

Magierbund

Die Welt von
Arida

Band III

Grywald

Uwe Balzereit
2018



LESEPROBE

FRIEDEN

Stille senkte sich über die Hügellandschaft. Die Luft roch nach Tod und Zerstörung. Vereinzelt vernahm man die Schreie der verletzten Soldaten.

Heiler eilten von einem zum anderen oder hielten manchmal nur noch die Hand eines einzelnen Mannes, um ihn in Frieden sterben zu lassen.

Sven schleppte sich in Richtung der Festung der Flüche. An seinem Bein klaffte eine große Schnittwunde und sein Gesicht war blutverschmiert. Von weit entfernt vernahm er eine Stimme und hielt inne. Da wieder. Er erkannte diese Stimme: Es war sein Freund Ralin, der Zwerg aus dem Eisengebirge.

Mühsam schleppte Sven sich in die Richtung aus der die Rufe kamen. Dann sah er Ralin begraben von einem riesigen Baum, der sicher während des Kampfes von einem dieser Lichtblitze getroffen worden war. Sven gab alles, was sein Körper noch an Kräften aufbringen konnte und stemmte den Stamm ein wenig zur Seite. Ralin drehte sich aus seinem Gefängnis heraus. »Danke, mein Freund, danke! Ich dachte schon, ich muss hier sterben.«

Sven stand erschöpft neben dem Zwerg und schlug ihm auf die Schultern. »Wie könnte ich dich denn hier liegen lassen, wo in der Festung noch jede Menge Bier auf uns wartet, mein Freund.«

Lachend und mit schmerzverzerrten Gesichtern hakten die beiden sich unter und schleppten sich mit vereinten Kräften zu den rettenden Mauern der Festung. Noch bevor sie die Festung erreichten, wurden sie auf einen Wagen geladen und von Heilern versorgt.

Die große Halle der Weltenlinien wurde als Krankenstation umgebaut und es roch hier nach Blut und Schweiß. Unentwegt klagten Stimmen über Schmerzen oder stöhnten nur laut vor sich her. Einige blickten nur noch starr ohne Ziel mit offenen Augen. Für sie kam jede Hilfe zu spät.

Aufgeregt schritt Kenlad durch die Reihen der Verletzten und Toten. Nirgends war Adam zu finden. Dann musste er doch noch irgendwo dort draußen sein. Olidir schickte Suchtrupps, die die Hügel um die Zelte der Magier nochmals absuchen sollten.

Nur Emiliana wusste, was geschehen war. Sie hatte gespürt, dass etwas sich von ihr losriss. Ein Teil von ihr spürte seinen Schmerz, als die Klinge in Adams Brust gestoßen wurde, und verschwand. Ihren eigenen Schrei hörte sie schon nicht mehr, als sie zusammensank. Sie war sicher: Ihr Liebster war tot.

Jemand führte sie zurück in ihr Zimmer und legte sie behutsam auf das Bett. Die füllige Heilerin, die sich seit ihrer Ankunft in der Festung um sie gekümmert hatte, hielt ihr einen Trank an die Lippen. »Trinkt das, Mädchen, es wird Euch beiden helfen. Ihr müsst jetzt tapfer sein! Alles wird gut. Trinkt!« Emiliana schmeckte etwas Bitteres und augenblicklich wurde alles um sie herum dunkel. Sie versank in einen tiefen Schlaf.

Emiliana fand sich in dem Garten wieder, in dem sie mit Adam und Mandara geübt hatte. Heute sah hier alles anders aus. Die Blätter der Bäume waren welk und nicht eine Blüte war mehr zu erkennen. Ja, selbst das Gras war an vielen Stellen verdorrt und braun. Kein Vogel flog oder sang in den Zweigen, auch die wunderschönen Schmetterlinge waren fort. Alles hier sah krank aus. Der Ort, der einst so schön gewesen war, schien zu sterben.

Langsam und unsicher ging Emiliana auf die Hütte zu. Vor dem Haus bemerkte sie eine Bewegung aus dem Augenwinkel. Unweit der Hütte saß eine Frau. Offenbar bemerkte sie Emiliana nicht, saß dort wie erstarrt. Von der Frau ging etwas Kaltes, Böses aus. Emiliana fröstelte, während sie die Frau beobachtete.

Dann begriff sie, was dort passierte. Sie hatte so etwas schon einmal gesehen, damals, als Marget

dunkle Magie wob. Ganz genauso sah es hier aus. Alles Leben wurde aus dem gesaugt, was das Dunkel berührte. Emiliana konnte die Menge an magischer Energie, die die Frau aufnahm, förmlich sehen. Es war, als wabere eine Aura um sie.

Eine einzelne Magierin schaffte es, dass eine ganze Welt starb? Emiliana bekam es nun mit der Angst zu tun. Panisch lief sie zurück durch die Tür, die ja hier irgendwo sein musste. Es war immer eine Tür dagewesen! Doch jetzt war hier alles anders.

Die dunkle Magierin bemerkte nun auch Emiliana und plötzlich vernahm sie eine Stimme in ihrem Kopf. »Du bist nun in meiner Gewalt, Kind! Wehre dich nicht... Mandara hatte ein lauschiges Plätzchen hier. Ich konnte es nicht lassen, noch einmal hierher zurück zu kommen. Soviel Macht schlummert an diesem Ort, so viel Energie! Ich dachte, die alte Elfe wird sie nicht mehr brauchen, also habe ich mich daran genährt, wie du siehst.«

Zoria kam scheinbar schwebend näher. Fieberhaft suchte Emiliana nach einem Tor, einer Tür oder irgendetwas, was nach einem Ausgang aussah. Sie rannte wild drauf los, spürte kaum, wie die Zweige und Dornen ihr Schlafkleid und die Haut darunter zerrissen. Sie wollte nur fliehen, weg von diesem unsagbar traurigen Ort.

»Du kannst mir nicht entkommen. Hier bin ich mächtiger als irgendwo sonst. Mach es dir doch

nicht so schwer und nimm dir ein Beispiel an deinem Liebsten. Der hat ganz still gehalten, als ich ihn getötet habe!«

Emiliana gefror das Blut in den Adern, als sie diese Worte hörte. Langsam öffnete sie die Faust, die sie fast schon krampfartig geschlossen hatte, und Ein roter Stein blinkte auf. Arelas Drachenstein schimmerte in ihrer Hand.

So, wie sie es mit Adam geübt hatte, sog sie die Kraft aus dem Stein, formte ein kompliziertes Gewebe aus Licht und Feuer, warf es auf Zoria und schleuderte sie mehrere Meter weit durch die Luft.

»Du willst kämpfen, kleines Elfenmädchen?«, frohlockte Zoria und stand sogleich direkt vor ihr. Aus ihren Händen floss ein gelber Lichtstrahl, der Emiliana erfasste. In allerletzter Sekunde wob diese ein Schild, um sich zu schützen. Sie konnte nur noch erkennen, wie alles um sie herum durch eine Feuerbrunst zu Asche zerfiel, und lief, so schnell ihre Beine sie tragen konnten. Wieder lief sie nur im Kreis, dabei musste sie doch einen Ausweg finden!

Zoria schrie ihr hinterher: »Ich mache dir einen Vorschlag, Elfenmädchen. Du gibst mir den Weltenschlüssel und ich lasse dich dafür in deine Welt zurück. Wie klingt das?«

Emiliana erinnerte sich an den Spruch in der kleinen Holzschatulle, in der die einst einen Schlüssel gefunden hatte:

**VERBORGEN IN DEN BURGEN
LIEGT DER ZUGANG ZU DEN LINIEN.
DER WELTEN RIEGEL KANNST DU ÖFFNEN.
VERWEILE NICHT ZU LANGE,
DIE ZEIT WIRD DANN DEIN FEIND.**

Zoria durfte diesen Schlüssel auf keinen Fall in die Hände bekommen! Sie griff sich an den Hals, wo die Kette mit dem kleinen Schlüssel als Anhänger hing. Versehentlich berührte sie ihn mit dem Drachenstein und er sendet ein weißes Licht aus. Vor ihr öffnete sich ein Portal. Schnell schlüpfte sie hindurch und hörte noch das Zorias wütendes Geschrei.

Als sie die Augen aufschlug, lag sie wieder in ihrem Bett. Nun spürte sie die zahlreichen Verletzungen, die sie bei ihrer Flucht davongetragen hatte. Sie musste sich ab sofort besser schützen, wenn sie in den Träumen wandeln und nochmals den Schlüssel benutzen wollte. Nur wie? Vielleicht konnte ihr Olidir morgen dabei helfen. Erschöpft und traurig schlief sie ein.

Noch spät in der Nacht rief Olidir den Rat zusammen. Still gedachten sie der vielen Opfern der Schlacht.

Noch niemals in der Geschichte von Arida hatten alle Völker gemeinsam gegen das Böse gekämpft. Trotz der Hilfe der Magier und vornehmlich der Leistungen Adams, waren tausende Kämpfer gestorben. So etwas, wie es hier passiert war, durfte es nie wieder geben.

Olidir schlug vor, in jedes Reich, an jeden Thron einen Magier zu entsenden, der alles Tun beobachten sollte. Nur so könne im Falle, dass irgendjemand sich an dunkler Magie versuchte oder sich auch nur um das Wissen darum bemühte, sofort eingegriffen werden.

Vorschläge gab es viele, aber da auch viele eigene Interessen innerhalb des Rates zu berücksichtigen waren, war es nicht ganz einfach, sich zu einigen. So wurde dann im ersten Morgengrauen ein Plan aufgestellt, der folgende Punkte enthielt:

1. Das Bestreben nach dunkler Magie ist untersagt.
2. Das Weben von dunkler Magie ist untersagt.
3. Jeder Magier muss einen Eid ablegen, um zu versichern, dass er niemals dunkle Magie benützt.
4. Jedes Königreich und jeder Thron bekommt einen Magier zur Seite gestellt.

5. Einmal im Jahr wird jeder Bürger, egal ob Mann, Frau oder Kind, auf magischen Fähigkeiten geprüft. Ganz gleich, wie gering die Kräfte auch sein mögen, müssen sie gemeldet werden.
6. Jeder, bei dem Magie festgestellt wurde, kommt in die Festung der Flüche und wird hier einer Behandlung bzw. einer Ausbildung unterzogen, um der Welt Arida zu dienen.
7. Jedem Magier ist es verboten, einen Thron zu besteigen.

Für einen riesigen Tumult sorgte der Vorschlag, alle zehn Jahre einen neuen Rat und Herren der Festung der Flüche zu wählen. Aber auch über diesen 8. Punkt konnte der Rat sich dann doch einigen. 9. und 10. waren dann nur noch wirtschaftlicher Natur.

Auf diese Weise bekam die Festung der Flüche, in der sich so lange Zeit nichts verändert hatte, ein ganz neues Gesicht.

Lesen Sie weiter in:
Band III - Grywald (ab 2018)