GUILD WARS®

DIE GEISTER VON ASCALON

Matt Forbeck und Jeff Grubb

Basierend auf der Computerspielreihe
von ArenaNet

Ins Deutsche übertragen
von Cora Hartwig

PANINI BOOKS

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.d-nb.de abrufbar.

Dieses Buch wurde auf chlorfreiem, umweltfreundlich hergestelltem Papier gedruckt. In neuer Rechtschreibung.

Deutsche Ausgabe: Panini Verlags GmbH, Rotebühlstraße 87, 70178 Stuttgart.
Alle Rechte vorbehalten.

This edition published by arrangement with the original publisher, Pocket Books, a Division of Simon & Schuster, Inc., New York.

Amerikanische Originalausgabe: „Guild Wars: Ghosts of Ascalon“ by Matt Forbeck and Jeff Grubb, published in the US by Pocket Star Books, a Division of Simon and Schuster, Inc., July 2010.

Copyright © 2010 by ArenaNet, Inc. All Rights Reserved. NCsoft, the interlocking MC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars 2, Ghosts of Ascalon, and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation.

All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. No similarity between any of the names, characters, persons and/or institutions in this publication and those of any pre-existing person or institution is intended and any similarity which may exist is purely coincidental. No portion of this publication may be reproduced, by any means, without the express written permission of the copyright holder(s).

Übersetzung: Cora Hartwig
Lektorat: Mick Schnelle, John Schmidt-Weigand
Redaktion: Mathias Ulinski, Holger Wiest
Chefredaktion: Jo Löffler
Umschlaggestaltung: tab indivisuell, Stuttgart
Satz: Greiner & Reichel, Köln
Druck: GGP Media GmbH, Pößneck
Printed in Germany

ISBN 978-3-8332-2124-8
1. Auflage, August 2010

www.paninicomics.de/videogame
www.guildwars.com

All den Millionen von Spielern gewidmet, die den Welten der Spieldesigner Leben einhauchen.

Vielen Dank an alle bei ArenaNet, besonders an Will McDermott, Ree Soesbee, Randy Price, Stephen Hwang, Colin Johanson, Bobby Stein und James Phinney.

Ebenfalls vielen Dank an unseren Lektor, Ed Schlesinger.

Von Matt:
Wie immer gebührt der größte Dank meiner Frau Ann und meinen Kindern Marty, Pat, Nick, Ken und Helen. Ohne ihre Liebe, Unterstützung und ihr Verständnis kann ich gar nichts tun.

Von Jeff:
Besonderen Dank an Jeff Strain, Patrick Wyatt und Mike O'Brien, die Gründer von ArenaNet und Guild Wars. Wir hoffen, euch gefällt, was wir aus eurer Welt gemacht haben.

ZEITACHSE

10 000 VE	Der Letzte der Giganticus Lupicus, der Großen Riesen, verschwindet vom Kontinent.
205 VE	Die Menschen erscheinen auf dem Kontinent Tyria.
100 VE	Die Menschen vertreiben die Charr aus Ascalon.
1 VE	Die Götter der Menschen schenken den Völkern von Tyria die Magie.
0	Exodus der Menschengötter.
2 NE	Orr wird eine unabhängige Nation.
300 NE	Kryta wird als Kolonie von Elona gegründet.
358 NE	Kryta wird eine unabhängige Nation.
898 NE	Der Große Nordwall wird errichtet.
1070 NE	Die Charr-Invasion in Ascalon beginnt. Die Zeit des Großen Feuers bricht an.
1071 NE	Orr versinkt.
1072 NE	Die Ascalonier fliehen nach Kryta.
1075 NE	Kormir wird zur Göttin.
1078 NE	Primordus, der Alte Feuerdrache, regt sich, erwacht jedoch nicht. Die Asura erscheinen an der Oberfläche. Die Transformation der Zwerge beginnt.
1080 NE	König Adelbern ruft die Ebon-Vorhut zurück. Gründung von Ebonfalke.
1088 NE	Königin Salma eint Kryta.
1090 NE	Die Charr erobern Ascalon. Das Feindfeuer beginnt.

1105 NE	Das Kloster von Durmand wird in den Zittergipfeln gegründet.
1112 NE	Die Charr errichten die Schwarze Zitadelle auf den Ruinen der Stadt Rin in Ascalon.
1116 NE	Kalla Brandklinge führt die Rebellion gegen die Schamanenkaste der Flammenlegion an.
1120 NE	Primordus erwacht.
1165 NE	Jormag, der Alte Eisdrache, erwacht. Die Norn fliehen nach Süden in die Zittergipfel.
1180 NE	Ventari, der Prophet der Zentauren, stirbt beim Bleichen Baum und hinterlässt die Ventari-Tafel.
1219 NE	Zhaitan, der alte Untotendrache, erwacht. Orr erhebt sich aus dem Meer. Löwenstein wird überflutet.
1220 NE	Die Stadt Götterfels wird in Kryta in der Provinz Schattenmoor gegründet.
1230 NE	Korsaren und andere Piraten besetzen die allmählich trocknenden Ruinen von Löwenstein.
1302 NE	Die Sylvari erscheinen zuerst entlang der Befleckten Küste, sie entstammen dem Bleichen Baum.
1320 NE	Kralkatorrik, der Alte Kristalldrache, erwacht. Entstehung des Drachenbrandes. Auflösung der Klinge des Schicksals. Gründung der Vigil.
1324 NE	Dougal Keane betritt die Gruft unter Götterfels.

1. KAPİTEL

Im Lauf der Jahre hatte Dougal Keane für sich eine Regel aufgestellt: Ziehe nie in ein Abenteuer mit Leuten, die du magst. Auf Nachfrage würde er sie möglicherweise abändern zu: Ziehe nie in ein Abenteuer mit Leuten, deren Tod dir das Herz brechen würde. Doch jetzt, in den Tiefen der Grüfte von Götterfels, bekam er, was er wollte: Dougal konnte seine Kameraden nicht ausstehen. Außerdem hasste er ihre Mission, und am allermeisten hasste er die erstickende Hitze der Gruft selbst. Zumindest in diesem Moment.

Die schwüle Sommerhitze, die drückend auf Götterfels lag, war tief in die Eingeweide des versteckten Grabgewölbes vorgedrungen, wo sie wie eine verborgene Wunde schwärte. Die leichte Brise, die sanft durch den Eingang des Grabgewölbes an den Klippen strich, hielt vielleicht die trockene, warme Fäule von der Stadt fern. Doch in den verschlungenen Gängen der Gruft konnte Dougal dem Gestank unmöglich entkommen. Schon vor der Gründung von Hytas neuer Hauptstadt hatten die Menschen ihre Toten hierher gebracht, und Dougal hätte schwören können, dass er den Staub eines jeden einzelnen riechen konnte.

Auf ihren Erkundungen waren sie in Teile der Gruft vorgedrungen, die selbst Dougal nicht gekannt hatte. Bei jeder Abzweigung hatte Clagg seine leuchtende Karte zu Rate gezogen und dann entschieden, dass sie die weniger genutzte Route einschlagen sollten. Die glatten, polierten Steinplatten des Schädeltors in Götterfels gingen in selten benutzte Wege über. Schließlich erreichten sie Räume

und Gänge, die seit der Zeit unberührt waren, als man die Toten hier der Austrocknung überlassen hatte, Jahrhunderte, bevor die Stadt darüber gegründet worden war.

Während er über brüchige Schädelreste in allen Größen und Formen kletterte, die allesamt unter seinen Füßen zersplitterten, rief sich Dougal ins Gedächtnis, dass diese Grüfte dennoch nicht so schlimm waren wie einige der Orte, die er zuvor schon erkundet hatte. So etwa die Tempelruinen im Wald von Caledon, oder die Bluttidenküste mit ihren Stränden voller herumzuckender, böswilliger Untoter.

Oder Ascalon. Nichts war so schlimm wie Ascalon.

Dougal blieb stehen und kratzte sich über die Bartstoppeln, während er den Gang voller Knochen vor sich genauer betrachtete. Er ging in eine weite Kammer über, die sich bis weit jenseits des Scheins seiner Fackel erstreckte. Dort lagen keine Knochen.

Das gefiel ihm nicht.

Er gab das Signal zum Anhalten, und seine Gefährten – die Sylvari, die Norn und der Asura auf seinem Golem, der ihre Gruppe für diese Expedition angeheuert hatte – blieben dicht hinter ihm stehen.

„Was gibt es?“, knurrte Clagg. Der Asura war schon bei ihrer ersten Begegnung leicht reizbar gewesen, und die abgestandene, stickige Luft in der Gruft hatte seine Laune nicht gerade verbessert.

Claggs Volk war vor zwei Jahrhunderten aus den Tiefen der Welt aufgestiegen, als Vorboten der Veränderung von Tyria. Sie waren ein kleines Volk mit übergroßen, ovalen, flachgesichtigen Köpfen. Die Breite ihrer Gesichter wurde durch die langen Ohren noch verstärkt, die in Claggs Fall auch noch herabhingen. Ihre Haut wies verschiedene Grautöne auf, und ihre Augen waren groß, das Ergebnis langer Jahre in Höhlen, die nur durch Zauberkraft beleuchtet waren. Die Asura waren nicht als Flüchtlinge an die Oberfläche der Welt gekommen, sondern als Siedler. Sie strotzten vor Selbstvertrauen in ihre intellektuelle und magische Überlegenheit über alle anderen Völker, denen sie begegneten.

Und wie Dougal zugeben musste, hatten sie mit dieser Annahme sogar oft recht.

Clagg saß bequem in einem Sattel, der vorn an seinem Golem befestigt war. Dieses Wesen war ein Meisterwerk aus bemaltem Stein mit polierten Bronzebeschlägen. Leuchtendblaue magische Edelsteine verbanden die verschiedenen Sektionen und hielten die einzelnen Teile der kantigen, kopflosen Kreatur zusammen, ohne sie wirklich zu berühren. Die Kreatur wurde von einer Zauberkraft belebt, die weit über das Maß dessen hinausging, was Dougal für erträglich hielt. Ein einzelner großer Kristall zwischen den Schultern des Wesens diente als Augen und Ohren. Das Juwel mit den scharf geschliffenen Facetten drehte sich ständig in seiner Fassung und suchte nach neuen Eindrücken aus seiner Umgebung.

Clagg hatte den Golem Brecher genannt und schien sich mehr um dessen Wohlergehen als das der Gruppenmitglieder zu sorgen

„Ich sagte ‚Was gibt es?'!", knurrte der Asura, seine haifischähnlichen Zähne blitzten irritiert auf. Dougal hatte nur selten einen Asura lächeln sehen, und wenn, beunruhigte ihn das stets.

„Irgendetwas stimmt nicht", sagte Dougal mit gedämpfter Stimme.

„Menschen", murmelte Gyda Seltsamsdottir und schüttelte den Kopf. Die silbernen Schlittenglöckchen, die sie in ihren langen, gelben Kriegerzopf geflochten hatte, klingelten laut.

„Immer reden sie nur, statt zu handeln."

Sie setzte ihren riesigen Hammer laut donnernd ab und zermalmte dabei einen Schädel.

Dougal verzog das Gesicht. Dabei störten ihn weniger ihre Worte, als der Lärm, den sie verursachte. Sie war fast drei Meter groß und strotzte vor Waffen. Wenn sie die Gänge hinabdonnerte, machte sie sogar mehr Krach als der Golem des Asura. Für die Tochter der fernen, schneebedeckten Zittergipfel spielte es keine Rolle, wer sie kommen hörte. Ihre Schritte waren eine Warnung an alle, denen sie sich näherte. In der stickigen Tiefe der Gruft glänzte Schweiß auf ihrer stark tätowierten Haut.

Auch Gydas Vorfahren waren Vertriebene gewesen, auf der Flucht vor der Macht eines der großen Alten Drachen aus dem Norden.

Die Norn waren ein lebhaftes, herzliches, stolzes Volk, das zwar schnell zornig wurde, doch sich genauso schnell wieder abregte. Seit er Ebonfalke verlassen hatte, hatte Dougal gute und schlechte Norn kennengelernt. Die guten sahen jeden Tag als Abenteuer, jedes Problem als Herausforderung und jeden Feind als eine Chance auf persönlichen Ruhm. Die meisten Menschen verstanden nicht, wie gefährlich die dunklen Orte der Welt sein konnten, die Norn genossen es, sie zu erkunden.

Gyda aber gehörte definitiv zur zweiten Gruppe der Norn – angeberisch, voreingenommen und unangenehm zu allen in ihrer Nähe. Sie schikanierte und beleidigte jeden, als würde die Leistung anderer ihren eigenen Erfolg schmälern. Dougal gefiel auch ihr Lächeln nicht.

„Der Boden. Er ist zu sauber“, sagte Dougal vorgeblich zu Clagg, eigentlich war aber Gyda gemeint. „Hier liegen keine Knochen. Niemand wurde hier bestattet.“

„Und das heißt, es ist eine Falle“, sagte Killeen, die Sylvari, mit ihrer sanften, melodischen Stimme. Das letzte Mitglied ihrer Gruppe.

Dougal nickte. Die Sylvari-Nekromantin war vermutlich die angenehmste Person in ihrer bunt zusammengewürfelten Truppe, ihn selbst eingeschlossen. Sie war kleiner als ein Mensch, aber nicht so winzig wie die Asura. Die Haut war grünlich, ihr Haar wirkte eher wie die saftigen Blätter einer Pflanze als das einer Menschenfrau. Bei jeder Bewegung schwebten goldene Pollen um sie herum.

Killeens humanoide Erscheinung war nichts als eine Täuschung, das wusste Dougal. Sie und alle anderen Mitglieder ihres Volkes schlüpften vollständig ausgewachsen aus den Früchten eines großen, weißrindigen Baums weit im Süden. Ihre Haut war nicht warm. Die Sylvari waren erst kürzlich in die Welt gekommen, das gesamte Volk war nur wenig älter als Dougal selbst. Dennoch hatte es sich schon wie eine Unkrautplage verbreitet. Killeen verfügte über alle charakteristischen Eigenschaften ihres Volkes – sie war ehrlich, direkt und stets konzentriert. In vielerlei Hinsicht war sie besser als die meisten Menschen, die er kannte.

Das war vermutlich der Grund, der bei Dougal am meisten für Unbehagen sorgte.

Killeen glaubte ihm unbesehen, doch Gyda knurrte.

„Ich glaube, du willst uns nur von unserem Ziel fernhalten."

Die Sylvari ignorierte Gyda und meinte: „Was ist wohl der Auslöser, was denkst du?"

Dougal blickte die Norn an. „Nichts mit Geräuschen. Vielleicht Vibrationen, vielleicht das Gewicht."

„Der Mensch hat vermutlich recht", sagte Clagg aus der relativen Sicherheit seines gepanzerten Geschirrs. „Ich schätze, sogar ein blinder Schaufler findet manchmal einen Diamanten."

Der Asura fingerte an einer Reihe Kristalle herum, die am Geschirr vor ihm hingen, dann nickte er zufrieden.

„Ah, ja. Da ist es. Grob, aber wirkungsvoll."

„Was ist?" Dougal hasste es, fragen zu müssen. Er wusste, dass der Asura nur nach einem weiteren Grund suchte, noch einmal zu erklären, wie brillant er war. Für einen Asura existierten die anderen Völker der Welt hauptsächlich, um schwere Lasten zu tragen, Risiken auf sich zu nehmen und dumme Fragen zu stellen.

„Wenn einer von uns dumm genug wäre, in diesen Raum zu spazieren", begann Clagg und betonte dabei jede Silbe, „dann würde das eine tödliche Explosion auslösen, die alle Anwesenden umbringen könnte."

Gyda räusperte sich, als ob kein Sprengstoff der Welt sie aufhalten könnte, egal, ob magisch oder nicht. Allerdings fiel Dougal auf, dass sich die Füße der Norn keinen Millimeter mehr von der Stelle rührten.

„Wenn es eine Falle ist, kann Dougal sie dann nicht entschärfen?", fragte Killeen. „Hast du ihn nicht dafür angeheuert?"

Bei jedem anderen hätte dieser Satz voller Sarkasmus und Galle nur so getrieft. Doch die Sylvari meinte jedes Wort ernst. Das war in der Tat der Grund, warum Dougal bei dieser Expedition dabei war – sein Wissen. Vor allem über Fallen und über Geschichte. Und wie die Welt einst gewesen war.

„Er hat mich wegen meiner Erfahrung in der Beschaffung mächtiger Artefakte angeheuert“, stimmte Dougal zu.

Gyda kicherte tief. „Gräber ausräumen, meinst du.“

Dougal ignorierte sie. „Will jemand noch etwas Hilfreiches hinzufügen?“

„Blütenköpfchen hat recht“, sagte Clagg steif wie ein Schulmeister. „Das ist der Grund, warum wir dich mitgenommen haben, Mensch. Wir wissen, dass die Falle da ist. Also kümmere dich darum.“

Dougal griff nach unten, hob einen Schädel auf und versuchte nicht darüber nachzudenken, ob das vielleicht ein Vorfahre war. Er zielte auf einen Punkt etwa in der Mitte des Raums und berührte das Medaillon unter seinem Hemd, damit es ihm Glück brachte. Dann schleuderte er den Schädel in die Kammer.

Nichts geschah. Er warf einen weiteren Schädel an eine andere Stelle. Wieder passierte nichts. Er schleuderte einen dritten.

Gyda verdrehte die Augen ob seiner Nutzlosigkeit und verschränkte ungeduldig ihre muskulösen Arme. Clagg schüttelte den Kopf, als wäre Dougal ein verwirrtes Kind.

„Wird nicht durch Lärm ausgelöst“, erklärte Dougal, „auch nicht durch Vibration oder Bewegung. Bleibt noch Gewicht übrig. Wir sollten etwas Schweres reinschicken.“ Er sah Gyda an.

„Ich stehe für deine Experimente nicht zur Verfügung“, stellte die Norn mit finsterer Mine fest.

„Also dann der Golem“, sagte Dougal.

„Vergiss es“, zischte Clagg. „Ich habe Brecher nicht erschaffen, um zuzusehen, wie er in Stücke gesprengt wird. Das ist dein Problem, Mensch.“

„Du sorgst dich mehr um deine laufende Statue als um den Rest von uns“, sagte Gyda.

„Stimmt nicht“, entgegnete der Asura. „Ich habe nur weniger in euch investiert als in ihn.“

Killeen strahlte, ihre Augen leuchteten in einem fahlen Grün.

„Vielleicht kann ich helfen.“

Die Sylvari reckte das Kinn vor und konzentrierte sich auf einen Knochenstapel am Rande des Korridors. Sie bewegte die Arme und Finger in einem komplexen Muster und sprach Worte, die bei Dougal leichte Kopfschmerzen auslösten. Ein grünliches Glühen formte sich in dem Knochenhaufen und nahm die Gestalt menschlicher Überreste an.

Während Dougal fasziniert zusah, erhoben sich die Knochen vom Boden und setzten sich zu einem vollständigen Skelett zusammen. Das tiefgrüne Glühen hielt die Knochen anstelle von Muskeln und Sehnen zusammen. Die rechte Seite des Schädels war eingeschlagen worden und der Unterkiefer fehlte, ebenso wie der untere Teil des rechten Arms, der in einem gesplitterten Bruch endete. Das Skelett stand vor ihnen wie ein Diener vor seinem Herrn.

Dougal erschauderte, als Killeen der Kreatur zufrieden zulächelte. Sie machte erneut eine Geste, und das Skelett drehte sich um und stolperte den Gang hinunter, direkt auf die Kammer zu.

Dougal blickte zur knochenbedeckten Decke hinauf und erinnerte sich daran, dass irgendwo hinter den Knochen auf jeden Fall Stein und Erdreich sein mussten – dass sie sich nicht durch einen Tunnel bewegten, der in einen Berg aus Knochen getrieben worden war.

„Warte“, sagte er und wandte sich zu Killeen, die sich darüber amüsierte, wie ihre Schöpfung davontorkelte.

„Wir sollten in Deckung …“

Die Explosion schnitt ihm das Wort ab. Das wiederbelebte Skelett verschwand in einer Wolke aus Flammen und Rauch.

Dougal warf sich zu Boden und schlang die Arme um seinen Kopf, als eine Kaskade von Knochenfragmenten auf ihn herabprasselte. Ein Splitter ihres wiederbelebten Helfers schoss in Dougals schweres Lederhemd und blieb dort wie der Eckzahn eines Wiedergängers stecken.

Dougal erhob sich und sah, wie Clagg in die Höhle starrte und die Lippen spitzte.

„Primitiv“, sagte der Asura, „doch wirkungsvoll.“

Gyda stieß Dougal mit der Schulter beiseite und lachte. Sie trat in die Kammer und musterte grinsend den Brandfleck, wo eben noch das Skelett gestanden hatte.

„Gut gemacht, Schössling“, sagte sie zu Killeen. „Wenigstens *du* hast dir deinen Lohn verdient.“

Dougal verzog das Gesicht angesichts der Beleidigung. „Wir müssen weiter. Es kann wenige Minuten oder ganze Tage dauern, bis sich die Falle wieder aktiviert. Vielleicht funktioniert sie auch nur ein einziges Mal, aber das wissen wir nicht.“

Jetzt lachte Gyda. „Er will eigentlich sagen: ‚Danke, Sylvari, dass du meinen Job gemacht hast.‘“

Killeens Wangen nahmen ein tieferes Grün an. „Ich entschuldige mich“, sagte sie zu Dougal, „ich wollte dir nicht die Schau stehlen. Ich habe die Falle nur unschädlich gemacht, ohne jemandem weh zu tun.“

Dougal schnitt eine Grimasse. Er zweifelte nicht daran, dass die Entschuldigung von Herzen kam, aber genau deshalb fühlte sie sich nur noch schlimmer an. Er sagte, vielleicht nicht ganz so freundlich wie geplant: „Du hättest uns vorwarnen können, oder zumindest mehr Zeit geben, um vor der Explosion in Deckung zu gehen. So hätte genauso gut die Decke über uns einstürzen können.“

„Ich verstehe“, sagte Killeen und dachte einen Moment lang nach. „Ich wollte unsere Mission nicht gefährden.“

„Natürlich nicht“, meinte Dougal und fühlte sich schlecht, weil er ihr einen Vorwurf gemacht hatte. Trotz allem mochte er sie wegen ihrer Ernsthaftigkeit.

„Vielleicht liegt es am Zauber dieses Ortes“, erklärte die Sylvari und reckte wieder ihr Kinn vor. „Er ist faszinierend. Für mein Volk ist der Tod ein wesentlicher Bestandteil des Lebens. Wir verehren ihn, auch die finsteren Aspekte. Aber so ganz verstehen wir ihn noch nicht.“ Sie blickte sich in der Kammer um, ihre Augen groß vor Erstaunen. „Und selbst dann würden wir ihm nie ein solches Monument errichten.“

„Das ist weniger ein Monument für die Toten als vielmehr ein Ver-

mächtnis für die Lebenden“, murmelte Dougal leise. Er fühlte, wie seine Gereiztheit verging – ihr gegenüber zumindest.

„Gehen wir weiter.“ Lauter, damit ihn auch die anderen verstehen konnten, sagte er: „Wir sollten vorsichtig vorrücken. Vermutlich gibt es noch mehr Fallen wie die hier.“

„Du bist wie ein altes Weib, Mensch“, schnaubte Gyda. „Nicht mal meine Urgroßmutter Ulrica wäre so zögerlich, und dabei ist sie bereits seit sieben Jahren tot.“ Sie trat einen Knochenhaufen beiseite und hielt ihre Fackel hoch.

„Du machst dir zu viele Sorgen. Was ist schon ein Leben ohne Gefahr?“

„Zumindest länger“, antwortete Dougal.

Er folgte der Norn durch die Kammer mit der Explosionsfalle in die dahinterliegenden Räume. Er hatte schon mit anderen Norn zusammengearbeitet. Sie übertrieben gern auf vielerlei Arten, aber aufgeblasene Schläger verhielten sich bei den Norn genau wie bei allen anderen Völkern. Gydas laute Art sollte nur eine Schwäche vertuschen. Dougal erwähnte nicht weiter, dass die Norn es trotz ihrer Angeberei bewusst vermieden hatte, den Raum mit der Falle zu betreten.

„Pah. So ein Leben erscheint nur länger, es ist wie eine Mahlzeit ohne Würze“, schlussfolgerte Gyda. Dougal ging ihr nach und bemerkte, dass die Luft etwas kühler geworden war. Sobald alle in der nächsten Kammer standen, reckten er und die Norn ihre Fackeln hoch. Das Licht enthüllte etwas Dickes, Graues, das zwischen den Knochen unter der gewölbten Decke hing.

Dougal schirmte seine Augen mit der Hand vor dem Licht der Fackel ab und starrte die Substanz aus zusammengekniffenen Augen an. Zuerst dachte er, es wäre an der Wand hängendes Moos, dann wurde ihm plötzlich klar, was es wirklich war.

Ein Netz.

Dougal fluchte. Er schrie eine Warnung, doch Killeens spitzer Schrei hinter ihm schnitt ihm das Wort ab. Er wirbelte gerade noch rechtzeitig herum, um zu sehen, wie die Sylvari in einem Loch im Boden verschwand.

2. KAPİTEL

Dougal wusste sofort, was geschehen war. Killeens Angreifer hatte gewartet, bis die größeren Gruppenmitglieder wie Dougal und die Norn an seinem Versteck vorbeigegangen waren und dann die Falle bei der leichtfüßigeren Sylvari aktiviert. Im gleichen Moment war Killeen in einem Hohlraum unter den uralten Bodensteinen verschwunden. Die Falltür aus Spinnennetzen und Knochen krachte hinter ihr zu und war in dem Boden voller Gebeine erneut kaum zu erkennen.

Auch Gyda drehte sich blitzschnell herum und suchte den Raum nach irgendeinem Anzeichen von Killeen ab.

„Die Nekromantin! Wo ist sie?“

„Da unten!“, schrie Clagg und zeigte auf die Falltür. „Eine Spinne!“

Dougal rannte auf die Falltür zu und ließ seine Fackel fallen, als er sein Schwert zückte. Er rammte die Klinge auf die getarnte Abdeckung, und die Falltür zersplitterte wie ein Teller aus Porzellan.

Killeen schrie wieder, als sie aus dem Loch wie eine Taucherin nach oben schoss, die zur Oberfläche durchstößt. Sie streckte die Arme aus und suchte nach einem Halt, aber die Knochen gaben unter dem Griff ihrer Hände nach.

Eine schwarz behaarte Spinne, so groß wie ein junger Wolf, erschien auf den Schultern der Sylvari und bäumte sich auf, um ihr in den Nacken zu beißen. Dougal stach verzweifelt nach dem Untier. Seine Klinge durchschnitt eines der Beine und bohrte sich in seine

Seite. Die Spinne zischte vor Schmerz, ihre Kiefer zuckten, und klebriges Gift tropfte daraus hervor.

Noch ehe Dougal seine Klinge zurückziehen und ein weiteres Mal zustechen konnte, hörte er Clagg schreien.

„Zurück, du Narr!“

Dougal drehte sich um und sah, wie Brechers Faust, groß wie ein Felsen, auf ihn zuraste. Er warf sich zur Seite und ließ sein Schwert im Bauch der Spinne stecken. Die steinerne Faust des Golems verpasste knapp die zuckende Spinne und die Sylvari. Dafür zerschmetterte er Dougals Schwert in tausend Stücke.

Im selben Moment stürmte Gyda los. Sie packte Killeen an den Armen und zog sie aus dem Loch. Die Sylvari heulte vor Schmerz auf, als die Spinne ihre Reißzähne in Killeens Rücken schlug.

Dougal, jetzt ohne Schwert, zog sein Messer aus dem Gürtel. Er fragte sich, was es ihm wohl nützen würde. Die Fangzähne der Spinne waren länger als die Klinge.

Gyda ließ Killeen zu Boden fallen und pflückte mit einer Hand die Spinne vom Rücken der Sylvari. Das schwarze Ding zappelte im Griff der Norn, seine Beine zuckten hilflos durch die Luft. Ein Sekret floss um das Bruchstück von Dougals Schwert, das immer noch in der Seite der Kreatur steckte, und eine heiße, blaue Flüssigkeit floss langsam an Gydas stark tätowiertem Arm herab.

Mit einer leichten Bewegung ihres Handgelenks warf die Norn das Ungetüm auf Brecher und Clagg zu. Einen Augenblick später zerstampfte es der schwere Fuß des Golems zu Brei.

Clagg blaffte aus der Sicherheit seines Geschirrs: „Aufpassen! Sie hat ihre ganze Brut hier!“

„Pass auf das Pflanzenmädchen auf! Ich kümmere mich um die Nachkommen des Untiers.“ Mit diesen Worten wandte sich die Norn wieder dem Raum voller Spinnennetze zu und kümmerte sich nicht weiter darum, ob Dougal ihrem Befehl folgte oder nicht.

Dougal eilte zu Killeen, um ihre Wunden zu untersuchen. Ihr Rücken war bedeckt von warmem, bläulichem Blut, das meiste davon stammte von der Spinne – hoffte er zumindest. Er hatte noch nie zu-

vor eine verwundete Sylvari gesehen und hatte keine Ahnung, was wohl herausfließen würde, wenn eine von ihnen verletzt war.

Dougal wischte die Flüssigkeit mit seinem Ärmel von Killeens Schulter und entdeckte dabei zwei Einstichwunden, aus denen eine goldene, leuchtende Flüssigkeit quoll. Das meiste schien also von der Spinne zu stammen. Die Löcher in Killeens Schulter hatten nicht viel geblutet, aber die Haut um die Wunden herum war bereits geschwollen und hellgelb verfärbt. Ihre Haut war fest, wie die Schale einer Kastanie. Sie war kalt, aber nicht klamm. War das gut oder schlecht? Dougal wusste nicht mal, ob die Sylvari überhaupt schwitzen konnte.

„Es tut ein bisschen weh“, sagte Killeen und reckte ihren langen Hals, das Leuchten in ihren großen Augen wurde schwächer. Dann bemerkte sie Dougals ernsten Blick und riss sich zusammen, um Fragen zu stellen.

„Meinst du, ich sterbe? Woran siehst du das? Gibt es überhaupt eine Methode, um das festzustellen?“ Sie wollte noch mehr fragen, aber ein Hustenanfall unterbrach sie. Die blassgelbe Färbung der Haut breitete sich von den Wunden auf den Rest ihres Körpers aus.

Während Dougal sie umdrehte und in den Armen hielt, zerschmetterten der Golem und die Norn ein Rudel spinnenähnlicher Schatten zu einem schwarzblauen Brei. Dougal beugte sich über die geschwächte Sylvari, um sie mit seinem Körper vor den herumfliegenden Knochensplittern und Spinnenteilen zu schützen. Er blickte auf ihr Gesicht herab, das golden und blass wirkte.

Dougal erkannte, dass er seine erste Regel gebrochen hatte. Er würde sich schrecklich fühlen, falls sie starb.

Er warf einen Blick über die Schulter und sah Gyda, die ihren Hammer in beiden Händen hielt und schwer atmete. Spinnenkadaver lagen ringförmig um sie herum. Claggs Golem hatte unter seinen steinernen Füßen ein blauschwarzes Muster in den Boden gestampft.

Als das Massaker vorbei war, bemerkte Dougal, dass die Sylvari ohnmächtig geworden war. Er winkte die anderen an ihre Seite.

„Bei den Flügeln des Raben“, sagte Gyda, der die ganze Anstrengung kaum noch anzumerken war. „Sie wird blasser als du, kleiner Mann.“

Clagg kletterte aus seinem Geschirr auf Brechers Brust, um sich die Sylvari genauer anzusehen. „Ich schätze, sie hat nur noch ein paar Minuten, ehe das Gift sie umbringt. Hat einer von euch einen Trank oder Zauberspruch, der ihr helfen könnte?“

Gyda zuckte mit den Schultern. Dougal verzog das Gesicht und fragte: „Sehe ich aus wie ein Alchemist?“

„Bei deinem Hintergrund“, meinte Clagg, „hätte ich erwartet, dass du vielleicht irgendwo mal so was gestohlen hast. Egal. Ich habe hier etwas, das bei ihr wirken sollte.“

Clagg kramte in seiner Tasche, die er quer über Schulter und Brust geschlungen hatte, und fand schließlich eine Phiole, gefüllt mit einem klebrigen, blauen Trank. Er tropfte etwas von dem Inhalt in Killeens blassen Mund, vorbei an den Lippen, die so trocken wie Herbstlaub waren.

Clagg stand wieder auf und verkorkte die Phiole.

„Das sollte reichen, um ihren Tod zu verhindern“, sagte er, „zumindest für eine gewisse Zeit.“ Er beugte sich über die Sylvari und sagte laut: „Das ziehe ich dir von deinem Anteil ab.“

Dann klatschte er der Norn aufs Knie und fügte hinzu: „Schnall ihren Körper auf den Rücken meines Golems.“

Gyda hob Killeen wie eine schlaffe Puppe hoch.

„Wenn wir sie sofort nach Götterfels zurückbringen, sollte es ihr bald wieder gut gehen“, meinte Dougal.

„Nur zu wahr“, sagte Clagg, „aber wir haben es nicht so weit geschafft, um jetzt umzukehren.“

„Vergiss es“, entgegnete Dougal, „wir haben einen Kameraden verloren. Die Expedition ist vorbei.“ Er streckte sich, um Gyda Killeen abzunehmen. Doch die Norn blieb hart wie eine Statue und wollte nicht loslassen. Sie schob Dougal beiseite und trat hinter den Golem, wo sie aus einem Seil ein passendes Geschirr knotete.

Dougal blickte Gyda finster an, sprach aber zu Clagg. „Wir gehen

zurück in die Stadt und sorgen dafür, dass man sich um sie kümmert. Wir kehren später zurück, wenn wir alle gesund sind.“

„Dafür haben wir keine Zeit“, meinte Clagg, als er zurück in den gepanzerten Sitz kletterte, der von der Brust des Golems herabhing.

„Dies ist ein Friedhof“, sagte Dougal entnervt und starrte den Asura finster an. „Sie sind alle tot. Ich bin mir sicher, die anderen Spinnen warten gern auf uns. Wozu die Eile?“

Clagg sah jetzt auf Dougal herab, hob seine Augenbrauen und schnalzte mit der Zunge.

„Wenn wir darauf gekommen sind, wer hier begraben liegt, dann sind es andere vermutlich auch. Wissen verbreitet sich schnell. Wir gehen weiter. Das Auge des Golems wartet.“

Dougal hatte diese Gier, die in Claggs Augen tanzte, schon früher einmal gesehen. Sie war ein Vorbote von Unheil. Gier führte zu Sorglosigkeit, und in einer Gruft wie dieser führte Sorglosigkeit schnell in den Tod.

„Das ist doch Irrsinn. Ich gehe zurück zum Schädeltor und nach Götterfels. Ich kenne den Weg und nehme Killeen mit.“ Er bewegte sich auf den Golem zu, doch Gydas massiger Körper versperrte ihm den Weg.

Clagg räusperte sich. „Ich fürchte, wir können nicht zulassen, dass du uns schon verlässt“, stellte er fest. „Deine Anwesenheit erhöht unsere Erfolgschancen, wenn auch nur um wenige Prozent. Darum habe ich dich schließlich überhaupt erst angeheuert. Du bleibst bei uns.“

Dougal murrte, er war wütender auf sich selbst als auf Clagg.

„Ich habe kein Schwert.“

Clagg lächelte kalt. „Ich habe dich nicht wegen deines Schwertes engagiert. Ich bezahle dich für deinen Verstand, so wenig da auch sein mag.“

Gyda kicherte herablassend.

Dougal blickte die beiden anderen Grabräuber an.

Ohne Schwert wäre es kein fairer Kampf, selbst gegen nur einen von ihnen. Und sogar ordentlich bewaffnet hing zu viel vom Zufall

ab. Alleine zurückzukehren würde bedeuten, Killeen bei ihnen zu lassen, und sie würde garantiert sterben, wenn die beiden anderen sich durch ihre Dummheit ins Verderben stürzten.

Einen Moment lang starrte Dougal sie an. Dann drehte er sich um und hob seine knisternde Fackel wieder auf, um tiefer in die Gräber unter der Stadt vorzudringen. Gyda marschierte hinter ihm und trat nach Knochensplittern, die an Dougals Fersen abprallten. Clagg folgte mit Brecher am Ende der Gruppe. Der Golem zeigte keine Anzeichen, dass ihm das zusätzliche Gewicht der bewusstlosen Killeen aufgefallen wäre. Bei jeder Kreuzung befragte Clagg seine leuchtende Karte und wählte die unangenehmere Route.

Dougal entdeckte noch diverse weitere Fallen, als sie dem Grab immer näher kamen, und setzte sie im Handumdrehen außer Gefecht. Ebenso problemlos öffnete er die wenigen Schlösser mit dem stählernen Werkzeug, das er in einer Maulwurfsfell-Tasche mit sich herumtrug. Sie bewegten sich jetzt still und leise vorwärts. Abgesehen vielleicht von Claggs regelmäßigen Anweisungen und Killeens gelegentlichem Aufstöhnen. Während der ganzen Zeit dachte Dougal an den Asura, dessen Grab sie ausrauben würden.

Ein Asura namens Blimm.

Dougal hatte sich, nachdem Clagg ihn angeheuert hatte, zuerst durch die alten Texte und Schriftrollen gearbeitet, aber verdammt wenig über diesen Blimm herausgefunden. Er konnte nur hoffen, dass dieses Wissen ausreichte. Blimm war offensichtlich ein Genie gewesen, selbst nach den Maßstäben der Asura. Er hatte vor mehreren Jahrhunderten gelebt und in seiner Lehrzeit als Golemant gedient, ein Erbauer von Golems. Seine Meisterin war Oola gewesen, eine weitere Legende dieses zierlichen Volkes. Nachdem er seine Lehrzeit beendet hatte, ließ sich Blimm an dem Ort nieder, der bald Götterfels heißen sollte. Dort hatte er – wahrscheinlich – einige erstaunliche Fortschritte bei der Konstruktion von Golems gemacht, die aber mit der Zeit verloren gegangen waren.

Blimms größter Triumph, behauptete Clagg, war die Schöpfung eines großen mystischen Juwels voller arkaner Energie gewesen.

Der Stein wurde „Das Auge des Golems“ genannt und war zusammen mit Blimms Kenntnissen und dem Wissen von der Lage seines Grabes verloren gegangen. Zumindest dachte man das bis heute.

Clagg hatte das verlorene Wissen enthüllt und auf typisch asurische Art eine Gruppe zusammengestellt: Er hatte Talente für ein bestimmtes Ziel ausgewählt. Um das zu erreichen, brauchte er einen Magier, einen Krieger, einen Fallenspezialisten und einen Anführer. Letzteren Posten hatte Clagg selbst übernommen, was von den anderen auch nicht in Frage gestellt wurde. Und so hatten sie die Krypta auf der Suche nach dem Auge des Golems betreten.

„Warum haben wir angehalten?“, brüllte Clagg vom Ende der Marschordnung.

„Wir hängen fest“, antwortete Dougal und versuchte, nicht allzu erleichtert zu klingen. Er stand vor einer simplen Tür mit Eisenbeschlägen. Clagg steuerte seinen Golem nach vorn und schüttelte den Kopf ob des Zögerns des Menschen.

„Mach sie auf“, forderte Clagg.

„Kann ich nicht“, meinte Dougal. „Sie ist nicht verschlossen, sie klemmt. Ist im Rahmen aufgequollen. Das Schloss spielt keine Rolle. Könnte genauso gut eine Wand sein.“

„Ich weiß, was man mit Wänden macht“, sagte Clagg. „Gyda?“

Die Norn trat vor und bedeutete Mensch und Asura zur Seite zu treten. Dougal zog sich zurück und hoffte halb, dass plötzlich eine Falle ausgelöst wurde, die er zuvor nicht entdeckt hatte.

Gyda stand vor der Tür, starrte sie an, und einen Moment lang dachte Dougal, die Norn versuche, die Tür mit ihrem bösen Blick zu bezwingen. Dann grollte sie – ein tiefes, raubkatzenähnliches Knurren. Weißes Fell begann aus ihrer Haut zu sprießen, und einen Augenblick lang sah es so aus, als würde ihr gepanzerter Körper von einem anderen überlagert, dem schemenhaften Bild einer gewaltigen Bestie. Dann verfestigte sich der Anblick, und Gyda hatte sich in eine massige, zweibeinige Raubkatze verwandelt. Ihr Fell war schneeweiß mit schwarzen Flecken, Waffen und Rüstung lagen darunter verborgen.

Gyda hatte ihr Totem beschworen, den Schneeleoparden. Sie sprang nach vorn und hämmerte mit ihren schweren Tatzen gegen die Tür.

Die Tür hielt, aber die Angeln nicht, und die ganze Tür krachte aus dem Rahmen nach hinten in die Kammer hinein. Sogar Dougal war beeindruckt von der Stärke der Norn. „Das war sehr …“, begann er.

Doch sein Kompliment erstarb auf den Lippen, als Gyda schnaubte: „*Deswegen* stirbt dein Volk aus, und überlegene Wesen nehmen seinen Platz ein.“

Dougal wurde rot vor Zorn, quetschte sich aber wortlos an Gyda vorbei und hielt seine Fackel hoch. Ein weiterer Durchgang mit noch mehr Knochen an den Wänden lag vor ihnen. Götterfels, die strahlende Stadt der Menschen, war auf einem Berg aus Knochen errichtet worden. Davon war Dougal mittlerweile überzeugt.

„Eine Sache habe ich bei Blimm nie verstanden“, rief Dougal über die Schulter Clagg zu.

Clagg kicherte. „Ich würde sagen, ein Bookah wie du könnte Blimms Grab mit all dem, was er nicht versteht, allein füllen.“

Dougal ignorierte die Spitze. Mit „Bookah“ bezeichneten die Asura gern die Menschen, was aber keine sonderlich freundliche Bezeichnung war.

„Ich habe immer gedacht, dass die Asura traditionell ihre Toten verbrennen. Aber in Blimms Fall war das nicht so. Warum hat er überhaupt ein Grabmal gebaut?“

„Am Ende seines Lebens glaubte er nicht mehr an die Ewige Alchemie, dass wir alle Teil einer größeren Gleichung sind“, sagte Clagg. „Blimm betrachtete sich als eine davon getrennte Funktion. Vermutlich hat er deswegen so große Fortschritte mit den nekromantischen Konstrukten gemacht. Außerdem hat er Knochen und Fleisch bei seinen golemtrischen Schöpfungen benutzt. Er war bereit, Ideen auszuprobieren, über die kein anderer Asura auch nur nachdenken würde.“

„Und da er sich nicht zu den anderen Asura zugehörig fühlte,

wollte er nicht, dass einer von ihnen von den Ergebnissen seiner Forschung profitierte“, vermutete Dougal.

„Fast, aber ganz so war es nicht“, sagte Clagg. „In den letzten Jahren suchte er sich seltsame Gesellschaft wie Menschen. Nekromanten. Das ist jetzt nicht böse gemeint, Schössling“, fügte er über seine Schulter gewandt hinzu. Killeen antwortete mit einem gegrunzten Stöhnen.

„Klingt ziemlich aufgeblasen“, sagte Gyda. Die Unterbrechung der Norn überraschte Dougal, der gedacht hatte, sie würde sich nicht um das Geschwätz von Clagg und ihm scheren.

Clagg stieß ein kaltes bellendes Lachen aus.

„Viele meiner Artgenossen haben ein übergroßes Ego, das stimmt schon, aber Blimm war darüber hinaus noch wahnsinnig und paranoid. Man sagt, dass manche der brillantesten Köpfe auch die gestörtesten sind. Und Blimm war definitiv gestört.“

Der Gang ging in eine große Halle über, die von einem unnatürlichen Licht erhellt wurde. Am anderen Ende war eine Treppe aus poliertem grünem Stein mit Bronzebeschlägen, die zu einer großen Messingtür führte. An den Seiten hingen große Schalen mit blaugrünen Flammen, genährt aus unnatürlichen Quellen. In den vergoldeten Türrahmen waren Strahlen und Tangenten des asurischen Alphabets geschnitzt, die im gespenstischen Licht tanzten.

Dougal war ausnahmsweise mal sprachlos.

„Meine Lieben“, sagte Clagg selbstzufrieden und steckte seine leuchtende Karte weg, „wir sind da. Willkommen in Blimms Grab.“

3. KAPİTEL

Sie gingen die Treppen nebeneinander hoch. Die größere Norn und der von dem Asura gelenkte Golem überragten Dougal. Die Stufen selbst waren breit, flach und bildeten fast eine Rampe zu den großen Flügeltüren. Dougal warf Killeen einen Blick zu, die wie ein Baby auf dem Rücken des Golems fest verschnürt war. Sie lächelte schwach und hob ihren Arm. Vielleicht wirkte Claggs Trank, oder die Selbstheilungskräfte der Sylvari setzten bereits ein.

Sie kamen oben an. Dougal fühlte sich wie ein Bittsteller in einem gewaltigen Tempel. Ein großes, stählernes Reliefbild, so hoch wie Dougal selbst, erwuchs aus einer Seite der Tür, als würde es daraus hervorspringen. Es entsprach einem Golem alter Machart, der jeden Besucher durchdringend anstarrte. Ein strahlend rotes Juwel saß fest in seinem kleinen Kopf. Gyda stockte bei dem Anblick der Atem.

Die Norn griff danach und riss den Stein heraus. Sie blickte ihn einen Moment lang an, dann zerquetschte sie ihn in ihrer bloßen Hand wie eine überreife Nuss. Er knirschte unter ihren Fingern. Einen Augenblick später öffnete sie die Faust und ließ eine Handvoll rosafarbenen Staub herausrieseln.

„Eine Fälschung“, sagte sie mit einem herablassenden Seufzen. „Wenn wir einen derart großen Schatz so einfach finden könnten, hätte dieser Blimm wohl ziemlich wenig Fantasie bewiesen.“

Clagg spottete: „Glaubst du wirklich, dass ein Asura wie Blimm dumm genug wäre, das Auge des Golems außen an eine Tür zu hängen?“

Dougal gab sich keine Mühe, ein Lachen zu unterdrücken. Es tat gut, einmal zu erleben, wie ein anderer Claggs verbale Hiebe zu spüren bekam.

„Ich habe weit dümmere Dinge in meinem eigenen Land gesehen“, sagte Gyda.

„Oder in jedem Spiegel, an dem du vorbeikommst“, murmelte Dougal und trat vor, um die Schrift auf Tür und Rahmen zu untersuchen.

„Moment! Was hast du …?“

Mit einer Handbewegung schnitt Dougal der Norn das Wort ab.

„Pst. Ich lese.“

„Du kannst das lesen?“, fragte Clagg, etwas überrascht.

„Ich dachte, du hast mich wegen meines Verstandes mitgenommen“, sagte Dougal spitzer, als er beabsichtigt hatte.

Er starrte einen Moment lang auf die Worte, die in die Tür geschnitzt waren. Die Schrift war Asurisch, abgefasst allerdings in einem archaischen Dialekt, der weit vor jenem Zeitpunkt populär war, an dem die unterirdisch lebenden Asura gezwungen waren, an die Erdoberfläche zu kommen. Es war halb mathematisch und halb ein strukturierter Satz, und die Syntax des Ganzen hätte einen menschlichen Schriftgelehrten zweifellos dem Suff in die Arme getrieben. Selbst die meisten Asura konnten diese Sprache schon längst nicht mehr lesen. Nach Dougals Recherchen hatte Blimms Paranoia ihn dazu getrieben, seine Notizen aus genau diesem Grund in dieser Schrift zu verfassen.

Dougal fuhr mit dem Finger über den Text, als könnte er mit seinen Fingernägeln die Bedeutung herausschälen. „Die Inschrift ist sehr alt, aber ich glaube, ich kann sie entziffern.“

Dougal räusperte sich und begann laut vorzulesen. „Hier liegt Blimm, der größte aller Golemanten, bevorzugter Ratgeber von Livia, Lehrling der Oola, deren Brillanz er übertraf. Der schärfste Verstand, den Tyria in seiner oder irgendeiner anderen Generation erlebt hat …“

„Ja, ja, ja“, schnaubte Clagg ungeduldig. „Blablabla. Komm zu

der Androhung von Flüchen für jeden, der seine Ruhe stört. Das könnte etwas Nützliches enthalten.“

Dougal zuckte mit den Schultern und übersprang die nächsten Worte.

„Da wären wir: ‚Wer es wagt, meine Ruhe zu stören, soll für alle Ewigkeit von den Gebeinen in dieser Gruft verflucht werden. Die Erde selbst soll sich gegen ihn erheben, und seine Überreste sollen Zeugnis ablegen von seiner Größe. Seine Überreste sollen sich mit denen vereinigen, die ihn umgeben.‘ So geht es noch ein bisschen weiter.“

„Wie absolut menschlich von Blimm. Er muss viel zu viel Zeit in der Sonne verbracht haben“, kommentierte Clagg. „Klingt allerdings wie die Standardwarnung. Alle Inschriften auf Grufttüren sind gleich. ‚Sehe mich und erkenne die Angst‘, ‚Lass mich allein, oder ich verfolge dich in deinen Träumen‘, und so weiter und so fort. Harmlos.“

„Das heißt nicht, dass es nicht wahr ist“, murmelte Dougal düster.

„Bitte“, sagte Clagg, „wenn einer von denen genug Macht hätte, um zu tun, was sie behaupten, dann würden sie noch heute in der einen oder anderen Form auf der Welt wandeln. Das sind nur leere Worte.“

Gyda lachte auf, was wie ein tiefes Grollen mit einem boshaften Unterton klang. „Wenn dein Blimm kaum deiner Aufmerksamkeit wert ist, warum machen wir uns dann die Mühe, sein Grab auszurauben?“

„Blimm war einer der beeindruckendsten Golemanten aller Zeiten“, stellte Clagg fest. Er tätschelte Brechers steinerne Brust. „Meistens braucht man mehrere arkane Motivatoren, um das Exogerüst eines Golems mit einer annehmbaren Geschwindigkeit zu bewegen – mindestens einer für jedes Gelenk, und einen weiteren für die Sinne. Und man muss sie in einer ganz bestimmten Reihenfolge arrangieren, oder alles fällt in sich zusammen.

Blimm hat allerdings eine Methode entwickelt, wie man einen faustgroßen Rubin mit der gleichen Menge an Energie aufladen kann, die ihr hier in Brecher seht. Sein Geheimnis starb mit ihm, doch der Legende nach wurde er damit begraben. Sobald ich das

Auge des Golems in die Finger bekomme, sollte es mir möglich sein, den Prozess zu rekonstruieren und mich selbst als den größten Golemant *dieses* Zeitalters zu etablieren.“

Gyda hielt ihre große Hand hoch, sie runzelte die Stirn, Dougal hielt es für Verwirrung.

„Für jemanden, der so klein ist, sprichst du große Worte. Finden wir endlich deinen Rubin und verschwinden. Ich würde hier gern abhauen.“ Sie starrte auf die Doppeltüren, und Dougal wusste, was ihr durch den Kopf ging.

„Moment“, sagte er und hielt seine Werkzeugtasche hoch, „versuchen wir es erst mal auf die übliche Art.“

Dougal untersuchte das Loch, das in der Stirn des Golems zurückgeblieben war. Das Flachrelief war hohl, dahinter befand sich ein Gewirr aus dünnen Drähten und ineinander greifenden Zahnrädern, einige davon leuchteten schwach in ihrem eigenen Licht. Dougal öffnete seinen Beutel, wählte ein dünnes, flaches Werkzeug aus, dessen Ende aussah wie ein asurisches Summenzeichen und ließ es in den Spalt gleiten. Er drehte daran, und die großen Doppeltüren öffneten sich polternd. Gyda und Clagg mussten rückwärts auf die breiten Stufen zurücktreten.

Der Raum dahinter war kreisrund, aus den Wänden und der gewölbten Decke ragten die Knochen hervor, die auch den Rest der Gruft bedeckten. In den Granitboden war ein Muster wie Tortenstücke eingelegt, eine Reihe von konzentrischen Kreisen, die sich um die Totenbahre in der Mitte des Raums zentrierten.

Die Bahre im Zentrum des Musters war aus Totenköpfen geformt. Es fiel Dougal aber schwer zu sagen, ob die Schädel echt waren oder ob sie nur aus Stein bestanden. Vermutlich stimmte Letzteres, und sie sollten mögliche Räuber abschrecken. Ein großer Marmorbehälter ruhte auf der Bahre, seine Seiten waren mit der spiralförmigen Schrift der Asura bedeckt. Auf dem Deckel des Sarkophags lag übermächtig ein überlebensgroßes Abbild des Verstorbenen, gekleidet in kunstvolle Roben, überzogen mit wertvollen Metallen, seine Arme über der Brust gekreuzt.

Und über der Stirn der liegenden Figur schwebte ein rotes Juwel, so groß wie Claggs Faust. Es drehte sich und schimmerte in dem Licht, das durch die geöffnete Tür hereinfiel.

Clagg verpasste Dougal über Brecher einen Schubs nach vorn. „An die Arbeit“, befahl Clagg.

Dougal schubste zurück. „Meine Arbeit ist es, Schlösser zu öffnen und Fallen zu entschärfen.“

Clagg schniefte. „Du garantierst mir also, dass es keine weiteren Fallen gibt und das Juwel da einfach so schwebt und von jedem genommen werden kann?“

Dougal antwortete nicht, doch Gyda schlug ihm auf den Rücken.

„Los, rein da!“, grollte sie. „Hol uns den Rubin – oder ich werfe dich von hier aus auf den Sarg.“

Sie beugte sich nach ihm, um der Drohung Nachdruck zu verleihen, als Dougal die Kammer betrat. Für den Moment war er vor seinen Begleitern sicher. Er zog ein dünnes Seil aus seinem Rucksack, rollte es auf und warf Clagg ein Ende zu. Der Asura befestigte es um die Hüfte seines Golems. Dougal hielt das Seil in einer Hand, wickelte es um sein Handgelenk und ließ es hinter sich abrollen, während er vorsichtig weiterging.

Das Steinpflaster unter seinen Füßen fühlte sich wie ein Schwamm an, glitschig wie eine Straße nach einem kräftigen Frühlingsregen. Es wirkte stabil genug, doch Dougal wählte seine Schritte mit Sorgfalt, während er sich auf die Mitte des Raums zubewegte.

Als er dem Sarg näher kam, erkannte Dougal die asurische Schrift deutlicher. Was er entziffern konnte, wiederholte viele der Warnungen, die er bereits auf der Tür gesehen hatte, nur in einem schärferen und nachdrücklicheren Tonfall.

Dougal ließ die wenigen restlichen Schlaufen des Seils vor seine Füße fallen, stellte sich auf die Zehenspitzen und beugte sich über den Sarkophag, der auf den Gebeinen stand. Der Edelstein über Blimms Stirn tanzte im Licht des Türspalts, seine Facetten fingen die Helligkeit ein und reflektierten sie. Das war keine Fälschung.

„Der Stein ist echt“, triumphierte Dougal.

„Bring ihn mir. Sofort.“ Claggs Stimme verriet deutlich seine Erregung.

Dougal sah sich den Edelstein einen Moment lang an. Ein schwaches Glühen wirbelte tief im Innersten, etwas, das ungezählte Jahre lang geschlafen hatte, verborgen in dieser Grabkammer.

„Es gibt ganz bestimmt eine Falle“, erklärte Dougal.

„Siehst du denn eine?“, fragte Clagg.

Dougal betrachtete das Juwel aus jedem Winkel. Keine Drähte, keine Hebel, keine versteckten Öffnungen oder beweglichen Fächer im Sarg. Es war Magie. Asura-Magie. Er hasste Asura-Magie.

„Nein“, sagte er schließlich, „aber das heißt nicht, dass es keine gibt.“

„Beim Blut des Bären!“, fluchte Gyda. „Du bist der wertloseste Dieb, dem ich je begegnet bin. Eine Falle *nicht* entdecken kann ich auch!“

Dougal ignorierte die Norn und fragte Clagg: „Kannst du etwas entdecken?“

Der Asura überprüfte die Reihe schimmernder Juwelen in seinem Geschirr, dann schüttelte er den Kopf.

„Es scheint sicher zu sein.“

Dougal schnaubte. Er hatte genau dieselben Worte schon einmal in genau so einem Moment gehört. Sie stellten sich nie als die Wahrheit heraus.

Er biss die Zähne zusammen und streckte sich nach dem Juwel. Das Leuchten im Inneren nahm zu und wirbelte schneller, als ob etwas darin seiner Berührung entgegenkommen wollte. Als sich seine Finger den scharf geschnittenen Facetten näherten, schien der Boden unter seinen Füßen sanft zu vibrieren. Dabei fragte er sich, ob ihm vielleicht nur die Nerven einen Streich spielten.

Er zog die Hand zurück.

„Bring Killeen hier weg“, sagte Dougal, „das wird nicht einfach so glattgehen.“

„Du rückgratloser Feigling“, mischte sich Gyda ein. „Es ist nur ein Stein! Nimm ihn und fertig!“

„So etwas erfordert Sorgfalt und Fingerspitzengefühl“, entgegnete Dougal gereizt, „keine brutale Gewalt!“

„Du weißt gar nichts von Gewalt! Feigheit hält deine Hand gefangen!“, donnerte Gyda. „Ich sollte reinkommen und es dir beweisen.“

„Du würdest nur alles durcheinander bringen“, sagte Dougal automatisch. „Wenn ich einen trampelnden Ochsen brauche, rufe ich dich sofort!“

Dougal bedauerte die Worte in der gleichen Sekunde, in der er sie ausgesprochen hatte. Die Norn schäumte vor Wut, schwang ihren Hammer über die Schulter und stampfte in die Kammer. Der Boden bebte unter ihren schweren Stiefeln.

Während sie vorwärtstrampelte, knurrte Gyda: „Ich kam in dieses schmutzige Land voller zivilisierter Feiglinge, um mir einen Namen zu machen, und obwohl ich im Schatten meines legendären Cousins Gullik arbeiten musste, ist mir das verdammt gut gelungen. Das ist nur der Anfang meiner Sage, Legenden, die am Lagerfeuer der Norn viele Jahrhunderte lang gesungen werden! Und du, Mensch, wirst darin nicht mehr als eine Fußnote sein!“

Dougal ließ das Seil fallen und brachte den Sarkophag zwischen sich und die zornige Gyda, die sich auf ihn stürzte. Dougal duckte sich hinter die Bahre und hielt den Knochenhaufen zwischen sich und der Norn. Von der Tür her konnte er hören, wie Clagg über sein Dilemma lachte.

Dougal erkannte, dass er sie nicht besänftigen konnte. Er würde das Beste aus der Situation machen müssen.

Die Augen der Norn brannten vor Zorn. Erneut sprang sie auf ihn zu, aber er tänzelte um das andere Ende des Sarkophags. Es gelang ihm noch zwei weitere Male, ihrem Griff auf diese Weise zu entkommen. Dann sprang sie direkt über den steinernen Toten und hoffte, Dougal mit ihren massigen Händen zu erwischen, doch sie verpasste ihn und endete stattdessen bäuchlings auf dem Deckel des Sarkophags.

Blitzschnell schnappte sich Dougal das Ende des Seils, das er

fallen gelassen hatte, reckte sich und riss das Auge des Golems von seinem Platz über Blimms steinerner Figur.

Gydas strahlend blaue Augen weiteten sich, sodass Dougal das Weiße darin sehen konnte. Dougal grinste sie an, als er drei schnelle Schritte zurückging. Wenn jetzt etwas Schlimmes geschah, konnte er dieser Gefahr mit einer aufgebrachten Norn gegenübertreten. Das Juwel glühte in Dougals Hand wie gefangene Flammen.

Die ersten Vorzeichen für „etwas Schlimmes“ ließen nicht lange auf sich warten. Der Boden bäumte sich auf und verformte sich wie das Deck eines Schiffs, das gerade in voller Fahrt auf Grund gelaufen war. Dougal wurde von den Füßen gerissen. Gyda umklammerte mit ihren mächtigen Gliedmaßen den Deckel des Sarkophags. Dougal sah, wie der Boden unter ihm waberte.

Clagg schrie: „Nicht fallen lassen, du dickfingriger Bookah! Wirf mir den Stein zu!“

Hastig kletterte er vom Podest und hielt dabei den Edelstein fest in der Hand. Dougal hatte keine Zweifel, dass der Asura sofort das Seil durchtrennen und sie beide ihrem Schicksal überlassen würde, wenn er ihm den Stein zuwarf. Deshalb ließ er ihn demonstrativ in seine Hemdtasche fallen und knöpfte sie zu. Dann packte er das Seil mit beiden Händen, um sich über den jetzt aufwerfenden Boden zur Tür zu ziehen. Doch plötzlich erbebten auch die Wände der Kammer. Dougal schaute sich um und sah, wie das Podest auseinanderbrach.

Die Knochen schälten sich einer nach dem anderen aus dem Podium des Sarkophags, schwebten einen Moment lang in der Luft und trafen sich dann wie ein Schwarm skelettartiger Bienen am Kopf des Sarges. Der Sarkophag stürzte zu Boden und begrub den Rest der Bahre unter sich. Gyda umklammerte immer noch den vergoldeten Blimm auf dem Deckel des Sargs, und sie schrie in einer Mischung aus Begeisterung und Entsetzen, während die Gebeine um sie herumflogen.

Dougal kam langsam wieder auf die Beine und rannte geduckt auf den Eingang zu, immer am Seil entlang, das immer noch um

Brechers Hüfte geschlungen war. Er sah, wie Killeen ihren Kopf über die Schulter des Golems reckte und ihn mit ihren strahlenden, grünen Augen anblickte. Ihre Arme ruderten hin und her, während sie versuchte, sich vom Rücken des Golems zu befreien.

Jetzt lösten sich auch die Knochen von der Wand. Sie rasten von allen Seiten auf das Ding zu, das sich am Kopf des Sarkophags bildete. Dougal drängte mit den Schultern durch den Knochenhagel auf die Tür zu.

Noch ein paar Schritte, da stolperte Dougal über einen herumwirbelnden Schädel. Er prallte hart auf den Boden und verlor den Atem. Die meisten Knochen rauschten über ihn hinweg, während er ein paar Sekunden brauchte, um wieder Luft zu bekommen. Dougal warf einen Blick zurück zum Sarg. Gyda stand vor der Kreatur, die sich dort bildete, sie brüllte und schwang ihren massigen Hammer in beiden Händen.

Das Ungeheuer erinnerte vage an einen Menschen, aber es war weit mehr als das. Es war dreimal so groß wie ein Mann, und die einzelnen Körperteile bestanden aus Fragmenten und Ansammlungen ähnlicher Knochen. Wo seine Beine hätten sein sollen, bildeten sich Stränge aus Oberschenkelknochen und Schienbeinen, verkrustet mit zufällig zusammengesetzten Knochensplittern und zusammengehalten von Magie. Sein Kopf war aus wenigstens einem Dutzend zerbrochener Schädel geformt, die in Stücke zerschlagen und wieder zusammengefügt worden waren, um letztlich so einen menschenähnlichen Kopf zu bilden. Das Monster ragte turmhoch über der Norn auf.

Gyda wütete entschlossen. Voller Freude stürzte sie sich in den Angriff auf die neu geformte Knochenbestie. „Endlich!“, rief sie. „Ein Kampf, der meiner würdig ist! Ich werde dich lehren, dich mit einer Norn anzulegen!“

Gydas Hammer zerschmetterte die Knochen immer wieder in kleine Stücke, zermahlte die Fragmente zu Staub, und es sah zunächst so aus, als könne die Norn die Oberhand über Blimms Konstrukt gewinnen. Einen Moment lang stieg die Hoffnung in Dougals Herz. Er duckte sich immer noch unter den herumsurrenden Kno-

chensplittern und wickelte das Seil fest um sein Handgelenk, um es nicht zu verlieren.

„Ein Grabwächter!“, hörte er Claggs Stimme, jetzt ganz aufgeregt. „Das Monster bildet einen riesigen Grabwächter aus den Knochen! Ein sich selbst erneuerndes, thaumaturgisches Umgebungskonstrukt! Ich wusste gar nicht, dass Blimm dieses Problem gelöst hatte!“

So schnell die Norn die Knochen zerbrach, so schnell bildeten sie sich wieder neu. Die herumfliegenden Splitter ritzten ihre Haut, und sie blutete aus mindestens einem Dutzend kleiner Schnitte. Ihre Augen flammten wild auf, und für eine Sekunde hätte Dougal schwören können, dass sie aussah, als hätte sie Angst. Dann setzte sie ihre unnachgiebigen Angriffe fort, fest entschlossen, die Kreatur zu erlegen. Doch ihre Anstrengungen schienen in etwa so wirkungsvoll wie ein Angriff auf eine Sanddüne.

„Ja! Kämpf weiter!“, schrie Gyda dem Ungeheuer zu. Ihr blutendes Gesicht war zu einem breiten Grinsen verzogen, selbst als ihr Atem immer keuchender kam und der Schwung ihres Hammers träge wurde.

„Wachse weiter! Bei den Kiefern des Bären, gib mir einen Kampf, den man in Legenden besingt!“

Clagg kicherte aufgeregt. „Wenn wir den Wächter besiegen, können wir Blimms Knochen auch noch plündern. Vielleicht warten in dem Sarkophag sogar noch größere Wunder. Brecher! Hilf der Norn, ihn zu zerstören!“

Der Backsteingolem donnerte in die Kammer, der Asura saß immer noch vorn in seinem Geschirr, mit Killeen auf seinem Rücken festgezurrt. Mit aufsteigender Übelkeit erkannte Dougal, was geschehen würde. Er rief Clagg zu, er möge anhalten.

Aber es war zu spät. Brecher trat auf den wackeligen Boden, der sofort unter seinem Gewicht nachgab.

Clagg brüllte, als er, Killeen und sein Golem durch den Boden brachen und in die Dunkelheit darunter stürzten.