte die mächtige Axt auf die Priesterin.

„NEIN!“ Ehzmeriel handelte ohne zu denken und warf sich vor Varlehdgehrien in die Flugbahn der todbringenden Waffe. Mit voller Wucht drang die breite Klinge tief in den Rücken des Eiselfen und riss ihn mit sich mit. Vor der Priesterin brach er zusammen.

„Ehzmeriel! Ehzmeriel! Du darfst nicht sterben! Was habe ich nur getan?“ Tränenüberströmt kroch Varlehdgehrien zu dem Verwundeten. Der verbliebene Schlangendämon wandte sich den beiden zu. Seine Klauen ergriffen die Streitaxt und zogen sie achtlos aus dem Rücken des Elfen. Dann hob er die Waffe um zuzuschlagen. Wie gelähmt starrte die Priesterin auf die herabsausende Klinge. Im selben Moment wurde die Bestie plötzlich zur Seite hin weggerissen. Sesania hatte das Wesen mit einem Hechtsprung von den Beinen gefegt. Kurz darauf fand ihre Klinge den Weg in den Schlund. Eine weitere Explosion ertönte in dem Kuppelsaal und das blaue Leuchten erlosch.

Dann hörte man das Weinen Varlehdgehriens, die Ehzmeriel wie ein Kind in ihren Armen wiegte. Sie blickte schluchzend zu der Söldnerin.

„Bringt uns bitte nach Hause!“

„Ja! So lautet mein Auftrag!“