

Mark Robson
DAS VERMÄCHTNIS VON THRANDOR
Die silberne Klinge



Mark Robson wurde 1966 in Essex geboren und wuchs in Wales auf. Er ist Pilot bei der Royal Air Force und schreibt in seiner Freizeit Fantasytitel, die bei den Lesern großen Anklang finden.

Weitere Titel der Reihe:

Das Vermächtnis von Thrandor –

Das Schwert aus dem Feuer (Band 1, 40015)

Der Pfad der Jägerin (Band 2, 40016)

Der Auserwählte (Band 4, 40018)

Weitere Titel des Autors bei cbt:

Die Gilde von Shandar –

Die Spionin (Band 1, 30533)

Der Verräter (Band 2, 30534)

Der Jäger (Band 3, 30535)

Mark Robson

DAS VERMÄCHTNIS VON
THRADOR

Die silberne Klinge

Aus dem Englischen von
Anne Emmert und Ursula Held





cbj
ist der Kinder- und Jugendbuchverlag
in der Verlagsgruppe Random House



Mix

Produktgruppe aus vorbildlich
bewirtschafteten Wäldern und
anderen kontrollierten Herkünften

Zert.-Nr. SG5-COC-001940

www.fsc.org

© 1996 Forest Stewardship Council

Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100

Das für dieses Buch verwendete FSC-zertifizierte Papier
München Super Extra liefert Arctic Paper Mochenwangen
GmbH.

1. Auflage

Erstmals als cbj Taschenbuch Juli 2010

Gesetzt nach den Regeln der Rechtschreibreform

© 2000 Mark Robson

Die englische Originalausgabe erschien 2000

unter dem Titel »First Sword« bei

Sword Publishing, UK.

© 2010 für die deutschsprachige Ausgabe bei

cbj Verlag in der Verlagsgruppe

Random House GmbH, München

Alle deutschsprachigen Rechte vorbehalten

Übersetzung: Anne Emmert und Ursula Held

Lektorat: Luitgard Distel

Umschlaggestaltung: HildenDesign, München,

www.hildendesign.de, unter Verwendung einer

Illustration von Marek Hlavaty

he · Herstellung: AnG

Satz: KompetenzCenter, Mönchengladbach

Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

ISBN: 978-3-570-40017-3

Printed in Germany

www.cbj-verlag.de

*Für meinen Englischlehrer Barry Childs und
für all die wenig beachteten Helden in unseren Schulen,
die sich bemühen, jungen Leuten etwas beizubringen.*

*Dank an Diane-Adlerauge. Ihre Unterstützung
und Ermutigung war ein Geschenk des Himmels.*





PROLOG

Der Kaiser rekelte sich träge auf seinem dick gepolsterten thronartigen Sitz, der selbstverständlich die beste Sicht auf den Sandplatz unten in der Arena bot. Gelangweilt bohrte er mit dem Fingernagel zwischen den Zähnen, um einen Fleischfetzen zu entfernen, der dort feststeckte. Der Kampfleiter hatte unablässig Häppchen und Leckereien hochgeschickt, offensichtlich um einen Ausgleich für die wenig spannenden Kämpfe bemüht.

Schon seit Längerem war die kribbelnde Spannung verloren gegangen, die der Kaiser so sehr an den Spielen schätzte. Serrius behauptete sich inzwischen im dritten Jahr als bester Arenakämpfer Shandrims, während die anderen Männer die Herausforderung mieden und keine Anstalten machten, sich nach oben durchzubeißen.

Niemand wollte sich Serrius stellen.

Der Mann war innerhalb von nur drei Jahren zu einer Legende geworden. Anders als die anderen kämpfte Serrius, um zu töten. Die meisten Kämpfer stellte ein Sieg zufrieden, doch keiner, der gegen Serrius angetreten war, hatte die Arena je lebend verlassen. Dem Mann eilte ein Angst und Schrecken verbreitender Ruf voraus, und der Kaiser war überzeugt, zu Recht.

Als hätte allein der Gedanke an Serrius gereicht, ihn herauszulocken, öffnete sich zum Erstaunen des Kaisers mit einem Mal das Tor zur Arena und der überragende Kämpfer

trat ins Sonnenlicht. Der Kaiser setzte sich auf, nahm den Finger aus dem Mund und blickte gebannt hinab.

Ein aufgeregtes Raunen lief durch die Sitzreihen, als die Menge Serrius bemerkte. Er stand nicht auf dem Programm. Hatte einer der ranghohen Kämpfer ihn herausgefordert? Vielleicht Nadreck? Oder Voldor? Das Eisentor schlug hinter dem breitschultrigen Schwertkämpfer zu und er schritt mit der Geschmeidigkeit einer Bergkatze in die Mitte der Arena. Der dunkle Brustschutz aus gehärtetem Leder, den Serrius dem herkömmlichen Eisenpanzer vorzog, glänzte im Sonnenlicht, und seine gut geölten Schnallen und eingearbeiteten Metallplatten glitzerten.

»Aber wer und wo ist sein Gegner?«, fragte sich jeder.

Normalerweise betreten die Kontrahenten gleichzeitig den Kampfplatz. Das Geschehen widersprach allen Gewohnheiten.

»Falls der Kampfleiter damit absichtlich für Spannung sorgt, ist er doch fähiger, als ich dachte«, brummte der Kaiser.

Serrius blieb in der Mitte der Arena stehen, zog das längere der beiden Schwerter, die an seiner Hüfte hingen, und salutierte in Richtung der kaiserlichen Loge.

Das Tor zum Kampfplatz öffnete sich erneut und die Menge verstummte in gespannter Erwartung. Wer würde es sein?

Wen auch immer die Leute erwartet hatten – bestimmt nicht den blutigen Anfänger, der nun hervortrat.

»Das ist doch wohl ein schlechter Scherz!«, spottete jemand zur Rechten des Kaisers. »Der Kleine wird keine fünf Sekunden durchhalten.«

Doch der Herrscher bewahrte Ruhe, denn trotz des ärgerlichen Grummelns der Menge schritt der junge Kämpfer selbstbewusst in die Arena und das wache Auge des Kaisers hatte bemerkt, dass das Tor noch nicht geschlossen worden war. Und richtig, nach einigen Sekunden erschien ein weiterer Kämpfer. Zwei gegen einen, das würde der Begegnung mehr Würze verleihen. Aber das Tor schloss sich immer noch

nicht. Ein weiterer Kämpfer trat in die Arena und noch einer und noch einer, bis das Tor endlich zuschlug.

»Fünf gegen einen!« Der Kaiser schnappte nach Luft.

Kaum zu glauben, dass der Kampfleiter seinen besten Mann einem solchen Risiko aussetzte – es sei denn, er *wollte* Serrius loswerden. Vielleicht hatte er erkannt, dass die Vorherrschaft eines einzigen Mannes die Spiele langsam, aber sicher zerstörte. Wenn es so war, hatte der Kaiser den Kampfleiter abermals unterschätzt – zumal er Serrius auch überzeugt haben musste, diesem Kampf zuzustimmen. Denn einer der Vorteile, zu den fünf Besten zu gehören, bestand darin, dass die Männer – falls sie nicht gerade herausgefordert wurden – selbst bestimmen konnten, wann und mit wem sie kämpften.

Serrius hatte seit sechs Wochen nicht in der Arena gestanden, und nun wartete er dort in aller Ruhe, bis nicht ein, sondern fünf Kämpfer dem Kaiser salutiert hatten. Es war schwer nachzuvollziehen, was in dem Mann vorging.

Der Kaiser hatte in vier der fünf Kämpfer – die inzwischen in einer Reihe vor ihrem Gegner salutierten – Sieger kürzlich erfolgter Begegnungen erkannt. Besonders einer der Männer erschien dem erfahrenen Blick des Kaisers äußerst vielversprechend. Serrius musste sich ernsthaft ranhalten, wenn er diesen Kampf überleben wollte.

Die fünf jungen Kämpfer verteilten sich und begannen, Serrius einzukreisen. Zur Überraschung der Zuschauer und selbst seiner Gegner blieb der todbringende Schwertkämpfer regungslos stehen. Er hielt das Schwert erhoben vor sich und hatte die Füße in Schulterbreite in den Boden gerammt.

»Ist der lebensmüde, oder was?«, fragte jemand und äußerte damit eine Vermutung, die auch dem Kaiser durch den Kopf ging.

»Es sieht aus, als würde er beten«, dachte der Herrscher, und sein Herz pochte vor Erwartung. »Ist denn etwas geschehen, weswegen Serrius sein Leben wegwerfen will?«

Die Antwort kam schnell.

Nachdem sie Serrius ganz umzingelt hatten, griffen die fünf Herausforderer auf ein vorher vereinbartes Signal hin gleichzeitig an und der tödlichste Gegner Shandrimis trat in Aktion. Serrius sprang elegant zur Seite und das Kurzschwert, das noch vor einem Augenblick an seinem Gürtel gehangen hatte, schien in seine linke Hand gesprungen zu sein. Mit einer nur ihm eigenen Schnelligkeit und Geschicklichkeit drehte Serrius sich um, wehrte den Schlag des am nächsten stehenden Angreifers mit dem Kurzschwert ab und durchbohrte den Mann mit dem Langschwert, bevor dieser reagieren konnte. Den Schwung und das Gewicht des aufgespießten Mannes nützend, fuhr Serrius herum und setzte das kürzere Schwert ein. Er blockte damit den festen Hieb des zweiten Angreifers ab und bekam gleichzeitig die lange Klinge frei. Dem zweiten Angreifer gelang ein weiterer Schlag, bevor Serrius ihn mit einem mit atemberaubender Schnelligkeit ausgeführten Schwerthieb buchstäblich enthauptete. Innerhalb von zwei Atemzügen hatte Serrius seine Gegner von fünf auf drei dezimiert. Einer der übrig gebliebenen Kämpfer sah seinen Angriff durch den zu Boden sinkenden Körper des ersten Toten behindert, während die anderen beiden zur Kenntnis nehmen mussten, wie ihre jeweiligen Schwerthiebe durch die blitzschnellen Reflexe ihres einzigen Gegners abgewehrt wurden.

Die Menge jubelte, als sich die drei jungen Männer zurückzogen, um sich neu zu formieren.

Serrius ließ sie gewähren.

Gelassen drehte er seinen drei verbliebenen Gegnern den Rücken zu und trat ein Stück zur Seite, um nicht durch die beiden am Boden liegenden toten Herausforderer behindert zu werden. Dann wandte er sich um und wartete, bis seine Gegner erneut auf ihn zukommen würden.

Die drei jungen Männer berieten sich kurz, bevor sie in einer Reihe vorrückten.

»Sie werden sterben«, entschied der Kaiser leise. »Ihre Schwerter sind zu lang, als dass sie nebeneinander kämpfen könnten. Sie werden sich gegenseitig behindern und Serrius damit die Gelegenheit geben, sie nacheinander zu erledigen.«

Augenblicke später überraschten die jungen Kämpfer sowohl den Kaiser als auch Serrius, als sie ihre Formation im letzten Moment auflösten. Die beiden außenstehenden Kämpfer sprangen schräg nach vorn, flankierten Serrius zu beiden Seiten und nahmen damit ihre ursprüngliche Taktik, von mehreren Seiten anzugreifen, wieder auf. Der beste der drei Männer hielt die Mitte, und Serrius musste einige Sekunden hart kämpfen, um alle drei Schwerter abzuwehren. Zweimal durchbrachen die Klingen der Gegner seine Verteidigung. Sie fügten ihm Schnitte am Oberarm zu und zerkratzten das Leder seines Brustpanzers. Kurze Zeit sah es so aus, als würde der Schwertmeister tatsächlich überwältigt, aber dieser Moment währte wahrlich nicht lange.

Mit atemberaubender Geschwindigkeit entwaffnete Serrius den Mann zu seiner Linken und durchtrennte dabei fast den Schwertarm des Gegners. Gleichzeitig wich er einem weit ausholenden Schlag des Kämpfers rechts von ihm aus und wehrte zwei schnelle Hiebe von vorn ab. Mit der teuflischen Schnelligkeit und tödlichen Präzision, für die er so bekannt war, setzte er unbarmherzig zum Gegenangriff an. Der darauf folgende Wirbel war derart rasant, dass weder der Kaiser noch die beiden unglücklichen Kämpfer die tödlichen Hiebe kommen sahen. Die beiden Körper waren noch dabei, zu Boden zu fallen, während Serrius in einer perfekt ausbalancierten weiten Hocke innehielt, bevor er sich seinem einzigen noch lebenden Gegner widmete. Der unbewaffnete Mann stand offenbar unter Schock und hatte bisher nichts anderes tun können, als sein böse verletztes Handgelenk zu umfassen. Für den Bruchteil einer Sekunde nahm der Kaiser an, Serrius würde den Mann am Leben lassen. Aber dann, mit

einer kalten Entschlossenheit, die dem Herrscher das Herz gefrieren ließ, rammte Serrius beide Schwerter gleichzeitig in seinen Gegner.

Die Menge geriet außer sich, und der Kaiser bemerkte auf einmal, dass auch er aufgesprungen war und in den begeisterten Applaus einstimmte. Ihm schmerzte die Brust, da er während des Kampfes instinktiv den Atem angehalten hatte. Trotz der erschreckend kaltblütigen Hinrichtung des unbewaffneten Mannes am Ende der Begegnung lächelte er unwillkürlich und nickte Serrius anerkennend zu, als dieser zum Abschied vor dem kaiserlichen Balkon salutierte.

»Bei Shand!«, stieß jemand aus. »Dieser Mann ist wirklich unbesiegbar. Niemand, der bei klarem Verstand ist, wird sich ihm jetzt noch entgegenstellen.«

Der Kaiser war gewillt, dem zuzustimmen. Wenn Serrius es nur nicht immer darauf anlegen würde, jeden seiner Gegner zu töten, dann wären die anderen Kämpfer möglicherweise eher bereit, ihn herausfordern. Serrius' Angst und Schrecken verbreitender Ruf hatte innerhalb der vergangenen Minuten eine neue Dimension erlangt, er war vom tödlichen Kämpfer zu einem wahren Mythos aufgestiegen. Bedauerlicherweise würde nun einige Zeit vergehen, bis der Kaiser Serrius erneut in der Arena erleben würde.



1 »Es hat sich verändert!«
»Wie bitte, Lord Calvyn? Was hat sich verändert?«, erkundigte sich der tadellos gewandete Vorsteher des königlichen Gesindes.

»Ich bin kein Lord, Krider. Ich bin nur Korporal«, bemerkte Calvyn abwesend und trat einen Schritt vor.

Die große Eingangshalle des königlichen Palastes von Thrandor war von beeindruckender Größe und durchdrungen von Geschichte und Tradition. Calvyn verstand nicht viel von diesen Dingen, aber ihm war etwas Ungewöhnliches aufgefallen, was ihn nun anzog wie eine Motte das Licht. Seine Aufmerksamkeit richtete sich auf einen der vielen großen Wandteppiche, die an den Seiten der riesigen Treppenflucht des Palastes hingen.

Der Gobelin stellte die Szene eines Magierkampfes dar, beruhend auf der berühmten thrandorischen Legende. Einer der Magier stand mit dem Rücken zum Betrachter und war in eine heftige Auseinandersetzung mit fünf anderen Magiern verwickelt, die alle in verschiedenen dramatischen Posen der Zauberkunst zu sehen waren. Vier weitere Personen standen am einen Rand und schienen den Kampf um die magische Überlegenheit nur zu beobachten.

»Dieses Wandbild, Krider, es hat sich verändert!«, rief Calvyn erneut aus und trat noch näher heran, um das wundervoll gewebte Meisterwerk genauer zu betrachten.

»Ihr müsst Euch irren, *Korporal*. Der Gobelin hängt schon hier, seit ich im Palast Dienst tue, also seit zweiundvierzig Jahren. So wie alle diese Wandteppiche. Sie sind das Vermächtnis

vorangegangener Monarchen. König Malo hat im Lauf seiner Regentschaft einige Teppiche in Auftrag gegeben, aber er findet, dass keines der neueren Stücke die Feinheit und die Ausdrucksstärke der alten erreicht. Die alten Weber haben gewisse Geheimnisse mit ins Grab genommen. Äußerst bedauerndswert, wenn Ihr mich fragt.«

Calvyn strich mit dem Finger über die schwarz gekleidete Gestalt, die offenbar den bösen Magier Derrigan Darkweaver darstellte, und schauderte.

»Das meine ich nicht, Krider. Der Gobelin hing hier schon bei meinem letzten Besuch, aber das Bild hat sich verändert.«

»Unmöglich! Kein Weber darf sich in die Nähe der Teppiche wagen. Ihr müsst Euch irren«, beharrte Krider. Allein der Gedanke, jemand könnte sich an diesen Heiligtümern zu schaffen gemacht haben, versetzte ihn in Empörung.

Calvyn schüttelte langsam den Kopf, trat am Wandteppich entlang vor und zurück, wobei er die dargestellten Personen untersuchte.

»Seltsam. Wirklich seltsam«, murmelte er gedankenverloren vor sich hin. »Es waren neun. Ich weiß, dass es neun waren.«

»Es *sind* neun«, erklärte Krider entschieden und setzte sogleich zu einer Erklärung an: »Seht, fünf sind dabei, Zauber zu sprechen, und die vier da drüben sehen zu.«

»Nein, ich meinte nicht, wie viele Personen insgesamt zu sehen sind«, erwiderte Calvyn und sah hinüber zu Krider, der den Wandteppich nun genauso gründlich unter die Lupe nahm wie er. »Als ich letztes Mal das Bild betrachtete, war die zentrale Figur, die wohl Derrigan Darkweaver darstellen soll, von neun Magiern umringt. Die vier an der Seite habe ich nicht mitgezählt. Wenn ich jetzt so darüber nachdenke, sah der Hintergrund damals mehr nach einer Wüstenlandschaft aus. Es sind zwar immer noch Steine und Felsen zu sehen, aber ... irgendwie anders«, beendete Calvyn seine Ausführungen etwas dürftig.

Der grauhaarige Mann in seinem tadellosen dunkelblauen Wams mit der doppelten Reihe Goldknöpfe untersuchte die Webung des Gobelins noch eingehender. Eine ganze Minute schritt er den Wandteppich ab und prüfte jede Einzelheit. Schließlich wandte er sich Calvyn mit einem leicht verärgerten Ausdruck in seinem sonst so ernsten Gesicht zu.

»Soll das vielleicht ein Scherz sein, junger Mann?«

»Nein, Krider. Ich verstehe es ja selbst nicht, aber die Darstellung auf dem Gobelin hat sich eindeutig verändert.«

»Ich kann nicht erkennen, dass sich irgendjemand an dem Teppich zu schaffen gemacht hätte«, erklärte Krider skeptisch. »Ich mag zwar kein Experte für Webkunst sein, aber das ursprüngliche Werk scheint mir unverändert. Schaut Euch doch die Farben an. Kein Teil sieht neuer aus als der Rest und die Webung ist einwandfrei. Es sind keine Fehler zu entdecken. Ich kann nicht glauben, dass irgendetwas verändert wurde, ohne dass das geringste Anzeichen hierfür zu erkennen wäre.«

Calvyn hob fragend die Brauen und sah Krider eindringlich an. Kriders Augen weiteten sich, und er wehrte heftig ab, als er begriff, was Calvyns Blick bedeuten sollte.

»Nein! Nicht hier im Palast!«, stieß er ungläubig hervor. »Ihr könnt doch nicht ernsthaft annehmen, dass hier Magie eingesetzt wurde? Außerdem laufe ich seit mehr als vierzig Jahren an diesem Wandteppich vorbei und hätte bestimmt eine Veränderung dieses Ausmaßes bemerkt.«

»Genau das verstehe ich auch nicht«, gab Calvyn zu und kaute am rechten Daumennagel, während er verschiedene Möglichkeiten durchging. »Warum habe gerade ich die Veränderung bemerkt, wobei keinem sonst etwas Ungewöhnliches aufgefallen ist? Und noch seltsamer erscheint mir, warum irgendjemand die Darstellung überhaupt verändern sollte. Es ist doch nicht so, als könnte man die Geschichte verändern, indem man ein Bild verändert. Abgesehen davon ist das dar-

gestellte Geschehen ja nicht wesentlich verändert worden. Darkweaver bleibt unterlegen. Daran ändert sich auch nichts, wenn man die Zahl der Magier verringert, die seinen Untergang herbeigeführt haben. Und auch eine andere Landschaft ist doch unbedeutend. Mysteriös!«

Calvyn verharrte eine Weile schweigend und erinnerte sich daran, wie er das letzte Mal in der Eingangshalle gestanden hatte. Damals hatte er den Wandteppich zusammen mit seiner Freundin Jenna betrachtet. Calvyn erinnerte sich lebhaft, wie erschrocken er gewesen war, als er die unglaubliche Ähnlichkeit zwischen Derrigan Darkweaver und dem rätselhaften shandesischen Magier Selkor entdeckt hatte. Umso unheimlicher, da Selkor nun im Besitz von Darkweavers magischem Amulett war, einem silbernen Talisman mit dunklen Kräften. Keinesfalls konnten Selkor und Darkweaver ein und dieselbe Person sein. Zum einen müsste Darkweaver, die frühere Geißel Thrandors, inzwischen über zweihundert Jahre alt sein; zum anderen konnte Selkor wegen der Dinge, die er gesagt hatte, als er das Amulett an sich brachte, unmöglich Darkweaver sein. Dennoch bestand eine deutliche Ähnlichkeit. Alles an der dargestellten Figur – ihre Haltung, ihre Haare und sogar der Schnitt des dunklen Mantels – erinnerte Calvyn an Selkor.

Und dann gab es da noch eine seltsame Übereinstimmung.

Eine der vier Figuren, die am Bildrand standen und das Geschehen beobachteten, wies eine beunruhigende Ähnlichkeit mit Calvyns Lehrmeister Perdimonn auf. Zugegeben, die Züge der Person traten nicht deutlich hervor, denn sie stand neben zwei anderen Männern und einer Frau im Hintergrund. Doch so unwahrscheinlich es erscheinen mochte: Calvyn wurde das Gefühl nicht los, dass die Figur auf dem Gobelin tatsächlich Perdimonn war.

Eine leichte Berührung am Arm ließ Calvyn zusammensucken.

»Kommt, Korporal Calvyn, der König erwartet Euch, und es ziemt sich nicht, Ihre Majestät warten zu lassen«, mahnte Krider und bedeutete Calvyn, ihm zu folgen.

Nach einem letzten Blick auf das große Wandbild setzte sich Calvyn zögerlich in Bewegung, aber er konnte den Gedanken nicht abschütteln, dass der Teppich ein wichtiges Geheimnis barg, das er entschlüsseln musste.

»Calvyn, Sohn Jorans, Korporal in Baron Keevans Heer, Eure Majestät«, verkündete Krider in der Tür des Raumes stehend, in dem der König Privataudienzen abhielt. Der Vorsteher des königlichen Gesindes trat einen Schritt zur Seite, ließ Calvyn eintreten und schloss leise die Tür hinter ihm.

Der Raum wirkte eher vornehm als opulent. Ein dicker Teppich in warmen Rottönen erstreckte sich von Wand zu Wand, und zwischen den vielen flackernden Fackeln hingen zahlreiche Gemälde und Gobelins, auf denen verschiedene Ansichten Mantors zu unterschiedlichen Jahreszeiten abgebildet waren. Das Zimmer befand sich im Herzen des Palastes und besaß keine Fenster. Doch auch ohne natürliches Licht hatte der Raum eine äußerst einladende Wirkung, die man nur schwer beschreiben konnte.

»Kommt herein, Calvyn, und setzt Euch zu uns an den Tisch«, bat der König und spiegelte damit die warme und freundliche Atmosphäre des Ortes wider.

»Uns« umfasste eine sehr exklusive Gesellschaft.

Flankiert wurde der König zur Rechten von seinem treuen Anhänger und engen Freund Baron Anton aus dem westlichen Teil Thrandors und zu seiner Linken von Lord Valdeer, einem einflussreichen Graf aus dem Norden des Reichs. Nach Calvyn Kenntnis sprach niemand von ihm als »Graf Valdeer« – doch keiner, den er danach gefragt hatte, konnte ihm erklären, warum das so war. Neben Valdeer saß schließlich noch Baron Keevan mit vollkommen unergründlicher Miene. Calvyn war versucht, seinen Geist erkunden zu lassen, was

dem Baron durch den Kopf ging, aber er widerstand dem Drang und bemühte sich stattdessen um eine elegante Verbeugung vor dem erhabenen Quartett.

»Bitte kommt her und setzt Euch, Calvyn«, beharrte der König mit einem Lächeln.

Auch Anton und Valdeer wirkten freundlich gestimmt. Nur Baron Keevan strahlte keinerlei Wärme aus, sein Gesichtsausdruck blieb distanziert und unnahbar.

Calvyn trat näher, nahm an dem ovalen Tisch Platz und fühlte sich gleich, als würde ihm eine Befragung bevorstehen. Der König und seine Adligen saßen ihm auf einer der länger gebogenen Seiten des Tisches gegenüber und alle Augen waren auf ihn gerichtet.

»Nun gut, Calvyn. Ich weiß, dass Ihr Baron Anton bereits kennt, aber habt Ihr auch die Bekanntschaft Lord Valdeers gemacht?«, erkundigte sich der König, beiläufig das Gespräch einleitend.

Calvyn konnte nicht verhindern, dass sich sein Gesicht zu einem etwas verschrobeneren Lächeln verzog, während er seine Antwort gab.

»Der Ausdruck Bekanntschaft mag in diesem Fall ein wenig übertrieben sein, Eure Majestät. Ich habe Lord Valdeer bei mehreren Gelegenheiten aus der Ferne gesehen, aber ich hatte noch nicht das Vergnügen, ihm vorgestellt zu werden«, erwiderte Calvyn so förmlich, wie er konnte.

Valdeers Lächeln wurde breiter, und er lachte kurz auf, bevor er entgegnete: »Auch ich habe Euch aus der Ferne gesehen, Korporal. Ihr habt gut gesprochen, als Ihr vor dem königlichen Tribunal den Verräter Demarr verteidigt habt. Eine mutige Tat angesichts der gegebenen Umstände. Ich habe auch Euer Duell verfolgt und war Zeuge, wie Ihr die shandesischen Legionen unter Kontrolle gebracht habt. Es ist mir eine Freude, Euch nun von Angesicht zu Angesicht zu begegnen.«

»Danke, Mylord.«

»Schön«, bemerkte der König vergnügt. »Nun, junger Mann, Ihr schuldet mir eine Erklärung. Ich hege die Absicht, Euch an Euer Versprechen zu erinnern, das Ihr in Kortag gegeben habt. Die Geschehnisse an diesem Tag werden zweifellos zu Legenden werden. Lasst keine Einzelheit aus, denn ich brenne darauf zu erfahren, wie es Euch gelungen ist, dass unsere Feinde unwillentlich aufeinander losgingen. Falls Ihr keine Einwände habt, möge mein Schreiber Rexal alles genau aufzeichnen.«

Calvyn hatte den hageren Mann, der an einem Schreibpult in der Ecke des Raums saß, gar nicht bemerkt. Er hielt den Federkiel bereit. Plötzlich wurde Calvyn bewusst, dass sein Bericht die Geschichtsschreibung prägen würde. Wer zweifelte schon die Worte des königlichen Schreibers an?

Seine Gedanken ordnend und redlich um eine logische Abfolge der Ereignisse bemüht, begann Calvyn mit seiner Geschichte. Die Erzählung nahm einige Zeit in Anspruch, denn die Handlung war verwickelt und es gelang weder dem König noch seinen Edelleuten, bestimmte Fragen zurückzuhalten, während sie dem unglaublichen Bericht lauschten. Calvyn vermied es, seine Ausbildung in den Kräften der Zauberei übermäßig auszubreiten, doch er tat sein Bestes, um die Struktur und die Hierarchie der Zauberersekte zu erläutern, in die er hineingeraten war.

Alle vier Zuhörer saßen wie erstarrt da, während Calvyn die diabolischen Methoden beschrieb, mit denen der böse Zauberlord Vallaine ihn gefügig machen wollte, um die Macht in Throndor an sich zu reißen. Ebenso betroffen wirkten die Männer, als Calvyn erzählte, wie sein einstiger Todfeind Demarr sein Leben eingesetzt hatte, um Calvyns Seele vor einem unaussprechlichen Schicksal zu bewahren. Als er schließlich erklärte, wie er die prophetische Vision Lord Vallaines genutzt hatte, um die Ereignisse in eine Richtung zu

lenken, die statt dem Zauberlord dem Land Thrandor zugutekam, wechselten die vier anerkennende Blicke.

Nachdem Calvyn seinen Bericht beendet hatte, schwiegen die Zuhörer eine Weile. Das einzige vernehmbare Geräusch war das wilde Kratzen von Rexals Federkiel, der den letzten Teil der Erzählung zu Papier brachte, während der König und seine Berater versuchten, die unglaubliche Geschichte zu verdauen.

»Nun, junger Mann, ich habe gehört, worum ich gebeten habe. Wie erwartet, ist Euer Bericht eng mit einem Thema verstrickt, das meine Vorfahren – und auch ich – in den vergangenen zweihundert Jahren versucht haben zu verleugnen. Thrandor muss sich dem Umstand stellen, dass die Kräfte der Magie nur allzu real sind. Sie zu verleugnen, hat unser Reich in den vergangenen Monaten zweimal an den Rand der Katastrophe gebracht, und wir dürfen nicht zulassen, dass das wieder geschieht.«

Der König machte eine kurze Pause und nahm mit jedem seiner Adligen Blickkontakt auf, bevor er sich erneut Calvyn zuwandte. König Malo blickte nun düster drein, denn das, was er zu sagen hatte, behagte ihm offenbar wenig.

»Magie, Zauberei, Hexerei und viele andere Formen der Kunst des Übernatürlichen sind nun einmal eine Tatsache, und es hat keinen Zweck, diese Kräfte länger zu verleugnen. Die Herrscher Thrandors haben versucht, die Anwendung der geheimen Künste zu verbieten, doch das hat lediglich dazu geführt, dass niemand von uns über die Kenntnis verfügt und das Wissen besitzt, was mit diesen Mächten erreicht werden kann. Mir ist klar geworden, dass unser Unwissen eine lebensbedrohliche Gefahr für unser Königreich darstellt. Ich ernenne Euch daher zu meinem persönlichen Berater in diesen Angelegenheiten und würde gern erfahren, wie wir Eurer Ansicht nach verhindern können, dass sich derartige Ereignisse in der Zukunft wiederholen.«

Calvyn war sprachlos.

Königlicher Berater in Angelegenheiten der Magie! Niemals hätte er gedacht, dass er eines Tages eine solche Position einnehmen könnte. Die Aufsicht über die Wiedereinführung der Magie in Thrandor zu führen, war eine immens verantwortungsvolle Aufgabe, und Calvyn überfielen plötzlich Zweifel, dafür zu jung zu sein und über zu wenig Wissen zu verfügen. Er kannte lediglich einige grundlegende magische Sprüche, und obwohl er einen Hexenmeister bei der Arbeit erlebt hatte, wusste er nichts über dessen Kunst. Es stimmte schon, Calvyn war es innerhalb weniger Monate gelungen, die Zauberei in einem Grad zu beherrschen, den viele, die sich ihr Leben lang in dieser Kunst übten, nie erreichten. Er wusste jedoch nichts über Alchemie, Nekromantie, Hexerei und eine Handvoll andere magische Künste, zu denen er befragt werden könnte.

Der König spürte sein Unbehagen und lächelte.

»Dass Ihr sprachlos seid, nimmt mich nur noch mehr für Euch ein, denn ich glaube, Ihr seid ein aufrichtiger junger Mann. Keevan hat mir versichert, dass Ihr ihm stets zuverlässig gedient habt, und ich hoffe, Ihr bringt mir dieselbe Loyalität entgegen wie ihm.«

»Aber natürlich, Eure Majestät«, platzte Calvyn heraus. »Ich würde mich mehr als geehrt fühlen, Euch als Berater dienen zu dürfen, aber ich bezweifle, dass ich für eine solche Stellung geeignet bin. Meine Fachkenntnisse sind arg begrenzt ...«

»Und doch so viel umfassender als bei irgendeinem anderen Mitglied meines Hofstaats«, unterbrach der König ihn. »Ich bitte Euch, Korporal Calvyn. Meines Wissens gibt es niemanden in Thrandor, der geeigneter wäre, diese Rolle zu übernehmen.«

Calvyn hämmerte das Herz in der Brust, denn er wusste, dass er das Ersuchen des Königs nicht wirklich abschlagen

konnte. Doch da war noch etwas, was er bisher nicht angesprochen hatte.

»Warum zögert Ihr, Calvyn?«, fragte Baron Anton. Seine wachen Augen musterten ihn. »Wollt Ihr dem König nicht dienen?«

»Oh doch, Mylord. Sehr sogar, es ist nur ...«

»Los, spuckt es aus!«, forderte Lord Valdeer ihn etwas ungeduldig auf.

Calvyn schluckte an dem Kloß in seinem Hals, der ihn vollständig am Reden zu hindern drohte, und hielt seine Hände unter dem Tisch fest umklammert, damit sie nicht zitterten.

»Es geht um meine Freunde, Eure Majestät. Die beiden, die anstrebten, mich aus dem shandesischen Truppenlager zu retten, und die ich als Lord Shanier nach Shandrim geschickt habe, um sie dort in der Arena kämpfen zu lassen. Wie Ihr Euch vielleicht erinnert, Eure Majestät, habe ich Euch in Kortag mitgeteilt, dass ich sie befreien will, bevor sie der Kaiser von Shandar töten lässt. Ich habe meine Einstellung, was das betrifft, nicht geändert. Wenn ich Euer Berater werde, so bitte ich Euch, mich dies zuerst tun zu lassen. Ich würde mir nie verzeihen, nichts für sie getan zu haben, nachdem sie doch alles für mich riskiert haben.«

Ein Hauch von Mitgefühl leuchtete nun in Baron Keevans bis dahin kalten Augen. Anton und Valdeer lächelten.

Der König hingegen blickte ernst und antwortete in strengem Ton: »Worum Ihr bittet, ist gefährlich«, sagte er langsam. »Gefährlich für Euch, weil Ihr bis ins Herz Shandars reisen müsst, um Euer Ziel zu erreichen. Und gefährlich für mich, weil ich das Leben des einzigen Menschen in meinem Reich riskiere, der in der Lage ist, mich mit Informationen zu versorgen, die für die Sicherheit meines Landes von entscheidender Bedeutung sind. Ihr habt mir bereits klargemacht, dass ich bei Selkor – diesem shandesischen Magier, der auch noch mit Darkweavers Amulett herumläuft – auf das

Schlimmste gefasst sein muss. Was soll ich tun, wenn Selkor während Eurer Abwesenheit gegen Thrandor vorrückt?»

»Um ganz ehrlich zu sein, Eure Majestät, könnt ihr wenig dagegen tun, ganz gleich, ob ich hier bin oder nicht. Ich bin Selkor kein ebenbürtiger Gegner, dessen bin ich mir bewusst. Aber es wäre möglich, dass ich jemanden ausfindig mache, der unter diesen Umständen helfen könnte, während ich nach meinen Freunden suche. Mein Lehrmeister, ein Magier namens Perdimonn, hat Selkor schon einmal in seine Schranken weisen können. Wenn ich ihn finde, kann er uns womöglich sagen, wie wir Thrandor davor schützen können, was Selkor vorhaben mag.«

Der König kratzte sich nachdenklich am Nasenrücken und blickte dann zuerst zu Anton, der unentschlossen mit den Schultern zuckte. Anschließend sah er zu Valdeer und Keevan. Valdeer äußerte mit einem leichten Nicken seine Zustimmung, doch Baron Keevan wirkte nicht glücklich.

»Was meint Ihr, Keevan? Soll ich ihn gehen lassen?«, fragte der König, der das Unbehagen des Barons spürte. »Schließlich ist es ein ehrenvolles Gesuch.«

»Das bezweifle ich nicht, Eure Majestät, aber ihn ganz allein gehen zu lassen, erscheint mir doch recht waghalsig. Mir wäre wohler, wenn er Begleiter hätte. Die Reise ist lang und birgt Gefahren, denen sich ein kleiner Verband eher stellen kann als ein einzelner Mann.«

Der König nickte zustimmend.

»Das klingt vernünftig. Seid Ihr einverstanden, Calvyn?«

»Ich habe mich gerade gefragt, ob ich dieses Thema ansprechen dürfte, Eure Majestät«, erwiderte Calvyn, der kaum wagte, seinen Ohren zu trauen. »Ich habe bereits einige Leute im Sinn, aber es hängt davon ab, ob Baron Keevan sie entbehren kann.«

»Nur raus damit«, forderte der Baron, begleitet von einer entsprechenden Handbewegung, damit Calvyn gleich fortfuhr.



Mark Robson

Das Vermächtnis von Thrador - Die silberne Klinge

DEUTSCHE ERSTAUSGABE

Taschenbuch, Broschur, 352 Seiten, 12,5 x 18,3 cm
ISBN: 978-3-570-40017-3

cbj

Erscheinungstermin: Juni 2010

Ein blutjunger Magier und ein uraltes Vermächtnis des Bösen

In Thrador glaubt niemand mehr an Magie – auch Calvyn nicht. Bis ein alter Magier ihn zu seinem Schüler macht, um den Waisenjungen für die schwere Aufgabe auszubilden, die ihm vorherbestimmt ist. Denn Calvyn ist das »Schwert«. Er allein, so besagt die Prophezeiung, kann die böse Macht besiegen, die in dem Blut-Amulett in der Wüste Terachim schlummert und nur darauf wartet, erweckt zu werden ...

Der abtrünnige Magier Selkor hat das Blut-Amulett in seinen Besitz gebracht. Erfüllt von seiner unheilvollen Stärke, versucht Selkor nun, die Schlüssel zu den vier Quellen der Macht an sich zu reißen. Gemeinsam setzen Calvyn und sein Meister Perdimonn alles daran, ihn aufzuhalten.