

WARLOCK

DER DEMONENZERSTÖRER

DIE HÖHLEN DES SCHRECKENS 4

Nr. 8:

UNTERNEHMEN GÖTTERSCHREIN

von James T. Furguzon

**(Erstveröffentlichung:
WARLOCK Band 4, Februar 1988)**



Kurz nachdem James C. Bristol Zeuge eines tödlichen Duells zwischen zwei Démonen geworden ist, wird er Ziel mehrerer Mordanschläge durch Besessene.

Beim Versuch, den Drahtzieher ausfindig zu machen, stößt James tief in den Katakomben der Londoner Kanalisation auf eine mysteriöse magische Kugel. Diese will Rache für den Tod ihres demonischen Herrn durch die Hand von James.

Die Kugel entlädt ihre magischen Energien und explodiert. Die Katakomben stürzen ein.

Kommen wir jedoch nun zu etwas völlig anderem...

"Im Leben gibt es immer wieder Dinge, die einen überraschen können!
Aber mit sorgfältiger Beratung gibt es keine!!!"

(Ronald Reagan)

Vor vielen, vielen Jahren - wenn nicht sogar damals - gab es eine Epoche in der Menschheitsgeschichte, die voller Heldenmut und Aberglauben war.

Viele schreckliche Dinge ereigneten sich in dieser Zeit und Démonen bevölkerten in Scharen die Welt.

Es war die Zeit, in der die Erinnerung an das Königreich von Lemuria schwand.

Während dieser Epoche gedachte man kaum noch der Großtaten lemurischer Zauberer. Auch ahnte man noch nichts vom Erscheinen diverser Horror-Fanzines.

In ihr triumphierte schwarze Magie und die Macht des Schwertes hielt blutige Ernte...

Hauptpersonen:**Arman** – Prinz von Lemuria.**Sheila von Maledonien** – eine Prinzessin.**Xerroth** – ein schurkischer Berater.**Der HERR DES SCHRECKENS** – befiehlt Armans Tod.

Ein sirrendes Geräusch durchbrach die Stille des beginnenden Tages und traf den großen Reiter am Hinterkopf.

Benommen stürzte er von seinem Pferd, um dann auf dem steinigen Boden des

Pfades liegenzubleiben. Seine Begleiterin stieß einen Laut des Erschreckens aus, das sofort in einen entsetzten Schrei übergang, als eine Horde von finster gekleideten Männern aus dem Dickicht des Waldes drang.

Unter wildem Gejohle stürzten sie sich auf die vermeintlich wehrlosen Opfer. Mit wild flatterndem Barthaar und freudig kreisendem Schwert rannten sie auf die beiden Menschen zu.

Der größte der Horde riss das Mädchen von seinem Chervine - einem großen, pferdeähnlichen Reittier - und zerrte es auf den Boden. Seine Begleiter machten sich in der Zwischenzeit über die beiden Tiere her und plünderten die Satteltaschen.

Keiner beachtete den benommenen Reiter, der noch immer auf der Erde lag. Sein Gesicht wurde halb von einem scharlachroten Umhang - welcher von zwei kostbaren, silbernen Spangen an den Schulterteilen seiner Kleidung gehalten wurde - bedeckt, so dass er die Schurken nun ungehindert bei ihrem schändlichen Treiben beobachten konnte, ohne dass es jemand bemerkte.

Niemand sah, wie sich dieser Mann langsam aufrichtete und mit einem freudigen Singen [??? - PT] das Schwert aus seiner Umhüllung zog. Die Scheide wippte leicht auf seiner Schulter, als er nun auf die Plünderer zustürmte.

Und so machte sich wieder eine alte Volksweisheit bemerkbar, die da hieß: "Traue nie einem benommenen Überfallenen!"

Mit raumgreifenden Schritten eilte jener auf den Ort des Geschehens zu. Die Verwunderung des ersten Gegners dauerte nicht lange, denn schon segelte sein Kopf durch die Luft. Seine Kumpane schreckten auf, aber es war zu spät.

Die grauenvollen Geräusche eines Kampfes auf Leben und Tod drangen zum Himmel empor. Der Boden war glitschig vom Blut und die Angreifer starben hustend oder kreischend oder stumm [Jeder nach seiner Fassung - PT].

Das Langschwert des ehemals Benommenen wirbelte durch die Luft und fegte die Gegner aus dem Weg, wie ein Gärtner, der Unkraut mäht. Fluchend schlug er eine Speerspitze zur Seite, die auf seine Kehle zielte. Mit einer blitzschnellen Bewegung hob er seine Klinge, um ein Langschwert abzuwehren, welches meinte, sein Kopf gehöre nicht mehr auf seinen Hals.

Er spürte den harten Aufprall, der seine Muskeln durchschüttelte. Mit der linken Hand griff er nach dem Schwert seines Gegners und begann mit ihm zu ringen [Mit dem Schwert? - PT].

Im Verlaufe des Kampfes trat er ihn ganz unsportlich und schon gehörte das Schwert ihm. Es war für den Nahkampf nützlicher, darum steckte er das eigene Schwert zurück. Die erbeutete Waffe war ein ganz gewöhnliches Schwert mit kleinem Griff, doch würde es seinen Zweck erfüllen.

Im nächsten Augenblick stürmte der Krieger in die Horde der Angreifer. Mit schwingendem Schwertarm bahnte er sich eine Gasse durch die Reihen der Banditen. Für den Nahkampf erfüllte die Waffe ihren Zweck, aber als sie einige Angreifer niedergemäht hatte, warf er sie wieder weg und griff mit einem erleichterten Seufzen zu seiner eigenen Waffe.

Mit der Sparsamkeit des geübten Kriegers ließ er einen Gegner nach dem anderen dahinscheiden. Leise surrend schnitt sein Schwert durch die Luft und fand

so manche Kehle.

Er kämpfte, wie es ihm seine Lehrmeister schon in jungen Jahren beigebracht hatten. Keine Bewegung war zuviel oder unnütz. Nur einige Schweißperlen auf seiner hohen Stirn zeugten davon, dass er sich überhaupt anstrengte, sein Atem ging ruhig und gleichmäßig genau im Takt seiner Hiebe.

Hätten die Angreifer gewusst, mit wem sie sich einließen, wären sie panikerfüllt davongestoben. Aber so war es zu spät und sie gingen dahin, wo auch Robert Craven weilte - in den Himmel der Verstorbenen.

Der goldene Ball der Sonne erhellte die frühen Morgenstunden mit seinem Licht. Es schien so, als ob der unermüdliche Kämpfer von der Kraft seiner Opfer lebte, so ungebrochen war seine Energie und Schnelligkeit. Der Anführer der wilden Horde, der gerade seinen Gelüsten nachgehen wollte, erhob sich mit leisem Murren von dem Mädchen und griff in das Gemetzel ein.

Wer es wagte, seine Männer so abzuschlachten, sollte eines langsamen Todes sterben. Sein rechter Arm zog blank. Das Feuer der Vergeltung brannte in seinen Augen.

Blitzschnell hieb er nach dem Kopf seines Gegners, welcher im Augenblick gerade einen Stoß quer durch die Eingeweide eines seiner Kumpanen führte. Nichts schien den Untergang aufzuhalten, aber dennoch klirrte Metall auf Metall.

Überrascht wich er zurück, denn dieses war nach seiner Meinung einfach unmöglich; seine erstaunten Augen blieben auch noch geöffnet, als sein Kopf in einem nahen Erdloch landete. Somit war der Kampf entschieden und das Golfspielen erfunden.

Mit einer Gelassenheit, die den geübten Krieger auszeichnete, reinigte Arman von Lemuria sein vom Kampfe gezeichnetes Schwert. Ja, es war Arman - bekannt aus Film, Funk und Werbeeinblendungen!

Gelangweilt blickte er auf die getöteten Angreifer nieder. Das Sonnenlicht erzeugte einen majestätischen Schimmer auf seiner Haut. Mit einer ruhigen, gleichmäßigen Bewegung schob er das Schwert in die Hülle zurück.

Sein Atem ging kaum schneller, als er auf die am Boden liegende Prinzessin zuschritt und sie aufhob. Glücklich erstrahlten ihre Augen und sie bedankte sich auf ihre Weise bei Arman. Jetzt ging sein Atem aber etwas schneller...

Es war eine grauenvolle, tiefschwarze Nacht - noch tiefschwärzer und grauenvoller, als in den letzten Folgen [... der Linsenstraße - PT].

Düster hob sich ein hoher Turm gegen den Schein des Mondes ab, dessen Licht die Konturen der Feste nachzeichnete. Dem Beobachter schien es, als ob der Turm selbst von unheilvollem Leben erfüllt war.

Leise klatschten Regentropfen auf das Turmdach und aus einem geöffneten Fenster, kurz unter dem Dachstuhl, drang ein fahles Licht. [Colonia - Con '94 - PT]

Fluchend richtete sich die in Schwarz gekleidete Gestalt, welche sich im Inneren des Raumes befand [Wo auch sonst? - PT], vor ihrer Glaskugel auf.

Die Ereignisse, welche sie darin gesehen hatte, passten ihr gar nicht in ihre Pläne.

Die Tochter des Königs war von einem unbekanntem Reiter gerettet worden und auch den nächsten Versuch, das Mädchen zu töten, vereitelte der Fremde innerhalb kürzester Zeit.

Aber die Tochter des Königs durfte niemals nach Hause zurückkehren. Passierte es dennoch, musste die Gestalt um ihre Position im Reich bangen und würde sich den Unmut von IHM zuziehen.

Wieder blickte das Wesen tief in die magische Kugel und murmelte einige neue

Beschwörungen.

Arman und seine schöne Begleiterin ritten auf ihren Tieren weiter durch die Landschaft. Mittlerweile durchquerten sie einen Wald und die mächtigen Bäume erfüllten den gewöhnlichen Sterblichen mit Schrecken.

Nur schwach drang das Licht des Tages durch die Decke des Waldes und zauberte ein geheimnisvolles Zwielficht auf den Boden.

Keiner der Beiden bemerkte die grüne Gestalt, welche über diesen robbte.

Einst - vor langer, langer Zeit - hatten ihn seine Freunde Smeagol genannt, welcher aus irgendeinem Grunde seinen Freund tötete und dann in eine mitleiderregende Kreatur der Schattenwelt "verwandelt" wurde.

Während sie so dahinkroch, murmelte die Gestalt irgendetwas vor sich hin und der aufmerksame Zuhörer vermochte sogar die Worte zu verstehen. Sie klangen wie: "Unser Schatz! Wo ist unser Schatz? Ach Gollum, wann werden wir unseren Schatz wieder finden?"

Da es sich anscheinend um ein geistesgestörtes Wesen handelte, werden wir es nicht weiter beachten. Sollen sich doch andere mit dieser Kreatur herumärgern!

In ruhigen, gleichmäßigen Kreisen zog ein Königsadler seine Kreise am Himmel und bewachte aus der Luft die Schritte seines Gebieters. Nur schwach drangen Wortfetzen an sein Ohr, um ihm von einer aufregenden Unterhaltung zu künden, die sein Herr mit seiner Begleiterin führte.

Die Prinzessin erzählte Arman ihren Leidensweg und wie sie an den Pfahl gekommen war. Aus dieser misslichen Situation hatte sie Arman auf seine unnachahmliche Art und Weise (WARLOCK - Episode 6: BOTSCHAFTER DES TODES).

In diesem Augenblick ahnte er noch nicht, das er in Ereignisse verstrickt werden sollte, die das Gefüge von Raum und Zeit durcheinander wirbeln würden. Das war auch gut so, denn sonst hätte er sich abgewendet und den Autoren vor neue, unlösbare Probleme gestellt.

Aber so ritt Arman, ein fröhliches Lied auf den Lippen, durch die Gegend und ahnte nichts von dem kommenden Unheil.

Als er so dahinritt und piff, hörte er sich den Leidensweg der Prinzessin an.

Ihre vollen, runden Lippen verströmten Worte aus vergangenen Zeiten. Ihre Brust hob und senkte sich dabei im Rhythmus ihrer Atemzüge. [Und das allein beim Sprechen... - PT]

Vor langer Zeit führte ihr Volk ein ruhiges und beschauliches Leben. Hungersnöte gab es nicht und auch die Seuchen schienen diesen Landstrich zu verschonen. Aber dies alles änderte sich schlagartig mit einer Wintersonnenwende. Mit einem Male erfuhr auch ihr Volk, was Angst und Schrecken bedeuteten. Dieses ging drei Jahre so und die Berater des Königs wussten keinen Rat mehr. Gerade in dem Augenblick, als alles dem Untergang geweiht schien, erschien ein geheimnisvoller Fremder in einem schwarzen, wallenden Mantel. Er suchte um eine Audienz beim König und bekam sie. Er versprach ihm, dass Unheil einzudämmen, wenn er dafür zur Belohnung die rechte Hand des Königs werden würde. In seiner Verzweiflung ging der König auf diese unverschämte Forderung ein und ließ den Fremden gewähren. Seit diesem Zeitpunkt gingen die Plagen zurück und das Leben begann sich zu normalisieren. Dieses erreichte der Fremde dadurch, dass er kurzerhand eine neue Gottheit einsetzte und diese verehren ließ. Am Anfang gab es einiges Murren im Volke, weil die neue Gottheit düsterer und grauenvoller erschien, als jene, die seit

Jahrhunderten verehrt wurde, aber dieses Murren ging mit der Normalisierung der Zustände zurück. Auch waren die Opfer, die der neuen Gottheit entgegengebracht wurden, nicht viel aufwendiger, als früher. Mit der Zeit änderte sich dieses aber langsam und stetig. Im Laufe der Jahre wurden immer mehr Tier- und ähnliche Blutopfer gebracht. Der Einfluss von Xerroth, so hieß der Fremde, wurde immer größer und schon bald hieß es, er wäre der wahre Herrscher im Reich. Mit der Geburt der Königstochter vor 19 Jahren änderte sich dieses aber. Ein Thronerbe war da und die Herrscherfolge war wieder hergestellt.

Seit diesem Tage wurden die Opfer, welche das Volk bringen musste, immer größer, bis das Volk wieder anfang zu murren. Aus diesem Dilemma wusste Xerroth natürlich wieder einen Ausweg und er sagte, mit einem Menschenopfer würden die übrigen Belastungen verschwinden und das Volk griff blind nach dieser Hoffnung. Um aber die Thronfolge zu sichern, wurden die Mitglieder der Königsfamilie von der Lotterie, durch welche die Opfer fortan bestimmt wurden, ausgenommen. Das Volk war mit dieser Entscheidung des Beraters einverstanden und seit dieser Zeit ging es wieder aufwärts im Land.

Vor fünf Jahren aber fing es wieder an und die Heimsuchungen kehrten zurück. Im vorherigen Jahr zwei Jahre, bevor die Prinzessin berechtigt war, den Thron zu besteigen riet der Fremde, dass jetzt nur noch ein Königsopfer die Götter besänftigen würde, so nahm das Verhängnis seinen Lauf. Der alte und schon etwas senile König stimmte endlich diesem Opfer zu, wodurch es dazu kam, dass sie in der letzten Vollmondnacht geopfert werden sollte. (Falls es irgendeiner schon ahnt, hier kommt die Bestätigung: Wenn die Prinzessin dahinschied und ihr Vater an "Altersschwäche" starb, würde sofort der erste Berater neuer König werden! Zufrieden? JTF) In dieser unschicklichen Situation fand Arman sie vor und befreite die Prinzessin.

Nachdem Arman sich diese Geschichte angehört hatte, schüttelte er sein, noch so junges Haupt. Irgendetwas kam ihm an diesen Begebenheiten abenteuerlich vor und der Berater erschien ihm etwas seltsam, so beschloss er, die Prinzessin nach Hause zurückzubringen, um nebenbei dem Berater einige Fragen zu stellen. Bei diesem Gedanken streichelte er gedankenverloren sein Schwert und er war sich sicher, dass Xerroth ihm antworten würde.

Arman und seine neue Freundin ritten so durch die Gegend und sahen tagelang keine Menschenseele mehr. Die Glut der Sonne brannte hernieder und brachte die Luft zum Flimmern. Langsam aber sicher gingen ihre Wasservorräte zu Ende, doch die nächste Oase war noch weit. Träge schleppten sich die Reittiere dahin, selbst Armans stolzes Ross war gezeichnet von den Strapazen des langen Weges. Dem einzigen, den dies alles nicht zu berühren schien, war Arman, aber wenn man genauer hinschaute, bemerkte man auch bei ihm Anzeichen der Erschöpfung. Die Tiere schleppten sich nur noch mühsam dahin. Ihre Schritte wurden immer langsamer. Die Prinzessin lag schon mehr auf ihrem Chervine, als dass sie ritt. Ihre Haarpracht hing mittlerweile nur noch in Strähnen herab. Langsam aber sicher schwand auch die Lebensenergie von Arman. Sie betrug nur noch einen Punkt (Dieses ist eine Information für Rollenspieler!). Ein letztes Mal richtete er sich auf und sandte ein Stoßgebet an seinen Autor. Sollte es so enden?

Gott sei Dank erhörte der Autor sein Flehen und schickte im letzten Augenblick eine Karawane über den Weg...

Arman erwachte. Das erste, was seine Sinne wahrnahmen, war der gnadenlose Stich, den ein erfrischendes Getränk auf seinen Lippen hervorrief. Er schlug die Augen auf und blickte in das Gesicht einer Frau. Diese hielt einen Kelch in der Hand und gab ihm Wasser zu trinken. Langsam aber sicher kehrten seine Lebenskräfte zurück und er zog das Mädchen zu sich aufs Lager.

Im letzten Augenblick erinnerte er sich, dass er sich in Begleitung einer Prinzessin befand und diese soll man nicht ohne Grund unmutig stimmen. Einen kleinen Seufzer ausstoßend küsste er das junge Mädchen auf die Stirn und gebot ihr, ihn wieder in Ruhe zu lassen. Nur widerstrebend löste sie sich von ihm, hatte sie doch noch nie solch einen Mann gekannt. Dennoch entfernte sie sich und respektierte den Wunsch Armans. Während dieser sich ausruhte, um seine Kräfte zurück zu gewinnen, dachte er über vergangene Zeiten nach.

Damals, als sein Vater noch über weite Teile dieser Welt geherrscht hatte, verlief das Leben noch in geregelten Bahnen. Aber mit dem Untergang des Reiches von Lemuria ergriff auch das Böse von dieser Welt Besitz. Gott sei Dank hatte Zothkar, der Haus- und Hofmagier des lemurischen Königshofs frühzeitig die Gefahr für die Erde erkannt und Arman rechtzeitig in Sicherheit gebracht. Auf abenteuerlichen Wegen gelangte er an seine Waffen und seine Bestimmung, aber nun lag dies alles schon Jahre zurück und jetzt war er hier vor Ort, um das Böse in der Welt zu bekämpfen.

Zwei Tage lang erholten er und die Prinzessin sich von den Strapazen der vergangenen Tage und bald war Arman wieder ganz der Alte so wie ihn seine Fans liebten. Die Karawane zog durch die Lande und strebte ihrem Ziel entgegen. In dieser Zeit kam Arman seiner Begleiterin näher und er gewann das Vertrauen des Karawanenführers. Aber mit einem Male wurde diese beschauliche Reise jäh gestört. Wieder einmal wurde die Karawane überfallen und eine Horde schauerlicher Menschen griff sie an. Sogleich wurde eine Wagenburg gebildet - genau so, wie wir es aus Western kennen. Ein mörderischer Kampf entbrannte.

Mit dem Gleichmut des geübten Kriegers zuckte Arman die Achseln und kümmerte sich um die Angreifer. Er ergriff sein Schwert, um dann dem Gegner entgegen zu schreiten. Armans Augen verengten sich zu messerscharfen Schlitzen. Seine Kopfhaut begann vertraut zu prickeln. Arman knurrte heimlich einen barbarischen Fluch, als er die Horde der Angreifer sah.

"Bei Chrom!" brüllte Arman seinen Schlachtruf. Die Feinde griffen an. Einen Atemzug starrte er unter seinen Augenbrauen hervor, dann zog er sich mit einer Hand den Helm über, während die andere das Schwert aus seiner Scheide riss. Noch im Ziehen schlug er eine Lanze beiseite und wich einer anderen durch einen gezielten Sprung aus. Er aber hielt sein Schwert seitwärts ausgestreckt, so dass der Angreifer durch die Wucht des Lanzenstiches geradewegs hineinrannte.

Unter ohrenbetäubendem Lärm glitt die Klinge den Harnisch hoch, verfang sich flüchtig an dem Zierwerk und drang tief in die Kehle des Mannes. In hohem Bogen spritzte das Blut aus dieser. Die Augen weiteten sich erstaunt und ein Schrei kam über seine Lippen. [Nachdem seine Kehle durchbohrt wurde? - PT]

Das war das letzte Geräusch, welches er von sich gab, denn schon sank er dahin.

Arman schwang die Klinge mit aller Kraft. Der alte lemurische Stahl glitt durch so manchen Helm und spaltete die Schädel vieler Krieger. Aber selbst in diesen Minuten des Schreckens arbeitete Armans Hirn vortrefflich. Jede Einzelheit bekam er mit. Irgendwie kam ihm der Kampf unwirklich und unreal vor, doch er konnte seine Gefühle nicht definieren. Allerdings blieb ihm auch wenig Zeit, um darüber nachzudenken, denn seine Kraft und Geschicklichkeit wurden an so manchen

Stellen gebraucht, sein Schwert piff eine Melodie des Todes und die Gegner schieden dahin.

Armans Kraft schien unerschöpflich und man meinte, er würde den Kampf ganz alleine bestreiten, seine Waffe wirbelte durch die Luft und es war eine wahre Freude, ihm zuzusehen.

Blitzartige Drehungen und reaktionsschnelles Handeln brachten ihn aus so mancher Gefahrensituation.

Aber so sehr er auch seine Gesundheit schonte [??? - PT] und auf jeden Gegner achtgab; mit einem Male erwischte es ihn doch.

Seine geübten Augen ließen sich durch ein leicht geschürztes Mädchen vom Feinde ablenken und schon senkte sich mit verheerender Wucht ein Schwert auf seinen Kopf.

Finsternis wand ihre dunklen Schleier um sein Haupt.

Der am Himmel kreisende Adler stieß einen Laut des Erschreckens aus, als sein Herr und Gebieter dahin sank...

Ein hämisches Lachen erfüllte den Raum, als Xerroth sich von seiner Kristallkugel erhob. Dunkelheit umnebelte sein Haupt [...Hirn - PT], als er freudestrahlend die Geschehnisse in dem gläsernen Ball beobachtete. Grinsend wandte er sich zu seinem Vertrauten: "Na, Catweasle, diesem Emporkömmling haben wir es aber gezeigt!"

Anscheinend hatte er sein Ziel erreicht, da sich die Prinzessin endlich in seiner Gewalt befand. Er brauchte sie noch nicht einmal zu töten, denn von Sklavenschiffen war schließlich noch niemals jemand zurückgekehrt.

Mit einer blitzschnellen Handbewegung löschte er das Bild in der Kugel. Das fahle Licht ihres Scheins erlosch.

Gerade wollte er sich zur Tür wenden, als ein eiskalter Hauch durch das Zimmer fegte. Er erstarrte. Langsam wandte Xerroth sich um und erblickte eine andere Person im Zimmer.

Ehrfurchtsvoll sank er auf die Knie.

Eine donnernde Stimme schallte zu ihm herüber: "Ich hoffe, unser Plan verläuft zu unserer Zufriedenheit. Ist dieses Mädchen in deiner Gewalt?"

"Ja, Herr!" antwortete Xerroth. "Ich habe alles in deinem Sinne geregelt. Diese Frau wird dir nicht mehr ins Handwerk pfuschen. Auch ihr Begleiter befindet sich in meiner Gewalt. Er wird uns keine Schwierigkeiten mehr machen."

Die dunkle Gestalt hörte sich die Worte an und nickte bedächtig. Ihre rotglühenden Augen fixierten den Magier noch einmal und mit einem leisen "Puff" entschwand der HERR DES SCHRECKENS.

Xerroth atmete tief durch. Der leise Lufthauch trocknete seine schweißnasse Stirn. Wieder einmal hatte er eine Begegnung mit IHM überlebt, seine Lunge schrie nach Sauerstoff und führte dem Körper selbigen zu.

Der Magier war sich sicher, dass er diesmal seinen Gebieter zufrieden stellen würde, sein Plan würde gelingen und ihm die Herrschaft über das Königreich bescheren. Die überlebende Prinzessin stellte keinerlei Hindernis für ihn dar.

Und dieser Fremde? Ha!

Zufrieden lächelte sein grausames Gesicht und die Vorfreude auf kommende Untaten ließ Speichel von seinen Lippen tropfen.

Ein wildes Gekicher schallte durch den Raum und mit einer ruckartigen Bewegung seiner Hände verwandelte sich Xerroth in eine Fledermaus und entschwand durch das Fenster.

Er erwachte. Das erste, was seine...

(Ja ja, ich weiß! Ihr kennt diesen Spruch schon! Aber mir fällt im Augenblick nichts besseres ein. JTF)

Sein Magen meldete sich und sagte ihm, dass ihm die gleichmäßigen, schlingernden Bewegungen des Schiffes gar nicht gut bekamen. Er wollte sich gerade eine Erleichterung verschaffen, als Arman bemerkte, dass er dann einem Nachbarn in den Nacken...

Auch bemerkte er, dass seine Hände auf einem Ruder lagen und seine Füße in schweren Eisen hingen. Mit einem Male wurde ihm bewusst, wo er sich befand und der Geruch des Schiffes brach über ihn hinein.

Die Ausdünstungen der Menschen vermischten sich mit Teergeruch, der salzigen Luft des Meeres und sonstigen Gerüchen, die ihm unverkennbar sagten: Er befand sich auf einem Sklavenschiff!

Arman betrachtete die Menschen, die mit ihm das Schicksal als Galeerensklave teilten. Menschen und Nichtmenschen unterschiedlicher Herkunft behausten das stinkende Deck.

Zu weiteren Beobachtungen kam Arman nicht, denn schon knallte die Peitsche eines Aufsehers auf seinen sonnengebräunten Rücken. Mit einer blitzschnellen Handbewegung ergriff er die Peitsche und hielt im selben Augenblick inne.

Es war noch zu früh für eine Revolte, seine Hand ließ die Peitsche los und ergriff wieder das Ruder.

"Oh, dieser Schelm ist wohl ein kleiner Widerporst!" lispelte der Aufseher und Arman dachte: "Bin ich im falschen Film?"

"Ich werde wohl erst einmal unserem Kapitän, dem sehr verehrten Schwanzus Longus, von unserem neuen Fang berichten."

Mit diesen Worten wandte sich der Aufseher ab und ging die Treppe empor. Arman erschauerte, um dann die Gesichter seiner Mitreisenden zu betrachten, aber kein Muskel regte sich bei ihnen. Hin und wieder sah er an ihrem versteinerten Ausdruck, dass sie sich wohl mühsam ein Lachen verkniffen.

Jetzt hatte Arman ein wenig Zeit, um über seinen Aufenthalt auf diesem Schiff nachzudenken und sich über das seltsame Schicksal zu wundern, dass ihn mit urplötzlicher Gewalt hierher verschlagen hatte (Hehe!!! JTF), doch seine Gedankengänge wurden bald durch das dumpf dröhnende Trommeln der Rhythmusmaschine unterbrochen, welche den Takt zum Rudern angab.

Ein dicker, schwarzer Neger mit schwulstig roten Lippen drosch auf die Trommeln ein, dass so mancher Computer vor Neid erblasst wäre. Im Gleichtakt der Trommeln ruderte Arman vor sich hin und mit ihm die anderen.

Das Schiff pflügte durch das Wasser. Es war eine wahre Freude, dabei zuzusehen [schon wieder? PT]. Die Gischt schäumte am Bug auf und die Sonne zauberte kleine Reflexe, Regenbögen nicht unähnlich, aufs Wasser.

Nach sechs Stunden, sechs Minuten und sechsundsechzig Sekunden wurde es Arman dann doch zu bunt. Er fand, dass nun die richtige Zeit für eine Revolution gekommen war.

Kurz stieß er seine beiden Nachbarn an und sie übernahmen seine Ruderarbeit mit. Gleichzeitig verdeckten sie ihn so, dass der Aufseher nichts von seinem Treiben mitbekam.

Auch beflügelte ihn der Gedanke an seine Freundin, die jetzt sicherlich in der Kabine des Kapitäns war...

Seine geschulten Finger brauchten nicht lange, um die Fesseln zu lösen. Jetzt machte sich seine Schulung aus seiner Jugend positiv bemerkbar. Früher hatte er seinen Lehrmeister immer verflucht, für die unmöglichen Sachen, die er ihm beigebracht hatte, aber heute war er ihm dankbar.

Sein durchtrainierter Körper sprang auf [...und Arman mit ihm! PT]. Mit einem Satz war er hinter dem Aufseher, der gerade nicht aufpasste und brach ihm mit einer schnellen Drehung [...seines kleinen Fingers - PT] das Genick.

Jetzt hatte er endlich den Schlüssel, der für die Anderen die Freiheit bedeutete. Der Neger betrachtete gelangweilt das Treiben und trommelte unbeirrt weiter, so als ginge ihn dies alles nichts an.

Arman warf den Schlüssel einem Mitgefangenen hinüber und begab sich an das Oberdeck. Es schien gerade Mittagszeit zu sein, denn nur wenige Wachen waren zu sehen, welche jedoch in friedlichem Schlummer lagen und die Gestalt, welche an ihnen vorbeihuschte, nicht bemerkten. Auch sah niemand, wie sich diese ein Schwert nahm, neben dem ein Mann friedlich schlummerte.

So gerüstet machte Arman sich auf, die Kabine des Kapitäns zu suchen, schon nach kurzer Zeit fand er sie.

Auf diesem kleinen Schiff war es kein sonderlich großes Problem und außerdem prangte auf der Tür des Kapitäns das Wort "Chef".

Arman legte kurz sein Ohr an das Türschloss und versuchte die Anzahl der Leute herauszufinden, die sich in dem Raum aufhielten. Das dumpfe Gemurmel, welches hinter den schweren Bohlen hervordrang, wurde bald zu artikulierten Lauten.

"Schau mir in die Augen, Kleines! Ich rede mit dir! Es ist eigentlich schade, dass ich dich töten muss. Ach, ich könnte mir so manche schöne Dinge vorstellen, die wir zusammen machen könnten. Leider wurde mir viel Geld für deine Unversehrtheit und deinen Tod geboten [HÄH? - PT]. Jetzt bedaure ich diesen Handel, aber Geschäft ist Geschäft! Nun denn, dann wollen wir uns einmal eine Todesart für dich überlegen, denn keiner hat mir gesagt, WIE ich dich töten soll..."

Ein tiefdröhnender Bass fing an zu lachen. Kurze Zeit später fiel noch eine zweite Stimme in dieses Lachen ein.

Jetzt hatte Arman alle Informationen, die er brauchte und mit einem gewaltigen Fußtritt brach er die Tür auf. Die beiden Männer in der Kabine erstarrten und seine Prinzessin stieß einen Seufzer aus, der wie "Ach, Arman!" klang, doch die Schrecksekunde währte nicht lange und schon ließ der Chef seine Klinge vor Arman hin und herzucken.

Ohne das Arman etwas tat, reagierte dessen Schwert und wehrte die erste Attacke ab. Der Kapitän war ein geübter Kämpfer, was man an seinen Bewegungen bemerkte [Auf seiner Stirn stands also nicht? - PT].

Nun griff auch seine rechte Hand in den Kampf mit ein [Bisher hing sie unmotiviert an seinem rechten Arm... - PT].

So musste Arman sich zweier Angreifer erwehren, aber diese Situation war ihm nicht neu.

"Ihr elenden Chovis!" brüllte er und stürzte sich in das Gefecht. Im nächsten Moment musste er eine neuerliche Attacke des bärtigen Kapitäns abwehren.

Wild und kraftvoll schlug Arman zu. Das Metall der Schwerter traf klirrend aufeinander. Die beiden Angreifer versuchten zahlreiche Finten und Variationen, aber langsam und gewaltig setzte sich Armans Überlegenheit durch. Noch einmal wehrte er einen Angriff des Helfers ab und fand eine Lücke in dessen Deckung.

"Uhrugahat!" stieß dieser noch hervor und schied dahin.

Der rothaarige Kapitän wehrte sich ein wenig länger, aber auch er ging den Weg

aller, die sich mit Arman einließen.

Wieder einmal einen Seufzer ausstoßend, sank Sheila (Dieses ist der Name unserer holden Prinzessin) in seine Arme. Tränen des Glücks befeuchteten Armans Schulter [ACK! - PT] und er fühlte sich wohl.

Aber die Ruhepause währte nicht lange, denn schon hörte Arman die Kampfgeräusche vom Deck herüberschallen. Er wusste, um ein sinnloses Gemetzel zu verhindern, musste er jetzt eingreifen.

Kurz schaute er Sheila in die Augen und sprach: "Gleich bin ich wieder da, Baby. Dann kannst du dich richtig bei mir bedanken!".

Mit tränenerfüllten Augen schaute sie ihm nach, als er wieder zurück an Deck ging.

Armans überragende Erscheinung sorgte in der selben Sekunde seines Erscheinens für Ruhe, und diese Pause nutzte er, um mit bestimmter, eines Herrschers würdigen Stimme zu reden: "Jungs, denkt doch an die FSK und hört mit dem Kämpfen auf, sonst bringen wir unseren Autoren noch in furchtbare Schwierigkeiten!"

Verwundert schauten sich die Kämpfer an, aber da Arman derjenige war, der für ihre Rettung verantwortlich war, hörten sie auf ihn. Die Gefangenen ließ Arman in den Raum einsperren, in dem zuvor sein Pferd untergebracht war.

Lange brauchte er nicht, um die Meuterer zu überzeugen, den Kurs zu ändern. So trug ihn das Schiff auf jenes Ufer zu, welches nicht mehr weit vom Königreich von Maledonien (Sheilas Heimat natürlich! Ihr Dösel! JTF) entfernt war.

Bis sie aber an diesem Ufer angelangt waren, blieben Arman und Sheila noch einige Stunden in ihrer Kabine, die sie auf ihre Weise nutzten... [...danach konnte Arman besser häkeln als er je zu träumen gewagt hatte... - PT]

Die Fahrt dauerte ein Weilchen und das Schiff pflügte wie ein Sturmwind durch die Fluten des Mittleren Ozeans. Man spürte so richtig, dass neuer Lebensmut die Mannschaft durchrieselte und sie ihrem Erretter auf ihre Weise danken wollten.

Die Geschwindigkeit, die dieses Schiff erzielte, hätte so manchen Galeerenkapitän erstaunt. Sicherlich wären ihnen Gedanken gekommen, die eine bessere Behandlung der Sklaven zur Folge gehabt hätten, aber da sie nichts davon erfuhren, blieb diese Chance ungenutzt und noch viele Menschen sollten an den Ruderbänken sterben, bevor die ersten, durch Magie betriebenen Schiffe die Weltmeere unsicher machen würden.

Es war keine Frage, dass diese Reise allen Beteiligten für eine lange Zeit im Gedächtnis haften blieb.

Überraschenderweise wurde das Schiff auf seiner Reise von irgendwelchen Angriffen und Unwettern verschont, so als ob die schützende Hand eines Gottes (Hehe!! JTF) über dem Schiff schwebte.

Nach einiger Zeit landete es in jenem Hafen, der sein Ziel war und Arman von Lemuria und sein Gefolge schickten sich an, von Bord zu gehen...

Arman zog tief die Luft in die Lungen und spürte den Geruch der fremden Stadt. Lebhaftes Treiben herrschte an der Mole, aber dennoch beachtete keiner die Ankunft seines Schiffes.

Keiner?

In einem dunklen Hauseingang, keinen Steinwurf weit vom Boot entfernt, bewegte

sich eine Gestalt in einem dunklen Umhang und machte sich auf, ihrem Herrn zu berichten. Dumpf hallten ihre Schritte auf dem schweißdurchtränkten Sand und ihr Atem ging in einem Rhythmus, bei dem jeder mit muss. Kurz und gut, es schien nicht so, als ob sie von dieser Welt wäre.

Einer der letzten Überlebenden des ehemals mächtigen lemurischen Reiches, welches in einer gewaltigen Schlacht von den Fürsten der SCHATTENWELT zerstört worden war, nahm sein Pferd am Zügel und betrat den fremden Boden. Sheila und zwei der befreiten Galeerensklaven verließen mit ihm das Schiff.

Andächtig schaute Arman dem davONSEGELNDEN Boot nach.

Der Rest der Besatzung hatte sich entschieden, weiter den Mittleren Ozean zu befahren und dort ihr Glück zu suchen. Arman ahnte aber, dass sich diese Mannschaft nur räumlich von ihm trennte.

Mit Erstaunen beobachtete er, wie die alte Schiffsflagge eingeholt wurde und nach kurzer Zeit durch ein anderes Banner ersetzt wurde, welches ihre Zugehörigkeit kund tat.

Arman traten Tränen in die Augen, als er das aufgestickte Wappen erkannte: Zwei Schlangen wanden sich um einen Dreizack; darüber hing eine goldene Krone. Es war das Zeichen, das er auch an seiner rechten Arminnenseite trug - nicht sichtbar für gewöhnliche Sterbliche. Gleichzeitig war es auch sein psionischer Stempel, der ihn als "Grauen Ritter" kennzeichnete, obgleich Arman dieses damals noch nicht wusste.

Langsam schritt er in dieses neue Land und ließ sich vom pulsierenden Leben gefangen nehmen.

Sheila nannte ihm eine Herberge, in der sie einkehren konnten. Diese zeichnete sich durch genießbares Essen und fast saubere Zimmer aus - und alles zu einem erschwinglichen Preis. Ihr Name war: "Zum flotten Rhodahn!".

Sheila kümmerte sich um die Zimmerbestellungen und Arman nahm mit seinen Gefolgsleuten an einem Tisch Platz.

Sein Pferd hatte er am Balken vor der Tür angebunden.

Gemeinsam beobachteten sie das Treiben in der Spelunke, wie Arman sie bei sich scherzhaft nannte. Vielerlei Geschöpfe bevölkerten sie. Rassen unterschiedlicher Herkunft gaben sich hier ein Stelldichein. Kreaturen feliden Typs waren genauso anzutreffen, wie insektoide Wesen.

Ein Geschöpf erweckte Armans besondere Aufmerksamkeit.

Dieses erinnerte ihn zunächst irgendwie an eine Maus. Es war ungefähr einen Meter groß und besaß einen abgeplatteten Schwanz. Der Unterleib war stark verdickt und das Fell schimmerte rötlichbraun. Charakteristisch war ein großer Nagezahn, den es beim Lächeln in voller Größe blitzen ließ. Die runden Ohren saßen seitlich in voller Höhe des Kopfes. Seine Hände waren fünfgliedrig und zierlich.

Im Verlaufe des Abends bekam Arman auch seinen Namen heraus. Das Wesen nannte sich Darlty und sprach sehr stark einem grünschillernden Getränk zu, welches es Vurguzz nannte.

Kurze Zeit lauschte Arman der merkwürdigen Kreatur, aber ihr Gesprächsthema interessierte ihn nicht sonderlich, handelte es sich doch um irgendwelche Materiequellen und Ritter der Tiefe.

Unheilschwanger stand die dicke Luft im Raum und machte das Atmen zu einer Tortur. Diverse Rauchschwaden erfüllten das Gebäude und einer murmelte, dass er meilenweit gehen würde, um an seinen Stoff ranzukommen.

Aber dies alles interessierte Arman nicht sonderlich.

Vielmehr schenkte er seine Aufmerksamkeit einer prallen Schankmaid, deren Busen beinahe ihre Konfektionsgröße sprengte und die ihm soeben ein neues Bier

brachte. Das samtschwarze Getränk rann über seine Lippen und genießerisch schnalzte er mit der Zunge. Erstaunt weiteten sich seine Augen und er fragte die Bedienung nach dem Namen dieses edlen Gesöffs. Mit dienstbeflissener Stimme antwortete sie ihm, dass man es in diesem Landstrich "Guinness" nannte.

Mit solch epochalem Wissen ausgestattet, machte Arman sich auf, um in sein Bett zu gehen. Leicht schwankend fand er den Weg zu seinem Zimmer, denn diese Information hatte ihm Sheila noch gegeben, bevor sie sich in ihre eigene Kammer verdrückt hatte.

Die goldblonde Sonne kroch aus ihrem Versteck, in dem sie die Nacht verbracht hatte. Mit ihren Strahlen, der zarten Berührung einer Frau gleich, weckte sie Arman, der sich dieses dachte; als er jedoch die Augen öffnete, war die schöne Vermutung dahin, denn er lag allein in seinem Bett.

Leicht benommen stand er auf und wankte unter die Dusche.

Auf seinen Zuruf "Jetzt!" schütteten braungebrannte Sklavinnen Wasser in die Duschvorrichtung. Arman fand, dass die moderne Technik immer wieder Mittel und Wege fand, dem Menschen zu gefallen.

Seine Gedanken schweiften zum letzten Abend zurück und ein leises Bedauern machte sich in ihm breit. Leider hatte es dort keine, in Fantasykreisen schon berühmte, Schlägerei gegeben. Das hatte aber den Vorteil, dass er nicht irgendwelche Blessuren zu behandeln hatte.

Gerade als er seinen scharlachroten Umhang angelegt hatte, sein Schwert hing wie immer auf seinem Rücken, klopfte es an der Tür. Die liebeliche Stimme von Sheila erklang und verkündete, dass unten das Frühstück fertig sei. So machte er sich mit Sheila auf, den heutigen Tag mit einem kräftigen Imbiss zu beginnen.

Unsere vier Abenteurer schlugen kräftig zu und leerten fast alleine das Buffet. Bei dieser Gelegenheit betrachtete Arman seine beiden Begleiter ein wenig genauer.

Der eine war früher ein gefürchteter Räuber und Frauenschänder gewesen. Dennoch war er einer der gutmütigsten Menschen. Er plünderte nur Reiche, die sowieso schon genug Geld hatten, und was das Frauenschänden betraf, waren es nur solche, die vorher ihre Absicht in eindeutiger Weise bekundet hatten; seine ca. 1,75m große Erscheinung, die - vornehm ausgedrückt - stattlich zu nennen war, wurde durch seine dichte Körperbehaarung übertroffen. Ein sorgfältig gepflegter Bart zierte sein Gesicht und sein schwarzes Haar blitzte im Licht der Sonne. sein Name lautete Uwleh von Molosswska.

Der andere war etwas unscheinbarer, aber genauso berüchtigt. Mit seinen zehn Zentimetern, die er weniger maß, als Uwleh, und einem rattenähnlichen Gesicht, gehörte er zu den typischen Vertretern der Diebe und Übers-Ohr-Hauer. Seine Schnelligkeit im Entweichen vor Geschädigten war Legende, aber dennoch war er im Grunde seines Herzens ein liebenswerter Sauf- und Raufkumpan. sein Spitzname, unter dem ihn Arman kannte, war "Fanfar, der Fieselflinke".

So saßen sie alle vier am Tisch und überlegten, was sie mit dem Tag anfangen sollten. Nach kurzer Beratung und Armans Fürsprache beschlossen sie, auf den hier ansässigen Basar zu gehen, denn dort konnten sie vielleicht Informationen erhalten, die ihnen zum Vorteil gereichten, bevor sie der - über der Stadt thronenden - Königsburg einen Besuch abstatteten.

Der Basar von Sheilas Hauptstadt erstreckte sich endlos in alle Richtungen.

Buden, Zelte und undefinierbare Gebäude aller Art standen in unlogischer Folge zusammen. Das Farbenmeer, das sich vor einem ausbreitete, konnte einen schwindelig machen.

Soweit das Auge blickte, sah man tausende Wesen unterschiedlichster Herkunft. Große, Glatzköpfige, Behaarte und Stinkende schoben sich durch die schmalen Gassen, wie eine Schlange mit vielen Köpfen und Schwänzen. Aber nicht jedes dieser Geschöpfe war auf den ersten Blick als Lebewesen erkennbar. Manche sahen aus wie gerade aus dem Grab gekrochene Zombies; andere sahen Menschen zumindest ähnlich.

Eins aber hatten alle gemeinsam, die diesen Bazar bevölkerten: Sie verursachten einen Heidenlärm!

"Willkommen in meiner Heimatstadt! " brüllte Sheila in Armans Ohr. Mit weitausholender Geste umschloss sie den Basar und schaute Arman an. "Was sagst du zu diesem Treiben?"

"Laut, einfach laut!" bemerkte dieser trocken.

Sheila kräuselte ihre wunderhübsche Stirn [Urk - PT] und fragte: "WAS?"

Mit noch größerer Lautstärke antwortete ihr Arman: "ES IST VERDAMMT LAUT HIER!!!"

Diesmal verstand ihn Sheila und lachte. "Ja, sicher ist es hier lauter, als in dem Dorf, aus dem du kommst!"

Als Arman dies hörte, verschleierten sich seine Augen.

Er dachte an das untergegangene Königreich von Lemuria.

Das einstmals mächtigste und blühendste Reich dieser Welt hätte so einen Bazar als kleine Dorfveranstaltung empfunden.

"Wohin gehen wir jetzt?" fragte Arman Sheila und runzelte die Stirn. Er erhielt aber keine Antwort und so lenkte er seine Aufmerksamkeit auf seine Partner.

Auf Uwleh blieb sein Blick haften. Dieser stand, wie zur Salzsäule erstarrt da und schnüffelte in der Luft.

"Arman, riechst du auch diesen lieblichen Duft?" fragte er mit gierigem Blick.

Arman hob eine Augenbraue und ein schelmisches Lächeln umspielte seinen Mund: "Ja, sicher! Wer verwest denn gerade?"

Aber Uwleh schien seine Worte gar nicht zu vernehmen.

Mit brachialer Gewalt bahnte er sich einen Weg durch die Menge und steuerte zielstrebig auf ein kuppelförmiges Zelt zu. Schnaufend blieb er vor diesem stehen und wartete auf seine nacheilenden Begleiter.

"Dieses!" verkündete er feierlich und machte eine weitausholende Geste. "Ist der Geruch der unübertroffenen Küche von Gotzging - meiner Heimatstadt!"

Arman stieß einen Seufzer aus. "Nur deshalb sind wir hier hin gelaufen, damit du schon wieder essen kannst? Dabei hast du doch gerade erst gefrühstückt!"

"Ja, sicher! Aber wenn ich unsere Küche rieche, überkommt mich das unwiderstehliche Verlangen, wieder zu essen. "

"Was ist denn das besondere an eurer Küche, dass du so begierig bist, noch einmal zu essen? "

Der Schwarzbärtige lachte: "Den meisten Spaß macht es mir, das Essen davon abzuhalten, vom Teller zu laufen!" [In unserer Kantine ist die Rollenverteilung noch WESENTLICH unklarer! - PT]

Mit diesem Ausspruch verschwand er im Zelt und ließ die drei anderen zurück.

Arman zuckte mit den Schultern. Da er wusste, dass Uwleh den Weg in die Herberge auch alleine wieder finden würde, beschloss er, sich weiter auf dem Basar umzusehen und vielleicht noch etwas in Erfahrung zu bringen.

Nachdem sie so einige Zeit über den Bazar geschlendert waren, fiel Arman ein anderes Zelt ins Auge, welches etwas abseits lag und unscheinbar wirkte.

Ein kleines Schild neben dem Eingang fesselte seine Aufmerksamkeit.

Auf ihm stand zu lesen: "DER EINZIGE WAHRSAGER, DER AUCH WAHRSAGT! NUR FÜR GRAUE RITTER!"

Dieses erregte Arman ungemein, obgleich er nicht wusste, warum. Trotzdem beschloss er, hineinzugehen.

Er informierte kurz seine Begleiter und betrat das Zelt.

Schummrige Beleuchtung empfing ihn. Unbekannte Gerüche vermischten sich mit schon Bekannten. Auf Anhieb erkannte er Weihrauch und Myrrhe und einen Hauch von Knoblauch.

Als sich seine Augen an die Dunkelheit gewöhnt hatten, bemerkte er die Gestalt, die hinter einem Tisch saß. Auf diesem großen Möbelstück, das sicherlich die Hälfte des Zeltes einnahm, lagen scheinbar wahllos einige Sachen verstreut. Es handelte sich ausnahmslos um typische Wahrsagerutensilien: Totenköpfe, Fledermausfüße und dergleichen mehr.

Aber am meisten fesselte Arman die Kristallkugel und der Mann, der hinter ihr saß.

Es war eine große, hagere Gestalt, welche sich in einen weit fallenden Kaftan hüllte, der mit allerlei magischen Symbolen verziert war. Schlohweißes Haar umhüllte ein altes, aber dennoch junges Gesicht.

Armans geschärfte Sinne bemerkten noch etwas: Der Schein des Geheimnisvollen umschwebte diesen Mann.

Noch etwas hob ihn von der Masse der Scharlatane ab, die Arman bisher kennen gelernt hatte - irgendwie meinte er, durch den Alten die dahinterliegende Wand des Zeltes erkennen zu können, so als ob dieser nur halbmateriell wäre.

Als dann die kräftige, tiefe Stimme des Weisen durch das Zelt schallte, verschwanden diese Gedankengänge: "Nun, Fremder aus verschollenem Lande, was führt dich zu mir? Sollte es etwa deine Zukunft mit einer schönen Prinzessin betreffen?"

Arman fiel die Kinnlade auf den Boden. Aber sein Erstaunen währte nur kurz und er antwortete: "Ja!"

Ein Lächeln huschte über das Gesicht des Wahrsagers.

"Nun gut, dann werde ich dir eine Geschichte erzählen!"

Er berichtete nun einige Dinge, die Arman schon von Sheila gehört hatte, aber aus dem Mund des Weisen klang alles viel bedeutungsvoller und ein größerer Zusammenhang wurde sichtbar. Ein Satz erregte sofort Armans Aufmerksamkeit. Nämlich, als der Wahrsager erwähnte, dass der Magier Xerroth nur ein Handlanger des HERRSCHERS DER HÖHLEN DES SCHRECKENS war.

Große Gefahr lauerte überall und wenn den Schergen nicht bald Einer (Das "Einer" betonte er auf seltsame Art und Weise) Einhalt gebot, würde HISSACRO erweckt werden und die Geschöpfe der SCHATTENWELT brächten Tod und Verderben über die ganze Welt.

In dieser Richtung erzählte der Alte noch eine ganze Weile, bis sich seine Stimme wieder erhob: "Nun weißt du alles, was ich weiß. Sicherlich wird dir dies helfen. Jetzt kann ich dir für deine Zukunft einen Tipp geben: Wähle im richtigen Augenblick den rechten Weg und habe keine Angst vor einem Fremden - auch wenn er dir noch so seltsam erscheint. Er wird dein Freund sein. Nun hab dich wohl und lasse deine Freunde nicht so lange warten. Viel Glück wünsche ich dir, Arman. Ich hoffe, dass du Erfolg haben wirst, denn sonst wird so manche Geschichte neu geschrieben werden..." [Ganz zu schweigen vom Expose! - PT]

Dabei blickte der Wahrsager ihn vielsagend an. (He, was soll das? Noch entscheide ich über die Geschicke der Menschen! JTF)

Arman verabschiedete sich. Kurz bevor er das Zelt verließ, fiel ihm noch etwas ein und er drehte sich wieder um.

"Wie heißt du eigentlich, damit ich dich weiterempfehlen kann?"

Ein dröhnendes Gelächter erscholl, so als ob Arman einen guten Witz gemacht hätte.

"Wenn dir soviel an meinem Namen liegt," rief der Wahrsager herüber, "kannst du mich ja Tot-hen-gun nennen!"

Das Treiben des Marktes nahm Arman sofort wieder gefangen. Er schritt auf seine wartenden Gefährten zu und hörte, wie Sheila - als sie sich in seine Richtung wendete - sagte: "Nun, wenn du in das Zelt gehen willst, dann beeile dich! Wir warten hier solange!"

Verwundert runzelte Arman die Stirn und wollte auf das Zelt zeigen, welches er soeben verlassen hatte, aber dort gab es kein Zelt mehr. Es war wie vom Erdboden verschluckt.

In diesem Augenblick wurde ihm klar, dass die - noch vor so kurzer Zeit erlebten - Dinge nur für seine Ohren bestimmt waren.

Er beschloss, sich dementsprechend zu verhalten.

Den Rest des Tages wollten sie den Basar weiter erforschen und Informationen sammeln.

AUSZUG AUS DEM BUCH DER FÜRSTEN DER FINSTERNIS:

"Der Tag, an dem HISSACRO erwachen wird, ist nicht mehr fern. Er wird das TOR öffnen, wie es seine Bestimmung ist, und den übrigen FÜRSTEN erneut den Weg in das niedere Universum ebnen.

Damit wird ein neues Kapitel beginnen, während den unterlegenen Kreaturen gezeigt wird, welche göttliche Macht in dem Streben nach absolutem Chaos liegt. Unmengen von Botschaftern werden sich über die Zielwelt verstreuen und die Kunde vom Beginn eines neuen Tages bringen.

Die HERRSCHER DER SCHATTENWELT, wie sie von Ungläubigen genannt werden, werden ihre Macht auch in jenem fremden Universum durchsetzen..."

Ziellos wanderten sie umher und versuchten, von dem einen oder anderen Händler zu erfahren, wie es im Königreich von Sheilas Vater zur Zeit aussah. Dabei erfuhren sie so manche interessante Einzelheit.

Es ging das Gerücht um, dass Sheilas Vater den Tod seiner Tochter nicht hatte vermeiden können, obgleich er zum Wohle des ganzen Volkes war. Der Tag, an dem er seine Macht an Xerroth übertrug (indem er ihn adoptierte), war nicht mehr fern. Dies bedrückte den einfachen Mann auf der Straße, denn Xerroth galt als undurchsichtig und hinterhältig.

Bei solchen Gesprächen wanderte Sheilas Blick immer zum Schloss ihres Vaters empor, welches wie eine Feste der Unbezwingbarkeit über der Stadt thronte.

So vergingen die Stunden, wie im Fluge. Die Sonne neigte sich schon dem Horizont entgegen, als sie auf eine riesige Randalde aufmerksam wurden. In einem

Kneipenzelt war eine wüste Schlägerei (ENDLICH! Der unbekannte Rollenspieler) im Gange und man sah so manche Gestalt durch die Zeltplane fliegen.

Arman stieß einen Seufzer aus. Er wusste, das Uwleh sie nicht mehr zu suchen brauchte. Nichtsdestotrotz schien es wieder einmal so, als ob der "Bärtige" sich übernahm und ihrer Hilfe bedurfte.

Ein Gedanke, ein Handeln! [Schon der 2. Gedanke hier! PT]

Schon stürmte Arman in das Zelt hinein.

Da sah er ihn auch bereits. Gerade versuchte er aus einem Haufen ineinander verschlungener Leiber hervorzukommen.

Arman stieß einen kurzen Kampfschrei aus, der einige Anwesende zusammenzucken ließ und stürzte sich in das Getümmel. Der Kampf entwickelte sich nun für die Gegner in eine unbekannte Richtung. Bis vor kurzem hatten sie noch geglaubt, diesen Tollwütigen besiegen zu können. Nun jedoch wendete sich mit einem Male das Blatt. (Die näheren Einzelheiten zu beschreiben, erübrigt sich wieder einmal, sind sie doch hinlänglich bekannt und überall nachzulesen! JTF)

Auf jeden Fall nahm für unsere Helden alles eine positive Wendung. Der Rest der Anwesenden musste seine Blessuren von einem Arzt behandeln lassen, so trafen unsere Freunde in der Herberge ein - glücklich über die kurzweilige Zerstreuung und ein wenig zerschlagen.

Kurz saßen sie noch am Abend zusammen und besprachen bei einem guten Hektoliter Wein das Vorgehen am nächsten Tage.

Sie kamen zu dem Schluss, dass es nun besser wäre, Sheila zu ihrem Vater zurückzubringen und dem Treiben des finsternen Magiers ein Ende zu setzen.

Fröhlich pfeifend und mit sich und der Welt zufrieden ging Xerroth in seiner Kammer umher. Bald schon würde ihn der König zu seinem Sohn machen. Die Herrschaft lag dann in seinen Händen.

Der HERR DER HÖHLEN DES SCHRECKENS konnte stolz auf ihn sein, war er doch ein vorbildlicher Untergebener.

Zur Feier des Tages beschloss er, sich eine Dienstmagd aufs Zimmer zu bestellen, auf die er schon lange ein Auge geworfen hatte.

Gerade wollte er seine Vorstellungen von diesem Abend verwirklichen, als es mit einem Male zehn Grad kühler im Raum wurde. Xerroth lief es eiskalt den Rücken herunter. Er wagte es nicht, sich umzudrehen, aber die gebieterische Stimme von IHM ließ ihn herumfahren.

"Jetzt ist deine Stunde gekommen, Unwürdiger! Selbst die einfachsten Dinge kannst du nicht zu meiner Zufriedenheit erledigen. Dieser Arman lebt immer noch und macht sich auf den Weg in die Burg. Außerdem gibt es neuerdings Einflüsse in der Stadt, die ich mir nicht erklären kann. Diese Einflüsse halten mich davon ab, direkt in die Geschehnisse einzugreifen. Ich habe aber dennoch einen Weg gefunden, für seinen Tod zu sorgen!"

Kurz hielt das schreckliche Wesen inne, welches sich hinter einem magischen Feld verbarg. Dann sprach es weiter.

"Du wirst den SCHLAFENDEN TOD wecken! Damit wird Armans Schicksal besiegelt sein, denn die Zeit drängt und es müssen noch größere Dinge im Auge behalten werden!"

Mit diesen mysteriösen Worten verschwand die bizarre Kreatur und nur ein leises "Plopp" war zu hören, als die Luft in das entstehende Vakuum zurückfiel.

Dort stand er nun - Xerroth, der Unerbittliche; der Schrecken von Witwen und Waisen - und schlotterte am ganzen Körper, denn den SCHLAFENDEN TOD zu

wecken, bedeutete auch sein eigenes Ende.

Aber der HERR DES SCHRECKENS ließ ihm keine andere Wahl und so machte er sich auf den Weg, das Unvermeidliche durchzuführen...

Am frühen Morgen brachen Arman und seine Gefährten auf.

Keiner von ihnen hatte einen dicken Kopf, denn Arman kannte einige Tricks, die die Wirkung von geistigen Getränken neutralisierten. [Leider sind sie der Nachwelt verloren gegangen... - PT]

So ritten sie los: Arman auf seinem weißen Pferd, der Rest auf kräftigen und ausdauernden Chervines, deren muskulöse Hälse sich in die Luft streckten. Sie brauchten knapp fünf Stunden, um am Burgtor anzukommen.

Dort hielten sie die Torwächter auf. Arman ging auf sie zu und diskutierte minutenlang mit ihnen; selbst einige Golddukaten brachten sie nicht dazu, ihn und seine Freunde einzulassen.

Im Gegenteil, nachdem sie das Geld eingesteckt hatten, senkten sie ihre Waffen und machten Anstalten, unfreundlich zu werden. Arman wollte schon zu seinem singenden Schwert greifen und ihnen zeigen, wer das Recht auf seiner Seite hatte, als eine Stimme hinter seinem Rücken zu sprechen begann.

Die liebliche, wie Honig klingende Stimme Sheilas fragte, ob sie denn hineindürfte. Dabei entfernte sie den Schleier, der ihr Gesicht bis jetzt verborgen gehalten hatte.

Die Wächter wurden kalkweiß im Gesicht, sie glaubten, ihren Augen nicht trauen zu dürfen. Die totgeglaubte Tochter des Königs stand vor ihnen und begehrte Einlass.

Mit bebenden Knien öffneten sie das Tor. Einer von ihnen lief sogar voraus, um die frohe Kunde dem Vater mitzuteilen, bevor es vielleicht zu spät war.

So kehrte die verlorengegangene Tochter zurück und die Nachricht verbreitete sich wie ein Lauffeuer am Hof.

Arman und Sheila machten sich zu des Königs Gemächern auf. Kurze Zeit später fanden sie sie.

Sonnenlicht fiel in breiten Bahnen durch die geöffneten Fenster. Die Jahreszeit stand in krassem Gegensatz zum Anlass. Ein herrlicher Sommertag versuchte, die Ereignisse zu überstrahlen und die Luft war von den unterschiedlichsten Düften erfüllt.

Es war ein schöner Raum, der fast die Hälfte eines Fußballplatzes einnahm.

Die südlich gelegenen Fenster machten ihn warm und hell. Die Einrichtung war stilvoll und eines Königs angemessen, ohne jedoch überladen zu wirken. Der König liebte keine unnützen Geldausgaben.

An diesem Nachmittag wirkte der Raum jedoch nicht so lebhaft wie sonst. Über allem hing der Flor der Trauer und des Todes. Die Teppiche und Wandbehänge schienen mit einem Schleier überdeckt zu sein.

Der König lag alleine in seinem Bett - inmitten der Pracht.

Er lag regungslos, so dass jemand, der ins Zimmer kam, denken musste, er weile nicht mehr unter den Lebenden.

Nur wenn man genauer hinsah, konnte man bemerken, dass er noch atmete.

Mit einem kleinen Aufschrei rannte Sheila auf ihren Vater zu und kniete vor seinem Bett nieder. Worte der Verbundenheit und Zärtlichkeit erklangen. Der König

begann sich zu regen, öffnete langsam die Augen. Wie aus weiter Ferne schien sein Blick zu kommen, aber nach einiger Zeit klärte er sich und der alte Mann erkannte seine Tochter.

Seine Atemzüge wurden merklich schneller. Fast schien es so, als ob er über den Berg war, aber mit einem Male fielen seine Augen zu und der Atem ging wieder flach und unregelmäßig.

Arman beobachtete die Szene aufmerksam. Langsam ging er auf Sheila zu, seine Hände legten sich auf ihre wunderbaren Schultern [ARGH - PT].

Armans Stimme ertönte sanft und mitfühlend - - so wie sie seine Feinde nie zu hören bekamen: "Sheila, lass mich bitte mit deinem Vater allein: Ich glaube, ich kann ihm helfen!"

Sheila blickte ihn aus angstgeweiteten Augen an. Die Sorge um ihren Vater stand ihr im Gesicht geschrieben.

Langsam stand sie auf und schickte mit einer Handbewegung alle aus dem Raum. Sie verließ ihn als letzte und schaute Arman noch einmal an. Ein stummes Flehen konnte er in ihren Augen lesen, bevor sie die Tür hinter sich schloss.

Arman öffnete seinen Geist. Die übernatürlichen Kräfte, die in ihm steckten, begannen langsam aber sicher zu erwachen.

Sofort hatte Arman bemerkt, dass über dem König ein Bann hing, welcher dafür sorgte, dass dieser bald starb.

Innerhalb kürzester Zeit - da die Handlung drängte - analysierte der Lemurier die Art des Bannspruchs und begann, ihn unschädlich zu machen. Er brauchte dafür nicht lange, denn reichte dieser Spruch für alle hier ansässigen Magier aus, bereitete er ihm doch keine große Schwierigkeiten.

Schon nach einer Viertelstunde wurden die Atemzüge des Königs ruhiger und seine gesunde Gesichtsfarbe kehrte zurück. Arman war zufrieden mit sich.

Er öffnete die Tür und ließ die ungeduldig wartende Sheila wieder zu ihrem Vater.

Da stand er nun - Xerroth, der Unbezwingbare (wie er sich gerne nannte) - am Ende seines Weges. Die Stunde seines Todes war nahe. Selbst jetzt war er seinem Herr treu ergeben.

Ein Trost verblieb ihm noch. Wenn er starb, ging ein Teil von ihm nicht verloren. Er sorgte für die Aktivierung des SCHLAFENDEN TODES und damit lebte auch er weiter.

Jetzt begann Xerroth mit den bekannten, für die Erweckung nötigen, Formalitäten. Die diversen Formeln flossen über seine Lippen. Langsam und zögernd begann sich im Bereich des Pentagramms, welches auf den Boden gezeichnet war, wesenloses Wallen bemerkbar zu machen.

Unsichtbare Schatten wogten hin und her. Ein Bote aus der SCHATTENWELT begann zu erwachen! Er gehörte zu jenen, die es vor einigen tausend Jahren geschafft hatte durch einen zufälligen Riss im Raum - Zeit - Gefüge in dieses Universum zu wechseln, aber noch war er nicht mit Leben erfüllt, denn es fehlte ihm die nötige Energie, dort zu überleben.

Xerroth war derjenige, der diese Energie liefern sollte.

Er machte sich für seinen Opfergang bereit. Die massiven Felsen, die über ihm thronten, bemerkten aus verständlichen Gründen nichts von alledem. Am Rande sei hier bemerkt, dass man vom Gipfel des Bergmassivs einen wunderbaren Ausblick auf die Feste von Maledonien hatte, die nur drei Tagesritte entfernt hatte ("?" Der unbekannte Leser).

Jetzt waren alle Vorbereitungen abgeschlossen und Xerroth war bereit, in eine

neue Existenzform überzuwechseln.

Er nahm den geweihten Dolch und stach ihn sich mitten in das rote Herz. Während er die Waffe noch dreimal kräftig umdrehte, stürzte der Körper des Magiers zu Boden, um dann sofort zu Staub zu zerfallen.

Das grauenvolle Wesen war zu neuem Leben erwacht und es schickte sich an, seine Botschaft in dieser Welt zu verkünden.

(Wer motzt jetzt und behauptet, der Demon könne das Pentagramm gar nicht verlassen, weil es noch geschlossen war? Natürlich hatte Xerroth vorher eine Öffnung in dieses gemacht! Na, zufrieden? JTF)

Es war nun eine Woche her, seit Arman Sheilas Vater behandelt hatte. In dieser Zeit erholte sich der König zusehends. Arman war in diesem Punkt mit sich sehr zufrieden.

Er und seine Leute lernten während ihres Aufenthaltes Land und Leute kennen und erholten sich von den Strapazen der vergangenen Zeit.

Der König, nun auch von seiner Verblendung befreit, machte sich daran, seine Fehler langsam aber sicher wieder auszubügeln.

So saßen sie nun alle im Thronsaal und besprachen zukünftige Pläne. Arman verkündete soeben, dass er nun bald zur HÖHLE DES SCHRECKENS (von der ihm der Wahrsager ja berichtet hatte) aufbrechen würde, um dem Spuk endgültig ein Ende zu bereiten.

Plötzlich drang ein Herold in die beschauliche Versammlung.

"Oh, Herrscher von Maledonien!" stammelte die verschreckte Gestalt. "Furchtbares Unheil ist über deine Untertanen hereingebrochen. Ein Wesen, welches niemand zuvor gesehen hat, raubt Seele um Seele. Viele todesmutige Recken haben schon versucht, dieser Höllenbrut entgegenzutreten, aber keiner hat es bisher überlebt. Hilf deinem Volk, oh Gebieter, sonst..."

Mit diesen Worten brach der noch junge Mann zusammen, gezeichnet von der Anstrengung seines Gewalttritts.

Mit schreckgeweiteten Augen schaute der König die, am Boden liegende Gestalt an. Er konnte kaum fassen, was er soeben gehört hatte. Eine neue, ungeheuerliche Gefahr bedrohte sein Reich.

Des Königs Stirn kräuselte sich und er begann zu überlegen.

Mit einem Male kam ihm ein Gedankenblitz:

- 1.) Sein bisheriger Berater hatte sich seit einer Woche nicht mehr blicken lassen!
- 2.) Vor einer Woche brachte ihm ein, bis dato unbekannter Fremder seine Tochter wieder.

Nur kurze Zeit brauchte er, um sich darauf seinen nötigen Reim zu machen und vielsagend begann er einen blonden "Barbaren" anzusehen. Aber, so schnell er auch überlegt hatte, einer war schneller.

Mit einer geschmeidigen Bewegung erhob sich Arman von seinem Stuhl und schnallte sein Schwert fest.

Der König wollte gerade sprechen, als der, für ihn noch Fremde, ihm mit einer gebieterischen Handbewegung den Mund verbat.

Zum ersten Male erlebte der König das Auftreten absoluter Autorität. Er erschauerte. Kein Wort war bisher über Armans Lippen gekommen, aber dennoch ordnete sich der König sofort unter.

Er spürte zum ersten Male in seinem Leben die Gegenwart eines Mannes, der zum Herrschen geboren war und betrachtete den Fremdling mit ganz anderen Augen.

Er wusste, eines Tages würde dieser ein gewaltiges Reich anführen, doch das war eine andere Geschichte...

Eine kurze Bewegung seines prägnanten Profils und Uweh und Fanfar erhoben sich ebenfalls. Es war, als ob er nach Freiwilligen gerufen und die laut "HIER" ausgestoßen hätten.

Kurz schaute Arman Sheila an. Der feuchte Schimmer in ihren Augen war unübersehbar. Wie es sich für eine richtige Königstochter gebot, hielt sie den Mund und wünschte ihm viel Glück. [Fragt sich nur: Womit? - PT]

Arman und seine Begleiter gingen, ohne sich noch einmal umzuwenden, hinunter in den Hof. Dort sattelten sie ihre Reittiere.

Kurze Zeit später kündete eine Rauchwolke [...möglicherweise gar eine Staubwolke? - PT] von ihrem Aufbruch.

"Führe nie einen Autor in Versuchung, denn er könnte Schicksal spielen...!"

(James T. Furguzon)

Die Sonne brannte wie ein Fusionsreaktor am Horizont.

Sie strahlte auf einen ausgestorbenen Bazar herab, wie das grüne Auge in der hässlichen Stirn eines Kralhtalathat.

Stumm wie der Tod erstreckte sich der Basar vor Armans Augen. Da und dort funkelte eine Glasscheibe im Licht der Sonne; dieses war aber auch die einzige Bewegung, die das geübte Auge Armans zunächst wahrnahm. Nur einige, dunkle Wesen huschten zwischen den Zelten hin und her.

Die krummen Rücken und die abstoßenden, wolfsähnlichen Schnauzen verkündeten, dass sie Hyänen aus der endlosen Schadat waren. Für diese Wesen war heute ein Freudentag, brauchten sie doch nicht zu hungern.

Arman wandte sein Auge vom Bild des Grauens ab. Sein Blick schweifte zum Himmel. Dort bemerkte er einen der wenigen Freunde, auf die er sich wirklich verlassen konnte. In ruhigen und majestätischen Bahnen zog der Königsadler über ihren Köpfen seine Kreise.

Arman gab seinem Pferd die Sporen und der schneeweiße Hengst stob von der kleinen Anhöhe herunter. Armans Begleiter folgten ihm natürlich. Kaum waren sie im Basar eingetroffen, als Arman eine Gestalt bemerkte, die sich im weiten Feld des Todes bewegte.

Es war ein junger Bursche aus dem Nordland mit wilder, schwarzer Mähne und brennenden, blauen Augen. Verkrümmt lag er auf dem Boden und eine tiefe Wunde zog sich über seinen Oberschenkel.

Gerade war er wieder zu sich gekommen, schon machte er Anstalten, in die aufrechte Gangart überzuwechseln, als Arman zu ihm trat.

"Kannst du mir sagen, was - bei Chrom - hier vor sich geht und wo wird diesen Unhold finden können?" fragte der Lemurier der Verletzten.

Bei dem Fluch, den Arman ausgestoßen hatte, zuckte der am Boden Liegende sichtlich zusammen. Ein freudiges Grinsen stahl sich in sein Gesicht.

In einem alten, lemurischen Dialekt, den Arman natürlich kannte, sprach er: "Ja, Herr! Ein furchtbares Wesen mit riesigen Schwingen ist für diese ganzen Toten verantwortlich. Es braucht dir nur in die Augen zu schauen und du bist hin."

Nach kurzer Pause sprach er weiter. "Als es hier fertig war, zog es tiefer nach Norden - in die Stadt hinein. Du brauchst nur dem Fäulnisgeruch zu folgen, dann kannst du es gar nicht verfehlen!"

Erschöpft von der langen Rede, die sonst nicht seine Art war, brach er zusammen. Flugs eilte Arman zu seinem Reittier und holte eine Flasche Vurguzz. Diese setzte er an die Lippen des Schwarzhaarigen. Gierig schluckte dieser die grünschillernde Flüssigkeit und kam zu neuem Leben.

"Connan dankt dir!" flüsterte er. "Falls du einmal in Bedrängnis bist, werde ich dir helfen!"

Arman nahm diesen Ausspruch gelangweilt zur Kenntnis; wusste er doch nicht, wie ihm ein so junger Bursche helfen konnte. Dennoch bedankte er sich bei ihm und schwang sich wieder auf sein Pferd.

Dem Geruch der Verwesung folgend, ritten er und seine Begleiter davon.

Stunden später (oder waren es Tage?) - Arman hatte jegliches Zeitgefühl verloren - fanden sie die erste Spur.

Der Lemurier war sofort hellwach und alle seine Sinne waren angespannt. Die Muskeln an Armans Schultern und Rücken füllten sich mit Blut. Langsam zog er eine kleine Flasche mit Muskelfluid aus seiner Satteltasche und begann sich einzuölen.

Uwleh und Fanfar schauten sich nur verwundert an.

Gerade, als er fertig war, begannen sich seine Nackenhaare zu sträuben. Er spürte den nahen Feind. Mit Hilfe seiner potenten Magie konnte er auch den genauen Aufenthaltsort bestimmen.

Arman lachte trocken auf. Nachdem er abgestiegen war, zog er mit einer fließenden Bewegung sein Schwert aus der Hülle.

Dessen Klinge begann in einem seltsamen, unirdischen Licht zu erstrahlen. Das Schwert schien zu spüren, dass nun größere Aufgaben auf es warteten. Über Armans Gesicht huschte ein zufriedenes Lächeln, als er es bemerkte. Seinen Begleitern gebot er zu warten, bis die Sache geklärt war.

In Armans Gesicht zuckte kein Muskel, als er langsam auf das verdächtige Zelt zuglitt. Vorsichtig öffnete der Lemurier den Zelteingang und sah das Untier fröhlich plaudernd neben einer Hexe sitzen.

Selbst in dieser Haltung jagte es Arman einen Schauer über den Rücken.

Niemals zuvor hatte er ein ähnlich schreckliches Wesen erblickt. Mächtige Hörner krönten dessen Stirn und gelblicher Schleim tropfte vom ganzen Körper.

Mit dem Schwert in der Hand, fühlte Arman sich stark genug, es mit allen Unholden dieser Welt aufzunehmen. Er schrie einen gewaltigen, lemurischen Kampfschrei aus und stürmte auf den Gegner zu. Von solchem Lärm in seiner Erholungsphase verwirrt, erhob sich der Dämon aus seiner sitzenden Haltung. Seine furchtbaren, roten Augen blitzten auf. Ein Lichtstrahl zuckte aus ihnen.

Mit einer blitzschnellen Bewegung seines Arms, hielt Armans Schwert ihn auf. Die Verwunderung des Wesens aus der SCHATTENWELT dauerte nur kurz, denn schon hatte unser lemurischer Krieger ihm eine Wunde beigebracht.

Ein Schrei des Erschreckens brach über seine Lippen, denn noch nie hatte es ein Sterblicher verletzt.

Aber mit der gleichen Geschwindigkeit, mit der ihm Arman diese Wunde zugefügt hatte, schloss sie sich auch wieder. Arman war erstaunt. Ein derartig gewaltiger Hieb hätte eigentlich ausgereicht, um das Wesen vom Leben zum Tode zu befördern, aber dem war nicht so.

Ein eisiger Hauch brach aus dem Maul des Dämonen. Arman nahm diesen gar nicht zur Kenntnis und drohte weiter auf ihn ein.

Er hieb zu und seine magische Klinge durchteufte wieder schwammiges Fleisch, welches sich mit rasender Geschwindigkeit wieder schloss. Der Gestank des schleimigen Wesens verätzte die Nasenlöcher Armans, aber auch dadurch ließ er sich nicht vom Kampfe abhalten.

Geraume Zeit schlugen sich die beiden Kämpfer und keine Seite schien einen Vorteil zu erringen. Und alle Anstrengungen Armans schienen nutzlos. Jeder Hieb, den er vollführte, verpuffte wirkungslos.

Gerade noch rechtzeitig konnte er mit einer blitzschnellen Bewegung einer niederschmetternden Pranke entgehen. Gewandt rollte er sich ab. Dadurch kam er in den Rücken des Unholds.

Arman ließ ein Grollen hören. So lange der heiße Saft des Lebens noch in ihm floss, weigerte er sich, dem Tod einen Sieg zugestehen.

Dieser schien aber unaufhaltsam auf ihn zuzurollen. Mit einer unmenschlichen Kraftanstrengung bäumte sich Arman noch einmal auf. Gnadenlos hieb er auf das Ungetüm ein. Sein Schwert schlug Wunde um Wunde. Bei jedem Hieb zuckte das Wesen zusammen, aber seine Kraft schien unerschöpflich.

Armans Kraft war aber auch nicht ohne. Auch er ermüdete nicht. Nach einiger Zeit schienen Armans unbändiger Überlebenswille und sein magisches Schwert endlich einen Sieg zu erringen.

Das Ungeheuer wurde immer langsamer, aber dennoch versiegt die Quelle, aus der es seine Kraft bezog, nicht. Die Lebensenergie begann immer mehr zu schwinden. Armans Schwert setzte sich immer mehr durch.

Kurz verharrte das Ungeheuer, dessen Bewegungen immer träger wurden, auf der Stelle und flüchtete dann, als ob es eine Anweisung bekommen hätte.

Arman ließ sein mächtiges Schwert noch einmal herumwirbeln. Mit einer Bewegung die nur ein geübter Kämpfer zustande brachte, steckte er es zurück in die Scheide.

Dieser Kampf, so sah man ganz deutlich, hatte unseren Helden doch arg mitgenommen, denn er atmete tief durch und wischte sich einige Schweißperlen von der Stirn.

Arman verließ das Zelt und ging zu den, noch immer wartenden, Begleitern. Mit einer Hand stützte er sich an seinem Pferd ab und erzählte: "Ich glaube, bei diesem Kampf ging es nicht mit rechten Dingen zu. Das Wesen wurde aus einer unbekanntem Quelle ständig mit neuer Lebensenergie versorgt. Ich fürchte, wir müssen diese Quelle finden und den Fluss unterbrechen. Vorher schaffe ich es nicht, diesen Monsterverschnitt zu töten!"

Arman richtete sich auf und schaute in den Himmel. Dabei bedeckte er seine Augen mit einer Hand, um besser sehen zu können. Wie auf Kommando hörten die Kreise, die der Adler ruhig am Himmel zog, auf. Er brauchte nur wenige Sekunden, um in Greifweite zu kommen, dann verstand er und flog in die untergehende Sonne.

Arman schwang sich auf sein Pferd und murmelte etwas, dass wie "Also denn!" klang, gab seinen Begleitern - die sich mittlerweile ziemlich überflüssig vorkamen - ein Zeichen und ritt los.

Viele Tagesreisen weiter, in undurchdringlichen Gebirgen, die nie zuvor ein Mensch gesehen hatte, spielten sich Dinge ab, die die ganze Welt ins Unglück stürzen sollten.

Die Vorbereitungen für die Erweckung HISSACROS waren abgeschlossen.

Nur noch zwei Monate und mit der Sommerwende würden die Menschen eine neue Zeitrechnung einführen müssen.

Selbst das Menschenopfer, das ihnen auf so seltsame Weise zugespielt worden war, begann langsam unruhig zu werden - dieses Wesen aus fernen Zeiten.

Aber der HERRSCHER DER HÖHLEN DES SCHRECKENS war zuversichtlich, dass er den Zeitplan genau einhalten konnte. Gott sei Dank war er dort nicht von solchen Idioten umgeben, wie Xerroth einer war. Der erweckte SCHLAFENDE TOD würde die Dinge schon in seinem Sinne regeln.

Arman, der absonderliche Fremde, war auch bald da, wo alle Feinde des HERRSCHERS landeten - in den HÖHLEN!

Selbst wenn er durch ein Wunder überlebte; ein Menschling alleine war keine Gefahr für ihn.

Hier, in der Bastion des Schreckens, gab es keine Macht, die ihm Einhalt gebieten konnte...

Arman und seine treuen Gefährten wussten nichts von den Dingen, die sich in fernen Gegenden abspielten. Unbesorgt und ihr Ziel vor Augen, ritten sie auf die fernen Berge zu.

Nachdem sie so einige Tage unterwegs waren, kamen sie in ein Tal, das wahrlich einen seltsamen Anblick bot. Hier, weitab von jeglicher menschlicher Besiedelung, tat sich vor ihren erstaunten Augen ein Urwald auf.

Aber auch dieses brachte unsere Helden nicht aus der Fassung.

Der Dschungel schloss sich über ihren Häuptern und seltsame Klänge waren in dem dichten Grün zu hören, in welches sie eindringen. Das schmerzhaftes Licht der Sonne wurde zu einem angenehmen Schimmer. An manchen Stellen durchbrachen die Stellen grüngolden das Blattdach.

Am Anfang konnten die Gefährten noch einem ausgetretenen Pfad folgen, aber schon bald war auch dieser zu Ende. So waren sie ziemlich froh, als sie eine kleine Lichtung erreichten und endlich Pause machen konnten.

Erschöpft von den Anstrengungen des letzten Tages machten sie sich ein Lager zurecht und fielen in tiefen, traumlosen Schlaf. Aber während alle schliefen, war Arman fest entschlossen, wach zu bleiben - wie stark auch sein Drang war, die Augen zu schließen.

Die Minuten verstrichen. Eine mächtige Ruhe legte sich auf den Geist des Lemuriers und machte ihm mit allem Nachdruck klar, wie einsam er doch war. Mit einem Male war die Welt, in der nur Hektik und Lärm existierten, weit von ihm entfernt. Irgendwo, in der Stille seines Körpers, schlug sein Herz jedoch wie ein Hammer, denn seine Nerven waren - ohne Grund - bis aufs äußerste gespannt.

Wieder einmal spürte Arman das Grauen vor dem Übernatürlichen. Diese Furcht, die in jedem menschlichen Herzen vorhanden war, machte auch vor einem Königssohn nicht halt.

Abwechselnd durchzogen Bilder der Furcht, der Angst und des Schreckens seinen Geist. [Ganz zu schweigen von denen des Grauens, des Horrors und des Terrors - PT]

Unwillkürlich krallten sich dabei seine Hände wie Schraubstöcke ineinander. Hin und her wälzte er sich auf seinem Nachtlager und fand keine Ruhe.

Die Schrecken der Vergangenheit drohten wieder überhand zu nehmen.

Mit einem Male kehrte Ruhe in den Dschungel ein und kein Laut - außer dem wilden Pochen von Armans Herzen - war mehr zu hören. In dem selben Augenblick schwand jegliche Furcht aus ihm und sein Herzschlag normalisierte sich.

Ruhig lag er da und langsam begann er sich aufzurichten. In kauernder Haltung zog er sein Schwert aus der Scheide.

Das Glimmen, das sich langsam in der Klinge breit machte, kündete von drohender Gefahr, verstummte auf seinen Gedankenbefehl hin. [Ein Glühen verstummte? - PT]

Mit einem Male nahmen seine Ohren auch das charakteristische Schlagen von Flügeln wahr. Ein zufriedenes Lächeln huschte über sein Gesicht und Arman wusste, dass ihnen aus der Luft nun keine Gefahr mehr drohte. Vorsichtig schlich er von der Lagerstätte fort darauf bedacht, dass er vor dem flackernden Schein des Feuers kein gutes Ziel bot.

Hinter einem Baum hockte er sich hin und beobachtete ihre Lagerstätte.

Lange brauchte er nicht zu warten, als sich eine monströse Gestalt aus dem Dunkel schälte. Langsam schlich sie auf Armans Lagerplatz zu - nicht ahnend, dass er schon lange nicht mehr dort weilte.

Natürlich hatte der Lemurier seine Schlafstelle dementsprechend hergerichtet und so fiel es auch dem Wesen nicht weiter auf. In dem Augenblick, als die Kreatur - grünlich schimmernd und von unbestimmter Gestalt - mit einer Axt auf den vermeintlich Schlafenden einzudreschen begann, sprang Arman aus seinem Versteck hervor.

Seine Klinge erstrahlte auf einmal wieder in einem seltsam unirdischen Licht und ein leises Summen erfüllte die Luft. Es war so, als ob sich die Schneide auf die, vor ihr liegende, Arbeit freute. Ein Phänomen, das Arman bewunderte und gleichzeitig erschreckte!

Ein kurzer, senkrechter Hieb fuhr über das Fell des Untiers und hinterließ eine klaffende Wunde. Erst jetzt bemerkte es die drohende Gefahr.

Wutschnaubend fuhr das Wesen herum und stürzte sich auf Arman, der schon längst nicht mehr auf seinem Platz weilte.

Am rechten Handlungsarm der Bestie baumelte eine Axt. Mit dieser schlug es nun in Armans Richtung, so als ob es ahnte, dass er dort stand. Arman entwand sich dem Hieb durch einen kühnen Sprung und schon schlug ihm der Atem von Tod und Verwesung ins Gesicht.

Gedankenschnell senkte er die Klinge und stieß sie mitten in das rote, pochende Herz.

Ein unmenschliches Gebrüll erhob sich, als er die Klinge zurückzog und sich mit einem schnellen Sprung in Sicherheit brachte.

Wild heulend brach das Wesen zusammen und zuckte noch ein paar Mal. Mit der letzten Zuckung der Glieder verschwand das Wesen - und mit ihm der Urwald!

Arman schaute sich erstaunt um. Mit einem Male war aus dem Dschungel eine Kleinoase geworden, die am Rande eines Felsmassivs lag.

Auch seine Begleiter wachten im selben Augenblick auf und schauten in die sternenklare Nacht. Ihre Verwunderung dauerte genau so lange, wie sie brauchten, die dunkle Öffnung zu erspähen, die gut fünfzig Fuß über ihren Köpfen lag. Ihre Freude war groß!

Hatten sie vielleicht nach Tagen des ergebnislosen Suchens den Eingang zum Götterschrein gefunden, der die Kraftquelle des SCHLAFENDEN TODES bildete?

Uwleh stieß einen Laut aus, der mehr an ein Gurren erinnerte. Es klang so, als ob er sagte, dass man nun endlich dem Unhold (oder was immer es war) gehen würde. [??? - PT (verzweifelt)]

Er machte sich auf, die Wand zu erklimmen, als ein kurzer Zuruf Armans ihn zurückhielt: "Glaubt ihr vielleicht, dass das schon der Eingang ist und der Schrein nur durch diese eine Falle gesichert ist? Ich meine vielmehr, dass der Eingang sorgfältig versteckt ist. Laßt ihn uns suchen! Die Zeit drängt..."

Die Minuten zogen sich dahin. Die Sonne begann langsam wieder gen Erdboden zu sinken, als Fanfar die ersehnte Entdeckung machte. Selbst Armans magisch geschulte Sinne waren nicht in der Lage gewesen, den Eingang zu finden. Erst der erfahrene Fährtenucher aus dem hohen Osten konnte die Zeichen deuten und Arman dankte den Göttern (Ich danke dir, mein Sohn! JTF), dass sie ihn dabei hatten.

Hinter einem Hinkelstein, welcher drehbar gelagert war, führte eine Treppe unter das Gebirge.

Obwohl die Sonne fast vollständig verschwunden war, beschlossen sie doch, hinabzusteigen. Aus herumliegenden Ästen bauten sie sich schnell noch ein paar Fackeln, die Arman mit einem kurzen Befehl entzündete, und machten sich dann auf den Weg. Langsam und vorsichtig schritten sie durch unbekannte Gefilde, vielleicht kannte der Erbauer dieses Weges das "BUCH DER TAUSEND FALLEN".

So gingen sie Meter um Meter weiter und drangen immer tiefer ein.

Manchmal blieben sie stehen, um zu lauschen, aber kein verdächtiges Geräusch drang an ihr geschärftes Gehör. Der Boden wurde brüchig und wirkte unbearbeiteter.

Sie setzten deshalb ihre Reise behutsamer fort und prüften jeden Schritt sorgfältig. Einem Alptraum gleich wand sich der Weg hinab. Arman fragte sich, in welcher unvorstellbaren Tiefen ihr Abenteuer noch führen mochte.

Die drei Krieger hatten jeden Zeitsinn verloren, als sich endlich der Gang zu einer Kaverne erweiterte.

Im gleichen Augenblick, als sie die Höhle betraten, erloschen ihre Fackeln und selbst Armans Fähigkeiten brachten sie nicht wieder zum Erleuchten. Saßen sie schon wieder in einer Falle?

"Ihr Herrscher des Guten!" rief Uwleh voller Inbrunst. "Alles für einen Funken Licht!" (Nun gut, immer muss ich helfen! JTF)

Arman dachte kurz nach und zog sein Schwert. Schon erfüllte waberndes Leuchten den Hohlraum. Armans Schwert, welches ihm immer ein Rätsel bleiben würde, strahlte in einem Glanz, der dem kundigen Besitzer verriet: Bald, schon bald gibt es Ärger!

Hier standen unsere tapferen Drei [Musketiere? - PT] und wussten nicht mehr weiter. Der flackernde Schein enthüllte drei Abzweigungen. Grässliche Reliefs zogen in drei Meter Höhe um die Wände. Sie zeigten ein Bild des Grauens und der Anarchie. Szenen eines Lebens, in dem Dämonen regierten, wurden in jeder Einzelheit dargestellt. Riesige Totenköpfe, deren Mund den Eingang zu neuen Gefahren barg, warteten darauf, betreten zu werden.

Keiner wusste mehr weiter und unschlüssig standen sie herum. Plötzlich erfüllte ein leises Schaben die Luft, welches aus dem Gang drang, den sie gerade verlassen hatten.

Jetzt wussten sie - eine Entscheidung musste getroffen werden!

Aber jeder Weg konnte ihnen den Tod bringen...

Die, in einem grünlich schimmernden Licht strahlende Kugel erwachte. Im Zentrum eines unglaublich großen Steingewölbes war sie in einen Turm aus Menschengestein eingebettet; schwarzer Stein bekleidete die Wände, doch trotz ihrer Schwärze erinnerte ein das Ganze an einen überdimensionalen Spiegel, welcher irgendetwas auf die Kugel lenkte.

In regelmäßigen Abständen waren in die Wand weiße Kristalle eingelassen, die einen fahlen Schein ins Zentrum sandten.

Kein einziges Licht brannte in der Halle, aber dennoch war sie in eine Helligkeit

getaucht, die keinen Schatten zuließ.

Mit dem Erwachen der Kugel machte sich eine Änderung bemerkbar. Wie ein Herz begann sie jetzt zu pulsieren und im Takt der Schläge wuchs auch ihre Leuchtkraft.

Es war so, als ob sie riesige Energiemengen sammelte und an einen unbekanntem Ort sandte.

Gerade war er in den Gang eingedrungen, als er fühlte, wie unsichtbare Energiefluten durch seinen Körper rasten. Mit einem Male war jede Müdigkeit von ihm gewichen und er fühlte sich unbezwingbar, seine Nüstern blähten

sich, schon konnte er den Geruch von Menschenfleisch wahrnehmen. Bald, schon bald, würde er die nötige Nahrung bekommen, die seinen unermeßlichen Hunger stillte.

Arman und seine Begleiter prallten zurück. Mit einem Male war der Gang vor ihnen in ein unirdisches, grünes Licht (Gäh!) gehüllt. Im selben Augenblick verstärkten sich auch die Geräusche hinter ihrem Rücken.

Als das Licht sie erreichte, wussten sie, dass es nur den Weg nach vorne gab, denn in diesem engen Schlund konnten sie keinen großen Kampf liefern.

Aus diesem Grund beschleunigten sie ihre Schritte noch mehr. Fast rannten sie schon, aber so schnell sie sich auch nach vorne bewegten - die Laute in ihrem Rücken wurden immer intensiver, schon meinten sie, dass unsichtbare Fänge in ihre Leiber schlagen würden, als sich schlagartig der Gang in eine gigantische Höhle ergoss. [Platsch! - PT]

Arman und seine Gefährten blieb kaum Zeit, die teuflische Schönheit dieser Halle gebührend zu bewundern, denn einen Herzschlag später drang ein Ungeheuer in den Raum, welches Arman nur zu gut kannte.

Im selben Augenblick, als sie die Gefahr erkannten, spritzten sie auseinander und verteilten sich in der Halle.

Einen Moment war das Untier unsicher, welchem Opfer es sich zuwenden sollte. Dieser Augenblick aber reichte Fanfar. Schon spannte er seinen Bogen und innerhalb eines Sekundenbruchteils war der gefiederte Tod auf die Reise geschickt. Drei Pfeile trafen das Wesen und es brüllte schrecklich auf. Schon wollte es sich auf den Verursacher all dieser Schmerzen stürzen, als seine Sinne endlich die Gegenwart eines größeren Feindes wahrnahmen:

Arman!

Was sich nun abspielte, war unbeschreiblich. [Weswegen wir uns diese Szene auch schenken. Nicht? - PT]

Durch Armans durchtrainierten Körper schossen Ströme von Adrenalin und sein Blut brachte seine Muskeln zum Schwellen.

Sein Schwert begann zu singen und schickte flammende Lichtspeere durch das grüne Leuchten. Ein Kampf auf Leben und Tod entbrannte und Armans Gefährten halfen, so gut sie konnten.

Es gab jedoch nur eine Waffe, die dem Unhold Wunden zufügen konnte, die sich nicht schlossen - Armans Schwert!

Der Kampf wogte hin und her. Arman blieb keine Zeit zu denken, er reagierte nur! Aber was er auch machte, welche Aktion er auch startete - das Monster schien immer einen Hauch schneller und ahnte seine Bewegungen im Voraus. Wären nicht

die Freunde des Lemuriers da gewesen, die das Monster immer wieder ablenkten, so wäre Armans Untergang nur eine Frage der Zeit gewesen.

Mit einem Male machte sich ein stechender Schmerz in seiner Stirn breit und ein ungeheurer Strom von Energie durchfloss seinen Körper. Ein weißlich schimmerndes Licht umhüllte Armans Leib und hielt das grüne Leuchten von ihm ab.

An seiner rechten Arminnenseite begann sich dunkel das Zeichen seiner Legitimation abzuheben. Das Wappen, das jeder "Graue Ritter" trug: Ein Dreizack, der von zwei Schlangen umwunden wird; darüber hängt eine goldene Krone.

Mit einem Male war es Arman, der den Kampf diktierte.

Das Ungeheuer musste sich jeder seiner Handlungen anpassen und verteidigte sich nur noch. Arman kämpfte wie in Trance.

Schon lange nahm er seine Umwelt nicht mehr wahr. Aber waren die Energien, die seinen Körper durchfluteten, noch so groß - er war doch nur ein Mensch!

Immer öfter rutschte er auf dem stinkenden Schleim aus, der mittlerweile den Boden bedeckte und aus den Wunden des Monsters stammte. Armans Untergang war wieder einmal gewiss, doch da...

Fanfar und Uweh nahmen schon seit einiger Zeit nicht mehr am Kampf teil, denn in diesem Wirbelsturm aus sich bewegenden Körpern konnten sie nicht mehr zwischen Freund und Feind unterscheiden.

Dafür fiel ihnen die mächtige, pulsierende Kugel auf dem Thron aus Menschengewebe um so mehr auf.

Uwehs Mund öffnete sich und er schrie: "ARMAN - DIE KUGEL!!!"

Arman hörte einen Zuruf und sein Unterbewusstsein reagierte: Seine Hiebe wurden zu einem wilden Stakkato und trieben den finsternen Schergen des Bösen in eine Ecke.

Blitzschnell sprang Arman zurück und brachte einige Meter zwischen sich und das Ungeheuer. Eine Körperdrehung und eine Handlung! Wie von einem Bogen abgeschossen, raste Armans Schwert auf das Zentrum der Halle zu.

Ein weißglühender Blitz schlug in die grünschimmernde Kugel ein.

Was sich nun ereignete, war wieder einmal unbeschreiblich!

Lichtblitze drangen aus der Kugel - ganz so, als ob ein gewaltiges, magisches Potential freigesetzt wurde.

Arman und seine Gefährten schlossen geblendet die Augen, doch selbst durch die geschlossenen Lider konnten sie wahrnehmen, was sich innerhalb der Höhle abspielte.

Gigantische Flammenlanzen schossen durch das Gewölbe, zuckten kreuz und quer - von einer Wand zur anderen.

Ziellos und, wie es schien, wild! Es war ein Inferno der Naturgewalten. Hier die Mächte der Finsternis und auf der anderen Seite die Kraft der Elenore.

Mit einem Male explodierte die Kugel und mit einem schrillen Schrei brach auch das Dämonenwesen zusammen.

Doch dies alles nahmen Arman und seine Gefährten nicht mehr wahr, denn schon längst hatte der Mantel der Ohnmacht sein gnädiges Tuch über sie gelegt.

Eng aneinander gepresst lagen sie auf dem Boden und ein weißer Schein umhüllte ihre Körper.

Das Raum-Zeit-Gefüge brach auseinander und gigantische Entladungen durchtobten es. Für einen winzigen Augenblick wurden Hier und Heute, Zukunft und Vergangenheit aufgehoben.

Das Schicksal nahm seinen Lauf...

Epilog

AGHOT zuckte zusammen. Der "Erwecker" mochte seinen demonischen Sinnen nicht mehr trauen. Es war etwas passiert, was niemals hätte geschehen dürfen: Ein Ableger des KRANT war zerstört und im selben Augenblick ein Tor zu neuen Welten geschaffen worden!

Selbst Dämonen hatten manchmal Angst - oder wie man dieses Gefühl bei ihnen nennen mochte. Sicher würde ihn HISSACRO für diesen Verlust zur Rechenschaft ziehen, sobald das Opfer dargebracht worden war und er wieder auf die Erde zurückkehrte.

Das Reich des Schattens würde auferstehen, so wie es schon einmal vor Jahrtausenden der Fall gewesen war.

Der Herrscher duldet keine Fehler und der Verlust des KRANT-Ablegers war ein großer Fehler, denn mit jedem Verlust eines solchen Ablegers, wurde die Kontrolle über den Weg zu ihrer Dimension schwieriger.

Außerdem hatten die Dämonen schon so manchen verloren - im Kampf gegen ihren größten Feind...

ENDE DES VIERTEN TEILS

Razim Production under licence ZIMMOSS STORY LTD, Ralf Zimmermann

(C) 05/87 - 09/87 Written By JTF
(S) 02/95 Scanned By PT
(E) 02/95 Re-Edited By JTF

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

IMPRESSUM

V.i.S.d.P.:

Ralf Zimmermann

52490 Trier/Deutschland

E-Mail: raz@demondestroyer.de

Redaktion und Bearbeitung:

Michael Breuer

51105 Köln/Deutschland

E-Mail: 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 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