

Sieben gegen Borbarad

Der Tragoedie sechster Teil

Anonymus, o.J., Druckort (Bagnacavallo) fiktiv, Fol. aus den Beständen der Nandus-Bibliothek zu Al'Anfa

Redigierte Edition, causal-unterstützende Lesbarkeit, artificium mundi (R.E.c.L.a.m.) für die Schüler der hesindegefalligen Universalschule zu Methumis

Ich will nun singen von den Tagen, da die tapfersten der Feinde des unheiligen Borbarad sich angeschickt, die Waffe zu beschaffen, die dann einst sein Schicksal soll besiegeln.

Erster Gesang

Ayla von Schattengrund, das Schwert der Schwerter, die Höchste im Orden der ewigen Leuin, sie, die keiner je im Streit besiegt, die kühn und voller Kraft dem Feind die Stirne stets geboten, sie rief die Helden zu sich. In Ehrfurcht sollten jene der Weisheit ihrer Worte lauschen und teilhaftig sein an ihrem Plan, den finsternen Bethanier nun endlich doch zu stürzen:

„Siebenstreich, so heißt die Klinge, die, von Göttern selbst geschmiedet, in der Hand des größten Helden seiner Zeit, stets zu Hoffnung ward und Heil den Frommen, allem Bösen aber zum Verderben. Kein Wesen, so die Mär, kann mehr denn sieben Streiche dieses wahrhaft mächtigen Schwerts ertragen, und sei es noch so hoch an Macht und Bosheit. Doch mehr als tausend Jahre sind vergangen, seit der letzte Streiter für das Gute würdig genug war, die Götterwaffe zu führen. Und so beschlossen die Weisen, die Klinge vor Unheil zu schützen, und übergaben sie dem heißesten Feuer. Aus dem geschmolzenen Erz gossen sie sieben magische Kelche, und bewahrten sie wohl vor des Feindes List an verschiedenen Orten. Doch nun, da die Zeit sich wandelt und das Böse verschlingt unser Land, nun soll die Waffe wiedererstehen, und wieder soll der größte Held des Zeitalters sie führen wider den gottlosen Frevler – mit Daimonengezücht verdirbt er das Reich! – ihm zum Verderben. Denn siehe! Heil und Licht und Hoffnung soll werden den Gerechten, da aufersteht das heilige Schwert.“

Also sprach die Geweihte. Da riefen die Helden voll Staunen und Freude: „Ehre sei den Göttern jetzt und immerdar! Wie Ihr es befiehlt, oh Tapferste der Tapferen, so wollen wir die schwierige Reise wagen, und suchen die magischen Kelche und bringen sie zu Euch, auf daß uns Gnade werde zuteil. Wenn Suseldrus der Weise, der hoch steht an Macht und Ansehen, aus dem hohen Hause der Quintilier, der verehrt wird vom Volk und geachtet vom Adel, der Senex genannt wird ob seiner Weisheit – wenn er uns führt, soll kein Unhold, kein Scherge des Bösen wider uns bestehen, noch stören die heilige Queste.“

„So sei es!“ sprach da der Weise, „habt Dank, Ihr tapferen Getreuen für Eure schmeichelnden Worte. Und wenn die Götter wollen, werde ich mich würdig erweisen der Lorbeeren, die Ihr mir anerkennt. Doch höret nun meinen Rat. Nicht im offenen Heerbann, und nicht mit dem Schall der erzenen Trompeten wollen wir reiten, zu schlagen den Feind in offener Schlacht, sondern, mit List und Klugheit uns wappend, in Stille und Heimlichkeit vorgehen und nicht dem bösen Frevler enthüllen uns're verschlungenen Pfade. Es soll die Absicht der Guten fortan verborgen sein dem Auge des Feindes.“

Da staunte die erhabene Ayla, denn Schwert und Schild und Schlachtengesang, das heiße Gefecht und die strahlende Ehre der Kämpfer erfreuen ihr Herz, doch gänzlich unbekannt sind ihr die Wege der List. Sie sprach: „Ich preise die Götter, die Euch, oh Freund in dunkelster Stunde, gesandt, die Pläne des Feinds zu durchkreuzen, Hilfe aber zu bringen den Freunden in bitterer Not. Heimlichkeit sei Euer Mantel, zu niemandem sprecht von der Queste außer zu mir. Geht hin zum Tempel des Praios in Gareth. Dort werdet Ihr finden das Buch der Schlange, und drinnen, wie ich vermute, den ersten Hinweis zum Aufenthaltsort des Kelches des Humus. Dies Schreiben, gesiegelt vom Prinzen, sei Euch Geleit und Empfehlung. Geht nun, und möge die himmlische Ronda Euch beschützen auf Eurem Weg.“

Da rüsteten sich die tapferen Helden, und machten sich zum Aufbruch bereit. Es waren: Suseldrus der Magier, an Klugheit groß und ein frommer Mann, Hauptmann und Führer der Schar, der Erste der sieben Gezeichneten. An Macht ihm gleich war Kazar, der Meister des Feuers aus Rashdul. Wenn er die schreckliche Kraft der Flammen herbeiruft, muß jeder Gegner weichen. Rakol der Krieger: mit starkem Arme führt er das Schwert, im offenen Kampf kann niemand ihn bezwingen. Geschliffene Rede führt er selten, das Wesen der Klugheit ist ihm fremd: hier fragt er vertrauensvoll die Freunde um Rat. Der wackere Ajax führt mit Echsensinn Mut und Gewandtheit der Waffen ins Feld. Wähnt er sich gleich dem Leviathan, dann wird sein Wille hart wie Stahl, und keine Hinterlist der Zauberer kann ihn besiegen. Weithin strahlt sein Schuppenkleid! Klein von Wuchs, doch groß an Tapferkeit ist Rurtin, Sohn des Mirkor. Mit scharfer Axt und stählerner Faust bringt er den Feinden das Verderben. Staatskunst und schöne Worte, Musik und Tanz und höfische Zierden erbauen ihn nicht, doch treu steht er den Freunden zur Seite, wenn große Not die Hilfe erfordert.

Auf schnellen Hufen trugen Rösser unsere Helden nach Gareth. Dort suchten sie, wie Ihnen geheißen, das Buch der Schlange im Tempel des Greifen, und lasen, was damals geschehen. Vor über tausend Jahren, als die erste Dämonenschlacht das Reich in Finsternis stürzte, fiel auch inmitten der Feinde Hlûthar, Graf der Nordmark, der Held und Heilige, letzter Träger von Siebenstreich. Auf dem Feldherrnhügel des Schwarzen Fran ward er begraben, und dort auch, an seinem Grabmal, sollt der Kelch des Humus die letzte Heimstatt finden. Doch ach! dort wo der blutige Kaiser die niederhöllischen Scharen zu finsterner Tat gerufen, dort war das Gefüge der Welt nun dünn geworden, und dunkle Mächte verdarben das Land. Diese düstere Einöd ward bald als Dämonenbrache bekannt. Im Widerstreit steht dort die Kraft des Kelches mit Dämonenmacht, und keiner der die Walstatt je wieder wollt' besuchen, ward hernach lebend von eines Sterblichen Auge erblickt.

Doch Zaudern ist nicht die Gewohnheit von Helden: beim ersten Licht des neuen Tages wurden die Pferde gesattelt und die Parole ausgegeben, nicht eher heimzukehren, als man den Kelch gefunden habe. Doch finstere Gesellen mit unheilvoller Absicht verstellten den Helden den Weg. Mordgieriges Gesindel war's, von unbekanntem Feind gedungen, das Lebenslicht der Tapferen, die Ruhm und Preis verdienen, zu löschen voller Hinterlist. Ein harter Kampf entbrannte. Doch schnell mißlang der Hinterhalt: was voller Tücke ward geplant, am starken Widerstand der Helden fand's sein Ende, und drei der Schurken blieben dort im Blute liegen, die anderen konnten fliehen.

So brach man schließlich auf. In scharfem Ritt gelang es bald, sich der Brache schnell zu nähern. Doch was die Helden kurz zuvor als Märchen abgetan, hier war's zum Schrecken Aller zur Wirklichkeit geraten. Lebendig schien der Wald, und voller Bosheit gegen die, die ihm den Schatz, den er so lang gehütet, zu entreißen trachten. In einem alten Baum, verfault und schwarz, der statt der Blätter Dornenranken trug, hing ein geweihter Mann der Rondra, leblos, doch mit dunkler Stimme unsere Götter fluchend, mit scharfen Ästen an den mächt'gen Stamm gefesselt. Das Licht in seinen Augen war gebrochen, an seine Stelle das finstere Gleißn dämonischer Mächte getreten. Das Herz voll Trauer machte sich nun Rakol, treu und fest im Glauben, bereit, die schmerzliche Pflicht zu erfüllen: mit gezieltem Schuß der Armbrust erlagen Dämon und Geweihter, in letztem Kampf umschlungen, dem Geschick des mächtigen Kriegers. Sobald der dumpfe Schlag des Bolzens das Ende des unheil'gen Lebens hat verkündet, trat Suseldrus hinzu, um den geschändeten Leichnam dem schrecklichen Griff zu entziehen und die arme Seele dem dunklen Herren zu empfehlen. Doch weh! von finsterner Macht erfüllt, erwachte der Baum zum Leben, und schlug dem frommen Magier die Dornenranke in sein Antlitz. Getroffen sank er hin. Zwar konnte durch mächtige Heilkraft der allzu heftige Fluß des Bluts zurückgedrängt werden, allein es blieb die Narbe, die seitdem das Antlitz des Magiers als grausames Zeichen entstellt. Oh Senex! wie beklag ich Dein Schicksal. Wieviel mußt Du noch an Leid und Ungemach erdulden? Gilt nicht mehr der Pakt der Götter, daß der, der gottgefällig handelt, beschützt wird vor grausamer Unbill und Niedertracht und Willkür des wütenden Geschicks? Dein Handeln stand im Zeichen Borons, und keinen Vorteil für Dich selbst hat je gesucht Dein Tun. Warum nur diese Strafe, die Du wahrlich nicht verdienst? Ich bete zu den Göttern: daß einst, wenn Du wirst abberufen sein, und eingetreten in das Reich des dunklen Herrn, Du wiederkehren wirst als Heiliger, und strafen wirst Du jene, die ins Werk gesetzt den Frevel. Hart wird Dein Urteilsspruch dann sein, und Gnade ist Dir unbekannt, so wie jenem schwarzen Gott die Milde fehlt, dem Du so treu gedient.

Von solcher Fährnis hart bedrängt, hastete die Schar dann weiter. Und endlich, als sie schon zwei Tage durch das pervertierte Land gezogen, erreichten sie den Hügel, wo Hlûthar einst begraben wurde. Schrecklich war der Anblick, der sich den Helden bot. Auf der Walstatt selbst, darunter liegt der Heilige begraben, hob sich ein Baum empor, schwarz und voller Bosheit, nicht natürlichen Wachstums, wie's Peraine ist gefällig, sondern von dämonischem Wesen, alles verschlingend mit finsterner Macht. Klein ist die Zahl derjenigen, die dieses Grauen je gesehen, und kleiner noch die es benennen könnten: wohl dem, der es nie gekannt! Doch Suseldrus, aus dessen Mund schon viele Schüler Weisheit und der Bildung Schatz erfahren haben, erkannte diesen Schrecken, und rief bestürzt: „Weh uns! Es ist Arkhobal, die schwarze Eiche, ein Dämon aus dem finst'ren Reich der Niederhöllen, der uns hier vernichten will. Sieben Hörner trägt er, seht! als Zeichen seiner Macht. Doch hilft kein Zaudern und kein Zagen, denn tief in seinem Inneren könnt Ihr, so wie ich, mit scharfen Augen wohl den Kelch der Macht erblicken. Zum Angriff denn!“

Da zogen die Helden die Waffen, und schritten dem Baum entgegen. Doch Kazar, Meister vieler Zauber, hob die Hand in drohender Geste, und gleißend, heller als des Praios' Schild, entlud die ganze Macht der Flammen in einem Strahl aus Feuer sich aus den Fingern und fuhr mit lautem Krachen ins schwarze Herz des Baumes. Ihm gleich tat's der Quintilier, und wenn auch der im Umgang mit dem Feuer nicht so geschickt war wie Kazar, so ward er mehr als angestachelt durch

seinen heißen Zorn. Ein zweites Mal erblühten Flammenstrahlen und trafen den Dämonen. Der schrie und tobte, und schreckliche Laute durchdrangen den Wald, doch seine Macht ward nicht gebrochen. Mit seinen starken Ästen schlug er zu, er kratzte, biß, und peitschte mit Dornen und griff mit Wurzeln nach den Helden. Von solcher Art Attacken wurden sie nun stark bedrängt, ihr Angriff kam ins Stocken. Des klugen Senex Absicht war, durch einen schlaun Zauber die Schale mitten durch die Luft zu sich heranzuholen, doch konnte er sich nicht dem Dämon so weit nähern, daß er den Spruch, wie er's erfordert, hätt' weben können: so hart bedrängte ihn der Baum. Da schien die Sache schon verloren, als plötzlich durch ein großes Wunder das Kampfesglück sich wandte. Hlûthar selbst, der Heilige, erschien in weißem Licht, und die Macht der Alveranier war um ihn her zu spüren. Laut erschallte sein Schlachtruf, und den Namen seiner Göttin auf den Lippen, stürzte er sich dem finsternen Feind entgegen. Dies brachte den Helden die nötige Zeit, sich schnell des Kelches zu bemächtigen. Wie das heiße Treffen zwischen Dämon hier und Hlûthar auf der anderen Seite sich schließlich hat entschieden, ob Göttermacht sich konnt' behaupten gegen des Dämonen Pesthauch – die Helden haben es nicht mehr gesehen, denn allzu hastig war die Flucht, die sie nach dem harten Kampfe anzutreten sich nicht entbrechen konnten.

Zweiter Gesang

Nachdem die Helden sehr erschöpft von ihrer Wunden Schwere im Lager angekommen, da brachten sie mit Eile den Kelch zu der Erhabenen. Die hub sogleich zur Rede an: „Habt Dank, Ihr treuen Freunde, für Euren starken Einsatz. Durch Heldenmut und Tatkraft wurde uns ein großer Dienst erwiesen, und viel an Ruhm und Ehre wird er Euch noch bringen, wenn diese Sache ausgestanden ist. Doch nun begeben Euch gleich zum Heiler, denn Eure schweren Wunden wie auch der erschöpfte Geist bedürfen, wie ich sehe, Hilfe. Und morgen kommt gleich wieder zu mir, damit ich Euch von anderen Kelchen, die es zu finden gilt, berichten kann.“ Die Helden folgten ihrem Rat und überließen sich und ihre stark geschwächten Leiber der kund'gen Hand des Heilers. So wirkungsvoll war seine Heilkraft, so stark die Tränke und die Salben, daß schon am nächsten Tag die Helden sich neu erfrischter Kraft erfreuen konnten. Doch schlechte Nachricht machte sie sehr bald darauf betroffen. Ayla sprach zu ihnen: „Ich habe Kunde, daß der Zug, der zwei der Kelche aus dem Reich der Horas zu uns bringen sollte, vor bösen Spähern unseres Feindes nicht mehr verborgen ist. Man hat zwar schnell den Plan zur Gegenwehr ins Werk gesetzt und trachtete, indem man allsogleich die Trennung der beritt'nen Schar befahl, und listenreich der kleineren der beiden Gruppen den Schatz der Kelche anvertraut, den Gegner zu verwirren: allein es nützte nichts. Durch finstere Magie und einen Dämon in der Luft gestützt, erriet der Feind sogleich die wahre Absicht unserer Freunde. Schon führt der Karakil – denn das ist wohl der Name des abscheulichen Geschöpfs – die Heermacht unsrer Feinde zu dem versprengten Troß. Ich fürchte, wenn nicht zeitig Hilfe zu der bedrängten Schar gelangt, dann wird der Schatz verloren sein. Ich bitt' Euch, reitet schnell dorthin, und helft so gut Ihr könnt.“

Der Worte der Geweihten eingedenk, legten die Helden erneut die Heerkleider an, und gürteten sich mit Waffen. Auf schnellen Pferden ging es dann nach Westen. Nach scharfem Ritt, der in seiner Heftigkeit dem Zwerg und beiden Zauberern sehr schwer zu schaffen machte, gelangte man an einen Fluß. Dessen hohes Ufer schenkte hier den Helden einen guten Blick ins weite Tal, wo den horaskaiserlichen Rittern schon die Hauptmacht ihrer Feinde hart auf den Fersen war. Sie strebten eilig zu der Brücke, um, nachdem der Fluß wär' überquert, dieselbe zu zerstören und den Gegner abzuschütteln. Doch dies, oh weh! ward schon mit scharfem Blick vom Karakil und seinem Meister, der ihn ritt, bemerkt. Voll List und Bosheit eilte er herbei, und legte mittels Zaubermacht Feuer an die Brücke. Dies sehend, schwenkte die Gesandtschaft um und strebte einem Hügel zu, der unweit sich erhob. Dort verschanzten sich die tapf'ren Ritter und Geweihten, um ihre Haut so teuer wie nur möglich zu verkaufen. Dies sahen die Helden. Rakol und Ajax, die mutigen Krieger, setzten

ihre Helme auf, und blitzend wie Feuer im Riedgras spiegelte sich Praios' Licht auf blanken Klingen. Auf ging es, mit donnernden Hufen über die lodernde Brücke, nicht Tod noch Verwundung fürchtend, den Freunden zur Hilfe. Nicht zu früh erreichten die Helden die tapfere Schar, die nur schwer der Wut der Feinde sich erwehren konnte. Xarfaidon hieß der Magier, der, als schlimmer Diener des Bethaniers und Häuptling dieses Heerbanns, mit Hilfe seines Karakils die Luft durchritt, um von dort oben feig die Schlacht zu lenken und mittels Zaubersprüchen für sich auch zu entscheiden. Dies hätte das Verderben der Helden jäh bedeutet, wenn nicht Suseldrus geschwind in schnellem Ratschluß den Feuerdschinn befreit, der zuvor den Ring, der des Gelehrten Hand stets zierte, bewohnte. Mit Flammendonner und Gefauche stieg dieser nun empor, um den bösen Frevler in den Lüften anzugreifen. Doch kaum war die Gefahr gebannt, griff schon der Feind mit Übermacht den Hügel an. Das Schlachtgetümmel auf dem Boden führte ein Söldling, stark und behende mit den Waffen, ein schrecklicher Gegner im Kampf, der nur am Morden und am Brennen Gefallen finden konnte: so gottlos war der Unhold. Ihm folgten weitere Söldner, gemietete Schlächter ohne Gewissen, die selbst nicht davor zurückschreckten, Geweihte zu erschlagen. Auch fochten auf Seiten der Schurken wilde Barbaren, die mit ihren struppigen Pferden aus den Landen der Ferkinas kamen. Kläffende Höllenhunde, die beißend und geifernd nur Unheil und Tod verbreiten, auch die gehorchten leider den Befehlen des Gegners. Bald war nun die Luft erfüllt von Armbrustbolzen, und viele aus der tapferen Schar sanken getroffen zu Boden. Dann bedrängten, den Heerruf erhebend, mit Schwert und Spieß Barbaren und Söldner mit Macht den Hügel. Heißer Kampf entbrannte nun. Bald war die Axt des Zwergen rot vom Blut der Feinde, kraftvoll hieben Rakol und Ajax mit ihren Schwertern schreckliche Wunden, und viele der Feinde mußten den Schlägen erliegen. Kazar wob machtvolle Zauberei, um dem Gegner zu trotzen. Viele der Schurken, doch leider auch viele der Freunde waren schon auf dem Schlachtfeld gefallen. Dem Hauptmann, der mit Hauen und Stechen sich eine blutige Schneise hatte erkämpft, und der nun, voll gieriger Mordlust, den Prätor wollte erschlagen – ihm stellte sich der Senex. Mit listigen Zaubern wollte er die Waffengewalt des Gegners schwächen. Doch ach! auch diese mächtige Magie vermochte nicht den Unhold aufzuhalten, mit schwarzer Wut schickt er sich an, den Magier zu erschlagen. Hell blitzt es auf, als der große Sklaventod, den jener führt, auf das Flammenschwert des anderen trifft. Hart ist der Kampf, doch bald schon muß der Zauberer, der tapfer focht und der mit heil'gem Zorn dem Gegner schwere Wunden zugefügt, doch der, als Mann des Worts im Kampfgetümmel mit dem Schwert nicht so viel Übung hat, dem Frevler unterliegen. Schwer war der Schlag, der ihn getroffen, ein Schwall von Blut benetzt die Erde, und ohne Regung blieb er liegen. Das Bewußtsein weicht von ihm, doch ist der Lebensfaden nicht durchtrennt, ein Funken Leben steckt noch in ihm: so stark erweist sich hier der Wille, nicht heimzukehren in das Reich des Todes und die süße Frucht des dunklen Herrn zu kosten, als nicht in Aventurien sein Schicksalsspruch sich hat erfüllt, und abgewendet ist die Finsternis, die Deren droht. In die Bresche, da er fiel, sprang Rakol. Gerechter Zorn erfüllte nun den Geist des Ritters, und Rondra führte ihm den Arm, als er mit einem einz'gen Hieb den Leib des Feindes spaltete, von Kopf bis Schritt, und dies, obwohl der heergekleidet war. Als die anderen Schurken dies erblickten, da sank ihr Mut, und so hoch auch die Eile, mit der sie angekommen, mocht' gewesen sein, noch geschwinder sah man ihre Flucht. So waren die zwei Kelche gerettet vor des Feindes Tücke, und doch – um welchen Preis! Fast alle der Gesandtschaft lagen tot am Boden, und auch die Helden selber waren schwer gezeichnet von der Wut der Feinde.

Dritter Gesang

Im dritten Gesang der Queste um die Wiedererschaffung Siebenstreichs verläßt der anonyme Urheber des Epos seine bisherige poetische Stringenz. Zwar bleibt er formal dem durchgängigen Schema (offener Blankvers mit alternierender Zäsurverteilung) treu, doch auf inhaltlicher Ebene reicht der dritte Gesang nicht an die epische Kraft seiner beiden Vorgänger heran. Oft verliert sich der Dichter in weitschweifigen Umschreibungen von topographischen oder politischen

Zusammenhängen. Offenbar tat er sich hart damit, die teilweise etwas profanen Erlebnisse der Protagonisten episch zu überhöhen. Verbale Kraft zeigt sich hier nur in seltenen Passagen. Deshalb sollen im folgenden nur ausgewählte Textstellen im Original zitiert werden, der zum Verständnis notwendige Inhalt wird in Prosa dargestellt.

Nach dem Gefecht um die Kelche der liebevollen Gesandtschaft kehren die Helden ins Heerlager zurück und überlassen sich der Pflege ihrer Wunden. Sie erhalten Nachricht, daß es dem Magier Rohezel gelungen sei, den Kelch des Eises aus Burg Grauzahn im Bornland zu stehlen und sich bereits auf dem Weg ins Lager befände. Doch eines Nachts ereilt Kazar und Suseldrus im Traum ein Hilferuf des Drachen Faldegorn (wir erinnern uns – der Gefährte Rohezals). Hierbei bedient er sich bei Kazar der menschlichen, bei Suseldrus der drachischen Sprache. (Was für ein unnötiger und dummer Einfall. Woher soll der Quintilier auf einmal Drachisch können? Bisweilen nimmt die aus patriotischen Motiven gestaltete Überhöhung des alanfanischen Magiers groteske Züge an.) Am folgenden Morgen interpretieren die Zauberer den Traum und schließen daraus, daß Rohezel und Faldegorn auf einer bestimmten Insel in der Bucht von Perricum niedergegangen sein müssen. Es folgt eine langatmige Passage über die politischen Zustände jener Gegend: ursprünglich zum zwergischen Machtbereich gehörend, ist die Insel nun in borbaradianischer Hand. Die Helden beschwören einmal mehr ihre Luftdschinne und brechen ohne Verzögerung auf, nicht ohne zuvor Ayla von Schattengrund zu informieren und ein Schiff für die Rückreise zu erbitten. Bei der Abreise kommt es scheinbar zu Abstimmungsschwierigkeiten, denn die Helden landen teilweise getrennt voneinander auf der Insel. Nach dem Kampf gegen eine Piratenbande, offenbar borbaradianische Freischärler, findet man jedoch wieder zusammen. Der Zwerg Rurtin kritisiert den Magier Suseldrus für dessen überhasteten Aufbruch.

Also sprach der Gnom. Doch Suseldrus, der seine Weisheit schon in vielen Streitgesprächen hat geschärft, entgegnete mit mildem Tadel: „Oh Rurtin, Sohn des Mirkor, ich bitte dich: nicht vorschnell fälle du dein Urteil über diese Tat. Mit großer Achtung tret’ ich dir entgegen und höre wohl auf deinen Rat in Fragen, wo dein Wissen unermesslich ist: wie man die Erzgewinnung treibt, in welcher Tiefe man die Gemmen schürft, mit welchem Werkzeug man am besten dem harten Stahl der Waffen Schärfe gibt, und auch, an welchem Ort in Aventurien der Durstige das beste Bier erhalten kann. In allen jenen Fachgebieten sollen deine Worte stets ohne Widerspruch von meiner Seite bleiben. Doch wenn es darum geht, die großen Rätsel unsres Daseins zu entwirren, den Spruch des Schicksals und der Götter zu ergründen, die Fäden der Magie und die Struktur des ganzen Weltenrundes zu durchschauen, und schließlich, als das schwierigste von allem, die Zeichen der Natur und alle Omen aus den Träumen, die uns Boron schickt, sowie die Bilder der Gestirne in der rechten Art zu deuten, dergestalt, daß für einen kurzen Augenblick ein Teil der Zukunft vor dem Aug’ des Kundigen sich zeigt – dann solltest du wohl meinen Worten glauben. Denn ich bin Suseldrus der Seher, und lange Jahre habe ich die Rätsel der Magie und das Gefüge uns’rer Welt studiert, da du in großer Tiefe unterm Berg den Schmiedehammer hast geschwungen. Hat nicht die Trennung uns’rer Schar die völlige Vernichtung dieser Schurken erst ermöglicht? Denn so gerieten sie gleich zwischen Hammer und den Amboß, und wir verhinderten die Flucht von einem, der uns unzweifelhaft an seinen dunklen Herrn verraten hätte. So aber ist der Aufenthalt der Schar der Unseren dem Feinde unbekannt. Erkenne also du die Weisheit meiner Tat und übe künftig dich in Demut, anstatt von Dingen zu salbadern, die du nicht verstehst.“

So lautete die Rede des Quintiliers. Der Zwerg entgegnete hier nichts, doch war er deutlich ungehalten ob dieses scharfen Tadels. Doch wenig später zeigte sich den Helden etwas, das durch seine große Wichtigkeit geeignet war, die Zwietracht in den eig’nen Reihen zu beenden. Faldegorn der Rote lag, von schweren Wunden hart gezeichnet, inmitten heißen Drachenbluts auf der nackten Erde. Gebrochen waren seine einstmals stolzen Schwingen, von Wunden übersät das Schuppenkleid, und nur noch matt und traurig glomm der Funke des Lebendigen in seinen alten

Augen. Mit schwachem Geist hub er ein letztes Mal zur Rede an: „So seid ihr endlich doch gekommen, ihr, zu denen ich um Hilfe rief. Zu spät für mich, doch nicht zu spät für Rohezal seid ihr hierher gekommen, und ihm, vor allem aber auch dem Schatz, den jener bei sich trägt, müßt ihr zur Hilfe eilen. Doch hört nun, wie es zu dem Unglück kam. Als wir, nachdem der Diebstahl von dem Kelch, den der alte Uriel in seiner Hauptburg aufbewahrt, geglückt war, machten wir uns schleunigst auf den Weg zum Schlund. Doch wurden wir verfolgt: Rhazzazor selbst, der schwarze Drache, flog uns nach, und bald schon mußte ich erkennen, daß ich, geschwächt noch von der weiten Reise, nicht fähig war, die hohe Eile, die geboten war, zu halten. So setzte ich den Meister auf dem Nordteil dieser Insel ab, und stellte mich dem Schwarzen, um so dem Zauberer die Zeit, die er so dringend brauchte, zu verschaffen. Kalt wie das Eis der Niederhöhlen war sein Atem, scharf wie tausend Messer seine Krallen. Ich unterlag. Schon spüre ich den kalten Hauch des Todes, und nicht mehr lange wird mein Leiden hier noch dauern. Doch bitt ich euch: nehmt den Karfunkelstein von meinen Kopf, und bringt ihn zu den Magiern aus Khunchom, damit nicht meine Seele auf diesem Eiland muß verbleiben und noch womöglich in die Hand des Feindes fällt. Doch geht nun! Findet Rohezal!“ Dann starb er. Voll von Trauer und Verbitterung, daß selbst ein Wesen von solch hoher Macht der Wut des Feindes unterliegen mußte, schickten sich die Helden an, den letzten Wunsch des Drachen zu erfüllen.

Der Autor beschreibt nun die Lage der Insel: die Zwerge von Schatodor nahmen diese Insel damals mittels eines langen Tunnels vom Festland aus in Besitz. Im Zuge der Invasion konnten die borbaradianischen Truppen zwar die Oberfläche, nicht aber das Tunnelsystem der Insel einnehmen. Die Helden vermuten, daß Rohezal sich in den unterirdischen Bereich geflüchtet hat. Heimlich dringen sie in die Tunnel ein und finden nach kurzer Suche den alten Magier. Doch dieser ist nicht mehr am Leben:

Schmerz und Wut und Trauer überkam die Helden, als sie, eingedenk der großen Taten ihres Freundes, den toten alten Zauberer erkannten. Mit einem letzten Spruch der Macht hat jener, von dem noch lange Jahre später die Barden singen sollten, sich selbst in Stein verwandelt, als der Sturm der Feinde allzu heftig wurde, um so den Kelch mit seinem eig'nen Körper noch zu schützen. Denn listenreich, wie es nach ihm nur wenig waren, hat er den Schatz mit Zauberkraft sehr gut vor unliebsamer Macht geschützt. Ein schweres Rätsel, dessen Wortlaut mir hier auszusprechen allzu schwierig fällt, bedurfte erst der Lösung. Doch Rurtin und der Senex, die beiden, die zuvor im Zwist noch lagen, fanden bald die Antwort auf des toten Magiers Frage. So konnten sie das Loch, das vorher vor Entdeckung durch die Wirkung eines Zauberspruchs sehr gut verborgen war, entdecken; und drinnen lag der Kelch. Doch kaum, daß sie den Schatz geborgen, verhinderte das Nahen vieler Feinde, von dem gefallenen Freund und Meister Abschied noch zu nehmen, wie's ziemlich ist im Angesicht des Todes. Ein harter Kampf entbrannte.

Mit einem starken Truppenaufgebot und magischer Unterstützung gelingt es den Schergen des Borbarad, den Helden den Weg zurück an die Oberfläche zu versperren und sie weiter in das Gangsystem abzudrängen. Sie fliehen vor dem überlegenen Gegner tiefer in die Katakomben und gelangen schließlich in den Raum, wo die Zwerge von Schatodor sich gegen die angreifenden Invasoren verteidigen. Es gelingt ihnen, ihr plötzliches Erscheinen im Rücken der Borbaradianer auszunutzen und sich auf die zwergische Seite durchzuschlagen. Dort werden sie von Rambosch, Sohn des Vandamasch, dem kommandierenden Hauptmann, in den Tunnel zum Festland geführt. Mit einem modern anmutenden Schienenfahrzeug treten sie die weitere Flucht an. Kurz nach ihrer Abfahrt bricht der Widerstand der Zwerge unter dem Ansturm eines Dämonenpaktierers zusammen. In einer wilden, rasanten Verfolgungsjagd, immer den Berserker auf den Fersen, gelangen sie schließlich ans Tor von Schatodor, wo der Unhold die Verfolgung angesichts der guten Bewachung aufgibt. Die Zwerge geleiten die Helden wieder ans Tageslicht und bringen sie an die nahegelegene

tobrische Küste, wo sie von der „Seeadler von Beilunk“ aufgenommen werden. Doch kaum auf hoher See, erscheint noch einmal Rhazzazor.

Die schwarzen Schwingen rauschten wild, als sich der Drache, der nicht tot, doch auch nicht lebend war, dem Schiffe näherte. Sofort befahl die Kapitänin, die Waffen in die Luft zu richten und das Schiff in eine Position zu bringen, die dem Kampfe günstig sei. Von dieser Kampfkraft eingeschüchtert und wohl wissend, daß die scharfen Rotzen und Hornissen seinem Flug ein jähes Ende wohl bereiten könnten, verzichtete der Drache auf den Angriff und begnügte sich damit, ein Bündel auf das Deck des großen Schiffes abzuwerfen. Mit Entsetzen mußten nun die tapf'ren Helden den Leichnam ihres Freundes Rambosch, Sohn des Vandamasch erkennen, den der Feind in frevelhafter Wut aufs schrecklichste geschändet hatte. Der Kelch war nun gerettet, doch der Preis war hoch: Rohezal der Magier, Faldegorn der Drache und ein stolzer Held des Zwergenvolkes waren tot: das ist der Helden Not.

Vierter Gesang

Im frischen Wind und bei dem sanften Wellengang des Perlenmeeres konnten unsre Helden auf dem Schiff ein wenig Ruhe und Erholung finden, bevor der Dienst an Göttern und der ganzen Menschheit sie erneut als Streiter für das Gute in die Schranken schickte und noch viele Taten ihrer harreten. In Perricum erhielten sie bald Zeitung von Geschehnissen, die zur Sorge Anlaß gaben. Durch göttliche Verständigung gelangte Kunde zu dem Schwert der Schwerter, daß Orewana von Elburum, Geweihte der Hesinde und Hüterin von altem Wissen, das über lange Ahnenreihen nur an einen ausgewählten Diener der Hesinde übergeben wurde, in Aranien verschollen ist. Jene aufzuspüren und, wenn ihre Rettung durch ein schlimmes Schicksal nicht mehr möglich wär, ihr Buch der Schlange, welches das Geheimnis wohl enthalten würde, in die Obhut der Erhabenen zu bringen, war nun das dringlichste Gebot der Stunde.

So machten sich die Helden auf nach Zorgan. Doch dies begab sich zu der Zeit, in der Aranien sich unabhängig von dem Reich erklärt, und Fürstin Sybia sich ihre Privilegien vom Reichsbehüter hatte anerkennen lassen. So, in neuer ungekannter Freiheit, wo nicht durch einen langen Zeitraum der Bewährung Zuversicht und Kraft des Volks und Festigung der Sitten sich entwickeln konnten, wie – zum Beispiel und zur guten Lehre vieler Schüler sei's erwähnt – des Südens Perle Meridiana schon seit langer Zeit ein gülden Vorbild darstellt, dergestalt, daß freie Bürger mit dem weisen Rat der Kirche über die Geschicke ihres Reichs zum Wohl des ganzen Volks entscheiden – ohne diese lange Tradition der Freiheit also schickten sich die Herrscher von Aranien wie auch ihr ganzes Volk nun an, mit Kleinmut und zu großer Vorsicht jedem zu begegnen, der nicht aus diesem Lande stammte. Große Mühsal, Plagen und Schikanen wurden jedem auferlegt, der hier auf Reisen sich befand. Doch hierin sind sich alle Weisen einig: durch diese Atmosphäre der Vergiftung werden alle guten Kräfte eines Volkes aufgebraucht, und Neid und Mißgunst und ein Exodus des Wissens treten auf, so daß durch den Verfall der guten Sitten auch der Niedergang des ganzen Volkes kommen wird. Denn dieses sei euch prophezeit: noch schwarze Stunden wird Aranien erleben, wenn es nicht den falschen Weg der Staatskunst überwindet.

Auch die Helden bekommen das verschärfte politische Klima zu spüren. Nur unter strengen Auflagen ist es ihnen gestattet, sich in Aranien für drei Tage zu bewegen, und auch dies nur, weil die Kapitänin der „Seeadler“ – immerhin Tochter des Großadmirals – als Bürge eingetreten ist. Sie stellen nun ihre Nachforschungen an, wobei der Dichter immer wieder das Mißtrauen und die Feindseligkeit der Bevölkerung betont. Trotz dieser Schwierigkeiten verdichten sich die Hinweise, daß die vermißte Geweihte von einer Gruppe übergelaufener Tempelritter aus Jergan entführt und in die Burg der örtlichen Baronin gebracht wurde. Allerdings haben die Helden keine Beweise. Es

bleibt ihnen nichts anderes übrig, als heimlich in die Residenz der Baronin einzudringen und nach der Geweihten zu suchen. Unterstützt durch die magischen Fähigkeiten der firnglänzenden Finger des Elfen Fehrsil gelangen die Helden unbemerkt in die Gruft, wo eine unliebsame Überraschung auf sie wartet.

Finsternis und feuchte Luft, die durch den Türspalt sickerte und mit fauligem Gestank das Atmen sehr erschwerte, fanden unsere Helden in der Gruft. Leise Schritte und Geschlurfe waren nun zu hören, und die leise, monotone Stimme einer Frau hallte hohl im Raume wieder. Und plötzlich blitzte scharfer Stahl im Lichte auf, ein Schlangengreif aus Silber warf den Schein der Fackel jäh zurück, und aus der tiefen Schwärze des Gewölbes trat nun auf die Schar der Helden eine menschliche Gestalt hinzu. Die Frau mit weißem Haar, gewandet in die Überreste einer grünen Tracht, griff mit verkrümmter Hand nach Fehrsil und hob das Tuzakmesser hoch zum Angriff. Ihr Blick war hohl und leer. Mit Entsetzen mußten da die Tapferen erkennen, daß es Orewana war, deren Seele schon die Mühsal Derens hatt' verlassen, doch deren Körper nun, von schlimmer Folter stark entstellt, durch finstere Magie zu neuem Leben sich erhoben hatte und den Helden sich entgegenstellte. Oh wehe! viel zu oft begingen schon die Diener des Bethaniers diesen schlimmsten aller Frevel, jäh die Totenruhe zu zerstören und den armen Opfern das Geschenk, das unser dunkler Herr den Menschen machte, zu verweigern. Der Hauptmann der verderbten Tempelritter war's, der mit der Macht der Erzdämonen diese Untat hat ins Werk gesetzt, und der nun auch die anderen Leichen, welche in der Gruft zur letzten Ruhe hingebettet lagen, sich zu Diensten machte und den Tapferen entgegen schickte.

Doch Boron war nicht völlig fern von diesem Ort. Hochwürden Donna Fiorella Salmoranes y Comio, Deuterin Bishdariels und Leiterin von Tuzaks Tempel, hat des Boronfrevlers Spur von Maraskan bis in dieses Schloß verfolgt, und hätt' den Unhold sicher auch zur Rechenschaft gezogen, wenn sie nicht, von weitaus wichtigerer Pflicht gerufen, abgelassen hätte von dem Plan. Denn von Visionen unseres dunklen Herrn geleitet, ließ sich diese tapf're Heldin auch gefangen nehmen, um der sterbenden Geweihten der Hesinde nah zu sein und in den Tiefen des Verliebes das Gebet, welches zur Erschaffung Siebenstreichs sehr dringend nötig ist – denn das war das Geheimnis, welches Orewana von Elburum hütete –, von der Sterbenden zu lernen und die Worte zu bewahren, bis daß, zum Lob und Preis der Götter, die Waffe aufersteht. Doch noch war sie Gefangene der schandbefleckten und verräterischen Templer. Mitten in der Gruft hatten jene die Geweihte angekettet, und Hilfe konnte sie den Helden nur durch heil'ge Worte und Gebete bringen.

Doch dieses war genug. Denn von den frommen Worten frisch ermutigt, stürmten unsere Helden vor, und durch die Stärke ihrer Waffen und die Macht der Zaubersprüche konnten sie sehr schnell obsiegen, dergestalt, daß Mumien, Zombies und Skelette bald in Stücken und zu Staub zerschlagen auf dem Boden rundherum verstreut das Zeugnis von der Macht der Helden lieferten. Doch ach! zu heftig war die Hitze des Gefechts, zu scharf die Ohren der Verräter, die auf List und Trug in ihren eig'nen Reihen immer achten müssen und das Vertrauen der Freundschaft nimmermehr erfahren können, sodaß in kurzer Zeit die Templer von dem Kampfeslärm erwachten und mit Waffen nun der Gruft zu stürmten. Hier gerieten sie nun auf die Kampfeslust der Helden, und nicht die Wut der Feinde, nicht die Dunkelheit und Düsternis der Gruft und nicht die frevelhafte Zaubermacht des Hauptmanns konnten Suseldrus und seine Mannen niederringen. Schon bald erlagen diese schlimmen Bösewichte Axt und Schwert der frommen Streiter. Einen wollte Suseldrus in seiner Weisheit lebend fangen, um die Hintergründe dieser schlimmen Taten zu erfahren. Doch mitten in dem zähen Ringen zwischen Radamox und jenem Schurken, als der Frevler schon zu unterliegen drohte, rief der Bösewicht die Macht der Erzdämonen an und entzog sich so dem Griff des Ritters.

So konnte die Verbindung von dem üblen Tun der Templer zur Baronin leider nicht bewiesen werden, einzig durch ein Schriftstück, das die Helden in der Lagerstatt der Templer fanden, wurde

Borbarad unzweifelhaft als Auctor der Entführung und des Mordes ausgemacht, allein es fehlte jener Name der Baronin, der verflucht sei vor den Göttern ewig und auf immerdar.

Nun tritt die genannte Baronin auf den Plan und bezichtigt die Helden des Hausfriedensbruchs und des Mordes an Ordenskriegern, so daß die Helden sich aufgrund der schlechten Beweislage zur Flucht gezwungen sehen. Sie erreichen jedoch ohne weitere Zwischenfälle Zorgan und schiffen sich mit der „Seeadler von Beilunk“ gen Perricum ein. Die befreite Hochgeweihte, deren Geist unter der Folter so gelitten hat, daß sie nicht ansprechbar ist, wird in die Obhut eines Noionitenpriesters gegeben. Gemeinsam reist man wieder zum Schlund.

Fünfter Gesang

Die Helden wollten nun, wie's üblich ist nach solchen schlimmen Abenteuern, ihre müden Leiber rasten lassen und in Borons Armen Ruhe finden, um auch dem geschundenen Geist wieder neue Kräfte zuzuführen. Doch es begab sich, daß Amando, ein geweihter Mann des Praios, den die Helden schon aus frühern Zeiten kannten, jene zu sich rief. In scharfer Rede hub er an, mit schwerer Schuldzuweisung jene Tapf'ren für die Taten in Aranien anzuklagen, und bedrohte sie mit schlimmen Strafen – ja sogar den Scheiterhaufen zu erwähnen konnte dieser harte Mann, der in falschem Ehrgeiz und Verblendung seinem Gott zu Diensten war, sich nicht entbrechen – wenn er einen Vorfall ketzerischen Tuns den Helden nachzuweisen sich imstande sehe. Oh, wie können Sterbliche, und wenn sie auch den Göttern sind geweiht, doch irren und den Weg der Eitelkeit beschreiten! Doch Suseldrus, der mit der Priesterschaft des Praios oftmals schon in Streitgesprächen über die Natur der Götter und der Zauberei sich üben konnte, sprach:

Die folgende Rede des Magiers, obgleich ein mustergültiges Beispiel der „Al'Anfaner Brandrede“, eine der tulamidischen Schule nahestehende, auf der Vermischung von theologischen und staatspolitisch fragwürdigen Argumentationslinien aufbauende Rhetorik, wurde in der vorliegenden Ausgabe (R.E.c.L.a.m.) leider von der Inquisition gestrichen.

Doch mit der kritischen Darstellung der Inquisition und ihrer dichterischen Verknüpfung mit dem Vanitas-Motiv hat sich die verbale Kraft des Dichters erschöpft. Im folgenden wird beschrieben, wie der paranoide Magier Rakorium, dessen Weltsicht auf einer echsichen Verschwörungstheorie aufbaut, im Lager erscheint, sich aber weigert, über den Aufenthaltsort des ihm anvertrauten Kelches zu berichten. Es stellt sich sogar heraus, daß er sich das Wissen um das Versteck von einem befreundeten Magier löschen ließ, um es auf jeden Fall vor den echsichen Umtrieben zu schützen. In einem Rededuell mit Suseldrus, das die Unkenntnis jeder magiethoretischen Grundlage des Dichters eindrucksvoll untermauert, kann er allerdings überzeugt werden, daß der Kelch für die Rettung der freien Völker unbedingt notwendig ist. Mit Hilfe des Hesindegeweihten Simkin vom Berg wird das Gedächtnis des Erzmagiers wiederhergestellt. Sogleich macht man sich auf und kann den unweit des Lagers versteckten Kelch bergen. Der literarische Rang dieser Episode erschließt sich, nach der Streichung der Inquisitionspassage, auch dem versierten Rezipienten nur schwer und wird in der modernen Forschung, bis auf die Universität von Al'Anfa, auch nicht mehr diskutiert.

Sechster Gesang

Indes, da fünf der Kelche durch die Tapferkeit der Helden in den sichern Händen der Erhabenen sich befanden, und jene Zeugnis hatte von den letzten beiden, die zu der erforderlichen Siebenzahl noch fehlten, daß sie nun in guter Obhut wohlverwahrt schon auf dem Weg ins Lager sich befänden,

hatten Suseldrus und seine Mannen die Gelegenheit, dem Ausgang jener heil'gen Tjoste, die zur Kür des Heeresmeisters aller Rondrianer abgehalten wurde, beizuwohnen und, wenn auch für kurze Zeit, die Waffen ruhen zu lassen und die Heereskleider auszuziehen. Auf dem Turniere hatten in den letzten Tagen die Geweihten sich zu Paaren aufgestellt, um im ritterlichen Zweikampf sich zu messen und den Willen ihrer Göttin zu ergründen, wer die Ehre haben würde, das Heer der Rondrakirche in die Schlacht zu führen. Schon mehr als zweimal zwölf Geweihte hatten in den harten Kämpfen, die durch ihre ehrenvolle Art geeignet waren, das Herz von einem jeden, der der Donnergöttin zugetan ist, zu erfreuen, ihr Leben für die Ehre Rondras lassen müssen und mit ihrem heil'gen Blut den Kampfplatz wohldurchtränkt, als die letzten beiden Streiter, die zuvor in allen Kämpfen siegreich waren, sich nun gegenüber standen. Doch auch in jenem letzten heißen Treffen, welches beiden Streitern große Ehre durch die Art des ritterlichen Kampfes brachte, mußte eine Menschenseele sich auf ihrer letzten Reise übers Nirgendmehr von Golgari geleiten lassen, ehe Rondrasil der Löwenbrand als neuer Heeresmeister konnt' gefeiert werden. Groß war da der Jubel der Geweithenschaft, und alle, die dabei gewesen, schöpften neuen Mut und nahmen das Turnier zum Zeichen: daß endlich, nach den langen Jahren voller Angst und Schrecken, voll Schmerz und Pein und tausendfachem Leid, das der Bethanier über alle Lande brachte, daß endlich, nach den vielen Niederlagen, die der Meister der Dämonen ihren Heeren beigebracht, daß, nachdem so vieles, was einst lieb und teuer war, vergangen ist im Rauch des Krieges, endlich nun zum Gegenschlag die freien Völker sich vereinen.

Auch die Queste der Erschaffung Siebenstreichs, welche zu vollenden jene tapf'ren Helden, deren Taten ich besinge, bei ihrem Blute und den Alveraniern geschworen hatten, neigte sich dem Ende zu. Die letzten beiden Kelche waren auf dem Weg, doch leider hat der Feind die wahre Absicht von dem Schwert der Schwerter wohl erkannt, die sieben Kelche zu versammeln und die Waffe Siebenstreich dann zu erneuern. Mit einem hinterhält'gen Angriff, der durch einen Zauber kein Geräusch verursacht, drangen Schergen des Bethaniers in das Zelt, darin die Kelche lagen, ein und trachteten, durch Diebstahl dieses Schatzes alle Hoffnungen der Frommen zu verderben. Doch Granus von Darbonia, die rechte Hand des Schwerts der Schwerter, entdeckte diesen Angriff, rief die Helden schnell zur Hilfe und bezwang die Diebe in gerechtem Zorn. Doch in dem Kampfgetümmel, da die Helden wie auch Borbarads Gefolge die Kelche nah vor Augen hatten, wurde nun das ganze Ausmaß von dem Plan, den Ayla Schattengrund ersonnen hatte, offenbar: denn eingedenk des Rates, den der Senex ihr gegeben, hatte sie nicht nur der Stärke ihrer Waffen, sondern vielmehr auch der List vertraut. Denn siehe! alle Kelche, die sich den verblüfften Augen boten, waren, wenn auch mit genauer Handwerkskunst, den wahren Schätzen nachgeahmt und insgesamt so magisch wie ein Stücklein Brot. Die Borbaradianer waren ebenso erstaunt wie uns're Helden und traten allsogleich den Rückzug aus dem aussichtslosen Treffen an. Da entdeckte Ayla den verblüfften Helden ihre List: die echten Kelche wurden jeweils gleich nach ihrer Ankunft von Soldaten in ein nahegelegenes Heiligtum des Ingerimm gebracht, um sie vor dem Feind zu schützen. Dort, im tiefen Berg verborgen, warteten sie auf die Ankunft ihrer letzten beiden Brüder, um sich dann in Feuerglut und Flammensturm zum ersten Mal seit tausend Jahren wieder zu vereinen.

Siebter Gesang

Nachdem die Patriarchin solcherart den Helden ihre Pläne aufgedeckt, hub sie zur Rede an: „Ihr wißt nun, oh ihr Tapferen, wie diese Sache steht. In ein paar Tagen werden beide Kelche, die noch fehlen, von vertrauenswürdig'ger Hand gebracht. Doch bis dahin müssen wir die anderen, die in dem Heiligtum am Schlund verborgen sind, beschützen. Unser Glück und das der ganzen Welt steht auf des Messers Schneide. Borbarad und seine Diener wissen nun, daß die Kelche nicht im Lager sind, und werden ihren wahren Ort des Aufenthalts wahrscheinlich schnell vermuten. Ich bitte euch, daß ihr die Drachenpforter Armbrustschützen – ebenjene Schar Soldaten, die den Weg zum Heiligtum

mit wicht'ger Bürde oft gemacht und die durch ihre Treue wert sind des Vertrauens, das man in sie steckt – zu euch nehmt, euch mit ihrer Führung zu dem Heiligtum begeben und unsere Ankunft dort erwartet. Wenn der Feind die Kelche an sich nehmen will, dann hindert ihn daran mit allen Mitteln, die euch zu Gebote stehen. Nichts darf diesmal unsere Pläne stören, sonst ist Aventurien verloren. Geht nun. Mögen alle guten Götter euch begleiten.“

So geschah es. Die Helden sammelten die Schützen und machten sich zum Aufstieg auf den Berg, darauf der Tempel lag, bereit. An manchen Stellen dieses Berges zischten heiße Schwefelquellen hoch und trafen jeden, der nicht kundig war des Weges und verbrühten ihn mit heißem Dampf. Ingerimm, der Herr der Feuers und der Schmiedekunst, war wahrlich stark an diesem Ort. Nach langer Wanderung kam die Schar an ihrem Zielort an. Sie wurden gleich vom Hüter dieses Tempels, einem Zwerg, und seinen Priestern warm empfangen. Das Heiligtum, das sich den Augen der erstaunten Helden darbot, hatten die Erbauer tief in des Berges Flanke eingetrieben. In der tiefsten Halle dieses Höhlenbaus, inmitten eines Sees aus Lava ragte eine Felsenplattform auf, die nur durch Stege, die an Ketten von der Decke hingen, zu erreichen war. Dort befanden sich die Kelche. Unter kund'ger Leitung Rurtins machte man sich nun daran, das Bauwerk zu dem Zwecke der Verteidigung bereit zu machen. Er selbst befaßte sich damit, ein riesiges Geschütz aus alter Zeit mit aller Kunst und Meisterschaft wieder zu erneuern, damit es Tod und Elend über alle Feinde bringen konnte. Andere vermauerten den Nebeneingang, so daß die Feinde, wenn sie kämen, nur durch die große Pforte kommen könnten und dem Hagel der Geschosse schutzlos ausgeliefert wären. Kazar, der Dschinnenmeister, rief den Geist des Feuers, der den Lavasee bewohnte, zu sich und erbat sich Hilfe. Von der Macht des Zaubers beeindruckt, sagte jener zu und wartete, von einem Meer aus Flammen wohl umhüllt, darauf, die Frevler, die die Kelche stehlen wollten, zu verbrennen. Schließlich waren alle Vorbereitungen getroffen. Praios senkte seinen Schild, und Phexens Schatten zogen aus dem Osten auf. Doch bald durchbrach die Stille Hörnerklang. Dumpf hallten Kriegstrompeten von den Flanken hoher Berge wieder. Das Heer der Feinde war gekommen. Blutig rot erschien das Banner der Dämonenkrone, und die Helden mußten nun erkennen, daß die Heeresmacht des Feindes weitaus größer war, als sie in diesem Teil des Reichs vermuten konnten. Wohl über hundert Streiter hatte Borbarad gesandt, um die Kelche zu erringen.

Bald begann die Schlacht. In dem ersten wilden Sturm der Borbaradianer mußten viele unter dem Beschuß der Armbrustschützen fallen. Bolzen schnitten durch die Luft, als auch die Gegner nun mit wildem Schießen ihren Vormarsch decken wollten. Bald war es nicht mehr möglich, in dem Eingang sich zu zeigen, ohne einem Hagel von Geschossen ausgesetzt zu sein. Fußsoldaten stürmten nun dem Tempel zu. Im Hintergrund begann ein Zwerg mit kupferrotem Haar, die Macht des Herrn des Eises anzurufen, um mit großer Kälte die Verteidigung des Heiligtums zu schwächen. Doch wer im Bunde mit Dämonen ist, der darf nicht auf den Beistand von den Elementen hoffen. In großem Zorn erschien der Herr des Eises, und schlug, dem Schmiedehammer gleich, dem frevlerischen Zwergen ins Gesicht. Sofort bedeckte sich die Haut mit Reif, und dann zerplatzte der gefrorene Körper in tausend kleine Splitter aus Kristall. Doch in der Zwischenzeit war es dem Feind gelungen, die Nebenfürte aufzubrechen, den Widerstand zu überwinden und die Lavahöhle zu betreten. Suseldrus und Rurtin eilten von dem Kampfgeschehen an der Pforte weg, um die Feinde in dem Innersten des Tempels aufzuhalten. Ein Hühne, von der halben Größe eines Trolls, trat mitten auf dem Eisensteg auf Suseldrus hinzu. Mit einer Axt, die für Zyklopenhände schien erdacht, wollt' er den weisen Magier ins Reich des Todes schicken. Doch eines mußte er sehr bald erkennen: auf einem Steg, der über einem Meer aus Flammen schwankt, hält man sich besser fest, wenn der Blindheitsfluch aus eines Magiers Munde einen trifft. Kräftig war der Stoß, den er empfing, und laut sein Todesschrei. Dann fraßen Flammen seinen Körper. Mit andern Schurken kämpfte Rurtin. Doch einige der Bösewichter waren über einen dritten Steg der Felseninsel mit den Kelchen nah gekommen. Da entstieg der Feuerdschinn dem Flammenmeer und lehrte jenen Frevlern mit der

Hitze seiner Stimmgewalt ein Sprichwort: „Unrecht Gut gedeihet nicht!“ So einprägsam gesprochen war sein Lehrwort, daß, man kann es sagen, es sich eingebrannt hat ins Gedächtnis dieser Buben.

Inzwischen waren auch die Feinde, die im vordern Teil des Tempels eingedrungen waren, durch die Macht der Helden Ajax, Radamox und Kazar, und der Armbrustschützen abgeschlagen. Beim ersten Licht des neuen Tages zogen sich die wen'gen Überlebenden zurück. Groß war da der Jubel, und größer noch, als man die Ankunft eines Mannes meldete. Ein Ritter war's, untadelig an Ruf und Ansehen, der edelste und stärkste aller Lebenden, er, der noch in keinem ritterlichen Kampf verlor: Raidri Conchobair, der Graf von Winhall. Jener größte aller Helden brachte einen Kelch mit sich und meldete, daß im Lauf des Tages eine mächtige Gesandtschaft kommen würde, um den letzten auch zu bringen. Also geschah es. Im Schutze eines Banners Sonnenlegionäre und geweihter Streiter Rondras kam im Licht des Nachmittags die Schar der höchsten Götterdiener auf den Berg: der Bote des Lichts, das Schwert der Schwerter, der Hüter der Flamme, die Meisterin der Brandung, der Bewahrer des Wissens. Auch Donna Fiorella, die die Helden aus den Klauen des Bethaniers rissen, hatte sich am Heiligtum des Schlundes eingefunden.

Oh Götter! wie beschreib ich nun die Wunder, die an jenem Schicksalstage sich vollzogen. Unter dem Gebet, das Orewana von Elburum an die Boronpriesterin gegeben, wurden alle sieben Kelche in die Glut des Lavasees geworfen. So nah war hier die Macht der Götter, daß alle Frommen ihre Pracht und Stärke fühlen konnten. Der Grund erbebte, zitterte, als sich das kochend glühende Gestein zerteilte und eine Hand aus Erz sich langsam aus den glühenden Gewalten hob. Sie hielt eine Klinge in der Hand, die ihm roten Schein erglühete, ein großes Schwert. Die Sonne Praios' bildete den Knauf, Rondras Löwinnen die reich geschmückte Parierstange, deren Schwänze spielerisch den Griff umschlungen und mit ihren Hinterpranken auf der Balkenwaage Borons ruhten. Ingerimms Flammenpracht umzüngelte die Waage und Hesindes Schein der Zauberei umspielte sanft die Klinge.

Schweigend und mit großem Staunen brach die hochgeweihte Schar dann auf, um die Götter anzurufen und den Träger dieser Götterwaffe zu bestimmen. Das Opfertier war schon geschlachtet, als ein Löwenstern, gesendet von der Macht der Götter, seine Bahn am freien Himmel zog. Mit hellem Klang bewegte sich da Siebenstreich, und zeigte auf Raidri. Jener faßte mit sicherem Griff die Klinge. Und Ayla sprach mit klarer Stimme, klarer als sie je von Sterblichen gehört war: „Viel des Leides haben wir ertragen müssen, Freunde haben wir verloren, Schwestern, Brüder haben wir verloren und beinahe auch den Glauben. Dunkle Zeiten haben ihre Schatten auf die Menschenwelt geworfen, Götter schienen fern, doch dies ist jetzt vorbei. Ihr Freunde, die ihr seid vereint im Glauben an die Zwölf, die neue Zeit mag kommen, wir jedoch, wir sehen furchtlos ihr entgegen, denn mit Siebenstreich und seinem Träger haben uns're Götter hier zum Zeichen aufgesetzt, daß wir nicht alleine stehen im Krieg. Nun gibt's kein Wanken mehr, und keinen Schritt zurück, denn der Wille Rondras hat sich heut' an diesem Ort erfüllt. Ihrem Ruf zum Kampfe wollen wir folgen, und rufen einig:

WIR WERDEN NICHT MEHR WEICHEN!“

Und so geschah es, daß die Götter einen Helden ohne Furcht und Tadel auserwählten, die Siebenzahl der tapf'ren Streiter zu vollenden, die das Schicksal Aventuriens bestimmen sollten.