

Der kleine Krieger

Geschichten aus der Welt des kleinen Kriegers von Michael Nolden

Keine Gnade

Die Besucher der Arena von Gre'Affan, der letzten verbliebenen Stadt des untergegangenen Krötenreiches, gerieten an den Rand der Raserei. Schmale gelbe Stoffstreifen regneten auf den roten Sand des Innenraumes.

Gelb hatte verloren. Der darauf verzeichnete Name des Gladiators bedeutete nicht Tod, sondern den Verlust von Tages- oder Wochenlöhnen. Als einige alte Männer den Leichnam des Verlierers auf einer Bahre an den Rängen vorbei trugen, spuckten die vorderen Schaulustigen über die Brüstung, trafen aber zumeist nur die bedauernswerten Träger.

Unter den Besuchern, die sich aus Dreggen der verschiedenen Provinzen zusammensetzten, wimmelten Taschendiebe und Wetteintreiber umher. Mancher Glückliche winkte seinen Wetteintreiber mit einem blauen Stoffband heran - der Farbe des Gewinners. Flüche waren zu hören, über Taktiken wurde diskutiert, was hätte dieser schwächliche Verlierer anders machen sollen. Einer rief, aus Tomcall wäre noch nie ein guter Kämpfer gekommen, nur Piraten und Verräter und die würden bekanntlich nie gut kämpfen. Dreggen aus der Kernprovinz Materwall pflichteten dem Rufer bei, Besucher aus Tomcall hoben wutentbrannt ihre Fäuste. Es waren die üblichen Verhaltensweisen. Leben zählte in der Arena nur, wenn es Geld einbrachte, je mehr, je besser.

Eines der Arenatore zum Westen hin öffnete sich. Heraus schritt, sorgsam und edel gekleidet, ein Hohepriester des Gottes Gre.

Buh- und Schmährufe erklangen. Die Menge erwartete eine Predigt, eine Bitte um Spenden für den Tempel, für sie nutzloses Pausengeschwätz, für die Priester eine bittere Pflicht, während derer sie mit faulem Obst und Gemüse beworfen wurden. Die grölende Meute irrte sich an diesem Tag. Der Priester, noch jung an Jahren, hatte diesen Dienst nicht erst in diesem Spielereigen inne. Trotzdem wäre es ihm weitaus lieber gewesen, hätte sich ein kleiner Betrag für Handlanger gefunden, die seine Ankündigung im Vorfeld auf die dafür vorgesehenen Wände gemalt hätten, um eine gemäßigte Reaktion vorzubereiten. So blieb ihm nichts

anderes übrig, als den übelriechenden Wurfgeschossen auszuweichen und dabei würdevoll auszusehen.

Enok war ein Priester der mittleren Stufe. Bei seinen Brüdern war er beliebt. Seine Priestergeneration hatte die schlimmen Jahre der Selbstaufopferung nicht miterlebt, konnte sie jedoch nachvollziehen. Wie musste es gewesen sein, als Gre zu den wenigen Gladiatoren auch Priester geopfert haben wollte? Enok schüttelte sich sachte und wich einem

Gemüsekopf mit flatternden Blättern aus. Nachdem er das Zentrum der Arena erreicht hatte, verschränkte er die Arme unter seinen weiten Ärmeln und drehte sich einmal langsam um sich selbst. An diesem Punkt war er für die Werfer nicht zu treffen. Nun galt es, das richtige zu sagen, sonst würden sie auf seinem

Rückweg noch mehr Geschick darauf verwenden, ihn mit ihrem Fallobst zu beflecken.

„Freunde, Brüder, im 20. Jahr der Regierung unseres weisen Königs Dreggen Soi II. heiße ich euch willkommen in der Arena der Stadt von Gre! Neue Gladiatoren, wilde Bestien aus den Randgebieten, all das erwartet euch im Laufe dieses Spielereigen.“

Neuerlich flogen matschige Wurfgeschosse durch die Luft, gerieten aber zu kurz geworfen.

Enok wartete ab, bis sich die Volksseele beruhigt hatte, bevor er fortfuhr: „An diesem Tag will euch die Bruderschaft des Gottes Gre etwas

besonderes bieten! - Lange Zeit war er im Exil. In den schlimmen Jahren der Schlachten gegen die Eisriesen war ihm der Kampf in den Arenen der Reiche untersagt. - Heute weilt er wieder bei uns! Der einzige, großartige, starke Gladiator! Der unbezwingbare Ellemr'Affan!“

Die älteren Zuschauer waren sich uneins, ob sie Beifall klatschen oder bestürzt schweigen sollten. Die jüngeren unter ihnen wussten mit dem Namen Ellemr'Affan nichts anzufangen. Überwiegend murmelte es auf den Rängen, man schenkte dem Priester nur geringe Aufmerksamkeit.

„Wir haben keine Kosten und Mühen gescheut! Die stärksten und widerlichsten Monster der Randgebiete, die erfahrensten Krieger!“



Der kleine Krieger — Keine Gnade

Von den älteren Besuchern auf den Rängen hatte sich Enok mehr Begeisterung erhofft. Ihm war zugetragen, dass Ellemr'Affan ein überragender Kämpfer war, ungeschlagen, auch gegen mehrere Gegner gleichzeitig. Er selbst hatte ihn nie in der Arena antreten sehen, doch da sich so viele Priester der höchsten Stufe an ihn erinnerten, aus Zeiten, als es in den Provinzen häufig Auseinandersetzungen gab, musste er schlicht gesagt eine Legende sein.

„Keine Kosten und Mühen!“ wiederholte er noch einmal.

Die Arena hatte an diesem Tag einen Besucheransturm ohnegleichen erlebt. Die Dreggen, Edle sowie der Pöbel, sehnten sich nach Normalität, nach Abwechslung. Für eine kurze Zeit wollten sie das Schicksalsschwert über jemand anderem schweben wissen.

Der Auftakt eines Spielereignis war seit jeher ein Ereignis, das in der Provinz und darüber hinaus für Aufsehen sorgte. Vor den Toren des Runds aus grünrotem Gestein und uralten Hölzern aus dem untergegangenen Krötenreich drängte sich das Volk, feilschte auf dem Schwarzmarkt um Eintrittswinkel, schloss Wetten ab auf bekannte Kämpfer und lieferte sich auch untereinander kurzweilige Schlägereien, die dem Mob zuweilen schon eine Anreise wert erscheinen ließen.

In Käfigen hinter armdicken Gitterstäben wurden die neuesten Bestien des Spielereignis ausgestellt. Hatten diese Tiere eine Kampfesgeschichte - was nicht selten vorkam - wurde diese marktschreierisch angepriesen.

Tapsige Dagonen zogen die Käfigwagen mit den wilden Tieren durch die der Arena nahegelegenen Straßen. Fandos brüllten, schnappten nach ausgestreckten Händen und ihre Fangzähne blitzten so scharf in der Sonne wie das beste von Meisterhand geschmiedete Schwert. Blutlappenläufer, unter Drogen gesetzt, traten gegen die Gitterstäbe. Ein Zwinger voller giftiger Glipp-Echsen huschte über- und untereinander hinweg, wütend, sie bissen sich gegenseitig.

Hinterdrein folgten auf unvergitterten Wagen zuletzt gefangene Sklaven, auch solche, die ihre Schulden nicht mehr hatten bezahlen können und verkauft worden waren. Da gab es die Stolzen, die Trägen und Kranken, die Alten, Kinderscharen aus Omroria als Gegner der Glipp-Echsen, hochgewachsene Piraten, die in Trupps gegen eine Meute Fandos antreten würden. Es gab die Freiwilligen, die Gre-Gläubigen, die ihrem Gott mit ihrem Tod in der Arena huldigen oder ihm Opfer senden wollten.

Zuletzt kamen die wahren Gladiatoren, aufrecht und ungefesselt, bekleidet mit manch prachtvoller Rüstung einer vergangenen Zeit, fantasievollen Bannern und Wappen. Wer es sich leisten konnte, nannte einen Sklaven sein eigen, der sein Haupt mit ausladenden Baldachinen beschattete oder seine Waffen trug.

Rings herum mischten sich kleine Händler unter das Volk, boten Naschereien, saure Speisen und Vogeleier an.

Die Sklaven der Gladiatoren bekamen Pergamente von anderen Sklaven zugesteckt, die eine höhere Position an einem Bürgerhof einnahmen. Sie handelten im Auftrag einer Dame, die es sich leisten konnte, einen Sieger für ein Schäferstündchen zu entlohnen. Kaum einer der Krieger erachtete es als unter seiner Würde, seinen Sieg mit einem Akt der Begierde zu versüßen.

Einer hingegen fehlte bei diesem Umzug: Ellemr'Affan.

Der Kämpfer hielt sich zu diesem Zeitpunkt in einem separaten kleinen Raum des Gre-Tempels auf, verborgen vor den neugierigen Augen der Priester. Im Gebet versunken richtete er seine Gedanken auf die vor ihm liegenden sechs Kämpfe. Fünf Stufen bis zur Rache, fünf Tode bis er dem gegenüberstand, der ihn in seinen Träumen verfolgte, der sein Leben unerträglich machte.

Die Statuette des Gre auf dem niedrigen Altartisch startete ihn finster aus tiefen Augenhöhlen an. Mit verschränkten Armen und einem bösen Lächeln lauschte er den Gedanken seines Gläubigen. Niemand, kein einziger seiner Anhänger hatte ihm mehr Feinde geopfert als dieser ungeschlachte Mann, der von Muskeln nur so strotzte.

Ellemr'Affan presste die Handflächen gegen seine Brust. Seine breiten Nüstern sogen den Qualm der Räucherkerzen auf. Zunehmend versenkte er sich in Trance. Vor seinem inneren Auge erschien die Abfolge des ersten Kampfes gegen ein schnelles, wendiges Oppoknama, dessen Krallen Ellemr'Affans Wams aufschlitzten. Der Gladiator wich nicht aus, hielt die Bestie, so weit es möglich war, auf Abstand, gestattete dann den Angriff und schlug kurz und kraftvoll zu.

Der zweite Kampf folgte. Zwei Blutlappenläufer rannten in die Arena. Grüne Schuppen, ansonsten ein gleißender Lichterglanz, wirkten aufgequollen stumpf durch die Verabreichung von Drogen im Futter. Kontrastvoll leuchteten ihre roten Kehllappen noch stärker. Bevor sie gegeneinander losgehen konnten, bemerkten sie den Hünen, der auf der entgegengesetzten Seite im Sand der Arena stand. Vom lärmenden Publikum angestachelt brüllten die beiden Tiere Zorn und Wahnsinn heraus. Ellemr'Affan hob die Kriegsaxt weit über seinen Kopf.

Jede Bestie der bekannten Länder war schon gegen ihn angetreten. Ihr Verhalten war nichts neues für ihn. Ob mit oder ohne Drogen. Sie waren Tiere und sie machten stets den gleichen Fehler, indem sie sich im Kampf um eine Beute behinderten. Der vordere Blutlappenläufer fiel unter einem gewaltigen, entschlossen geführten Streich der Axt.

Ellemr'Affan führte den Kampf gegen das zweite Tier ohne Mitleid zu Ende.

Der Mob jubelte, wenngleich die Kürze des Kampfes ein wenig die Begeisterung dämpfte.

Die dritte Stufe gönnte dem Gladiator keine Pause.

Der kleine Krieger — Keine Gnade

Knirschend wurde eine Bodenklappe in der Arena geöffnet. Drei Fandos schlichen geradezu heraus. Seit Tagen waren sie nur mit blanken Knochen gefüttert worden. Ein Fando war gefährlich, ein hungriger Fando jedoch war eine Urgewalt, ein monströser Sturm, der zwischen die Beute fuhr, wie ein Gott unter Sterbliche. Kein Dreggen, dem ein Funken Vernunft innewohnte, würde auch nur einem dieser Tiere gegenüberreten.

Aber Ellemr'Affan war kein Dreggen sondern eine Kröte. Und er war eine irrsinnige Kröte ohne Furcht. Das ehemals vernünftige Wesen war in einem anderen Leben auf dem Schlachtfeld gestorben.

Hungrig oder nicht, die Intelligenz eines Fandos ging weit über die eines normalen Beutejägers hinaus. Sie konnten einzeln und in Rudeln jagen. Völlig instinktiv stellten sie sich auf die Situation ein. Das machte sie zu den erfolgreichsten Raubtieren in den bekannten Ländern.

Das rotblau gestreifte Fell der Tiere sträubte sich, weil auch sie in der Lage waren, einen gefährlichen Gegner zu erkennen.

Die Augen des Krötenritters folgten den Raubkatzen durch die Arena. Gemäß einer alten Taktik stellten sich zwei von ihnen beidseits vor Ellemr'Affan auf, während die dritte Katze sich hinter ihn schlich. Sie fauchten nicht, brüllten nicht, noch nicht. Auf der Jagd war das Brüllen eines Fandos stets das letzte Geräusch, was die Beute vernahm. In diesem Schockmoment war es bereits zu spät.

Der Gladiator hatte den Fandos einiges voraus. Er kannte keine Furcht. In seinem Leben hatte er so viele Kämpfe bestritten, dass nichts in der Arena ihn überraschen konnte. Er konnte hören, wie sich das dritte Tier von hinten heranpirschte, obwohl das geifernde Gemurmel des Publikums Anzeichen genug dafür gewesen wäre. Seine Kriegsaxt lag locker in den Händen. Der Fando hinter ihm würde zuerst sterben.

Schließlich begann es. Die vorderen Fandos trabten leichtfüßig auf ihn zu, die Köpfe gesenkt, die Reißzähne gebleckt. Aus dem Gemurmel der Masse wurde ein ansteigendes Raunen und jeder höhere Ton meldete das Näherkommen der Kreatur hinter ihm. Im allerletzten Augenblick ließ sich Ellemr'Affan auf den Rücken fallen und hieb mit der Axt nach hinten aus. Das Brüllen erstarb. Er wich dem aus dem Sprung niedergehenden Körper mit einer beherrschten Körperrolle aus, sprang auf die Füße, packte den Schaft am unteren Ende und schwang die Axt blindlings im Halbkreis um sich herum. Zwar traf sie ihr Ziel, doch hielt die Kraft des Gladiators die Waffe auf ihrem Weg und streckte auch das letzte Tier nieder.

Das Raunen des Publikums erstarb mit. Die Kämpfe verliefen zu schnell. Ellemr'Affan kämpfte nicht einmal sehr elegant. Er geriet in keine scheinbar aussichtslose Situation. Man konnte kein Mitleid mit ihm haben und keiner brachte den Gedanken auf, ihm durch Zurufen Mut zu machen. Die alte Kröte kämpfte, als sei

überhaupt kein Publikum vorhanden.

Ellemr'Affan marschierte zur Mitte der Arena, um dort auf seinen nächsten Gegner zu warten. Derweil hielten die alten Männer wieder im Rund einzug. Mit langen Metallstangen wuchteten sie die Kadaver der Fandos auf niedrige hölzerne Karren, als plötzlich faules Obst auf den südlichen Rängen aufstieg und gen Arena flog.

Den Krötenritter störte es nicht. Für ihn war die dritte Stufe abgeschlossen. Von nun an würde es leichter werden. Der nächste Gegner sollte ein Kampfsklave vom Hofe Dreggen Sois II. höchstpersönlich sein. Die Kadaver waren noch nicht völlig durch das Westtor abtransportiert, da reagierten die Priester des Gre offenbar frühzeitig auf die schlechte Stimmung des Pöbels und entließen den neuen Kämpfer durch das Osttor in die Arena.

Der Kampfsklave war ein muskulöser Barbar aus den Küstenregionen von Omroria, zwei Köpfe größer als Ellemr'Affan, ausgestattet mit zwei Krummschwertern, wie sie bei Piraten beliebt waren. Bis auf einen Helm und eine lederne Hose war der Barbar unbekleidet. Der Helm jedoch war etwas besonderes. Es handelte sich um das Abbild des Schädels von Gott Gre. Zwischen den Zähnen des geöffneten Mauls hindurch starrte der Mann den Krötenritter an und wunderte sich über den reglosen Gegner. Ellemr'Affan interessierte die Nutzung von Gres Abbild nicht. Obwohl ein Sakrileg in den Augen jedes Gläubigen, mussten die Priester den Helm gestattet haben, damit der Barbar einen geringen Vorteil erlangte.

Aber sie hatten sich in Ellemr'Affan getäuscht. Äußerlichkeiten blendeten ihn nicht, noch lenkten sie ihn ab. Ihm Kampf zählten die Bewegungen des Gegners, das Beobachten angespannter Muskeln und umherhuschender Blicke. Würden ihn Erscheinungen beeindruckt haben, wäre er beim Anblick der Fandos bereits verzweifelt in die Knie gegangen.

Der Kampfsklave war bislang unbesiegt. Ähnlich wie Ellemr'Affan besass er die Fähigkeit, den Pöbel nicht zu beachten und sich voll auf seinen Kontrahenten zu konzentrieren.



Dem ersten Schwerthieb drehte der Krötenritter den Schulterpanzer seiner linken Schulter zu, wo die Klinge eine tiefe Furche hinterließ, den Panzer jedoch nicht zu durchdringen vermochte. Den Hieb das zweiten Schwertes begegnete Ellemr'Affan mit seiner Axt. Funken stieben davon und endlich schien es für das Publikum etwas wie einen richtigen Kampf zu geben. Die Wetteintreiber reagierten in Windeseile. Gelbe und blaue Stoffetzen wechselten für hohe Einsätze den Besitzer.

Doch die aufkommende Begeisterung währte nur kurz. Als bald schlug Ellemr'Affan dem Barbaren ein Schwert aus der Hand. Eine flache Seite der Kriegssaxt traf den Gre-Helm. Der Krötenritter kämpfte wie immer methodisch. Was ihm an Geschick fehlte, machte er durch Schnelligkeit wett. Erneut krachten die verbliebenen Waffen laut aufeinander. Im Publikum wurde es still. Dann starb der Barbar. Ellemr'Affan trat zurück, unbeteiligt langsam. Ein wenig Blut tropfte von seinem Gesicht; es war nicht sein eigenes. Die vierte Stufe war beendet. Gre war mit ihm.

Irgendwo lächelte der Gott finster. Gerne gestattete er seinem größten Diener Einblicke in die Zukunft und führte dessen Hand im Kampf. Allerdings schickte er seinen Anhängern auch Bilder, die sie sehen wollten. Einen Sieg, einen Gewinn, Gre war mit diesen Visionen recht freigiebig. Ein Gott - und Gre hielt sich selbst für einen sehr großen Gott - durfte alles. Die einzigen, die ihm Beschränkungen auferlegen konnten, waren andere Götter. Zuweilen gestattete er sich auch göttlichen Schabernack. Die Auffassungen darüber, was Spaß bedeutet, sind jedoch zwischen Göttern und Sterblichen recht unterschiedlich.

Enok, Priester des Gre, sprach einen kleinen Zauber aus, der sein Gewand glitzern ließ. Gleichwohl nahm das Publikum diesen kleinen Beitrag zum Programm nicht wahr, jedenfalls nicht angemessen. Eine matschige Frucht spritzte über Enoks Schulter hinweg. Der Priester schaute zu Ellemr'Affan hinüber. Der Gladiator hatte die ersten beiden Begegnungen hinter sich gebracht. Er hatte nicht gekämpft, er hatte es hinter sich gebracht. Unter einem Kampf verstand Enok etwas anderes als die Abfolge von insgesamt drei Schlägen. Wenn er es sich eingestand, hatte ihn die Emotionslosigkeit von Ellemr'Affan erschüttert. Der Pöbel wagte es nicht, den Gladiator zu bewerfen, nur den Priester. Enok zog sich weiter in die Mitte der Arena zurück.

„Der nächste Kampf“, erhob er seine Stimme. Von den Rängen her brandeten ihm Flüche und Schmähungen entgegen.

„Der nächste Kampf“, rief er gegen den Mob an, „der nächste Kampf bringt euch das gefährlichste Tier des ganzen Reiches!“

Die Wurfgeschosse gingen prasselnd um ihn herum nieder.

„Nur die Elitegarde unseres Königs beherrscht sie!“

Enok riss die Arme hoch. Erster Jubel antwortete ihm. „Fandos!“ Auf den südlich gelegenen Rängen erhoben sich die Besucher. Tatsächlich pflichteten ihm welche bei. „Fandos!“ probierte er es wieder, aber die Reaktion ließ bereits nach.

Enok drehte sich zu Ellemr'Affan herum, der stoisch auf seinem Platz ausharrte.

„Drei Fandos werden gleichzeitig gegen Ellemr'Affan antreten!“ Gre, steh mir bei, dachte er. „Wer würde es wagen, gegen drei Fandos anzutreten, wenn nicht der größte Gladiator in der Geschichte von Gre'Affan!“

Im Publikum bildete sich ein mehrstimmiger Chor: „Werft den Priester den Fandos vor! Werft den Priester den Fandos vor!“

Enok sah ein, dass sein Vorhaben, die Meute zu begeistern, sinnlos war. Er raffte sein Gewand hoch, um schneller gehen zu können. Von den Gesängen begleitet lief der Priester zum Westtor und verzichtete darauf, den Wurfgeschossen auszuweichen. Verschmiert und von allen Farben der Natur gezeichnet, tauchte er in den Katakomben der Arena unter.

Rasselnd öffnete sich das Osttor. Die drei angekündigten Fandos erschienen in den Schatten des dahinter liegenden Ganges. Sie waren Giganten ihrer Rasse. Jede der Raubkatzen kam Ellemr'Affan an Schulterhöhe gleich.

Gemeinschaftlich atmete das Publikum erschreckt aus, als es der Raubtiere ansichtig wurde.

Ellemr'Affan hielt seine Axt mit ausgestreckten Armen vor sich. Seine Visionen hatten ihm den Sieg verkündet. Gre war mit ihm.

Vorsichtig schwärmten die Fandos weitläufig in der Arena aus. Ihre Taktik hatte nichts mit der Vision gemein, vielmehr hatte es den Anschein, als wäre ihr Plan in der Gruppe von vorn anzugreifen.

Ellemr'Affan stutzte.

Weit oben in den Gefilden der Götter sandte Gre seinen Blick zu den Sterblichen und entblökte die Reißzähne in seiner hässlichen Fratze. Nun begann der Spaß.

Das Leittier des Trios wagte sich vor. Es senkte den Oberkörper. Der gesamte Bereich des Mauls glänzte feucht. Sie waren hungrig, alle drei, und diese Kröte versprach ein Festmahl zu werden. Mit dem ihnen angeborenen Instinkt fächerten sie ihre Formation weiter auf. Wie in einem kriegerischen Manöver nahmen sie die Stellung einer klassischen Zangenbewegung ein.

Auch Ellemr'Affan stellte sich auf die neue Situation ein. Der Angriff stand kurz bevor. Er hob die Axt weit über seinen Kopf und begann damit, sie kreisen zu lassen. Die schartige Klinge verursachte Geräusche wie die einer großen Mühle. Diese Bewegung, die ihm nicht nur eine enorme Reichweite bescherte, sondern die er auch lange Zeit beibehalten konnte, sollte den

Der kleine Krieger — Keine Gnade

Fandos Respekt einflößen.

Während der Kämpfe zuvor war das Publikum in verschiedene Stadien der Begeisterung ausgebrochen. Jedoch die Präsenz der Fandos, die ihnen während Truppenparaden einen Schauer über den Rücken jagten, verfehlte auch hier ihre Wirkung nicht. Einzig das Brausen Ellemr'Affans Axt und das tiefe Brummen aus den Kehlen der Raubkatzen tönte über dem roten Sand der Kampfbahn.

Die Zunge schloss sich. Muskeln spannten, Körper duckten sich. Ellemr'Affan federte leicht in den Knien. Seine Axt war für jedermann nur noch ein tödlich wirbelnder Kreis aus Metall. Die Fandos beschleunigten, Trab verfiel in Lauf, Lauf geriet zu schneller Hatz. Das Leittier sprang, von den Seiten rasten seine Gefährten heran. Mäuler wurden aufgerissen. Der vorderen Raubkatze gelang es unter der Axt hindurch zu tauchen und die Tatzen um Ellemr'Affans Körpermitte zu schlingen.

Die Axt blitzte auf, traf die beidseitig herbei hetzenden Fandos, verwundete sie aber nur.

Ein Kämpfer, der sich bloß auf seine Waffe verlässt, ist schnell ein toter Kämpfer. Für Ellemr'Affan war die Axt ein Mittel. Da sein Volk dem Sieg der Eleganz im Kampf den Vorzug gab und der Ehrbegriff vom Sieger bestimmt wurde, würde er sich auch mit Händen und Zähnen wehren, falls es erforderlich sein sollte.

Ineinander verkrallt rollte der Krötenritter mit der Raubkatze über den Sand. Die Axt blieb nutzlos zurück. Mit seiner ungeheuren Kraft bog Ellemr'Affan den Kopf des Fandos zurück, hielt ihn von seinem Bauch fern, wo die langen Eckzähne bereits blutige Striemen hinterlassen hatten. Eine schnelle Bewegung folgte, eine Bewegung, die keiner aus dem Pöbel der Kröte mehr zugetraut hätte. Keuchend befreite sich Ellemr'Affan von dem schweren Körper, der auf ihm lag und ihn nun durch das pure Gewicht ersticken konnte. Den näher sitzenden Besuchern des Publikums war das Knirschen des brechenden Genicks nicht verborgen geblieben. Jubel erklang. Einige schwenkten blaue Stoffetzen in der Luft.

Doch immer noch drohte Gefahr, schlimmere noch als zuvor. Ein verwundeter Fando wollte einzig und allein töten. Nach nichts anderem stand ihm der Sinn mehr. Das Tier rechts von Ellemr'Affan war nicht so angeschlagen wie das andere Tier, das sich weiter

entfernt hielt und hinkte.

Der Gladiator suchte seine Axt und fand sie unerreichbar. An Kraft mochte er es noch mit ihnen aufnehmen können, an Schnelligkeit nicht. Also blieb ihm keine Wahl, als mit den Händen zu kämpfen.

Gre wuchtete seine gedrungene Gestalt durch die irrlichternde Sphäre. Hinab zu den Becken der Geister, die ein durchwölktes Wabern bildeten, ewig in Bewegung, aus deren Energien Gre seine Kraft schöpfte. Er versank in den Wolken, saugte an den schreienden Seelen, würgte sie, spie sie aus und raubte ihnen die Seelenfunken, die Essenzen dessen, was Leben ausmachte.

Ob Dreggen, Katze, Kröte oder tierische Kreatur, ein jedes war ihm recht, schufen sie ihm doch das Fundament, auf dem stehend er nach der Macht greifen konnte und dem Krieg gegen Kolra entgegen strebte. Entfernt vernahm er den neuerlichen Jubel der Menge und zugleich blitzte ein weiteres Licht nah bei ihm auf, neues gefangenes Leben, auf das er sich vampirgleich stürzte.

Siege, mein treuer Diener! Du wirst an der Spitze meines neuen Volkes stehen, du wirst die Heere gegen die Völker dieser Welt führen. Du wirst mir die besonderen Seelen bringen, die der Standhaften, des Wolkenvolks, die der Gottgleichen! Am Ende der erwählten Tage führst du sie gegen die Scharen des Kolra und vernichtest ihn!

Der letzte Fando gab indes auf. Er brach auf dem roten Sand zusammen. Der Gladiator zitterte. Es war geschafft. Die dritte Stufe. Zwei lagen noch vor ihm. Am Ende würde er dem wahren Feind begegnen.

Die Wetteintreiber zahlten den Besitzern der blauen Stoffbänder widerwillig die Gewinne aus. Die Quoten waren nicht sehr hoch ausgefallen, dem hingegen deutete sich nun eine wirkliche Herausforderung an. Ein Kampfsklave vom Hofe des ehrwürdigen Königs wurde dem Publikum von einem kleinlauten Priester verkündet. Viele des Mobs kannten diesen neuen Gegner. Dieser sollte dem Ellemr'Affan wenigstens ebenbürtig sein. Da die alte Kröte aber bereits geschwächt schien, gab es ein Hin und Her der Einsätze. Wer würde gewinnen? Ein Sieg des Krötenritters über den Kraftprotz aus Omroria käme einer Sensation gleich. Schließlich standen die Wetten zehn zu eins gegen Ellemr'Affan.



Der kleine Krieger — Keine Gnade

Der Griff der Kriegsaxt war an mehreren Stellen gesplittert. Ellemr'Affan zweifelte, ob die Waffe die nächsten Kämpfe, die an Härte noch zunehmen würden, aushalten konnte. Eine Wahl blieb ihm nicht. Ein Austausch der Waffen war von ihm nicht verlangt worden, noch war es nach den Regeln der Arena jetzt noch möglich.

Nachdem Enok, der Priester, seine Rede beendet und wieder in den sicheren Räumen unter dem Arenarund Zuflucht gesucht hatte, trat der berüchtigte Kampfsklave aus dem Osttor.

Ellemr'Affan spürte Gre nicht mehr. Er fragte sich, ob sein Gott ihn verlassen hatte. Doch Gre, der sich in den Lebensfunken seiner Opfer suhlte, gab ihm keine Antwort. Am Ende kam es sich gleich. Das Wann zählte nicht, das Wie ebenso wenig. Der Krötenritter warf die Axt von sich. Bevor das Fallgitter des Osttores noch den Boden wieder berührte, rannte Ellemr'Affan auf seinen Gegner zu und brüllte wie ein Monster aus den Schlünden der Dämonenreiche aus vollem Halse.

Geschwenkte Stofffährchen stoppten, Münder hielten im Wort inne, aufgerissene Augen verfolgten den Weg des gequälten Gladiatoren quer über die gesamte Kampfbahn, auf einen Feind zu, dessen Schwerter auf den Koloss wiesen.

Endlich setzte sich auch der Kampfsklave in Bewegung. Er stimmte in das Gebrüll mit ein, führte seine Waffen kreisend vor sich her, ein Schnitter, ganz Tod in Person, reduziert auf den nahenden Zusammenstoß. Im allerletzten Moment ließ sich Ellemr'Affan fallen, rutschte mit den Füßen voraus in den Feind hinein und hebelte seinen Stand aus. Aus dem Krötenritter wurde im folgenden Handgemenge ein wildes Tier. Seine Fäuste fuhren wie Auswürfe der Rauchenden Monsterbrüder* zwischen die Deckung des Feindes, der seine Schwerter durch den Aufprall verloren hatte. Ellemr'Affan schlug und schlug. Tränen entströmten seinen Augenwinkeln, Schweiß und Blut bedeckte sein Gesicht.

„Ich sterbe nicht allein!“ schrie der Krötenritter heraus. „Ich sterbe nicht allein! Ich will nicht alleine sterben!“ Längst war der Kampf vorüber, längst schwieg der Mob auf den Rängen. Längst wich alle Kraft aus Ellemr'Affan und nichts hätte er in diesem Augenblick mehr verletzen können. Geist und Körper waren eine einzige große schwärende Wunde. Da war nicht Zorn, noch Hass, nur die grenzenlose Verzweiflung, die in einer riesigen Welle über ihn hinweg spülte und ihn unter sich begrub. „Ich will nicht als einziger überleben“, floss die Formel seines Daseins gehaucht über seine Lippen und brach an der turmhohen Mauer eines erbarmungslosen Schicksals.

Ellemr'Affan sank über dem toten Körper des anderen Gladiatoren zu Boden.

Die alten gebeugten Männer näherten sich, während sich Enok weit im Hintergrund hielt. Einer der Alten wagte sich vor und betastete eine Stelle am Hals des Krötenritters.

„Er lebt“, sagte er laut genug, damit der Priester es

hören konnte.

Die vierte Stufe lag hinter Ellemr'Affan.

Gre wandte sein Interesse wieder seinem liebsten Anhänger zu. Um wieviel besser war doch dieser Krieger. Seine Motive entsprangen nicht dem Gedanken nach Aufstieg in den Hierarchien eines religiösen Systems. Da herrschte süße Rache und wohl schmeckende Verzweiflung vor. Gre schaute durch die Nebel der Welten in die Arena der Stadt, die seinem Andenken gewidmet war.

Die vierte Stufe hatte Ellemr'Affan offensichtlich viel Kraft gekostet. Gre war nicht dumm - wer würde dies einem Gott auch unterstellen wollen. Eine Pause schien dringend vonnöten zu sein. Gres Zähne schnappten einmal in den leeren Raum.

Enok stand im Gang vor dem geöffneten Osttor. Er schlug dem alten Mann vor sich seinen Zeremonienhandschuh in das Gesicht.

„Was sagst du mir? Wiederhole das!“

„Die Falltür, Ehrwürdiger, die Stäbe waren alt. Keiner konnte das ahnen.“ Der Alte hob die Hände vor das Gesicht. „Hätten wir ihn sonst darüber gehen lassen“, schluchzte er.

„Wie soll ich dem Pöbel erklären, dass der nächste Gegner in ein Loch gefallen ist, in dem ein Dutzend Fandos auf sein Futter wartete? Willst du es dem Pöbel sagen? Willst du?“ Enoks Schläge waren symbolisch. „Für den nächsten Spieletag wird der Mob Steine mitbringen! Kein Fallobst! Wie sage ich das dem Hohepriester? Die Einnahmen werden ...“

Aus den Schatten des Ganges heraus beobachteten die anderen alten Männer das Schauspiel.

„Gnade, Ehrwürdiger. Es gibt doch genug Gladiatoren in den Zellen. Lasst uns doch einen Trupp von ihnen zusammenstellen.“

„Und die Planungen für die nächsten Tage verwerfen? Ich sollte euch alle auf ihn hetzen. Mit mehr als nur alten Tattergeisen wird er sowieso nicht mehr fertig!“

„Gnade, Ehrwürdiger“, nuschelte der Alte.

Enok verbarg sich im Zwielflicht des Ganges und fühlte sich merkwürdig. Sein Ärger war auf seine Besorgnis aufgesetzt, und es war eine Spur von Mitleid für den alten Krötenritter darin, denn immerhin war es einer seines Volkes. Er kaute auf seiner Unterlippe herum, verzog die Brauen zu einem düsteren Blick. Es half nichts. Die Spiele mussten weitergehen.

„Bringt Ellemr'Affans Endgegner! Ich werde mich dafür vor den Hohepriestern verantworten. Lauft, lauft, bevor der Pöbel die Arena auseinander nimmt!“

Die alten Männer huschten davon.

Ellemr'Affan kniete im Sand und meditierte. Im Geiste suchte er Trost bei der Familie. Friedliche Tage waren es vor langer Zeit. Kräftige Söhne, fruchtbare Töchter hatten den Clan vergrößert. Gre hatte über sie gewacht. Er verlor sich im Lächeln seines Weibes, in der Wärme der zutraulichen Kleinen.

Der kleine Krieger — Keine Gnade

Der Gladiator schüttelte sich grimmig. Sie hatten Gre nicht mit aller Kraft gedient, waren zu sehr auf Heim und Herd bedacht gewesen.

Zu den Glanzzeiten des Krötenvolkes hatten sie zwei, manchmal drei Stämme zur Ehre des Gottes während eines Zyklus vernichtet. In den schlechtesten Zeiten, dem Krieg gegen die Dreggen, hatten sie zehn und mehr Dörfer in der gleichen Zeit an den Feind verloren. In der ersten Angriffswelle war auch seine Familie gefallen, ohne dass Ellemr'Affan davon erfahren hatte.

Die Erinnerungen schwollen zu einem Schmerz an, der selbst für den Krötenritter zuviel war. Starker Schmerz machte es notwendig, dem Tod ins dunkle Antlitz zu schauen. Er öffnete die Augen und stand auf.

Am jenseitigen Osttor trat sein letzter Gegner ins Licht des Tages. Quechon, ehemaliger Kommandant der ersten Angriffsspitze seines hochwohlgeborenen Königs Dreggen Soi II. Das damals zurückweichende Haupthaar hatte Quechon weggeschnitten bis auf den Ansatz in der Mitte seines Kopfes, von der drei bodenlange Zöpfe hingen. Der frühere Kommandant hatte nichts an Kraft und Geschmeidigkeit eingebüßt in all diesen vergangenen Zyklen. Aber das einstmal stolze Gesicht hatte sich in puren Hochmut und Horror verwandelt. Wo nicht tiefe vernarbte Einschnitte vorherrschten, war es über und über mit Tätowierungen bedeckt. Schuppige Dämonen mit Dornen ringelten sich um die Augen des Feindes und lenkten trotzdem nur wenig von der entstellten Nase ab.

Quechons bevorzugte Waffe, das Widuun-Schwert, hatte der Gegner mit der Flachseite auf der Schulter abgelegt. Das Widuun war eine Dreierklinge, beinlang und eigentlich als Zeremonienwaffe von Fürsten bekannt. Doch Quechon scherte sich nicht um Rituale. So auch jetzt nicht, denn Gladiatoren unterhielten sich für gewöhnlich nicht vor einem Kampf.

„So treffen wir uns also, Ellemr'Affan“, begrüßte er den Gegner mit einem Lächeln im grausigen Gesicht.

„Ich habe darauf gewartet.“

„Ich hörte davon.“ Quechon rammte die Spitzen seines Schwertes in den Sand. „Es ist seltsam, dass einer von uns sein Leben in dieser Arena beschließen soll. Krieger wie wir sollten auf dem Schlachtfeld sterben.“

„Der Tod war mir nicht gegönnt.“

„Er war nicht vorherbestimmt. Es ist alles Schicksal, nicht wahr?“

„Glaubst du, der Pöbel will einen Disput der Philosophen oder ein Gemetzel? Warum zögerst du den Kampf hinaus?“ Jede Bewegung wurde von Stichen in den Gelenken begleitet, aber Ellemr'Affan hob die Axt.

„Fürchtest du, dass deine Paradewaffe beim ersten Schlagabtausch zerbricht?“

„Ich wollte dir Respekt bezeugen. Gut, wenn es Worte nicht vermögen, dann lassen wir Taten folgen.“ Das Widuun wurde gegen den Krötenritter gerichtet. Der ehemalige Kommandant war nicht erschöpft und sehr zuversichtlich.

Der Kampf begann.

Das Publikum konnte sich nicht entscheiden, welchem der Kämpfer es seine Sympathie schenken sollte. Auf die Entfernung gelang es den meisten nicht, Quechon richtig zu begutachten. So vermuteten sie an der Stelle seines Gesichtes eine Maske, denn kein Dreggen würde freiwillig so aussehen wollen. Und kein Dreggen würde mit solchen Entstellungen weiterleben wollen. Es musste sich um eine Maske handeln. Selbst die Soldaten unter ihnen erkannten den früheren Kommandanten nicht.

Der Schlagabtausch ging schneller vonstatten, als das Auge folgen konnte. Ellemr'Affan war von Beginn an in der Defensive. Zwar erlaubte ihm seine Kraft, den Gegner abzuwehren, aber den ausgeruhten Feind seinerseits anzugreifen, dazu fehlte ihm die Reserve, die er im vorherigen Kampf verbraucht hatte.

Außerdem war das Widuun tatsächlich besser geschmiedet als Ellemr'Affans Kriegsaxt. Die Klinge der Axt war längst nicht mehr scharf zu nennen.

Von der Mitte der Arena hatte Quechon seinen Feind bereits ein Viertel der Strecke bis zur Begrenzungsmauer zurückgetrieben. Doch Ellemr'Affan war in seinem Innersten weit davon entfernt, in Panik zu verfallen. Quechons Schläge waren nichts besonderes. Sie waren stark ausgeführt, aber ohne die nötige Schläue eines erfahrenen Kriegers. Allerdings wäre Ellemr'Affan nicht der, der er war, gewesen, hätte er nicht einige Tricks beherrscht, die ihn aus einer Klemme befreien konnten.

Er täuschte zunehmende Schwäche und Behäbigkeit vor. Seine Verteidigungsschläge kamen so eben noch kontrolliert. Offensichtlich war Quechon daran gelegen, den Kampf zügig zu beenden und schlug noch schneller zu.

Ellemr'Affan taumelte. Und er fiel - vorwärts. Das Axtblatt stieß das Schwert beiseite, schob es geradezu, während er dem verhassten Kommandanten die Schulter in den Bauch rammte. Quechon hatte dem Gewicht des Krötenritters nichts entgegenzusetzen. Ellemr'Affan besass nicht mehr das nötige Gleichgewicht, um dem eigenen Sturz vorzubeugen. Beide landeten im roten Sand der Arena.

Geistesgegenwärtig trieb der Krötenritter dem Kommandanten den Ellenbogen gegen die Nase und raffte sich als erster wieder auf. Keuchend erhob er sich wie der leibhaftige Schicksalsgott vor Quechon, die schartige Axt über dem Kopf. Der Pöbel hielt die Luft an.

„Nein“, sagte Gre in die Leere. „Gar zu einfach.“

Ein Wind nur, mit einem zahnbewehrten geduckten Schemen darin, sauste herbei, rauschte dicht über den Arenaboden hinweg und verschlang Ellemr'Affan. „Diesmal noch nicht“, hörte Ellemr'Affan den Gott sagen. „Ich brauche deinen Hass.“

Ende