



# Der Verlieswelt Zyklus

## Buch I: In den Humano-Reichen

Prolog I,

Prolog II,

Kapitel I,

Kapitel II,

Kapitel III

Copyright 2005 -2012, Carsten Hopf

## Prolog I

Kurze Zeit nach dem Saark, der Mentalmagier, das Söldnerheer der "Herren der Asche" verlassen hatte, bestieg er eine Aether Fregatte, die ihn zu den Mittelsonnen brachte. Nach seinem harten Dienst als Kriegszauberer hatte er Sehnsucht nach Wohlstand und Zerstreung, und es zog ihn schließlich nach Jathaar, der Heimatwelt des stellaren Gottes Man Mashu.

Mashu war zu dieser Zeit ein recht einflussreiches Mitglied der Göttlichen Rassen. Zu den Künsten, die unter seinem Schutz standen, zählte vor allem der Handel mit magischen Gerätschaften, verzauberten Waffen, Zaubersprüchen und Tränken. Um seinen prunkvollen Tempel herum hatte sich eine nahezu unendliche Zeltstadt gebildet, weithin bekannt als der "Markt der 1000 Wunder".

Als Saark hier ankam, hatte er gerade erst das Alter von fünfundzwanzig stellaren Jahren erreicht. Sein aufrechter Gang, das herrische Gesicht mit der scharfen Nase und sein ernstes Benehmen ließen ihn jedoch älter erscheinen, so dass man sich oft wunderte, wieso in seinem dichten schwarzen Strähnen kein einziges graues Haar zu finden war.

Die Zeit als Soldat hatte ihre Spuren vor allen im Inneren hinterlassen. Zwar hatte er nicht inmitten von Feuer, Staub und Blut auf dem Schlachtfeld gekämpft, doch die Aufgaben, die ihm nach seiner Lehre als Magier zugeteilt worden waren, waren ebenso bitter und hart gewesen wie das Leben mit dem Schwert in der Faust. Saark hatte die Verantwortung getragen für die Vernehmung der Gefangenen, für die magische Konditionierung von unwilligen Spionen und für den Schutz der Hauptleute gegen Bezauberung und Einflüsterung. Seine Kunst bestand darin, den Willen zu brechen, ohne Spuren am Körper zu hinterlassen. Mit Hilfe seiner magischen Formeln hatte er manches Geheimnis zu Tage gefördert: Schlachtaufstellungen, Pläne von Verteidigungsanlagen oder den Namen der Geliebten des feindlichen Kommandanten.

Nun aber lag der Markt der 1000 Wunder vor ihm, größer als jede Stadt, die Saark je besucht oder bekämpft hatte. Eine endlose Ansammlung von Zelten bedeckte jeden sichtbaren Flecken Erde im Umkreis von mehreren Meilen. Das Geschrei der Verkäufer schien lauter als jeder Schlachtendonner und das Gemisch der exotischen Gerüche stieg ihm in den Kopf wie ein berauschender Tabak. Alles was hier verkauft wurde, war auf die eine oder andere Weise mittels Magie gefertigt worden.

Es gab goldene Zauberpüppchen, die sich selbstständig bewegten und tanzten, Bürsten, mit denen man seinen Kleidern neue prächtige Farben aufbürsten konnte, fliegende Teppiche und fliegende Stühle, magische Spiegel, die nur die Wahrheit oder nur die Lüge zeigten. Natürlich jede Art von verzauberten Waffen und Rüstungen und eine unüberschaubare Zahl von arkanen Schriftrollen, Büchern und Diagrammen. Doch nicht nur die Auslagen waren bemerkenswert, auch die träge fließende Masse der Besucher war eine bunte und exotische Mischung. Es gab breitschultrige Halbriesen, schlangenäugige Yuan Ti und vielgestaltige Daemons. Vor einem dicht belagerten Stand schwebten sogar zwei Betrachter, die kugelrunden Körper gepanzert mit Hornplatten.

Als er über den riesigen Basar unwissend seinem Schicksal entgegen schlenderte, ragte er aus der Masse der Besucher hervor. Es war nicht nur seine lange Gestalt, sondern auch die ungewöhnlich schlichte Kleidung, die sich abhob von den reich verzierten Roben und Kleidern, mit denen sich Käufer und Verkäufer auf dem Basar der Tausend Wunder zu schmücken pflegten. Saark trug nur seine einfachen Reisekleider aus dunklen Leinen. Über das Hemd hatte er eine Lederweste gezogen, um sich vor Wind zu schützen. Eine große Gürteltasche hing an seiner Seite und ein Leinensack mit ein paar Kleidern über seiner Schulter. Keine Ringe, keine Amulette, keine Waffen. Nichts deutete auf einen Zauberer hin. Und genau dieser Umstand war es, der ihm zum Verhängnis wurde.

Als sich seine Schritte vor einem Stand mit Illuminationssphären verlangsamten, hing an seinen Fersen bereits einer der gesegneten Diebe des Man Mashu. Geschützt von lichtbrechenden Phantomzaubern bewegten sie sich wie Schlangen durch die Menge, auf der Suche nach naiven Fremden, die die ungeschriebenen Gesetze des Marktes nicht kannten. Denn Mashu war nicht nur der Gott des magischen Handels, sondern auch des magischen Diebstahls. Jeder Profit, der durch die Anwendung von Zauberei zu Stande kam, galt als durch ihn geheiligt.

Während der junge Kriegsmagier die ausgestellten Waren zu untersuchen begann, machte sich der unsichtbare Dieb an dessen Gürteltasche zu schaffen, die ganz offensichtlich nicht durch Runen oder Glyphen geschützt war. Mit einem geschickten Griff zog er den Geldbeutel heraus und ließ ihn schnell in den eigenen Gewändern verschwinden. Normalerweise galten die heiligen Diebe nicht als gierig oder waghalsig. Dieser aber gab sich mit dem erbeuteten Gold nicht zufrieden und schob erneut die Hand in die Tasche seines Opfers. Dort schlossen sich seine Finger um den verzierten Griff eines schmalen Dolches, den Saark vor nicht allzu langer Zeit als ein Zeichen besonderer Gunst von seinem Hauptmann erhalten hatte. Obwohl der junge Zauberer nicht zur Sentimentalität neigte, war ihm dieser Waffe eines seiner liebsten Besitztümer. So war es zu verstehen, dass es der einzige Gegenstand an seinem Körper war, den er mit einem Schutzzauber versehen hatte. Kaum hatte der Dieb also den Dolch aus dem Beutel gezogen, begann die Waffe weiß zu glühen und versenkte auf der Stelle seine Finger. Mit einem Schrei verriet er seine Existenz und mit einem viel zu hastigen Sprung zur Seite überforderte der gesegnete Dieb seinen Phantomzauber, so dass er auf der Stelle sichtbar wurde. Saark, der vom Leben im Reich der Mittelsonnen zu wenig wusste und auch nicht die Heilige Rune auf der Stirn des Diebes erkannte, war aufs höchste verärgert über den frechen Diebstahl. Obwohl den Besuchern des Marktes die Anwendung der Zauberkunst aufs Strengste verboten war, schleuderte er sogleich eine Lähmung auf den Fliehenden, wähnte er sich doch im Recht, da der Schurke selber Zauberei benutzt haben musste, um ihm den Dolch zu entwenden. Der Spruch lähmte den Körper des Diebes und Saark griff sich den Dolch, der sein rechtmäßiges Eigentum war. Nur einen Herzschlag später flammte um den Magier ein machtvoller Bannkreis auf, der ihn gefangen setzte. Tempelwachen stürzten auf ihn zu und zwangen ihn zu Boden. Saark wehrte sich nicht, denn er war überzeugt, dass ein Missverständnis vorliegen müsste. Doch als ihn die Schergen zum Tempel in der Mitte des Marktes abführten, ahnte er bereits, dass eine große Ungerechtigkeit über ihn gekommen war. Denn anstatt den Dieb ebenfalls vor das göttliche Gericht zu bringen, hatte man diesen unbehelligt ziehen lassen.

So kam es, dass ihm kaum eine Stunde später der hohe Verweser des Marktes der Tausend Wunder, ein blauhäutiger Mercane, gehüllt in Brokat und Lichtseide, verkündete, dass man ihn – Saark, den Zauberer – wegen der gewalttätigen Anwendung arkaner Formeln auf dem heiligen Markte des Man Mashu zu einem Jahr Zwangsarbeit in den Kristallgruben des Monde Araleia verurteilte.

In diesem einsamen und unwirklichen Augenblick begann sich die gesamte Welt um Saark zu drehen. Wenn er der Meinung gewesen wäre, dass er diesen Urteilsspruch verdient hätte, so hätte er sein Schicksal akzeptiert und den Frondienst abgeleistet. Doch im Angesicht dieses dreisten Unrechtes verlor Saark, der stets Besonnene, die Kontrolle über sich selbst. Mit einem machtvollen Wort lähmte er zuerst seine Bewacher. Dann ergriff er ihre Waffen und tötete den Mercane, der es sich angemaßt hatte, Recht zu sprechen.

Bevor Saark aber aus den Tempel fliehen konnte, griff Man Mashu selber in die Geschehnisse ein, denn natürlich hatte der Gott durch sein Allwissen sofort erkannt, welche Bluttat sich in seinen eigenen geheiligten Hallen gerade abspielte. Und so brach mit einem Schlag die Realität um den flüchtenden Zauber auseinander. Wände kippten, Winkel krümmten sich und Farben verschoben sich entlang des Regenbogens ins Unsehbare. Voller Schrecken schaute Saark die göttliche Gestalt Mashus, die über ihn kam, um Rache zu nehmen.

*Der Gott ergriff den schwachen Sterblichen und sprach: "Du hast das Gesetz meines heiligen Marktes gebrochen und meine treuen Diener getötet. Damit ist dein Leben verwirkt, Zauberer. Doch hoffe nicht auf einen schnellen Tod. Auch wenn es mich gelüstet, deine körperliche Form hier und jetzt mit meinen Fingern zu zerquetschen, werde nicht ich es sein, der dein Leben beendet." Und während Man Mashu mit sirrender, machtvoller Stimme sprach, die wie tausend Hornissen in Saarks Verstand sumnte, öffnete sich unter dem Magier ein glühendes Loch im Boden. Heiß und höllisch brodelte es, und die Ränder des Schlundes waren wie die Zähne einer Bestie.*

*"Hier hinein will ich dich werfen, Sterblicher", fuhr der Mächtige fort. "Auf das du in der Welt ohne Wiederkehr verschmachten sollst. Wisse denn Zauberer: dieses Portal speit dich aus auf der Verlieswelt, fern ab von jeder Zivilisation, fern ab von jeder Hoffnung und Gnade. Diejenigen, die dort leben, beweinen ihr Schicksal und bitten jeden Tag um einen schnellen Tod. Seit ihrer Erschaffung hat die Verlieswelt noch Keinen entkommen lassen, dafür aber Tausenden ein qualvolles Ende bereitet."*

*Und mit diesen Worten warf der Gott Saark in das Zauberportal, dass ihn gierig verschluckte.*

## Prolog II

So wie das Licht die Motten anzog, so zogen Geheimnisse Jerune den Musterkundigen an. Er saugte das Wissen auf wie ein durstiger Schwamm und wurde Zeit seines Lebens des Lernens niemals müde. Und es war genau diese Tatsache, wegen der er in die schicksalhaften Geschehnisse, von denen hier berichtet werden soll, verwickelt wurde.

Der hohe Rat der Musterkundigen, der auch als 'Rat des Zeitmusters' bekannt war, ordnete an, dass Benarus, eines der angesehensten Mitglieder dieses Ordens, die magischen Sonnen der Runenwüste aufsuchen sollte, um dort bestimmte Versuche anzustellen. Ziel dieser durchaus gefährlichen Reise war es, das Wissen der Musterkundigen über diese Sonnen zu vervollständigen. Insbesondere sollten die Umstände ergründet werden, durch die eine dieser Runensonnen, die als eines der größten Wunder der Mustermagie galten, zum ewigen Verlöschen gebracht werden konnten. Doch Benarus, dessen Rücken bereits vom Alter gebeugt war, erkrankte und konnte die Reise, die ihn in das umkämpfte und unsichere Grenzgebiet zum feindlichen Reich von Demos Kratein führen würde, nicht antreten. Da trat Jerune, der der Schüler und Neffe von Benarus war, vor den Rat und bat, die Aufgabe seines Lehrmeisters übernehmen zu dürfen. Jung war er, von aufrechter Gestalt, mit braunen Locken, die sein offenes Gesicht einrahmten. Natürlich war ihm der Ruf seines Onkels wichtig, doch wichtiger noch schien ihm die Möglichkeit, endlich selber in fremde Höhlen ziehen zu dürfen, um Wunder zu sehen, Geheimnisse zu ergründen und neue kunstvolle Muster zu lernen. Und der Rat stimmte zu und entsandte Jerune in die Wüste jenseits von Kamir anstelle seines Onkels, denn schon früh hatte Jerune sein Können und seinen Scharfsinn unter Beweis gestellt und sein Ruf war untadelig.

Weit führte ihn seine Reise. Wie üblich bei den Musterkundigen, beschritt er seinen Weg allein und seine Kenntnisse und Fertigkeiten schützten ihn vor allen Gefahren auf seinem Weg. Er durchquerte Gänge und Kammern, die nur seinem Orden bekannt waren und erreichte schon bald die Runenwüste.

Hier fand er sein Ziel: eine sterbende Sonne, deren Leuchten schon fast vergangen war. Lange Zeit studierte er ihre Geheimnisse und lebte dabei einsam in der Einöde, bis er schließlich alle Fragen zu beantworten wusste, die den Rat beschäftigt hatten. Als aber der Zeitpunkt seines Aufbruchs gekommen war, reiste er nicht etwa zurück nach 100 Höhlen, sondern drang entgegen den Weisungen des Rates tiefer in die Runenwüste ein. Denn bei seinen Studien hatte er nicht nur Antworten gefunden. Jerune war auch auf zahlreiche Geheimnisse gestoßen, die er nun in den Tiefen der Wüste zu ergründen suchte. Dass er damit den Befehlen seiner Meister zuwider handelte, kam ihm nicht in den Sinn. Vielmehr erachtete er es als seine Pflicht, den Rat mit allem Wissen zu versorgen, das er auf seiner Reise ergründen könnte. Und dieses war sein Fehler, denn trotz all seines Könnens und Wissens war er naiv wie ein Engel und unterschätzte die Gefahren der Runenwüste und die Boshaftigkeit der Menschen.

Er machte sich auf die Suche nach einer gänzlich erloschenen Sonne, die er untersuchen könnte und traf dabei auf eine Gruppe von Wüstenwanderern. Er fragte die Fremden, ob sie auf ihren Reisen auf eine solche tote Sonne getroffen wären und war hoch erfreut, als sie seine Frage bejahten. Und mehr noch: die Wanderer boten ihm sogar an, ihn für ein Entgelt direkt zu seinem Ziel zu führen. Was er aber nicht ahnte, war, dass er in Wahrheit an eine Bande von Menschenjägern geraten war, die im Namen des Senates von Demos Kratein Sklaven einfingen. Sie führten ihn nicht zu einer toten Sonne, sondern an ein Rücksturzportal, das ihn in die Sklavenschale werfen sollte, die sich direkt unterhalb der Humanoschale befand. Die Sklavenschale aber wurde mit eiserner Faust beherrscht von den alten Feinden seiner Heimat: dem Senat von Demos Kratein. Als Jerune die List der Menschenjäger durchschaute, richtete er die ganze Macht seiner magischen Muster gegen die Krateiner und vernichtete auf diese Art eine große Zahl von ihnen. Aber nun zeigt sich, dass unter ihnen ein Seelenmagier Namens Lauthur war, der für seine

*Kampfkunst weithin bekannt war. Lauthur schließlich zwang den jungen Jerune in die Knie. Schnell legten die Sklavenjäger den Musterkundigen in Ketten und brachten ihn durch das Rücksturzportal in die verfluchte 6. Schale, nach Kanduur, die Sklavenschale.*

*Dort befand sich seit der Erschaffung der Verlieswelt der Kerker Dran Kadaar. Es hieß, er wäre bereits bei der Erschaffung der Verlieswelt durch die kunstfertigen Konstrukteure erbaut worden, um die wertvollsten und gefährlichsten ihrer Sklaven während der langen Bauzeit gefangen zu halten. In den Tagen Jerunes diente nun der Dran Kadaar den Herren von Demos Kratein als Sammelbecken für den ständigen Strom von Sklaven, die von den umher schwärmenden Jägern gefangen wurden. Er galt als das schrecklichste aller Gefängnisse im schrecklichen Gefängnis der Verlieswelt.*

*Dort hinein warfen sie den jungen Musterkundigen.*

## Kapitel I: Gefangen

Je talentierter und intelligenter ein Sklave war, desto wichtiger war es, dass sein Wille gründlich gebrochen wurde, bevor ihn die Karawanen auf die blühenden Märkte von Demos Kratein brachten. Durch das Ritual der Absicherung wurde der Drang zu Freiheit und Unabhängigkeit zertrümmert, ohne aber die Erinnerungen und Fähigkeiten des Opfers zu beschädigen. Die Absicherung war eine schmerzhaft und langwierige Tortur, bei der Zauber um Zauber in die Seele des Gefangenen geschossen wurde, bis auch der letzte Funke des eigenen Willens verloschen war. Erst dann war der Sklave reif für die Märkte von Demos Kratein.

Jerunes Behandlung ließ auf sich warten. Warum, das wusste er nicht. In den ersten Tagen seiner Gefangenschaft hatte er Tag um Tag in seiner schmutzigen Zelle gehockt und deprimiert auf seine Konditionierung gewartet. Wieder und wieder hatte er seinen Leichtsinns verflucht, der ihn hierher gebracht hatte. Die Vorstellung, durch die Maschinen der Krateiner in einen willenlosen Sklaven verwandelt zu werden, hatte wie ein Schatten über ihm geschwebt.

An Flucht war nicht zu denken. Obwohl Jerune als Student der Musterkunde Macht über die Gänge und Räume der Verlieswelt hatte, war der Dran Kadaar selbst für ihn nicht zu überwinden. Die Konstrukteure, die den Kerker vor Äonen ersonnen hatten, waren tückische Meister in allen Künsten gewesen. Natürlich hatten sie die Fähigkeiten von Zauberern, Seelenmagiern und Musterkundigen beim Bau berücksichtigt. Die Haupthalle des Kerkers war ein perfekt kugelförmiger Raum, in dessen Mitte ein Globus aus Messing und Stahl schwebte. Diese riesige Kugel war auf den ersten Blick mit Spitzen und Stacheln übersät. Wenn man aber genauer hinsah, konnte man erkennen, dass diese Stacheln Waffen waren: Speere, Armbrüste, Sensen, Schwerter und Morgensterne, die so dicht beieinander standen, wie das Gras auf den Hügeln von 100 Höhlen. Gerichtet waren diese Waffen auf die Wände der Halle. Auf die Treppen, die sich an den gewölbten Wänden entlang zogen. Auf die Zellentüren, die sich in den Wänden befanden und auf die Wesen, die hinter diesen Türen gefangen waren. Die Kugel war das Herzstück des Gefängnisses. Und sie war nicht nur eine Kriegsmaschine. Durch die Art, auf der die Kugelhalle konstruiert war und durch das magische Muster, das alle Wände des Kerkers wie ein Spinnweben bedeckte, wurde der allumfließende Aether, wie durch einen unsichtbaren Malstrom ins Zentrum der Halle gelenkt. Dort diente er als Energiequelle für den Kugelwächter. Die Insassen der Zellen aber hatten dadurch keine Möglichkeit, auf den Aether zuzugreifen und ihn zu nutzen. Und da der allumfließende Aether die Grundlage sämtlicher magischer Effekte war, hatten die Konstrukteure sicher gestellt, dass kein einziger Insasse sich der Zauberkunst bedienen konnte.

So sehr Jerune den Kerker auch verfluchte, kam er doch nicht umhin, die Kunstfertigkeit zu bewundern, mit der dieses Gefängnis erschaffen worden war. Und nachdem einige Tage vergangen waren und die drohende Konditionierung noch immer nicht stattgefunden hatte, regte sich auch wieder seine wissenschaftliche Neugier. Er verbrachte seine Tage mit dem Studium des magischen Musters, das sich auf den Wänden seiner Zellen befand und schärfte so seine Zauberkunst selbst in der lähmenden Gefangenschaft. Mit seinem drohenden Schicksal ging er um, wie es ihm seine weisen Lehrer einst beigebracht hatten: er betrachtete es von allen Seiten, um ohne Emotion ein vernünftiges Urteil zu fällen. Immerhin musste er nicht mit dem Tod rechnen. Und selbst wenn ein Entkommen nahezu ausgeschlossen war, so konnte es niemals schaden, Sinne und Fähigkeiten weiter zu schärfen. Vielleicht konnte er doch noch das eine oder andere nützliche Geheimnis über den Dran Kadaar heraus finden. Er verfolgte also die Linien und Kreuzungen, sann über Parallelen und konzentrische Kreise nach

und grübelte über den Sinn der winzigsten Details. Jeder Teil des Musters seiner Zelle war ihm schließlich vertraut wie ein Familienmitglied. Er entwickelte hunderte Ideen und Anwendungen für die neuartigen Muster, die er in diesen dunklen Tagen lernte. Nur ausprobieren konnte er sie nicht, denn es fehlte der Zugriff auf den Aether.

So zog sich die Zeit träge dahin. Wie fast alle Wesen, die auf der Verlieswelt geboren waren, hatte auch Jerune eine innere Uhr, die ganz ohne Tag- und Nacht-Wechsel die Zeit bestimmen konnte. Doch irgendwann begann auch er in der Eintönigkeit des Dran Kadaars den Überblick zu verlieren. Nur seine Studien gaben seinem Leben noch einen Sinn. Dann aber, vielleicht ein, vielleicht aber auch zwei Monate nach seiner Einkerkering geschah etwas Unerwartetes.

Am Äquator der riesigen Höhle öffnete sich das großes Haupttor mit schmerzhaftem Kreischen. Ein hünenhafter Reptiloiden-Krieger stemmte das Portal auf. Nach ihm schleifte ein Trupp Humanos einen Bewusstlosen in die unwirkliche Kugelhalle. Der Musterkundige, der neugierig durch den schmalen Schlitz seiner Tür spähte, hielt den Atem an. Die kleine Prozession, angeführt von dem Echsenmenschen, schleppte den Körper eine steile Stahltreppe herauf, genau in Richtung von Jerunes Zelle. Schließlich waren sie so nahe, dass er trotz ihrer hallenden Schritte ihre Stimmen verstehen konnte.

Der muskulöse Reptiloide sagte mit der kalten Stimme seiner Rasse: „Die Zelle dort vorn ist fast leer. Nur ein dürrer Linienkratzer, der auf seine Absicherung wartet. Bringt ihn dort rein!“

Mühsam trugen die restlichen Wachen den schwer verletzten Neuankömmling die letzten Treppenstufen hoch. Der vorderste der Humanos, die den Fremden schleppten, war mit einer immensen Leibesfülle gesegnet. Er schwitzte und fluchte vor sich hin. Kurz bevor sie bei Jerune angekommen waren, erwiderte er: „Bekommt der Kerl keine Einzelzelle? Als mächtiger Arkanist sollte er doch eine Sonderbehandlung bekommen, oder?“

Der Reptiloid, der offenbar ein Hauptmann war, antwortete: „Nein. Die anderen Zellen auf diesem Gang haben kein Wasser mehr.“ Die Zellentür knirschte und öffnete sich. Jerune drückte sich an die gegenüberliegende Wand. „Bleib wo du bist!“ wies ihn der Echsenmensch an. Der fette Humano fügte widerlich grinsend hinzu: „Besuch für dich. Frisch eingetroffen. Ein Aussenweltler. Seid nett zueinander, aber treibt es nicht zu wild.“ Dann klatschte der Körper des Bewusstlosen auf den Steinboden. Die Zellentür knallte ins Schloss, die Schritte und das raue Gelächter der Wachen verhallen und Jerune war nicht mehr allein.

Der Aussenweltler war verletzt. Sein Körper war mit Prellungen übersät, doch bei genauerer Untersuchung stellte Jerune fest, dass alle ernsthaften Verletzungen frisch verheilt waren. Die Heilkünste der krateinischen Priester... Wahrscheinlich war der Fremde als Sklave zu wertvoll, um ihn sterben zu lassen.

Die Wachen hatten ihn als *Arkanisten* bezeichnet. Das war das krateinische Wort für Zauberer. In 100 Höhlen hätte man den Verletzten eher als *Hexer* beschimpft. Und ihn, so schnell es geht, aus dem Land gejagt. In Jerunes Heimat waren sowohl arkane Magier, als auch Priester nicht gern gesehen. Er wusste natürlich, dass der Aberglaube seiner ungebildeten Landsleute völlig sinnlos war. Am Ende waren die Grundlagen der Magie für alle gleich, egal ob sie Musterkundige, Spruchmagier, Seelenzauberer, Nekromanten oder Priester der Göttlichen Rassen waren. Es ging um die Beherrschung des allumfließenden Aethers. Jerune strich vorsichtig über die Narben der frisch verheilten Wunden und blickte dann frustriert auf das feine, kunstvolle Muster, das die Zellenwände bedeckte. Egal, welche Art der Magie man studiert hatte – im Dran Kadaar, waren alle Zauberer wehrlos wie Neugeborene.



Ein leises Fluchen war der einzige Laut, den der geschundene Aussenweltler von sich gab, als er endlich wieder zu Bewusstsein kam. Dann öffnete er seine Augen und musterte kurz die Zelle. Schließlich blieb sein Blick an Jerune hängen. Der Musterkundige zögerte. In 100 Höhlen lebten die meisten Menschen bereits in der hundertsten Generation als Gefangene der Verlieswelt. Aus diesem Grund hatte er nur wenige Male in seinem Leben mit echten Aussenweltlern gesprochen. Jene, die er seinerzeit getroffen hatte, waren allesamt gebrochene Seelen gewesen. Die Last der Gefangenschaft und das ungewohnte Leben unter der Oberfläche der Verlieswelt hatten sie zu hohläugigen Hüllen gemacht. Man musste vorsichtig sein, wenn man einen frisch Verbannten mit seinem Schicksal konfrontierte. Und auf diesen hier wartete nicht nur die Verbannung...

Nach einer halben Ewigkeit setzte sich der Fremde auf und untersuchte vorsichtig seine Blessuren. Als er fertig war, sagte er mit ruhiger Stimme: „Erst prügeln sie mich besinnungslos – dann flicken sie mich wieder zusammen.“ Er blickte zu Jerune herüber und fragte: „Was sind das für Leute, die uns hier gefangen halten?“ Der Musterkundige hielt sich an die Lehren der Friedvollen Denker und stellte sich erst einmal vor: „Mein Name ist Jerune, Sohn des Auritas und Lehrling des Benarus.“ Danach machte er einer kurzen Pause, die dem Fremden Zeit geben sollte, sich ebenfalls vorzustellen. Als der Aussenweltler diese Höflichkeit ignorierte, fuhr er mit gesenkter Stimme fort: „Wir sind auf Donjon. Im äußeren Universum nennt man diesen Planeten die Verlieswelt.“

„Das hatte man mir bereits bei meiner Verbannung gesagt,“ antwortete der Fremde und machte dabei eine Handbewegung, die wahrscheinlich Ungeduld ausdrücken sollte. Und er fügte hinzu: „Die Welt ohne Wiederkehr. Spart euch die Kindermärchen. Ich will wissen, was das für eine Zelle hier ist und wer uns gefangen hält.“ Dann blickte er Jerune abschätzend in die Augen.

„Wir sind im Dran Kadaar, einem Gefängnis für besonders gefährliche Insassen. Die Herren dieses Kerkers sind Sklavenjäger.“

„Ich verstehe. Deswegen hat man mich wieder zusammen geflickt. Tot wäre ich nichts wert gewesen.“ Der Aussenweltler massierte sich noch einmal seine Knochen, die sicher noch ordentlich schmerzen mussten. Dann erhob er sich langsam und wandte sich zur Zellentür. Vorsichtig strich er mit seinen feingliedrigen Händen über das rostige Metall. Dann lehnte er sich vor und spähte durch den Essensschlitz nach draußen. „Niemand steckt mich in einen Kerker. Aber vielleicht kann ich irgendjemanden überreden, mich heraus zu lassen.“ Mit diesen Worten pochte er gegen die Tür. Seine Schläge hallten durch die Kugelhöhle wie eine Glocke. Jerune erstarrte. Einen Herzschlag lang herrschte Schweigen in der Zelle und scheinbar auch im gesamten Dran Kadaar. Das stete, leise Murmeln der anderen Insassen war sofort verstummt. Dann polterten die Schritte einer Wache draußen auf den Metallplanken. Jerune biss die Zähne zusammen als er hörte, wie der Aussenweltler Worte im seltsam singenden Tonfall der aureolischen Zaubersprache sprach: *Sartalos Sar Larax*.

*Natürlich, er ist ein Hexer.* Und er ist so dumm, seine Zauberkraft an den Wachen zu versuchen. Mit unterdrückter Stimme versuchte er den Fremden zu warnen: „Tut das nicht! In diesem Kerker ist die Anwendung von Zauberei unmöglich. Dieser rief aber bereits auf den Gang hinaus: „Freund Wachmann, haltet kurz ein und lasst mich aus der Zelle. Meine Inhaftierung ist ein Irrtum.“

Die Schritte hielten vor der Zelle an.

Erwartungsvoll blickte der Aussenweltler durch den Schlitz und sagte: „Zögert nicht und öffnet diese Tür.“

Statt einer Antwort hallte ein ohrenbetäubendes Donnern durch die Zelle, als die Wache den Knauf ihres Schwertes mit voller Wucht gegen die Metalltür rammte. Der Fremde machte einen Satz nach hinten. Mit rauer Stimme brüllte der Krateiner in die Zelle: „Närrischer Idiot. Ist dein Bregen in der Büchse vertrocknet? Oder hast du eben wirklich versucht, mich zu behexen?“

Der Fremde stand wie vom Blitz getroffen.

Die Wache knurrte durch die Tür: „Du bist im Kadaar, Freundchen. Deine Zauberkraft ist keinen Pfennig wert. Noch so ein Versuch, dann vergess' ich meine Befehle und schneide dir die Hexenzunge raus.“ Dann herrschte Schweigen... bis die Wache einen Augenblick später endlich abzog.

Jerune dankte den *Sanftmütigen Denkern* und allen weiteren moralischen und metaphysischen Instanzen seines Lebens dafür, dass alle noch am Leben waren. Leise sagte er: „Ich wollte es euch erklären. Dieser Kerker – der Dran Kadaar – ist kein normales Gefängnis. Er ist so alt wie die gesamte Verlieswelt und wurde für besonders gefährliche Gefangene erschaffen.“

Der Fremde, der weiter auf die Tür starrte, fragte: „Warum kann ich nicht zaubern?“

„Weil der Dran Kadaar die Verbindung der Menschen zum allumfließenden Aether abschneidet.“

Der Hexer schlug die Hände vor die Augen, schüttelte den Kopf und rief: „Das ist unmöglich! Dann blickte er zu Jerune herüber und fragte: „Wer hat dieses Drecksloch gebaut?“

„Wie ich sagte: der Dran Kadaar ist so alt wie die Verlieswelt selber. Wir Musterkundigen glauben, dass die Konstrukteure ihn gebaut haben, um magisch begabte Sklaven, die sie zum Bau der Welt benötigten, sicher zu verwahren.“

„Und wieso kann ich den Aether nicht erreichen? Wie machen die das?“

Jerune breitete die Arme zu einer umfassenden Geste aus.

„Sie benutzen natürlich die Musterkunde. Der Dran Kadaar bildet ein kompliziertes magisches Muster, das die Aetherströme in den Mittelpunkt der zentralen Kugelkammer lenkt. So dass für magisch begabte Menschen keine Möglichkeit besteht, diese Energie zu nutzen.“

Verzweifelt blickte der Aussenweltler durch den Schlitz in der Zellentür und sagte mit brüchiger Stimme: „In der Mitte der Zentralkammer hängt diese Metallkugel. Hat die was damit zu tun?“

„Ich denke schon. Sie ist eine Art Golem. Eine lebende Maschine. Die Kraft der gesammelten Aetherströme verleiht ihr die notwendige Energie um sich zu bewegen.“

Wieder schüttelte der Fremde den Kopf. Dann wankte er zur Wand und setzte sich genau gegenüber von Jerune auf den Zellenboden.

Nachdem er seine Fassung wieder gefunden hatte, sagte er: „Ich heiße Saark. Und wie es aussieht, habe ich... vorschnell gehandelt. Um hier heraus zu kommen, muss ich mehr über diesen Kerker und die Verlieswelt erfahren... Also erzählt,...Jerune...“

„Was soll ich erzählen?“

„Alles, was ich wissen muss, um zu entkommen.“

Jerune knetet seine Hände und sagte: „Das ist falsch, Saark. Niemand ist jemals von der Verlieswelt entkommen. Und aus dem Dran Kadaar werdet ihr auch nicht fliehen. In ein paar Tagen wird unser Wille gebrochen und wir werden gehorsame Sklaven des Magistrates von Demos Kratein.“

Saark sagte leise: „Wenn wir nichts zu verlieren haben, warum sollten wir nicht Alles versuchen, um aus diesem von allen Göttern verdammten Loch heraus zu kommen?“

Jerune schüttelte den Kopf. Der Aussenweltler aber bohrte weiter:

„Ihr spracht von der Musterkunde. Soweit ich mich erinnere, ist diese Wissenschaft durch ein Dekret der Göttlichen Rassen verboten. Wie kann es sein, das hier auf der Verlieswelt ein Kerker damit betrieben wird?“

„Das ist keine einfache Geschichte...“

„Glaubt mir, ich verstehe auch die schwierigen Geschichten. Und Zeit... scheinen wir ja im Überfluss zu haben.“

Diesem Argument konnte man schlecht widersprechen. Also holte der Musterkundige Luft und schloss die Augen. Und dann rezitierte er die Geschichte, die man in 100 Höhlen jedem Kind beibrachte, sobald es sprechen gelernt hatte. Er erzählte von der Erschaffung der Verlieswelt...

*Vor urlanger Zeit als zahlreiche hohe Völker mitten in ihrer kulturellen Blüte standen, galt die Kunst des Labyrinth-Baus als eine der höchst angesehensten Wissenschaften.*

*Den Weg zu Verschleiern, den Geist des Suchenden zu täuschen und so die Orientierung vollkommen zu verwirren, war das höchste und gefährlichste Spiel, das die Weisen jener besseren Zeit miteinander im Wettstreit spielten. So wurden die Irrgärten dieser alten Meister immer komplexer, geheimnisvoller und undurchdringlicher. Nur noch die besten Spurensucher wagten es, sich den Gangsystemen zu stellen, und viele dieser Helden bezahlten ihren Mut mit dem Tod. Hastige oder ungeübte Verliesbauer verwandten Fallen und geheime Wege, verschiebbare Wände und unsichtbare Mordgruben, um ihre Schöpfungen unbezwingbar zu gestalten. Solche Kreationen nannte man im hohen Kreise der besten Labyrinthingenieure abfällig „Verliese“, denn unter ihnen waren solche rohen Maßnahmen verpönt. Allein die Form, die Vielfalt, die Systematik der Wege waren erlaubte Mittel. Kurz gesagt: für einen Labyrinthmeister kam es auf das Muster an.*

*Und so arbeiteten sie für die Mächtigen jener großen Zeit. Sie verbargen Schätze, Burgen und auch ganze Städte im Gewirr der Mauern und Kammern. Hochangesehen waren sie, die Labyrinthmeister, und ihr Schweigen war legendär; diente es doch vor allem dem Selbstschutz, denn nur durch absolute Loyalität waren die alten Fürsten dazu zu bewegen, das ewige Schweigen um die Geheimnisse ihrer Verteidigungsanlagen und Verstecke nicht mit dem Tod zu besiegeln.*

*Meister aller Gänge und Kammern, höchstes Genie der Labyrinth, weise jenseits aller Weisheit – das war Lekamon. Unzählige Irrgärten hatte er geschaffen, jeder neue trickreicher als der vorherige. Es hieß, dass wenn man alle seine Schöpfungen, all seine Labyrinth, anhand ihres Lösungsweges auseinander falten und aneinander hängen würde, so entstände ein Weg so lang, dass er um die äußere Haut des Universum herum reichen müsste.*

*Dieser Ausspruch kam nach einiger Zeit dem großen stellaren und nebenbei recht eigensinnigen Gott Taurus zu Ohren. Taurus hatte sich schon seit einiger Zeit als Baumeister versucht und fühlte sich durch diese hochnäsige Prahlerei überaus herausgefordert. Schnell wurde in seinem rastlosen Geist der Wunsch nach einer Machtprobe wach, zumal er von diversen anderen Gottheiten, von denen wir namentlich an dieser Stelle nicht reden möchten, noch zusätzlich angestachelt wurde. Denn man sah es sehr ungern, dass in irgendeiner Kunst ein Sterblicher der höchste Meister sein sollte. Und das Labyrinth bauen war, wie bereits erwähnt, nicht irgendeine Kunst, sondern die Spitze des intellektuellen Wettstreits. Einen Engel als höchsten Meister der Wege und Verwirrung hätte man vielleicht noch geduldet, aber ein Mensch war absolut inakzeptabel.*

*Also überbrachte man dem weisen Lekamon die Botschaft, dass ihn der göttliche Taurus persönlich zu einem Wettstreit um den Titel des größten Baumeisters herausfordere. Die Regeln legte man folgendermaßen fest: die beiden Meister hätten einhundert Jahre Zeit, um ihre Labyrinth-Kreation fertig zu stellen, wobei man dem sterblichen Lekamon drei leibhaftige Halbgötter an die Seite stellte, damit nicht behauptet werden könne, Taurus hätte aufgrund seiner göttlichen Macht einen unfairen Vorteil.*

*Nah dem Ablauf der einhundert Jahre, sollten die beiden Baumeister Taurus und Lekamon jeweils im Zentrum des Labyrinths ihres Widersachers ausgesetzt werden, mit dem Ziel, schnellstmöglich den Ausgang aus der Schöpfung des Gegners zu finden. Derjenige, welcher zuerst den Weg in die Freiheit fände, wäre natürlich der Sieger des*

*Wettstreits.*

*Als seinerzeit die Herausforderung bekannt wurde, befand man allerorts den letzten Teil des Wettstreits als unannehmbar, da man davon ausgehen musste, dass Taurus sich ohne Mühe, dank seiner machtvollen, göttlichen Körperkraft, einmal quer durch Lekamons Labyrinth wälzen würde, während der sterbliche Baumeister auf seinen schwachen Leib angewiesen war, um den Tücken von Taurus Verlies zu entgehen. Da zudem der Labyrinthmeister schon lange nicht mehr in der Blüte seiner Jahre stand, riet man allerorten, dass er die Herausforderung ablehnen würde.*

*Umso größer war die Verwunderung, als bekannt wurde, dass der weise Lekamon den Wettkampf tatsächlich bestreiten wollte. Man war sich einig, dass der edle Mann in den sicheren Tod gehen würde. Doch die meisten der Lästere verstummt schon, als sie hörten, welche drei Halbgötter sich der hohe Baumeister als Hilfe erkoren hatte:*

*Alain, den Herren der Spiegel,*

*Tamar, den Meister der Schatten und*

*Miranda, die dunkle, ewig brütende Bringerin der Alpträume.*

*Viele Labyrinthmeister senkten voll Ehrfurcht ihr Haupt. Und manch einer ahnte, dass Lekamon mit der Hilfe dieser drei mächtigen Assistenten das Labyrinth der Labyrinth erschaffen könnte. Doch würde das reichen um gegen Taurus zu bestehen?*

*Die Arbeiten begannen und es zeigte sich, dass Taurus Werk ganz seinem göttlichen Geschlecht entsprach. Denn er baute ein Labyrinth, so riesig, wie eine ganze Weltkugel. Von einer engen Zentralkammer im Mittelpunkt dieses Planeten führten verschlungene, fallenreiche Pfade durch rotglühende Lavafelder, durch licht-lose unterirdische Ozeane, durch glitzernde, verführerische Edelsteindome hinauf bis zur Oberfläche.*

*Nun fand der Irrweg auf der Oberfläche noch lange kein Ende. Mauer um Mauer verstellte Taurus, dem Suchenden den Weg. Nur von den höchsten Punkten einer Welt aus lässt sich bekanntlich ein Aetherschiff in den schwarzen Weltraum schicken, also mussten diese höchsten Punkte das Ziel von Taurus Wettbewerber sein, wenn es zum Wettkampf käme. Diese Punkte waren auf dieser Welt jedoch nicht etwa Berge, sondern titanische fliegende Plattformen, ganzen Kontinenten gleich, die wie starre Wolken über der Oberfläche schwebten. Nur über geheimste Portale und Treppen konnte man hoffen, auf diese fliegenden Wunder zu gelangen um damit die Labyrinthwelt endgültig zu bezwingen. Natürlich war es inzwischen weniger eine Labyrinthwelt, sondern vielmehr eine Verlieswelt. Es sah also so aus, als würde der Gott den Sterblichen allein mit der Größe seiner Kreation niederwerfen, denn wie sollte der alte Lekamon diese Welt jemals bezwingen?*

*Indes, die Frage wurde niemals beantwortet.*

*Während Taurus die volle Zeit zur Fertigstellung der Verlieswelt benötigte, kam Lekamon bereits nach einem Jahr zu einem Abschluss an den Arbeiten an seinem Labyrinth. Den Rest der Frist nutzte der Baumeister, um sich einem geruhsamen Lebensabend hinzugeben.*

*Einen Tag vor Ablauf der einhundert Jahre stellte Taurus seine Verlieswelt fertig. Am Abend des selben Tages, kurz vor Sonnenuntergang starb Lekamon einen schmerzlosen und ruhigen Tod.*

*Nach einem Anfall von schrecklicher, göttlicher Raserei, der ein gutes Jahr währte, und drei blühende Planeten in Asteroidenfelder verwandelte, beschloss Taurus, das Labyrinth des Lekamon freiwillig zu betreten, um seinen Mut und die Überlegenheit der göttlichen Rassen unter Beweis zu stellen. Der Eingang in den Irrgarten lag auf der Lekamons Heimatwelt in einem winzigen Schrein, der kaum groß genug war, um Taurus machtvolle körperliche Form aufzunehmen, geschweige denn ein komplexes Labyrinth zu verbergen.*

*Ohne Zaudern zerbrach der Gott das Siegel und durchschritt das Portal in Lekamons Meisterwerk.*

*An die 3000 Jahre warteten die Götter auf Taurus Rückkehr, dann erklärten sie ihn für tot. Alle Beschäftigung mit Mustern im allgemeinen und die Kunde vom Labyrinthbau im speziellen wurden den sterblichen und unsterblichen Rassen im Universum per göttlichem Interdikt verboten. Niemand wagte es, dem Verschollenen zu folgen und so kam es, dass der wilde Taurus nach und nach in Vergessenheit geriet. Genau wie auch der weise Lekamon und überhaupt alle Labyrinthmeister. Vor allem aber ... vergaß man die Verlieswelt.*

Nachdem Jerune geendet hatte, herrschte lange Zeit Schweigen in der Zelle. Schließlich sagte Saark: „Ganz vergessen hat man diese Welt wohl nicht – sonst würde sie kaum als Gefängnis dienen.“

„Richtig,“ stimmte Jerune zu, „Irgendjemand ist vor langer Zeit auf die Idee gekommen, Donjon als eine Welt der Verbannung zu missbrauchen. Und der Rest des Universums hat Gefallen daran gefunden. Seitdem werden die unterschiedlichsten Kreaturen hierher geschickt: Dämons, Riesen, Yuan Ti, weiße Menschen, schwarze Menschen, gelbe Menschen. Egal ob hoch oder nieder geboren – wer sich gegen die Göttlichen Rassen versündigt, landet auf der Verlieswelt.“

„Und ihr, Jerune? Woher kommt ihr?“

„Ich komme aus dem fruchtbaren Reich von 100 Höhlen. Wir sind mit dem Magistrat von Demos Kratein, der diesen Kerker betreibt, seit langer Zeit verfeindet.“ Jerune seufzte und machte eine Pause. Als er aber fortfuhr, war Stolz und ein wenig Trotz in seiner Stimme: „Ich bin ein Musterkundiger, Saark. Wie ihr nutze ich als Magier die Energien des allumfließenden Aethers. Doch den Musterkundigen geht es nicht um Macht und Reichtum. Meine Berufung ist die Erforschung der uralten Mechanismen, mit denen diese Welt angetrieben wird. Die Musterkunde ist das Erbe der alten Labyrinthmeister. Bei euch im äußeren Universum mag sie verboten sein – aber hier auf Donjon bedeutet sie alles.“

„Sieh an. Ein Wissenschaftler,“ sagte Saark. Jerune aber war gefangen vom Klang seiner eigenen Worte und redete weiter: „Ja, eine Wissenschaft. Richtig. Die Verlieswelt ist nach den Maßstäben der alten Labyrinthmeister eine äußerst plumpe Konstruktion, aber sie funktioniert nach den Prinzipien der Musterkunde.“

Jerune stand auf, wandte sich den Zellenwänden zu und deutete auf die feinen Linien, die sich wie ein riesiges Netz, fast unsichtbar, über die Mauersteine zogen.

„Seht hier, das Muster! Ihr findet es fast überall auf der Verlieswelt. Es ist auf allen Türen, Wänden und Böden zu erkennen und scheint ein Teil des Materials zu sein. Versucht man es zu entfernen, stellt man fest, dass es sehr widerstandsfähig ist. Zerstörte Teile der Linien bilden sich immer wieder neu. Doch das ist noch nicht alles!“ Jerune schritt in die Mitte des Raumes, während er weiter sprach. Dort hob er die Hände, fast wie zu einem Gebet.

„Nicht nur auf den Wänden ist es. Jeder Gang, jeder Raum, jede Höhle von Donjon fügt sich in das große Muster ein. Wir Musterkundigen nennen es das Vaart Lardaal. Es steuert ganz Donjon. Und wer dieses Muster beherrscht, beherrscht auch die Verlieswelt.“

Saark hatte seine Hände vor dem Mund gefaltet und blickte leicht irritiert zu Jerune herüber.

„Dann sollte es euch doch ein Leichtes sein, diese hässliche Welt zu verlassen.“

„Verlassen? Wieso sollte ich Donjon verlassen wollen? Ich lebe hier. Wie mein Vater vor mir. 100 Höhlen ist meine Heimat. Ich will die Verlieswelt nicht verlassen.“

Saark schüttelte den Kopf. „Natürlich nicht, Jerune. Aber diesen Kerker wollen wir doch verlassen.“

„Ich sehe keine Möglichkeit. Auch die magischen Effekte, die man mit Hilfe der Musterkunde erzeugen könnte, funktionieren nicht, wenn man der allumfließenden Aether nicht anzapfen kann.“ Jerune senkte seinen Kopf und

fügte hinzu: „Unser Schicksal ist die Sklaverei. Vorher werden die krateinischen Sklavenjäger uns aber noch in ihre Hexenmaschinen einspannen, um darin unseren freien Willen zu vernichten.“

„Was ihr Hexenmaschine nennt, ist wahrscheinlich nichts weiter als ein Apparat zu Mental-Konditionierung. Mit so etwas kenne ich mich ein bisschen aus,“ antwortete der Aussenweltler. Jerune verzog angewidert das Gesicht, doch Saark redete unbeirrt weiter. „Wenn diese Apparate funktionieren sollen, muss dort der Aether fließen. Also wird meine Zauberkraft dort wieder funktionieren. Vielleicht ist das die Möglichkeit zur Flucht!“

„Saark...“, seufzte Jerune, „Die werden uns fesseln und knebeln. Da draußen sind genug Wachen, um eine Burg zu stürmen.“

Saark war unbeeindruckt. „Das werden wir noch sehen. So schnell lasse ich mich jedenfalls nicht konditionieren.“ Der Musterkundige setzte sich wieder. Nach einer Weile begann er unsichtbare Linien auf dem Zellenboden zu malen. Schließlich fragte er: „Und ihr, Saark? Von welcher Welt kommt ihr? Was habt ihr im äußeren Universum verbrochen, um euch den Zorn der Göttlichen Rassen zuzuziehen?“

Saark kräuselte die Stirn. „Ich stand als Zauberer im Dienst der unterschiedlichsten Herren. Dabei bin ich eine Menge herum gekommen. Vor nicht allzu langer Zeit kam ich auf eine Welt, die mir fremd war. Dort brach ich... ein unsinniges Gesetz einer lokalen Gottheit.“

„Unsinnig oder ungerecht?“

Der Zauberer zuckte mit den Schultern. „Als Mensch steht es mir nicht zu, darüber zu urteilen.“

„Natürlich...“, sagte Jerune leise, „...aber das Urteil der Verbannung wollt ihr auch nicht akzeptieren.“

Ein harter Zug trat ins Saarks Gesicht, als er antwortete: „Niemals. Eher sterbe ich beim Versuch diese Welt zu verlassen.“

*Es zeigte sich, dass Saark nicht nur ruhelos, sondern auch höchst wissbegierig war. Stundenlang schritt er in der engen Zelle auf und ab und richtete Frage um Frage an den Musterkundigen. Jerunes Wissen um die Verlieswelt war umfassend. Der uralte Orden, dem er angehörte, hatte jahrtausendlang die Konstruktion und die Funktion der Verlieswelt studiert. Und doch konnte der junge Musterkundige nur einen Bruchteil beantworten, denn Donjon war nicht nur eine Verlieswelt, sondern auch eine Welt der Geheimnisse. Er erklärte, dass die meisten normalen Insassen kaum mehr wussten über ihr Gefängnis als ein paar Gerüchte. Zum Beispiel, dass Donjon insgesamt aus 12 konzentrischen Schalen bestand. Jede Schale war ein Stück grösser als die vorherige. Sie umschlossen sich wie Schachtelpuppen und, so erzählte Jerune, waren durch Portale miteinander verbunden. Diese Portale aber waren magische Meisterwerke. Jedes einzelne war nahezu unzerstörbar, und jedes einzelne benötigte einen speziellen Schlüssel.*

*Als Saark wissen wollte, warum sich Donjon im Laufe seiner ewigen Geschichte nicht längst in eine Ruine verwandelt hatte, berichtete Jerune von den Konstrukteuren. Wie der Name dieses Volkes schon andeutete, hatten sie Taurus einst bei der Erschaffung der Verlieswelt unterstützt. Doch im Gegensatz zu ihrem Auftraggeber waren sie nach der Fertigstellung nicht verschwunden. Sie lebten noch immer auf Donjon und ihre Aufgabe war es, die Maschinen, die Fallen, die Räume und die Gänge der Verlieswelt in Stand zu halten. Als Jerune die ungewöhnlichen schwebenden Kugelkörper der Konstrukteure beschrieb, erkannte Saark, dass ihm diese inhumanen Wesen auf seinen Reisen durch das Universum durchaus schon begegnet waren. Nur waren sie ihm nicht als Konstrukteure, sondern als Betrachter bekannt. Sture und gefühllose Kreaturen waren sie – strikte Anhänger der Götter der Ordnung. Taurus hätte im ganzen Universum keine besseren Helfer für seinen Plan finden können.*

*Dann berichtete der Musterkundige von der sechsten Schale. Es war diejenige, in der Jerune und Saark fest sassen. Man nannte sie auch Kanduur, oder 'Sklavenland'. Er erzählte von den zahlreichen Ankunftsportale, durch die ein stetiger Strom von frisch Verbannten und Verurteilten in diese Schale floss. Ein ganzes Heer von Sklavenjägern wartete auf die rechtlosen Neuankömmlinge, nahm sie gefangen und verschleppte sie hinauf in die siebte Schale. Dort wurden sie zu Sklaven von Demos Kratein, dem Reich der Hexer und Magier. In der siebten Schale gab es aber noch eine weitere Humano-Zivilisation: das Königreich der '100 Höhlen' – Jerunes Heimat. Die Stimme des jungen Musterkundigen bebte, als er von den grünen, lichtdurchfluteten Kavernen erzählte, in denen er geboren und aufgewachsen war. Verglichen mit dem Rest von Donjon war 100 Höhlen ein Paradies. Hier hatten die Konstrukteure die wundersamen Runensonnen erschaffen, die in den riesigen Höhlen Licht und Leben ermöglichten. Warum gerade hier? Das war eine der Fragen, die auch Jerune nicht mit Sicherheit beantworten konnte. In den akademischen Kreisen der Musterkundigen herrschte die Meinung vor, dass man hier einst Nahrungsmittel produziert hatte, um die Massen von Arbeitern zu versorgen, die bei der Erschaffung der Verlieswelt zum Einsatz gekommen sein mussten. Aus der Humano-Schale heraus führte das siebte Portal, das man auch das 'zerschmetterte Portal' nannte. Es war vor langer Zeit von einem der mächtigsten Musterkundigen aufgebrochen worden und konnte seit dem nicht mehr verschlossen werden. Jenseits dieses Portals lag die achte Schale, ein gefährliches Grenzland voller Flüchtlinge und Wanderer, die durch die weitläufigen Labyrinth irrtten. Alle waren sie auf der Suche nach dem Schlüssel zum unbezwingbaren achten Portal, das die Grenzen der Humano-Reiche markierte.*

*Die Wenigen, die es tatsächlich schafften, das achte Portal zu durchqueren, gelangten in die Inhumane Schale. Hier in der neunten Sphäre der Verlieswelt herrschten Arachnoiden, Amorphoiden und Dämons. Darauf folgte die zehnte Schale, auch bekannt als Leichenland, da sie vollständig überrannt war von Seelenlosen. Hierauf wartete in der elften Schale die unberechenbare Chaoszone, in der die Gesetze der Natur auf den Kopf gestellt waren und in der*

*endlose Stürme den Wanderern entgegen wüteten. Sollte man tatsächlich auch diese Schale bezwungen haben, gelangte man tatsächlich auf die Oberfläche. Doch auch hier war der schwere Weg der Wanderer noch nicht beendet. Der Fluchtpunkt, zu dem man gelangen musste, lag, wie es die uralten Legenden der Musterkundigen erzählten, auf titanischen Felsplatten, die wie Wolken hoch über der Planetenoberfläche schwebten. Niemand hatte es je geschafft, all diese Hindernisse zu überwinden. Niemand hatte je die Verlieswelt bezwungen.*

*Von dieser Tatsache liess sich Saark jedoch nicht einschüchtern. Er fragte den Musterkundigen weiter aus über dessen Heimat, über ihre Bewohner und über ihre Geschichte. Er liess sich die Grundlagen der Musterkunde erklären und verstand schnell, wie nützlich die Macht über Gänge, Räume und Dimensionen in einer Welt wie Donjon sein konnte. Doch diese komplizierte Form der Magie erschien ihm zu schwerfällig, um sich tiefergehend damit zu beschäftigen. Also verbrachten die beiden unterschiedlichen Zauberer Stunden, Tage und Wochen in ihrer dämmrigen Zelle. Saark wurde nie müde zu fragen und Jerune nie müde zu erklären. Und obwohl ihre drohende Absicherung wie ein Schatten über ihnen schwebte, schaffte es Saark mit seiner bestimmenden Art und seiner unstillbaren Neugier Jerune so stark zu beschäftigen, dass ihr bitteres Schicksal fast in Vergessenheit geriet.*



## Kapitel II: Sturm

Der Dran Kadaar und alle seine Insassen, Wachen und Hauptleute verharrten in angespannter Starre. Äußerlich ging alles den gewohnten, düsteren Gang. Die Insassen erhielten ihr karges Essen, gerade genug, um nicht zu sehr abzumagern, was zu niedrigen Preisen auf den Sklavenmärkten führen würde. Sie füllten ihre Pinkeltöpfe, fluchten, drohten oder jammerten und warteten auf ihr Schicksal. Hin und wieder wurde ein neuer Gefangener durch die Kugelkammer geschleift und in eine der Zellen gestoßen. Abgeholt aber wurde niemand. Die magischen Maschinen zur Absicherung standen still.

Als erstes griff die Nervosität nach den Wachen: sie wurden aggressiv, begannen sich untereinander zu streiten und misshandelten schließlich sogar die Insassen. Das war natürlich streng verboten und führte deshalb zu schweren Strafen durch die Hauptleute, was die Laune der niederen Wachmänner noch weiter trübte. Die Gefangenen spürten die Unsicherheit der Krateiner und wurden mutiger und aufsässiger, so dass es immer wieder zu Kämpfen mit den Wachen kam. Einzig und allein der Kugelwächter schien von der Spannung unberührt zu bleiben. Starr und kalt schwebte das magische Konstrukt in der Mitte der Halle.

Eines Tage gelang es einem fetten Halbdämon, seine unachtsamen Bewacher zu überwältigen. Doch kaum war der Flüchtling aus seiner Zelle entkommen, beendete der Kugelwächter mit einem Regen aus Metallspeeren den unschönen Zwischenfall.

Horas, der Kerkermeister des Dran Kadaar, erwachte mit schwerem Kopf aus seinen verworrenen Träumen. Die exotischen Orgien und köstlichen Machtphantasien, die er im Schlaf durchlebt hatte, waren so real gewesen, dass er kaum begriff, wo er sich überhaupt befand. Träge hob er den Kopf und blickte sich um. Papiere, schmutzige Kleider und leere Glasgefäße lagen verstreut auf dem Fußboden herum. Er hatte den Fehler gemacht, verschiedenen Sorten Traumlikör durcheinander zu trinken. Und die Dosierung war wohl ebenfalls zu großzügig gewesen. Sein wattiertes Gehirn erkannte schließlich, dass dieses Zimmer hier tatsächlich sein Zuhause war. Vor 14 Monaten hatte er die arkane Akademie von Kardaraal verlassen und war in die schlimmste Provinz des Reiches Demos Kratein gezogen - in der Sklavenschale Kanduur. Hier hatte er den Oberbefehl über dieses von allen Göttern verfluchte Gefängnis übernommen. Ein ehrenhafter Posten. Prestigeträchtig.

Dumpf klang die Stimme seines Vaters in Horas Kopf: *„Die harten Jahre in der Sklaven-Schale werden der Schlüssel zu deiner späteren Laufbahn im Magistrat sein. Eines Tages wirst du mir dafür danken, dass ich dir diesen Posten verschafft habe, Junge.“*

Horas stöhnte, setzte sich auf und rieb sich die Augen. Seine Dankbarkeit kannte wahrhaftig *keine Grenzen*.

Langsam wurde ihm die unangenehme Lage klar, in die er geraten war. Heute musste er seinen monatlichen Bericht beim Magistrat von Demos Kratein abliefern. 1000 schwarze Seelen... dazu brauchte er einen klaren Kopf, frei vom Traumlikör-Kater.

Er langte hinüber zu seinem Schreibtisch, auf dem sich die ungelesenen Berichte türmten. In einer Schublade des schweren, mit kunstvollen Fräsungen verzierten Metalltisches fand er schließlich eine silberne Phiole, kaum größer als sein Zeigefinger. Nur ein kleiner Schluck. Die Entropie würde ihn wach und klar machen. Er öffnete das Fläschchen und stellte fest, dass es fast leer war. Der kleine Rest würde ohne Zweifel ausreichen, um ihn wieder auf die Beine zu bringen. Doch dieser klägliche Tropfen war der restliche verbliebene Entropie-Vorrat des Dran

Kadaar. Die ursprünglichen zwölf Flaschen, die er bei seinem Dienstantritt im Labor des Verlieses vorgefunden hatte, waren aufgebraucht. Das er als Kerkermeister das uneingeschränkte Recht dazu hatte, sich an den Vorräten zu bedienen, stand außer Frage. Allerdings wurde die Entropie als essentielle Substanz bei der mentalen Absicherung benötigt. Und nur durch die Absicherung konnten aufsässige Gefangene in wertvolle, kooperative Sklaven verwandelt werden. Ohne Entropie keine Absicherung.

Natürlich könnte man jederzeit ein paar passende Gefangene in die Destille schicken, um ihre Seelen zu verflüssigen. Das wäre aber schlechter Stil. Und zudem geschäftsschädigend, denn tote Gefangene konnte man bestenfalls auf den Nekro-Märkten verschachern. Dabei war aber nicht mal ein Zehntel des ansonsten möglichen Gewinns zu erzielen. Horas seufzte.

Seine Gedanken drehten sich offensichtlich im Kreis. Er konnte sich auf keinen Fall in diesem weich gekochtem Zustand mit dem Magistrat besprechen. Mit einer müden Bewegung stürzte er die scharf prickelnde Entropie zusammen mit seinen Zweifeln herunter.

Dremail, der Reptiloid, Hauptmann der Wache, brachte die gefesselte Frau vor den Thron des Kerkermeisters. Horas nickte seinem Offizier zu und schickte ihn dann aus der Kontrollkammer. Alle anderen Wachen und Lakaien hatten den Raum bereits verlassen. Bei seinem Bericht an den Magistrat duldeten Horas keine Zuhörer. Die junge Frau stand mit glasigen Augen inmitten der uralten metallenen Kontrollpulte. Ein goldener Reif, beschrieben mit arkanen Symbolen, saß auf ihre Stirn. Ihr langes dunkles Lockenhaar hatte man heute Morgen abrasiert, damit der Stirnreif möglichst engen Kontakt zu ihrem Schädel bekam. Risiken mussten bei dem Ritual unbedingt vermieden werden. Eine mentale Verbindung zwischen zwei weit voneinander getrennten Seelen herzustellen war nicht trivial. Und zwischen Horas und dem Magistrat lagen nicht nur hundert Meilen Gestein. Der Dran Kadaar befand sich in der sechsten Schale der Verlieswelt. Der Sitz des Magistrates aber war in Kardaraal in der siebten Schale. Allein die mächtigen *aureolischen Steinreifen*, geschaffen von den größten krateinischen Arkanisten waren in der Lage, Hindernisse und Distanzen dieser Art zu überbrücken.

Schade um ihre schönen Haare. Horas erinnerte sich an ein paar wunderbare Stunden, die er mit dieser abgesicherten Sklavin in seinen Gemächern verbracht hatte. Der weibliche Duft, der von ihren dichten Locken ausgegangen war, hatte sich mit der Wirkung des Traumlikörs vermischt und ihn zu unglaublicher Ekstase geführt. Einer der wenigen Lichtblicke in seinem Dienst in der Sklavenschale. Der Körper der Frau versteifte sich von einem Augenblick auf den anderen. Sie riss ihr glasigen Augen weit auf und starrte angestrengt ins Leere. Dann begann sie zu sprechen:

„Ich rufe Horas, Sohn des Kromantes, Kerkermeister des Dran Kadaar, Günstling des Magistrates. Der kratzige Klang der Worte hatte nichts mehr mit der ursprünglichen weichen Stimme der Sklavin gemeinsam. Horas sprang von seinem Thron auf und trat schnell neben die steif schwankende Frau. Ihr Körper war nun nichts weiter als ein Sprachrohr, dessen Hall bis nach Kardaraal reichte. Starr war ihr Blick, denn die Übertragung ihres Blickes war durch die Stirnreifen nicht möglich. Lediglich die Geräusche, die an ihre Ohren drangen, wurden nach Kardaraal gesendet, wo ebenfalls ein Sklave mit einem Stirnreif als Empfänger genutzt wurde. Entschlossen trat Horas neben die Frau und sprach in ihr Ohr:

„Hier redet Horas, Kerkermeister des Dran Kadaar. Welches Mitglied des weisen Magistrates erweist mir die Ehre meine Worte in Empfang zu nehmen?“

Es dauerte einen Augenblick bis die gesprochenen Sätze bis in die krateinische Hauptstadt übertragen wurden. Was für ein Sklave war als Mund für Horas Worte ausgewählt worden? Würde er in Kardaraal mit den Lippen

eines Mannes oder einer Frau sprechen? Seine Handflächen wurden feucht. Die Antwort des Magistrates ließ auf sich warten. Der aureolische Stirnreif? Hastig begann der Kerkermeister an der Stirn der jungen Frau zu hantieren. Doch gerade in dem Moment, als er seine Augen dicht an den goldenen Reif heranführte, um den Kontakt zwischen Metall und Haut zu überprüfen, bellte ihm die Sklavin mit verzerrter Stimme ins Gesicht, so dass er erschrocken zusammen fuhr.

„Kein Mitglied des Magistrates redet, Kerkermeister. Ich bin Heresial und ich verlangte Auskunft über einen Gefangenen, der in den Dran Kadaar gebracht wurde.“

Für einen Herzschlag lang versagt Horas Stimme und nichts weiter als ein erstauntes Hauchen drang aus seinem Mund...

*Heresial, der unerbittliche Handlanger von Thark, dem Unermesslich Reichen. Heresial, der Engel.*

Horas starrte wie blöde in das unbewegliche Gesicht der Sklavin und war zu keiner Antwort fähig. Das war auch gar nicht nötig, denn schon formten sich erneut raue und unnatürliche Worte auf den Lippen der Sklavin: „Es geht um einen Knaben, den die Sklavenjäger vor einem halben Jahr in euer Verließ gebracht haben. Ich habe erfahren, dass er bei seiner Gefangennahme fünf erfahrene Jäger getötet haben soll. Ich wünsche zu wissen, wie es um diesen Knaben steht!“

Horas legte seine zittrigen Finger an seinen Schläfen, um seine Gedanken zu beruhigen, die wie Tunnelhornissen durch seinen Schädel fegten. Warum interessierte sich Heresial für diesen Jungen? Dass der Engel von dem unrühmlichen Zwischenfall erfahren hatte, überraschte Horas nicht besonders. Heresial war nicht nur die rechte Hand des mächtigsten *Merkanes* von Demos Karteien, sondern auch der offizielle Regent und Verwalter der Sklavenschale Kanduur. Und zu Kanduur gehörte auch der Dran Kadaar. Heresials erste Pflicht gegenüber Thark, seinem Meister, war es, den stetigen Strom der Sklaven aus der rauen sechsten in die zivilisierte siebte Schale aufrecht zu erhalten. Dass er die meiste Zeit im fernen und bequemen Kardaraal an der Seite seines Meisters zubrachte spielte dabei keine Rolle. Natürlich verfügte er über ein Netz von Spionen, die ihn stets mit Neuigkeiten aus der Sklavenschale versorgten. Horas schickte ein Stoßgebet zu *Anaspora*, der göttlichen Herrin über Zauberkunst und Intrigen und dankte ihr dafür, dass der unerbittliche Heresial den Dran Kadaar nicht persönlich aufgesucht hatte. Wieder drang die unwirkliche Stimme aus dem Mund der Sklavin: „Was ist Kerkermeister? Hat euch meine Frage die Sprache verschlagen?“ Die Ungeduld war selbst durch die kratzige Verzerrung hindurch deutlich zu spüren. Horas riss sich zusammen und antwortete mit trockenem Mund: „Der Knabe ist meines Wissens nach noch immer wohl verwahrt in seiner Zelle, hoher und angelischer Heresial. Wie sollen wir mit ihm verfahren, Hoheit?“ Horas senkte unwillkürlich den Kopf, während er auf die Antwort wartete.

„Wurde der Knabe abgesichert?“

Der Schreck fuhr Horas wie Aethernadeln durch den Leib. Das war die Frage, die er jetzt am wenigsten gebrauchen konnte.

„Unsere Vorräte an Entropie sind leider sehr begrenzt, eure Hoheit. Der Junge ist mit seiner Absicherung noch nicht an der Reihe. Doch wenn ihr es wünscht, kann ich seine Behandlung natürlich beschleunigen.“ Wieder verstrich eine kleine Ewigkeit.

„Ich will, dass der Knabe noch heute abgesichert wird und morgen mit einer 25 Mann-Karawane zum 6. Portal geschickt wird. Ich erwarte seine Ankunft in Kardaraal in spätestens zwei Monaten.“

Horas schlug voller Wut gegen eine uralte, bronzene Kontrolltafel und verletzte sich prompt an seiner dünnen weißen Faust. Er konnte unmöglich zugeben, dass sämtliche Entropie aufgebraucht war, ohne dass in den letzten Wochen ein einziger Sklave abgesichert worden war. Mit beiden Händen packte er den Schädel der starren

Sklavin und keuchte in ihr Ohr: "Wir hatten einen Unfall. Eine arkane Explosion. Unsere Entropievorräte sind so gut wie aufgebraucht, eure Hoheit. Aber gebt mir eine Woche Zeit und ich schicke den abgesicherten Knaben auf die Reise. Wenn sich die Karawane beeilt, ist er in neun Wochen in Kardaraal."

Horas starrte der Sklavin auf den bewegungslosen Mund. Dann kam die Antwort, kalt und emotionslos:

„Wenn der Knabe in acht Wochen nicht hier ist, werdet ihr abgelöst und beendet eure Karriere in der Seelendestille eures eigenen Kerkers. Ich bezweifel allerdings, dass sich aus eurem schwachen Leib genug Entropie gewinnen lässt, um die Vorräte des Dran Kadaar merklich zu füllen. Ich werde euren Vater von euch grüßen. Euer Bericht ist hiermit beendet.“

Horas wartete verzweifelt darauf, das noch ein letztes Wort der Gnade zu ihm gesandt wurde - ein kleiner Aufschub, nur ein paar Tage Zeit, um die Entropie zu besorgen. Doch Heresial schwieg und so schwieg auch die Sklavin.

Der Kerkermeister setzte sich zitternd auf seinen Thron inmitten der alten Schalttafeln. Er schloss die Augen und versuchte sich auf die Lehren von *Anaspora*, der Mutter der langen Rache, zu konzentrieren.

*Um einen mächtigen Feind zum Freund zu machen, ist es manchmal nützlich, ein wertvolles Opfer zu bringen. Auch wenn es dem eigenen Stolz nicht behagt.*

So stand es im Canon der Intrigen und so würde er es richten, dachte Horas und sein Herz beruhigte sich etwas. Die wertvollsten Gefangenen mussten in die Seelendestille. Begabte, mächtige Zauberer. Ein paar saßen schon seit geraumer Zeit in ihren Zellen und warteten auf ihre Absicherung. Verflucht sei das Gold, das er für ihren Verkauf erzielt hätte - sein Leben ging vor. Zwei Insassen sollten ausreichen, um genug Entropie für die Absicherung des Knaben zu destillieren. Doch als erstes musste der Bursche in Sicherheit gebracht werden. Dass der Junge unverseht in einer Einzelzelle saß, war eine glatte Lüge gewesen. Genau genommen hatte Horas nicht die geringste Ahnung, in welcher Verfassung sich das Balg befand. Möglicherweise hatten die Wachen ihn mit irgend einem Dämonen zusammen eingesperrt, der fünfmal am Tag über ihn her viel. Es galt keine Zeit zu verlieren. Entschlossen sprang Horas auf und eilte auf den Ausgang zu. Um den Knaben würde er sich persönlich kümmern. Am besten gleich in die Absicherungskammer bringen. Der Raum war außerhalb der Kugelhalle, weit weg von den anderen Gefangenen. Und gesichert mit einem alten Zauberschloss der Konstrukteure, zu dem nur er, Horas, den Schlüssel besaß.

Was die notwendige Entropie anging, so hatte er bereits zwei Gefangene ausgewählt, die er opfern wollte. Ein Linienkratzer aus 100 Höhlen und ein frisch gefangener Aussenweltler - beide begabte Magier, die dem Magistrat eine hübsche Summe eingebracht hätten. Aber die Würfel waren gefallen...

Gerade als er die schwere Eisentür erreichte, drang ein schmerzvolles Stöhnen an sein Ohr. Horas blickte über seine Schulter und sah, wie die Sklavin aus der magischen Starre erwachte und erschöpft zusammenbrach. Der goldene Stirnreif löste sich von ihrem Kopf und offenbarte eine hässliche Brandwunde, die durch die arkane Energie verursacht worden war. Sie zuckte kurz mit den schlanken, weißen Beinen - dann lag sie für immer still. Besser so, als wenn sie überlebt hätte. So blieb es Horas erspart, die Sklavin eigenhändig zu töten, wie es das Protokoll des Magistrates vorschrieb. Die Geheimnisse der Herren von Demos Kratein dürften auf keinen Fall in die falschen Hände geraten.

Raue Befehle drangen durch das große Haupttor der Kugelhöhle zu den Insassen. Irgendwo wurden Kisten hin und her geschoben.

Jerune erwachte durch die Geräusche aus einem dämmrigen Schlaf. Von draußen näherten sich Schritte auf dem

Planken. Saark war bereits wach und spähte durch die Tür.

„Verdammte Dämonenbrut,“ zischte er, „die wollen uns abholen.“

Jerune wurde schlagartig übel. Trotzdem gelang es ihm auf die wackligen Beine zu kommen. Sein Zellengenosse machte einen Schritt nach hinten. Dann flog auch schon die rostige Zellentür auf. Auf dem Gang sah Jerune einen ganzen Dutzend bewaffneter Wachen.

Ihre Galgenfrist war abgelaufen.

Mitten in der Halle hing der kolossale Eisenwächter. Als Jerune auf den Gang gestoßen wurde, bemerkte er, wie sich mehrere Speere auf der Oberfläche der Metallkugel in seine Richtung drehten.

„Vorwärts,“ knurrte der massige Krateiner, der das Kommando über den Trupp hatte. Mit kalter Genugtuung fügte er hinzu: „Ihr habt Pech, Jungs. Keine Absicherung für euch. Keine Sklavenmärkte, kein gemütlicher Dienst für die feinen Pinkel in Kardaraal.“

Ein anderer Wachmann fiel dem Anführer ins Wort: „Lass sie doch in Ruhe, Enarus. Du machst sie nur kirre. Die müssen doch gar nicht wissen, was passiert.“

„Du hältst deine Schnauze. Sorg' dafür, dass die Herren Zauberer Knebel in die Fresse kriegen!“ fauchte der Anführer zurück. „Ich hab lange genug in diesem Dreckloch rum gegessen und zugeschaut, wie der Laden vor die Hunde geht. Die Beiden kommen in die Schmerzdestille, dann geht's endlich wieder vorwärts!“

Endlich begriff Jerune, dass um sein nacktes Leben ging. Sein Magen verknotete sich zu einem Stein und ein taubes Gefühl breitete sich schlagartig in seinen Händen aus. Während Saark wütend schnaufte und sich gegen die Griffe der Krateiner stemmte, war Jerune wie gelähmt. Der Große schrie seine Männer an: „Was steht ihr hier rum? Knebeln und Fesseln!“

Alle Beteiligten außer Jerune wussten, dass dieses der letzte kritische Augenblick war. Wenn die Magier sich nicht mehr bewegen und reden konnten, waren sie wehrlos - egal ob sie den Aether erreichen konnten oder nicht. Die Wachen zwangen die beiden todgeweihten Häftlinge auf die Planken.

Jerune blickte zu Saark hinüber und sah, wie dieser noch einmal versuchte, sich mit einer flinken Drehung zu befreien. Doch die Krateiner hatten jahrelange Erfahrung im Umgang mit ihren Insassen. Ein gezielter Tritt in den Rücken beendete Saarks Fluchtversuch genauso schnell, wie er begonnen hatte.

Jerune war nicht in der Lage, etwas ähnliches zu versuchen. Die Angst vor der Absicherung hatte wie dunkler Höhlennebel über seiner Seele gehangen, aber nun kam alles noch schlimmer: Auslöschung. Tod.

Sterben musste jeder irgendwann, das war Jerune bewusst, seit er als Zehnjähriger Abschied von seinen Eltern in der Halle der Ahnen nehmen musste.

Doch nun wurde ihm klar, dass sein Schicksal grausamer werden würde, als ein schneller Unfalltod. Auch wenn er kein Experte auf dem Gebiet der entropischen Destillation war, so wusste er doch, dass dieser Vorgang nur funktionierte, wenn man einen Überfluss an Emotionen in der Seele des Opfers erzeugte. Und das funktionierte am schnellsten durch Folter.

Verzweifelt presste er seine Lippen zusammen, während die Wachen fluchend versuchten, ihn zu knebeln. Aber was würde das nützen? Wozu das unvermeidbare Schicksal heraus zögern?

Auf dem schmutzigen Metallboden des Plankenganges, direkt vor seinen Augen war das Muster. Gerade *Stalalini* und komplexe *Janoch-Pfade*, die den Aether zum Eisenwächter leiteten. Klare Linien, berechenbar und zuverlässig.

Das Muster war nach dem Tod seiner Eltern zur sicheren Konstante in seinem Leben geworden. Lernen

bedeutete Anerkennung in den Kreisen seiner Lehrer. Und schon bald hatte Jerune verstanden, dass die Beherrschung des Musters nicht nur Anerkennung sondern vor allem Wachstum bedeutete. Persönliches Wachstum und das Wachstum der Gemeinschaft. Aber nun war es so unerreichbar wie das äußere Universum.

Noch einmal das Muster berühren. Noch einmal den Geist in die Linien herabsinken lassen und über die filigranen Pfade aus chaotischer Ordnung und aus geordnetem Chaos wandern. Als die Wachen schließlich seine Kiefern auseinander zwängten, sog er die Luft kraftvoll ein und schrie ein letztes Mal den alten Namen heraus, mit dem sein Orden die Gänge des Musters von Donjon bezeichnete: „Vaart *Lardaal!*“.

Natürlich rechnete Jerune in diesem letzten Augenblick nicht mit einer Reaktion. Erstens war er wie alle Musterkundigen agnostisch erzogen worden, so dass ihm das Konzept eines erhörten Gebetes vollkommen fremd war. Zweitens war durch die Konstruktion des Dran Kadaar absolut ausgeschlossen, dass er das Muster manipulieren konnte. Und drittens reagierte der Ätherstrom nicht auf tumbes Gebrüll.

*Trotzdem begann das Muster auf den Planken zu leuchten.*

Die Linien auf dem Boden strahlten schlagartig in blauem Licht und ein seltsames, fast unmerkliches Kribbeln lief über seine Haut. Die Krateiner erstarrten und blickten ungläubig um sich... Die gesamte Kugelhalle mitsamt des Eisenwächters in ihrer Mitte leuchtete in hellem Blau.

Jerune aber spürte das Muster.

Er spürte die feinen Linien auf dem Boden und auf den Wänden. Er spürte die Anordnung der Gänge, Räume und Wege um ihn herum. Er spürte die Kugelkammer und den Eisenwächter als Mittelpunkt.

Die panische Stimme des dicken Anführers drang wie aus weiter Entfernung an sein Ohr: „Bei den göttlichen Rassen, das ist nicht möglich! Hier drin geht kein Zauber.“ Und natürlich hatte der Krateiner recht. Aber genau genommen war das, was um sie herum passierte, auch kein Zauber, sondern eine unkontrollierte Überlastung des Musters mit Aether. Es war, als ob ein ganzer Ozean während eines einzigen Herzschlags durch einen winzigen Strohhalm gepumpt werden sollte.

Jerune drehte sich rüber zu Saark. Auch der Aussenweltler hatte die plötzliche Aetherwelle gespürt. Als sich ihre Blicke trafen nickte er unmerklich zu Jerune herüber. Bevor jedoch einer der beiden etwas unternehmen konnte, schrie einer der Wachen: „Es ist der Linienkratzer!“ und riss Jerunes Kopf an den Haaren noch hinten.

„Stopf' ihm endlich den Knebel rein!“ erwiderte der Anführer und blickte sich ängstlich um. Doch die Wachen kamen nicht mehr dazu, den Befehl auszuführen.

Ein Grollen hallte durch die riesige Kugelkammer und der gesamte Dran Kadaar erbebt.

Die Wachen ruderten mit den Armen, um Halt zu finden.

Und dann fegte ein gewaltiger Windstoss, *der direkt aus den Musterlinien zu kommen schien*, durch die Halle.

Jerune und Saark, die beide am Boden lagen, blieben von der unnatürlichen Gewalt des Windes verschont. Die Wachen aber wurden wie Staub herum gewirbelt. Die Hälfte des Trupps wurde mit dem ersten Stoss über das Gelände geweht und stürzte schreiend in die Tiefe der Halle. Der Rest klammerte sich panisch fest, wo man gerade Halt fand.

Die Kugelhalle verwandelte sich von einem Augenblick auf den anderen in eine heulendes Inferno. Der Sturm tobte wie ein wütender Daemon, die Wachen schrien vor Angst und aus den umliegenden Zellen drang Geschrei. Saark drehte sich auf die Seite, um die verbliebenen Wachen ins Blickfeld zu bekommen. Jerune aber konnte sich unmöglich von dem Schauspiel lösen, dass im Muster direkt vor seinen Augen ablief. Denn noch immer leuchteten und pulsierten die Linien auf allen Wänden, Böden und Türen.

Seine Angst war vergessen. Ungläubig strich er mit seinen Fingern über die hellen Ornamente, während um ihn

herum das Chaos tobte. Er entdeckte einige winzige *Quodus Musterform*, die dazu diente, von außen kommenden Aetherströme in das Muster hinein zu ziehen. Nichts besonderes eigentlich. In der Kugelhalle gab es davon eine Menge... Aber das Quodus-Segment glühte wesentlich heller als der Rest.

Irgend etwas oder irgend jemand war dabei, dass Muster des Dran Kadaar mit aetherischer Energie aufzuladen. Falsch.

Es war keine Aufladung, sondern eine Überladung.

Saark hatte jahrelang in den schmutzigsten Kriegen des Universums gekämpft.

Er war fest entschlossen, die Chance zur Flucht zu nutzen, während die Kerkerwachen durch den seltsamen Sturm abgelenkt waren. Er wusste zwar nicht, was das blaue Leuchten bedeutete, aber er spürte, dass der Aether wie eine Sturmflut in den Dran Kadaar zurück geflossen war. Und wenn der Aether erreichbar war, konnte er zaubern.

Die verbliebenen Männer des Trupps versuchten verzweifelt, zum Haupttor zu kriechen. Nur der fette Anführer harrete noch bei den beiden Gefangenen aus. Er klammerte sich panisch am Geländer fest.

Der Mentalmagier intonierte: „*Sartum Sar Dekum*“.

Obwohl der unnatürliche Sturm so laut tobte, dass die Worte von Saarks Lähmungszauber übertönt wurden, wirkte die Magie sofort: die Augen des Krateiners verdrehten sich und sein Körper wurde schlaff. Das Geländer verhinderte jedoch, dass er vollends vom Wind ergriffen wurde.

„Zu fett zum Sterben,“ fluchte Saark und gab dem gelähmten Krateiner einen Stoß mit dem Fuß. Endlich riss der Sturm den Anführer vom Plankenweg herunter, geradewegs in die Mitte der Halle hinein. Dort schlug er auf der Oberfläche des Eisenwächters auf, wo ihn ein Dutzend blau leuchtender Speere durchbohrte.

Saark aber drückte sich sofort wieder flach auf den Boden, um dem Wind keine Angriffsfläche zu bieten.

Jerune Herz stoppte beinahe vor Aufregung, als er endlich verstand, was vor sich ging. Ohne seinen Blick von dem Wunder zu lösen, rief er: „Ein Musterorkan!“

Er war sich nicht sicher, ob Saark ihn verstanden hatte, doch das störte ihn nicht, denn dieses Ereignis war einmalig! Kein lebendiger Gelehrter hatte je die Chance gehabt, einen Musterorkan zu studieren. Der letzte Sturm dieser Art lag 400 Jahre zurück und hatte, wenn die unzuverlässigen Quellen stimmten, irgendwo im tiefen Bukashtuur, dicht am Kern der Verlieswelt statt gefunden.

Plötzlich übertönte ein hoher tierischer Schrei das Heulen des Orkans: eine der flüchtenden Wachen hatte einen armlangen Messingspeer im Rücken.

Der Eisenwächter, der wie der Rest der Halle grell leuchtete, schleuderte Speere, Pfeile und Bolzen in die Gruppe hinein. Irgendjemand hatte in der Kommandokammer des Dran Kadaar die Maschine aktiviert. Oder war das die Reaktion auf die Überladung mit Aether?

Jerunes Begeisterung für den Sturm verflog schlagartig. Er presste sich voller Panik auf die Planken und warf seine Arme schützend über den Kopf. An seine Ohren drang das Heulen des Orkans, die Schreie der Gefangenen, das Klirren des Eisenwächters und das Sterben der Wachen. Nun war das Ende seines Lebens gekommen.

*Ihr weisen und sanften Denker, gebt mir Kraft, wenn mein Leid am größten ist. Bewahrt mich vor der Gewalt der Gesetzlosen.*

Noch während er betete, schwächte sich der Sturm ab, doch der Eisenwächter schleuderte weiter seine Pfeile in das Chaos. Jerune und Saark blieben flach auf den Planken liegen, und das war das vernünftigste was man tun

konnte. Die überraschten Wachen wurden jedoch von ihrer eigenen Kriegsmaschine niedergemetzelt.

„Wir müssen zum Portal,“ schrie der Aussenweltler.

„Du bist wahnsinnig!“ antwortete Jerune, „Wir können nicht gegen eine ganze Armee kämpfen. Und gegen die Toteskugel schon gar nicht.“

„Die Sklavenjäger müssen das Ding ausschalten, wenn sie neue Leute rein schicken. Das wird unsere Chance!“

„Dann laufen wir den Krateinern direkt vor die Waffen!“ antwortete Jerune mit bebender Stimme.

„Das ist besser als die Seelendestille, glaub mir!“ Saark blickte an der gewölbten Außenwand der Halle hoch.

„Außerdem müssen wir nicht alleine am Portal stehen, wenn es sich öffnet. Wir machen ein paar Zellen auf und holen Verstärkung.“

Bevor Jerune antworten konnte, dröhnte es erneut durch die Kugelhalle. Diesmal war es nicht der Sturm, sondern der Eisenwächter: die Metallkugel erzitterte und sämtliche Waffen erstarrten.

„Ich wusste es. Sie haben ihn ausgeschaltet. Jetzt oder nie!“ Saark packte seinen Gefährten bei den Schultern und half ihm auf die Beine. Dann begann er die toten Wachen zu durchwühlen. „Wir brauchen einen Schlüssel für die Zellen. Schnell, hilf suchen!“

Jerune stützte sich zitternd gegen die Wand und schüttelte den Kopf. Obwohl der Sturm nachgelassen hatte, flatterten seine Haare noch immer wie ein Banner hinter seinem Kopf.

Nun wo die direkte Gefahr zumindest für einen Augenblick vorbei war, kehrte sein Verstand zurück. Er blickte sich um: der Eisenwächter hing starr in der Mitte der Halle.

Was war geschehen?

Hatte ihm soeben tatsächlich ein zufälliges, höchst seltenes Muster-Phänomen das Leben gerettet?

Zufall war ein Faktor, den Jerune nur schlecht akzeptieren konnte.

Er ignorierte Saark und obwohl er am ganzen Leib zitterte, wandte er sich noch einmal dem Muster auf der Wand der Kugelhalle zu. Ein fand, was er erwartet hatte: ein extrem komplexes, fast unsichtbares Gespinnst aus *Vonurum-Linien*, das die gesamte Innenwand der titanischen Halle bedeckte. Mit Hilfe genau dieser Technik wurde der Aether abgefangen, kanalisiert und zum Eisenwächter geleitet. Das Vonurum-Muster war der zentrale Bestandteil der Halle. Das Leuchten der Linien hatte bereits stark nachgelassen. Der Musterorkan wollte offensichtlich genauso schnell verschwinden, wie er auch gekommen war.

Kein Hinweis auf die Herkunft des Phänomens.

Frustriert vergrub er sein verschwitztes Gesicht in seinen Händen, als ihm die Sinnlosigkeit seiner Forschung bewusst wurde. Selbst wenn er heraus bekommen könnte, was den Orkan stimuliert hatte, würde sein Wissen hier im Dran Kadaar mit ihm sterben. Ihre Zeit lief ab. Saarks Suche nach einem Schlüssel war sinnlos. Wenn jemand so etwas gehabt hatte, dann war es der Anführer gewesen. Und der hing tot auf den Lanzen des Eiswächters. Außerdem hatte er mit Sicherheit nur *einen* Schlüssel für *ihre* Zelle dabei gehabt. Wenn man mehrere Türen öffnen wollte, musste man so denken wie die Konstrukteure des Dran Kadaar..

Langsam nahm Jerune die Hände von den Augen und blickte noch einmal auf die haarfeinen Vonurum-Linien auf der Hallenwand. Und auf den Türen und Gängen.

Hinter ihm rief Saark: „Jerune, wir brauchen Hilfe. Alleine schaffen wir es nie nach draußen! Also such nach dem Schlüssel.“

Der Musterkundige blickte an der Wand der Kugelhalle hoch. Stockwerk über Stockwerk, Zelle neben Zelle. Der Wind mochte nachgelassen haben, das Geschrei in den Zellen jedoch war lauter geworden und vereinte sich zu einem finsternen Grollen.



„Wir brauchen keinen Schlüssel,“ sagte Jerune leise.

Die Türen gehörten zu den Räumen, die Räume gehörten zum Dran Kadaar und der Dran Kadaar gehörte zum großen Muster der Verlieswelt. Und das Muster war manipulierbar, solange der Aether frei fließen konnte.

Und der Aether floss noch. Jedenfalls so lange, bis sich der Überfluss innerhalb des Vonurum-Gespinnstes wieder abgebaut hatte. Das könnte bald sein.

*Also los.*

Er berührte vorsichtig zwei winzige, schimmernde Kupplungs-Kreuzungen mit den Spitzen seiner beiden Mittelfinger. Dann schloss er die Augen und visualisierte ein einfaches *Herem Lardaal* - ein Muster zur Umleitung von schwachen Aetherströmen.

Mit einem Lächeln registrierte er, wie der Aether durch seine Fingerspitzen in seinen Körper hinein floss, wo er durch das Herem Lardaal modifiziert wurde. Ein sanfter Ruck lief durch die Musterlinien der Kugelhalle und sämtliche Schließbolzen in sämtlichen Schlössern glitten gleichzeitig zur Seite.

Jerune öffnete die Augen und nutzte die restliche Energie seines Zaubers, um den Zellentüren einen Stoß zu geben, so dass sie sich allesamt öffneten.

Einen Herzschlag lang herrschte absolute Stille im Dran Kadaar.

Der Sturm war zu einem sanften Windhauch geworden. Saark hatte aufgehört zu wühlen und starrte den Musterkundigen an.

Dann brach das Chaos los.

Gefangene jeder Art, Rasse und Gestalt stürmten schreiend aus ihren Zellen. Die Kugelhalle dröhnte wie eine Glocke, die zum Krieg rief. Alles strömte auf das Hauptportal zu und Jerune und Saark wurden mitgerissen.

Die Lage war außer Kontrolle geraten.

Die beiden arkanen Gefangenen, die Horas als Entropiespender ausgewählt hatte, waren entkommen. Er war gerade erst aus der Absicherungskammer zurück gekehrt, wo er den verfluchten Knaben persönlich in die Konditionierungsmaschine gefesselt hatte. Als er die beiden Gefangenen übernehmen wollte, war ein Sturm - ein völlig unerklärliches Phänomen - über den Kerker herein gebrochen und hatte die Wachmannschaft durcheinander gewirbelt. Selbst hier in der sicher gebauten Kontrollkammer hatte es einige Verletzte gegeben. In der Kugelhalle aber hatte es zur totalen Katastrophe geführt. Das absolut Udenkbare war geschehen: die Gefangenen waren aus ihren Zellen entkommen. Horas schlug die Hände vor die Augen. Die Götter mussten ihn hassen. Anders war diese Katastrophe nicht zu erklären. Horas hatte zwar an der Akademie von der Gewalt der Labyrinthstürme gelesen, doch solche Dinge ereigneten sich bestenfalls alle hundert Jahre. Warum gerade hier und jetzt?

Es war nicht fair, es war ein Albtraum, ein Horror.

Hektisch blickte er sich in der Kontrollkammer um. Seine Augen sprangen von einem Wachmann zum nächsten, doch in keinem Gesicht fand er Rat. Sie blickten auf ihn, den Kerkermeister, und warteten unsicher auf Anweisungen. Nur Dremail, der Reptiloide, glotzte nicht blöde in der Gegend herum, sondern beobachtete mit einem Wolkenstein-Teleskop die Vorgänge in der Kugelhalle.

Ohne seine Augen von den Fernrohr zu nehmen, sagte er: „Ich habe Wachen herein geschickt, die den Eingang blockieren sollen. Sie halten sich gut gegen die Sklavenhunde. Ich werde alle verfügbaren Krieger dort zusammen ziehen.“

„Aber wird das ausreichen?“ fragte Horas.

„Wenn der göttliche Stahl uns beisteht, werden wir den Abschaum wieder in die Zellen zurück treiben.“

Doch da hatte Horas seine Zweifel. *Stahl*, der universelle Gott der Gerechtigkeit und Strafe residierte auf der fernen Welt Endorpal und sinnierte über komplexe juristische Probleme. Horas war sich sicher, dass sich der *präilluminierte Stahl* für nichts weniger interessierte, als für eine Gefängnisrevolte im Dran Kadaar.

„Hier geht es nicht um eine handvoll Sklaven. Sämtliche Gefangenen sind frei! Wir müssen den Eisenwächter wieder aktivieren,“ sagte der Kerkermeister und blickte nervös zu dem uralten Pult herüber, dass den Energiestrom des Konstruktes kontrollierte.

„Wenn ihr den Wächter wieder scharf macht, verlieren wir nicht nur sämtliche Sklaven, sondern auch alle Wachen, die wir bereits rein geschickt haben!“

„Darauf kommt es jetzt nicht mehr an.“ Mit diesen Worten beendete Horas die Diskussion und wandte sich dem Pult zu.

Worauf es in Wirklichkeit ankam, war der Junge, den er an Heresial ausliefern musste.

Und der Junge war glücklicherweise bereits in der Absicherungskammer. Fest geschnallt, unbeweglich, hinter einer dicken Metalltür, gesichert mit einem Musterschloss.

Mit einem Schritt war der Kerkermeister am Schaltpult und legte seine zittrigen Hände auf die Kontrollen. Sofort spürte er die Energie, die durch den Eisenwächter pulsierte...

„Wir danken Stahl, dem präilluminierten, für seine Gerechtigkeit und den Konstrukteuren für ihren Scharfsinn,“ hauchte Horas. Dann legte er den Zentralschalter im Pult um.

Dremail trat hinter ihn und blickte mit kalten Reptilienaugen auf den Schalter. Dann sagte er:

„Wenn ihr den Eisenwächter auf totale Vernichtung einstellt, haben unsere Leute nicht den Hauch einer Chance, Milord.“

„Leute haben wir genug.“ antwortete der Kerkermeister ohne seine Blicke von den Kontrollen zu nehmen.

Die Wachen, die versucht hatten, die Gefangenen aufzuhalten, wurden von den nackten Füßen der Flüchtlinge nieder getrampelt. Inmitten der heulenden Meute aus Humanos, Reptiloiden, Daemons und mindestens einem Dutzend weiterer niederer Rassen wurden Jerune und Saark auf den Ausgang aus der Kugelhalle zu gespült. Als sie nur noch 20 Schritte von ihrem Ziel entfernt waren, geriet der Strom ins Stocken. Vor dem Portal stauten sich die Flüchtlinge. Es stank nach Schweiß, Angst und Wut.

„Wir stecken fest!“ schrie Jerune. Ein feister Halbriese, der sich direkt hinter ihm befand, presste ihn unbeeindruckt weiter nach vorne. Der Druck auf Jerunes Körper wurde stärker und stärker, bis der junge Musterkundige glaubte, dass Knacken seiner Rippen zu hören.

„Nicht die Nerven verlieren!“ rief Saark, der direkt neben ihm fest steckte.

Im nächsten Augenblick schlug das Geheul der Menge in panisches Geschrei um.

Mit einem metallischen Kreischen hoben sich die unzähligen Waffenarme des Kugelgolems und richteten sich auf die Gefangenen. Tausendfach sirrten die Stahlsehnen und eine Wolke aus Armbrustbolzen, Pfeilen und Speeren jagte in die Menge hinein.

Der Eisenwächter war aus seiner Starre erwacht.

Um Jerune herum brach das Chaos los. Noch war er unverletzt, doch angesichts der kalten Präzision, mit der die Maschine die Flüchtlinge niedermetzelte, war es nur noch eine Frage von Augenblicken, bis ihn eines der Geschosse erwischen würde.

Während er verzweifelt nach Deckung suchte, spürte er in seinem Inneren, wie seine Seele erneut vom

*Allumfliessenden Aether* abgeschnitten wurde. Der Musterorkan hatte sich endgültig gelegt und der Eisenwächter absorbierte nun sämtliche verbliebene arkane Energie, die sich noch in der Kugelhalle befand.

Nur ein paar Schritte vor Jerune ragte das Portal auf. Davor hatte sich aber eine dichte Traube von Gefangenen angestaut, die panisch versuchten sich in Sicherheit zu bringen und so den Ausgang komplett verstopfte.

Der Druck von hinten ließ nach. Aus dem Augenwinkel heraus sah Jerune, wie der Halbriese, der ihn eingeklemmt hatte, von einer schweren Messinglanze durchbohrt wurde und nach hinten weg kippte.

Saark hob eine zerborstene Armbrust auf, die kurz zuvor noch in den Händen einer Wache gewesen sein musste. Dann packte er den erstarrten Jerune am Arm und zerrte ihn hinter sich her, während er sich mit der Armbrust, wie mit einer Keule eine Schneise durch die Menge prügelte. Ohne Rücksicht drosch er von hinten auf die Gefangenen vor dem Portal ein. Jerune wollte protestieren, doch statt dessen kniff er die Augen zusammen, um das Grauen nicht mit ansehen zu müssen. Und während der Eisenwächter einen kurzen Herzschlag inne hielt, um den Wald aus Waffen nachzuladen, bahnte Saark einen blutigen Weg für sich und Jerune durch das Tor. Raus aus der Kugelhalle.

Der Kerkermeister saß zitternd auf einem der harten Steinthronen der Kontrollkammer.

Die Entscheidung, den Eisenwächter zu aktivieren, war in der Tat nicht die Beste gewesen. Die Maschine hatte sowohl die Sklaven als auch seine eigenen Leute niedergemetzelt. Dann hatten die Wachen am Portal die Nerven verloren und ihren Posten aufgegeben.

Ein ganzer Haufen der verkommenen Sklaven war daraufhin aus der Halle entkommen.

Die waren jetzt dort draußen, vor der Tür der Kontrollkammer.

Mit einer unsicheren Bewegung überprüfte er seine einzige Waffe: den Nadelhorn-Zauberstab. Er hätte nicht gedacht, dass er ihn irgendwann mal benutzen müsste. Höchstens um eine aufsässige Wache einzuschüchtern, aber nicht im Kampf gegen die Gefangenen.

Er war mit einer handvoll Leute zurück geblieben, während Dremail mit drei seiner besten Krieger die Lage in den Gängen des Dran Kadaar auskundschaftete. Es galt heraus zu finden, wie viele der Gefangenen dem Gemetzel entkommen waren und nun frei in den Gängen herum streunten.

Nach einer kleinen Ewigkeit schließlich ertönte das vereinbarte Klopfsignal an der schweren Metalltür. Horas sprang auf und ließ Dremail mit seinen Getreuen in den Raum. Die Rüstung des Retiloiden war nass von Blut. Sklaven-Blut.

Obwohl es schwer war, in dem starren Echsesengesicht eine Gefühlsregung zu erkennen, wusste Horas sofort, dass die Lage außerhalb des Kontrollraumes nicht gut war.

„Mindestens fünfzig Gefangene sind durchgebrochen. Waffen haben sie sich von meinen toten Leuten verschafft. Inzwischen hat sich der Abschaum in den umliegenden Kammern und Gängen verkrochen.“

„Wie sieht es in Richtung Ausgang aus?“ fragte Horas unsicher.

„Besser. Unsere restlichen Kämpfer haben sich in der Eingangshalle gesammelt. Sie versperren den Ausgang. Bisher ist noch kein einziger Sklave entkommen.“

Der Kerkermeister atmete auf. Noch war nicht alles verloren. Die Gefangenen hatten es nicht geschafft, die Kammern des Dran Kadaar gänzlich zu verlassen.

„Wie viele Männer haben überlebt?“

Dremail wiegte den geschuppten Kopf und antwortete ruhig: „Dreißig. Genug um diesen Haufen von Halsabschneider und Verbrechern zurück in die Zellen zu treiben.“ Dann fügte er hinzu: „Die sind feige wie

Eidechsen.“

„Gut gemacht, Hauptmann. Kannst du uns zu den restlichen Wachen bringen?“

Dremail deutete auf den Ausgang. „Wir können sofort aufbrechen. Aber wir müssen uns beeilen. Solange die Sklaven zerstreut sind, können wir es leicht bis zur Eingangshalle schaffen. Aber wenn sie sich zu einer großen Bande zusammen rotten, wird es schwer.“

Horas nickte. Dann hob er zögernd die Hand und fragte mit gesenkter Stimme: „Eine Sache noch...hast du den blonden Knaben gesehen? Unter den Flüchtlingen? Oder unter den Toten?“

Der Reptiloide zuckte mit den breiten Schultern.

„Nein Milord. Er ist sicher noch in der Absicherungskammer, wo wir ihn vor dem Sturm hingebracht hatten. Niemand kann ohne Schlüssel die arkane Tür öffnen, die den Raum sichert. Und den Schlüssel habt ihr.“

Im Prinzip war das richtig, aber Horas hatte trotzdem seine Zweifel. Ohne den Meisterschlüssel hätte auch niemand sämtliche Zellentüren auf einen Schlag öffnen können. Und doch war genau das geschehen.

„Wir müssen den Knaben sofort wieder in unsere Gewalt bringen...“

Dremail fiel ihm ins Wort: „Diese Umweg wird uns in große Gefahr bringen.“

„Es ist der Wille des Magistrates, dass wir diesen Kerl um jeden Preis in Kardaraal abliefern.“

„Tot nützen wir dem Magistrat nichts. Wenn wir fallen, werden die restlichen Wachen fliehen. Dann sind euer Knabe und die restlichen Gefangenen für immer verloren. Wir haben den Dran Kadaar zu halten. Das ist unsere Pflicht gegenüber dem Magistrat, Kerkermeister.“

Zum ersten Mal seit Horas seinen Posten in diesem verfluchten Höllenloch angetreten hatte, spürte er echten Widerstand in der Stimme seines Offiziers. Er wollte noch einmal ansetzen, um den Reptiloiden umzustimmen, doch dann erinnerte er sich an das Desaster in der Kugelhalle, dass er durch seinen Starrsinn ausgelöst hatte... und senkte nur seinen Kopf.

### Kapitel III: Cor

Jerune und Saark befanden sich irgendwo in den Gängen des Dran Kadaar. Hinter dem Portal waren sie in Kämpfe zwischen Wachen und Ausbrechern geraten. Doch da sie die Kugelhalle nun verlassen hatten, konnte Saark seine Mentalzauber einsetzen. Ohne jegliches Zögern hatte er sowohl Wachen, als auch Gefangene gelähmt, eingeschlüfert oder mental dominiert, um die Kontrolle über ihr Handeln zu übernehmen.

Als erstes hatte er für sich und Jerune Waffen beschafft. Dann hatten sie die umkämpften Gänge hinter sich gelassen und waren tiefer in die verzweigten Gewölbe des uralten Kerkers geflüchtet.

Dieser Bereich des Dran Kadaar war sicher für die Offiziere bestimmt. Überall auf dem kunstvoll behauenen Schwarzfels glühten magische Muster in silbrigem Licht. Sie erwachten zu glitzerndem Leben, wenn man sich ihnen näherte und verloschen wieder, wenn man sie hinter sich ließ. Jerune kam es vor, als würden sich die Zauberzeichen wie kleine, aufgeregte Kinder um seine Aufmerksamkeit bemühen, aber seine Gedanken konnten sich unmöglich von den grausamen Bildern lösen, die er während seiner Flucht gesehen hatte.

Sie waren nur ein paar Schritte weiter gegangen, als ein schwarzer Schatten sich auf dem filigranen Leuchten des Bodens abzeichnete: die Leiche eines Gefangenen, niedergestreckt von mehreren Armbrustbolzen.

„Wir müssen weiter Richtung Ausgang,“ sagte Saark und Jerune nickte wortlos.

Ich habe diesen toten Menschen dort aus seiner Zelle befreit, dachte der Musterkundige. Sofort versuchte er den finsternen Gedanken wieder zu verbannen, doch die Schuld steckte kalt wie ein Dolch in seiner Brust. Sie stiegen über die Leiche und setzten ihren Weg durch die silbrig schimmernden Gänge fort.

Schließlich blieb Saark stehen und schloss die Augen. Mit müder Stimme sagte er:

„Es nützt nichts. So schnell kommen wir hier nicht raus. Dieser Kerkerkomplex ist viel größer, als ich dachte. Und außerdem...“, er zögerte, „... bin ich müde. Die Magie fordert ihren Preis. Ich kann mich nicht mehr konzentrieren. Wir müssen rasten.“

Jerune nickte.

„Wie sind noch über zweitausend Schritte von den Toren in die offenen Höhlen entfernt. Aber etwa hundert Schritt weiter kommt eine Abzweigungen, die zu mehreren kleinen Kammern führt. Vielleicht können wir uns dort verstecken.“

Saark schlug wieder die Augen auf und starrte seinen Begleiter an.

„Wieso kennst du dich hier so genau aus?“

„Musterkunde. Die Konstrukteure, die Donjon einst erschaffen haben, gehen immer anhand bestimmter Regeln vor. Diese Regeln hat mein Orden bereits vor über dreitausend Jahren erforscht. Und ich selber habe sie studiert, seit ich zwölf Jahre alt bin. Glaub' mir, da vorne kommt eine Abzweigung.“

Saark zog eine Augenbraue hoch und murmelte: „Dann sehen wir doch mal nach.“

Nach exakt einhundert Schritten standen sie an einer Abzweigungen nach rechts.

„Erstaunlich. Ich hatte dich für einen Wirrkopf gehalten,“ sagte der Aussenweltler und blickte Jerune abschätzend in die Augen. „Aber es scheint, als hättest du einige sehr nützliche Talente. Hast du mit so einem Trick die Zellentüren in der Kugelhalle geöffnet?“

Der Musterkundige hakte seine schmalen Hände in den Strick, der ihm als Gürtel diente, und hob leicht sein Kinn. Dann antwortete er nicht ohne Stolz:

„Die Sache mit den Schlössern war komplexer. Eine Manipulation des Musters der Kugelhalle. Dass ich den

Überblick über die Gänge und Räume um mich herum habe, ist einfach nur Logik.“

Und er fügte nach kurzem Schweigen hinzu:

„Eine friedliche, hoch angesehenen Kunst, die einen auf Donjon weiter bringen kann, als Schwerter und Feuerbälle...“

„Mag sein. Aber hin und wieder gerät man in Situationen, in denen Kampf der einzige Ausweg ist,“ sagte Saark trocken und zuckte mit den Schultern.

Jerunes Gesicht verfinsterte sich, doch bevor er widersprechen konnte, drang das metallische Klappern von Rüstungen und Waffen an seine Ohren. Die Geräusche kamen aus dem Hauptgang, genau aus der Richtung in der, nach Jerunes Meinung der Ausgang aus dem Kerker lag.

„Ein Rückzug zur Kugelhalle ist ausgeschlossen,“ flüsterte Saark und deutete auf den schmalen Seitengang, den Jerune voraus gesagt hatte.

Nur schnell müssen wir sein, dachte der Musterkundige während sie durch den Tunnel hasteten. Und er betete zu den Sanften Denkern, dass ihre Verfolger nicht das Leuchten des Musters sehen mochten, das auf den Wänden erschien, an denen sie vorbei liefen.

Der schmale Gang führte Saark und Jerune an eine verschlossene Tür aus Ascheisen. Während Jerune die Tür untersuchte, blickte sich Saark nervös um.

„Sie haben uns noch nicht bemerkt. Aber wenn sie ebenfalls in den Gang einbiegen, sitzen wir in der Falle. Wir müssen durch diese Tür, Freund!“

„Etwas Geduld. Die Tür hat ein magisches Siegel. Allerdings kein besonders originelles...“

Jerune tippte mit gespreiztem Zeige- und Mittelfinger auf das dunkle Metall. Einen Herzschlag lang glühte ein feines Linienmuster auf. Dann sprang die Tür ohne jedes Geräusch auf.

Rotes Licht floss auf den Gang. Schnell schob Saark seinen Gefährten durch den Türspalt.

Der Raum, in dem sie standen, war eine etwa zwanzig Schritt große Naturhöhle mit uralten, felsigen Wänden. In der Mitte standen sechs dunkle Steinthrone, die kreisförmig um eine dicke Metallsäule gruppiert waren. Die Säule ragte vom Boden bis zur Decke und war vollständig mit bizarren, metallischen Augen bedeckt, die in alle Richtungen starrten. Diese Augen waren auch die Quelle des roten Lichtes.

Noch seltsamer als die Säule waren die Metallarme, die aus den Thronlehnen hervor wuchsen. Es schien Jerune, als versuchten die dünnen Greifer wie Metallspinnen um die Rückenlehnen herum zu packen. Falls irgend ein armer Kerl dort Platz nehmen müsste, würden ihn die Arme sofort ergreifen und für immer auf den Steinthronen festhalten.

Krateinische Hexen-Maschinen.

Saark, der Jerunes angewidertes Gesicht bemerkt hatte, sagte: „Bei den Göttern, das ist nichts weiter als der Konditionierungszirkel. Nur eine Maschine. Hör auf zu glotzen und mach die Tür dicht, bevor die Wachen hier sind.“

Jerune schüttelte den Kopf und wandte sich dem Eingang zu. Er verschloss die Eisentür auf dieselbe Art, wie er sie geöffnet hatte: mit einem Musterzauber.

„Wird das halten?“ fragte Saark mit einer Sorgenfalte auf der Stirn.

„Ich habe das Schloss ein wenig modifiziert. Der bisherige Schlüssel passt nun nicht mehr. Wenn die Krateiner da durch wollen, brauchen sie entweder einen Rammbock oder einen sehr guten Musterkundigen.“

„Hoffen wir, dass du Recht hast. Soweit ich sehen kann, hat diese Höhle keinen weiteren Ausgang.“

Saark setzte sich erschöpft gegen die Felswand. Dann fügte er hinzu:

„Ich muss mich ausruhen. Magie kostet Kraft.“

„Das weiß ich, aber...“

„Mach Dir keine Sorgen. Solange dein Zauber die Tür schützt, ruhe ich mich aus. Wenn ich wieder auf den Beinen bin, kommen wir hier raus. Egal wer draußen wartet.“

Wie eine Antwort dröhnten plötzlich dumpfe Schläge gegen die Tür.

Saark schreckte hoch und griff zu seinen Waffen. Jerune aber hob ruhig die Hand und deutete auf das Muster, das er angebracht hatte: es glühte auf, während es alle Wucht der Schläge mühelos absorbiert. Sogar ein Teil des Lärms wurde durch den Zauber gedämpft.

„Ich mache mir keine Sorgen, Saark. Jedenfalls nicht wegen der Tür. Aber ich mag diese Maschine nicht. Bevor ich die Augen schliesse, sehe ich mich um.“

Müde winkte Saark ab und sagte: „Ich sagte doch schon, das ist nichts wo vor man sich fürchten muss. Aber sieh dich ruhig um... kann nicht schaden.“

Vorsichtig ging Jerune auf die Augensäule zu, hinein in den Kreis der Throne.

Dieses war der Ort, an dem die Krateiner den freien Willen ihrer Gefangener zerbrachen, um sie zu Sklaven zu machen. Offenbar kannte sich Saark mit solchen Methoden gut aus.

Die metallischen Augen auf der Säule hatten Pupillen aus roten Edelsteinen, aus denen das rote Licht wie dünne Finger heraus strahlte. Im Gebiet der magischen Eigenschaften von Mineralien war Jerune gründlich ausgebildet worden. Die Steine waren vermutlich Karanit. Es gab kein Material, das die Schwingungen eines intelligenten Bewusstseins besser auffangen und beeinflussen konnte, als dieser blutrote Edelstein.

Als er seinen Gedanken nach hing, tönte plötzlich ein erschöpftes Stöhnen direkt hinter der Säule.

Jerunes Herz machte einen eiskalten Satz und erstarrte.

*Sie waren nicht allein.*

Es kostete Jerune alle Willenskraft, um die Säule zu umrunden und auf den gegenüberliegenden Thron zu blicken. Dort saß sein blonder Knabe von vielleicht 15 Jahren.

Die spinnenartigen Metallarme, die aus der Lehne heraus wuchsen, ragten in sein Gesicht hinein. Zwei der Greifer waren vor seinem Mund justiert und drückten einen Lederknebel hinein. Vier weitere Arme, die in spitzen Haken endeten, waren durch seine Lider gestoßen worden, so dass der arme Kerl nicht mehr in der Lage war, seine Augen zu schließen. Ein konstanter Rinnsal aus Blut und Tränen rann über seine Wangen auf seine schmutzigen Kleider.

*Sanfte Denker, wer tut so etwas?*

Erstaunt bemerkte Jerune, dass Saark bereits neben ihm stand, mit einem gezückten Schwert in der Hand. Sein Gefährte musterte den Knaben und sagt dann: „Er sollte konditioniert werden. Wahrscheinlich hat dein Musterorkan die Prozedur unterbrochen.“

„Nimm die Haken aus seinen Augen!“ sagte Jerune mit belegter Stimme.

Der Junge stöhnte durch den Knebel. Bewegen konnte er sich nicht, denn Arme, Hals und Beine waren mit Stahlbändern an den Thron gefesselt. Seine entzündeten Augen blickten auf Saark, der keinen Finger rührte.

Nach einer halben Ewigkeit sagte der Aussenweltler: „Warum halten sie ihn hier gefangen? In seinem Alter kann der Wille auch ohne Magie leicht gebrochen werden. Warum stecken sie ihn in einen Kerker für Zauberer und Dämons?“

„Saark, mach ihm endlich die Haken aus den Augen!“ fuhr Jerune dazwischen.

„Wie du willst. Aber ich warne dich, Jerune... dieser Junge ist mit Sicherheit kein gewöhnlicher Sklave.“

Trotzdem begann Saark mit geschickten Griffen die Metallhaken aus den Augen des Knaben zu lösen. Mit sachlicher Stimme erklärt er dabei dem fremden Burschen: „Das ist keine sinnlose Folter, Junge. Die Haken in deinen Augenlidern stellen sicher, dass die Hypno-Zauber, die aus der Säule auf dich gestrahlt werden, auch ins Innere deines Kopfes gelangen. Wäre doch sinnlos, wenn du einfach die Augen schließen könntest.“

Nachdem Saark auch die Metallfesseln und den Knebel gelöst hatte, krümmte sich der Junge zusammen und presste stöhnend seine Hände auf die geschundenen Augen.

Saark sagte zu Jerune: „Komm auf keine dummen Ideen. Der Kerl wird uns auf keinen Fall begleiten. Wenn wir fliehen, bleibt er in dieser Kammer.“

„Er ist noch ein Kind. Wie können ihn unmöglich bei den Krateinern lassen!“

„Doch, das können wir. Ich kann es jedenfalls. Und darauf kommt es an. Außerdem ist er kein Kind mehr. Sonst wäre er nicht hier.“

Jerune schüttelte nur den Kopf. Dann holte er eine erbeutete Wasserflasche, die Saark einer Wache abgenommen hatte und reichte sie dem Jungen.

Langsam löste der Bursche die Hände von den Augen und griff nach dem Wasser. Jerune bemerkte, dass die Verletzungen weniger schwer waren als er erwartet hatte. Das Blut war bereits getrocknet und nun sah es nur noch aus, als hätte der Knabe geschwollene Augen. Er trank mit ruhigen Zügen. Als er fertig war, verschloss er mit gemessenen Bewegungen die Feldflasche und reichte sie zurück.

Hinter ihnen knurrte Saark: „Du verschwendest unser Wasser, Jerune. Der Junge ist praktisch schon tot. Die Kämpfe, die morgen auf uns zukommen, wird er nicht überleben.“

Ohne sich umzuwenden erwiderte der Musterkundige: „Ich werde das Schutzmuster erst von der Tür nehmen, wenn ich dein Wort darauf habe, dass wir ihn mitnehmen.“

Saark ging zurück zu seinem Platz an der Felswand, setzte sich und schloss die Augen. Dann sagte er leise zu sich selbst: „Das werden wir mal abwarten, mein Freund. Morgen früh sehen die Dinge anders aus.“

Und obwohl Jerune die Worte nicht gehört hatte, schwebte Saarks Drohung wie eine schwarzer Labyrinthnebel in der Kammer.

Die uralte Eingangshalle des Dran Kadaar war gebaut wie eine Kathedrale der *Göttlichen Rassen*. Hoch aufragende Säulen, jede verziert mit den uralten, arkanen Mustern der Konstrukteure. Sie trugen eine stolz geschwungene Decke, die in einem spitzen Bogen zusammen lief, hoch über den winzigen Humanos, die wie hektische Felsameisen in der Halle umher liefen.

Eine dieser Ameisen war Horas, der Kerkermeister. Verschwitzt und mit zittrigem Blick hastete er durch die Reihen der Wachen, die sich hier gesammelt und verschanzt hatten, um die Sklavenhorde an der Flucht zu hindern.

Seit ihn Dremail hier abgesetzt hatte, war er nicht mehr zur Ruhe gekommen. Seine Gedanken kreisten um den blonden Kerl, an dem Heresial so brennend interessiert war, und der bei seiner Gefangennahme fünf Sklavenjäger mit einem rostigen Kurzsword getötet hatte.

Der blonde Knabe, den sie wegen Dremails Sturheit in der Absicherungskammer gelassen hatten.

Eine Rückkehr dorthin war inzwischen ausgeschlossen. Die geflohenen Sklaven hatten sich längst zu eine Bande zusammen getan und kontrollierten nun alle Kammern, bis auf die Eingangshalle. Das hier war das letzte Bollwerk, das verhindern musste, dass sich die Flut der Gefangenen durch das Ausgangsportal des Dran Kadaar



in die Freiheit ergießen würde.

*Freiheit?*

Auf Donjon war niemand frei. Weder in den reichen Städten von Demos Kratein mit all ihren Annehmlichkeiten, noch in der Wildnis der 6. Schale. Warum riskierten die Flüchtlinge Leib und Leben, um durch das Portal von einer kleinen Zelle in eine etwas größere zu gelangen?

Horas versuchte die Zweifel aus seinem Bewusstsein zu verbannen. Der Kampf mit der Sklavenbande stand unmittelbar bevor und er befand sich in einer miserablen Verfassung. Aber er hatte eine Idee was dagegen getan werden könnte. Und deshalb ging der Kerkermeister auf das stolze Banner mit dem Kreiskreuz des *Stahl* zu. Amathir, der Priester des Kerkers, hatte es hier aufgepflanzt. Direkt vor dem Ausgangsportal. Ein Zeichen für Angreifer und Verteidiger: *der Ausgang des Dran Kadaar bleibt verschlossen!*

Im Namen von Stahl dem universellen Gott der Ordnung.

Im Namen der *Göttlichen Rassen*.

Unter dem Banner lagen die Verletzten. Amathir war unter ihnen und wirkte die heilende, magische Gnade der Götter. Unermüdliche beteten seine Lippen. Das dunkle, lockige Haar klebte vor Schweiß auf seiner Stirn. Wo seine Hände die geschundenen Leiber berührten, leuchtet weißes Licht... und Wunden und Brüche verschwanden spurlos. Horas war jedes Mal aufs Neue beeindruckt, wenn er das Werk eines Priesters beobachten konnte, aber er wusste, dass ihm der Pfad der Heiligkeit durch seine Zweifel verwehrt war. Die Gerechtigkeit der Götter zu akzeptieren, hieße die Gerechtigkeit der Verlieswelt anzuerkennen. Das war dem Kerkermeister, der ohne jedes eigenes Verschulden in diese Welt *hineingeboren* worden war, unmöglich.

Sinnlose Zweifel.

Was ihm wirklich etwas nützen würde, wäre etwas entropische Hilfe für den Kampf gegen die Flüchtlinge. Und er war sich sicher, dass Amathir ein kleines bisschen von dem besaß, das ihm, Horas, einen entscheidenden Vorteil verschaffen könnte.

„Ihr seht krank aus, Kerkermeister.“ Die Stimme des Priesters riss Horas aus seinen Gedanken. Er blickte in Amathirs graue Augen, die ihn fixierten. Wie immer, wenn ihn der Priester in diesen unsichtbaren Griff nahm, fand Horas keine Worte, bis er schließlich den eigenen Blick zu Boden gesenkt hatte.

„Ihr habt Recht. Der seltsame Sturm. Die Sklavenrevolte. Die Verantwortung lastet schwer auf mir, Vater.“ Die traditionelle Anrede des Priesters kam ihm nur schwer über die Lippen. Weder durch Alter, noch durch Macht oder Geburt stand der Priester über ihm. Und doch war es ratsam, den Dienern der *Göttlichen Rassen* Respekt entgegen zu bringen.

Und sei es nur, um in Situationen wie diesen, auf ihre Hilfe zurückgreifen zu können.

Der Kerkermeister setzte an: „Amathir, ich weiß, ihr seid aufs Äußerste bemüht, die Kampfkraft meiner Wachen zu stärken. Aber was nützt die beste Armee, wenn ihr Hauptmann im Fieber liegt? Ich brauche eure Hilfe!“

Der Priester zog eine Augenbraue hoch: „Was fehlt euch? Leidet ihr an einer Krankheit, Kerkermeister? Sprecht ein Wort und ich werde mit der Wahrheit des göttlichen Stahl euren Körper reinigen und alle Infektionen aus ihm verbannen.“

„Keine Krankheit. Die Sorge wiegt schwer auf meiner Seele...“ Nun war es Zeit das Schwafeln zu beenden, dachte Horas und fuhr fort: „Ich weiß aus den Verkaufsbüchern, dass ihr im Besitz eines entropischen Kriegstrankes seid. Ich bitte euch, Vater, gebt ihn mir, damit ich die Wachen gegen die Ausbrecher anführen kann.“

Einen Herzschlag lang herrschte Schweigen. Das Stöhnen der Verletzten drang dumpf wie durch Watte an Horas Ohren. Dann wurde das Gesicht des Priesters zu einer abweisenden Maske. Er reckte das Kinn vor und sagte: „Als

reicher, adliger Arkanist mit den besten Verbindungen solltet ihr über eigene Vorräte für eine Situation wie diese verfügen.“ Er machte eine kurze Pause und fixierte Horas erneut mit seinen kompromisslosen Augen. „Oder verhält es sich vielleicht so, dass ihr getrieben durch eure widerliche Sucht sämtliche entropischen Elixiere längst in euren schwachen Leib gepumpt habt?“

Diesmal musste Horas dem Blick des Priesters stand halten.

*Nachgeben und sterben. Zu Boden blicken und krepieren.*

Mit gesenkter Stimme antwortete Horas: „Bei der Weisheit Anasporas, sprecht leise! Wir sind im Krieg, Vater! Hört auf, meine Führung in Frage zu stellen, oder der Kampf gegen die Sklaven ist bereits verloren.“ Amathir blickte verärgert zur Seite und schüttelte den Kopf. Sofort spürte Horas dass er den richtigen Punkt getroffen hatte. Politik lag seiner Familie im Blut. So schmerzhaft konnte kein Entropie-Entzug sein, dass er dieses Talent verlieren würde. Alles was fehlte war eine offensichtliche Lüge, die es Amathir erlauben würde, sein Gesicht zu waren.

Also sagte Horas: „Meine Vorräte sind durch den unheiligen Sturm komplett vernichtet worden. Gebt mit den Kriegstrank, oder wollt ihr die Wachen selber in den Kampf führen?“

„Vielleicht sollte ich das wirklich tun“, sagte der Priester, griff aber dabei an seinen Gürtel und löste eine kleine Metallphiole. Ohne weitere Worte reichte er dem Kerkermeister den Trank. Horas drehte auf dem Absatz um und überließ Amathir seinen Pflichten zwischen den Verletzten.

Während er die prächtige Halle durchschritt, legte er sich seine nächsten Schritte zurecht. Als erstes musste er die Barrikaden inspizieren, die Dremails Wachen errichtet hatten. Es wird zum Kampf kommen, das war klar.

Aber es gab keinen Grund zur Unruhe, denn nun waren der Kerkermeister und seine Wachmannschaft perfekt vorbereitet. Und in nicht allzu ferner Zukunft würde Verstärkung aus den umliegenden Sklavenjäger-Camps eintreffen. Horas hatte seine linke Hand zur Faust geballt. Und in der Faust war die Phiole.

Jerune und der Knabe hatten sich abseits von Saark auf den Boden gesetzt. Während sie ein paar magere Vorräte verzehrten, die von toten Wachen stammten, versuchte Jerune, mehr über den Jungen heraus zu bekommen.

„Ich bin Jerune und komme aus 100 Höhlen. Darf ich deinen Namen erfahren?“

„Ich bin Cor,“ antwortete der Knabe mit ruhiger Stimme.

„Und wie bist du in diesen Kerker geraten? Wurden deine Eltern von Sklavenjägern überfallen?“

Cor blickte kurz zur Seite. Dann sagte er: „Ich bin Pilzsammler. Ich war allein in den Flammenfels-Kavernen, als ich gefangen wurde. Was mit meinen Eltern ist, weiß ich nicht.“

„Mach dir keine Sorgen. Wir kommen bald hier raus. Wenn mein Freund ausgeschlafen hat, wird sich seine Laune bessern und wir fliehen gemeinsam. Er ist ein ziemlich geschickter Zauberer.“

„Das ist gut. Aber ist er wirklich dein Freund?“

Der Musterkundige wusste nicht, was er antworten sollte und schaute zu Boden. Cor war in der Tat kein gewöhnlicher Junge. Er hatte Jerunes Problem klar erkannt. Konnte er seinem Gefährten wirklich vertrauen? Oder musste er damit rechnen, bei nächster Gelegenheit selber zum Opfer von Saarks Mentalmagie zu werden?

„Ich weiß es nicht,“ antwortete er schließlich. „Aber ohne meine Hilfe wird er es schwer haben, sich auf Donjon zurecht zu finden. Er ist ein Aussenweltler.“

„Und du bist ein Musterkundiger. Wenn er tatsächlich fliehen will, bist du der beste Verbündete, den er kriegen kann.“ Erstaunt schaute Jerune auf und blickte in Cors Augen. Blau und ungewöhnlich hell. Die Schwellung durch die Wunden war bereits am Abklingen.

„Für einen jungen Pilzsammler bist du ziemlich gescheit. Woher weißt du, dass ich Musterkundiger bin?“

„Ihr habt euch über die Tür unterhalten, bevor ihr mich entdeckt habt. Außerdem verraten dich deine Finger.“ Cor deutete auf das feine Muster, das Jerune während ihrer Unterhaltung unbewusst in den Staub gemalt hatte.

„Du hast scharfe Augen. Wieso solltest du hier bezaubert werden?“

„Ich habe schon früh gelernt, mich zu verteidigen. Als die Sklavenjäger mich fangen wollten, mussten sie mit Blut bezahlen.“

Jerune musterte noch einmal den schlanken Jungen. Sein blasses Gesicht wirkte fast zart, als ob sich der Körper noch nicht entscheiden konnte, ob er Mann oder Frau werden wollte. Nur der ernsthafte Blick und die geschwollenen Augen wollten nicht recht zu den kindlichen Zügen passen.

*Dieser Junge allein gegen eine Truppe krateinischer Sklavenjäger? Er wirkt nicht gerade wie ein Gladiator.*

„Das soll ich dir glauben? Nun komm, warum bist du wirklich hier?“

„Es ist die Wahrheit. Ich habe keinen Grund zu lügen,“ erwiderte der Junge und eine einzelne gerade Falte erschien auf seiner Stirn.

Jerune winkte ab. „Lassen wir es gut sein. Wir sollten uns ausruhen.“

„Noch nicht. Auch ich habe Fragen,“ entgegnete Cor mit entschiedener Stimme.

Wieder blickte der Musterkundige erstaunt auf den Knaben. Dann sagt er: „Natürlich. Was willst du wissen?“

„Was ist in der Gefängnishalle passiert? Wie seid ihr entkommen?“

„Es gab einen Unfall. Wir Gelehrten nennen es einen Musterorkan. So etwas kommt sehr selten vor. Auf jeden Fall hat es die Wachen in der Kugelhalle ziemlich durcheinander gewirbelt und es kam zu einem Aufstand.“

„Wie viele Wachen sind hinter euch her?“

„Schwer zu sagen. Am Ausgang gab es eine böse Schlacht. Viele tote Gefangene, aber auch eine Menge Krateiner, die gefallen sind. Wir konnten nur mit Hilfe von Saarks Magie raus kommen und...“ Jerune zögerte und suchte nach den passenden Worten für das Gemetzel, das der Zauberer am Portal angerichtet hatte, „... und weil er die Nerven behalten hat.“

„Ich verstehe,“ sagte Cor leise.

*Ich verstehe.*

Ein wenig später hatten sie sich auf dem nackten Steinfußboden zum Schlafen hin gelegt.

*Ich verstehe.* Lächerlich. Wie konnte ein bartloser Jüngling verstehen, wie sich die Schuld anfühlte, die sich nach ihrer brutalen Flucht in Jerunes Brust aufgetürmt hatte?

Cors Benehmen passte nicht zu einem fünfzehnjährigen Jungen. Zu einem Pilzsammler aus der Einöde schon gar nicht. Der Musterkundige musste widerwillig zugeben, dass Saarks Verdacht nicht ganz unbegründet war. Cor war kein normaler Knabe...aber was war er dann? Ein Gestaltwandler?

Und was würde morgen passieren? Was sollte er tun, wenn Saark seine Mentalmagie gegen Cor oder sogar gegen ihn selbst, Jerune, richten würde?

Seine Gedanken begannen sich im Kreis zu drehen, doch trotz aller Erschöpfung wollte der Schlaf nicht kommen. Er wälzte sich von einer unbequemen Position in die nächste. Die blutigen Bilder ihres Kampfes am Tor tauchten immer wieder in Jerunes Kopf auf. Neben ihm hatte sich Cor zusammen gerollt wie eine Katze und atmete ruhig und regelmäßig.

Horas saß im Schutz der Barrikade, die seine Wachen aus Metalltrümmern aufgetürmt hatten. Vorsichtig strichen

seine Finger über die glatte Oberfläche seines besten Zauberstabes. Eine arkane Waffe, die den allumfließenden Aether so stark verdichten konnte, dass er zu spitzen, tödlichen Nadeln wurde.

Diese Nadeln, die in der Akademie auch als magische Geschosse bezeichnet wurden, konnten mit Hilfe eines simplen Kommandowortes auf einen Feind geschleudert werden. Bei den einfachen Leuten waren diese Zauberstäbe wegen ihrer leicht gekrümmten Form auch als *Nadelhörner* bekannt. Absolut treffsicher und problemlos zu bedienen. Normale Rüstungen aus Metall oder Leder booten nicht den geringsten Schutz. Lediglich mit arkanen Schildzaubern konnte man sich die Dinger vom Leib halten.

Allerdings waren die Nadeln so filigran, dass sie dem Körper verhältnismäßig wenig Schaden zufügten. Den Treffer einer einzelnen Nadel konnte man durchaus überleben. Zwei Geschosse reichten aber bereits aus, um einer Reitechse oder einem erfahrenen Soldaten den Garaus zu machen.

Horas überprüfte noch einmal die arkanen Symbole auf dem gekrümmten Schaft der Zauberwaffe. Dieses Nadelhorn stammte aus den berühmten aureolischen Waffenschmieden von Kardaraal und konnte drei Nadeln gleichzeitig verschießen.

Horas konnte keinerlei Beschädigungen feststellen. Zufrieden befestigte er die Waffe an seinem Gürtel. Seine Ausrüstung war in perfektem Zustand. Noch einmal griff er nach der Phiole mit den Kriegstrank. Er spürte das sanfte Wiegen der energetischen Flüssigkeit in dem winzigen Metallfläschchen.

Schnell und klar werde ich mich fühlen.

Wäre es nicht von Vorteil, schon jetzt einen Schluck des Trankes zu nehmen?

Die Wachen brauchten dringend etwas Motivation. Mit einem kleinen Schluck Entropie in den Adern könnte er schnell eine aufpeitschende Rede halten, um die Stimmung wieder etwas anzuheizen. Nur ein paar Worte über Kardaraal und die Heimat, über Extrasold und baldige Wachablösung. Seine Finger spielten mit dem Metallverschluss. Bevor er aber die Phiole öffnen konnte, riss ihn der Ruf eines Wachposten aus seinen Gedanken: „Schritte im Hauptgang! Macht euch bereit für den Kampf!“

Als erstes war Dremail auf der Barrikade. Die restlichen Wachen kletterten ihm nach.

Dann flogen brennende Ölflaschen ins Lager. Beim Aufschlag zerplatzten sie und hinterließen flammende Pfützen. Verletzt wurde niemand - aber der beißende Qualm nahm den Verteidigern die Sicht und die Luft zum Atmen. Auf der anderen Seite des Walls waren die Gefangenen nun heran gekommen. Sehen konnte Horas sie nicht, doch er hörte ihre wütenden Schreie und das Krachen der Metallstücke, als sie auf die Absperrung kletterten. Dann begannen die Zweikämpfe.

Horas griff an seinen Gürtel und zog das Nadelhorn. Seine Hände zitterten, als hätte er eine Quecksilbervergiftung. Die Sklaven waren deutlich in der Überzahl und hatten schnell den Wall überwunden. Auf der rechten Seite der Höhle prügelte ein Daemon mit einem primitiven Stahlrohr auf Horas Männer ein, als wären sie nasse Sandsäcke.

In den Kampf eingreifen... Der Kerkermeister machte mit dem Nadelhorn im Anschlag ein paar Schritte auf den tobenden Gegner zu. Eine normale Waffe konnten die dichte Haut des Daemons kaum durchdringen, aber eine Aethernadel war keine normale Waffe... Horas zielte und versuchte sich auf den Schuss zu konzentrieren.

Was wäre, wenn die erste Salve nicht sofort töten würde? Das Vieh würde seine gesamte Wut auf ihn richten. Überall piffen Armbrustbolzen die Luft.

Plötzlich wurde er zur Seite gerissen. Dremail hatte ihn gepackt und zerrte ihn in Deckung.

„Wenn ihr nicht kämpfen könnt, passt wenigstens auf eure verfluchte Haut auf!“ knurrte der Reptiloide und diesmal war die Wut in seiner rauen Stimme nicht zu überhören.

Schon im nächsten Augenblick war der Hauptmann wieder bei seinen Leuten an der Barrikade und mähte mit seinem Langschwert die Angreifer nieder, die es wagten, in die Stellung einzubrechen.

Horas duckte sich tiefer in die Deckung. Dann riss er Amathirs Phiole auf und der Geruch der Flüssigkeit stieg ihm sofort in die Nase. Es war ein starker Kriegstrank, gesättigt mit reinster Entropie. Wahrscheinlich hatte der junge Priester ein Vermögen dafür bezahlt. Die Hälfte des Trankes würde ausreichen. Nur die Hälfte. Nicht alles. Er stürzte den Kriegstrank herunter und tatsächlich schaffte er es, nach drei Zügen die Phiole abzusetzen, bevor er sie komplett geleert hatte.

Die entropische Essenz fuhr wie ein glühender Speer in seine Eingeweide und erhellte seinen ganzen Leib mit Licht und Energie.

Er sprang auf.

Das Nadelhorn war in seiner Rechten und fühlte sich hart und real an, wie eine machtvolle Verlängerung seines Willens.

Er sah, wie die Sklaven mit ihren gestohlenen Waffen wie ein Welle schmutzigen Wassers über die Absperrung schwappten... *und bestrafte ihre Impertinenz sofort mit einem Schauer aus Aethernadeln.* Fast geräuschlos fuhren die unendlich spitzen Geschosse in das widerliche Fleisch der Humanos, Halbriesen, Reptiloiden, und allen anderen Gewürms, das es wagte, vor seine Augen zu treten.

Auch den Daemon mit der Stahlstange spickte der Kerkermeister mit den magischen Geschossen. Doch der unreine Körper dieses Rebellen brach nicht wie die anderen Opfer zusammen. Der Daemon heulte vor Wut, Schmerz und Hass und sprang mit unmöglich langen Sätzen auf den Kerkermeister zu.

Horas schoss einfach weiter und presste durch seine Zähne immer wieder das arkane Kommandowort des Nadelhorns: „*Xar, Xar, Xar...*“

Projektile um Projektil bohrte sich in den mächtigen, grotesken Körper.

Bevor der Daemon den Kerkermeister erreichen konnte, tauchte Dremail zwischen den beiden Kontrahenten auf. Blitzend durchschnitt sein Schwert die feste Haut des Daemons und trennte den Kopf vom Hals.

Ekstatisch riss der Hauptmann seine Waffe hoch und brüllte: „Lang lebe der Magistrat!“

Horas nickte ihm mit blitzenden Augen zu und brüllte heiser zurück: „Der Magistrat!“

Dann stürzten sie sich zusammen in den Kampf und machten den Sklaven ein für allemal klar, warum Demos Kratein die vorherrschende Macht in den Humanoschalen war.

Saark stand vor der versiegelten Eisentür und schloss die Augen. Jerune blickte unruhig zwischen dem konzentrierten Mentalmagier, Cor und der Tür hin und her.

Schließlich öffnete Saark seine Augen wieder und sagte: „Irgend etwas muss während unserer Rast geschehen sein. Jedenfalls spüre ich auf der anderen Seite der Tür kein intelligentes Bewusstsein mehr. Entweder sind unsere Verfolger abgerückt oder sie sind tot.“

„Dann werde ich das Schutzmuster von der Tür nehmen,“ antwortete der Musterkundige.

„Nur damit wir uns einig sind, Freund,“ sagte Saark leise aber bestimmt. „Der Bursche bleibt hier.“

„Er bleibt nicht hier,“ entgegnete Jerune. „Ich lasse niemanden in den Klauen dieser Bestien zurück.“

„Er wird uns behindern. Am Ende werden wir seinetwegen einen Fehler machen und sterben. Dann geht er entweder selber mit drauf oder er landet wieder hier drin. Was haben wir davon?“ fragte Saark mit gereizter Stimme.

Jerune blickte hinüber zu Cor, der ein paar Schritte abseits stand und die Arme verschränkt hatte. Der Blick des

Jungen ruhte gelassen auf dem Aussenweltler.

„Er wird uns nicht behindern,“ erwiderte Jerune. „Wenn wir kämpfen, muss er den Kopf einziehen. Ich glaube, das kann er ganz gut. Cor kommt mit.“

Saark senkte seine Stimme zu einem Flüstern: „Cor heißt er also. Ihr habt schon Bekanntschaft geschlossen? Glaubst du, dass er dich genauso gut wie ich gegen die Waffen und Zauber dieser Krateiner verteidigen kann?“

Jerune ballte die Fäuste, als er antwortete: „Das weiß ich nicht, Aussenweltler. Aber ich weiß, dass du ohne mich nicht einmal diese versiegelte Tür auf bekommst.“ Und er fügte noch einmal mit Nachdruck hinzu: „Cor wird mit kommen.“

„Fragen wir ihn doch selbst,“ sagte Saark und drehte sich in Richtung des Jungen. Mit seiner Rechten vollführte er eine blitzartige Bewegung, während er kaum hörbar eine arkane Formel intonierte: *Sartalos Sar Larax*.

Jerune versuchte dem Magier in den Arm zu fallen, doch er war zu langsam. Saark wich geschickt aus, so dass der Musterkundige das Gleichgewicht verlor, stolperte, und zu Boden fiel. Saark zischte: „Fass mich nicht an, Tölpel, oder du bist der Nächste! Der Streit ist nun beendet. Der Kerl wird ab jetzt nur noch das tun, was ich ihm befehle.“ Dann wandte er sich wieder dem Knaben zu und sagte mit herrischer Stimme: „Und ich befehle dir, dass du dich auf den Steinthron setzt, um auf die Krateiner zu warten!“

Vor Wut zitternd rappelte sich Jerune wieder hoch. Dann blickte er auf den Knaben... der noch immer gelassen dem Streit der beiden älteren Männer zusah. Cor machte keine Anstalten, Saarks Befehl zu folgen.

Stattdessen sagte er: „Macht euch wegen mir keine Sorgen, Saark. Wenn es zum Kampf kommt, werde ich bestimmt niemandem im Weg stehen.“

Ungläubig starrte der Mentalmagier auf den Knaben. Dann schüttelte er langsam den Kopf und wiederholte seinen Befehl mit eindringlicher Stimme: „Setze dich auf den Thron, wie ich es gesagt habe! Das ist das Beste für dich, Junge.“

„Das glaube ich nicht. Aber fragen wir doch den weisen Jerune nach seiner Meinung,“ antwortete Cor. „Einem Mustermeister erweist man auf Donjon Respekt. Und man hört auf seinen Ratschlag.“

Saark machte einen Schritt zurück und fragte fassungslos: „Wer oder *was* bist du?“

„Nur ein Pilzsammler aus dem Fallenland. Aber ich lasse mich weder von Sklavenjägern in Ketten legen, noch von dir behexen, Aussenweltler. Gebt mir ein Schwert und ich werde damit genauso viele Krateiner ins Nichts schicken, wie du mit deiner Hexenkraft.“

Jerune trat neben Saark und sagte langsam: „Du hast Recht. Der Junge ist außergewöhnlich, sonst wäre er nicht hier. Ich weiß auch nicht, ob wir ihm trauen können, aber am Ende wollen wir alle das Selbe: die Flucht.“

Saark schwieg und starrte mit bohrendem Blick auf Cor.

„Nur weil du den Jungen nicht kontrollieren kannst, ist er nicht automatisch dein Feind,“ fuhr Jerune fort. „Wenn er in der Lage ist, deine Mentalmagie abzuwehren, kann er vielleicht auch mit einer Waffe umgehen. Das könnte uns nützen!“

Mit einem wortlosen Kopfschütteln drehte sich Saark schließlich um und ging zur Tür. Dann sagt er: „Das gefällt mir nicht. Aber es sei, wie du sagst, Jerune von Donjon. Der Bursche soll uns begleiten. Nun öffne die Tür!“

Jerune nickt und trat hinzu. Er berührte auf der Tür eine nahezu unsichtbare Musterlinie in Augenhöhe. Die geometrischen Linien flammten kurz auf, um danach spurlos zu verschwinden. Mit einem Ruck öffnete sich die Tür. Der Gang dahinter war dunkel und leer.

„Das sind zu viele, da kommen wir niemals durch,“ sagte Jerune düster. Er zog sich vorsichtig hinter die

Gangbiegung in den Schatten zurück. Die drei Flüchtlinge hatten nicht lange gebraucht, um den Ausgang des Gefängnis Komplexes zu finden. Aber es sah nicht so aus, als ob die Krateiner ihre Sklaven einfach entkommen lassen wollten: die Wachen hatten aus Tischen, Stühlen und Abfall eine hohe Barrikade errichtet. Der Weg in die große Ausgangshalle war blockiert.

Nun schob sich auch Saark nach vorne, um sich die Stellung der Krateiner anzusehen. Cor wartete schweigend und regungslos hinter ihnen in der Finsternis des Ganges.

„Da liegen eine ganze Menge Leichen herum. Also haben schon andere Gefangene versucht durch zu brechen. Und sind gescheitert,“ sagte Saark.

„Was nun?“ fragte Jerune.

„Wir haben keine Wahl, wir müssen kämpfen. Mit etwas Glück können wir es bis zur Tür schaffen. Unser Ziel ist es nicht, alle Wachen zu töten. Wir wollen lediglich an ihnen vorbei.“

„Aber es sind viel mehr als wir! Und selbst wenn wir durch kommen, werden sie uns verfolgen.“

„Das glaube ich nicht. Sie müssen den Kerker bewachen. Wenn Sie uns verfolgen, bleibt der Kerker ungeschützt und noch mehr Sklaven könnten entkommen.“

Saark überlegte einen Moment. Dann sagte er: „Es sind etwa ein Dutzend Kämpfer. Die Hälfte kann ich durch Magie ausschalten. Die Frage ist: wie gut und entschlossen sind die restlichen Wachen?“

„Sie werden uns einkreisen und töten,“ sagte Jerune mit brüchiger Stimme.

„Nicht wenn wir sie überraschen und schnell ihr Offiziere ausschalten. Dort oben auf der Barrikade steht ein Posten. Ich kann für ein paar Augenblicke seinen Geist vernebeln, so dass er keinen Alarm schlägt, sondern mit sich selbst beschäftigt ist. Dann klettern wir so leise es geht auf den Wall. Wenn ich sie alle im Blick habe, lege ich sie schlafen. Dann rennen wir.“ Jerune unterdrückte das flaue Gefühl in seinem Magen und das nervöse Kribbeln seiner Fingerspitzen und sagte: „Wenn nicht genug einschlafen, kann ich das Muster auf dem Höhlenboden verändern, um eine Feuerfalle zu schaffen.“

„Sehr gut!“ lobte Saark. „Es hängt viel von ihrem Anführer ab. Wenn ich es schaffe, ihn zu unterwerfen, könnte es klappen. Wenn nicht...“ Er ließ den Satz unbeendet.

„Ich bin nicht feige, Saark,“ log Jerune. „Aber mit Schwertern kann ich nichts anfangen. Wenn es zum Kampf kommt, werde ich kaum eine Hilfe sein.“

„Ich schon,“ sagte Cor.

Saark drehte sich um und sagte kalt: „Wenn meine Schlafmagie funktioniert, wirst du genug Waffen zur Auswahl haben. Aber denk dran: das sind keine Bauerntölpel, sondern Soldaten. Und ich werde keinen einzigen Zauber verschwenden, wenn du dich selbst in die Scheiße geritten hast... wenn du also den Helden spielen willst, bitte.“

In die angespannte Stille hinein sagte Jerune: „Wir machen es, wie du geplant hast, Saark. Ich werde versuchen, das Muster der Gänge und Räume, so gut es geht, zu unserem Vorteil einzusetzen.“

„Deine Mustertricks gefallen mir allmählich. Wir brauchen nur noch ein bisschen Glück,“ antwortete Saark.

Es war alles gesagt. Wenige Augenblicke später schlichen sie auf die Barrikade zu, um das letzte Bollwerk zu überwinden, das sich zwischen ihnen und ihrer Flucht aus dem Kerker befand.

Horas atmete tief und gleichmäßig. Der entropische Kriegstrank wirkte noch immer und erfüllte seinen Körper und seine Seele mit klarer Ruhe. Neben ihm stand Amathir und heilte mit der Macht des Glaubens den Knochenbruch eines Wachsoldaten. Goldenes Licht schimmerte auf der Stelle des Armes, an der ihn der Priester berührt hatte. Mit einem hörbaren Knacken richtete sich der Bruch und die Wache verzog kurz schmerzhaft das

Gesicht. Dann schloss der Mann entspannt die Augen und dankte mit einem kurzen Gebet *Stahl, dem Gerechten*. „Gelobt seien die Göttlichen Rassen, ob der Macht die sie den Gläubigen freimütig schenken,“ sagte Dremail als er hinzu trat.

„Wir haben nur fünf Leute verloren,“ berichtet er an den Kerkermeister. „Aber von den Sklaven- Hunden liegen mindestens zwanzig im Staub!“

„Ist der blonde Knabe unter den Toten?“ fragte Horas.

„Nein, bestimmt steckt er noch immer in der Absicherungsmaschine. Fest an seinen Stuhl geschnallt.“

Nun schaltete sich Amathir in das Gespräch ein: „Es können nicht mehr viele Gefangene am Leben sein. Die meisten wurden vom Eisenwächter erledigt. Wieso durchkämmen wir nicht den ganzen Kerker und treiben die restlichen Sklaven zurück in ihre Zellen?“

Aber bevor ihm Horas erklären konnte, dass der Ausgang auf jeden Fall bewacht werden musste, solange der blonde Junge noch frei war, geschah etwas unerwartetes... die Wachsoldaten, die eben noch zusammen gestanden hatten, um mit einer Flasche *Tago-Schnaps* den Sieg zu feiern, vielen leblos zu Boden.

Mentalmagie! zuckte es Horas wie kaltes Feuer durch den Kopf. Sofort griff er nach der Phiole an seinem Gürtel. Ein einziger Schluck - heiß wie die Sonnen der Runenwüste - würde ausreichen, um seinen Geist gegen jeden Lähmungszauber zu schützen.

Doch der Kerkermeister war zu langsam.

Bleischwere Gewichte hingen plötzlich an seinen Gliedern.

Seine Hände pendelten unkontrolliert an seiner Seite, anstatt nach der rettenden Flüssigkeit zu greifen. Alle Geräusch um ihn herum, auch seine eigene fluchende Stimme, wurden dumpf und leise.

Wie durch eine Nebelwand hindurch sah Horas, wie Dremail das Schwert aus der geschuppten Hand fiel. Der Reptiloide taumelte hin und her, um schließlich wie ein gefällter Belagerungsturm in den Staub zu stürzen.

Dann knickten auch Horas Knie ein. Das letzte, an das er dachte, bevor Saarks Magie seinen Geist komplett ausschaltete, war der Kriegstrank an seinen Gürtel.

Die Barrikade der Krateiner bestand vollständig aus Metallteilen. Tische, Stühle, Schränke, alles aus schwerem Eisen und scharfkantigem Stahl. Anderes Material hatten sie hier unten in der Sklavenschale auch gar nicht zur Verfügung, dachte Jerune während er vorsichtig den knarrenden, wankenden Wall erklomm. Bäume und Pflanzen lebten nur im Licht der Runensonnen von 100 Höhlen. In den restlichen Teilen der Humanoschale musste man auf Metall, Magie und poröses Pilz-Holz zurück greifen.

Als er endlich auf dem Kamm angekommen war, blickte Jerune in die hohe Eingangshalle, in der sich das Lager der Krateiner befand.

Machtvoll war Saarks Mentalmagie !

Ein Dutzend bewegungslose Körper lagen verstreut auf dem Boden. Es war niemand mehr bei Bewusstsein, der sie an ihrer Flucht hindern könnte.

Saark selbst gönnte sich keinen Triumph. Er rief Jerune zu: „Keine Zeit zu verlieren! Der Schlaf hält nicht ewig. Dort ist der Ausgang.“ Und er deutete auf ein schmales, hohes Portal, das am anderen Ende der Halle in die Felswand eingelassen war.

Jerune erkannte das Werk der Konstrukteure, der Erbauer der Verlieswelt.

Aus schwärzestem Ascheisen waren die Torflügel, überzogen mit dichten, filigranen Linien.

Natürlich, der Ausgang aus dem Dran Kadaar war durch Mustermagie gesichert, denn dieser Kerker war alt. Älter



als Demos Kratein, 100 Höhlen und jedes menschliche Reich von Donjon.

Dieses Portal war nun seine Aufgabe. Hastig kletterte Jerune den Wall auf der anderen Seite herunter. Cor blieb dicht hinter ihm, wie ihm befohlen worden war.

„Es ist verschlossen und ich sehe nicht einmal ein Schloss,“ sagte Saark, als sie vor dem hohen Tor angekommen waren.

Jerune rief warnend: „Nicht Anfassen! Möglicherweise liegt ein Fallenmuster drauf.“

Er kniete sich hin und beugte seinen Kopf so weit vor, bis seine Nasenspitze beinahe das kalte Metall der Portalflügel berührte. Sein trainierter Blick wanderte über die Millionen haarfeiner Linien, bis er schließlich auf eine bekannt Struktur traf: ein *Lassir-Element*, das elektrische Energie steuerte.

Sofort untersuchte er die winzigen, umliegenden Kanäle, die zu verschiedenen weiteren Teilen des Musters auf der Oberfläche der Tür führten.

„Was ist los? Ich dachte für verschlossene Türen bist du Experte?“ fragte Saark und Nervosität schwang in seiner Stimme mit.

Jerune antwortete abwesend: „Keine Falle auf dem Portal. Aber das Musterschloss ist komplex. Normalerweise öffnet man es mit einem Geheimwort.“

„Alle Leute, die wir fragen könnten, schlafen tief und fest. Und ich denke nicht daran, jemanden aufzuwecken.“

Jerune ignoriert den Sarkasmus und suchte konzentriert nach einem Schwachpunkt in dem uralten Muster. Vorsichtig führte er mit dem Zeigefinger eine der sanft leuchtenden Linien zwischen den *Lassir-Elementen* nach, die offensichtlich eine wichtige Funktion hatte.

Bevor er am Endpunkt der Linie angekommen war, hörte er hinter seinem Rücken einen scharfen Fluch und das durchdringenden Klirren von Stahl.

Hinter ihnen war der große Reptiloide - der Wachoffizier des Kerkers - der mit der ganzen Wut und Kraft seiner Rasse auf Saark eindrang. Der Krieger war zu früh aus dem magischen Schlaf erwacht.

Saark war von dem Angriff vollkommen überrascht worden und hatte keine Chance mehr gehabt, um seinen Gegner erneut zu betäuben. Mit seinem Schwert wehrte er sich verzweifelt gegen den Ansturm, aber es war offensichtlich, dass der ungleiche Kampf schnell vorbei sein musste.

Cor war nirgends zu sehen.

Ich muss den Reptilo ablenken, dachte Jerune. Dann hätte Saark vielleicht genug Zeit, um einen Kampfzauber zu sprechen.

Aber wie? Die Kunst der Musterkunde beschäftigte sich in einigen Nebengebieten durchaus mit Angriff und Verteidigung. Aber das waren nicht die Studienbereiche, für die sich Jerune interessiert hatte.

Wenn er wenigstens eine *Zarde* zur Hand gehabt hätte.

Hatte er aber nicht. Die Schläge des Reptiloiden wurden schneller.

Saark geriet ins Stolpern und sein Gegner drängte ihn gegen die Höhlenwand.

Direkt in den Kampf einzugreifen war ausgeschlossen. Jerune war kein Krieger und würde niemals einer sein. Er musste den Kampf wie ein Musterkundiger kämpfen. Eine steile Falte erschien auf seiner Stirn und seine Augen wurden glasis: Jerune ließ sein Bewusstsein in das Vaart *Lardaal* sinken, das große Muster von Donjon.

Das Muster, das nicht nur aus den winzigen Linien auf den Oberflächen gebildet wurde, sondern das aus den Gängen und Hallen, den Tunneln und den Höhlen selber bestand. Das Muster, das alles abbildete und alles kontrollierte.

Die materielle Welt mit ihren festen Wänden, Steinböden und Decken erschien ihm nur noch wie ein Schattenbild. Die Kanten und Ränder der dunklen Flächen jedoch glühten als helle Linien aus purem Licht. Durch Konzentration schickte Jerune seinen Geist direkt zu der Wand, vor der Saark von dem Reptilo in den Staub geprügelt wurde.

Und natürlich war da eine Chance. Denn nichts war so vielfältig und wunderbar wie das *Vaart Lardaal*, das die Konstrukteure einst erschaffen hatten. Jerune fand kraftvolle *Hadaar-Linien*, die innerhalb der Mauern verliefen, und die die Hallen des Dran Kadaar mit Wärme und Licht versorgten.

Der Stoß des Hauptmannes verfehlte Saarks Kopf nur um Haaresbreite und riss Steine und Staub aus der Felswand. Der Reptiloide verstärkte die Kraft seiner Angriffe noch einmal. Der Magier, der bereits auf den Knien war, konnte sich nur noch mit seiner zitternden, waagrecht erhobenen Klinge vor den brutalen Schlägen schützen.

Doch dann leuchtete der Fels hinter Saark grell auf.

Natürlich war es nicht der Fels, sondern das Muster auf dem Fels, das sich nur für die Dauer eines Wimpernschlages zu einem *Arden-Ghier-Bataar*-Muster umformte. Doch das konnten weder Saark noch Dremail erkennen, denn aus dem gleißenden Fels loderte im nächsten Augenblick flirrende Hitze hervor. Der Strahl traf den Reptiloiden mitten in das geschuppte Gesicht und ließ ihn aufheulen.

Der Schrei hallte durch die Höhle und wurde hundertfach von den nackten Felswänden zurück geworfen. Bevor das Echo aber verklungen war, lag der Hauptmann des Dran Kadaar tot im Staub.

Saark hatte ihm mit letzter Kraft das Schwert in den Leib gestoßen.

Horas wurde vom Todesschrei seines besten Offiziers aus dem Schlaf gerissen.

Der Betäubungszauber lag noch immer wie Nebel auf seinem Bewusstsein. Der fremde Mentalzauberer verstand sein Handwerk. Doch Horas wusste, was zu tun war, um den Sklaven zu besiegen. Er stürzte den restlichen Kriegstrank herunter. Die Entropie fegte wie ein eiskalter Sturmwind durch seinen Körper und blies den Nebel und die Angst einfach fort.

Mit einem Satz war er auf den Beinen und erfasste die Situation. Die Flüchtlinge waren am großen Portal, dem Ausgang aus dem Dran Kadaar. Direkt neben dem Portal lag der leblose Körper des treuen Dremail.

Der beste Gefolgsmann, den Horas je gehabt hatte.

*Erst die Rache, dann die Trauer.* Denn die Zeit lief ihm davon. Obwohl nur er, der Kerkermeister, das Passwort für die schwere Doppeltür kannte, war der Linienkratzer möglicherweise in der Lage, die Tür auch ohne dieses Wissen zu öffnen. Genau diese Dinge waren es, mit denen sich die Musterkundigen von 100 Höhlen beschäftigten. Sie saßen in aller Ruhe in den grünen Hügeln ihrer Heimat, und während ihnen die Runensonnen ihre faulen Bäuche wärmten, lernten sie gemütlich die alten Techniken der Konstrukteure auswendig. Sicher war so auch die Katastrophe in der Kugelhalle ausgelöst worden. Allerdings waren die Linienkratzer als feige Schwächlinge bekannt.

*Als erstes also den Mentalzauberer ausschalten.*

Horas presste die Luft durch die zusammengebissenen Zähne.

„Dann wollen wir sehen, wie du dich gegen einen Arkanisten aus den besten Schulen von Kardaraal schlägst....*Sartum Sar Etran.*“

Wie ein Speer aus Adamant jagte der Zauber in den Schädel des fremden Magiers. Horas spürte den Widerstand

eines hart trainierten Geistes, doch mit der tobenden Entropie durchbrach er die mentale Verteidigung des Aussenweltlers mühelos. Horas drang tief in Saarks Bewusstsein ein und trennte es von dessen Körper.

„Gib mir nur einen Augenblick Ruhe und das Tor ist offen“, sagte Jerune, während er konzentriert auf das uralte Konstruktors-Muster auf dem Portal starrte. Doch Saark antwortete nicht.

Statt dessen traf ein schwerer Schlag den Kopf des Musterkundigen und es wurde dunkel um Jerune.

Als er wieder zu sich kam, lag er am Boden und über ihm stand der Kerkermeister des Dran Kadaar.

Mit tiefer Befriedigung sah Horas, wie der dumme Höhler ihn ungläubig anlotzte – als wäre er kein Mensch, sondern eine tanzende Fleischechse.

„Sieht so aus, als wäre euer Schlafzauber abgelaufen, Linienkratzer. Meiner wirkt leider immer noch.“ Er deutete mit einer lässigen Bewegung seines Nadelhornes auf den gelähmten Mentalmagier. „Eure Flucht ist zu Ende.“

Horas zielte auf den Kopf des Höhlers und zischte: „Als Erstes muss ich wissen, ob ihr unterwegs einen jungen, blonden Burschen getroffen habt? Wenn du vernünftig bist und antwortest, lasse ich dich ganz einfach in deine Zelle zurück bringen, anstatt dich mit Nadeln zu spicken. Also?“

Doch statt des Höhlers antwortete eine junge, ruhige Stimme im Rücken des Kerkermeisters:

„Ich bin hier, Sklavenjäger.“

Horas wirbelte herum und erkannte den Knaben. Der Knabe, hinter dem ganz Demos Kratein her war.

„Tut mir leid, wenn ich euch habe warten lassen. Aber ich musste mir erst mal eine passende Waffe besorgen.“

Irritiert bemerkte Horas, dass sich der Junge tatsächlich eine Waffe besorgt hatte: *ein Zweihandschwert, viel zu groß und viel zu schwer für den jugendlichen Körper.*

Und doch hielt sein Gegner die Klinge so mühelos über dem Kopf, als wäre sie leicht wie eine Feder.

Trotz der Entropie, die ihn anpeitschte, beschlich Horas das Gefühl, dass es unklug sein könnte, sich auf einen Nahkampf mit dem seltsamen Burschen einzulassen. Es war ohnehin ratsam, den Kerl unbeschädigt beim Magistrat abzuliefern. Er musste nur etwas Zeit für einen Mentalzauber gewinnen, das war alles.

Horas richtete das Nadelhorn auf den Kopf des Linienkratzers, der neben ihm auf dem Boden lag und sagte: „Keinen Schritt näher, Junge, oder ich durchlöchere deinen Freund hier!“

Der Kerkermeister hatte nicht die geringste Ahnung, ob sich der Bursche für das Schicksal des dummen Höhlers interessierte. Aber die Ablenkung funktionierte: der Knabe erstarrte und blickte überrascht auf den Linienkratzer. *Zu weichherzig für die Verlieswelt.*

Horas fixierte den Jungen und presste noch einmal die Formel des Schlafzaubers hervor: „*Sartum Sar Etran!*“

Und wieder jagte seine Magie angetrieben von der Wucht des entropischen Kriegstrankes aus ihm heraus.

Und prallte nutzlos gegen eine mentale Verteidigung, die undurchdringlich war wie eine Wand aus Stahl.

Horas vergaß zu atmen und erkannte an einer steilen Zornesfalte auf der Stirn seines Gegners, dass der Junge den Bezauberungsversuch gespürt und abgeblockt hatte.

Das Zweihandschwert fegte wie ein Blitz auf den Kerkermeister herunter.

Horas schrie und pumpte den Linienkratzer voll mit Aethernadeln.

Jerune war noch niemals in seinem Leben ernsthaft verwundet worden. Trotzdem wusste er sofort, als die eisigen Nadeln in seinen Körper eindrangten, dass er in wenigen Augenblicken tot sein würde. Er blickte an seiner

Seite herunter und sah Sturzbäche von Blut, die durch seine zerfetzten Kleider hindurch auf den Boden flossen. Sein Herzschlag begann zu flattern und das scharfe Stechen in seiner Seite ging in einen dumpfen inneren Schmerz über. Jerunes Oberkörper knickte ein.

Aber da war Cor, direkt neben ihm. Er hielt immer noch das unmöglich riesige Schwert in seiner Hand, als wäre es ein Kinderspielzeug. Und da war Blut auf der Klinge. Der Krateiner war nirgends zu sehen.

Als Cor sich mit sorgenvollem Gesicht neben ihm kniete, versuchte Jerune zu reden, doch der Schmerz verzerrte seine Worte zu sinnlosem Gurgeln. Jerune wollte ihr Schicksal bitter beklagen, denn sie waren so dicht vor ihrem Ziel gescheitert, dass selbst die sanftmütigen Denker vor Wut aufgeschrien hätten.

*Fluch auf die Göttlichen Rassen*, rief eine heisere, alte Stimme in ihm, die er noch niemals zuvor gehört hatte.

*Fluch auf die verblendeten Krateiner, die noch immer auf die Lügen der Götter reinfielen.*

*Und Fluch auf die Verlieswelt.*

Natürlich sinnlos, das stumme Geschreie, das nichts mehr ändern konnte. Jerunes Kopf sackte auf den Steinboden. Wie durch einen Schleier hindurch, sah er Cor, der immer noch neben ihm kniete.

Schade um den Jungen, dachte er, was für ein mutiger Mensch. Und voller Geheimnisse.

Zu gern hätte Jerune ihn mit nach 100 Höhlen genommen. Raus aus dem Dran Kadaar, raus aus der Sklavenschale in eine bessere Welt.

Immerhin ließ jetzt der Schmerz nach. Vielleicht hatte er tatsächlich eine Chance, in friedvoller Ruhe ins Licht zu gehen. Ein würdevoller Tod, wie ihn die Weisen seines Ordens bevorzugten.

Als Jerune spürte, dass seine Seele sich anschickte, auf die Reise ins Licht zu gehen, versuchte er noch einmal seinen trüben Blick zu fokussieren.

Was er sah, ergab keinen Sinn.

Da war Cor, doch das Gesicht des Jungen hatte sich verändert. Seine Augäpfel waren verschwunden. Stattdessen strahlte ein Leuchten, wie das goldene Morgenlicht der Runensonnen aus dem Kopf des Jungen heraus. Noch erstaunlicher aber war der Ausdruck von tiefstem Ernst, der Cors Gesicht wie eine Büste aus den alten Tagen erscheinen ließ.

Und dann spürte der Musterkundige ein durchweg seltsames Gefühl, dass gleichzeitig über seinen Körper und über seine Seele kam

„Was tust du?“ fragte er Cor und im selben Atemzug wunderte er sich, woher er plötzlich wieder die Kraft zu reden hatte.

„Ich ordne deinen Körper“, sagte der Junge mit den goldenen Augen. „Der Krateiner hat mit seinem Hass großen Schaden zugefügt. Aber solange deine Seele noch nicht ins Licht gegangen ist, kann ich die Wunden, die sein Zauber geschlagen hat, rückgängig machen.“

Die Hände des Knaben glühten nun genau wie seine Augen. Dort wo sie Jerune berührten, schlossen sich die Wunden und die Blutströme versiegten augenblicklich.

Der Musterkundige stöhnte auf. Nicht wegen der Schmerzen, sondern weil er endlich verstand, was er sah. „Du bist ein Priester der Göttlichen Rassen. Nur ein Priester hat Macht über Leben und Tod“, sagte er. Wäre er nicht gänzlich erfüllt gewesen von der tiefen Ruhe, die Cors Magie über ihn gebracht hatte, so wäre Jerune aufgesprungen und hätte den Knaben mit Wut von sich gestoßen.

Aber Cor schwieg und wirkte weiter an seinem Zauber, bis sämtliche Wunden geheilt waren.

Dann erlosch das goldene Licht seiner Augen und der vorsichtige Blick kehrte in sein Gesicht zurück.

„Ich bin kein Priester. Ich kann das, seit ich denken kann. Und mehr weiß ich nicht über mich, oder über die

Priester der Götter.“

Als sich Jerune langsam erhob, fügte Cor hinzu: “Öffne jetzt besser das Tor. Hier sind noch überall Krateiner, die bald aus dem Zauberschlaf erwachen werden. Ich kümmere mich um Saark.“

Und natürlich hatte der seltsame Knabe Recht. Also stolperte Jerune zurück zu dem uralten Portal, das schon seit 6000 Jahren den Zugang zum Dran Kadaar kontrollierte. Und trotz der unzähligen Fragen, die in seinem Kopf herum wirbelten, fand der Musterkundige mit Hilfe seiner Kunst schon wenige Augenblicke später einen Schwachpunkt in den labyrinthischen Linien, die das Schloss des Portals steuerten. Mit einem winzigen Quantum arkaner Energie - die Musterkundigen sahen es als Tugend an, sparsam mit ihrer Zauberkraft umzugehen - veränderte er den Fluss im Muster des Tors. Staub und Sand wirbelten auf... und die beiden Flügel öffneten sich mit dumpfem Donner, hinaus in die schweigende Dunkelheit der sechsten Schale der Verlieswelt.

Amathir, Priester des Stahl, des höchsten Gottes der Ordnung, war verwirrt.

Gerade als er einen machtvollen Fluch der Göttlichen Rassen über die Häretiker bringen wollte, sah er Unglaubliches. Ein schwacher Sklave - ein hagerer Knabe nur - bewahrte einen Sterbenden mit einer perfekten Anwendung der göttlichen Heilkunst vor dem Tod. Der blonde Bursche war mit Sicherheit kein Mitglied der krateinischen Priesterschaft, denn als solcher wäre er niemals in Gefangenschaft geraten. Selbst ein Aussenweltler war vor den Sklavenjägern sicher, wenn er beweisen konnte, dass er ein Diener der Göttlichen Rassen war. Außerdem war der Knabe ganz einfach zu jung.

Trotzdem brachte es Amathir nicht fertig einzugreifen, als der Linienkratzer mit seiner verbotenen Magie schließlich das Tor öffnete. Tatenlos sah er zu, wie der seltsame Junge den bewusstlosen Aussenweltler aus dem Kerker schleppte. Erst als die Schritte der Flüchtlinge schon lange verhallt waren, wurde Amathir bewusst, dass das Geschehene einfach *zu groß* gewesen war.

Zu groß, als dass ein einfacher Priester aus der Bruderschaft der Reinen Bestrafung, Einfluss darauf nehmen könnte. Aber auch zu groß, um es einfach auf sich beruhen zu lassen.

Amathir blickte sich um: der Dran Kadaar lag in Trümmern. Erst der Sturm, dann die Revolte und zum Schluss der Tod sämtlicher Hauptleute. Das einzig Aufrechte, was zu tun blieb, war, dem Magistrat schnellstmöglich von der Katastrophe zu berichten. Auch wenn das zum Ende von Amathirs Aufstieg in der klerikalen Hierarchie führen musste.

Aber er war ein Priester des Stahl, des höchsten Gottes der Ordnung. Also raffte er sich auf und lief zum Kontrollraum des Dran Kadaar. Er wusste, dass es dort einen aureolischen Stirnreifen gab, mit dem er den Magistrat erreichen konnte.

Unterwegs traf er auf einen versprengten und verwirrten Wachmann, der ihm als Träger des Stirnreifs dienen würde. Ein Opfer mehr oder weniger machte nun keinen Unterschied mehr. Rechtlich gesehen war diese Entscheidung möglicherweise nicht ganz einwandfrei. Doch Amathir war sich sicher, dass Stahl, der universelle Richter und Rechtssprecher, Verständnis hierfür aufbringen würde.

Der Magistrat musste informiert werden.

*Dieser Text sind die ersten drei Kapitel des Verlieswelt-Zyklus. Er wurde inspiriert von den D20 Rollenspielregeln. Weitere Kapitel, Hintergrundinformationen, Karten und Kurzgeschichten findet man auf meiner Internetseite: <http://www.verlieswelt.de/wp/>.*