

HEYNE <

Das Buch

Der Wurling Tipperton Thistledown glaubt sich dem Ende seiner Reise nahe: Gemeinsam mit seinen Gefährten ist er den Horden des Schwarzmagiers Modru entkommen, er hat gefährliche Öd-wälder durchwandert und konnte dem feurigen Zorn eines mächtigen Drachens entfliehen.

Doch als es den unerschrockenen Freunden endlich gelingt, Aven zu erreichen, das Land König Agrons, beginnt für sie das größte Abenteuer ihres Lebens: Denn der unerbittliche Magier Modru setzt seine finstere Macht ein, um Tipperton und seine Gefährten daran zu hindern, ihren geheimnisvollen Auftrag zu Ende zu führen – und er schreckt vor keinem Mittel zurück. Die Freunde beginnen zu ahnen, dass das Schicksal des gesamten magischen Kontinents Mithgar allein in ihren Händen liegt ...

Dennis L. McKiernans MITHGAR-Romane:

Bd. 1: Zwergenkrieger

Bd. 2: Zwergenzorn

Bd. 3: Zwergenmacht

Bd. 4: Elfenzauber

Bd. 5: Elfenkrieger

Bd. 6: Elfenschiffe

Bd. 7: Elfensturm

Bd. 8: Magiermacht

Bd. 9: Magierschwur

Bd. 10: Magierkrieg

Bd. 11: Magierlicht

Bd. 12: Drachenbann

Der Autor

Dennis L. McKiernan, geboren 1932 in Missouri, lebt mit seiner Familie in Ohio. Mit seinen Romanen aus der magischen Welt Mithgar gehört er zu den erfolgreichsten Fantasy-Autoren der Gegenwart.

DENNIS L. McKIERNAN

MAGIER KRIEG

Roman

Deutsche Erstausgabe

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

Titel der amerikanischen Originalausgabe
HÈL'S CRUCIBLE: INTO THE FIRE – PART 1
Deutsche Übersetzung von Wolfgang Thon



Mix
Produktgruppe aus vorbildlich
bewirtschafteten Wäldern und
anderen kontrollierten Herkünften

Zert.-Nr. SGS-COC-1940
www.fsc.org
© 1996 Forest Stewardship Council

Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100
Das für dieses Buch verwendete
FSC-zertifizierte Papier *München Super*
liefert Mochenwangen.

Deutsche Erstausgabe 08/2007
Redaktion: Joern Rauser
Copyright © 1998 by Dennis L. McKiernan
Copyright © 2007 der deutschen Ausgabe und der Übersetzung
by Wilhelm Heyne Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH
www.heyne.de

Printed in Germany 2007
Titelillustration: Arndt Drechsler
Umschlaggestaltung: Nele Schütz Design, München
Satz: C. Schaber Datentechnik, Wels
Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

ISBN: 978-3-453-52280-0

*Den Tanque Wordies und den
anderen Schreibergruppen,
deren Ziel es ist, die Qualität dessen zu steigern,
was andere Menschen lesen.*

Ein Teil von Mithgar



Aven



Vorwort



In meinem Leben habe ich zahlreiche Geschichten über Menschen mit einer besonderen »Macht« oder Fähigkeiten gelesen, oder aber über Leute, die sich für ganz gewöhnliche Menschen halten, in Wirklichkeit jedoch Söhne und Töchter von Königen oder Zauberern oder dergleichen sind und an irgendeinem verborgenen Ort versteckt werden, an dem die Mächte des Bösen nicht suchen. In diesen Geschichten werden sie plötzlich mitten ins Getümmel geworfen, und ihre »Macht«, die ungewöhnlichen Fähigkeiten oder ihre Herkunft geben plötzlich den entscheidenden Ausschlag.

Das sind keineswegs Geschichten über gewöhnliche Menschen, die in ungewöhnliche Situationen geraten und sich bemühen müssen, dieser Herausforderung zu begegnen; nein, sie handeln stattdessen von ungewöhnlichen Menschen mit »Macht« und Herkunft und Fähigkeiten, und man weiß als Leser von Anfang an ganz genau, dass sie die Herausforderung bestehen und den Feind zermalmen werden.

Eine solche Geschichte wollte ich eben nicht schreiben, sondern eine über gewöhnliche Leute, die plötzlich in Ereignisse verwickelt werden, die sie nicht kontrollie-

ren können, und zu deren Lösung sie sich auch weder auf eine besondere Herkunft oder »Macht« noch auf außergewöhnliche Fähigkeiten stützen können. Mit anderen Worten, ich wollte über gewöhnliche »Soldaten« schreiben, die mit den Dingen so klarkommen müssen, wie sie ihnen begegnen, über »gewöhnliche« Leute in ungewöhnlichen Situationen, Menschen, die vielleicht die Fähigkeiten besitzen, diese Herausforderungen zu meistern. Oder auch nicht.

Diese Geschichte dreht sich um Tipperton Thistledown und Beau Darby, zwei »gewöhnliche« Wurrlinge, die in Ereignisse geraten, für die sie nichts können. Sie sind weder von adliger Herkunft, noch besitzen sie Zauberkräfte oder gehören einem Volk mit außergewöhnlichen Talenten, außergewöhnlicher Macht oder Intelligenz an; stattdessen sind sie ganz durchschnittliche Soldaten, vorausgesetzt natürlich, es gibt so etwas ... dass gewöhnliche Leute in ungewöhnliche Situationen geraten und versuchen, sich durchzuschlagen.

Das heißt, etwas Außergewöhnliches besitzen sie vielleicht doch ... und zwar besonderen Mut.

Sollte es die Geschichte eines gewöhnlichen Soldaten überhaupt geben, dann bitte schön, hier ist sie. Doch gibt es denn überhaupt so etwas wie einen gewöhnlichen Soldaten?

Das entscheiden Sie.

Ich hoffe, Sie genießen, was Sie in diesem Buch finden.

Dennis L. McKiernan

ANMERKUNGEN DES AUTORS

Magierkrieg ist der dritte Teil des großen Magier-Zyklus' in der Mithgar-Reihe. Zusammen mit den beiden ersten Bänden *Magiermacht* und *Magierschwur* sowie dem abschließenden vierten Band *Magierlicht* bildet er die Geschichte vom Großen Bankrieg, gesehen durch die Augen von zwei Wurringen, Tipperton Thistledown und Beau Darby.

Die Geschichte beginnt im Jahr 2195 der Zweiten Ära von Mithgar, zu einer Zeit, als die *Rûpt* sowohl am Tag als auch bei Nacht umherstreifen konnten, obwohl behauptet wird, dass sie ihre Untaten lieber in der Dunkelheit begingen als im hellen Tageslicht.

Die Geschichte des Bankrieges wurde aus verschiedenen Quellen rekonstruiert, von denen eine wichtige die Thistledown-Saga ist. Ich habe die Lücken an einigen Stellen mit eigenen Vermutungen ergänzt, aber im Großen und Ganzen entspricht die Sage der ursprünglichen Quelle.

Wie auch bei einigen anderen Werken über Mithgarian kommt es häufig vor, dass sich in der Hitze des Augenblicks Menschen, Magier, Elfen und andere unwillkürlich in ihre Muttersprache flüchten. Um jedoch eine mühsame

Übersetzung zu vermeiden, habe ich ihre Worte ins Pel-larion übertragen, die Gemeinsprache von Mithgar. In einigen Fällen jedoch habe ich die Sprache auch nicht übersetzt, um zu demonstrieren, wie viele Sprachen in Mithgar verbreitet sind. Außerdem sperren sich einige Worte und Redewendungen jeder Übersetzung. Diese habe ich dann entweder nicht übersetzt oder in besonderen Fällen einen entsprechenden Ausdruck in Anführungszeichen daneben gesetzt, der dem Wort seine besondere Note gibt. Einige Ausdrücke mögen zum Beispiel wie Rechtschreibfehler wirken, sind jedoch ganz korrekt, wie zum Beispiel »DelfHerr«. Es ist ein ganz normales Wort mit einem großen H in der Mitte.

Die Elvensprache Sylva ist ziemlich archaisch und formal. Um diesen besonderen Beigeschmack zu erhalten, habe ich entsprechend altertümliche Ausdrücke benutzt. Allerdings habe ich mich dabei im Interesse der Lesbarkeit zurückgehalten und viele der noch älteren Ausdrücke ersetzt oder eliminiert.

Für die besonders Neugierigen: Das *w* in Rwn wird wie *uu* ausgesprochen, ein *w* ist schließlich auch nur ein doppeltes *u*. Manchmal klingt es jedoch auch wie *oo*. Deshalb wird Rwn nicht wie *Renn* ausgesprochen, sondern wie Roon oder Ruhn.

Was bisher geschah



Tipperton Thistledown, Wurling, ehemaliger Müller, Kundschafter und Bote, ist es gelungen, den Horden Modrus, der Brut, zu entkommen. Diese nämlich überrennen das ganze Mithgar, die Mittelwelt, und zwar auf Geheiß und mithilfe des Gottes Gyphon. Dabei helfen Tipperton sein Freund Beau Darby, Wurling und Heiler, sowie die beiden Lian Dara Phais und Alor Loric, zwei Elfen. Auf ihrer gefährlichen und beschwerlichen Reise durch Valon in Richtung Aven, wo sie eine Münze, das Unterpfand eines sterbenden Gefolgsmannes, das jener Tipperton zu treuen Händen übergeben hatte, einem gewissen Agron ausliefern wollen, stoßen sie auf einen fünften Gefährten: Bekki, den Sohn des DelfHerrn Borl der Zwergenfeste Minenburg Nord. Gemeinsam setzen die fünf Gefährten ihre Reise fort, gelangen zum Ardenttal der Elfen, wo ihnen Dara Rael, eine Seherin, in Trance einen wichtigen Rat mit auf die Reise gibt: »Suchet die Hilfe derer, die keine Menschen sind, um die Flammen des Krieges zu ersticken.« Ein Rat, der den Gefährten Rätsel aufgibt, weil niemand, auch die Seherin selbst nicht, weiß, wer damit gemeint sein könnte.

Sie gelangen auf ihrer Reise nach Caer Lindor, einem

Stützpunkt der Verbündeten und einer Garnison der Dylvana-Elfen sowie der Baeron, der Waldmenschchen. Dort treffen sie auf eine Kompanie von Bogenschützen der Wurrlinge, die von Rynna Fenrush angeführt werden, einer Wurrling-Maid, in die sich Tipperton hoffnungslos verliebt. Seine Gefühle werden erwidert, doch beide haben eine Mission zu erfüllen und müssen sich trennen.

Umso schlimmer trifft Tipperton nach seiner Abreise aus dem Stützpunkt die Kunde, dass Caer Lindor von Flussleuten, die dort angeblich Schutz suchten, an die Brut verraten und dem Erdboden gleichgemacht wurde. Angeblich gab es keine Überlebenden.

Tipperton trauert, setzt jedoch seine Reise fort und schwört der Brut blutige Rache. Schließlich erreichen die Gefährten Minenburg Nord, doch dort schlagen ihnen die Flammen des Krieges nun wahrhaftig entgegen, nämlich die des Feuerdrachen Skail von der Ödnis, der gemeinsam mit Modrus Horden die Festung belagert und unter den Zwergen eine schreckliche Verheerung anrichtet.

Den Gefährten gelingt es, die Zwerge in der Festung zu erreichen, und durch einen listigen Plan Tippertons bringen es die Verbündeten, Zwerge, Elfen der Dylvana, Baeron und Daelsmannen von Prinz Loden, auch fertig, die Belagerung zu durchbrechen und die Brut, die sogar gewaltige Trolle in ihren Reihen hat, in die Flucht zu schlagen.

Dabei wird Phais jedoch durch einen in Vulg-Gift getauchten Pfeil der Brut schwer verletzt, und nur Beaus Klugheit ist es zu verdanken, dass sie diese schreckliche Verletzung überlebt.

Der kleine Heiler behandelt die Elfe mit Güldminze, einer Heilpflanze, die ihm die Elfen in Ardental gaben,

sodass die Dara gerade noch vor dem Tod bewahrt werden kann.

Die Gefährten ruhen sich in der Zwergenfestung Minen-
burg Nord aus, bis Phais wieder gesundet ist, und ma-
chen sich dann zusammen mit Bekki, der schwor, auf
Tipperton aufzupassen, auf den Weg nach Aven, um dort
die für König Agron bestimmte Münze zu übergeben und
damit Tippertons Versprechen zu erfüllen.

Wir begleiten die fünf Gefährten auf ihrem beschwer-
lichen und gefährlichen Weg durch Mithgar nach Aven,
auf eine Reise, auf der neue, unbekannte Gefahren und
unvorhergesehene Ereignisse auf sie lauern, Ereignisse
allerdings, deren Tragweite sich erst in der Zukunft er-
weisen wird, denn, wie Beau Darby zu sagen pflegt:
»Alles ist irgendwie miteinander verwoben, wisst Ihr?«

1. Kapitel



Die fünf Gefährten, Tipperton, Beau, Phais, Loric und Bekki, ritten aus den nunmehr freien Toren von Minenburg Nord hinaus, drei auf Ponys, zwei zu Pferde und mit zwei Packtieren, die sie hinter sich her führten. Sie ritten aus dem Portal und über die Straße auf der östlichen Seite des Bergtals nach Süden, zwei Wurrlinge, zwei Elfen und ein Zwerg.

Schon bald bogen sie nach Osten ab und folgten dem Handelsweg in die Stadt Dael. Von der gewaltigen Schlacht, die kaum zehn Wochen zuvor vor den Toren getobt hatte, und bei der die Belagerung der Rûpt aufgebrochen und Modrus Gezücht in Panik geflohen war, von diesem Kampf gab es nur noch wenig Spuren zu sehen. Denn das Schlachtfeld war mit dem unauffälligen Dezemberschnee bedeckt, und nicht einmal die riesigen Aschehaufen von den anschließenden Feuerbestattungen der Gefallenen schimmerten durch. Nur die runden Erdhügel unter dem Weiß verrieten, wo die Daelsmannen ihre Toten beerdigt hatten.

Die fünf ritten an diesem blutgetränkten Schlachtfeld vorbei, über einen Berghang hinweg. Geschlitzte Brillen schützten ihre Augen vor dem blendenden, unberührten

Gleißten des Schnees in der Wintersonne, die ihnen jedoch nur wenig Wärme spendete.

»Sag«, Beau warf Tipperton einen Seitenblick zu, »wie weit ist es bis Dael?«

»Dreißig, vielleicht fünfunddreißig Werst über Land«, antwortete Tipperton. »Kürzer wäre es, wenn wir fliegen könnten.«

Bei diesen Worten schaute Beau unwillkürlich in den Himmel empor. Nirgendwo waren Vögel zu sehen, nur Federwolken hoch über ihnen, die nach Süden zogen. »Pah. Selbst wenn ich ein Vogel wäre, fände ich es zu kalt zum Fliegen. Nein, Tip, ich halte mich lieber an mein Pony, auch wenn uns die Reise fünf oder sechs Tage kosten wird.«

»Fünf oder sechs Tage, Beau, so lange dauert es bis nach Dael. Wir werden vierzig bis fünfundvierzig Tage lang nach Dendor benötigen, und das auch nur, wenn wir unterwegs nicht auf Schwierigkeiten stoßen.«

»Fünfundvierzig Tage ...?«

»Es sind zweihundertsechzig bis zweihundertsiebzig Werst, Wurro.«

»Meiner Seel, also fast achthundert Meilen?«

»Das sagt Bekki jedenfalls, Beau.«

Bekki knurrte. »Es sind zweihundertsechzig Werst und zwei Meilen und noch ein paar Schritte auf der Route, die wir nehmen, und das auch nur, wenn alle Schritte so verlaufen, wie wir sie geplant haben.«

Beau nickte und zählte dann an den Fingern seiner behandschuhten Hand ab. Nach einer Weile gab er zu: »Du hast recht, Tip. Wenn wir sechs oder sieben Werst am Tag schaffen, brauchen wir tatsächlich mehr als fünfundvierzig Tage.« Beau schüttelte den Kopf. »Eine lange Zeit, die wir uns von Feldrationen ernähren müssen.«

»Ach, Beau, nur Mut«, erwiderte Tipperton. »Wir kommen unterwegs an zwei Städten vorbei.«

Beau schüttelte den Kopf. »Darauf können wir uns nicht verlassen, Tip, solange die Rûpt hier überall rumlaufen. Ich meine, sieh dir an, wie lange wir gereist sind, als wir Ardental verließen, bevor wir wieder eine gute, warme Mahlzeit bekommen haben. Bis zum Grimmwall, darunter hinweg und durch die Gûnarring-Schlucht und hinauf bis nach Darda Galion.«

Tipperton schüttelte den Kopf. »Du vergisst das Murmeltier und das Kaninchen, die wir auf den Ebenen von Valon gebraten haben.«

»Na gut, und? Was heißt das schon? Eine warme Mahlzeit auf tausend Meilen? Das nenne ich nicht gerade eine ausgewogene Ernährung.«

Tipperton hob ergeben die Hände. »Wir haben in Darda Galion und in Caer ...«, Tips Miene wurde traurig, aber er schaffte es weiterzusprechen, »Lindor gut gespeist.«

Beau warf seinem traurigen Freund einen kurzen Seitenblick zu und deutete dann mit dem Daumen über seine Schulter. »In Minenburg Nord auch.«

Tipperton lächelte unter Tränen, als er Beaus Blick erwiderte. »Ja, das stimmt.« Dann seufzte er und wischte sich die Tränen mit den Handschuhen von den Wangen. »Tut mir leid, Beau, aber immer, wenn ich an Caer Lindor denke, fällt mir alles wieder ein.«

»Ich weiß, Wurro«, erwiderte Beau. »Ich weiß. Ist schon gut.«

Sie ritten in trübsinnigem Schweigen eine Meile weiter. Ein kalter Wind fegte von hinten heran, sie hüllten sich fester in ihre Mäntel.

Schließlich kamen sie zum Ausgang des Tales, wo die

Straße nach Osten abbog. Sie folgten ihr in dieser Richtung und hinterließen auf dem unberührten Schnee Spuren. Plötzlich zogen dicke Wolken über sie hinweg.

Phais sah hinauf und setzte ihre Schneebrille ab. »Ich glaube, da zieht ein Sturm auf.«

»Meiner Treu«, erwiderte Beau. »Sollten wir lieber umkehren? Immerhin sind wir noch nicht weit von der schützenden Minenburg entfernt.«

Phais sah Loric an, der den Kopf schüttelte. »Wir haben Winterzeit, Beau, und ganz gleich, wann wir aufbrechen, es wird schneien ... Es sei denn, Ihr möchtet bis zum Frühling warten.«

»O nein«, erklärte Beau rasch und unterstrich seine Weigerung mit einer Handbewegung. »Wir sind in dieser Mission schon viel zu lange unterwegs, um noch mehr Zeit zu vergeuden, während wir auf besseres Wetter warten. Außerdem, welche Botschaft oder Bedeutung oder welchen Zauber diese Münze auch immer in sich birgt, wir müssen sie schleunigst dem überbringen, für den sie gedacht ist.«

Bei der Erwähnung von Magie runzelte Tipperton seine Brauen und fuhr nervös mit der Hand zur Brust seiner Eiderdaunenjacke. »Beau, ich wünschte, du würdest endlich aufhören, ständig von Hexerei zu reden. Es genügt schon, dass ich die Münze tragen muss ... auch ohne dass jemand von Zauberei oder Magie oder dergleichen redet.«

»Schon gut, Wurro«, antwortete Beau. »Ich bin ja schon still. Ich weiß doch, dass es dir Unbehagen bereitet zu glauben, dass etwas, das deine Haut berührt, vielleicht verzaubert ist. Ich meine, wenn ein Magier die Münze verzaubert hat, oder eine Hexe sie verhext oder ein Zauberer einen Bann darauf ...«

»Beau, das reicht!«

Beau riss erstaunt die Augen auf und runzelte verwirrt die Stirn. Schließlich lächelte er verlegen. »Ach so, schon gut.«

Loric und Phais sahen sich an und lachten schallend, obwohl sie versuchten, ernst zu bleiben. Ihr Gelächter hallte von den hohen Bergwänden zu ihrer Linken zurück, bis schließlich zuerst Beau und dann Bekki mit einstimmen.

Tipperton sah sie alle nur böse an, am Ende musste jedoch auch er grinsen.

Währenddessen wurden die grauen, schneebedadenen Wolken über ihnen immer dicker.

»Meiner Treu!« Beau deutete auf eine Stelle links vor ihnen und sog zischend die Luft zwischen den Zähnen ein. »Modrus Banner.«

Eine Fahnenstange mit einer zerrissenen Flagge ragte aus dem Schnee auf. Auf schwarzem Grund zeigte sie das Symbol eines Ringes aus Feuer.

»Vermutlich wurde sie von der fliehenden Horde zurückgelassen«, meinte Phais.

»Unter dem Schnee liegt etwas.« Loric spornte sein Pferd an, ritt zu der Fahne und stieg ab.

»Seid vorsichtig!«, rief Beau.

Loric kniete sich hin und strich mit seiner behandschuhten Rechten den Schnee weg.

»Was ist es?«, wollte Tipperton wissen.

»Ein toter Ruch«, antwortete Loric. Er blickte auf das dunkle Gesicht herab. Als er noch mehr Schnee von der Leiche fegte, enthüllte er die große Wunde im gepolsterten Harnisch des Ruch. Loric sah zu seinen Gefährten

hoch. »Die Wunde stammt von einem Schwerthieb. Vermutlich hat er sie in der Schlacht erhalten. Er kam bis hierher, bevor er verblutete.«

Tipperton stieß den Atem aus, der in der kalten Luft eine Wolke bildete. »Ich würde lieber schnell im Kampf sterben, als einen so langsamen und qualvollen Tod zu erleiden.«

»Meiner Seel, sicher«, erklärte Beau. »Aber noch besser wäre es, im hohen Alter sanft zu entschlummern, oder nicht?«

Tipperton lachte, während Loric wieder aufstieg. »Ja, und das nach einem langen und fruchtbaren Leben, was?«

Als Beau zustimmend nickte, mischte sich Bekki ein. »Ich hätte lieber ein langes und fruchtbares Leben, sagen wir drei oder vier Jahrhunderte, und würde dann in einer ruhmvollen Schlacht den Heldentod sterben. Wenn das allerdings nicht geht, dann würde ich auch Altersschwäche akzeptieren.«

Erneut ritten sie nach Osten. Plötzlich runzelte Beau die Stirn und sah Phais an.

»Wir sterben nicht an Altersschwäche, Beau«, antwortete sie, »falls Ihr darüber nachdenkt. Sondern bis unser Leben durch Gewalt oder durch ein Unglück oder, wie bei mir schon einmal fast, durch Gift endet.«

»Meiner Seel!« Beau sah sie bestürzt an. »Ihr sterbt niemals friedlich?«

Phais schüttelte den Kopf.

Beau sah auf seinen Medizinbeutel. »An Krankheiten?«

Phais breitete die Hände aus. »Es gibt einige Krankheiten, die auch die Elfenrasse treffen, und zwar die gefährlichsten.«

»Meiner Seel!«, wiederholte Beau. »Meiner Treu.«



Dennis L. McKiernan

Magierkrieg

Roman

DEUTSCHE ERSTAUSGABE

Taschenbuch, Broschur, 320 Seiten, 11,8 x 18,7 cm

ISBN: 978-3-453-52280-0

Heyne

Erscheinungstermin: Juli 2007

Steinriesen, Zwerge und Wölfe bevölkern die Wälder Mithgars, die zwei unerschrockene Helden auf ihrer Reise ans Ende der Welt durchqueren. Um ein magisches Artefakt seinem rechtmäßigen Besitzer zu überbringen, müssen die beiden eine geheimnisvolle Prophezeiung entschlüsseln. Doch die Gilde der Magier, deren Hilfe sie benötigen, kämpft ihren eigenen erbitterten Krieg.