

Eisiger Zorn

Von Peter Oliver Greza

Leseprobe

TEIL EINS

PROLOG

Ein toter, dürrer Baum ragte wie eine skelettierte Hand aus dem brachen Boden. Seine Äste streckten sich Fingern gleich dem Himmel entgegen, ohne ihn je erreichen zu können. Auf der weiten, roten Ebene, auf der er stand, war er eine der zwei Auffälligkeiten, die aus der Öde hervorstachen. Auf einem der knorrigen Äste saß ein Blutkopf-Geier. Sein Gefieder war rüdig, sein Kopf und Hals glänzten unter der stechenden Mittagssonne in einem tiefen Rot. Seine kleinen Augen waren auf einen großen, obsidianschwarzen Stein gerichtet, neben dem Baum die zweite Erhebung in der Einöde. Der kleine Verstand des Tieres ließ es jeden Tag an diesen Ort zurückkehren. Es sah die leblosen Körper, die um den perfekt quadratischen Block verteilt auf dem Boden lagen. Sie könnten das Tier für viele Wochen am Leben halten, doch der Instinkt des Geiers hielt ihn davon ab, näher als zwanzig Flügellängen an den Stein heran zu fliegen. Es war der Radius, innerhalb dessen die nie verwesenden Leichen lagen.

Der Kopf des Geiers zuckte nach rechts. Seine scharfen Augen richteten sich auf einen Punkt in der Ferne. Das Tier breitete die Flügel aus und erhob sich mit vier schwerfälligen Schlägen in die Höhe. Ein heiseres Krächzen entrang sich seiner Kehle.

Geräuschlos flog es über das ausgetrocknete Land. Die Sonnenstrahlen, die vom wolkenlosen Himmel stachen, erhitzten unerbittlich den rissigen Boden. Die Luft waberte. Der Schatten des Vogels glitt über kleine Erdhügel,

überlebenstüchtige Insekten und kärgliches Gestrüpp. Nach kurzer Zeit erreichte der Geier sein Ziel. Es war genau so ein Wesen, wie sie auch um den Stein herum lagen. Dieses Exemplar bewegte sich jedoch. Mit einigen Flügelschlägen begann das Tier, weite Kreise zu ziehen.

Während das Geschöpf unter ihm in die Richtung des Steins wankte, beobachtete der Blutkopf-Geier seine auserkorene Beute. Die Kreatur hatte zwei Beine und Arme, alle Gliedmaßen waren nackt. Nur um ihren Leib war ein zerrissener Fetzen gewunden. Eine Hälfte davon schliff hinter ihr auf dem staubigen Boden. Die Glieder, der Körper und das Gesicht waren von einer fiebrig roten, ungesunden Farbe. Am hageren Kopf klebten lange, schwarze Haare und bedeckten ausgedörrte, spitze Ohren. Von der Sonne verbrannte Haut schälte sich an mehreren Stellen ab. Wundwasser glänzte im gleißenden Strahlen des Himmels. Dennoch schlepte sich die Kreatur in einer langsamen, aber doch gleichmäßigen Bewegung durch die Ödnis. Die geschundenen Füße hinterließen rote Flecken in der aufgesprungenen Landschaft. Die Arme hingen schlaff am Körper hinab, der Kopf fiel immer wieder mit dem Kinn auf die Brust.

Das schwächliche Geschöpf bewegte sich stetig auf den Stein zu. Sobald es die unsichtbare Linie überquerte, würde es außer Reichweite sein. Aber es lebte noch. Das Tier wusste, dass es selbst mit einem schwächlichen Wesen dieser Größe nicht fertig werden konnte. Ein gequältes Krächzen hallte über die Ebene. Das

Geschöpf schlurfte weiter.

Während der Geier einige weitere Kreise zog, kam die Gestalt gefährlich nahe an die Grenze. Schon trieb der Hunger den Geier zu einem Angriff, da bemerkte er plötzlich eine Veränderung in der Bewegung des Wesens. Es wurde langsamer. Die Flugbahn des Blutkopf-Geiers zog sich tiefer, er war nun nur noch knapp zehn Flügellängen über dem humpelnden Geschöpf. Ein erneuter Schrei voller Erwartung brandete über die Ebene.

Plötzlich fiel das Wesen zu Boden. Sand wirbelte empor. Erneut sank der Vogel tiefer. Noch fünf Flügellängen trennten ihn von der Kreatur. Als müsste sie sie durch zähen Treibsand schieben, streckte die Gestalt eine Hand aus und zog sich nach vorne. Dann streckte sie die andere Hand aus und zog sich weiter.

Der Geier schrie und griff an. Er stürzte sich auf die Kreatur, rammte seine Krallen in ihren Rücken und trieb seinen Schnabel wieder und wieder in ihr Fleisch. Das Wesen unter ihm wand sich, krampfte sich zusammen und zog sich doch immer weiter auf den Kreis zu. Eine der nie verwesenden Leichen lag in nicht einmal einer Flügellänge Entfernung. Das Geschöpf kroch darauf zu.

Von panischem Hunger getrieben hackte der Geier auf sein Opfer ein. Er riss ganze Stücke verbrannten, blutenden Fleisches aus seinem Rücken und verschlang sie. Er hackte und hackte und hackte und bemerkte nicht, wie seine Beute langsam und zitternd einen

Finger nach dem Fuß des Körpers vor ihr streckte. Ihn berührte.

Ein heftiger Windstoß wirbelte feuchtroten Sand auf, als der Geier wie von einer unsichtbaren Hand erfasst und fort geschleudert wurde. Hart prallte er auf dem Boden auf. Es knirschte, als mehrere seiner hohlen Knochen zersplitterten. Mit Wahnsinn in den kleinen Augen sah er, wie seine Beute in den Stein hineingezogen wurde. Die gerissenen Wunden schlossen sich. Der Vogel versuchte, sich zu erheben und zu fliehen. Doch seine Flügel waren gebrochen und schliffen nutzlos hinter ihm her.

Das Geschöpf tauchte immer weiter in den Stein. Es verschwand darin wie in einer schwarzen Flüssigkeit. Dunkelheit erfüllte die Ebene und den wolkenlosen Himmel. Hilflos mit den zerstörten Flügeln schlagend schob sich der Vogel weg vom Stein, weg von den Körpern und weg von seiner Beute, die nun vollständig im Stein verschwand.

Ein erneuter Windstoß warf ihn mehrere Flügellängen weit in die Ebene hinein, bevor sein Körper gegen den Baum prallte und regungslos an dessen Wurzeln liegen blieb. Langsam schwand die Dunkelheit wieder, verdrängt vom gleißenden Sonnenschein. Die Äste des Baumes ragten wie eine beinerne Krallen in die Höhe. Die Finger der Krallen waren verdorrt und leer. Neben dem Monument von Karal waren sie das einzige, das sich aus der lebensfeindlichen Landschaft erhob.

TEIL ZWEI

IDIATA CIUNTE - DIE INSEL IM NEBEL

Ein dicker, undurchdringlicher Nebel lag auf dem Meer, viele Stunden vom Festland und der nächsten Handelsroute entfernt. Man konnte auf den ersten Blick erkennen, dass dies kein gewöhnliches Naturphänomen war. Nicht nur lag er schon seit Jahrhunderten über viele Meilen hinweg in völliger Bewegungslosigkeit auf dem Wasser, er war zudem von einer derartigen Dichte, dass man schon einige Handbreiten weiter die Wasseroberfläche nicht mehr erkennen konnte. Doch ebenso beeindruckend wie diese Unmöglichkeit war, ebenso unbeachtet war sie. Einzig die ersten paar Jahrhunderte verirrte sich regelmäßig die eine oder andere lebensmüde Crew auf einem kaum seetauglichen Schiff hierher. Sie alle wollten sich mit der allgemein bekannten Wahrheit messen, dass der Nebel zwar unnatürlich, aber in keiner Weise Bewahrer irgendeines bedeutenden oder gar wertvollen Geheimnisses war. Doch die Wahrheit erwies sich stets als Sieger. Und wie alle Sieger, die einerseits niemals verloren, andererseits aber keine spannenden Geschichten zu erzählen hatten, verschwand der Nebel trotz all seiner Unnatürlichkeit aus dem allgemeinen Bewusstsein. Bald schon waren die einzigen Besucher des riesigen weißen Schleiers auf dem Ozean nurmehr Fische und vereinzelte Eisdornmöwen.

Hätte sich damals jemand die Mühe gemacht, den Zeichen der Natur mehr als nur einen flüchtigen Gedanken zu widmen, und hätte dieser Jemand seine Beobachtungen und Schlussfolgerungen überzeugend unter das Volk bringen können, so wäre der Strom von

Abenteurern wohl erst viel später abgerissen. Denn, wie eigentlich jeder Seemann wusste, zogen die nur in kaltem Klima angesiedelten Eisdornmöwen nur dann ihre Bahnen über dem Meer, wenn es in der Nähe Land gab. Nun hätte kein Seefahrer, und wäre er noch so erfahren gewesen, innerhalb des Nebels tatsächlich Land finden können. Doch lag das weniger daran, dass es dort trotz eindeutiger Anzeichen keines gab, als vielmehr daran, dass dieses Land nicht gefunden werden wollte. Die Magie, die für den Nebel verantwortlich war, hielt die Insel in dessen Mitte vor allen versteckt, die auch nur entfernte Ähnlichkeit mit Menschen besaßen.

Wären die irreführenden Nebel nicht gewesen, wäre man nach ein paar Stunden Seefahrt auf eine von Eis und Schnee bedeckte Insel gestoßen. In der Mitte der ungefähr 50 Meilen durchmessenden, flachen und annähernd runden Landmasse erhob sich ein spitzer, wie ein Schwert geformter, weißer Turm in die Höhe. In weiten Kreisen um den Fuß des Turms lagen niedrige, weiße Gebäude, die im Licht der im Zenit stehenden Sonne gleißten. Vereinzelte Gestalten bewegten sich durch die breiten Straßen und füllten die großen Plätze, die überall innerhalb der Stadt lagen. Metall glänzte.

Außer der Stadt, die nur einen kleinen Teil der Insel einnahm, waren hier und dort einsame Wachtürme auf der gefrorenen Erde errichtet worden. Im Osten erstreckte sich ein kleiner, von Koniferen beherrschter Forst, während sich im Süden ein gewaltiger

Riss durch den Boden zog. Aus dieser Öffnung strömte ein violettes Leuchten, das selbst am Tage die Umgebung in ein diffuses Zwielicht tauchte. Doch farbiges Licht war nicht das einzige, was hier aus den Tiefen der Erde brach.

Eine Gestalt kletterte über die gezackte Kante der aufgeplatzten Erde. Mit dolchlangen Krallen verhakte sie sich im aufgerissenen Boden und zog sich mithilfe ihrer mächtigen, mit weißem Pelz überzogenen Oberarme aus der Spalte. Ein verformter Kopf kam zum Vorschein, drei unregelmäßig angeordnete rote Augen saßen über einem mit Fangzähnen überfüllten Maul und zwei Atemlöchern. Weißer Dampf stieg daraus empor. Das Wesen wuchtete seinen massigen Körper gänzlich über die Kante und richtete sich auf seinen baumstammdicken Hinterbeinen auf. Es drehte den Kopf und schnaubte, als würde es Witterung aufnehmen. Es zog immer wieder die Atemlöcher zusammen, während es das vor Zähnen starrende Maul offen hielt, um sich die Hauer nicht ins eigene Fleisch zu stoßen.

Etwas regte sich hinter ihm und kurze Zeit später schob sich ein weiteres Wesen über die Kante. Es bewegte sich auf acht langen, mit ledriger Haut überzogenen Beinen. Mehrere Knochenwucherungen drängten sich durch das weiße Fell des pferdegroßen Körpers und standen spitz zulaufend in alle Richtungen ab. Es besaß keinen Kopf. Nur zwei kleine, schwarze Augen befanden sich an der Vorderseite des Körpers.

Es schüttelte sich, wobei die Knochenwucherungen schabende Geräusche von sich gaben und sich ein drittes Wesen über die Felskante erhob. Es hatte annähernd die Form eines Hundes, nur dass die Beine seitlich aus dem Körper gewachsen und mit zu vielen Gelenken versehen waren. Vier große Fangzähne sprossen aus seinem Maul, während sein langer, glatter und haarloser Schwanz in einem dreifachen Stachel endete. Mehrere grünlich leuchtende Augen waren über seinen gesamten Körper verteilt. Es stellte sich neben seine zwei Gefährten und hob die Schnauze in den Wind.

Nach und nach erhoben sich immer und immer mehr Kreaturen aus dem Riss im Boden. Bald war ihre Zahl auf drei Dutzend angewachsen, doch nicht ein einziges der grässlichen Wesen glich einem anderen. Sie wirkten wie zusammengesetzt, viele hatten eine ungerade Anzahl an Gliedmaßen oder Sinnesorganen, einige behinderten sich durch deren Anordnung selbst. Keines der Wesen machte den Eindruck, als könnte es auf sich gestellt lange überleben. Das war allerdings auch nicht ihr Zweck.

Als sich der Nachschub aus dem Riss erschöpft hatte, setzten die Kreaturen sich wie ein einziges Wesen in Bewegung. Die vielfach steifen und unregelmäßigen Bewegungsabläufe der Meute führten immer wieder zu Stürzen. Doch die Geschöpfe rappelten sich jedes Mal wieder auf und setzten ihren Ansturm fort. Die groteske Szenerie hätte amüsant wirken können. Doch die fest auf eine bestimmte Stelle am Horizont fixierten Augen verrieten eine

Absicht, die weit von jeder Art Humor entfernt war.

Einige Meilen entfernt, auf einer geraden Linie zwischen der Meute und dem Turm inmitten der Insel, hatte sich eine weitere Gruppe auf dem von Schnee und Eis überzogenen Boden versammelt. Etwa ein Dutzend Wesen bildete hier eine gerade Reihe. Eine einzelne Gestalt stand ein kleines Stück vor den anderen. Die Gruppe unterschied sich durch ihre absolute Ruhe und Ordnung von der wimmelnden Meute, die genau auf sie zuhielt. Während die Unregelmäßigkeit und Verformtheit der Bestien in den Augen der meisten bekannten Völker als Zeichen großer Hässlichkeit gelten würde, waren die Züge und Formen der von weißen Rüstungen geschützten Gestalten unnatürlich ebenmäßig und beinahe gänzlich humanoid. Ihren Blick hatten sie gen Süden gerichtet, in den Händen hielten sie gespannte Bögen, an ihrer Seite hingen Schwerter. Die vorderste Gestalt war eine hochgewachsene, schlanke und augenscheinlich junge Frau. Ein zu einem blassen Strich zusammengekniffener Mund lag unter einer kleinen Nase und gab dem ovalen Gesicht zusammen mit den tiefblauen Augen und den leicht schrägstehenden Augenbrauen eine scharfe Härte. Wie auch ihre Artgenossen trug sie eine aus Metall gefertigte, helle Rüstung. Im Gegensatz zu den anderen Soldaten trug sie jedoch keinen Bogen. Einige Strähnen ihrer langen, weißen Haare spitzten unter ihrem Helm hervor. Ihre behandschuhten Hände ruhten auf den Griffen zweier in Scheiden an ihrer Seite

steckenden Schwertern.

Es herrschte eine totale Stille innerhalb der Gruppe. Nur das leise Rauschen des Windes war zu hören, während die Männer und Frauen wie Statuen in der Kälte standen. Menschen hätten diese Wesen als Elfen bezeichnet. Sie selbst nannten sich Nir'asha - Kinder des Eises.

TEIL DREI

FERNWEH

Es war ein schöner Tag im kleinen Dorf Vierwege. Keine Wolke bedeckte den strahlend blauen Himmel, ungehindert konnte die Morgensonne die Ansammlung von zwei Dutzend Häusern umschmeicheln. Die Temperatur war für den Hochsommer sehr milde und hob die Stimmung aller Bewohner. Selbst den hageren Bauern Irsen Binder, bekannt für seine ewig schlechte Laune, schien das freundliche Wetter zu beeinflussen. Sein wettergegerbtes Gesicht mit den auffällig buschigen Augenbrauen war weniger als sonst zu einer finsternen Grimasse verzogen. Wiegenden Schrittes ging er mit seinem Esel im Schlepptau den großen Weg des Dorfes entlang. Irsen und sein Packtier wirbelten bei jedem knirschenden Schritt etwas Staub von der ausgetrockneten Straße auf. Der riesige Stapel an gefüllten Säcken auf dem Wagen gab bei jedem Schlagloch rieselnde Geräusche von sich.

Der hagere Mann begegnete niemandem auf seinem Weg zum anderen Ende des Dorfes. Alle Läden waren verriegelt, außer dem Bauern war keine Menschenseele zu sehen. Irsen brummelte etwas Unverständliches in seinen Bart und gab dem Esel einen Klaps auf den Hintern. Der machte allerdings keine Anstalten, sich auch nur einen Huf schneller zu bewegen.

Als Irsen und der Esel am örtlichen Gasthaus "Zum verwirrten Henker" vorbeikamen, blieb der Bauer kurz stehen. Sehnsuchtsvoll betrachtete er die Schenke, gab sich dann aber einen Ruck und ging weiter. Ein Geräusch hinter ihm ließ ihn aufmerken. Er drehte den Kopf und sah einen

jungen Mann mit strohblondem Haar,
lebhaften braunen Augen und Dreitagebart
vor sich.

"Grüß dich, Irsen. Geht's zum Markt?",
fragte er.

Irsen schaute wieder nach vorne und
kümmerte sich nicht darum, ob der Andere
ihm folgte. "Ja", antwortete er.

Der Junge stutzte kurz, bevor er Irsen
hinterher lief. "Du scheinst heute ja
ausgezeichneter Laune zu sein. Kann ich
dich begleiten? In letzter Zeit war in dem
Kaff hier wieder so wenig los, dass ich
zeitweise dachte, ein Krieg sei
ausgebrochen und hätte alle Menschen außer
uns ausgelöscht."

"So ein Blödsinn, Alron", erwiderte
Irsen, während er weiterhin stur geradeaus
ging. "Wenn ein Krieg ausgebrochen wäre,
hätten wir das als Erste mitbekommen. Fast
jedes Heer müsste sich mitten durch
Vierwege plündern, um zu einem anderen
Königreich zu kommen."

Der Junge verdrehte die Augen. Er
hatte vergessen, dass Irsen Humor und
Ironie höchstens aus Albträumen kannte.

"Ich meine, es war vergleichsweise
wenig los, gerade wenn man das Wetter
beachtet. Darf ich dich nun begleiten?"

"Sind halt alle auf den Feldern", gab
der Bauer zurück. "Braucht Inko dich
nicht?", fragte er dann noch mürrisch.

"Ach", antwortete Alron. "Die Fallen

sind alle aufgestellt und vor heute Abend wird sich da eh nichts drin verfangen."

Irsen zuckte mit den Schultern. "Kann ich also was dran ändern?"

Der Blondschoopf feixte. Wenn Irsen doch nur öfter so gute Laune hätte!

"Natürlich nicht. Du weißt doch, ich bin praktisch eine Klette."

Irsen musterte Alron, der inzwischen neben ihm ging, von oben bis unten, sagte aber nichts.

Den Rest des Weges liefen sie größtenteils schweigend nebeneinander her. Sie zogen an in voller Frucht stehenden Feldern verschiedener Pflanzen vorbei, die bald geerntet werden würden. Die Straße wurde breiter, je näher sie Blauflüssen kamen. Immer öfter begegneten ihnen andere Bauern, die wie sie auf dem Weg zum Markt waren. Alron hatte für jeden einen netten Gruß und oft einen kleinen Scherz übrig, während Irsen sich in manchen Fällen zu einem Nicken durchringen konnte.

Es dauerte ungefähr eine Stunde, bis sie die ersten Umrisse der Stadt in der Ferne sahen und nochmals eine, bis sie Blauflüssen erreichten. Der frische Geruch des Morgens hatte sich bis zu diesem Zeitpunkt in der Luft gehalten, wurde aber beinahe direkt bei Betreten der Stadt durch den Gestank von Schweiß, Urin und Tieraussdünstungen verdrängt.

Das Ensemble der Gerüche passte so gar nicht zu der heroischen Geschichte, die der

Stadt ihren Namen aufgedrückt hatte. Alron blickte zu den hohen Mauern empor und überlegte sich, wie es wohl gewesen sein mochte, damals hier gestanden zu haben. Wäre er einer der eingezogenen Bauern gewesen? Oder vielleicht doch einer der Adligen, die sich hier zum Vergnügen versammelt hatten? Bei dem Gedanken daran schüttelte er sich unwillkürlich.

"Hast'n Fieber, Junge?" Irsen unterbrach seine Tagträumerei mit einem skeptischen Seitenblick. Alron schüttelte den Kopf.

"Nee. Ich habe mir nur gedacht, dass man vor 30 Jahren hier besser nicht adlig gewesen ist."

Irsen schnaubte. "Niemand braucht diese Speichellecker. Weder heute noch damals. Haben alles richtig gemacht, Rodes Jungs. Kann meinetwegen noch mehrere Flüsse voll mit deren Blut geben." Er zog die Nase hoch und spuckte auf den Boden. Alron hob die Augenbrauen. So viele Wörter an einem Stück hörte man selten von Irsen.

"Warst du etwa dabei?", fragte er. "Warst du vielleicht sogar einer der Einberufenen? Solltest du für König Tandanolds Eifersucht mit all den anderen sterben? Nach Kongev ziehen?" Alron schaute Irsen mit leuchtenden Augen an und schreckte sogleich vor dessen Blick zurück.

"Tardanol hieß der Drecksack. Nein, war nich' dabei. Hab's aber gehört."

"Rode soll den alten König persönlich

geköpft haben, stimmt das?", wagte Alron sich wieder etwas vor.

"Jo", gab Irsen zurück.

"Und dann wurde er unser König! So ist es doch gewesen, oder? Er hat alle Adligen umgebracht, bis sich die Flüsse rot gefärbt haben, und dann wurde er selbst König!"

Irsen nickte nur und brummte etwas unverständliches. Alron kannte ihn gut genug, um zu wissen, dass er jetzt, da er wieder in eine seiner Launen gefallen war, nichts mehr aus ihm herausbekommen würde. Aber er war mehr als zufrieden. So wurde die Stadt Tiefenhain zu Blauflüssen. Wegen des Bluts von Adligen. Genauso, wie der Geschichtenbringer es berichtet hatte. Aber jetzt hatte es noch jemand so erzählt. Wenn 'erzählt' auch nicht wirklich das richtige Wort war. Alron grinste. Er war sich ja nie so sicher, wie wahr die Berichte vom Geschichtenbringer wirklich waren.

Ein lautes Wiehern riss Alron aus seiner Träumerei.

Die relativ freie Straße, der sie bisher nach Blauflüssen gefolgt waren, wurde vom Gedränge hunderter Menschen abgelöst, die gerade am Markttag Angst hatten, etwas zu verpassen. Mehr als nur einmal kamen Alron und Irsen zum Stillstand, weil die Menge vor ihnen stoppte. Die Gründe waren zahlreich. Mal war es eine gebrochene Achse, dann wieder

eine Menschentraube, die sich von einem Prediger fadenscheinige Argumente auftischen ließ, ihr hart Erspartes in eine kleine Schüssel aus Ton zu werfen. Das spektakulärste und längste Ereignis rief jedoch ein Betrunkener hervor, der aus einer Taverne am Straßenrand stolperte und prompt halb von einem Vierspanner überrollt wurde. Zu allem Überfluß war im Vierspanner ein adliger Botschafter des Königreichs Sitav unterwegs, der den arg mitgenommenen Trinker von der Stadtwache verhaften und wegen Behinderung der Reichsregierung in den Kerker werfen ließ. Bis sich alle Schaulustigen wieder verlaufen hatten, war gut eine weitere Stunde verstrichen.

In zischendem Ton bezeichnete Irsen die Stadtwache als korrupte Schweine in Uniform. Überhaupt sank seine Laune mit jedem Vorfall, bis er irgendwann damit anfang, ohne Unterlass vor sich hin zu fluchen. Alron versuchte, sich von einem bisschen Gedränge nicht die Stimmung verderben zu lassen. Doch die Menschen schienen alle Irsens Persönlichkeit zu teilen. Sie schauten mürrisch, erwiderten seine Grüße nicht, und rempelten ihn ohne Unterlass an. Schließlich beschloss Alron, dass es nicht nur für seine körperliche Unversehrtheit, sondern auch für sein Seelenheil am besten wäre, so schnell wie möglich wieder aus der Stadt zu verschwinden. Doch vorher würde er sich noch um das kümmern, weswegen er überhaupt erst hergekommen war.

Es dauerte bis knapp vor Mittag, bevor das ungleiche Paar endlich den Marktstand

Irsens erreichte. Nach wie vor mit der Miene eines Söldners nach einem Waffenstillstand und dauerhaft fluchend, begann Irsen damit, die Säcke abzuladen. Alron half ihm dabei, ohne dass der Bauer etwas dazu sagte. Als sie fertig waren und Alron vom andauernden Genörgel Irsens genug hatte, entschied er sich, zwei Runden über den Markt zu drehen und seine üblichen Fragen zu stellen. Vielleicht würde er ja dieses Mal endlich einen Tipp erhalten, der ihn weiterbrachte.

"Ich drehe mal ein paar Runden", sagte er zu Irsen.

"Gedrechselter Mist! Von den Göttern mit Scheiße und Pisse gestrafte Kackstadt!", erwiderte Irsen ohne den Blick von den verrutschten Säcken zu nehmen.

Alron zuckte mit den Schultern und begab sich ins Getümmel. *Zwei Runden. Nicht mehr.* Bereits nach drei Schritten war Alron in der Menge verschwunden. Sie umgab ihn wie eine unruhige See, umwallte ihn, schloss ihn ein, trug ihn gegen seinen Willen zu unbestimmten Plätzen und spuckte ihn dort wieder aus. Doch Alron wehrte sich nicht. Er hatte nicht wirklich ein Ziel, ihm reichte es, über den Markt mit all seinen Menschen getrieben zu werden. Alle offensichtlichen Stellen hatte er bereits in den vergangenen Monaten abgeklappert, er hoffte auf sein Glück und den Zufall.

Jeder Marktbesitzer, der auf ihn aufmerksam wurde, nahm ihn sofort in verbalen Beschlag. "Frische Kräuter, erst vor einer Stunde im Silberhain gepflückt!

Wirken beruhigend oder berauschend, ganz nach Eurem Geschmack!"

"Diese Ziegen bringen fünfzehn Liter Milch pro Tag! Ich schwöre es beim Barte meiner Mutter!"

"Wundereier! Aus jedem schlüpfen mindestens zwei Küken! Und wenn Ihr sie kocht, machen sie satt wie ein ganzes Huhn!"

Doch sobald die Verkäufer bemerkten, dass Alron nichts kaufen wollte, war ihr Enthusiasmus wie weggeblasen. Nur ein Bruchteil nahm sich überhaupt die Zeit, einen Blick auf die unbeholfene Zeichnung zu werfen, die Alron auf Pergament mit sich führte. Die meisten ignorierten ihn einfach und schrien auf Personen ein, die hinter ihm standen.

Alron hatte schnell genug von der üblichen Ignoranz der Marktschreier und begann, sich gegen den Strom der Menge einen eigenen Weg zu bahnen. Er kam immer schneller vom größten Lärm der Stadt fort und fand sich nach einiger Zeit in einem Stadtteil wieder, den man allgemein als den "düsteren Teil der Stadt", oder einfach als "Düsterstadt" bezeichnete. Da aber die Sonne im Zenit stand und keine Wolke am Himmel zu sehen war, wurde sie ihrem Ruf momentan nicht gerecht. Dennoch war es hier nicht ganz ungefährlich für einen Jungen, der gerade erst erwachsen geworden war. Selbst zu dieser Tageszeit. Doch Alron wusste auch, dass er hier am ehesten Informationen zu der Person finden könnte, deren Bild er mit sich herumtrug.

In der D sterstadt waren deutlich weniger Menschen unterwegs als auf dem Hauptmarkt. Zus tzlich bewegten sich viele von ihnen in den schmalen Schatten, die von den H usern geworfen wurden. Es war, als ob sie einer Angewohnheit verfallen waren, die sie nicht ablegen konnten. Den Gro teil der Personen in den fl chenm  ig kleineren Schattenbereichen laufen zu sehen, erinnerte Alron an Kinder, die versuchten, die L cken auf gepflasterten Stra en nicht zu ber hren.

Ein Schmunzeln stahl sich auf Alrons Lippen. Das f hrte allerdings dazu, dass ihn viele der Entgegenkommenden misstrauisch musterten. Jemand, der in diesen Gassen etwas erledigte, hatte nur selten Grund zum Schmunzeln. Und stets war solch ein Grund ein schlechtes Zeichen f r alle anderen Menschen im n heren oder auch weiteren Umkreis - je nach dem. Ein L cheln hier zeugte entweder von einem geplanten oder gegl ckten Anschlag auf jemandes Leben, Reichtum, oder, und das geschah deutlich h ufiger, von hervorbrechendem Irrsinn.

Die wenigen Menschen machten also einen Bogen um Alron, dem das Schmunzeln allerdings bald schon wieder verging. Vielmehr konnte er sich eines wachsenden unwohlten Gef hls nicht erwehren. Er f hlte sich, als ob ihn jemand verfolgte. Doch so oft er sich auch umschaute - er konnte niemanden sehen. Ein Schauer rann ihm  ber den R cken, als er durch einen besonders schmalen Durchgang schl pfen musste, der v llig im Schatten lag.

Sobald die Sonne ihn nicht mehr erreichen konnte, wurde ihm kalt. Er legte die Arme um sich und beschleunigte seine Schritte. Nach einigen Augenblicken war er wieder im Hellen und verfluchte sich für seine Ängstlichkeit.

Etwas berührte ihn an der Schulter. Alron zuckte zusammen. "Ich bin harmlos! Ich suche nur jemanden! Geld habe ich auch nicht!", stieß er mit sich überschlagender Stimme hervor. Doch als er herumfuhr, sah er nur einen alten Krüppel vor sich, dessen überraschte Miene sich gerade in ein zahnloses Grinsen verwandelte.

"Nana, keine Angst, Kleiner. Jemand so schreckhaftes sollte sich vielleicht nicht in diesen Straßen herumtreiben, he? Hast du vielleicht ein paar Münzen übrig?"

„Eh, eigentlich ja nicht, wie ich gerade beteuert habe. Aber - vielleicht ja doch?"

Alrons Herz schlug ihm immer noch bis zum Hals. Er kramte nach seinem Beutel und zog ein paar Kupfermünzen hervor. Ungläubigkeit zeigte sich auf dem Gesicht des Alten, als er die Münzen in seinen gichtigen Fingern drehte.

"Danke", sagte der Alte mit heiserer Stimme. Er ließ das Kupfer in seinen Lumpen verschwinden, dann schaute er Alron an. "Soso. Du suchst also jemanden? Vielleicht kann dir der alte Hump ja helfen. Wen suchst du denn? Der alte Hump kennt viele

Menschen. Viele, viele."

Alron blickte in das faltendurchgezogene Gesicht des Bettlers, bei dem offensichtlich nicht mehr alle Vögel flatterten. Er blinzelte andauernd, wobei das linke Auge stets einen Bruchteil später reagierte als das rechte. Außerdem stank er wie eine fünf Tage alte Latrine. In der eine Leiche lag. Im Sommer.

Alron zuckte mit den Schultern. *Was soll es schon schaden?* Er tastete nach dem Pergament, zog es hervor und rollte es auseinander. Es zeigte die Tuschenskizze eines ungefähr dreißig Jahre alten Mannes. Er hatte dünne, zusammengekniffene Lippen, eine zur Seite gebogene, offensichtlich bereits mehr als einmal gebrochene Nase und wild abstehende Haare. Ein grausamer Zug lag um seine Augen, die, wie Alron wusste, vom selben Rehbraun wie seine waren.

Der alte Mann zog die Stirn in tiefe Falten, musterte die Zeichnung, blickte dann über deren Rand in Alrons Gesicht und wieder auf die Zeichnung. Dann schmatzte er kurz, leckte sich die Lippen und schaute Alron in die Augen. "Dein Papa?"

Alrons Mund öffnete sich und er starrte den Alten an. Dann nickte er langsam. "Woher wisst ihr -?"

"Pff", machte der Bettler und Alron unterdrückte den Drang, sich mit dem Hemdsärmel das Gesicht abzuwischen. "Man sieht doch, welcher Sprössling aus wessen Samen entsprungen ist." Alron wurde rot. "Warum suchst du ihn?"

Der Junge blinzelte einmal, bevor er antwortete. "Das tut nichts zur Sache. Kennt Ihr ihn? Habt Ihr ihn mal gesehen? Wisst Ihr, wo er ist?"

"Näh", machte der Bettler. "Glaub nicht." Alrons anfängliche Aufregung verwandelte sich in Enttäuschung. "Vielleicht doch." Alron schaute auf. "Was denn nun?", fragte er leicht gereizt. Erneut leckte der Alte sich über die Lippen. "Könnte sein, dass ich vor langem, vor langer Zeit, mal seine Kartoffel auf nem Steckbrief gesehen hab."

"Seine Kartoffel?" Alron war verwirrt.

"Seine Kartoffel, ja! Da!" Er tippte mehrmals auf das Pergament. Als er Alrons verständnislosen Gesichtsausdruck sah, tippte er sich selbst an die Backen.

"Sein Gesicht?", riet Alron vorsichtig.

"Ja!", sagte der Alte und zeigte auf Alron. "Genau. Aber der Steckbrief war alt. Und verschwand irgendwann." Er zuckte mit den Schultern. "Der alte Hump weiß auch nicht mehr." Er grinste breit, klatschte in die Hände und sagte: "Tschüß!" Dann drehte er sich um und verschwand in die gleiche Richtung, aus der er gekommen sein musste.

Alron zwang ein kleines Lächeln auf sein Gesicht und beeilte sich, weiter zu gehen. Er schaute sich kurz um und schlug dann eine Richtung ein, die ihn aus der Dürerstadt bringen würde. Immerhin einen kleinen Tipp hatte er bekommen. Von einem

Verrückten. *Naja, besser als nichts.* Mit einem ehemaligen Steckbrief konnte man wenigstens etwas anfangen. Er hatte zwar bereits einmal bei der Stadtwache nachgefragt, doch man hatte ihm gesagt, man wüsste von nichts. Er musste es halt noch einmal versuchen!

Er war noch ein paar hundert Schritte von der Hauptwache der Stadt entfernt, da fiel sein Blick auf eine sehr auffällige Gruppe, die gerade vor einem heruntergekommenen Stand mit dessen Inhaber redete. Die Gruppe bestand aus einem Hünen, der so breit wie zwei Männer war, einer Frau mit kurzen Haaren, deren stechende Augen immer wieder die Umgebung musterten und einem gedrungenen Mann mit langen, dreckigen Haaren, der mehr Klingen am Körper trug als ein Waffenständer. Außerdem war da noch ein Kind mit zerschundenen Kleidern. Der etwa zehnjährige Junge zupfte am Mantel des Riesen, doch der kümmerte sich nicht darum. Schließlich schien das Kind aufzugeben, schob etwas unter sein Hemd und - rannte davon?

Bei den Konruma, Alron, manchmal bist du so begriffsstutzig wie ein zerdrücktes Ei! Alron rannte los und verfolgte den Taschendieb, dessen Diebstahl nicht mal von der aufmerksamen Frau in der Gruppe bemerkt worden war. "Haltet den Dieb!", schrie er, woraufhin ihn der Junge bemerkte und einen Sprint einlegte. Flink sprang er über die Marktstände und schlitterte um Ecken in winzige Gassen, die Alron bisher überhaupt nicht aufgefallen waren. Immer wieder warf der Dieb einen gehetzten Blick zurück.

Seine Hände hatte er um einen grauen, etwa zwei Faust dicken Gegenstand geschlungen. Alron schätzte, dass der Junge ihn ohne seine Beute schon lange abgehängt hätte.

Aber auch solchermaßen behindert vergrößerte der Dieb die Entfernung zwischen sich und seinem Verfolger stetig. Er schlüpfte einfach zwischen den Leuten auf den Straßen hindurch. Alron aber musste immer wieder abbremesen, um nicht auf einen der grimmig dreinblickenden Menschen zu prallen. *Den Vizruma sei Dank, dass so wenige Personen in den Gassen unterwegs sind.*

Während der Junge sein Tempo immer noch erhöhte, ging Alron langsam aber sicher der Atem aus. Seine Seiten begannen zu schmerzen, als er um eine Ecke hechtete, hinter der der Junge vor einem Augenblick verschwunden war. Er konnte gerade noch sehen, wie er am anderen Ende erneut in eine Abzweigung sprang. Eine Hand auf seinen stechenden Unterleib gepresst, keuchte Alron hinter ihm her und fand sich in einer Gasse wieder, die ihm vage bekannt vorkam.

Der Junge hatte seinen Vorsprung auf gut fünf Manneslängen ausgebaut und wurde immer noch nicht langsamer. Alron zog pfeifend die Luft ein und lief weiter, wenn auch eher in einem müden Trab. Der Dieb schaute über die Schulter und schenkte ihm ein höhnisches Grinsen.

Alron sammelte gerade Luft für einen Fluch, da verwandelte sich der Ausdruck auf dem Gesicht des Jungen von Schadenfreude in

Erschrecken. Ein Blinzeln später polterte er über den Boden und blieb nach einigen Schritten stöhnend liegen.

Die Hände auf die Seiten gepresst stolperte Alron zu dem Jungen und kniete sich neben ihn. Das Kind hielt sich mit Tränen in den Augen das linke Knie. Seine in Sackleinen gewickelte Beute lag unbeachtet neben ihm.

Alron schaute nach hinten, um zu sehen, was den Knaben zu Fall gebracht hatte. Aber außer einem alten Mann, der gerade um eine Ecke verschwand, konnte er nichts sehen. Er zuckte mit den Schultern und wandte sich wieder dem Kind zu.

Das Weinen des Jungen war inzwischen zu einem leisen Jammern verklungen. Noch außer Puste und heftig atmend nahm Alron eine der Hände des Jungen und zerrte sie von seinem Knie fort. Es war aufgeschlagen und blutete, hatte aber anscheinend nichts Schlimmeres abbekommen.

Alron nahm das Sackleinen samt Diebesgut und stemmte sich auf die zitternden Beine. Er begegnete dem hasserfüllten Blick des Jungen. Nachdem er wieder einigermaßen zu Atem gekommen war, sagte er: "Du musst die Wunde auswaschen, sonst wird sie sich entzünden und du wirst nur noch lahme Krüppel bestehlen können!"

Dann hielt er dem Jungen seine Hand hin. Das Kind beäugte sie einige Momente skeptisch, bis Alron einfach nach dessen Arm giff und es mit sich zog. Der Junge sträubte sich einige Zeit lang, bis er

einsah, dass er Alron nichts entgegensetzen hatte. Dann lief er mit gesenktem Blick, aber ohne Gegenwehr neben ihm her. Der Dieb wahrte sein Schweigen hartnäckig, und auch Alron war nicht zu einem Plausch aufgelegt. Er würde dem Bengel die Wunde auswaschen und dann nach dem Riesen Ausschau halten, um ihm seinen Besitz zurück zu geben. Sicherlich wäre die Gruppe dankbar darum und würde ihm eine große Belohnung geben. Möglicherweise sogar eine große Summe Geld. Damit könnte er sich dann aus seinem kleinen Dorf und der langweiligen Arbeit freikaufen und auf die Suche nach seinem Vater gehen. Ja, das war ein Ausgang der Sache, mit dem er sich anfreunden konnte.

Alron zog den Jungen hinter sich her durch die stickigen und vollgestopften Straßen und erwartete jeden Moment, von irgendjemandem aufgehalten zu werden, aber niemand kümmerte sich um sie. Anscheinend war es in diesem Viertel nichts ungewöhnliches, wenn jemand blutende Kinder hinter sich herschleifte. Nach einiger Zeit bog Alron mit dem Jungen in eine Gasse ein, aus der eine Frau mit einem vollen Eimer gekommen war. Er gratulierte sich innerlich zu seiner Findigkeit, als er am Ende der Gasse einen kleinen Brunnen entdeckte. Er half dem Jungen, sich auf den schlicht gemauerten Rand zu setzen, und wusch die blutende Wunde aus. Es war nicht viel, aber besser als alles, was der Junge wohl damit angestellt hätte.

"Also", sagte er. "Das nächste Mal besser aufpassen oder gleich ganz mit dem

Diebesleben aufhören." Er drückte dem verunsichert schauenden Kind eine Kupfermünze in die Hand und schaute ihm noch einmal in die Augen.

„Ich werde mal den Besitz dem, eh, Besitzer zurückbringen.“ Einen kurzen Moment trafen sich ihre Blicke, dann schaute der Junge wieder zu Boden. Alron nickt und ging.

Die tappenden Geräusche seiner schnellen Schritte klangen ihm in den Ohren, als er sich auf den Weg zurück machte. Seine durch Adrenalin zum Verstummen gebrachten Gedanken nahmen langsam ihre Arbeit wieder auf. *Was, wenn der Riese den Diebstahl nicht bemerkt hatte und samt seiner Gruppe weitergezogen war? Was soll ich mit dem zurückgewonnenen Diebesgut dann anstellen?*

Alron schaute auf den groben Leinensack, wog ihn in den Händen und verzog nachdenklich die Lippen zur Seite. Das hohe Gewicht sprach für Metall oder ein ähnliches Material. Möglicherweise Gold oder Silber? Auf der anderen Seite ließ die Verpackung nicht gerade auf einen sehr wertvollen Gegenstand schließen.

Alron blieb stehen und schaute über die Schulter, konnte aber niemanden in der Nähe sehen. *Was konnte an einem Blick schon verkehrt sein? Sicherlich ließ sich doch vom Gegenstand auf den Besitzer schließen? So kann ich ihn dann auch schneller finden.* Alron nickte innerlich. *Ja, wenn ich erst einmal weiß, was ich da zurück bringe, fällt es mir auch einfacher, den Eigentümer*

zu finden. Vielleicht ist es ja auch ein illegaler Gegenstand? Dann kann ich ihn zur Wache bringen und vielleicht sogar Leben retten.

Er schaute noch einmal seine die Schulter und drückte sich dann so unauffällig wie möglich in eine dunkle Ecke. Einen Moment lang betrachtete er noch das graue Leinen, dann öffnete er die grobe Verschnürung des Beutels. Mit der rechten Hand griff Alron in den Sack. Er stutzte kurz, als seine tastenden Finger auf etwas weiches und nachgiebiges trafen. Im nächsten Moment zog er einen ungefähr faustgroßen, runden Gegenstand aus dem Beutel.

Eine in weichen, schwarzen Stoff eingewickelte Kugel lag in seiner Hand. *Ist das Samt?* Ein leiser, bewundernder Pfiff suchte sich ohne Erlaubnis den Weg über Alrons Lippen. Er zuckte zusammen und schaute sich aus den Augenwinkeln um, ob ihn jemand gehört hatte. Doch er war nach wie vor die einzige Person in der kleinen Gasse.

Er schaute wieder auf die Kugel und nahm vorsichtig ein Ende des schwarzen Samtes in die Finger, um sie auszuwickeln. Je näher er dem Inhalt des Stoffes kam, desto stärker meinte er, ein leises Sirren zu hören. Immer wieder schaute er sich um. Sein Herz begann schneller zu schlagen und pumpte das Blut in starken Schüben durch seine Adern. Nur so war das hohe Sirren in seinen Ohren zu erklären. Und das Leuchten - naja, das Leuchten war nicht zu erklären.

Alron stand wie erstarrt im Schatten der Gasse und hielt eine auf schwarzem Samt gebettete, grün und blau schimmernde Kugel aus Glas auf seiner Hand. Sie strahlte farbige Lichttupfer aus, die über seine Arme und seinen Körper wanderten. Mit dem Zeigefinger der linken Hand näherte er sich der Kugel. *War sie vielleicht heiß? Brannte ein Feuer in ihr? Nein, sie strahlte keine Wärme ab. Es gab keinen vernünftigen Grund, warum sie dieses Licht von sich geben sollte.*

Vorsichtig strich Alron mit dem Finger über die eisglatte Oberfläche. Unvermittelt erlosch das farbige Funkeln und ein Kribbeln lief über seinen Arm. Erschrocken zuckte er zurück. Die Kugel sprang über seine Handfläche, rollte über seine Fingerspitzen und fiel. Alron konnte sich nicht rühren, während er den Sturz der Kugel mit den Augen verfolgte. Als er sie schon in tausend Stücke zerspringen sah, huschte eine Gestalt in sein Sichtfeld und schmiss sich ihm vor die Füße. Mit ausgestreckten Händen fing sie die Kugel aus der Luft, kurz bevor sie den harten Boden erreichen konnte.

Alron blinzelte. Er hatte immer noch die Hand ausgestreckt, als sich eine riesige Pranke auf seine Schulter legte. Eine Stimme, die nur einem Bären gehören konnte, sagte: "Du kommst jetzt erstmal mit uns."

