

DER KLEINE KRIEGER

GESCHICHTEN AUS DER WELT DES KLEINEN KRIEGER VON MICHAEL NOLDEN

GEISTERJAGD

Hutzel Longear hastete die schmale verfallene Treppe des Festungsturms hinab. Hinter sich, näher kommend, vernahm er dieses keuchende unheimliche Geräusch. Geräusche, wie die Atemzüge eines Sterbenden. Auf der Stirn des kleinen Kriegers floss eiskalter Schweiß zwischen seinen buschigen Augenbrauen, suchte sich seinen Weg über den breiten Nasenrücken.

Hinter ihm wurden die Atemzüge lauter und mischten sich mit stampfenden Schritten, gewaltig großen Schritten. Nicht mehr weit entfernt leuchtete der Eingang im Licht der beiden Monde. Stücke alten Gesteins brachen unter Hutzels Füßen aus den Stufen. Er wankte. Seine wild tastenden Hände fanden an der Wand keinen Halt. Im nächsten Augenblick purzelte er, weiterhin verfolgt, die restlichen Stufen hinab, rollte das letzte Stück zur Tür hinaus, geradewegs vor den erstaunten Rotan.

Atemzüge und stampfende Schritte rasten heran, wehten sturmgleich gegen die Türöffnung, wo sie an der unsichtbaren Grenze zerbarsten. Letzte Seufzer erklangen und ein leises Schnüffeln setzte dem Spuk ein Ende.

„Wie ich sehe, ist dein Plan erneut fehlgeschlagen“, meinte Rotan nicht ohne mürrischen Unterton.

„Hilf mir auf.“ Hutzel streckte dem Dreggen eine Hand entgegen.

Rotan ergriff die Hand in seiner ruppigen Art und zog den kleinen Krieger mühelos auf die kurzen Beine.

„Danke.“ Hutzel klopfte sich den Staub von Stiefeln und Hose. „Hätte ich auch nur geahnt, wie sehr dein Plan einer Schatzsuche in der Grenzregion in Strapazen ausartet, wäre ich geradewegs umgekehrt.“

„Echte Krieger scheuen Strapazen nicht!“

„Wir müssen an deinem Humor arbeiten“, erwiderte Hutzel, während er den alten Dreggen von unten her anschaute. „Nun, denn. Wir können dieses Wesen nicht überraschen, noch wirklich ablenken. Er sitzt nächtens dort oben auf seinem Schatz und am Tage ist das Versteck nicht sichtbar. Ist das ein Lächeln hinter deinem Bart?“

„Hattest du mir nicht erzählt, Zauberwerk wäre dir zur zweiten Natur geworden?“

„Echte Krieger übertreiben schon einmal, Rotan. Das solltest du am besten wissen.“

Nahebei im zweifelhaften Schatten einer großen Kaktuspflanze hockten Feeial und Keinfussabhand. Der Walddämon schmiegte sich an die schlanken Beine der Vampirelfe. Die Hitze des Tages war noch nicht vergangen und häufig schubste sie das grüne Wesen ein Stück weit von sich, war die Luft doch noch heiß genug. Schmuserei brachte nur zusätzliche Wärme. Unverdrossen aber schlich Keinfussabhand zu Feeial zurück und legte seinen Kopf auf eines ihrer angewinkelten Knie.

„Nun geh, Ka!“ keifte Feeial den Walddämonen mit gefletschten Zähnen an.

„Das macht er nur, wenn er sich nicht wohl fühlt“, sagte Hutzel, als er zu ihr herantrat.

„Er ist glitschig!“

„Das liegt an der Hitze.“

„Das ist mir gleich!“ Sie stieß den Walddämon ein weiteres Mal von sich. Sofort machte er sich daran, sich zurück zu schlängeln. „Nein!“

„Es genügt, Ka!“ Der kleine Krieger wusste, dass seine erhobene Stimme zuweilen den treuen Begleiter beeindrucken konnte. Die Betonung lag auf zuweilen. Keinfussabhand schnaufte, seine Stirn legte sich in knitterige Falten, aber er gehorchte für den Moment. Einen Schritt entfernt rollte er sich auf dem Boden zusammen. Feeial stand auf.



„Es genügt in jeder Hinsicht. Ich bin es müde, wieder und wieder zu versuchen, diesem lumpigen Gardan'Gre seinen Schatz abzugewinnen. Und wenn er die wahrhaftig gewaltigsten Edelsteine dort oben gehortet hat. Ich sehne mich nach einer sauberen Herberge. Lasst uns in die Oase Onya aufbrechen. Wir können es in dieser Nacht noch dorthin schaffen. In zwei Tagen sind wir in Niando Nalhap Dendo und kühlen unser Mütchen mit Kaktusschnaps!“

Rotan gesellte sich nachdenklich zu den anderen. „Ist deine Vorliebe nicht Blut?“

„Blut? Willst du, dass ich mir deines nehme?“ fragte Feeial gereizt.

„Nun, denn“, sprach Hutzel und stellte sich zwischen die beiden. Feeial startete zornig den alten Dreggen an, der nur einen kühlen Blick zurückwarf. „Wäre es nicht gut, wenn wir uns alle beruhigen, einige letzte Pläne schmieden. In der nächsten Nacht versuchen wir unser Glück ein letztes Mal. Dann gehen wir.“ Mit einem breiten Grinsen knuffte er die Kriegerin und den Krieger frohgemut gegen die Bäuche. „Ich meine, sonst sitzen wir am Ende noch alle ganz verlumpt oben auf diesem Schatz. Na, Rotan, ist das jetzt ein Lächeln hinter deinem Bart?“

„Die ganze Zeit bereits“, meinte Rotan leichthin und unterdrückte ein lautes Auflachen.

Feeial schlug mit gespielter Entrüstung auf Rotans Schulterpanzer. Sie gewann ihr Lächeln zurück. „Bah! Dein Blut wäre mir eh zu kalt!“

„Also, wir haben einen riesigen Gardan'Gre dort oben, dessen Gott ihn nicht in seinem Sphären haben will“, zählte Hutzel auf.

„Wir haben einen wütenden Gardan'Gre“, betonte Rotan. „Ich habe Krieger seiner Art im Kampf erlebt. Wir sollten uns glücklich schätzen, dass er ohne seine Kriegsaxt in die Zwischenwelt eingezogen ist.“

„Er scheint an den Turm gebunden“, fuhr der kleine Krieger fort. „Warum?“

„Diese Frage stellten wir uns vor Tagen. Wir kennen die Antwort nicht“, sagte Feeial. „Ein Wächter vielleicht, der seinem Herrn über den Tod hinaus dient. Wir kennen Legenden dieser Sorte zuhauf. Nicht wenige Orte kenne ich, die von den Geistern meiner Vorfahren bewacht werden.“

Rotan zeichnete die Umrisse der verfallenen Festung in den Sand. „Habt ihr je versucht, sie zu überlisten?“

„Die Vorfahren überlisten? Wir verehren sie. Wir spielen nicht mit ihnen!“

Ein Schnaufen ertönte. Geringschätzig wie stets, als verstehe der Walddämon die Worte der ihn umgebenden Personen.

„Ich weiß nicht, ob Ka uns damit etwas mitteilen möchte. Der Lösung kommen wir hierdurch jedoch keinen Schritt näher.“ Gedankenverloren fuhr Hutzel dem grünen Freund über eine der roten Pusteln. „Die Hitze ist nicht gut für ihn. Die Pusteln sprießen ohne inne zu halten. Bald schaut er aus wie ein Beerenküchlein meines Volkes.“

„Beiß mal hinein“, entgegnete Rotan grinsend.

Während Hutzel den Walddämonen beschwichtigend tätschelte, lächelte er über den kargen Humor des alten Kämpfers. „Ihr wisst, ich liebte das Vorhaben. Vielleicht hat Feeial recht gehabt. Vielleicht hätten wir längst aufbrechen sollen. Es ist nicht an den Lebenden mit den Toten zu spielen.“

„Es ist ein Abenteuer“, brummte Rotan. „Krieger erleben Abenteuer. Deshalb sind wir hier. Willst du wie ein garstiger Nang den Schwanz einkneifen und das Weite suchen?“

Hutzel seufzte. Hiernach rang er sich ein leichtes Lächeln ab. „Ich mag deine einfachen Schlussfolgerungen.“

„Wenn es einer oder zwei nicht schaffen, ist es vielleicht allen möglich?“ Feeial hob eine Feldflasche an den Mund. Sie trank das kühle Blut, welches, mit einem alten Zauber belegt, nicht geronnen war.

Wenngleich Rotans Mundwinkel sich ob des Anblicks ein wenig senkten, nahm er den Faden ihres Gedankens auf. „Dann sollte es doch einer wagen, über die Außenmauer zu klettern. Dieser verbirgt sich auf dem Dach, klettert anschließend über ein Seil durch das Fenster. In der Zwischenzeit schlagen die anderen weiter unten Krach.“

„Wir haben die Mauer versucht.“ Hutzel schüttelte den Kopf. „Es schafft doch keiner, sie zu erklimmen.“

Rotan wandte den Blick von dem kleinen Krieger ab. „Nein“, meinte er sehr leise, „nicht alle haben die Mauer versucht. Nicht alle.“

Hutzels Hand, die gerade noch den zufriedenen Walddämonen getätschelt hatte, hielt inne. Keinfussabhand fühlte die Aufmerksamkeit aller auf sich ruhen. Diese ihm so ernst zugewandten Augen erstickten sein Schnaufen im Keim.

Die Sonne erhob sich über den Wüstensand, die Mondbrüder Larus und Lorus vertreibend, und verfolgte gleichgültig das seltsame Treiben der vier Gefährten. Kurz nach ihrem Gespräch hatten sie sich zur Ruhe gelegt, abwechselnd wachend. Ein jeder der zweibeinigen Wächter hatte über die Lösung des Problems nachgedacht. Ein jeder war beständig darüber gestolpert, wie sie dem Walddämonen begreiflich machen sollten, was er in der nächsten Nacht zu tun hatte. Hutzel hatte die längste Zeit im Sand gesessen und den grünen Freund gemustert. Dieser hatte aus seinen glühenden Augen zurückgestarrt.

Möglich, hatte Hutzel gedacht, dass ich ihn zum ersten Mal mit meinem Blick niedergezwungen habe.

Keinfussabhand hatte sich enger zusammengerollt. Die Pusteln schabten über den rauen Sand, einige zerplatzten sogar und sonderten eine milchig rote Flüssigkeit ab.

Das Tageslicht förderte den Tatendrang. Feeial und Rotan schritten in entgegengesetzter Richtung um den Turm herum. Sie suchten nach einer passenden Stelle für ihr Unterfangen. Die Steine waren zwar brüchig, aber auch glatt. Vor Tagen hatten sie bereits verschiedene Aufstiegsmöglichkeiten untersucht und waren jedes Mal gescheitert. Nirgends fand sich ein geeigneter Punkt, an dem Hände, Füße oder ein Seil auf längere Dauer hätten fassen können. Rotan umrundete den Turm halb und traf auf Feeial.

„Nichts“, sagte er zu ihr. „Da ist nichts. Meine Finger sind zu dick für die schmalen Fugen im Mauerwerk. Einzig am Dach könnte ich mich festhalten.“

„Aber es würde dein Gewicht nicht tragen“, erwiderte Feeial ohne jeden Spott.

„Wir brauchen einen Haken.“

„Du hast unsere Haken in Gre'Affan verloren, erinnerst du dich?“ Die Vampirelfe deutete auf den geflickten Lederbeutel, der über Rotans Schultern hing.

„Ich hatte es eilig“, brummte der Dreggen. Ein wenig Schamesröte wurde in seinem behaarten Gesicht sichtbar.

„Lass uns einen neuen Haken machen.“

„Ich bin des Schmiedehandwerks unkundig.“ Feeial hob eine Braue

„Wir nehmen ein altes Messer, biegen es zurecht. Das wird reichen!“ Rotan warf den Beutel in Sand und trat heftiger danach, als er es wollte. Die wenigen Gegenstände darin klimperten.

Feeial machte einen Schritt auf ihn zu. Impulsiv umarmte sie den Krieger flüchtig, dessen Körper von dieser seltenen Begebenheit erstarrte. „Mein alter brummiger Freund!“ Sie hatte seine Reaktion gefühlt und auch erwartet, dennoch hatte sie nicht anders gekonnt, als ihm ihre Zuneigung zu zeigen. Freundlichkeiten in all ihren Formen zählten kaum zu Rotans Persönlichkeit. Feeial wollte es nicht zu weit treiben. Schnell trat sie wieder einen Schritt zurück und schlug dem alten Krieger mit beiden Händen derb auf die Schultern. „Nimm den Kopf hoch! Los, lasse uns oben im Turm unser Glück versuchen.“

Hutzel Longear hatte sich derweil in der Festung umgesehen.

Der neben dem Turm höchste erhaltene Teil der Festung war eine Säule, die breit und trutzig bei einer der verbliebenen Außenmauern in die Höhe ragte. Diese viel leichter zu erklimmende Säule war Hutzel hinauf gestiegen, um sich einen Überblick zu verschaffen. Obwohl es nicht das erste Mal war, dass er dort oben hockte, fielen ihm trotzdem neue Einzelheiten ins Auge. Der Turm erhob sich wenigstens zwanzig Körperlängen eines erwachsenen Dreggen in die Höhe. Für einen ausgewachsenen Gardan'Gre mochte es weitaus weniger sein. Auf den verschiedenen Etagen gab es kleine Schießscharten für Bogenschützen, und nur ganz oben waren richtige Fenster in die Wände eingelassen.

Der kleine Krieger entdeckte Feeial und Rotan, wie sie dort standen, aus den Fenstern gebeugt und nach unten sahen. Feeial betastete die Mauer, ließ jedoch ganz offensichtlich enttäuscht wieder davon ab.

Am Himmel taten sich keine Wolken auf. Ohne jegliches Hindernis gleißte das Sonnenlicht auf die öde Landschaft. Was hätte der kleine Krieger nicht für ein paar Palmen gegeben? Aber hier gab es nichts, was der Aufmerksamkeit wert gewesen wäre. Rotan und Feeial setzten ihre Suche nach Verstecken fort. Der Dreggen lehnte sich weit über Gebühr aus einem Fenster, griff nach dem Dachvorsprung und bekam diesen doch bloß ganz knapp zu fassen. Ihr aller Unterfangen schien aussichtslos. Der Geist würde auch dorthin gelangen können und falls nicht, brauchte er sich nur geduldig vor einem der Fenster zu platzieren, um den Eindringling wenn schon nicht zu fangen, so doch abzuwehren.



Ein Abenteuer, ja, das war es. Leider war es auch ein Abenteuer, dessen Möglichkeiten sich schnell erschöpften. Hutzel fasste für sich die wichtigen Einzelheiten zusammen. Bei Tage gab es keinen Schatz, noch einen Wächter. Bei Nacht wurde der Schatz sichtbar und auch der Wächter. Der Wächter war böse und stark alle, bis auf Keinfussabhand, hatten dies am eigenen Leibe erfahren müssen. Der Turmeingang war eine unsichtbare Grenze, die der Geist nicht passieren konnte. Im übrigen Festungsgelände waren sie ihrer Haut sicher. Der Geist war schnell, viel zu schnell. In solchen Fällen empfahl sich ein Angriff von mehreren Seiten. Bloß, welche Seite wählte man, wenn es nur einen Zugang gab und sich alles andere gegen einen verschworen zu haben schien? Nein, resignierte Hutzel, sie sollten wahrhaftig ihr Unterfangen beenden, nach Niando Nalhap Dendo reisen und dort herausfinden, wer die anderen am besten mit Kaktusschnaps unter den Tisch trinken konnte.

Vor ihm, irgendwo hinter den flirrenden Hitzestreifen über der Wüste, lag die kleine Wüstenstadt mit ihren Schnapsbrennereien. Hinter ihm lagen die fruchtbaren Regionen. Nicht weit davon befand sich Rotans Lehen. Sehnsüchtig hielt Hutzel Ausschau nach einer Bewegung, einem Vogel, einer Wüstenkreatur, nach einem winzigen Zeichen von Leben in dieser trostlosen Umgebung.

Zuerst wusste er nicht, ob seine Augen und innigen Wünsche ihm nur einen Streich spielten. Eine Staubfahne, schmal und zögerlich aufsteigend, tauchte auf dem Kamm eines Dünengürtels auf. Der kleine Krieger schirmte mit einer Hand die Augen gegen das unbarmherzige Sonnenlicht ab. Inmitten der wachsenden Wolke aus feinstem Sand und Dreck zeichneten sich Silhouetten ab, deren Umrisse Hutzel jedoch nicht genau ausmachen konnte. Die Gestalten ritten offenbar. Ihre Fortbewegung erfolgte auf einer horizontalen Linie, nicht hintereinander, wie es bei Karawanen üblich war. Jemand, der derart durch die Wüste unterwegs war und nichts tat, um seine Anzahl zu verschleiern, fürchtete einen Feind nicht.

Und er würde in der kleinen Gruppe von Abenteurern ebenfalls keine Bedrohung sehen, vielmehr leichte Beute.

Dort, wo einst das Zentrum des Innenhofes der Festung gewesen war, brannte ein Lagerfeuer. Gedrungene und verzerrte Schatten tanzten über Mauern und Turm.

Unweit der Festung, hinter einer niedrigen Düne, verbarg sich die kleine Gruppe von Abenteurern. Keinfussabhand, der Walddämon, blieb von der Heimlichkeit um sich herum unbeeindruckt. Er nutzte die Gelegenheit sowie die Kühle des Bodens für einen erholsamen Schlaf. Seinen Kameraden hingegen war der Sinn nach Erholung vergangen.

„Sie widern mich an!“ sprach Rotan so leise sein Zorn es eben zuließ.

Feeial kroch neben den Dreggen. Sie hatte die Gegend um die Festung auskundschaftet. „Wir sind hier sicher. Die Grimmschis haben im weiteren Umkreis keine Wachen aufgestellt. Wachgänger gibt es nicht. Weiß jemand, ob sie Dunkelheit fürchten?“

Rotan fing sich wieder. Mit gesenkter Stimme antwortete er: „Niemand weiß etwas genaues über sie. Ich sah sie im Tross unserer Truppen ziehen, aber sie ließen nie jemand richtig in ihre Nähe. Bei Kolra, ich kenne keinen einzigen Dreggen, der ihre Sprache spricht.“

„Es hat den Anschein, als sei es eine ganz normale Rast. Wenn ich mich nicht täusche, verstanden habe ich sie natürlich auch nicht, sind sie in heiterer Laune.“ Feeial bleckte die Fangzähne.

Hutzel musterte sie von der Seite. „Durst?“

„Auf die? Nein!“ erwiderte Feeial mit aufrichtiger Ablehnung.

„Sie wollen bestimmt nach Niando Nalhap Dendo, Sklaven fangen“, mutmaßte der kleine Krieger.

„Wuffel und Dracoluun sind keine guten Sklaven“, warf Rotan ein.

Feeial schlug dem alten Krieger einen Ellenbogen in die Seite.

„Nicht, dass ich Sklaven hätte!“ ereiferte sich Rotan. „Ich rede von ihrer ... Ach, was geht es mich an? Was machen wir jetzt?“

„Schade“, murmelte Hutzel gedankenverloren.

„Was ist schade?“ Rotan war nicht in der Stimmung zu erraten, was seinem Gefährten gerade durch den Kopf ging.

„Es ist schade, dass sie nicht den Turm betreten. Ich bin sicher, sie würden sofort flüchten.“

„Oder den Schatz sehen und auf die gleichen Gedanken kommen wie wir!“ Feeial kniff dem kleinen Krieger in das linke Ohrläppchen.

„Au!“ entfuhr es Hutzel. „Ich meine doch bloß. Sie sehen nicht sehr mutig aus.“

„Du kennst sie nicht“, warf Rotan ein. „Sie sind mutig, sofern es ihren Zwecken dient und es genügend von ihnen sind. Ich habe einst gesehen, wie zehn von ihnen auf einen Gardan'Gre losgingen. Es war kein schöner Anblick. Er unterlag, obwohl er diesen Wichten an Kraft überlegen war.“ Rotans Stirn legte sich in Falten. „An Grimmschis war etwas besonderes, aber ich habe vergessen, was es war. Es muss etwas wichtiges gewesen sein.“ Er erwiderte Hutzels schelmischen Blick. „Ja, ich werde alt. Aber wehe dir, *du* sprichst es aus!“

„Sollte das die Ablenkung sein, die wir brauchen?“ Feeial hatte einen grimmigen Gesichtsausdruck aufgesetzt.

„An was denkst du?“ fragte Rotan.

„Das solltest du niemals eine Frau fragen, Rotan. Das ist oberstes Gesetz bei meinem Volk“, entfuhr es Hutzel mit einem breiten Grinsen.

Feeial wuschelte dem kleinen Krieger die feuerrote Haarpracht durcheinander, bis ihm die Haare alle ins Gesicht hingen. „Ich denke“, sprach Feeial mit Nachdruck, „dass sich uns da eine Gelegenheit bietet. Ich habe sogar eine Idee. Und dafür müssen wir alle in das Geschehen eingreifen, auch unser kleiner, glitschiger Ka.“

Feeial zeigte auf die kleine Umgebungsskizze im Sand.

„Dort, auf beiden Seiten des Turmes“, deutete sie auf die entsprechenden Stellen, „gibt es Lücken in der Mauer. An diesen Stellen können wir sie überraschen. Jeweils zwei von uns gehen durch diese Lücken, umrunden den Turm schnell, rennen durch den Eingang auf die mittlere Ebene.“

Hutzel nickte beiläufig, aber er behielt dabei den Walddämonen im Auge. Keinfussabhand schien es schlecht zu gehen. Seine Schnauze lag flach auf den Sand gepresst, und sein charakteristisches „Hmpf“ ertönte nicht ein einziges Mal.

Die Vampirelfe rempelte den kleinen Krieger an. „Passt du auf?“

„Wie? Nein, ich bitte um Verzeihung. Ich mache mir Sorgen.“ Hutzel strich Keinfussabhand über den großen Kopf. „Es geht ihm zunehmend schlechter. Ich glaube nicht, dass wir ihn in den Plan einbauen können. Wir sollten sogar sehen, dass wir diesen Ort verlassen. Die Wüste ist kein Ort für ihn.“

Feeial schüttelte den Kopf. „Deine Sorgen ehren dich, doch glaube mir, Walddämonen gehören zu den zähesten Lebewesen, die ich kenne. Er wird durchhalten. Und wenn alles gut geht, sind wir morgen schon auf dem Weg in zivilisiertere Gegenden.“

Das Nicken des kleinen Kriegers kam zaghaft und ohne Überzeugung.

„Also, auf der mittleren Ebene des Turmes gibt es einige Einbrüche und den kleinen Wachraum. Durch die Einbrüche wäre auch eine Flucht möglich, allerdings denke ich nicht, dass wir darauf zurückgreifen müssen. In der Dunkelheit können wir uns in dem Raum gut verbergen. Jedenfalls zwei von uns!“

„Zwei von uns?“ Rotans Augenbrauen hoben sich fragend. Selten nur zeigte der alte Kämpfe ein so ernstes Interesse.

„Du und ich“, meinte Feeial, „wir beide werden uns dort verstecken und auf die nachfolgenden Grimmschis warten. Wenn sie die Treppe hinaufgelaufen kommen, fallen wir ihnen dort in den Rücken und halten sie hin.“

Feeial beschrieb, was sie für sich und die anderen in ihrem Plan vorgesehen hatte. Rotan und sie würden die Ankunft der Grimmschis abwarten. Es würde äußerst wichtig für sie alle sein, dass die Sklavenjäger nichts von dem unheimlichen Wesen erführen jedenfalls nicht bis zu einem bestimmten Moment. Im darauf folgenden Kampf, und für Feeial gab es keinen Zweifel, dass es einen solchen geben würde, mussten die Grimmschis von dem alten Dreggen und der Vampirelfe so lange aufgehalten werden, bis der kleine Krieger und der Walddämon die Spitze des Turmes erreicht hatten. Und dann würde alles sehr schnell geschehen.

Hutzels Aufgabe in diesem Wagnis sah vor, den Geist von seinem Schatz fort zu locken, wieder die Stufen hinab, mitten hinein in das Kampfgeschehen im Wachraum. Das Erscheinen des Geistes würde die Grimmschis vollkommen überraschen. Vielleicht würden sie zu Beginn noch versuchen gegen den neuen Feind zu kämpfen, aber bald schon sollte die Aussichtslosigkeit ihres Unterfangens klar sein. Die Sklavenjäger würden die Stufen hinab flüchten, vom Geist des Gardan'Gre verfolgt.

„Wenn dies geschieht“, erklärte Feeial, „treten wir genau den entgegen gesetzten Weg an. Wir laufen hinauf, wo Ka bereits neben dem Schatz auf uns wartet. Wir füllen geschwind unsere Taschen, geben einiges von dem Schatz in seinen Schlund ...“



„Wie war das?“ fragte Hutzel Longear erstaunt.

„In seinem Schlund ist viel Platz.“ Feeial zuckte die Schultern. „Es wird ihm nichts ausmachen, und er soll es ja auch nicht hinunterschlucken. Wir besitzen eben nicht genügend Taschen. Sie würden uns im Kampf zu sehr behindern. Anschließend versuchen wir uns von oben abzuseilen. Weniger wegen der Grimmschis. Ich vermute, sie werden längst ihr Heil in der Flucht gesucht haben, aber der Geist, der wird nach oben zurückkehren.“

Der kleine Krieger schaute von einem zum anderen. An seinem grünen Freund blieb sein Blick schließlich hängen.

„Wirst du das schaffen, Ka?“

„Hmpf“, machte Keinfussabhand.

Den kleinen Krieger überzeugte dieses Geräusch überhaupt nicht.

„Ein Kampf, wie?“ Rotans Miene gefror. „Gegen Grimmschis?“ Hinter seinen Barthaaren kehrte sein Lächeln langsam wieder zurück. „Warum nicht? Ein hoffnungsloser Kampf ist besser als keiner.“

„Bah!“ entgegnete Feeial. „Hoffnungslos!“

Gemeinsam schlichen die vier Abenteurer zu einer Stelle weit hinter dem Turm, wo sie sich aufzuteilen gedachten. Keiner von ihnen redete. Feeial gab den anderen mit Handzeichen zu verstehen, was es als nächstes zu tun galt. Hutzel Longear gab dem Walddämonen einen kleinen Schubs. Schon hüpfte Keinfussabhand in die Dunkelheit hinein. Der kleine Krieger folgte ihm auf leisen Sohlen.

Feeial rannte geduckt auf ihre Position neben dem Turm zu. Der alte Dreggen lief ebenso geschickt wie sie hinterdrein. Im Laufen tastete er nach dem Heft seines Schwertes.

Grimmschis waren Rotan nicht nur wegen ihres Verhaltens ein Greuel. Er verachtete sie für ihren Ruf Sklavenjäger zu sein, so wie er sich selbst dafür verachtete einst selbst in der Armee der Dreggen versklavte Bjo'Erks bewacht zu haben. In einer Horde waren sie so gefährlich wie ein Rudel Hornbrags. Rotan stieß Luft durch seine Nase aus. Dies war nicht der Moment darüber nachzudenken. Eigentlich gab es so gut wie nie einen richtigen Moment dafür. Er hatte in der Vergangenheit seine Fehler gemacht und würde sie dereinst vor Kolra büßen müssen. Vor ihm ging Feeial neben der rauen Mauer des Turmes in die Hocke. Er tat es ihr nach, hatte es aber nicht vermocht, seine Grübeleien zu vertreiben, weshalb er sie in einem Augenblick der Unaufmerksamkeit anrempelte.

„Was?“ flüsterte Feeial ihrem Kampfgefährten zu.

„Nichts, entschuldige.“

In den Tagen des Königs Dreggen Sois II. waren Grimmschis die Geißel der Dörfer und Städte gewesen. Sobald man ihrer ansichtig wurde, hatten die Bürger, reich oder arm, die Beine unter den Arm genommen und die Flucht ergriffen. Grimmschis machten keinen Unterschied bei ihrer Beute. Jeder ließ sich als Sklave verkaufen. In Ausnahmefällen, wenn der Gefangene sehr reich war oder der Sklavenhändler seinen Wert erkannte, kamen einige Dreggen wieder gegen ein horrendes Lösegeld frei. Doch ihre demütigende Zeit bei den Grimmschis vergaßen sie niemals. Es gab Mittel und Wege ihnen zu entgehen, aber welche waren das? Rotan starrte vor sich auf den Boden. Erst ein Klaps von Feeial brachte ihn in die Wirklichkeit zurück.

„Jetzt!“ sagte Feeial sehr leise.

Die Grimmschis waren derer zwanzig an der Zahl. Die meisten von ihnen saßen im Kreise des Lagerfeuers. Sie scherzten über ein paar Sklaven, die sie in der Vergangenheit eingefangen hatten, kleine Dreggen aus einem Dorf in der Nähe von Gre'Affan. Wie sie gebettelt und danach gezetert hatten! Genutzt hatte es ihnen natürlich nichts. Die Grimmschis polterten los wie über einen guten Witz, als sie sich darüber ergingen, wie die Dreggen in der Arena von Gre'Affan wohl gegen einen Fando bestehen würden.

Ihr Lachen klang wie das heisere Husten eines Grumpfs, jenes abscheulich schmeckende Nutztier, welches stets für seinen dummen Gesichtsausdruck belächelt und verhöhnt wurde. Die Grimmschis tranken sauren Wein und aßen Dörrfleisch. Ihre spitzen Zähne rissen große Fetzen aus den trockenen Fleischvorräten. Während die meisten sich amüsierten, zählten einige wenige ihre Bezahlungen der letzten Raubzüge. Die Gewinne fielen sich mehr sehr groß aus. Zwar gab es immer noch Bedarf an Sklaven, aber die wenigsten Dreggen kauften sie noch. Einerseits waren Arbeitskräfte, die bloß ein geringes an Versorgung erforderten, wichtig für manche Zünfte, andererseits scheuten die Dreggen nach dem Niedergang ihres Königs Dreggen Sois II. den Einsatz von Sklaven. Zu viele dieser unfreiwilligen Arbeiter hatten den Aufstand nach der großen Kälte genutzt, um fürchterliche Rache zu nehmen für die vielen grausamen Jahre der Unterdrückung und Knechtschaft.

Der Anführer der Grimmschis war ein schwerer und muskulöser Kerl. Seine Gesichtsmaske gab ihm ein noch finsteres Aussehen als dem Rest seiner Bande, die ebenfalls mit dem traditionellen Kleidungsstück ihres Volkes ausgestattet waren. Die Zeiten waren schlecht, befand der Anführer. Unruhig und aufgebracht tapste er um den Kreis seiner Mannen herum und schwang dabei eine dornenbewehrte Keule.

In Niando Nalhap Dendo wartete Beute. Wuffel und Dracoluun, ahnungslos und wehrlos. Sie würden keinen guten Preis in Gre'Affan erzielen, doch immerhin ein angemessenes Entgelt für ihre Strapazen und ihre Reise durch die Wüste darstellen. Es war an der Zeit, neue Jagdgründe zu erschließen. Vielleicht sollten sie das Land an der Küste umrunden und so versuchen die große Wüste zu umgehen. Dahinter würden neue Gebiete auf sie warten, reich an Ware und Märkten. Sklaven brauchte jeder irgendwo immer.

Er war nicht so in Gedanken versunken, dass er die Bewegung am linken Rand des Turmes nicht wahrnahm. Zuerst deutete er sie falsch. Möglicherweise war es lediglich ein kleines Tier oder eine Staubfahne. Als er sich ihr jedoch zuwandte, erkannte er für einen sehr kurzen Augenblick zweierlei. Kleine Gestalten huschten in den Eingang des Turmes und verschwanden darin und davor bauten sich zwei weitere Gestalten auf, die ihm an Größe durchaus gleichkamen. Die eine Gestalt war offensichtlich eine Frau, graziler und mit langen Haaren ausgestattet, die andere Gestalt ein Mann, einen Kopf größer als sie. Beide hielten Schwerter in den Händen. Die Frau lächelte höhnisch und klopfte mit der flachen Seite ihrer Schwertklinge auf ihre geöffnete Handfläche.

Verwundert öffnete der Grimmschi sein Maul, da tauchten die beiden fremden Krieger wie ihre Vorgänger in den Schatten des Turmeingangs unter. Mit einem schrillen Schrei alarmierte der Anführer seine Gefährten. Diese reagierten nicht sogleich. In dieser Einöde rechneten sie nicht mit unvorhergesehenen Vorkommnissen. Die einen hielten es gar für einen Scherz ihres Anführers und kauten ohne sichtliche Nervosität weiter an ihrem Dörrfleisch. Erst ein Tritt in ihren Rücken überzeugte sie von der Ernsthaftigkeit der Lage. Fremde waren in den Turm eingedrungen. Sie waren im Turm! Das war ein außerordentliches Problem für Grimmschis.

Derweil hetzten drinnen Feeial und Rotan die Stufen hinauf. Der kleine Krieger und Keinfussabhand waren nicht mehr zu sehen. Sie erfüllten hoffentlich ihre Aufgabe und brachten den Geist ordentlich in Rage.

„Ich hoffe“, ächzte Rotan, dem die schmalen Stufen Mühe bereiteten, „es ist den Aufwand wert und die beiden schaffen ihren Teil des Plans!“

„Es wird gelingen“, antwortete Feeial, die ihm vorauseilte und weniger außer Atem war als der alte Dreggen.

Bald schon erreichten sie den kleinen Wachraum. Von Hutzel Longear und Keinfussabhand war weit und breit nichts zu sehen und zu hören. Feeial lauschte am Eingang des Raumes die Stufen hinab.

„Ich höre nichts.“ Die Vampirelfe horchte eindringlicher, aber kein Laut drang die Wendeltreppe zu ihr herauf. „Ich höre wirklich nichts. Ich glaube, sie verfolgen uns nicht. Aber sie haben uns doch gesehen!“

Rotan machte ein paar Schritte auf sie zu und stellte sich neben sie. Obwohl sein Gehör dem ihren an Schärfe in keiner Weise gleichkam, lauschte er ebenfalls in die Tiefe und versuchte sein Glück. Sie sprach die Wahrheit. Niemand kam ihnen nach. Im Turm unter ihnen war es totenstill. Und plötzlich fiel es Rotan wieder ein! Ein folgenschwerer Gedanke, ein verschüttetes Wissen, das vielen oft das Leben gerettet hatte und ihnen nun überhaupt nicht gelegen kam.

„Ich weiß es wieder“, sagte der Kämpfe sehr leise und betreten.

„Was weißt du?“

„Ich fürchte, sie werden uns nicht folgen.“ Rotan steckte sein Schwert in die Lederscheide zurück. „Jetzt nicht und auch später nicht.“

Feeial verlor die Geduld, denn die Zeit drängte. „Sie werden uns nicht folgen? Was heißt, sie werden uns nicht folgen? Wir müssen für die Grimmschis doch eine willkommene Beute darstellen!“

„Grimmschis meiden Gebäude. Sie betreten sie nicht.“

„Was heißt, sie betreten keine Gebäude? Was sollen das für Wesen sein, die keine Gebäude betreten?“ Feeial ließ zu, dass ihr Zorn sie übermannte. Sie schlug mit dem Knauf ihres Schwertes auf Rotans Brustpanzer.

„Bei Kolras Hörnern! Ich weiß es doch auch nicht, warum sie keine Gebäude betreten! Das war es jedoch, was vielen Dreggen das Leben rettete. Ich hatte es vergessen.“ Er zuckte mit den Schultern.

„Vergessen?“ Ihren Horchposten aufgebend wandte sich Feeial dem nächsten Treppenaufgang zu. Selbst für den taubesten unter den Tauben drang der kreischende Schrei von oben vernehmlich an ihre Ohren.

Der kleine Krieger und der Walddämon waren dem Plan gemäß den Stufen nach oben gefolgt, ohne sich über das Geschehen hinter ihnen Gedanken zu machen. Doch je näher sie der Turmspitze kamen, desto mehr verlangsamten sie ihre Schritte. Hutzel hatte den Geist schon viele Male gesehen und der Anblick hatte ihn stets beeindruckt.

Gut und gerne einen Kopf größer als Rotan hockte der Geist auf der Schatztruhe. Sein Kinn ruhte auf einer geballten Faust. Die weißen, glänzenden Augen blickten in eine weit entlegene Ferne, in der die längst vergangenen Kämpfe eines Krieges tobten, der den Gardan'Gre den Untergang eingebracht hatte.

Hutzel Longear kannte diesen Krieg nur aus Erzählungen, aber er musste einfach furchtbar gewesen sein. Das Volk der Gardan'Gre, angefacht durch den wilden Kriegseifer ihres Gottes Gre, hatte einen Landstrich nach dem anderen erobert.

Vielfach waren die besiegten Kämpfer Gre geopfert worden. Ihr Reich dehnte sich soweit aus, bis es an das Gebiet der Dreggen reichte. Anfängliche Scharmützel, die lediglich dazu dienten, die Stärke des Gegners zu ermessen, zeigten, dass beide Seiten gnadenlos gegen den Feind vorgingen.

Eine Konfrontation schien unausweichlich, ein Frieden oder wenigstens ein Waffenstillstand stand völlig außer Frage. Der erste Dreggen-König hob das größte Heer seiner Zeit aus, tausende und abertausende von Krieger. Der Krieg geriet zu mehr als nur um die Vorherrschaft um die bekannten Ländereien. Es wurde ein Vernichtungskrieg. Städte und Dörfer der Garda'Gre wurden den Soldaten der Dreggen vom Erdboden getilgt und die Überlebenden in die Sklaverei geführt.

Hutzel Longear verstand die Verzweiflung des untergehenden Volkes, wie schlecht es auch in den Augen des Feindes gewesen sein mochte. Er selbst hatte lange Zeit nach den verbliebenen Angehörigen seines Stammes gesucht, bis er sie gefunden und in die Heimat zurückgeführt hatte. Und er verstand den Gardan'Gre hinsichtlich seiner Loyalität, die den Tod überdauerte. Der Wille eines Verzweifelten konnte übermächtig sein.

Auf leisen Sohlen führte der kleine Krieger den grünen Freund zum Eingang der obersten Turmkammer heran. So schnell es eben ging, lugte Hutzel um die Ecke und sah das bekannte Bild. Der Geist saß auf der Truhe, scheinbar in Gedanken verloren. Narben überzogen das durchscheinende Gesicht, tiefe Scharten und Striemen verschandelten die einstmals herausgeputzte Rüstung. Die Oberarme des Gardan'Gre strotzten vor gewaltigen Muskeln, die Unterarme waren mit stacheligen Schienen bewehrt. Ein Schwert und ein langer Dolch standen ihm als Bewaffnung zur Verfügung. Als Gürtelschnalle diente ihm ein stilisierter Kopf seines Gottes Gre, dessen aufgerissenes Maul spitze, scharfe Zähne offenbarte.

Hutzel schluckte geräuschlos. Er wollte nicht in diesen Raum hinein. Die Erinnerung an den Geist, der sich langsam erhob und ihn finsternen Blickes anstarrte, bevor er das Schwert zog, war noch zu frisch. Aber der Plan sah vor, dass er dieses untote Wesen hinablockte. Der kleine Krieger hatte den Beweis angetreten, dem Geist entkommen zu können und dieses Mal musste er nur bis zur Mitte des Turmes fliehen, wo die Grimmschis den Geist ablenken sollten.

Hutzel drehte sich zu Keinfussabhand um und lenkte ihn zu einer dunklen Nische, in deren schattigen Inneren sich ein zusammengerollter Walddämon verstecken konnte. Wohl ahnte der Walddämon um die gefährliche Situation, denn sein bekanntes, geringschätziges Hmpf blieb aus. Gehorsam ließ er sich in die Nische drücken und verharnte darin. Sobald dies vollbracht war und sich der kleine Krieger überzeugt hatte, dass Keinfussabhand tatsächlich in der Nische liegen blieb, wandte er sich seiner eigentlichen Aufgabe zu. Leise stieß er die Luft aus und zog die Schultern hoch.

Der Anführer der Grimmschis stand vor dem Eingang des Turmes. Seine Augen suchten das Zwielflicht im Inneren ab. Er entdeckte halb verrottete Holzbalken. Grimmschis schätzten Gebäude nicht, aber sie hatten Strategien entwickelt, um lohnenswerte Beute nach draußen zu treiben. Er winkte zwei seiner Kumpane heran und befahl ihnen brennende Holzscheite zu holen.

Der kleine Krieger betrat das Turmzimmer. Zuerst tat der Geist so, als bemerke er den gedrunghenen Eindringling nicht. Beinahe hatte es den Anschein von Langeweile. Nur ein weiterer unfähiger Schatzjäger schien dieses Verhalten auszudrücken. Schließlich erhob sich der Geist doch und überragte Hutzel Longear um ein Vielfaches.

Der durchsichtige Gardan'Gre streckte sich und gähnte. Daraufhin schenkte er dem kleinen Krieger, der mit angespannten Muskeln vor ihm stand, seine ungeteilte Aufmerksamkeit. Die Stimme kam rauchig, geisterhaft.

„Wie häufig willst du winziger Kerl mich noch behelligen? Wesen wie du werden niemals an den Schatz gelangen, den zu hüten ich geschworen habe.“ Der Geist wirkte unschlüssig, ob er sein Schwert ziehen sollte oder ob er schlicht mit der Kraft seiner Fäuste den Winzling ungespitzt in die Bodenbalken rammen sollte. „Was treibt dich so sehr an, dass du nicht aufgeben willst?“

Hutzel lag eine Antwort auf der Zunge, gleichwohl gelang es ihm nicht sie zu geben, weil sein Mund ausgetrocknet vor Aufregung ihm den Dienst versagte und der Geist wohl auch nicht auf eine Antwort aus war.

Der Gardan'Gre machte einen stampfenden Schritt auf den kleinen Krieger zu, der erkannte, dass es nun ernst wurde.

Auf dem Fuße drehte er sich um, warf sich zurück durch den Eingang und rannte los. Doch bereits nach ein paar kurzen Schritten machte ihm ein hervorstehendes Brett auf dem Boden einen Strich durch die Rechnung. Er fiel der Länge nach hin und kullerte bis an den Rand der Wendeltreppe. Dort blieb er liegen, unfähig sich zu rühren, denn ein anderes gesplittertes Holzstück war ihm durch seine rechte Wade gedrunghen und verursachte einen heftigen Schmerz und hielt ihn fest.

Der Geist erkannte, dass er sich nicht zu beeilen brauchte, um dieses Mal des Eindringlings habhaft zu werden. Gar zu langsam näherte er sich dem kleinen Krieger bis auf Armesweite. Alsdann bückte er sich, um nach einem der langen Ohren zu greifen. Als sei der Schmerz in seinem Bein noch nicht genug, raste nun eine weitere Feuerwalze durch seinen Kopf und raubte Hutzel beinahe den Verstand. Er schrie aus Leibeskräften seine Pein hinaus.

Rotan hatte die Führung übernommen. Noch nie in seinem ganzen Zusammensein mit den kleinen Freunden hatte er einen solchen Schrei aus der Kehle des rothaarigen Kriegers vernommen. Er musste sich in wirklicher Gefahr befinden. Getrieben von größter Sorge rannte er die Stufen empor und ließ erstmalig sogar die Vampirelfe weit hinter sich. Er nahm die letzte Krümmung der Wendeltreppe und geriet in den kleinen Vorraum des Turmzimmers, wo sich ihm ein Bild bot, welches er für den Rest seines Lebens nie wieder vergessen würde.

Im Zentrum des Raumes gleißte ein helles Licht, in dessen Innerem sich ein aufgeregter Geist um die eigene Achse drehte. Fast meinte man einen irren Tanz zu sehen, doch ein Blick in das verzerrte Gesicht des untoten Kriegers offenbarte das nackte Grauen. Strahlen weißen Lichts brachen dem Geist aus Augen und Mund hervor, gelbe Blitze und bläulich schimmernde Funken irrlichterten auf dem durchscheinenden Knochenschädel, während ein Walddämon um sein linkes Bein gewunden tief in selbiges hinein biss. Rotan konnte nicht umhin, die Szenerie ehrfürchtig zu betrachten. Da krachte die heranastende Feeial in seinen Rücken, nur um im gleichen Augenblick des merkwürdigen Kampfes ansichtig zu werden. Dort, wo die Zähne des Walddämonen durch die Beinschiene des Geistes drangen, glänzten weitere Lichtstrahlen, wurden verblichene Knochen sichtbar. Der Gardan'Gre brüllte! Das Grün von Keinfussabhands schleimiger Haut gewann einen milchigen Farbton. Ob dieser Zustand gut oder schlecht war, entzog sich der Kenntnis der beiden Krieger, die erst jetzt den kleinen Gefährten am Boden liegen sahen. Dieser versuchte sich aus seiner misslichen Lage zu befreien, denn noch immer ragte das Holzstück aus seinem verletzten Bein.

Feeial löste sich aus ihrer Erstarrung. Rücksichtslos hieb sie Rotan mit der flachen Hand gegen die Schulter, so dass auch dieser wieder seine Fassung zurück gewann. Eilig liefen die beiden zu dem kleinen Krieger.

Rotan kniete sich neben Hutzel. „Das wird sehr weh tun!“ rief er gegen das Geschrei des Geistes an. Er packte Oberschenkel und Fuß des kleinen Kriegers und zerrte mit einem gehörigen Ruck das Bein von dem hölzernen Stachel. Der kleine Krieger ließ es mit sich geschehen. Gemeinsam mit Feeial hob er Hutzel hoch und legte sich den Freund über die Schulter. Erst danach wurden sie des Geschehens hinter ihrem Rücken erneut gewahr.

Inzwischen bewegte sich der Geist immer rasender. Er stürmte gegen die Mauern des Turmes an. Keinfussabhand schlug gegen die Wände, ignorierte jedoch jeglichen Schmerz. Kurz nur löste sich sein Maul von dem Bein, bevor er an anderer Stelle ein weiteres Mal seine Zähne in die Wade schlug. Der Gardan'Gre lief in das Turmzimmer.



Dort stürzte er über die Schatztruhe, rollte sich ab und rappelte sich erneut auf. Er versuchte den Walddämonen zu packen, aber dort, wo er lediglich in die Nähe der schleimigen Haut kam, stieg beißender Qualm von seinen Handflächen auf.

Die Freunde folgten den Kämpfenden in den anliegenden Raum. Fasziniert, aber auch mitleidlos, verfolgten sie, wie der Walddämon mit seiner Hand die Schiene vom Oberschenkel des Geistes riss und die Stacheln seines Schwanzes sich ein ums andere Mal durch die Hose des Gegners bohrten und ihm tiefe Wunden zufügten.

„Mögen die Götter uns schützen!“ rief Feeial. „Er blutet blaues Blut. Der Geist blutet!“

„Wir müssen Ka helfen!“ entgegnete Rotan.

„Er braucht unsere Hilfe nicht“, flüsterte Hutzel ungehört. „Nichts kann ihn jetzt noch aufhalten.“

Keinfussabhand gestattete sich keine Pause, noch löste er sich von diesem Feind. Ungerührt der Schreie des Geistes biss und stach er zu. Beide wirbelten sie herum, brachen Steine aus den Mauern. Staub vernebelte die Sicht zeitweise, aber die Richtung des Kampfes wurde deutlicher. Die Kontrahenten näherten sich dem Fenster des Turmzimmers unbeirrt. Dort musste der Kampf enden, denn verlassen konnte der Geist das Innere des Gemäuers nicht.

Doch die Beobachter des Kampfes irrten.

Ein Schritt, noch ein Schritt und noch ein Schritt brachten den Geist des Gardan'Gre an die Öffnung heran. Der Geist griff nach der Wand aus. Endgültig verlor er das Gleichgewicht, als er seine offensichtliche Furcht überwand und es doch noch einmal versuchte, den Walddämonen von seinen Bein zu zerren. Bevor Feeial, Rotan und Hutzel sich versahen, stürzten Geist und Keinfussabhand kopfüber durch die Fensteröffnung und verschwanden in der Tiefe.

Die Gruppe der Grimmschis beobachtete voller Befriedigung, wie das Feuer im unteren Teil des Turmes aufloderte. Die Flammen fraßen sich durch das kochentrockene Holz der zerbrochenen alten Balken. Der Rauch des Feuers stieg durch den Schacht der Wendeltreppe empor.

Binnen kurzem würden die Eindringlinge des Feuers gewahr werden. Sie würden entweder ihren Weg durch das Feuer suchen und durch den Eingang den Weg ins Freie suchen oder durch die Durchbrüche im Mauerwerk eine Flucht erwägen.

Der Anführer fletschte die Zähne. Grimmschis waren nicht dumm, sollten die Feinde auch überzeugt sein, sie überlisten zu können. Nichts war gefährlicher in dieser Welt als ein Grimmschi, der eine Beute erspäht hatte und diese stellen wollte.

Es war Zufall, dass einer der Grimmschis einen Blick in die Höhe warf. Das selbstzufriedene Grinsen des Sklavenjägers erstarb sofort. Ein großer weißer Krieger raste von oben auf ihn zu. Die Zeit, den viel kleineren Walddämonen zu entdecken, blieb nicht mehr.

Der Geist hatte sein Schreien aufgegeben. Dafür geriet die Aufregung unter den Grimmschis umso lauter. Die Umstehenden, die den Vorfall gesehen hatten, rannten davon. Wieder einmal schien sich ihre Vermutung bestätigt zu haben, dass Gebäude nichts waren als die Heimstatt von Geistern. Einzig der Anführer bewahrte die Fassung, jedoch nicht allzu lange, denn ein Geist bedeutete möglicherweise es mit dem Verstorbenen einer Beute zu tun zu haben. Und der Rache einer Beute ging man am besten aus dem Weg. Er schloss sich den fliehenden Kameraden an.

Gemeinsam rannten die Grimmschis aus dem Schein des brennenden Turmes in die zunehmende Dunkelheit des ehemaligen Kasernenhofes. Dort blieben sie wie auf ein Kommando stehen.

Feeial war zum Fenster gestürmt. Unten sah sie das Tohuwabohu, die fliehenden Grimmschis und entgegen aller bisherigen Erfahrungen den Geist, der immer noch mit dem Walddämonen rang.

„Bei den Göttern! Es brennt. Die Grimmschis haben den Turm in Brand gesetzt. Wir kommen nicht mehr über die Treppe raus!“

Rotan schaute ebenfalls hinaus. Der Rauch ließ seine Augen tränen. Über seine Schulter gelehnt schaute Hutzel Longear zu den Kämpfenden hinab. Auch seine Augen tränten, aber nicht des Rauches wegen.

„Der Geist lebt noch. Aber er sollte nicht, oder?“ Die Vampirelfe zog sich vom Fenster und dem beißenden Rauch zurück.

„Wir müssen uns wohl doch abseilen“, knurrte Rotan, dem das Leben oder Ableben des Geistes in diesem Moment völlig gleichgültig war. „Und wir müssen zusehen, wie wir Ka helfen. Dieses Ringen kann nicht mehr lange dauern.“ Feeial zog die gebogenen Messer und die dazugehörigen Seile aus Rotans Taschen. Die Messer waren bereits richtig befestigt. Nun galt es, sie auch ohne weitere Verzögerung an einer stabilen Stelle des Daches zu verhaken. Es war eine Notlösung. Einer eingehenden Musterung durch einen professionellen Dieb wie Feeial einer war konnte diese Vorrichtung nicht standhalten.

„Uns bleibt nicht mehr viel Zeit!“ rief Rotan lauthals. Das Prasseln der Flammen im Turm war unüberhörbar, selbst für einen alten Dreggen. „Wenn das Feuer diesen Raum erreicht, ist es mit uns vorbei!“

„Ich mache ja schon.“ Feeial warf den ersten provisorischen Haken aus dem Fenster das Dach hinauf. Es gab ein Poltern wie von einem zerbrechenden Dachziegel, gleich darauf fielen ihrem Kopf Scherben und der Haken entgegen. Sie versuchte es erneut, warf und hatte endlich mehr Glück. Der Haken blieb oben. Sie ruckte daran und das Seil straffte sich. Feeial nickte Rotan zu.

„Halt dich gut fest“, sprach der Dreggen zu dem kleinen Krieger auf seiner Schulter.

„Als hinge mein Leben davon ab!“ rief Hutzel dem Freund ins Ohr. Der lächelte zurück.

„Wir kommen schon rechtzeitig unten an. Vertrau mir.“

Keinfussabhand fühlte Schmerzen, große Schmerzen. Das Blut des Geistes war wie Gift. Es war eisig kalt und brannte trotzdem in seiner Kehle. Einen kurzen Moment hatte er die Grimmschis gesehen, auch den, den sie bei ihrem Sturz unter sich begraben hatten. Die Kälte des Geistes breitete sich zunehmend durch seine Adern aus, pulsierte in den Blasen auf seiner Haut. Es war eine Frage der Zeit, wann er den Kampf aufgeben und sich zurückziehen musste.

Dieser Geist hatte seinen Freund angegriffen und dafür sollte er büßen. Dem Walddämonen war es gleich, ob dieses Wesen bereits für einen Frevel mit seinem untoten Dasein bezahlte oder ob ein Schwur ihn am Leben erhielt. Keinfussabhand gab erschöpft das Bein des Gardan'Gre frei.

Dieser spürte den nachlassenden Schmerz. In Qualm des Feuers aus dem Turm und Rauch seiner dampfenden Hände gehüllt, kroch er außer Reichweite des Walddämonen. Die beiden Gegner schauten sich in die Augen, einen quälenden langen Moment. Auch der Geist war am Rande seiner entkörperlichten Kräfte. Ein Gefühl, das er seit unzähligen Jahren nicht mehr empfunden hatte.

Der Moment verging. Keinfussabhand sprang den Feind ein letztes Mal an, geradewegs auf dessen Kehle zu.

Während Rotan sich an der Außenmauer zusammen mit dem kleinen Krieger hinabhangelte, befestigte Feeial das zweite Seil am Dach. Gerade als sie den beiden Freunden zu folgen gedachte, fiel ihr etwas im Raum auf, an das sie nicht mehr gedacht hatten. Die Truhe! Rotans und Hutzels Abstieg war schon zu weit gediehen, um sie noch an ihr eigentliches Unterfangen erinnern zu können. Auch war es zweifelhaft, ob sie in diesem Augenblick selbst daran denken sollte. Feeial zögerte. Das Geräusch der im Turm wütenden Flammen war zu einem tosenden Rauschen geworden, das jedes andere Geräusch überdeckte. Die Vampirelfe beschwerte das Seilende im Raum mit ihrem Schwert. Anschließend zog sie einen Dolch hervor, eilte zu der Truhe und rammte die Dolchspitze in den Spalt unter dem Truhendeckel. Sie stemmte sich mit ihrem ganzen Gewicht auf den Dolchgriff. Ein Knacken ertönte. Das alte Schloss gab nach.

Langsam rutschte Hutzel von Rotans Schulter herab. Der Dreggen beeilte sich, geschickt war jedoch nicht. Kletterpartien waren Feeials Sache, er selbst war eher dem Kampf zugetan und stellte sich stets in die vorderste Reihe.

Noch höchstens drei Manneslängen trennten sie vom rettenden Boden, als Hutzels Ungeduld zu groß wurde und er Rotans breite Schultern losließ. Ermattet von den Strapazen kam er dennoch mit beiden Füßen auf dem Sand auf und wandte sich sogleich dem Kampf der beiden seltsamen Kontrahenten zu. Der Walddämon war niemand, dem Duelle bekannt waren, noch kannte er wohl ihre Bedeutung, doch wie er dem Geist gegenübertrat war es geradeso, als gäbe es eine tiefere Bedeutung seines Handelns. Selten zuvor hatte der kleine Krieger den Freund so wild gesehen und noch niemals hatte Hutzel die Gefährlichkeit eines Kampfes für den Freund so hoch eingeschätzt.

Hinter ihm kam Rotan auf dem Boden auf. Sogleich zog er sein Schwert, denn die versammelten Grimmschis standen unweit des Geschehens. Vorerst beobachteten sie nur. Das konnte sich aber bald schon ändern.

Der kleine Krieger versuchte den Schmerz in seinem verletzten Bein zu ignorieren, so gut er es eben vermochte. Er hatte nicht vor, seinen Freund den Kampf alleine austragen zu lassen. Wenn er den Ausgang dieser Auseinandersetzung zu ihren Gunsten beeinflussen konnte, würde er es tun. Er warf einen kurzen Blick in das Halbdunkel des Festungshofes.

„Kümmere du dich um die Grimmschis falls nötig. Ich helfe Ka!“ rief Hutzel dem Dreggen zu.

„Nichts lieber als das“, knurrte Rotan. Er behielt die Sklavenjäger im Auge, deren Reihe sich auseinanderzog, derweil sie sich neu zu positionieren begannen, weil sie vielleicht einen Angriff planten. Rotan suchte die Fremden nach ihrem Anführer ab. Es war die alte ungeschriebene Regel, nach der ein Heer ohne Anführer ebenso kopflos war wie ein Monster ohne sein schreckliches Haupt. Würde er den Gegner dergestalt treffen, dass ihm keine Befehle mehr zukamen, würden sie sich fraglos eher zurückziehen, als blind weiter zu kämpfen. Rotan hielt für einen Moment Umschau. Erst da fiel ihm auf, dass jemand fehlte: Feeial!

Hutzel hielt auf die beiden Kontrahenten zu. Genau in diesem Augenblick sprang Keinfussabhand auf den Gegner zu. Auf den Kampf konzentriert hatte er den sich nähernden kleinen Krieger nicht bemerkt. Das fürchterliche Gebiss des Walddämonen zielte auf die Kehle des Feindes. Keinfussabhand schnellte wie von der Sehne eines Bogens abgeschossen nach vorne, sein Maul schien so weit aufgerissen, als sei sein Unterkiefer ausgehakt. Die Geschwindigkeit des Angriffes ließ dem Geist des Gardan'Gre kaum Zeit zur einer Reaktion. Zwar riss er einen Arm abwehrend in Höhe, aber verhindern, dass der Walddämon mit seiner Attacke zu ihm durchdrang, konnte er nicht. Der absolute Erfolg blieb Keinfussabhand denn auch verwehrt. Die Kehle des Feindes packte er nicht, doch seine Zähne schlugen dem Gegner nur wenig unterhalb des Zieles durch den Brustpanzer in den Oberkörper.

Der Geist schrie auf. Klagen der Schmerzen mischten sich mit Wutgebrüll. Er hielt es nicht mehr aus. Entgegen der Vernunft ergriffen seine Hände das um sich schlagende Schwanzende des Walddämonen und zogen daran mit aller Kraft. Sofort stieg wieder Qualm von den Händen des Geistes auf. Seine Schmerzen vermehrten sich, und Keinfussabhand ließ trotzdem nicht von ihm ab.

In der Zwischenzeit hatte der kleine Krieger den Abstand zwischen sich und den Kämpfenden überbrückt. Er befand sich noch gerade außer Reichweite des Geistes. Aber auch diese letzte Manneslänge legte er weiterhin humpelnd zurück. Hutzel zog sein kurzes Schwert und hieb mit der flachen Seite nach dem Kopf des riesenhaften blassen Gegners.

Der Schlag traf den Geist völlig unvorbereitet und noch viel wichtiger war: Er traf!

Bisher waren verzweifelt ausgeführte Schläge immer durch den Geist hindurch gegangen. Die Tatsache, dass er stofflich greifbar war, konnte überlebenswichtig sein.

Der Gardan'Gre warf sich in höchster Verwirrung zurück. Er hatte den neuen Gegner noch nicht gesehen und wusste ihn nicht einzuschätzen. Die Erkenntnis über seine Verletzbarkeit schockte ihn zunehmend. Fast übermannte ihn der Wunsch, dieser Kampf möge seinem untoten Dasein endlich ein Ende setzen. Es hatte zu viele Schmerzen gegeben, zu viele Kämpfe und zu viel Zeit war vergangen, während derer er nächtens in seinem Turm hockte, träumte oder Schatzjäger vertrieb, die keine Gefahr für ihn darstellten. Doch da gab es noch den Krieger in ihm, den, der nicht aufgab, solange noch ein Funken Hoffnung auf Sieg bestand. Dieser Funken war aber verschwindend gering.

Feeial startete mit aufgerissenem Mund auf den vermeintlichen Schatz, der vor ihr in der Truhe lag. Verschrumpelte Blütenblätter, schimmeliges Tongeschirr, kleine Messer, verrostete Talismane, deren Bänder verrottet waren und andere nutzlose Utensilien, die in anderen Kulturen keinerlei Bedeutung besaßen noch sonst irgendwie wichtig waren, da das Volk, das sie hergestellt hatte, lediglich in kleinen Gebieten des Dreggenreiches noch existierte.

Nichts, kein Schatz, nur verblichene Relikte einer untergegangenen Zivilisation. Das war also das kostbare Gut, das der Geist zu schützen geschworen hatte. Feeial rammte den Deckel der Truhe wütend zu. All die Aufregung, der Aufwand, die Mühen in dieser trostlosen Wüste, all das war umsonst gewesen. Sie stand aus ihrer gebückten Haltung auf. Im letzten Moment widerstand sie der Versuchung der unansehnlichen Kiste einen Tritt zu geben.

Die Vampirelfe wurde des Brandgeruchs gewahr. Natürlich, sie war immer noch oben im Turm. Und sie schalt sich, dass ihre offensichtliche Gier sie davon abgehalten hatte, den Freunden beizustehen. Nachdem sie ihr Schwert aufgehoben und das damit gesicherte Ende des Seils ergriffen hatte, kletterte sie auf den Fenstersims und schwang sich gleichfalls in die Tiefe. Dort weitete sich der Kampf aus.

Der Anführer der Grimmschis bedeutete seinen Mannen einen weiten Kreis zu ziehen, aus dem niemand dieser merkwürdigen Gruppe entfliehen konnte. Bei dem seltsamen weißen Krieger konnte es sich doch nicht um einen Geist handeln. Kein vernünftiges Wesen würde es wagen, ein solch mystisches, ja beinahe gottgleiches Wesen anzugreifen. Außerdem blutete es. Die Spuren im Sand waren allzu deutlich.

Die übrigen Grimmschis gehorchten. Sie schwangen dornige Keulen und schartige Schwerter und traten von einem Bein auf das andere, ungeduldig, aber beherrscht genug, um nicht ohne Befehl in den Kampf einzugreifen.

Rotan indessen sah die Situation ganz anders. Einem zögerlichen Feind konnte man zuvorkommen. Rückendeckung zu haben, wäre ihm lieber gewesen, aber von Feeial sah er nichts. Er schaute den Turm hinauf. Endlich, stöhnte er gedanklich auf, endlich kommt sie nach.

Als erfahrene Kämpferin würde sie das Geschehen richtig einschätzen, das wusste er. Grimmig packte er den Schwertgriff mit beiden Händen und rannte mit Angriffsgebrüll auf einen der Grimmschis zu, den er als Anführer der Feinde ausgemacht hatte.

Hutzel verschaffte seinem Freund Keinfussabhand eine kleine Verschnaufpause. Vor ihm saß der Geist im Sand, robbte mit jedem Schlag, den der kleine Krieger führte, ein Stück weiter weg. Hutzel folgte ihm verbissen. Er hatte sich darauf verlegt, die geschliffene Seite seines Schwertes zu verwenden. Der Geist wehrte die Schläge nur halbherzig mit seinen Armschienen ab. Aber Hutzel gab nicht auf. Schlag kam auf Schlag. Schweißtriefend vor Anstrengung und Schmerz beschaffte er dem gleichfalls erschöpften Walddämonen mehr Zeit zur Regeneration der Kräfte.

Sie änderten die Richtung dahin, wo Rotan sich ins Getümmel gestürzt hatte und den Anführer der Grimmschis einerseits und gelegentlich andere Feinde andererseits mit dem Mute der Verzweiflung bekämpfte. Die ins eigentliche Kampfgeschehen verwickelten Grimmschis bemerkten den sich anrobbenden Geist zuerst nicht.

Die anderen jedoch, die am Rande der Auseinandersetzung standen und immer noch ihre Keulen schwangen, entdeckten die blasse Gestalt. Sie teilten die unausgesprochene Meinung ihres Anführers nicht, es mit einem wahrhaftigen Gegner zu tun zu haben. Die Gestalt leuchtete von innen heraus weiß, und der Fenstersturz hatte ihr nichts ausgemacht. All dies ließ für die abergläubischen Grimmschis nur einen Schluss zu: Dieser Mann war ein Geist! Und Geister bekämpfte man nicht. Man floh vor Geistern.

Erst noch zögerlich steckten einige ihre Waffen in die Schlaufen an ihren Gürteln zurück. Andere warfen sie sogleich von sich. Wer mutiger war, drängte sich näher an das Kampfgeschehen mit dem Dreggen, hielt sich aber außerhalb der Reichweite seines Schwertes.

Rotan bedrängte den Anführer der Grimmschis immer weiter, und er war zuversichtlich, diesen Feind zu besiegen. Der Sklavenjäger war bestimmt ein guter Kämpfer, doch im Kampf Mann gegen Mann hatte er noch viel zu lernen. Seine Verteidigungsschläge gerieten während der Auseinandersetzung immer langsamer. Die Keule hatte dem wohl geschmiedeten Schwert nichts entgegen zu setzen. Hölzerne Splitter und abgebrochene Dornen lagen auf dem Boden.

Wenig später erreichte auch Feeial den Sand. Eilig schloss sie sich dem Kampfgefährten an. Gemäß ihres schlechten Gewissens bezog sie unweit von Rotans linker Seite Stellung und wehrte die zaghafteren Angriffe der Sklavenjäger ab, damit der Dreggen sich seinem wichtigen Gegner uneingeschränkt zuwenden konnte. Rotan gewann weiter an Boden. Er schritt vor, während der Grimmschi zurückwich.

Die Reihen der Feinde lichteten sich deutlich. Einige der Grimmschis waren bereits in der Dunkelheit verschwunden. Das Schnauben und hustende Meckern ihrer Reittiere verriet, dass sie ihr Heil in der Flucht suchten.

Feeial kämpfte mit vor Konzentration gefurchter Stirn. Sie nutzte jeden Fehler des Gegners, jede in zahlreichen Jahren erlernte Taktik. Und sie lehrte den Grimmschis das Fürchten. Rotan tat es ihr nach. Die anfängliche Kampfeslust des Feindes schlug in alleinige Verteidigung um. Auch sahen sie, was im Rücken der beiden Freunde zuing.

Dort wo der Geist des Gardan'Gre tiefere Wunden durch die Bisse des Walddämonen davongetragen hatte, traten Lichtstrahlen speergleich aus, beleuchteten den kleinenrothaarigen Wicht, der energisch zuhieb und nicht nachließ. Da geschah es. Hutzel Longear gelang es, dem Geist den Helm vom Kopf zu schlagen. Sie flog über die Häupter von Rotan und Feeial hinweg und landete direkt vor den Füßen der Grimmschis.

Es gab einen grellen Blitz, der die Kontrahenten auseinander trieb und blendete.

Alle standen still, wo sie waren, die Grimmschis, Feeial und Rotan. Der kleine Krieger blickte entsetzt auf den Schädel des Gardan'Gre. Dort tat sich eine handtellergroße Öffnung auf. Darin war nichts als magisch schillerndes Licht! Die Aussicht kam dem Anblick eines leeren Gefäßes gleich, an dessen Grund sich ein ganzes Meer befand. Tief drinnen wallte ein Knäuel aus winzigen Blitzen und wabernden Lichtfetzen, die aussahen wie eine komplette fremdartige Welt. Magie! Pure Magie, gegen die ein sterblicher Krieger hilflos war. Entgegen aller Erwartung breitete sich auf dem Gesicht des Geistes der Ausdruck einer nie da gewesenen Glückseligkeit aus.

Der Helm verging, Rauchwölkchen zurücklassend.

Die Grimmschis, allen voran der Anführer, liefen davon, noch bevor sich der letzte Rauch verzogen hatte. Die Vampirelfe und Dreggen schauten den Sklavenjägern ratlos hinterher. Beide drehten sich um. Das Licht im Inneren des Geistes, jetzt jeglichen Widerstandes beraubt, brach sich durch die Öffnung im Schädel seine Bahn, ein Leuchtfeuer an grellen Farben, lautlos und schnell. Der Festungshof erstrahlte wie bei Tageslicht, dennoch blieb die nächtliche Kälte. Wo Wunden weitere Öffnungen geschaffen hatten, entstanden Risse in der Haut des Geistes, brachen Panzerung und Schutzschienen. Der Oberkörper des Geistes fiel auf den Sand zurück. Seine Gestalt wurde zu einem einzigen Behältnis aus Licht. Die umstehenden Freunde bedeckten ihre Augen, sogar Keinfussabhand senkte den Kopf, um dem grellen Strahlen zu entgehen.

„Blüten? Er hat Blumenblüten bewacht und Essgeschirr?“

„Für ihn muss es ein unglaublicher Schatz gewesen sein“, verteidigte Feeial den vergangenen Krieger der Gardan'Gre. „Stell dir vor, ein Volk vergeht, seine gesamte Kultur, seine Götter, alles, was einstmals wichtig war, fällt dem Vergessen anheim.“ Sie wollte etwas anderes sagen, weil sie von ihrem Gewissen geplagt war, fuhr jedoch fort: „Wäre es nicht ein Versprechen über den Tod hinaus wert, diese kleinen Reste von Stolz zu bewahren.“

Rotan rümpfte die Nase. „Dieser Stolz stinkt. Man bewahrt seinen Stolz anders. Aufrecht, tapfer und sieht den Konsequenzen ins Auge. Ich vermute, es war einer jener bösen Scherze ihres Gottes. Gre war seit jeher gemein und hatte nie das Wohl seines Volkes im Sinn.“ Er dachte einen Augenblick lang nach. „Wie eigentlich jeder Gott, den ich kenne.“ Rotan schwieg.

„Ich muss dir noch etwas sagen“, sagte Feeial mit leiser Stimme.

„Ich ...“

„Du bist rechtzeitig eingetroffen!“ unterbrach Rotan sie barsch. Und nach einer betretenen Pause: „Und es ist gut zu wissen, dass auch Vampirelfen unbedacht handeln können. Ich wäre sonst sehr enttäuscht gewesen.“

„Lächelst du vielleicht?“ Feeial sah ihn forschend von unten an.

„Und du sollst noch wissen, dass ich es auch alleine geschafft hätte. Wir Dreggen sind durchaus in der Lage einen Kampf ohne Hilfe zu meistern.“

„Du lächelst ja!“ rief die Vampirelfe aus und knuffte den Dreggen gegen den Brustkasten.

Derweil saß Hutzel neben seinem Freund Keinfussabhand. Dieser schien sich zügig zu erholen. Seine Haut zeigte eine deutlich gesündere Farbe als noch vor Tagen. Auch der kleine Krieger hatte ein schlechtes Gewissen. Das Unterfangen hätte seinem Freund das Leben kosten können. Sie waren unnötige Risiken eingegangen, des Abenteuers und des Reichtums wegen. Nie wieder wollte er so handeln. Vor seinem geistigen Auge sah er den Geist noch einmal in einem gleißenden Inferno vergehen. Die danach herrschende Dunkelheit, nur durchbrochen von den herab brennenden Lagerfeuern der Grimmschis und der nachlassenden Glut des ausgebrannten Festungsturmes, brachte den Augen der Freunde nur sehr wenig Erholung. Es dauerte viele Stunden, bis die kleinen nachhallenden Funken vor ihrem Blick endgültig erloschen.

„Es tut mir leid, was ich da angerichtet habe, Ka“, begann Hutzel. „Ich wollte nicht, dass dir etwas zustößt. Wir brechen bald auf in feuchtere Gefilde, wo du dich wohler fühlst.“ Hutzel wusste nichts mehr zu sagen.

Unweit durchstöberten Feeial und Rotan die rußigen Überreste des Turmes. Rotan trat mit seinem Fuß gegen etwas, was aus der Ferne wie eine geschwärzte Kiste ausschaute.

Keinfussabhand schmiegte sich gegen den kleinen Krieger und schloss die glühenden Augen. Ja, das Abenteuer und der Kampf gegen den Geist hatten ihn sehr mitgenommen. Aber der Verlust seines Freundes wäre ihm noch viel schwerer gefallen.

„Hmpf“, machte er, während er sich noch enger an den kleinen Krieger lehnte.

Ende

