

# **WARLOCK**

## **DER DEMONENZERSTÖRER**

**Nr. 24:**

### **DAS ERBE DER JAHRTAUSENDE**

**von Dr. Morgentodt**

**(Erstveröffentlichung:  
BRISTOL Band 5, Januar 1998)**



*Nach sechs Jahren des Friedens ist eine Gruppe von Schwarzen Rittern erschienen, um auf der Erde ein Reich des Schreckens zu errichten. James C. Bristol ist derweil damit beschäftigt, sein böses Ich außer Gefecht zu setzen, welches sich nach dem Entzug des Ritter-Siegels von ihm abgespalten hat.*

*Den Schwarzen Rittern dicht auf den Fersen sind Ken Kendall und die Gestaltwandlerin KRANT, die auf der Jagd nach den Schurken selbst die Grenzen der Zeit überwunden haben.*

*Auf sie wartet das Erbe der Jahrtausende...*

\*\*\*

Oh Madenspeck in grauem Wanst,  
zeigst mir der Sehnsucht sanftes Blühen  
in schnatternden Gewändern und blutigem Kschmarnz!

Das Lichterloh hat ausgedient,  
wenn schmerzhaft Ding-Dong-Kichern weinend  
um den Bienenkorb sich legt.

Denn die Hirschkuh grient in finsterer Folge  
und das Schmoggel sagt "Hallo",  
derweil wir alle sitzen auf der Wolke  
...tief hinten drin - im Nirgendwo!

(Count Vladimir Nosula V.)

**Hauptpersonen:**

**Ken und KRANT** - kommen aus der Zukunft, um James zu helfen.

**Arman und Sandrina** - hauen in der Vergangenheit auf den Putz.

**Vlad** - ein Dichter, den man auf der Erde nicht haben wollte.

**James C. Bristol** - spielt diesmal nicht mit.

**PROLOG I:**

Der Tag, an dem der weise Magier Pongo der Redselige das Geheimnis der Die-World enträtselte, war der Dritte im Monat Pacch, welches wiederum (durch einen seltsamen Zufall, dessen Bedeutung sich dem Verständnis des

Erzählers entzieht) der dritte Monat des Jahres 285 der Zeitrechnung des bekannten und beliebten Yurguth-Gut war und überdies einem irdischen Mittwoch entsprach.

Pongo der Redselige lebte auf der Barbarenebene COMMARVAHN und dort auf dem Kontinent Basskah-Ri in der Stadt Lebaah, der Hochburg der Gelehrten und Weisen, wo in mehr oder weniger regelmäßigen Abständen die Schwarzen Basare stattfanden, welche von den hochmütigen Zauberern aus dem Faiidah-Massiv, welches auf dem Nachbarkontinent Canaan lag, gar nicht gerne gesehen wurden, weshalb sie sich auch just am Tag von Pongos Entdeckung zu einem kriegerischen Akt entschlossen.

Just in jenem Moment, als Pongo der Redselige freudig erregt aus seinem Obsidianturm stürmte - bereit, allen seine Erkenntnis zu verkünden - traf ihn der brennende Pfeil eines Faiidah-Magiers in den Hals und zerstörte seine Stimmbänder auf ewig.

Pongo der Redselige überlebte den Anschlag mit knapper Not, doch nannte man ihn aus verständlichen Gründen fortan nur noch Pongo den Schweigsamen.

Tief gekränkt zog sich der von nun an für immer stumme Zauberer wieder in seinen Obsidianturm zurück, um seine einsamen Studien fortzusetzen.

So kam es, daß das Geheimnis der Die-World niemals enträtselt wurde.

\*\*\*

**PROLOG II:**

Die zuvor geschilderten Ereignisse stehen in keinerlei, wie auch immer gearteten Zusammenhang mit denen der nun folgenden Story - außer vielleicht, daß sie sich ebenfalls an einem Mittwoch zutragen und somit wieder einmal unter Beweis stellen, daß die Zeit merkwürdige Scherze liebt.

\*\*\*

1.

*(Gegenwart – Weltraum)*

Als der elegante, silberfarbene Körper der COSMIC ADVENTURE aus dem Hyperraum fiel, (*Ein Delphin? RAZ*) machte das Schiff einen orientierungslosen Eindruck. Ohne einen genauen Kurs zu verfolgen, raste es voran, um nur langsam an Tempo zu verlieren. Schließlich stoppte der legendäre Raumer seine Fahrt und hing ruhig im All.

Auch im Inneren des Schiffes ging es ruhig zu. Ein Besatzungsmitglied war

hoffnungslos betrunken und schlummerte in der Kommandozentrale gerade selig vor sich hin, die beiden Anderen befanden sich in einem durchaus ähnlichen Zustand, waren sie doch von dem gerade vollzogenen Transfer rechtschaffen erschöpft.

Dennoch war ihnen keine Ruhepause vergönnt, denn ihre Mission war von höchster Dringlichkeit - natürlich ging es um nicht weniger als die Rettung des Multiversums vor den Mächten des absolut Bösen (*nachzulesen in BRISTOL 1 - DAS SIEGEL DER RITTER oder bei OBI*). Zu diesem Zweck hatten sie die Zeitmauer durchbrochen, um im Jahre 2001 dem Dämonenzerstörer James C. Bristol beizustehen, der mit der drohenden Gefahr - wie sie alle sehr wohl wußten - alleine nicht fertig werden würde.

KRANT, eines der drei Besatzungsmitglieder der COSMIC ADVENTURE, erhob sich mit einem leisen Stöhnen. Der Kopf des jahrmillionenalten Wechselwesens (welches seit einigen Jahren eine Frauengestalt bevorzugte) schmerzte immer noch von den Nachwirkungen des ungeheuerlichen Transfers. Die grünen Augen der Ex-Herrscherin der SCHATTENTORE blickten einen Moment orientierungslos durch den Raum, bis sie die reglose Gestalt Ken Kendalls erspähten. Auch der Graue Ritter erlangte gerade das Bewußtsein zurück und griff sich mit schmerzverzerrter Miene an den Kopf.

"Schund!", fluchte die rothaarige Frau, als sie erkannte, daß ihr menschlicher Partner wieder aufnahmefähig war, "Ich fühle mich, als hätte ich 'ne Wagenladung Vurguzz intus!"

Ken schien es nicht anders zu gehen. Er griff sich an den Kopf und nickte schweigend, doch schon diese Anstrengung schien zu genügen, um die Schmerzen heftiger werden zu lassen.

"Haben wir unser Ziel erreicht?", fragte er nach einer ganzen Weile, in der sie einfach nur stöhnend dagelegen hatten.

KRANT zuckte die Achseln. "Woher soll ich das wissen?", fragte sie, zog ein Schminkset hervor und begann ihre etwas mitgenommene Fassade zu glätten.

Seufzend erhob sie sich und anerkennend ließ Ken seinen Blick über ihre aufregenden Formen gleiten. Auch er seufzte, als er daran dachte, wie aussichtslos sein Begehren war. KRANT liebte einzig Bristol. Naja, was machte das schon?! Zuhause wartete Lorrenda - in einer fernen Zukunft - auf ihn und bei seiner Rückkehr würde es Eierravioli geben. Das war schließlich auch schon was wert...

"Floppy?", fragte Ken in der Hoffnung, daß die phänomenale Bordsyntronik mehr wußte, "Haben wir unser Ziel erreicht?"

Der leistungsfähigste Computer in der wechselvollen Geschichte dieser Serie stieß ein Geräusch aus, das an durchfallartige Darmentleerungen erinnerte und verstummte wieder.

"Dank' dir, Floppy!", seufzte KRANT (wenn sie seufzte, so stellte Ken angenehm berührt fest, geriet ihr ganzer Oberkörper in Bewegung, was irgendwie zum anbeißen aussah).

Kopfschüttelnd deutete sie mit dem Zeigefinger auf die Stirn und machte eine vielsagende, kreisende Bewegung, "Er scheint den Transfer nicht so gut verdaut zu haben! Am besten sehen wir mal nach, was Kracksy macht!"

Kurzentschlossen erhoben sie sich und näherten sich der Kabinentür.

Im Laufschrift eilten beide zur Kommandobrücke. Dort bot sich ihnen ein interessantes Bild. Kracksy lag bewußtlos - sei es vom Vurguzz oder von den Nachwirkungen des Transfers - im Kommandantensessel. Ein Heer geleerter Flaschen umgab ihn. Ken konnte ihn durchaus verstehen.

Gelassen ging KRANT über den Anblick des betrunkenen Besatzungsmitgliedes hinweg und näherte sich dem Bordchronometer.

"Mist!", murmelte sie, nachdem sie einen Blick darauf geworfen hatte und zog ein

entzückendes Schnütchen. Eilig näherte sich Ken, um festzustellen, was ihr Mißfallen erregte.

Jetzt stieß auch er einen herzhaften Fluch aus.

Der Bordchronometer hatte einen Kurzschluß erlitten und daraufhin den Geist aufgegeben.

Gedankenverloren richtete Ken Kendall seinen Blick auf den Panoramabildschirm, der eine blauweiße Planetenkugel zeigte, bei der es sich unzweifelhaft um die Erde handelte.

Nun mußten sie nur noch feststellen, in welchem Jahr sie sich befanden - und vor allem, ob die SCHWARZE SPHÄRE bereits aufgetaucht war oder ob bis dahin noch Zeit vergehen würde.

Mißmutig dachte Ken an Floppy. Ohne den leistungsfähigen Bordcomputer der COSMIC ADVENTURE würden ihre Pläne um einiges schwerer durchzuführen sein.

Von der Rückreise ganz zu schweigen...

Doch das war erst einmal nebensächlich. Zunächst mußten sie erst einmal herausfinden, in welcher Zeit sie sich befanden...

\*\*\*

Ken Kendall stieß einen kernigen Fluch aus, als er die Meßinstrumente des Raumschiffs einer genaueren Betrachtung unterzog. "Der Chronometer ist wohl nicht das einzige, was hier den Geist aufgegeben hat..."

KRANT trat neben ihn, blickte über die Schulter zu dem immer noch bewußtlosen Kracksy und antwortete lakonisch: "Stimmt!"

Der Graue Ritter folgte ihrem Blick. Seufzend rieb er sich die Hände. "Da hilft nur eins - ausnüchtern! Ohne unseren Mechaniker sind wir aufgeschmissen."

Jetzt war Ken in seinem Element. "KRANT!", begann er, "Geh bitte in die Bordküche und bringe mir folgendes..."

Bei der Aufzählung der gewünschten Dinge wurde selbst KRANT ein bißchen grünlich um die Nase.

"...dazu heiße Tücher und noch einen großen Trichter!", schloß Ken, "Ach ja - und wenn du schon mal auf dem Weg bist, dann bring auch eine Flasche Vurguzz für mich mit!"

KRANT rauschte ab und kehrte in erstaunlich kurzer Zeit vollbeladen zurück. Der Bordmechaniker der COSMIC ADVENTURE gab immer noch keine Lebenszeichen von sich.

Kurz entschlossen schlang sich Ken ein Ende des feuchten Handtuchs um den Arm und schlug seinem alten Kumpel mit dem anderen Ende mehrmals kräftig ins Gesicht, woraufhin Kracksy genießerisch zu schmatzen begann.

"Jetzt den Trichter!", befahl Ken. Sein ganzer Körper stand unter Anspannung. KRANT reichte ihm den Gegenstand und beobachtete fasziniert, wie der Graue Ritter den Trichter in Kracksys geöffneten Mund rammelte.

"Kaffee!", forderte Ken. KRANT hob die Fünf-Liter-Kanne und auf ein Nicken des Kommandanten schüttete sie das brühend-heiße Getränk in die Trichteröffnung. Kleine Schweißperlen zeigten sich auf der Stirn des Ritters. Er wirkte so konzentriert wie Dr. Stefan Frank bei einer Schädelamputation.

"Tabasco... Hühnereier... Eichhörnchen..."

In immer kürzeren Abständen forderte Ken die für den Trichter bestimmten Gegenstände und unterbrach seine nervenaufreibende Tätigkeit nur, um von Zeit zu Zeit einen Schluck Vurguzz zu sich zu nehmen.

Dann endlich zeigte die ungewöhnliche Behandlung Erfolg.

Kracksys Lider begannen zu flattern. Aus der Kehle des Mechanikers drangen gurgelnde Laut. Schließlich sprang er wie von der

Tarantel gestochen aus dem Sitz, wobei er heftiges Keuchen ausstieß.

Nach einer Weile beruhigte er sich etwas und war wieder zu artikulierten Lauten in der Lage.

"Sorry, Leute!", begann er, "Ich hab' noch einen gepichelt, als wir losgeflogen sind. Sind wir mittlerweile angekommen?"

"Das wüßten wir selbst gern!", antwortete Ken. Seine Züge wirkten immer noch angespannt, "Die Hälfte der Maschinen hat den Geist aufgegeben. Es sieht aus, als hätten irgendwelche Kräfte den Transfer zu verhindern versucht."

KRANT nickte zustimmend. "Das ist durchaus möglich. Da es vor wenigen Jahren schon einmal zu einem Zusammentreffen der Grauen Ritter gekommen ist, könnte ein abermaliges Treffen in diesem Teil des Multiversums unerwünscht sein. Das Kosmische Gleichgewicht könnte hierdurch zu stark in Richtung des Guten beeinflusst werden."

Ken atmete tief durch. "Dann machen wir uns an die Arbeit. Sehen wir zu, daß wir das Schiff flugtüchtig kriegen."

Abermals nickte KRANT. "Fliegen wir den Mars an!", sprach sie. "Dort befindet sich eine alte Basis der Lemurier. Da werden wir in Ruhe unsere Reparatur-Arbeiten durchführen können."

\*\*\*

2.

*(Irgendwann, irgendwo, vor Einführung des Euro)*

Die weißrote haarige Kugel flog hoch durch die Luft, schlug dann am Boden auf, kullerte noch ein paar Meter, um schließlich im Straßenstaub vor den Toren der Stadt Lankorr liegenzubleiben.

Arman – blond, muskulös und seines Zeichens Prinz des untergegangenen Reiches von Lemuria – grinste vergnügt und schob sein Schwert in die Scheide zurück.

"Selbst schuld!" stellte er gutgelaunt fest, "Erst Wegezoll verlangen und dann auch noch frech werden..."

Ohne seinen nunmehr kopflosen Gegner weiter zu beachten, wandte er sich wieder an seine rothaarige Begleiterin.

Sandrina, die einem merkwürdigen Reich entstammte, das ihrer Aussage nach irgendwo "in den Vogelbergen" lag, wo man besonders die Macht des Königsadlers anbetete, war ein ziemlich patentes Mädel. Arman kannte sie jetzt ein gutes Jahr und in dieser Zeit hatte ihm Sandrina viele nützliche Tricks beigebracht, z. B. Wein in Wasser zu verwandeln oder Feuer in der Wüste anzuzünden.

Sandrina war auf dem Weg zu einem seltsamen Tor, wo sich – einer alten Prophezeiung nach - ihre Bestimmung erfüllen sollte, über die sie dem jungen Lemurier jedoch nichts näheres erzählte. Einst hatte er die junge Frau aus den Händen von Wilden gerettet und ihr versprochen, sie zu diesem Tor zu begleiten.

Merkwürdigerweise erinnert der Duft ihres Parfüms Arman ständig an das Rasierwasser von James C. Bristol, jenes Grauen Ritters, der einer unvorstellbar weit entfernten Zukunft entstammte und der ihm während ihrer bisherigen

Zusammentreffen zu einem guten Freund geworden war.

Wie üblich sah Sandrina auch heute wieder atemberaubend gut aus. Sie hatte grüne, rätselhafte Augen, feuerrotes Haar, einen wohlgeformten Körper und was man sonst noch so brauchte, um Graue Ritter in den Bann zu schlagen...

Momentan kramte sie gerade in ihrem Tragebeutel nach einem jener schwärzlichen Stäbchen aus zusammengerollten Tabakblättern. Als sie endlich eines gefunden hatte, entzündete sie es und inhalierte genüßlich den dabei entstehenden Rauch. Von dem Kampf schien sie gar nichts mitbekommen zu haben. Leicht irritiert schüttelte Arman den Kopf.

Als Sandrina den Blick des Barbaren spürte, lächelte sie. "Können wir?" fragte sie munter, "Oder müssen noch mehr Zöllner geköpft werden?"

Arman stieß einen Grunzlaut aus und gab seiner Gefährtin einen herzhaften Klaps auf die Kehrseite, der jedes andere Mädchen vornüber aus den Latschen hätte kippen lassen. Sandrina unterschied sich halt sehr von ihren Geschlechtsgenossinnen.

Der lemurische Prinz versetzte dem herumliegenden Kopf des frechen Zöllners noch einen munteren Tritt, dann machte er sich gemeinsam mit Sandrina daran, das Stadttor von Lankorr zu durchschreiten.

\*\*\*

König Creagan, seines Zeichens Regent von Lankorr, schüttelte den Kopf. Sein ungepflegtes, zottiges Haar flog wild hin und her und sein bizarres Oberlippenbärtchen kringelte sich entrüstet zusammen. Der Monarch zeigte alle Anzeichen des Unmutes.

Vor seinem Thron duckte sich ein kleiner, ängstlich aussehender Mann, als er den Zorn seines Herrn bemerkte.

"Berichte, Shlaimer!" donnerte die Stimme des Monarchen durch den Thronsaal, "Was hast du gesehen?"

Der Angesprochene stammelte ein wenig herum, bis er schließlich verständliche Laute hervorbrachte.

"Die von euch erwarteten Fremdlinge haben die Stadt erreicht", begann Shlaimer.

Durch eine herrische Geste gebot ihm Creagan Einhalt. "Hasskarr, mich dürstet!" rief er in Richtung eines untätig herumstehenden Sklaven, "Bring mir einen Becher Nonggo-Blut!"

Sofort eilte der Sklave von dannen. Als er mit dem gewünschten Getränk zurückkehrte, nickte der König befriedigt. Brummend nahm er das aus einem menschlichen Schädel gefertigte Trinkgefäß entgegen.

"Gut", grunzte Creagan, "und nun gehe hinfort und entleibe dich. Ich bin deiner Dienste überdrüssig."

Unter eifrigen Verbeugungen verschwand der Sklave hinter einem dunklen Torbogen. Kurz darauf hörte man von dort einen röchelnden Aufschrei, der dann abrupt abbrach.

"Der Mann hat seinen Hof gut im Griff..." dachte Shlaimer bei sich. Der König nickte ihm grimmig zu. "Fahre fort!" befahl er.

Shlaimer druckste ein wenig herum, dann gehorchte er. "Die Fremdlinge haben einen Wachtposten des Stadtores getötet, als dieser Wegezoll von ihnen verlangte."

Creagan sprang von seinem Thron auf. Sein Bauch wackelte dabei lustig hin und her.

"WAS?" donnerte er.

Der kleinwüchsige Shlaimer schrumpfte noch einige Zentimeter, dann wiederholte er die Botschaft.

Creagan fluchte und kratzte geistesabwesend die Tätowierung auf seinem Oberarm. Sie zeigte ein stilisiertes "Q" und war das Symbol seines geheimnisvollen Meisters, der dem Monarchen stets in seinen Träumen zu erscheinen pflegte und der ihm auch befohlen hatte, die Fremden möglichst schnell um die Ecke zu bringen, bevor es ihnen möglich war, jenen Ort zu erreichen, dem Creagan den Codenamen "EMMERICH" gegeben hatte.

*(Codename PAMELA wäre auch nicht schlecht! :-) RAZ)*

Der König indessen verfolgte eigene Pläne. Aus gewissen uralten Berichten wußte er nämlich, daß es sich dem vorgenannten Ort – einem Steinkreis im nahen Gebirge – um ein Tor durch Raum und Zeit handelte. Creagan verspürte ein wohliges Schauern bei dem Gedanken, auf diesem Wege sein Reich weiter zu vergrößern. Mit Hilfe des Tores, so sinnierte er, würde er nicht nur das Land, nicht nur die Welt, sondern gleich zahllose Welten erobern können. In der Tat hatte der Monarch auch schon zahlreiche Versuche unternommen, das Tor zu aktivieren, was bedauerlicherweise das Leben zahlreicher Oppositionspolitiker gekostet hatte. Jede unbefugte Nutzung des Tores endete für den Übeltäter damit, daß sein Körper in etwas verwandelt wurde, was in etwa die Farbe und die Konsistenz von Himbeermarmelade besaß.

Nur dem lemurischen Thronfolger und seiner Gefährtin aus dem Hause des Vogels würde es möglich sein, das Tor zu aktivieren. So hatte es Creagans Herr und Meister verkündet und der Monarch glaubte dies auch. Immerhin war der Steinkreis angeblich von der fast gänzlich vom Erdenrund verschwundenen Rasse der Lemurier errichtet worden.

Also, so hatte Creagan – ganz entgegen der Anweisung seines Herrn – geplant, würde er Prinz Arman und seine rothaarige Freundin zum Tor vordringen lassen und sie dort gefangensetzen, damit sie ihm das dumme Ding öffneten. Das, so fand er, war ein ziemlich guter Plan.

Der Monarch grinste selig. Er war eben ein toller Hecht!

Creagan spürte, daß er gedanklich abgeschweift war und riß sich zusammen.

"Gibt es weitere Neuigkeiten zu berichten?" fragte er den still dastehenden Shlaimer. Dieser schüttelte zitternd den Kopf.

Creagan nickte befriedigt. "Dann eile jetzt hinfort und..."

Schicksalsergeben beendete Shlaimer den Satz: "...und entleibe dich, ich weiß!"

Traurig zog der kleine Mann ein Messer aus seinem Gewand, stieß es sich blitzschnell in den Bauch und zog die Klinge kräftig nach oben. "Heil dem König!" röchelte er sterbend.

Etwas konsterniert betrachtete König Creagan die Schweinerei, die Shlaimer auf dem Teppichboden des Thronsaals verursacht hatte. Im Normalfall hätte er den kleinen Mann dafür foltern lassen, aber – so befürchtete Creagan – unter den gegebenen Umständen sah dies wahrscheinlich etwas dumm aus.

Kopfschüttelnd zog sich der Monarch in seine Privatgemächer zurück. Die neugierige Sklavin, die sich mit smaragdgrün funkelnden Augen hinter einer Säule verbarg und das Geschehen interessiert beobachtet hatte, bemerkte er nicht. Ihr Name lautete übrigens Halimar. Wir werden zu gegebener Zeit auf sie zurückkommen...

3.

(Gegenwart-Mars)

Gedankenverloren betrachtete Ken Kendall den Panoramabildschirm der COSMIC ADVENTURE, auf dem die Darstellung des Roten Planeten zu sehen war. Langsam kam der Mars immer näher, doch schien der Flug unendlich zu dauern.

"Woher wußtest du von dieser Basis?", fragte Ken.

KRANT, die ebenfalls nachdenklich den Schirm betrachtete, lächelte. "James erzählte mir vor sechs Jahren davon. Du erinnerst dich vielleicht. Damals jagten wir dem KOSMISCHEN SCHLÜSSEL hinterher..."

Ken nickte. KRANT hatte ihm in Kurzform von den in WARLOCK 14 geschilderten Ereignissen berichtet, da er selbst noch keine Zeit gehabt hatte, das Heft zu lesen.

"Nach den Kämpfen mit den Craanoren und dem damit verbundenen Untergang Lemurias, flüchteten die Lemurier auf den Mars und errichteten dort die Basis. Ihre Dienervölker ließen sie größtenteils auf der Erde zurück. Eines dieser Völker benötigte den KOSMISCHEN SCHLÜSSEL, da es ihm nur mit diesem möglich war, in sein Raum-Zeit-Kontinuum zurückzukehren. Hier kam James ins Spiel. Gemeinsam mit einem Partner suchte er den Mars auf. Doch weder die Lemurier noch der SCHLÜSSEL befanden sich dort. Nun, James konnte das Gerät natürlich wiederbeschaffen, aber das ist eine andere Geschichte. Die Lemurier sind seither nie wieder aufgetaucht. Wahrscheinlich sind sie vor den Craanoren in einen entlegenen Winkel des Universums geflüchtet..."

KRANT hielt in ihrer Erzählung inne. Eine unbestimmte Trauer lag auf ihrem anmutigem Gesicht. "Gerüchten zufolge sollen sie dereinst wiederkehren", fuhr sie fort und beendete damit ihren Bericht. Mehr konnte sie Ken Kendall nicht erzählen, ohne damit den Fluß der Geschehnisse zu beeinflussen. Doch die Lemuriersollten tatsächlich wiederkehren, dann nämlich, wenn James C. Bristol, der dazu ausersehen war, den *Sternenthron der Galaxis* zu besteigen, den sagenumwobenen *Trampelpfad der Sterne* betrat. So jedenfalls hatte man es KRANT erzählt - in irgendeiner verräucherten Raumfahrerkaschemme auf Rigel 7.

KRANT, die ehemalige Herrscherin der SCHATTENTORE, konnte nach Belieben Tore im Raum und im Zeitstrom öffnen und diese durchschreiten. Dadurch hatte sie einen ziemlich guten Überblick darüber, was gerade so abging und was den GRAUEN RITTERN in ihrem Leben noch so bevorstand. Natürlich bewahrte sie über ihre solcherart gewonnenen Kenntnisse strengstes Stillschweigen. Schließlich durfte sie den Gang der Dinge nicht beeinflussen.

KRANT war vom Erbauer der SCHATTENWELT persönlich erschaffen worden und stand daher in der Mächte-Hierarchie relativ hoch.

Wenn der Schöpfer auch einiges Wissen über die kosmischen Zusammenhänge aus ihrem Gedächtnis gelöscht hatte, so war sie doch immer noch eines der ältesten Geschöpfe des Multiversums und war sich ihrer Verantwortung durchaus bewußt. KRANT hatte in den letzten Jahren viele Reisen unternommen, in denen ihr dies in voller Tragweite bewußt geworden war.

(Lest auch: "MEINE ZEHNTAUSEND LIEBHABER - Aus den Memoiren des KRANT" - Erscheinungstermin: Irgendwann in diesem Jahrtausend)

Urplötzlich meldete sich Kracksy, der sich gerade über die Ortungsgeräte beugte, zu Wort und brach so die gedankenschwere Stille:

"Die Basis befindet sich unterhalb der Marsoberfläche."

Ken nickte. "Funken wir sie an!" sprach er.

KRANT näherte sich der Funkanlage. "Grußfrequenzen sind geöffnet, Sir!", zitierte sie fröhlich und fügte, etwas leiser, hinzu: "Laut James hält sich hier noch ein

Dienervolk der Lemurier auf. Man wird dich zweifellos zur Identifizierung auffordern."

Ken Kendall winkte ab und begann zu sprechen.

"Hier spricht Ken Kendall, Diener der Elenore. Meine Gefährten und ich fordern Zugang zu dieser Station!"

Zunächst gaben die Lautsprecher zur Antwort nur ein statisches Rauschen von sich, dann schaltete sich eine offenbar computergenerierte Stimme ein.

"Ein Schott wird in Kürze geöffnet. Landen sie in dem vorgesehenen Hangar und halten sie sich zum ID-Check bereit. Als Diener der Elenore heißen wir sie herzlich willkommen - sollten sie keiner sein: Viel Spaß in ihrem nächsten Leben!"

Der Last Crusader runzelte die Stirn, griff dann neben den Sitz und setzte eine Vurguzz-Flasche an den Hals. "Ich hasse diese unpersönlichen Apparate...", murmelte er in seinen nicht vorhandenen Bart.

Achselzuckend beobachtete er, wie auf der Oberfläche des Roten Planeten urplötzlich der Boden in Bewegung geriet, als würde sich eine Klappe öffnen. Und so war es auch. Ein gähnender Schlund tat sich unvermittelt vor der COSMIC ADVENTURE auf. Das mußte der Zugang zur Lemurier-Basis sein!

Ken warf Kracksy einen Blick zu. "Nichts wie rein!", brummte er, "Voller Schub!"

\*\*\*

Nach der Landung stiegen Ken und KRANT vorsichtig von der Rampe der COSMIC

ADVENTURE und blickten sich nach allen Seiten um. Kracksy war im Schiff zurückgeblieben, um mit den notwendigen Reparaturen zu beginnen.

Ken runzelte mißtrauisch die Stirn, als er sich im Hangar umsah. Zwar war der ganze Raum hellerleuchtet, doch zeigte sich nirgends ein Empfangskomitee.

Als der Last Crusader seine Bedenken aussprach, winkte KRANT ab. "Diese Elenore-Heinis waren schon immer unhöfliche Gesellen. Wahrscheinlich sitzen sie in der Zentrale und warten darauf, daß wir zu ihnen kommen."

Ken schmeckte das gar nicht. Er hatte mit dem magischen Geschlecht der Elenore relativ wenig am Hut. Zwar war er wie James C. Bristol ein Grauer Ritter, doch verließ er sich lieber auf seinen Blaster, als auf irgendwelche übernatürliche Verbündete. Bislang war er mit dieser Einstellung immer ganz gut gefahren.

Aus diesem Grunde hatte er sich auch mit einem praktischen Handstrahler, dem KHS-Nietnagel-19, bewaffnet - einer Waffe, die ihm in Krisensituationen schon oft gute Dienste geleistet hatte und (was noch viel wichtiger war) in den Betriebskosten ziemlich niedrig lag.

Kens Augen verengten sich zu messerscharfen Schlitzen, als er sich weiter im Hangar umsah. "Wie alt ist der Schuppen eigentlich?", fragte er halblaut.

KRANT zuckte mit den Schultern, trat von der Rampe und machte ein paar Schritte in den Raum hinein. "Die Basis wurde zu jener Zeit errichtet, als Lemuria in den Fluten versank. Mithin hat sie schon einige Jahrtausende auf dem Buckel. Laut James sind die Anlagen aber noch komplett funktionstüchtig."

Ken nickte. "Dann laß uns mal nach der Zentrale suchen. Irgendwo müssen sich die Pappnasen ja verstecken."

Auch KRANT hatte ein ungutes Gefühl. Sie wußte zwar um die gelegentliche Unhöflichkeit (und auch Unzuverlässigkeit) der Elenore-Hilfsvölker, doch wurde sie das Gefühl nicht los, daß hier noch andere Dinge im Spiel waren.

"Komm!", sagte sie also und näherte sich der Eingangstür des großen Hangars. Ken folgte ihr langsam, wobei seine Hände beharrlich in Höhe des Hüftgürtels

pendelten. Dort befanden sich an der linken Seite das Waffenholster mit dem brandneuen KHS-Nietnagel-19 und auf den rechten Seite eine Literflasche Vurguzz, die dort mittels eines praktischen Halteclips befestigt war - gewissermaßen als Vorrat für unterwegs.

\*\*\*

Der Last Crusader war noch nicht oft in Ereignisse kosmischer Tragweite verwickelt worden. Einzig beim Kampf um die SCHATTENWELT oder in der nervenzerfetzenden Schlacht mit dem magischen Monster von Murkelwump 7 hatten größere Zusammenhänge eine Rolle gespielt. Ken für seinen Teil focht lieber Raumschlachten mit schleimig-grünen Aliens aus. Da wußte man wenigstens, woran man war!

KRANT trat auf die Tür zu und sofort glitten die beiden Hälften auseinander. Dahinter erstreckte sich ein halbdunkler Gang, der in die Unendlichkeit hineinzuführen schien.

"Erschrick jetzt nicht!", bat sie den schräg hinter ihr gehenden Raumfahrer halblaut, "Ich halte es für zweckmäßiger, wenn ich jetzt eine mächtigere Gestalt annehme."

Ken nickte. Manchmal pflegte er einfach zu vergessen, daß KRANT über die Fähigkeit des Gestaltwandeln verfügte. Zwar wandte sie diese nur selten an, doch konnte sie durchaus jede Form annehmen.

Interessiert beobachtete der Last Crusader, wie die Umrisse der Frau zu zerfließen begannen. Gleichzeitig schien sie zu wachsen, bis sie schließlich mit dem Kopf gegen die Decke des Gangs zu stoßen drohte.

Nach Abschluß der Verwandlung war aus KRANT ein löwenköpfiges, Monstrum geworden, das Ken auf fatale Weise an einen Gurrad erinnerte und mit dem er sich lieber nicht anlegen wollte.

"Tja", seufzte die Gestaltwandlerin - ihre Stimme war ulkigerweise immer noch die einer jungen Frau, "Dann laß uns mal zur Zentrale marschieren..."

\*\*\*

4.

*(Vergangenheit - Erde)*

Arman und Sandrina waren derweil in der Schänke "Zum seligen Söldner" eingekehrt. Während der lemurische Prinz an der Theke anstand, um dort für sich und seine Freundin ein paar Bierchen aufzutreiben, lümmelte sich letztere nachdenklich auf ihrem Stuhl. Die Füße bequem auf dem Tisch verstaut, konsumierte Sandrina ein weiteres Tabakstäbchen. Diese Gewohnheit hatte sie sich während ihrer langen Reise an der Seite des Lemuriers angeeignet.

Sandrina sah sich um. Die Kneipe war rappellvoll. Abenteuerlich aussehende Gestalten standen sich gegenseitig auf den Füßen und unterhielten sich in einem halben Dutzend unterschiedlicher Dialekte. Aus der nahen Küche drangen grüne übelriechende Rauchschwaden in den Schankraum. Das Essen schien jedoch sehr frisch zu sein. Hin und wieder mußte ein Gast seine Mahlzeit davon abhalten, vom

Teller zu flüchten.

Arman hatte jetzt die Theke erreicht und stand nun neben einem gnomenhaft aussehenden Unsympathen. Während der Wirt das Bier zapfte, wandte sich die kleine Gestalt an den Lemurier.

„Pass bloß auf“, keifte der Gnom mit schriller Stimme, „Ich werde gesucht. Ich bin in zwölf Königreichen zum Tode verurteilt.“

Amüsiert beobachtete Sandrina die Entwicklung – wohl wissend, daß sich ihr Freund schon selbst helfen konnte.

Arman schenkte dem Unsympathen einen Seitenblick und griff nach dem frischgezapften Bier. „Jojob, ich werd‘ schon aufpassen“, entgegnete er lässig.

„Ach was, tot bist du gleich“, keifte das Geschöpf. Kurz hielt es danach Ausschau, ob nicht irgendwo mit obskuren Waffen ausgerüstete Rentner herumstanden, dann griff es nach einem handlichen Morgenstern.

Arman, dem der Sinn momentan nicht nach Blutvergießen stand, rettete die Situation auf seine gewohnt burschikose Art, indem er dem gnomenhaften Kerl den Bierbembel über den Scheitel zog. Danach herrschte Ruhe. Nachdem er ein neues Getränk in Auftrag gegeben hatte, kehrte der Lemurier an den Tisch seiner Gefährtin zurück.

„Schnelle Reaktion!“ sagte Sandrina anerkennend, als er wieder Platz genommen hatte.

„Das ist die Macht der Grauen Ritter“, erklärte Arman, „Sie ist es, die mir solch sagenhafte Reflexe verleiht.“

Sandrina nickte nachdenklich. Ihr engelhaftes Gesicht nahm einen wehmütigen Ausdruck an. „Jaja, die Macht...“, sinnierte sie, „Wie heißt es so schön? Sie umgibt uns, sie durchdringt uns, sie hält das Multiversum zusammen!“

Arman blinzelte. „Könnte von meinem lemurischen Lehrmeister stammen“, stellte er fest, „Zothkar hieß der. War ein ganz patentter Kerl, wenn man davon absieht, daß er manchmal jodelte, wenn der Vollmond schien...“

Sandrina nickte wissend. Armans zahlreiche Anekdoten über seinen greisen Lehrmeister waren ihr durchaus wohlbekannt. Sie selbst war von einem ganz ähnlichen Menschen unterrichtet worden, damals in jenem kleinen Reich in den Vogelbergen. Vielleicht hatte es sich sogar tatsächlich um den selben Lehrmeister gehandelt. Es war unnütz, jetzt darüber nachzudenken.

Eigentlich war es schade, daß sie Arman nicht berichten durfte, daß es sich bei jenem Reich um eine Enklave überlebender Lemurier handelte, die vor dem Großen Krieg heimlich evakuiert worden waren.

Dies durfte jedoch niemals geschehen. Das hatte man Sandrina eingeschärft. Denn wenn die Craanoren erst einmal Wind davon bekamen, daß es noch Lemurier auf dieser Welt gab, war der Planet – und damit auch der Langzeitplan der Elenore – dem Untergang geweiht.

Sandrina seufzte innerlich, als sie an den Plan dachte. Eigentlich wußte sie nicht viel mehr darüber, als daß sie das Tor in der Nähe von Lankorr durchschreiten sollte. Danach, so hieß es, sei sie auf sich allein gestellt. Lediglich einige ominöse Andeutungen hatte man ihr gemacht. Immerhin, Sandrina wußte, daß die Elenore höchstpersönlich den Plan ausgeheckt hatten und daß sie überdies eine Trägerin jener sagenhaften Gen-Kombination war, welche auch Arman in sich trug – jener Gen-Kombination nämlich, die für den Ritter-Status verantwortlich war. Sie, Sandrina, war also gewissermaßen ein weiblicher Grauer Ritter.

Auch dies, so hatte man ihr gesagt, durfte nie jemand erfahren, wollte man nicht den Langzeitplan gefährden.

Mit einem wehmütigen Lächeln beobachtete Sandrina, wie Arman seinen Bierkrug mit einem einzigen großen Schluck leerte und ihn dann nach Landesart achtlos

hinter sich warf. Es war eine Schande, da saß sie nun dem einzigen, anderen bekannten Grauen Ritter gegenüber und durfte sich ihm nicht offenbaren!

Fragend schaute der lemurische Prinz auf Sandrinas noch unangetasteten Bierkrug. Diese interpretierte den Blick richtig und nickte lächelnd. Schnell trank Arman auch das zweite Bier.

In diesem Moment näherte sich eine dunkel gekleidete Gestalt dem Tisch. Ohne von seinem Krug abzulassen, ließ Arman seine freie Hand gen Schwertknauf rutschen. Er hatte in seinem Leben schon genug Schänken besucht, um zu wissen, daß es meistens nichts gutes bedeutete, unaufgefordert von dunkel gekleideten Gestalten angesprochen zu werden.

"Seid mir gegrüßt", nuschelte der Fremde, als er den Tisch erreicht hatte, "Aus zuverlässiger Quelle habe ich erfahren, daß ihr auf dem Weg zu einem bestimmten Steinkreis seid."

Ehe Sandrina, die ebenfalls ein ungutes Gefühl hatte, etwas erwidern konnte, nickte Arman heftig.

"Jahh", begann er eifrig, "Das Emmerich-Tor, so nennt ihr es hier doch?! Wir sind schon seit längerem auf dem Weg hierher."

Der dunkelgekleidete Fremde grinste hochofren und klatschte in die Hände.

"Nun braucht ihr nicht länger zu suchen", nuschelte er, "Mit mir habt ihr einen ortskundigen Fremdenführer. Man nennt mich übrigens Jogi, den Ehrlichen!"

Sandrina beugte sich nach vorne und warf Arman einen warnenden Blick zu, damit dieser nicht weiter so freimütig ihre Pläne plauderte. Der Prinz lehnte sich zurück und betrachtete mit höchstem Interesse die lustigen Lichtreflexe auf den Messingbrustschalen seiner Partnerin.

"Sicherlich gibt es hunderte Fremdenführer in Lankorr", vermutete Sandrina, "Kannst du uns verraten, warum wir uns gerade für dich entscheiden sollten?"

"Nun ja", antwortete Jogi mit listigem Lächeln, "Zum einen wird das Tor von den Soldaten des Königs bewacht und mir wäre es möglich, euch an diesen vorbeizuschleusen..."

"Und zweitens?"

Jogis listiges Lächeln mutierte zu einem gerissenen Grinsen.

"...bin ich ein bißchen billiger!"

Sandrinas Gesicht erhellte sich. Das, so fand sie, war natürlich ein guter Grund! Fragend blickte sie Arman an. Dieser schien ebenfalls geneigt, sich Jogis Angebot anzuhören.

"Dann verrät uns mal deinen Preis!" forderte Sandrina.

Schnell wurden sie sich handelseinig und verabredeten, noch in dieser Nacht das Tor aufzusuchen. (PAMELA-Tor! RAZ)

\*\*\*

Es war dunkel und still in den Kellergemächern des Königspalastes von Lankorr. Von Zeit zu Zeit waren die üblichen erstickten Schreie aus den nahen Kerkern und Folterkammern zu hören, doch Halimar achtete gar nicht darauf. Im Laufe ihres Sklavenlebens hatte die junge Frau gelernt, nicht auf solche Geräusche zu achten.

Ihre smaragdgrünen Augen funkelten im trüben Halbdunkel, als sich Halimar unaufhaltsam jener kleinen Kammer näherte, die sie in den letzten Tagen immer öfter aufgesucht hatte. Dort war sie ungestört und konnte in aller Ruhe ihren Herrn und Meister über den Fortgang der Dinge im Palast informieren.

Als Halimar das Ende des kleinen Ganges erreicht hatte, preßte sie die

Handfläche auf einen Mauerstein in Augenhöhe. Ein leises Knirschen wurde hörbar, als ein Teil des vorher scheinbar massiven Gesteins zur Seite glitt und so den Eingang zum Geheimraum offenbarte.

Schnell huschte Halimar ins Innere der Kammer, um die Tür hinter sich sofort wieder zu verschließen. Die Sklavin atmete tief durch.

Der Boden des kleinen Raums wies zahlreiche dunkelrote eingetrocknete Flecken auf – Zeugnisse von früheren Besuchen Halimars. Auch diesmal hatte sie ein Kätzchen mitgebracht, das als notwendiges Blutopfer dienen sollte.

So wie sie es schon dutzende Male vorher getan hatte, nahm Halimar im Zentrum des Raumes Platz und legte einen handlichen Krummdolch bereit. Nachdem sie mit spezieller Kreide die magischen Symbole erneuert hatte, brachte sie ihn zum Einsatz.

Als das Katzenblut in den Bereich der Kreidezeichnungen geriet, schien es übergangslos zu verdunsten. Farbiger Nebel stieg vom Boden auf und aus den Räumen jenseits allen Seins schallte zackige Marschmusik herauf. Halimar wußte, der Meister war nahe!

Und dann erschien er auch schon...

Der Dämon schien die kleine Kammer fast gänzlich auszufüllen. Er war gewaltig. Die Muskelmassen seines Körpers waren mit weißem zottigen Fell bedeckt, das stellenweise mit Blutspritzern besudelt war. Der ehrfurchterregende Kopf schien fast nur aus Zähnen zu bestehen.

Halimar verbeugte sich demütig.

"BERICHTE!" forderte er knapp.

Umgehend gehorchte die Sklavin. "Der Verräter auf dem Königsthron beabsichtigt auch weiterhin, gegen eure ausdrücklichen Anweisungen zu verstoßen."

Der Dämon nickte. Er wirkte nicht sonderlich überrascht.

Halimar fuhr fort: "Die von euch erwarteten Personen haben Lankorr jetzt erreicht. Sie werden sich in Kürze auf den Weg zum Portal machen."

Abermals nickte der Dämon. "DANN WIRD ES WOHL IN KÜRZE ZEIT FÜR MICH, AKTIV ZU WERDEN", sinnierte er und rieb sich die schaufelbaggerähnlichen Pranken.

Der Dämon verzog das riesige Maul zu einem abscheulichen Grinsen. "ICH DANKE DIR, HALIMAR", erklärte er freundlich, "DU WARST MIR EINE TREUE DIENERIN."

Langsam rückte er seinen massigen Körper näher an die Sklavin heran. Die Marschmusik aus den Räumen jenseits allen Seins wurde etwas lauter.

Und dann zeigte der Dämon der jungen Frau auf sehr anschauliche Art und Weise, was er mit seinen Zähnen so alles anstellen konnte. Naturgemäß war danach mit Halimar nicht mehr allzu viel los, aber das störte ihn nicht sonderlich. Immerhin verfügte er noch über einige andere Spione im Palast.

Er lächelte, als sich sein Körper auflösen begann und er in seine unheiligen Gefilde zurückkehrte.

Es war schön, Dämon zu sein...

\*\*\*

5.

*(Gegenwart - Mars)*

Nach einem ungefähr halbstündigen Fußmarsch blieben Ken und KRANT vor einer grünlich schimmernden Stahltür stehen. Die Gestaltwandlerin nickte dem Last

Crusader zu, woraufhin dieser seine Handfläche auf eine seitlich der Tür angebrachte Scan-Vorrichtung preßte. Als die Geräte seine Ritteraura wahrnahmen, öffnete sich das Portal und gab den Blick ins Innere der Zentrale frei.

Überall befanden sich aktivierte Computer-Bildschirme und hektisch blinkende Lämpchen, doch niemand beachtete sie.

Auch nicht der eigenartig jung aussehende Mann, der auf dem leicht erhöhten Kommandantensitz in der Mitte der Zentrale saß und die Neuankömmlinge mit einem leisen Lächeln betrachtete.

Ken musterte den Fremden. Er besaß schwarzes, gewelltes Haar und dunkle Augen. Sein Gesicht wies feine, aristokratische Züge auf, wenn man davon absah, daß die Nase ein wenig zu groß war. Die Hautfarbe wirkte im grellen Schein der Deckenbeleuchtung ungesund und bleich.

"Seien sie mir gegrüßt!", sprach der Fremde und nickte den Neuankömmlingen zu. Seine Stimme besaß einen merkwürdigen, kehligen Akzent.

Etwas verwirrt blickten sich Ken und KRANT Im Raum um. Der Fremde schien alleine zu sein.

"Wer sind sie, wenn ich fragen darf?", sprach Ken mit fester Stimme, ohne den Gruß zu erwidern.

"Dasselbe könnte ich sie fragen!", stellte der junge Mann fest, antwortete aber dennoch, "Man nennt mich Graf Vladimir Nosula V."

Ironisch lächelnd verbeugte er sich.

Ken stöhnte auf. Natürlich hatte er in seiner Jugend schon einmal Vampir-Filme gesehen und so erweckte der Name des eigenartigen Grafen seltsame Assoziationen in ihm. "Paß auf - gleich legt er los!", raunte er KRANT zu und stieß sie in die Rippen, "Ich werrede dein Blut trinken!"

Ohne Kens Kommentar zu beachten, wandte sich KRANT ihrerseits an den Grafen. Nachdem sie den Last Crusader und sich selbst vorgestellt hatte, fragte sie: "Was machen sie an diesem Ort? Ich gehe doch recht in der Annahme, daß der Mars nicht ihr Heimatplanet ist?"

"Natürlich nicht!", empörte sich der Graf und in seinen Augen stand der Schatten vergangener Demütigungen, "Ich bin ein verkannter Dichter, den sie auf der Erde nicht mehr haben wollten!"

KRANTS Unterkiefer polterte zu Boden.

"Bitte?", fragte sie.

"Die Regierung meines Heimatlandes hat mich mitsamt meiner Braut und meinen Bediensteten von den Russen auf den Mars schießen lassen!", erläuterte der Graf todernst. KRANT runzelte immer noch die Stirn.

"Nun, lassen wir das mal dahingestellt!", griff nun Ken wieder in das Gespräch ein, "Ich nehme an, sie wissen, daß sie nicht befugt sind, sich innerhalb dieses Stützpunktes aufzuhalten?"

Graf Nosula machte eine wegwerfende Geste. "Tja, was hätte ich denn machen sollen?", erwiderte er, "Nachdem wir hier gelandet sind, hatten wir die Wahl, auf der Marsoberfläche dahinzuvegetieren oder in diese Basis einzudringen. In meiner Situation hätten sie sich ebenfalls für letzteres entschieden, vermute ich."

Das sahen Ken und KRANT auch so. "Und wie kamen sie hier hinein?" fragten sie wie aus einem Mund.

Nosula lächelte abermals. "Die Station öffnete uns bereitwillig die Tore. Anscheinend wurde automatisch erkannt, daß wir uns in einer Notlage befanden.

Ken Kendall nickte. Seine Miene wirkte wie aus Stein gemeißelt, während er geistesabwesend mit seinem KHS-Nietnagel-19 spielte. "Gut, das alles kaufe ich ihnen noch ab. Aber was ist mit dem Lemurier-Hilfsvolk geschehen, das hier vor sechs Jahren lebte?"

"Alle tot!", erwiderte Graf Nosula trocken und fuhr sich in einer bezeichnenden Geste mit dem Handrücken über die Kehle.

\*\*\*

An Bord der COSMIC ADVENTURE blickte der zurückgelassene Kracksy mißmutig auf die ungefähr zwanzig Zentimeter große Einstiegs Luke, die Zugang zum Inneren des Bordrechners gewährte. Der Mechaniker atmete tief durch. Er haßte, was nun vor ihm lag. Dennoch mußte es sein. Es gab eben nur eine einzige Möglichkeit, ins Innere von Floppy zu gelangen.

Tapfer nestelte Kracksy ein Gerät hervor, das eine nicht zu unterschätzende Ähnlichkeit mit einem Hochleistungs-Blaster besaß. Ohne noch weiter zu zögern, setzte er sich den Lauf an die Schläfe, um dann übergangslos abzudrücken. Gleißendes grünes Licht erfüllte den Raum.

Es handelte sich bei dem eigenartigen Gerät um einen sogenannten Siganesen-Schrumpf-Strahler. Kracksy hatte ihn während eines grauenhaft langweiligen Mikroelektronik-Seminars auf Martinique III erworben. Eigentlich hätte Ken ihn damals begleiten sollen, aber nein, der gnädige Herr hatte es vorgezogen, lieber noch ein wenig die Rotlicht-Viertel von Martinique III unsicher zu machen. Dieser fatale Umstand war eine der Hauptursachen dafür, daß Kracksy bis heute der einzige an Bord war, der sich mit Floppys Innenleben auskannte.

Manchmal wünschte er sich, er hätte einen Siganesen zur Unterstützung an Bord gehabt, doch leider waren die lustigen kleinen Kerlchen schon vor einigen Jahrzehnten allesamt von König Bastelbart Eisenhut, dem Tyrann der Vereinten Systeme, zum Frühstück verspachtelt worden. So blieb Kracksy eben nur der berüchtigte Schrumpfstrahler.

Schon spürte er, wie die Wirkung einsetzte. Es fühlte sich an, als habe ihm jemand einen Eimer frisch gekochten Rosenkohl über die Mütze geschüttet.

Während seine Körpergröße also nun vorübergehend beständig abnahm, erinnerte sich Kracksy an jenen denkwürdigen Abend, an dem Ken in Besitz der COSMIC ADVENTURE gelangt war. Sie hingen gerade in irgendeiner dieser typischen Raumfahrer kneipen herum, als sich plötzlich unaufgefordert dieser alte Zausel an ihren Tisch gesetzt hatte. Der Alte hatte Ken zu einer Partie Sabacc aufgefordert und nach einer andauernden Pechsträhne schließlich sein Raumschiff gesetzt, welches er dann auch prompt an Ken verloren hatte. Merkwürdigerweise hatte Kracksy später im-

mer den Eindruck gehabt, als habe es der Alte aufs Verlieren angelegt. Ken, der sich viel auf sein Geschick beim Sabacc einbildete, sah das freilich ganz anders.

Kracksy hatte die erforderliche Körpergröße nun erreicht, schulterte seinen Werkzeugkasten und schwang sich in die Einstiegs Luke. Geschickt wand er sich an den zahlreichen bunten Kabelsträngen vorbei, um solcherart immer tiefer in Floppys Eingeweide vorzudringen. So gelangte er schon bald an jenen Ort, den man gewissermaßen als Herz – oder besser: Hirn - der legendären Syntronik bezeichnen konnte.

Es handelte sich um einen schmucklosen grauen Kasten, in dem niemand einen Hochleistungsrechner vermutet hätte. Unbestätigten Gerüchten zufolge befand sich in seinem Inneren das konservierte Gehirn der auf dem Planeten Titania 8 unter seltsamen Umständen bei einem Fahrradunfall ums Leben gekommenen Hobby-Meteorologin Schlabotzki Metzgermann. Daran mochte Kracksy aber nicht so recht glauben, wengleich es auch einige von Floppys mitunter etwas eigenwilligen

Aktionen erklärt hätte.

Mittels einiger gezielter Handkantenschläge öffnete Kracksy die etwas widerspenstige Gehäuseverkleidung der Syntronik und warf einen kritischen Blick ins Innere. Der anheimelnde Geruch verkohlter Kabel drang in seine Nase. Stirnrunzelnd betrachtete er die Bescherung. Offenbar hatte Floppy die Zeitreise nicht sehr gut verkräftet.

Kracksy stieß einen exotischen Fluch aus und krabbelte wieder zurück. Draußen angekommen wartete er geduldig darauf, daß die Wirkung des Schrumpfstrahlers abklang, dann machte er sich daran, ein paar Ersatzteile aufzutreiben.

\*\*\*

Gespannt blickten Ken und KRANT den bleichen Grafen Nosula an, der nun zu einer Erklärung ansetzte.

"Aus den Aufzeichnungen, die ich hier vorgefunden habe, landeten vor einigen Jahren getarnte Raumschiffe in der Nähe dieser Basis. Es handelte sich um ein galaktisches Sklavenhändlervolk, das sich selbst als 'Ralphoniden' bezeichnete. Die Ralphoniden verschafften sich gewaltsam Zugang zu diesen Örtlichkeiten, um hier eine Verkaufsshow abzuhalten. Dabei stießen sie jedoch auf erheblichen Widerstand, da man offenbar kein Interesse an Sklaven hatte. Die Ralphoniden haben daraufhin alle Bewohner dieser Basis getötet." (*Witz komm raus! :-)* RAZ)

Mit großen Augen ließen Ken und KRANT die Erzählung auf sich wirken.

"Sie haben sie alle getötet, einfach so?", fragte KRANT erschüttert.

Nosula nickte. "Ja, sie waren sehr ungehalten."

"Und danach haben sich diese Wesen entfernt, ohne die Erde zu behelligen?", beehrte nun Ken zu wissen. Offenbar war er immer noch mißtrauisch.

Der Graf zuckte mit den Achseln. "Offenbar sah man in den Menschen keine vielversprechende Kundschaft", erwiderte er lapidar, "Aber, wenn ich fragen darf, was führt sie eigentlich hierher? Ich hatte die Hoffnung schon aufgegeben, jemals besucht zu werden!"

KRANT lächelte freundlich, was in Anbetracht ihres Löwenkopfes etwas eigentümlich wirkte. Daraufhin nahm sie wieder die gewohnte Frauengestalt an, was Graf Nosula dazu veranlaßte, eine Augenbraue hochzuziehen. Ansonsten zeigte er keine Regung, wenn man davon absah, daß seine Nasenflügel ein wenig zitterten. Vielleicht hatte er Erfahrung mit solchen Verwandlungen...

Das KRANT zweifelte jedoch nicht am Wahrheitsgehalt seiner Erzählung. "Wir wollen das Universum retten!", trompetete sie und bombastische Musik umwaberte ihr Haupt. Als es wieder ruhiger wurde, fügte sie kleinlaut hinzu: "Nur ist unser Raumschiff im Moment lahmgelegt."

Der Graf lächelte. "Dann betrachten sie sich als meine Gäste!", sprach er großzügig. "Sind sie müde?"

Ken und KRANT nickten eifrig. Kracksy war mit der Reparatur der COSMIC ADVENTURE ja erstmal eine Weile beschäftigt, da konnten sie sich ruhig aufs Ohr hauen.

"Welches Jahr schreiben wir eigentlich?", fragte Ken, als ihm plötzlich einfiel, daß sie ja immer noch nicht wußten, ob sie in der richtigen Zeit gelandet waren.

"Ende Dezember 2001, wieso?"

Ken winkte müde ab. Höflichkeit war noch nie seine Stärke gewesen. Graf Nosula störte sich nicht daran. "Mein Diener wird ihnen die Ruheräume zeigen!", erklärte er und schnippte mit den Fingern.

Die Tür öffnete sich und ein baumlanger Asiate schlenderte in den Raum. Er trug einen dunklen Smoking und verfügte über einen wallenden Rauschbart, der gar nicht zu seinem jugendlichen Aussehen paßte. "Ahh, Ming, wir haben Gäste!", erklärte ihm Nosula, "Zeige ihnen bitte ihre Gemächer!"

Der mit Ming angesprochene nickte freundlich und führte Ken und das KRANT aus dem Raum. Graf Nosula lächelte leise.

\*\*\*

6.

Nacht über Lankorr.

Gemeinsam marschierten Arman und Sandrina hinter Jogi her. Der kleinwüchsige Fremdenführer, der sich selbst als den "Ehrlichen" bezeichnete, hatte das Paar mittlerweile aus der Stadt herausgeführt und steuerte zielstrebig auf ein nahes Waldgebiet zu, das insgesamt wenig vertrauenerweckend aussah.

Nichtsdestotrotz flötete Arman eine alte lemurische Volksweise, während er da so an Sandrinas Seite durch die Dunkelheit taperte. Da man bei seiner Prinzenausbildung jedoch wenig Wert auf die musikalischen Talente des Thronfolgers gelegt hatte, verzogen seine Begleiter immer wieder schmerzerfüllt das Gesicht.

"Jetzt halt doch mal den Rand!" erklärte Sandrina schließlich, als es ihr zu bunt wurde, "Bei dem Lärm kann uns ja jeder Waldschrat hören!"

Auch Jogi atmete erleichtert auf, als Arman – wenn auch etwas widerwillig - der Forderung nachkam.

"Es ist nicht mehr weit", verkündete der kleinwüchsige Fremdenführer und blieb unvermittelt stehen. "Quer durch den Wald und dann an der nächsten größeren Lichtung links ab. Von hier aus könnt ihr auch alleine weitergehen..."

Sandrina konnte sich des Eindrucks nicht erwehren, daß sie Jogi so schnell wie möglich loswerden wollte. Auch Arman runzelte die Stirn.

Kurzerhand schnappte sich Sandrina den kleinen Mann am Schlafittchen und hob ihn hoch, bis sich sein Gesicht direkt vor dem ihren befand.

"Hör mal, du Pappnase", begann sie, "Ich denke, du wolltest uns an den Soldaten vorbeischleusen. Du bringst uns jetzt schön bis zum Tor oder es gibt keine Bezahlung!"

Jogi sah ziemlich zerknirscht aus.

"Ist ja schon gut", beschwichtigte er, nachdem ihn Sandrina wieder auf seine Füße gestellt hatte. "War nur ein Versuch..."

Schlurfend setzte sich Jogi wieder in Bewegung.

Mittlerweile hatte die kleine Gruppe den Wald erreicht, der sich schier endlos vor ihnen auszudehnen schien. Weit hinter ihnen erblickten sie die Lichter der Stadt Lankorr.

"Mir gefällt das alles immer weniger", grummelte Arman vor sich hin. "Was willst du eigentlich bei diesem Tor?"

Natürlich erwartete er nicht wirklich eine Antwort von Sandrina. Zwar war sie ein nettes Mädel, aber in Bezug auf ihre Zukunftspläne nicht gerade eine Plaudertasche.

"Du weißt doch, daß ich dir das nicht sagen darf", erklärte Sandrina denn auch prompt, "Wenn wir das Tor erst erreicht haben, wird sich alles von selbst aufklären!"

Insgeheim war sich Sandrina da zwar nicht so sicher, aber irgendetwas mußte sie Arman ja antworten.

Nach einer ca. halbstündigen Wanderung erreichten sie die von Jogi erwähnte Lichtung. Von dort, so bemerkten sie, führte ein schmaler Pfad herunter in einen kleinen, von Finsternis überschatteten Talkessel.

„Dort unten liegt das Tor“, erklärte Jogi und stieß Sandrina vertraulich in die Rippen, was ihm eine Kopfnuß einbrachte, die den kleinen Mann fast das Bewußtsein verlieren ließ.

„Dann komm, Kleiner“, bestimmte Arman. Gemeinsam setzten sie sich wieder in Bewegung, wobei sie nun ihre Waffen griffbereit hielten.

Was immer sie beim Tor erwartete – es war besser, auf alles gefaßt zu sein!

\*\*\*

Creagan grinste gutgelaunt und strich sich gedankenverloren über den kleinen Oberlippenbart. Der Monarch lehnte an einem großen Baumstamm unweit des Steinkreises. Er wußte, bald würden die Erwarteten eintreffen und dann würde ihn nichts mehr von seinen hochtrabenden Plänen abhalten können!

Lächelnd musterte er die Soldaten, die sich rund um das Gelände verteilt hatten und dabei versuchten, möglichst unauffällig auszusehen. Creagan wußte, dieser geballten Streitmacht würde auch ein Arman von Lemuria nichts entgegensetzen können.

Nachdem er von Shlaimer die Nachricht vom Eintreffen des Lemuriers erhalten hatte, hatte der König sofort einen als zuverlässig bekannten Mitarbeiter ausgesucht, der das Vertrauen Armans und seiner Gefährtin gewinnen sollte, um sie dann zum Tor zu führen. Creagans Wahl war auf Jogi gefallen, der ihm schon oft gute Dienste geleistet hatte.

Mit einem leichten Anflug von Ungeduld blickte sich der König um. Nach seiner Zeitplanung mußte das Trio jeden Moment eintreffen.

Und dann sah er sie auch schon!

Arman und seine Gefährtin sahen vollkommen ahnungslos aus, als sie vorsichtig den Pfad zum Tor herunterstiefelten.

Creagan grinste böse. Er wußte, jetzt konnte nichts mehr schiefgehen...

\*\*\*

Vorsichtig kamen sie den Pfad herunter, der zum Tor führte. Sandrina spürte tief im Inneren ihres Herzens einen wehmütigen Stich, als sie erkannte, daß sie sich der Erfüllung ihrer Bestimmung näherte.

Arman warf dem kleinwüchsigen Fremdenführer einen Seitenblick zu. Dabei nestelte er einen mit Goldmünzen gefüllten Beutel hervor. „Hast deine Sache gut gemacht“, bemerkte er und warf Jogi den Beutel zu, „Und jetzt verzieh dich!“

Unter hastigen Verbeugungen entfernte sich ihr Führer. Arman konnte sich des Eindrucks nicht erwehren, daß er dabei eine allzu große Hast an den Tag legte.

„Irgendwas stimmt hier nicht“, murmelte er leise in Richtung Sandrina.

„Ich weiß“, erwiderte diese mit

merkwürdigem Unterton in der Stimme, „Aber das zählt jetzt nicht mehr. Nur das Tor ist wichtig!“

Ohne Arman weiter zu beachten, betrat Sandrina den Steinkreis. Dabei murmelte sie fremdartige, kehlige Worte, die eine vage Ähnlichkeit mit dem Lemurer-Dialekt

aufwiesen. Mit ausgebreiteten Armen kniete sie nieder.

Auf sein Schwert gestützt, verfolgte Arman die Bemühungen seiner Gefährtin. Die ganze Sache gefiel ihm von Minute zu Minute weniger. Aus unerfindlichen Gründen hatte er den Eindruck, beobachtet zu werden und was er von Sandrina halten sollte, wußte er momentan auch nicht so genau.

Zwar war Arman in magischen Dingen genug bewandert, um zu erkennen, daß seine Gefährtin hier eine Art Beschwörungsformel vortrug, der tiefere Sinn ihres Handelns entzog sich ihm jedoch. Darüber hinaus hatte Arman sich für Zauberei noch nie erwärmen können.

Während er von Zeit zu Zeit lauernd das umliegende Gehölz beobachtete, lauschte Arman der leiernd vorgetragenen Formel Sandrinas. Einige Meter vor ihr zeigte sich jetzt ein kleiner, grünlich leuchtender Energiewirbel, der jedoch stetig wuchs, bis er schließlich groß genug war, einen ausgewachsenen Menschen aufzunehmen.

Mit ruckartigen Bewegungen erhob sich Sandrina. Sie sah sehr erschöpft aus. Ihre normalerweise leuchtend grünen Augen wirkten traurig und matt.

"Komm", sprach sie und streckte die Hand nach Arman aus, "Der Langzeitplan der Elenore muß erfüllt werden..."

"Dazu möchte ich auch noch etwas sagen", erklärte König Creagan und trat grinsend zwischen den Bäumen hervor. Hinter ihm waren zahlreiche Soldaten zu erkennen.

"OH JA, ICH AUCH", bemerkte eine dritte, eindeutig nichtmenschliche Stimme.

\*\*\*

7.

*(Gegenwart – Mars)*

Nachdem Ming Ken und KRANT zwei getrennte Quartiere zugewiesen hatte, entkleidete sich die Gestaltwandlerin, um sich anschließend sofort hinzulegen. Der Zeitsprung hatte sehr an ihren Kräften gezehrt und eine Ruhepause konnte sie durchaus gebrauchen. Sie war zwar ein wenig traurig darüber, daß sie alleine schlafen mußte, aber James C. Bristol war ja leider nicht zur Hand und Ken Kendall schon vergeben an Lorrenda, die in einer anderen Zeit auf ihn wartete.

Mit der Erkenntnis, daß man es als Frau mitunter nicht leicht hatte, schlief KRANT also ein und verfiel übergangslos in ein paar hocherotische Träumereien, die wegen der begrenzten Seitenzahl dieses Fanzines der Phantasie des Lesers überlassen werden.

Während sie nun davon träumte, wie sie sich gemeinsam mit James ganz extravaganten Tätigkeiten hingab, spürte sie plötzlich etwas heißes, pulsierendes an ihrem Hals, dessen Berührung sie unwillkürlich aufwachen ließ.

"Huch!", kreischte sie, griff geistesgegenwärtig nach dem pulsierenden Gegenstand und spürte in ihrer Hand einen länglich-runden, ungefähr dreißig Zentimeter langen Gegenstand, der sich ganz nach etwas anföhlte, was sie an ihrem Hals eigentlich nicht vorzufinden erwartet hatte.

Mit der freien Hand angelte sie nach dem Lichtsensor und übergangslos wurde es hell im Raum.

Verblüfft starrte KRANT in das Gesicht Vladimir Nosulas, welches sich direkt vor dem ihren befand.

"Würden schie bitte loslassen!", schnorchelte der Graf, denn was KRANT fest umklammert hielt, war nichts anderes als des Grafen Nase - nur das diese seit ihrem letzten Zusammentreffen eben auf monströse Weise gewachsen war.

Gehorsam ließ die Gestaltwandlerin die gräfliche Nase los und beobachtete fasziniert, wie diese zu schrumpfen begann, bis sie wieder die ursprünglichen Maße innehatte.

"Was hatten sie vor?", fragte sie mit harter Stimme und musterte den Grafen, der zusammengesunken auf ihrer Bettkante saß.

Nosula seufzte. "Ursprünglich wollte ich mir einen ansaufen!", erklärte er, "Dann habe ich bemerkt, daß sie über eine schwarzmagische Aura verfügen und als ich deshalb von meinem Vorhaben Abstand nehmen wollte, haben sie nach meiner Nase gegriffen!"

"Was?!"

"Ich bin ein Vampir!", sprach der Graf.

KRANT runzelte immer noch die Stirn. Da sie - wie Nosula ganz richtig erkannt hatte - selbst ein schwarzblütiges Geschöpf war, hegte sie keinen Zorn gegen ihn. Allerdings hatte sie sich unter Vampiren immer nur Frackträger mit langen Zähnen vorgestellt.

"Das erklärt aber nicht ihr eigenwilliges Riechorgan!", stellte sie fest.

"Das kommt daher", führte Nosula kleinlaut aus, "daß ich ein Nasenvampir bin - einer der letzten meiner Art. Ich nehme das Blut mittels meiner Nase auf, die ich zu diesem Zweck beliebig ausfahren kann."

"Ich nehme an, daß das auch der wirkliche Grund dafür war, daß man sie von der Erde verbannt hat...", vermutete KRANT.

Nosula nickte.

Abrupt erhob er sich. "Kommen sie", sprach er seufzend, "Lassen sie uns nach ihrem Gefährten sehen. Ich glaube, meine Braut klagte ebenfalls über Durst!"

Eilig wickelte KRANT ihren aufregenden Körper in eine Decke und folgte dem Grafen, der sich bereits auf den Weg zu Kens Kabine gemacht hatte.

Der Last Crusader erfreute sich bester Gesundheit, wenn er auch etwas verwundert darüber war, so unvermittelt gestört zu werden. Die üppige, unbekleidete und ungefähr 17 Jahre alte Blondine an seiner Seite schien auch nicht gerade erbaut zu sein.

"Mein Gott, Vladi!", maulte sie, als sie den Grafen im Türrahmen erblickte, "Was ist denn jetzt schon wieder?" Dabei entblößte sie ein paar süße Eckzähnen. Ein paar Minuten später und sie hätte sie wohl in Kens Hals versenkt...

Das Mädchen, so erkannte KRANT, schien jedenfalls ein herkömmlicher Vampir zu sein.

"Laß ab von ihm, Elena", sprach Nosula. Seine Stimme klang jetzt gebieterisch. "Die Frau trägt eine schwarzmagische Aura und daher stehen sowohl sie als auch ihr Gefährte unter meinem Schutz. Wer zur Familie gehört, der darf nicht angesaugt werden!"

Die Blondine namens Elena nickte. Allerdings war ihr deutlich anzusehen, was sie von dieser Vorschrift hielt.

Ehe nun eine Diskussion darüber entstehen konnte, wer nun an wem und ob überhaupt an irgendjemandem gesaugt werden sollte, trat Ming ins Zimmer.

"Hell!", nuschetete er und legte dabei einen unglaublichen Akzent an den Tag, "Ihl solltet euch ansehen, was in del Zentlale los ist. Es sieht aus, als bekämen wil noch mehl Besuch!"

Die Anwesenden schauten einen Moment dumm aus der Wäsche, dann machten sie sich auf den Weg an den von Ming genannten Ort.

\*\*\*

Woanders war Kracksy derweil immer noch mit der Suche nach Ersatzteilen für die lädierte Bordsyntronik beschäftigt. Mittlerweile hatte er die COSMIC ADVENTURE verlassen und sah sich ein wenig in den benachbarten Räumen um. Vielleicht, so sinnierte er, fand sich ja unter der Hinterlassenschaft der Elenore-Diener irgendetwas, womit man Floppy auf die Sprünge helfen konnte.

Momentan stand der Mechaniker in einer Art Lagerhalle, die man aus unerfindlichen Gründen besonders gesichert hatte. Kracksy hatte genau zweieinhalb Minuten gebraucht, um den elenoreeigenen Geheimcode zu knacken, der ihm die Türe öffnete. Das war eine enorm lange Zeit für seine Verhältnisse, war aber wahrscheinlich auf seine Nüchternheit zurückzuführen.

Der ganze Raum war bis zur Decke mit obskuren technischen Geräten und Bauplänen vollgestopft. Abwesend griff sich Kracksy eine der interessant aussehenden Folien und musterte die Abbildung eines rochenförmigen Raumschiffes, dessen Name mit STYX angegeben wurde. Der kleine Flitzer sah ziemlich schnittig aus. Neugierig verirrte sich Kracksys Blick zu den technischen Anmerkungen, wo er schnell die Triebwerksdaten überflog. Der Mechaniker blinzelte kurz, dann brach er in ein johlendes Gelächter aus. (HO! HO HO! RAZ)

"Junge, Junge", murmelte er im Weitergehen und warf die zerknüllte Folie hinter sich, "Ich wußte gar nicht, daß die Elenore-Heinis soviel Humor besitzen!"

Immer noch grinsend sah er sich weiter um. Überall erblickte er obskure technische Gegenstände, die teilweise zwar über ein interessantes Design verfügten, aber für den praktischen Gebrauch bedauerlicherweise absolut ungeeignet waren. Nach einer Weile kam sich Kracksy ziemlich veralbert vor.

Während er sich einer großen Maschine näherte, deren Name auf einem Schild mit "Nullzeit-Deformator" angegeben wurde, vernahm er plötzlich ein leises Knacken. Peinlich berührt hob Kracksy einen Fuß an und sah nach, was er gerade unter selbigem zermalmt hatte. Dort erblickte er die Überreste einer mit seltsamen Mustern versehenen Platte mit der Kennzeichnung "Mirona". Sie entstammte offenbar einem nahen Pappkarton, der noch ungefähr 600 weitere Gegenstände der gleichen Kennung enthielt. Es handelte sich um primitive Atomschablonen. Bestimmt waren die Dinger laut Adressaufkleber für einen gewissen Atlan. Mochte der Himmel wissen, was der Kerl mit dem antiken Plunder anfangen wollte!

Kracksy entnahm dem Karton eine der veralteten Atomschablonen, musterte sie nachdenklich und überlegte angestrengt, ob er sie in irgendeiner Weise für die COSMIC ADVENTURE verwenden konnte. Schließlich hatte er einen seiner berühmten Geistesblitze. Hastig eilte er zurück zum Schiff, wo er noch ein paar Utensilien zusammensuchte und sich dann zum zweiten Mal an diesem Tag den Schrumpfstrahler an die Schläfe setzte.

\*\*\*

Als Ken und KRANT gemeinsam mit der Vampir-Sippschaft die Zentrale der Mars-Basis betraten, glaubten sie ihren Augen nicht zu trauen. Ein geisterhafter Nebel hatte sich dort ausgebreitet und innerhalb der grauen Schwaden zeichnete sich eine dunkle Silhouette ab. Ein krächzendes Husten war zu hören, dann wurde der Nebel beiseitegefächelt. Der wohlbekannt Schimmer des Geheimnisvollen umwaberte das

Haupt des Neuankömmlings, als er nun gänzlich aus dem Nebel heraustrat und sich neugierig umsah. Der Fremde trug einen nachtschwarzen Anzug, einen schwarzen Hut und eine ebensolche Sonnenbrille. In seinem Mundwinkel hing ein unangezündetes BRISTOL-Zigarillo. Ungerührt kaute er an einem gerösteten Weißbrot.

"Hallo KRANT, altes Haus!", grüßte er, "Du hier?"

Die Gestaltwandlerin war so erstaunt, daß die Decke von ihren Schultern glitt und ihren makellosen Körper entblößte. Der Fremde lächelte weise, als er an sich feststellte, daß er doch noch nicht jenseits alles Weltlichen war.

KRANT kannte den Schwarzgekleideten gut, handelte es sich doch um Elwood Blues - einen weiteren Grauen Ritter, dessen Rolle im kosmischen Geschehen jedoch eher undurchsichtig war.

Gewaltsam riß Elwood seinen Blick von KRANT los und wandte sich Ken Kendall zu. "Hallöchen Ken! Schön, dich mal wiederzusehen..."

Atemlos nickte der Last Crusader. Elwood klopfte ihm freundlich auf die Schulter.

"Hört mal, Kinder!", sprach er dann und seine Stimme wurde übergangslos ernst, "James braucht eure Hilfe! Er befindet sich derzeit auf der SCHATTENWELT und hat mächtig Ärger mit ein paar Typen, die sich als neue SCHATTENFÜRSTEN betrachten. Am besten wäre es, wenn ihr euch schleunigst in euer Schiff setzt und losschippert.

KRANT runzelte die wunderhübsche Stirn. "Ich dachte, die Tore zur SCHATTENWELT seien nicht mehr ohne weiteres passierbar..."

Elwood nickte. "Stimmt, nur du oder aber ein SCHATTENFÜRST konnten sie bislang öffnen. Da aber die Situation mittlerweile vollkommen eskaliert\*aliert ist, halten die Mächte der Elenore sämtliche Dimensionskanäle geöffnet, damit James im Notfall Hilfe geschickt werden kann."

"Was ist mit Totegan?", fragte KRANT, wußte sie doch um die Macht des alten Druiden, der seit jeher Lehrmeister der Grauen Ritter gewesen war.

Elwood lächelte. "Totegan wird auf der Erde zurückbleiben, um dort für Ordnung zu sorgen. Er wurde jedoch rehabilitiert und ausdrücklich ermächtigt, James zu unterstützen."

Stauend blickte KRANT den Schwarzgekleideten an. "Die Elenore selbst hat ihn zum Eingreifen ermächtigt?", fragte sie. Noch vor einigen Jahren hatte die Elenore Totegan für seine Einmischung in eine fremde Dimension verbannt. Wenn sie ihn nun plötzlich unterstützte, dann mußte die Lage wirklich schlecht stehen!

Elwood erkannte KRANTS unausgesprochene Gedanken und nickte sanft. "Schlimmer als bisher kann es nicht mehr kommen!", erklärte er.

\*\*\*

8.

*(Vergangenheit - Erde)*

*(Kurz nach "Reich & Schön!" RAZ)*

Fluchend zückten Arman und seine Gefährtin ihre Waffen. Sofort schien Sandrina wieder im Vollbesitz ihrer Kräfte zu sein.

"Man darf uns nicht aufhalten", zischte sie zu Arman, "Wenn der Jahrmillionen-Plan nicht umgesetzt wird, ist das ganze Raum-Zeit-Konzept der Elenore gefährdet."

Der Barbarenprinz hatte den Eindruck, daß eine höhere Macht aus Sandrina

sprach. Ihr Tonfall erinnerte ihn vage an seinen alten Lehrmeister Zothkar.

Arman hatte jedoch keine Zeit, sich weiter Gedanken über seine merkwürdige Freundin zu machen. Mit gezücktem Schwert musterte er den König und seine Soldaten.

Creagan schien, als er die Stimme seines Herrn und Meisters vernommen hatte, um einige Zentimeter geschrumpft zu sein. Beunruhigt blickte er in den Nachthimmel.

„Ähnm“, stammelte Creagan, „Ich wollte euch nicht hintergehen, Meister...“

„SPAR DIR DEINE WORTE, NICHTSWÜRDIGER“, fuhr ihn der Demon an. Übergangslos nahm das Wesen Gestalt an.

Unwillkürlich stieß Creagan einen leisen Schrei aus, als er seines Meisters angesichtigt wurde. Auch Arman und Sandrina atmeten tief durch. Das weiße, blutbespritzte Fell und der fast nur aus Zähnen bestehende Kopf des Demons waren nicht gerade dazu angetan, irgendjemandes Wohlbefinden zu erhöhen.

Creagans zahlreiche Soldaten reagierten auf das Erscheinen des Alptraumwesens, indem sie kurzerhand ihr Heil in der Flucht suchten.

„Memmen!“ fluchte der solcherart allein gelassene König. Es sollte das letzte sein, das er in diesem Leben von sich gab, denn in jenem Moment entschloß sich der Demon, seinen untreuen Diener zu bestrafen.

Ein Hieb mit den schaufelbaggerähnlichen Pranken genügte. Schon war Creagan um einen Kopf kürzer und die Welt von einem Tyrannen befreit.

Gutgelaunt blickte der Demon auf den Leichnam des Königs herunter, dann wandte er sich an Arman und Sandrina.

„UND NUN ZU UNS“, begann er unheilverkündend.

Mit erhobenem Schwert blickte Arman dem Demon entgegen. „Was willst du von uns?“ zischte der Lemurerprinz kampfeslustig.

Der Demon grinste – das heißt, sofern ein nur aus Zähnen bestehender Kopf grinsen kann.

„ERINNERST DU DICH AN DEN NAMEN HISSACRO?“ fragte er.

Widerwillig nickte Arman.

Einige Jahre nach dem Untergang Lemurias war er zum ersten Male auf den Namen HISSACRO gestoßen, eines der dreizehn SCHATTENFÜRSTEN, dessen Ziel die Eroberung der Erde war. In den sogenannten HÖHLEN DES SCHRECKENS sollte das Tor geöffnet werden, durch das HISSACRO von der SCHATTENWELT zur Erde überwechseln wollte. Durchgeführt werden sollte das dazugehörige Ritual von HISSACROS irdischem Stellvertreter AGHOT mit Unterstützung durch die HERREN DER HÖHLEN DES SCHRECKENS.

Auch James C. Bristol wurde damals aus seiner eigenen Zeit in die Vergangenheit verschlagen und traf schon bald auf Arman.

Gemeinsam gelangten sie zu den HÖHLEN DES SCHRECKENS, wo sie auf die von Dämonen entführte Marion Reiser, Bristols Gefährtin, stießen, die sich gemeinsam mit dem HERRN DER HÖHLEN auf der Flucht befand. Dessen böser Bruder, der HERR DES SCHRECKENS, war gerade auf Weisung AGHOTS dabei, den Fürsten HISSACRO zu befreien, wozu die Opferung Marions entscheidend beitragen sollte.

Unter Aufbietung aller Kräfte wurde die Ankunft HISSACROS verhindert und James und Marion konnten, nachdem sie sich in Freundschaft von Arman getrennt hatten, in ihre eigene Zeit zurückkehren.

AGHOT, HISSACROS Unterling, wurde von dem erbosten SCHATTENFÜRST zurück auf die SCHATTENWELT gerissen, wo den Versager eine grausige Strafe erwartete. Seither hatte Arman nichts mehr von HISSACRO gehört.

„ICH SEHE, DU ERINNERST DICH“, erkannte der Demon richtig, „NUN WISSE,

DAS NACH DEM FORTGANG AGHOTS EIN NEUER STELLVERTRETER DER SCHATTENFÜRSTEN AUF DIESE WELT GESANDT WURDE: NÄMLICH ICH. MEINE AUFGABE IST ES, DICH UND DEINE PARTNERIN AUSZUSCHALTEN, DAMIT IHR NICHT LÄNGER DIE PLÄNE DER FÜRSTEN STÖREN KÖNNT.”

”Schwätzer”, murmelte Arman grimmig. Redselige Schurken waren ihm schon immer zuwider gewesen. Der Lemurier hob sein legendäres Singendes Schwert und trat kampfbereit auf den Démon zu.

Der Démon kicherte gutgelaunt, als er den Menschen betrachtete, der sich ihm hier so ungestüm näherte. Zwar wohnte dem Barbaren ein mächtiges, magisches Potential inne, aber offenbar hatte ihm niemand beigebracht, dieses zu nutzen – ansonsten hätte er sich wohl kaum auf sein Schwert verlassen.

Als Arman sich dem Démon auf drei Schritte genähert hatte, holte das schwarzblütige Geschöpf aus und schlug mit der krallenbewehrten Pranke zu.

Der lemurische Prinz stieß einen gellenden Schrei aus, als er mehrere Meter durch die Luft geschleudert wurde. Brennender Schmerz jagte durch sein Bewußtsein, doch schon wollte er sich wieder aufraffen, als er plötzlich bemerkte, daß ihm etwas entscheidendes fehlte.

Arman fluchte. Der Prankenhieb des Demons hatte ihm den Schwertarm direkt an der Schulter vom Rumpf getrennt.

Einen Augenblick starrte der Prinz etwas verdutzt auf das abgerissene Körperteil herab. Künftig würde man ihn wohl nur noch *Arm-ab von Lemuria* nennen...

Arman riß sich zusammen. Jetzt war keine Zeit für Kalauer!

Mit der Entschlossenheit des wahren Barbaren griff Arman nach dem abgetrennten Arm, um diesen wenigstens als Kampfkeule zu verwenden.

Schon eilte er wieder auf den Démon zu.

Auch Sandrina blieb in diesen entscheidenden Augenblicken nicht untätig. Ihr Blick hatte sich verschleiert. Wieder murmelten ihre Lippen unverständliche Worte, als eine tief in ihrem Bewußtsein verankerte, hypnotische Langzeit-Programmierung in Kraft trat. Die Macht der Elenore erwachte.

Lustige kleine Blitze stoben mit einem Male aus Sandrinas Fingerspitzen. Ihre Augen leuchteten in einem unirdisch goldenen Glanz.

Der Démon, der gerade Arman einen weiteren Prankenhieb versetzen wollte, wandte sich um, als er das Herannahen der Frau bemerkte. Immer noch grinste er gutgelaunt. Offenbar wußte das Menschenweibchen – ganz im Gegensatz zu seinem Partner – sehr wohl das in sich schlummernde Magie-Potential zu nutzen. Nun, das würde die Sache etwas unterhaltsamer gestalten...

Gelassen blickte der Démon Sandrina entgegen, als ihn völlig unvermittelt ein greller Blitz aus ihren ineinander verschränkten Händen von den Füßen riß.

Auch Arman torkelte. Der Blutverlust machte ihm mehr zu schaffen, als er ursprünglich gedacht hatte.

Nur nebelhaft bekam er mit, daß vor seinen Augen ein magisches Duell ungekannten Ausmaßes entbrannte. Dann verlor er das Bewußtsein.

\*\*\*

”Du kannst nicht gewinnen, Démon”, sprach Sandrina siegesgewiß und merkwürdigerweise glaubte das der Démon mit einem Male auch. Aus der jungen Frau sprach eine ältere Macht – dunkel, geheimnisvoll und auf nicht zu ergründende Weise seiner eigenen nicht unähnlich.

Der Démon startete einen Gegenangriff, doch mit einem Male wurde die

rothaarige Frau in eine Aureole aus goldenem Licht gehüllt, an der jegliche Magie abprallte.

Sandrina lächelte unergründlich.

*(Ich hätte da ein Bild von einer unergründlich lächelnden Frau :-)* RAZ)

„Es war ein großer Fehler von dir, uns aufhalten zu wollen, Demon“, erklärte sie, „Hier geht es um Dinge, deren tieferen Zusammenhang nicht einmal deine Herren erahnen. Was sich heute ereignet, wurde von der Elenore höchstpersönlich geplant. Glaubst du ernsthaft, man hätte keine Vorsichtsmaßnahmen gegen Deinesgleichen getroffen?“

Der goldene Glanz um Sandrinas Körper wurde etwas intensiver. Ein eigenartig kaltes Lächeln spielte um ihre Lippen.

Dann schoß ein weiterer magischer Blitz aus ihren Fingerspitzen und löschte den Demon aus.

Arman erwachte. Das erste, was seine suchenden Augen wahrnahmen, waren die lächelnden Züge seiner Gefährtin Sandrina, die sich über ihn beugte.

„Was ist geschehen?“ fragte der Barbar mit schwerer Zunge.

„Ich habe den Demon ausgeschaltet“, erklärte Sandrina lapidar. Die rothaarige Frau wirkte erschöpft und ausgebrannt.

Mit Verwunderung bemerkte Arman seinen Schwertarm, der sich wieder an seiner Schulter befand und den Eindruck erweckte, als sei er niemals von diesem getrennt worden. Dagegen sprach jedoch die blasse, durchgehende Narbe an seinem Schultergelenk.

„Wie?“ stammelte Arman verblüfft.

Sandrina lächelte matt.

„Meine Auftraggeber haben mich mit einem großen, magischen Potential ausgestattet, welches im Notfall zum Einsatz kommen sollte. Dieses ist nun geschehen. Die überschüssige Kraft habe ich dazu genutzt, dich zu heilen. Auch du wirst noch in den Plänen der Elenore benötigt.“

Verwirrt nickte Arman. Hinter seiner Gefährtin sah er immer noch die grünleuchtenden Umrisse des Tores aufragen.

„Komm“, sprach Sandrina und streckte Arman die Hand entgegen. „Wir dürfen nicht länger warten.“

Der Prinz nickte. Instinktiv spürte er, daß seine Gefährtin recht hatte.

Einen kurzen Moment betrachtete das ungleiche Paar noch zögernd das flackernde Energietor.

„Was wird geschehen, wenn wir dort hindurchgehen?“ fragte Arman.

„Ich weiß es nicht“, antwortete Sandrina leise.

Arman atmete tief durch. Wenn es um die Elenore ging, dann mußte das Kosmische Gleichgewicht selbst bedroht sein. So jedenfalls hatte es ihm sein Lehrmeister einst erklärt.

Es gab keine Wahl: Sie mußten sich ins Ungewisse stürzen!

Mit dem ihm eigenen barbarentypischen Fatalismus griff Arman nach der Hand seiner Gefährtin.

Gemeinsam traten sie durch das flackernde Energieportal, welches hinter ihnen sofort in sich zusammenfiel, als sei es niemals dagewesen.

9.

*(Gegenwart - Mars)*

Ken, KRANT und ihre Gefährten suchten eilig den Hangar auf, in dem sie die COSMIC ADVENTURE zurückgelassen hatten. Erleichtert stellten sie dort fest, daß Kracksy seine Reparaturarbeiten offenbar ordnungsgemäß beendet hatte, denn als sie die Brücke des Schiffs betraten, lag der Mechaniker zusammengesunken im Kommandantensitz - eine geleerte Vurguzz-Flasche im Arm.

"Status-Bericht!" forderte Ken laut. Floppy, die vorlaute Bordsyntronik, reagierte sofort.

"Alle Systeme arbeiten korrekt, Schatzi", antwortete eine überaus charmante Damenstimme. Ken stutzte kurz und versuchte sich vergeblich zu erinnern, wie Floppys Stimme früher geklungen hatte.

Durch einen kurzen Instrumenten-Check überzeugte sich der Last Crusader davon, daß mit dem Schiff auch wirklich alles in Ordnung war, dann schubste er Kracksy vom Sitz und ließ sich selbst hineinsinken. Der Mechaniker stieß einen grunzenden Laut aus, als er am Boden aufschlug. Nur zögerlich wachte er auf.

"Beneidenswert!", stellte Elwood fest, als er Kracksy betrachtete. Auch er hätte jetzt gerne einen guten Schluck zu sich genommen, riß sich aber zusammen.

"Oh, hallöchen, da seid ihr ja wieder!" nuschelte der etwas angetrunkene Mechaniker schläfrig, als er sich umsah.

"Tach, Kracksy", antwortete KRANT und half ihm vom Boden auf, "Was hast du denn mit Floppy gemacht?"

Der Mechaniker machte eine wegwerfende Bewegung. "Ach, war ein Kinderspiel. Ich habe dem alten Kasten einfach ein paar neue Teile verpaßt, die mir so untergekommen sind."

"Was denn?" fragte Ken mit einem interessierten Seitenblick.

"Naja, eine Rolle Kupferdraht, Lüsterklemmen, eine primitive Atomschablone und noch ein paar unaussprechliche Damenhygiene-Artikel, die ich in KRANTS Kabine gefunden habe. Ihr erinnert euch doch bestimmt an dieses Seminar über kreatives elektronisches Design auf Betablux 12. Das hat mich auf die Idee gebracht..."

Elwood musterte seine Kameraden einen Moment und kam letztendlich zu dem Schluß, daß irgendjemand in diesem Raum nicht ganz normal sein konnte. Er war sich ziemlich sicher, daß er nicht zu den Verdächtigen zählte.

"Nun denn, Kinder, ich wünsche euch viel Glück!", sagte er und schickte sich an, die COSMIC ADVENTURE schleunigst wieder zu verlassen.

KRANT stutzte. "Du willst uns nicht begleiten?", fragte sie.

"Nein, danke!", wehrte Elwood ab, "Ich muß hier auf dem Mars noch ein paar Dinge regeln. Ich komme aber vielleicht später nach..."

Was er auf der Lemurer-Basis wollte, erklärte er nicht. Ken und KRANT nahmen es achselzuckend hin.

Schon wollte der schwarzgekleidete Ritter gehen, da hielt ihn die Gestaltwandlerin noch einmal zurück. "Kümmere dich bitte um diese eigenartigen Vampire da draußen. Die scheinen ganz in Ordnung zu sein, aber aus irgendeinem Grunde wollte man sie auf der Erde nicht mehr haben. Wenn es in deiner Macht liegt, schick sie zurück!"

"Is' gebongt!", rief Elwood und entfernte sich endgültig, "Viel Glück..."

Wenn KRANT meinte, so sinnierte er weißbrotkauend beim Hinausgehen, das diese Vampire in Ordnung seien, dann würde er sie auch so behandeln. Er persönlich hegte keine Vorurteile gegen Blutsauger - sofern sie nicht versuchten, an sein eigenes Blut zu gelangen.

Nachdenklich verließ Elwood den Hangar und postierte sich gemeinsam mit Graf Nosula, seiner Braut und ihrem merkwürdigen Bediensteten hinter einem nahen Aussichtsfenster, von wo aus sie den Start der COSMIC ADVENTURE beobachteten.

Der Graue Ritter lauschte dem Aufbrüllen der Triebwerke und verfolgte, wie das elegante silberfarbene Raumschiff in den Sternenhimmel aufstieg. Die COSMIC ADVENTURE ging jetzt auf Höchstgeschwindigkeit und ein grellbunter Farbwirbel baute sich vor dem Schiff auf. Elwood kannte diesen Effekt. Das KRANT setzte seine Fähigkeiten ein, um ein Tor zur SCHATTENWELT zu öffnen...

Er seufzte.

Elwood hoffte inständig, daß seine Gefährten auch diesmal im Sinne des Gleichgewichts handeln würden, denn ansonsten sah er düstere Zeiten für den Kosmos voraus.

Ken Kendall hatte nach dem Start des Schiffs wieder auf dem Kommandantensitz Platz genommen und betrachtete nachdenklich das KRANT, welches in tiefer Konzentration an einer Konsole saß und mittels seiner magischen Fähigkeiten jenen grellen Farbwirbel erzeugte, der gegenwärtig auf dem Panoramabildschirm der COSMIC ADVENTURE zu sehen war.

Hinter diesem kaleidoskopischen Wirbel verbarg sich ein Tor zur SCHATTENWELT.

Wenn bei dem vor ihnen liegenden Transfer nichts schiefging, dann würden sie in wenigen Augenblicken unter dem roten Himmel der dämonischen Dimension wieder zum Vorschein kommen.

"Voller Schub!", preßte der Last Crusader hervor. Kracksy, der zuvor auf die schon bekannte Weise wieder zu Bewußtsein gebracht worden war, nickte bestätigend und führte den Befehl aus. Die Hochleistungstriebwerke des Raumers brüllten auf, als sich die COSMIC ADVENTURE in den Mahlstrom stürzte.

Ken stieß unwillkürlich einen Schrei aus, als der Transferschmerz durch seinen Körper raste. Erst als er die Nachwirkungen des Dimensionssprungs durch einen großzügigen Schluck Vurguzz zum Abklingen gebracht hatte, gestattete er sich einen Blick auf den Panoramabildschirm. Daraufhin nahm er schnell einen weiteren Schluck.

KRANT rappelte sich müde hoch. Als Herrscherin der SCHATTENTORE hatte sie nicht unter Transferschmerzen zu leiden, doch zehrte das Öffnen der Tore stark an ihrer Kraft.

Die rothhaarige Frau riß die Augen auf, als nun auch sie den Blick auf den Schirm lenkte.

Was dort zu sehen war, sprengte die Grenzen des Verstandes.

KRANT stöhnte auf. Für einen kurzen Moment wandte sie verzweifelt den Blick ab...

\*\*\*

*...und dann explodierte die Welt.*

\*\*\*

## EPILOG

(Schottland, 1888 n. Chr.)

Es regnete schon seit Stunden, doch der hochgewachsenen, in einen schwarzen Pelerinenmantel gehüllten Gestalt schien dies nichts auszumachen.

Reglos stand der weißhaarige, alte Mann auf einem Hügel und ließ seinen Blick über die grünen Weiten der schottischen Highlands schweifen. Er wartete.

Von Zeit zu Zeit zog er eine golden blitzende Taschenuhr hervor, doch dieses äußere Zeichen von Ungeduld war bedeutungslos. In seinem langen Leben hatte er das Warten gelernt. Zeit war nur eine Illusion, so pflegte er jedenfalls seinen Schülern gerne zu erklären.

Seufzend blickte der alte Mann zurück auf das prächtige Schloß, dessen Umrisse sich düster gegen den Nachthimmel abhoben. Diese ehrwürdigen Mauern beherbergten einen weiteren vielversprechenden Schüler, doch der alte Mann wußte genau, daß erst dessen Enkel jener sein würde, der würdig war, dereinst den Sternenthron der Galaxis zu besteigen...

Der Alte schüttelte den Kopf. Es war unergiebig, jetzt schon an den Sternenthron zu denken. Bis dahin waren noch über hundert Jahre Zeit.

Das faltenerfurchte Gesicht des Mannes zeigte die Andeutung eines Lächelns, als er plötzlich im Tal vor sich das Flackern eines Energietores wahrnahm.

Ein Lichtblitz erhellte die regennasse Nacht und übergangslos konnte der alte Mann die zusammengekauerte Gestalt einer Frau im Gras erkennen.

Langsam machte er ein paar Schritte auf sie zu.

Die Fremde hatte wallendes rotes Haar und war mit einer primitiv aussehenden Lederrüstung bekleidet. Ihre grünen Augen funkelten, als sie den alten Mann erkannte.

"DU?" rief sie aus, doch eine Geste des Alten gebot ihr Einhalt.

"Nenn mich Totegan", sprach er und seine Stimme schien keinen Widerspruch zu dulden, "Ich grüße dich, Sandrina aus dem Hause des Vogels!"

Die junge Frau blickte sich um, offenbar etwas verwirrt.

"Wo ist mein Gefährte?" fragte sie.

Totegan runzelte die Stirn.

"Er nannte sich Arman von Lemuria", erklärte Sandrina, "Er schritt an meiner Seite durch das Energieportal."

Totegans Lächeln wurde ein wenig traurig. "Sein Schicksal liegt anderswo."

Der alte Druide griff nach Sandrinas Hand und begann sie sanft auf das nahe Schloß zuzuführen.

"Komm mit", sprach er, "Ich muß dir vieles erklären. Diese Zeit ist neu für dich und dunkel ist die Zukunft..."

## ENDE DES VIERTEN TEILS

(c) - Dezember 1995/März 1996/September u. Dezember 1997

by Mike Breuer/DWARF STORY PRODUCTION II & EDITION RUNKELRÜBE

Die Charaktere Nosula, Elena und Ming entstammen den EL CONDE NOSULA-Stories von Michael Breuer und Sabine Frentzel-Beyme

Layout und Überarbeitung: Piskus Produktion 1/1998

© 2006 PDF-VERSION "DWARF STORY PRODUCTION", Bearbeitung: Michael Breuer

**NACHTRAG DER REDAKTION:**

*Mit dieser Episode erschien im Januar 1998 die letzte Folge von WARLOCK bzw. BRISTOL.*

*Obwohl der Folgebund schon geschrieben und mit den Arbeiten am Folgezyklus begonnen worden war, kam es durch verschiedene Umstände zu keiner Fortsetzung.*

*Trotzdem ist James C. Bristol bei seinen Schöpfern nie ganz in Vergessenheit geraten. Die Saga wurde zu einem, wie wir hoffen, würdigen Ende gebracht.*

*Die beiden Abschluss-Episoden – DER ERSTE RITTER und RAGNARÖK – erscheinen exklusiv auf der WARLOCK-CD „ENDGAME“, die nach dem ColoniaCon 2008 zum kostenlosen Download auf unserer Webseite [www.demondestroyer.de](http://www.demondestroyer.de) bereitgestellt wird.*

*Viel Spaß bei der Lektüre und auf dem Con wünscht euch schon jetzt*

*euer WARLOCK-Team*

*(Michael H. Breuer & Ralf A. Zimmermann)*

## IMPRESSUM

V.i.S.d.P.:

Ralf Zimmermann

52490 Trier/Deutschland

E-Mail: [raz@demondestroyer.de](mailto:raz@demondestroyer.de)

Redaktion und Bearbeitung:

Michael Breuer

51105 Köln/Deutschland

E-Mail: [webmaster@demondestroyer.de](mailto:webmaster@demondestroyer.de)

© Titelseiten-Illustration \*Bristol-Portrait“: Ralf Schuh

WARLOCK – DER DEMONENZERSTÖRER ist eine unkommerzielle Online-Publikation von Kölnern, die nicht wissen, was sie mit ihrer Freizeit anfangen sollen!

☺

WARLOCK enthält die Nachdrucke der Fanzine-Serien

*WARLOCK – DER DEMONENZERSTÖRER* (erdacht von Winfried Brand, Michael Breuer, Ralf Schuh und Ralf Zimmermann; erschienen von 1986 bis 1991)

sowie

*BRISTOL – THE DEMONDESTROYER* (erdacht von Michael Breuer, Stefan Eischet und Ralf Zimmermann, erschienen von 1996 bis 1998).

Die Storys wurden über einen Zeitraum von 20 Jahren zum privaten Vergnügen der jeweiligen Autoren verfasst und sind weit davon entfernt, bierernst gemeint zu sein. Einzelne Texte müssen dabei nicht unbedingt die heutige geistige Verfassung ihrer Autoren widerspiegeln.

Die aktuellen Episoden werden nach Möglichkeit in regelmäßigem Abstand im PDF-Format zum Gratis-Download auf [www.demondestroyer.de](http://www.demondestroyer.de) bereitgestellt. Es werden weder Honorare gezahlt, noch sind mit der Publikation finanzielle Gewinnabsichten verbunden.

Namentlich gekennzeichnete Beiträge müssen nicht unbedingt die Meinung der Redaktion widerspiegeln. Für unverlangt eingesandte Beiträge wird keine Haftung übernommen.

Sämtliche Inhalte dieser PDF-Datei sind urheberrechtlich geschützt. Dieser Schutz besteht unabhängig von einem ®-Zeichen.

Sofern nicht anders vermerkt, bedarf die Vervielfältigung, Verbreitung und öffentliche Wiedergabe der PDF-Inhalte der schriftlichen Genehmigung der jeweiligen Rechteinhaber.

DEMONS NO ENTRY!

Köln, Juni 2006,

Michael Breuer