



DUL

SANHAI

TEMPEL IM SEE

DUL-TAN

KANSIS



TARAN

GALUND



GANTKAR



NORNHAIN

GOLAT

GORAN

GORHAN-BAR

KORIN

MITTVALD

H. F. Gerl

DUNKEL HELL

- DER GEFALLENE PALADIN

© 2020 Harald Gerl

Umschlaggestaltung: Dmitry Alexeev
Lektorat: Peter Gura (Die Fehlerwerkstatt e.U.)

Verlag: Buchschmiede von Dataform Media GmbH, Wien
www.buchschmiede.at
ISBN: 978-3-99084-506-6 (Paperback)
ISBN: 978-3-99110-720-0 (Hardcover)
ISBN: 978-3-99110-721-7 (e-Book)
Printed in Austria

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages und des Autors unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.

Inhaltsverzeichnis

Prolog	7
I Siegen?	10
II Ein Lächeln	22
III Der erste Schritt.....	26
IV Ins Licht	30
V Sterben oder sterben?	44
VI Die Dul’Nur	71
VII Der Tempel.....	95
IIX Der Feind meines Feindes.....	114
IX Die Flucht	126
X Der Preis des Sieges	143
XI Sieg?.....	152
Epilog	155
Glossar	157
Orte	160

PROLOG

Der Wind zerrte an den Gewändern der Jokan. Die als »die Eisigen« bekannten Bewohner von Galund knieten vor der Statue von Cthul am Gan'Kar.

Galund war ein karge Welt. Die Sonne ging für eine lange Zeit nicht über den eisbedeckten kargen Felsen auf, gefolgt von einer Zeit, in welcher sie nie ganz unterging. Es gab kein Gras und keine Bäume, nur Flechten und Moos. Alles, was sie benötigten, fertigten die Jokan aus Knochen von Fischen, aber auch aus den Knochen toter Jokan und anderer Bewohner dieser Welt. Trinkwasser war ein überaus wertvolles Gut auf dem Kontinent, denn es musste mühsam aus Schnee und Eis gewonnen werden. Da die Jokan genauso gut schwimmen und auch unter Wasser atmen konnten wie Fische, war flüssiges Wasser für sie ein göttliches Geschenk – ganz besonders, wenn es sich um Süßwasser handelte.

Der Gan'Kar war ein See und der einzige Ort inmitten dieser schier endlosen Schnee- und Eiswüste, an dem Wasser die ganze Zeit über flüssig war. Die übrigen Bewohner der Welt von Taran hätten dieses zwar als grauenhaft und seltsam abgetan, da es abgestanden schmeckte und auch eine seltsam ölige Konsistenz aufwies, sodass

man beim Trinken das Gefühl hatte, es kroch eher die Kehle hinunter. Aber für die Jokan stellte der Gan'Kar seit Anbeginn der Zeiten ihr Überleben sicher.

Das Kind, das der Schamane fest in seinem Arm hielt, war etwa acht Sonnenzyklen alt. Es war nackt und wehrte sich heftig gegen die klammen Finger des alten Mannes. Aus voller Kehle brüllte es gegen den scharfen, kalten Wind an, doch seine Eltern, seine Familie und sein gesamter Clan knieten am Ufer des Wassers, wippten im Rhythmus der Windstöße vor und zurück und achteten nicht auf die Schreie. Der Alte, der sein Gesicht unter einer großen Fellkapuze verbarg, hob einen Elfenbeindolch empor, sodass alle ihn sehen konnten. Dann stieß er ihn mit dem Ruf »Cthul n'fa crahfar!« wieder und wieder in den Körper des Jungen, bis dieser nur noch schlaff in seinem Arm hing und das Blut sich mit dem Wasser des Gan'Kar vermischte. Achtlos ließ der Schamane den reglosen Körper ins Wasser fallen, welches das Opfer sogleich verschluckte.

Der Alte drehte sich zu den übrigen Jokan, schob seine Kapuze etwas zurück und entblößte ein hässliches Antlitz, das eher dem eines Fisches als jenem eines Menschen glich. Seine Augen standen weit hervor, sein Mund war schmallippig und breit. Immer wieder schwankte er, als wäre sein Körper nicht daran gewöhnt, das Gewicht des großen Kopfes hier an Land, ohne den Auftrieb des Wassers, zu tragen.

In einem monotonen und gurgelnden Singsang begann seine Stimme die Weissagung der Jokan zu rezitieren: »Und wenn die Sterne wieder das Haus dessen berühren, der träumend wartet, nicht tot ist – denn was ewig ruht, kann in Ewigkeit den Tod besiegen –, werden die Alten sich erheben und Taran von allem reinigen, das nicht ihre Herrlichkeit preist. Der Mond ist nah. Preiset die große Ziege!«

Nachdem der Schamane geendet hatte, erhoben sich einige der älteren Jokan, legten ihre Gewänder ab und schritten betend in das Wasser, bis die Wellen über ihren Köpfen zusammenschlugen. Aus der Tiefe des Sees stiegen stinkende Gasblasen auf und ein schwaches, grünliches Leuchten erhellte die Szenerie. Die sieben hellsten Sterne am Himmel über Taran standen fast in einer senkrechten Linie über dem See. Nur der mittlere war noch eine Handbreit von der perfekten Position entfernt ...

I SIEGEN?

Bei jedem mühsam hervorgestoßenen Atemzug bildete sich in seinem Blickwinkel ein rötlich schimmernder Nebel. Reigh-Lane stützte sich schwer auf sein blutverschmiertes Schwert. Er war der letzte noch aufrecht stehende Paladin, Hüter des Lichts, ein magiekundiger Krieger. Er kämpfte für die Heimatverteidigung von Loran, jener wunderbaren Stadt, unter deren Herrscher sich Menschen, Zwerge und Elfen zur Koin'Dan gegen die Gefahr aus dem Westen vereinigt hatten. Reigh-Lane war sich nicht sicher, ob sein Atem, der vor seinem Gesicht gefror, rot war vom Schein der untergehenden Sonne oder ob sich in seinem Atem das Blut der Freunde und Feinde widerspiegelte, die auf der Ebene bei Golat lagen.

Der Tod hatte reichlich Ernte gehalten im Land der Zwerge. Die größte Streitmacht, die Reigh-Lanes Augen jemals erblickt hatten, war von Loch Taran gekommen und hatte sich auf Loran zugewälzt. Die Dul'Nur, jene Vereinigung von Orks und Totenwanderern, die sich mit den Menschen, den Elfen und den Zwergen um die Vorherrschaft auf dieser Welt stritt, hatte zum Sturm auf die Stadt geblasen. Nur dem Zufall war es zu verdanken gewesen, dass eine ungefähr gleich starke Streitmacht der Koin'Dan sich ihnen entgegenstemmen konnte.

Die grünhäutigen Orks waren unermesslich brutale Kämpfer, denen man, wollte man sie besiegen, schon alle Gliedmaßen abhacken musste. Und selbst dann tat man noch gut daran, sich vor ihrem kräftigen Gebiss und den riesigen Hauern in Acht zu nehmen. Die Totenwanderer ihrerseits waren früher Teil des Menschengeschlechts gewesen, jedoch hassten sie alles Fremde. Ihr erklärtes Ziel war es, den Pakt zwischen Menschen, Zwergen und Elfen zu zerstören, wenn nötig auch mit Gewalt. Vor vielen Blühzyklen waren sie auf Dul, den Kontinent im Westen, verbannt worden in der Hoffnung, dass die Orks ihrer schnell Herr werden würden.

Doch die Totenwanderer erwiesen sich als ebenso grausame wie herzlose Kämpfer und wussten sich wider alle Erwartungen gegen die Orks zu behaupten. Mehr noch: Nach dem Motto »Der Feind meines Feindes ist mein Freund« verbündeten sie sich sogar mit ihnen – zumindest vorübergehend. Mithilfe von Magie hatten die Totenwanderer zudem einen Zustand erreicht, in dem es schwierig war, sie zu töten. Wie sollte man auch etwas umbringen, dem jede Form von menschlichem Leben und Gefühl abhandengekommen war?

Wankend suchte Reigh-Lanes Blick nach Überlebenden. Nach Gefährten, denen er beistehen konnte, nach Feinden, die es noch zu töten galt. Aber da war niemand mehr außer ihm. Dampf stieg von

den Leichen der Gefallenen auf, die ihre schwindende Lebenswärme langsam der herannahenden Nachtluft entgegensandten.

Nur noch dunkel konnte sich der Paladin an den Kampf erinnern. Freunde, die von Zaubersprüchen von innen heraus zerfetzt, Feinde, deren Körper und Gliedmaßen von Schwertern und Äxten gespalten worden waren – das alles vermischte sich in seinem Kopf zu einem Kaleidoskop des Todes, das sich schneller und schneller drehte. Reigh-Lane hatte sein Schwert geschwungen und seine Heil- und Segenssprüche gesprochen, bis seine magische Kraft versiegt war. Zuerst waren die Elfen-Priester und Druiden gefallen, doch nicht ohne vorher den Kriegern und Paladinen der Menschen und Zwerge genug Kraft zu geben, um unter den leicht gerüsteten Magiern der Dul’Nur furchtbar zu wüten.

Nachdem ihre Magie aufgebraucht war, begannen die blutigen Einzelkämpfe mit den Ork-Kriegern, den Kriegsschamanen und den Assassinen der Totenwanderer. Einer nach dem anderen fielen seine Kameraden, aber jeder von ihnen konnte zuvor zumindest einen aus der Dul’Nur mit in den Tod nehmen. Als die Zahl seiner Freunde und Gefährten, die neben ihm kämpften, immer weniger wurde und seine eigene Magie ebenfalls beinahe erschöpft war, begannen die Trommeln der Feinde in seinem Kopf widerzuhallen und vermengten sich mit dem Rasen seines eigenen Blutes. Das Töten wurde

plötzlich zu einer neuen Quelle der Kraft. Jeder Feind, dessen Eingeweide er auf den glänzenden Schneeflächen im Land der Zwerge verteilen konnte, gab ihm neue dunkelrote Kraft, die es ihm ermöglichte, sich auf einen weiteren Feind zu stürzen.

Zuletzt standen ihm nur noch drei Feinde gegenüber: ein mächtiger Ork-Krieger, ein Assasine und ein Magier der Totenwanderer. Alles, woran er sich ab diesem Zeitpunkt erinnern konnte, waren tiefe, unmenschliche Schreie und das Klirren der Waffen. Dann – Dunkelheit.

Nach wie vor schwer atmend über sein Schwert gebeugt, blickte Reigh-Lane auf die drei Feinde, die vor ihm hingestreckt lagen. Ihre teilweise grotesken Wunden passten nicht zu den Verletzungen, die er seinen Gegnern normalerweise mit seiner Waffe zufügte. Der Paladin hatte selbst unzählige Wunden davongetragen, doch keine davon war wirklich tödlich gewesen. Ein kleines Rinnsal allerdings, das an seiner Seite zwischen den Stoßkanten seiner Plattenrüstung hervorsickerte, hatte eine ungesunde, leicht gelbliche Farbe. Bei diesem Anblick erinnerte er sich, dass die Waffe des Assassinen ein fahles gelbes Leuchten von sich gegeben hatte, und der Gedanke an Gift schoss ihm durch den Kopf.

Mit einem Mal spürte er, wie die Energie, die ihn bis zu diesem Moment beflügelte und aufrecht hatte stehen lassen, stetig aus seinem

Körper floss. Der Paladin sank auf die Knie und ließ sein Schwert kraftlos neben sich auf den Boden gleiten. Sein Blick fiel auf den blutverkrusteten Kopf seiner Gefährtin Elianî, der weit entfernt vom Körper seiner geliebten Elfen-Priesterin lag. Tiefe Trauer füllte sein Herz.

»Wozu all das Sterben, wenn wir dann doch nicht siegen? Wenn niemand mehr da ist, um über die Tapferkeit der Helden zu erzählen? Wenn nur noch jene übrig bleiben, die am Morgen die Toten beklagen und die irdischen Dinge aufsammeln, die wir zurücklassen, aber schon übermorgen unsere Seelen vergessen haben?« Der Gedanke an die Vergänglichkeit des Daseins ließ die Kraft noch schneller aus seinem Körper fließen.

Plötzlich warnte ihn sein Kampfsinn. Er beugte sich vor, versuchte, nach seiner Waffe zu greifen und das Schwert zu heben, doch er war bereits zu schwach dazu. Unter großer Mühe drehte er seinen Kopf in Richtung der untergehenden Sonne und nahm im Dämmerlicht eine gänzlich in Schwarz gekleidete Gestalt wahr. Das Gesicht unter der Kapuze konnte er nicht erkennen, er vernahm nur eine kalte Stimme.

»Armer Paladin ...« Die Worte klirrten wie Eis, klangen jedoch weder hochnäsig noch herablassend, nicht einmal grausam. »Tapfer gekämpft, und dennoch alle tot. Sterben und Tod, wohin du blickst.

Sieh nur, das Blut von Feind und Freund klebt an dir.« Die Stimme war von der gleichen unglaublichen Kälte, wie sie die Natur im Norden Galunds hervorbrachte. Oder der Tod.

Mit einem letzten herzerreißenden Seufzen schloss der Paladin seine Augen und ließ sich zu Boden sinken.

In seinem langen, schwarzen Traum reihten sich lodernde Flammen, eine stickige warme Höhle und eine eiskalte Stimme aneinander. »Trink, armer Paladin. Trink, wenn du überleben möchtest.«

Ein ekeliger, süßlicher Geschmack machte sich in ihm breit. Als er wieder bewusst die Augen öffnete, sah Reigh-Lane zuerst nichts und dann Schatten, hervorgerufen durch den Schein eines kleinen Feuers, die auf den glatten Wänden einer Höhle ihr verwirrendes Spiel trieben. Der Stein war so glatt behauen, wie man es sonst nur in den Prunksälen der Zwerge fand. Aber er war auch mit Mustern verziert, die jenen der Elfen glichen, wiewohl diese hier unsagbar älter und stärker wirkten. Dagegen nahmen sich die feinen Strukturen, die er im Haus seiner geliebten Elianî gesehen hatte, wie Gekrakel von Kindern aus.

Als er sich aufsetzte, merkte er, dass er nur mit einem langen, schwarzen Hemd bekleidet war. Obwohl vom scheinbar langen Liegen noch steif, fühlte sich sein Körper ansonsten erstaunlich stark

an. Neben seinem Bett bemerkte Reigh-Lane eine Gestalt, die derjenigen glich, die er zuletzt auf dem Schlachtfeld gesehen hatte. Nun jedoch war die schwarze Kapuze zurückgeschoben und der Paladin blickte in das Antlitz eines jungen Mannes. Das Erste, was ihm an dessen Gesicht auffiel, waren die unglaublich kalten blauen Augen und der unendlich traurige Blick.

»Ah, endlich wieder wach, armer Paladin«, stellte der junge Mann mit eiskalter Stimme fest. »Bist du bereit für den nächsten Schritt?«

»Wer seid Ihr? Welcher nächste Schritt? Was war der Erste? Wo ...?«
Noch mehr Fragen wollten aus Reigh-Lane hervorbrechen, doch der Fremde hob abwehrend eine Hand.

»Halt ein, mein armer Paladin. Wir sollten am Anfang beginnen. Mein Name ist Femotis. Lass dich von meiner äußeren Erscheinung nicht täuschen. Ich bin weit älter, als ich aussehe. Ich war schon hier, als die Alten Götter das letzte Mal auf Taran verweilten, und noch immer wandere ich über diese Welt und suche nach besonderen Wesen. In dir scheine ich ein solches gefunden zu haben.«

»Ich bin nur ein einfacher Paladin«, platzte es aus Reigh-Lane hervor, »kein besonderes Wesen.«

»Unterbrich mich nicht, armer Paladin!«, wies ihn die Stimme zu-
recht, die plötzlich nicht nur uralte, sondern auch sehr kraftvoll
klang. »Alle Paladine sind etwas Besonderes, doch nur wenige unter

ihnen können auch als besondere Wesen bezeichnet werden. Die Person des Paladins ist zwischen einem Krieger und einem Priester angesiedelt. Spötter meinen, Paladine seien Krieger, die lediglich zu feige sind, um mit der Konsequenz des Todes zu leben, und daher ihre Heilkräfte für sich selbst einsetzen. Andere sagen, sie seien Priester, die zu feige sind, um aufrecht in der Kraft des Heilens zu sterben, und daher auch Krieger sein wollen. So oder so, Paladine sind – bis auf einige wenige – nicht fähig, die letzten Konsequenzen ihres Tuns zu ertragen. Und wenn ich einige wenige sage, dann meine ich einen unter Tausenden Paladinen. Und von diesen wenigen haben wiederum nur Einzelne das Glück oder Unglück, auf mich zu treffen. Diese Paladine allerdings ...«

»Was ist es in meinem Fall?«, unterbrach Reigh-Lane ihn trotz der Ermahnung, die er zuvor erhalten hatte. »Glück oder Unglück?«

»Diese Paladine allerdings«, begann Femotis seinen Satz von Neuem, ohne Reigh-Lanes Frage zu beantworten, »besiegen ihre natürliche Feigheit vor dem Dunkeln. Sie akzeptieren wissentlich oder unwissentlich, dass Licht und Schatten zusammengehören wie Feuer und Hitze. Ich finde sie auf den blutigsten Schlachtfeldern, dort, wo ihre Kameraden einer nach dem anderen ihre Magie aufgebraucht haben und gefallen sind, weil sie keine wirklichen Krieger waren. Doch diese besonderen Paladine achten darauf, wo das Licht

hinfällt, das sie in ihrem Leben bis zu diesem grausamen Punkt geführt hat. Und sie achten gleichfalls darauf, wo es nicht hinfällt. Sie sehen in die Dunkelheit, ziehen neue, dunkle Kraft aus dem eigenen Schmerz, dem eigenen Blut ... und aus dem Tod, dem Schmerz und dem Blut aller anderen. Sie werden zu dunklen Paladinen oder zumindest zu Lehrlingen auf dem Weg zum dunklen Paladin. Ihr Wille zu leben siegt über alle Grenzen, die es für sie jemals gegeben hat.«

Verwirrt starrte Reigh-Lane das junge Gesicht an. »Was meint Ihr mit allen Grenzen?«

»Du wärst schon am Vermodern, hätte ich dir nicht das Blut von jenem Schlachtfeld im Land der Zwerge zu trinken gegeben, wo ich dich aufgefunden habe«, antwortete die kalte Stimme. »Wenn man es sammelt, ist es nicht mehr möglich, das vergossene Blut seiner Freunde von dem seiner Feinde zu trennen. Blut ist Blut, egal von wem.«

Reigh-Lane spürte ein heftiges Würgen, sein Magen krümmte sich und der Paladin übergab sich augenblicklich. Er starrte kurz auf das Erbrochene, dann warf er dem Mann mit der kalten Stimme triumphierend entgegen: »Das sieht mir aber ganz und gar nicht nach Blut, sondern eher nach Haferschleim aus.«

»Du bist kein Vampyr, dummer armer Paladin«, erwiderte Femotis kühl. »Du bist auf dem Weg, ein dunkler Paladin zu werden. Ein

solcher ernährt sich genau wie jedes andere Wesen – wiewohl ich einräumen muss, dass manche Essgewohnheiten der Orks selbst für einen dunklen Paladin gewöhnungsbedürftig sind. Wenn du jedoch in die Schlacht ziehst, dann sind nicht Licht und Magie die Quelle deiner Kraft, sondern Blut, Schmerz und Tod. Stell dir nur einmal vor, welche Macht ein Kämpfer zu erringen imstande ist, der mit jedem getöteten Feind an Kraft gewinnt. Ich habe dunkle Paladine kämpfen gesehen, die ihre eigenen Kameraden töteten, nur um mit ihrer Lebenskraft die Schlacht für eine gerechte Sache zu gewinnen. Frage mich nicht, wie sie sich nach diesen Siegen gefühlt haben. Jedenfalls nicht als Sieger, das kann ich dir versichern. Aber sie haben immer aus ihrem Blickwinkel einer guten Sache zum Triumph verholfen.«

Reigh-Lane sah Femotis an, sagte jedoch nichts.

»Dunkle Paladine sind weder gut noch böse, weder der Dul’Nur noch der Koin’Dan zugehörig«, fuhr dieser fort. »Sie werden auf beiden Seiten eingesetzt und haben trotzdem nirgendwo Freunde oder Kameraden. Und falls doch, überleben diese manchmal nicht länger als bis zur nächsten Entscheidungsschlacht, in welcher der dunkle Paladin ihre Lebenskraft benötigt, um den Sieg davonzutragen. Jeder Händler versucht, sie zu übervorteilen. Sie zahlen selbst für einen einzigen Schluck klaren Wassers mehr als andere für einen ganzen Humpen Bier. Doch ihnen stehen Kräfte zur Verfügung, um die

sie alle beneiden und wegen denen sie auch von allen gefürchtet werden. Es gibt nur wenige erfahrene Krieger oder Zauberer, die einem dunklen Paladin gefährlich werden können. Dunkle Paladine sind auf den blutigsten Schlachtfeldern zu Hause und nähren sich von der Kraft der anderen. Aber sie werden verjagt und man versucht, sich ihrer so schnell wie möglich zu entledigen, sobald der Kampf vorüber oder die Schlacht gewonnen ist. Heilzauber wirken in ihrer Umgebung weniger stark, und während sich ihre eigenen Wunden in kurzer Zeit schließen, heilen die ihrer Kameraden dafür umso langsamer.«

»Man muss wahrscheinlich sehr verzweifelt sein oder eine unglaublich schwierige Aufgabe vor sich haben, um einen dunklen Paladin in seinen Reihen zu dulden«, warf Reigh-Lane ein.

Femotis sah ihn einige Augenblicke lang schweigend an. »Eines jedoch ist allen dunklen Paladinen gemeinsam: Sie versuchen, mit ihren Kräften dem Guten in dieser Welt zur Seite zu stehen und ihm zum Sieg zu verhelfen.«

Reigh-Lane bedachte sein Gegenüber mit einem eigenartigen Blick. »Warum sollten sie das tun?«

»Weil sie wissen, was ein Dasein als dunkler Paladin bedeutet. Sie wollen andere vor diesem Schicksal schützen. Manche allerdings