

Leseprobe<sup>1</sup> aus:

**Wilko Müller jr.: Operation Asfaras**

Science Fiction Roman

Edition SOLAR-X 1988, 2003, 2012

1. Asfaras

**I scriptum dæmonium**

*Die Landschaft ist flach, schwarze Asche bedeckt den Boden, die müden Rundungen der Hügel, die Dornen der vereinzelt Büsche und die scharfkantigen Steine. Windstöße wirbeln manchmal träge flatternde Fahnen des Staubes empor und täuschen Leben vor, wo keins ist und nie welches sein kann.*

*Doch selbst der Wind erlahmt schließlich in der Hitze, und ohne ihn regt sich gar nichts mehr. Tiefe, erstickende Stille liegt über dem Land, die Stille des Todes. Sie breitet sich wie die Aschedecke über die Bodenwellen, als hätte einst ein nachlässiger Gigant ein schallschluckendes, unsichtbares Tuch über der Gegend fallengelassen und sich anderen Dingen zugewandt. In dieser bedrückenden Wüstenei kann man glauben, daß jeder Schrei vor dem Mund ersterben müßte, um kraftlos zu Boden zu fallen, wenn man überhaupt den Mut aufbrächte, die tödliche Lautlosigkeit mit der Lästerung eines Geräusches zu durchbrechen.*

*Selten nur treffen die Strahlen der erbarmungslosen Sonne auf glitzernde Fünkchen in der Asche – dann scheint die schwarze Masse Kaskaden von Licht zu eruptieren, als lägen wunderbare Diamanten in ihr verborgen. Blickt man im richtigen Winkel auf die schwarze Ebene, kann man eine ganze Reihe solcher Lichtblitze hervorbrechen sehen; aber nicht wie vielleicht bei einem schneebedeckten Berghang, sondern als seien unter einer tiefschwarzen Samtfläche winzige grelle Lämpchen verteilt, deren Licht dem Betrachter überraschend schmerzhaft in die Augen sticht. Die Seltenheit der Lichter ruft einen unwirklichen Effekt hervor, und die schwarze Asche verwandelt alles in ein dämonisches Schauspiel, bei dessen unverhofftem Anblick kalte Schauer über den Rücken eines Betrachters laufen.*

*Die dunkle Färbung der Landschaft macht sie trügerisch. Schatten lassen sich kaum von Unebenheiten oder Spalten unterscheiden, das grelle, in die Augen beißende Licht der Sonne ist machtlos gegenüber der samtigen Schwärze der alles verhüllenden Asche. Es versickert in ihr und heizt den Boden bis zur Unerträglichkeit auf.*

*Zuerst ist der Wahnwitzige, der diese Gegend zu durchwandern versucht, nur ein wenig unsicher. Sein Blick beginnt umherzuirren, ohne einen klaren Anhaltspunkt zu finden. Ein Strauch, ein Felsen, am schwarzen Horizont entdeckt, verschwindet vor den Augen, wenn man ihm näher kommt. Dann stolpert der Wanderer immer öfter, greift haltsuchend in die heiße Luft, und die Augen glänzen fiebrig. Schließlich enden alle, die es hierher verschlägt, im Irrsinn. Sie kriechen im Kreis herum, tasten den Boden ab und stoßen gelegentlich Schreie aus. Dann legen Asche und Stille sich über sie.*

**II**

Schwärze hatte sich zu Schwärze gesellt mit dem Einbruch der Nacht.

Auch die unter den stickigen Rauchwolken hochschlagenden, im Wind fauchenden Flammen des Scheiterhaufens konnten der trostlosen Wüste keine andere Farbe verleihen.

---

<sup>1</sup> Dieser Text wurde in alter Rechtschreibung verfasst.

Man hatte ihn eigentlich nicht direkt auf dem Boden dieses verfluchten Ortes errichtet, sondern auf einem mit Unrat bedeckten Sandstreifen unterhalb der Langen Wand, welche die Schwarze Todeswüste nach Osten hin begrenzte und glücklicherweise ihre Ausbreitung verhinderte. Dieser Umstand wurde kaum einem der Anwesenden bewußt, obwohl jeder von ihnen entsetzt zurückgeschreckt wäre, hätte man ihm nahegelegt, das Feuer einige hundert Schritt weiter von der schützenden Steilwand entfernt zu entzünden.

Irgendwie schien die Gegenwart der Schwarzen Wüste Töne und Farben zu betäuben, sie selbst außerhalb ihres eigentlichen Gebietes zu verschlucken. Das rußende, knisternde Feuer inmitten der ärmlich gekleideten Menschen wirkte vor diesem Hintergrund blaß und kraftlos, nicht fähig, irgendeinen Schaden zu tun.

Abseits von den murmelnden Gestalten, die sich wie Schutz suchend eng um das Feuer scharten, stand eine hoch aufgerichtete Figur in einem dunklen, kuttenähnlichen Gewand, das bis zum schmutzigen Boden reichte, den echsenartigen Kopf unter der Kapuze verborgen. Drohende Lanzen in den Händen der Goblinleibgardisten zeigten unmißverständlich an, daß sich niemand dem Zauberer zu nähern hatte. Es bedurfte nicht der Abschreckung durch ihre starren dämonischen Fratzen, um das zu unterstreichen.

Lord Magier U'Orm war oberster Herr des nordöstlichen Teiles Vienkators und ein bekannter wie gefürchteter Zauberer selbst in den gehobenen Kreisen der eigenen Gesellschaftsschicht. Die dunkle Kutte verhüllte seinen Echsenkörper vor den Blicken der Niedrigen und schützte ihn gleichzeitig vor dem scharfen Wind, der hier im Norden Vienkators nicht selten aus Richtung des Polarmeeres blies. Er hatte es sich nicht nehmen lassen, persönlich die Verbrennung der Hexe zu überwachen, nachdem endlich der Läufer mit der Meldung eingetroffen war, daß man sie gefaßt hätte. Außerdem erwartete man das von ihm als verantwortlichem Magier.

Zu seinen Füßen wand sich winselnd der Bürgermeister des Ortes Snergk, in dessen Umgebung sich die Hexe zuletzt herumgetrieben hatte. Dieser primitive Hochländer hatte es gewagt, U'Orm ins Gesicht zu sagen, daß er es bedauere, keine Gelegenheit gehabt zu haben, die Hexe vor der Verbrennung zu foltern.

Sie war den Dörflern nicht lebend in die Hände gefallen. Natürlich nicht. Der Lord ärgerte sich vor allem über die kriecherische Anbiederei des Menschen. Außerdem haßte er deren sinnlose Grausamkeit. Doch er äußerte nicht einmal ein hörbares Wort. Gleich einem Peitschenhieb war seine Macht unsichtbar auf den Bürgermeister herabgesaust und hatte ihn zu Boden geschmettert. Er war jetzt so gut wie tot, auch wenn er rein äußerlich noch lebte. Wer den Zorn eines Zauberers herausforderte, der starb. So war es seit den alten Zeiten gewesen und so würde es immer sein.

Die Gedanken des Magiers jedoch waren fern von diesem Platz. Er nahm nicht die drohende Schwärze wahr, auch nicht das ungeschickt angelegte Feuer, in dem der Körper einer ehemaligen Elfe verging. Lord U'Orm ahnte in diesem Augenblick mit einer seiner magischen Fähigkeiten die Zukunft voraus, er sah Schemen von Ereignissen, deren zeitliche Entfernung er aber seltsamerweise diesmal nicht abzuschätzen vermochte. Etwas wie ein Schleier lag zwischen ihm und der Zukunft und verwischte alles. Das beunruhigte ihn. Selbst unter seinesgleichen war die Fähigkeit der Zukunftssicht selten, und er war stolz darauf, es darin zur Perfektion gebracht zu haben. Er ließ sein entschwebtes Bewußtseinsfragment vorsichtig durch die Zeit zurückgleiten, doch erst kurz bevor es ihn erreichte, sah er etwas klarer, wenn er auch die Bedeutung der strudelnden schwarzen Wolke, die er in der nahen Zeit erblickte, nicht gleich verstand.

Als sich einige Augenblicke später über der Wüste ein eigentümliches Zischen und Brausen erhob, begriff der Zauberer, was er gesehen hatte und was geschehen würde.

›Geschicht den Dörflern ganz recht, dieser Bande von gewalttätigen Feiglingen‹, dachte er gehässig und knurrte einen Befehl an seine Leibwache. Die über zwei Meter großen Goblinriesen drehten sich einmal auf der Stelle und waren im nächsten Moment mitsamt dem Magier verschwunden.

Das Gemurmel der Bewohner von Snergk verstummte jäh, als alle auf den Ort starrten, an dem sich eben noch der gefürchtete Zauberer mit seinen dämonischen Wachen befunden hatte. In dieser Stille hörten die Snergker zum ersten Mal das Geräusch aus der Wüste. Sekundenlang standen sie wie gelähmt, dann rannten sie vor Entsetzen stumm auf die einzige wacklige Treppe zu, die an der Steilwand hinaufführte. Die es noch fertigbrachten, bis in halbe Höhe zu klimmen, stürzte der rasende schwarze Orkan wieder in die Tiefe, die anderen erstickten in den Strudeln des schwarzen Aschestaubes.

\* \* \*

Das Dorf Snergk wurde mehrere Tage darauf von einem Händler nach einigem Suchen vergeblicher Suche unter der dicken Staubschicht entdeckt. Jeder andere Mensch wäre beim Anblick der auf das Hochland vorgedrungenen Wüste vor Schreck davongelaufen, ein Händler jedoch mußte abgebrüht genug sein, um den vielfältigen natürlichen und magischen Gefahren dieser Welt zu begegnen. Der Mann malte sorgfältig einen dunkelroten Kreis in seine Reisekarte. Es würde die Händlergilde nicht erfreuen. Dies war ein verhexter Platz.

### III

Das Hochland von Vienkator war schon seit Urzeiten die am dichtesten besiedelte Gegend des zweitgrößten Kontinents auf dem Planeten Asfaras gewesen. Die Berge und ihre fruchtbaren Täler einige tausend Kilometer nördlich des Äquators sahen Kulturen entstehen und vergehen, erlebten Kriege und Völkerwanderungen und viele Wunder. Das Hochland zog mit seinem milden Klima immer wieder die Menschen an, trotz der Schwarzen Wüste des Todes, an die es mit der Langen Wand grenzte, einer den ganzen Kontinent Vienkator in zwei Teile schneidenden Verwerfung. Im Süden lagen die Wälder und Dschungel der Tropen, durchflossen vom gewaltigen Strom Algelbuk, der fast sechstausend Kilometer lang war. Wollte man vom Hochland aus die westlichen Teile Vienkators erreichen, so mußte man die Wüste südlich umgehen und riesige, wenig besiedelte Gebiete durchqueren, in denen es nicht ganz geheuer sein sollte, wie sich die abergläubischen Menschen der Dörfer erzählten. Nur die Händler nahmen diese Fahrten regelmäßig auf sich. Südlich der Mündung des Algelbuk aber befanden sich vier Städte, die viel größer waren als die im Hochland verstreuten Ortschaften. Über diese Städte hielt Vienkator die Verbindung mit dem kalten Land Neamsis, fern im Meer des Südens, dem letzten festen Land vor dem ewigen Eis des Pols. Trotz seines rauhen Klimas wurde Neamsis fast von ebenso vielen Menschen bewohnt wie das gesamte östliche Vienkator. Neamsis, das Drachenland, stellte dank seiner schier unerschöpflichen Bodenschätze das wirtschaftliche Zentrum des Asfaras dar – allerdings nicht das politische. Seine Schiffe erreichten selbst den riesigen Kontinent Fonkator oder gar den Quert-Archipel fern im Westen Vienkators. Der Handel kam früher oder später überallhin auf dem Asfaras – außer nach Kator natürlich, dem verbotenen Kontinent der Magier, welcher im Osten zwischen den beiden großen Landmassen lag. Von dieser Gegend des Planeten wußte niemand mehr, als daß dort die Zauberer ihre tiefsten Geheimnisse hüteten, und daß es an der Küste Kators mindestens drei unvorstellbar große Städte gab: Lardos, Murdo und Bakop. Allein sie waren wenigen Menschen zugänglich.

Eintausendneunhundert Kilometer östlich der Stelle, an welcher sich der unbedeutende Ort Snergk befunden hatte, stand ein schwarzer, wie lackiert glänzender Quader in einem wunderschönen Park. Dies war die Burg Lord Magier U'Orms, des Herrschers der Provinz Vienkator Fonquert. Auf dem Kontinent gab es nur noch zwei weitere, genauso aussehende Burgen: eine im Bergmassiv des Westens, in der Provinz Vienquert, und die andere zwischen den Ausläufern des tropischen Regenwaldes der Kart-Provinz verborgen.

An den Herrn dieser Burg dachte U'Orm jetzt nicht ganz ohne Neid, als er an seinem Arbeitsplatz aus dem Nichts auftauchte und der grüne Frosch in seinem stabilen Käfig erschrocken fauchte. Herzog U'Dshan brauchte keine Zauberkräfte auf das Klima in der Umgebung seiner

Burg zu verschwenden, er lebte unter einem angenehmen Breitengrad. Vielleicht hatte er deshalb seine Probleme mit den Elfen so gut im Griff. Daß auch U'Dshan mit solchen Problemen rang, bezweifelte der Zauberer nicht. Aber es drang nichts davon an die Außenwelt.

U'Orm sehnte sich manchmal in solchen Augenblicken nach seiner Heimat, nach der Stadt Bakop, die sich über fast einhundert Kilometer entlang dem Meeresstrand von Kator erstreckte. Dort war es immer warm und feucht, die Regenwolken kamen vom Inneren Gebirge pünktlich herab. Auf Kator hatte man keine Schwierigkeiten mit Elfen und Hexen, alles war geregelt und unter Kontrolle. Sogar das Wetter. Es gab auch keine stumpfsinnigen Dörfler, die sich bei einem anbiederten, indem sie Hexen zu Tode hetzten.

Der Zauberer schlug das Berichtsbuch auf und nahm einen Stift in die drei Krallenfinger der Hand. Sorgfältig vermerkte er die Ereignisse des Tages für eine spätere Weitergabe nach Kator. Der Frosch rüttelte wütend an den Gitterstäben, weil sich sein Herr nicht um ihn kümmern wollte. U'Orm warf ihm einen ärgerlichen Blick zu, und er blähte sich beleidigt auf.

»Wirst noch platzen«, brummte der Zauberer. Er drehte seinen Sitz herum, bis er einen grünlich flimmernden Wandschirm ansah. Das Flimmern zerfloß in einen milchigen Nebel, der in hypnotischer Langsamkeit zu rotieren begann, als der magische Kommunikator seine Bereitschaft anzeigte. U'Orm stellte sich vor, wie sein Geist die zehntausend Kilometer bis nach Lardos überbrückte und ließ dem ersten Tasten einen scharfen, befehlenden Gedanken folgen:

›Lardos? Den Administrator! Sofort!‹

Der saugende Wirbel auf dem Schirm verschwand, und U'Orm erblickte das ihm bekannte Zimmer des Administrators.

Baron Dal'Phars Gesichtsausdruck verriet keine Gemütsregung, als er mit einer trägen Bewegung seiner fetten Hand die Erlaubnis zum Sprechen erteilte.

›Seid mir begrüßt, Administrator!‹ dachte U'Orm gelassen. ›Ich halte es für angebracht, auch außerhalb des üblichen Berichtszeitraumes eine Information weiterzugeben. Im Dorf Snergk, am Rande der Schwarzen Wüste, wurde eine Hexe entlarvt und ihre Leiche später verbrannt. Ich beaufsichtigte das persönlich. Kurz darauf vernichtete jedoch ein Stauborkan die Ortschaft mitsamt ihren Einwohnern. Er kam aus dem Inneren der Wüste und war vermutlich von magischer Natur!‹

›Das ist, nun ja, ungewöhnlich, ja‹, meinte der Baron. ›Was schlußfolgert Ihr daraus, Magier?‹

›Die naheliegendste Folgerung ist, daß noch mehr Elfen oder sogar Feen im Gebiet des Hochlandes in die Verschwörung verwickelt sind. Es beunruhigt mich, daß sie die Möglichkeit hatten, sich solchermaßen an den Snergkern zu rächen. Ihr wißt, Elfen sollten das nicht können!‹

›Tja, lieber U'Orm!‹ Der Administrator wirkte plötzlich nervös und äußerst vielbeschäftigt.

›Das, äh, ist auch meine Meinung. Also haltet die Augen offen und zeigt Härte, Lord Magier! Meldet Euch, wenn es neue Erkenntnisse gibt. Ihr wißt ja, ich bin immer für Euch da. Ende.‹

Der Schirm erlosch, und U'Orm hätte fast eine schwere Verwünschung gegen den Administrator ausgestoßen. Wieder einmal bestätigte sich seine Meinung über den unfähigen Lardoser. Aber wenigstens hatte er seine Pflicht getan und ihn informiert.

Der Frosch hing mit dem Kopf nach unten im Käfig und glotzte ins Leere. Deutlicher konnte er nicht zeigen, daß ihm sein Herr völlig egal war.

#### IV

In der Stadt Bakop, welche Lord Magier U'Orm als seine Heimat ansah, löste ein Vanroukh mit dem magiewissenschaftlichen Grad eines Assistenten hastig die Kontakte eines seltsam geformten Helmes von den Steckverbindungen einer riesigen Apparatur. Mit dem Helm noch auf seinem Echsenschädel eilte Assistent Quan in den Nachbarraum des Labors, der gegen den mit Geräten vollgestopften ersten sehr geräumig und beinahe leer wirkte.

In der Hierarchie der Zauberer stand Quan nicht besonders hoch, eigentlich war er ein gewöhnlicher Vanroukh, denn trotz seiner natürlichen Anlagen zur Magie hatte er es nicht einmal zum Ritter gebracht. Im Forschungsbereich munkelte man, das habe er Erinnerungen an seinen Vater zu verdanken, aber wenn man ihn daraufhin ansprach, wurde er wütend und zeigte sich plötzlich erstaunlich gut informiert über einige private Geheimnisse des vorwitzigen Fragers. So ließen die Wissenschaftler des Institutes Quan lieber in Ruhe.

Er scheuchte die beiden Gehilfen – in der Hierarchie noch tiefer stehende Vanroukh – aus dem Raum und trat vor den Schreibtisch des Magisters. Der blickte ihm gespannt entgegen. Wenn Quan in solcher Hast aus dem Labor kam, verhielt das wichtige Neuigkeiten.

»Was gibt es, Quan?«

»Magister!« sagte der Assistent feierlich. »Es ist mir gelungen, mich in ein Gespräch des Administrators Baron Dal'Phar aus Lardos mit einem Magier in Vienkator einzuschalten. Wie es scheint, haben die Leute der Bewegung im Hochland ein ganzes Dorf ausgelöscht, offenbar aus Rache für den Tod einer Hexe. Der Baron hat natürlich kein Wort von dem begriffen, was der Magier ihm mitteilte.«

»Typisch! Wer war der Magier – Lord U'Zarrok oder Lord U'Orm?«

»U'Orm, er ist für das Hochland verantwortlich, wie mir scheint«, entgegnete Quan.

»Das stimmt offiziell, ist aber nie eine Garantie, daß es auch so ist, wie es bekanntgegeben wurde«, brummte der Magister. »Im übrigen ist diese Nachricht ebenso interessant wie der erste wirkliche Erfolg unseres Apparates. Ich werde den Zauberer rufen und zu dir hinüberschicken. Verändere bis dahin nichts an der Einstellung!«

Quan schlüpfte wieder durch die magisch durchlässig gemachte rohe Felswand – ein wirksamer Schutz gegen magieunkundige Unbefugte – in das eigentliche Geheimlabor. Nachdenklich betrachtete er den unförmigen Gerätehaufen, der es ermöglicht hatte, ein Gespräch der Herrschenden auf den magischen Kanälen zu belauschen. Daß es auf den anderen Kontinenten unter den Elfen und Feen einige gab, die vermutlich dem Einfluß der ewig gegen die Vanroukh intrigierenden Zwerge erlegen waren, hatten die Wissenschaftler in Bakop schon lange gewußt. Doch solche Ausmaße dessen, was sie unter sich »die Bewegung« nannten, konnte keiner vorher vermuten. Quan hatte wirklich eine wichtige Information entdeckt.

Zauberer Szaktar kam eilig durch die Wand. Er knurrte eine lasche Begrüßung und wandte sich sofort dem Apparat zu. Quan beobachtete neugierig den anderen Vanroukh. Der Begriff *Zauberer* bezeichnete auf dem Asfaras ebenso einen wissenschaftlichen Grad wie eine Fähigkeit. Der Assistent hoffte trotz allem, einmal wenigstens bis zu diesem Rang aufzusteigen. Vielleicht ebnete ihm schon seine Mitarbeit an diesem Geheimprojekt der Magiewissenschaftler den Weg, träumte er.

Quan schrak zusammen, als er den bohrenden Blick aus den starren, gelben Dreieckspupillen des Zauberers bemerkte, und schirmte mit einem mentalen Reflex seine Gedanken ab.

»Wenn du weiterhin deine Wünsche so in die Gegend denkst«, sagte Szaktar spöttisch, »wirst du nicht nur deinen Grad verlieren, sondern uns alle gefährden!« Der Zauberer stieß ein kurzes Lachen aus, und es hatte keinen guten Klang.

## V

»Niederlagen! Rückschläge! Katastrophen! Habt Ihr nichts anderes mehr zu melden, Herzog?« brüllte die riesige Echse hinter dem granitenen, wie mit Blut bespritzt aussehenden Schreibtisch mit furchtbarer Stimme. Alles im Arbeitszimmer im Palast hatte die schwarze, rotgemaserte Färbung kostbaren außerasfarasnischen Gesteins. Die zusammengekniffenen bernsteingelben Augen des Großmagiers sprühten drohende Funken. Eine purpurne Korona hüllte den Echsenkopf in zuckendes Licht. Es war sehr effektiv.

Herzog Magier Artkas wich einen Schritt vom Tisch zurück, sonst verriet nicht einmal das Farbenspiel seines Nackenkammes, der aus dem grünen Gewand ragte, wie es die Etikette forderte, die Gedanken des aristokratischen Magiewissenschaftlers. Artkas wußte, daß ihn der Herrscher des Asfaras jeden Augenblick für seine unangenehme Nachricht zermalmen konnte – niemand hätte etwas dabei gefunden, denn in der Zone der Innersten Magie war alles möglich.

Der Großmagier knirschte mit den Zähnen, und die faltige, grüngeschuppte Haut an seinem Hals spannte sich. »Berichtet!« befahl er knapp.

»Exzellenz! Vor einigen Mikrons erreichte uns die erstaunliche Nachricht, daß die Kampfgruppe Fürst Sus'Omans auf dem Planeten Erde vernichtet worden sein muß. Das ist um so bedenklicher, da es sich um eine der größten und am modernsten ausgerüsteten Gruppen handelte, die wir jemals zur Eroberung einer einzelnen Welt eingesetzt haben. Wir müssen darüber hinaus annehmen, daß sie bereits vor einigen Makrons aufgegeben worden sind.«

»Wieso erfahre ich es dann erst jetzt?« unterbrach ihn der Großmagier barsch.

»Nun, die Verbindung mit Fürst Sus'Oman brach bereits vor sieben Makrons ab, doch war das noch kein Grund zur Beunruhigung. Die Relaisstationen in dieser Gegend des Sternsystems sind schon recht alt, einige nachweislich funktionsgestört, andere völlig ausgefallen. Es wurden seit vielen Makrons keine neuen mehr gestartet. Wie Ihr wißt, ist der Raumhafen stillgelegt worden.«

»Ja doch, das weiß ich. Habe es selbst befohlen«, knurrte die große Echse wütend. »Was ist nun mit Oman?«

»Wir müssen befürchten, daß er von den Menschen des Planeten Erde vernichtet wurde, nachdem er uns schon erste Erfolgsmeldungen gesendet hatte«, sagte Artkas nüchtern.

»Eine ganze Kampfgruppe! Aber ich erinnere mich doch genau, daß es auf diesem Planeten Schlamm keine Magie gab! Wie erklärt Ihr Euch das, Herzog?«

»Erde, Exzellenz.«

»Was?«

»Der Planet heißt Erde, nicht Schlamm.«

»Ist das nicht dasselbe?« schnaubte der Großmagier.

»Nein, es bedeutet soviel wie fruchtbarer Boden«, erwiderte der Herzog nun schon viel gelassener. »Wir haben keine Erklärung für die Ursachen der Katastrophe. Allerdings bestätigten Recherchen im Archiv eine bestimmte Vermutung. Es gibt scheinbar Zusammenhänge mit den Rückschlägen auf dem Onsi Trok.«

Das hätte er nicht so leichthin sagen sollen. Der Großmagier sprang auf, schrie etwas Unverständliches und schleuderte einen fingerdicken, gleißenden Strahl aus seiner Krallen auf den Herzog. Doch bevor er ihn tödlich treffen konnte, erlosch der Strahl. Nur das grüne Gewand war etwas verschmort. Artkas sagte sich, daß der Großmagier offensichtlich nicht in der Stimmung war, von noch mehr Katastrophen zu hören.

»Es macht Euch wohl Spaß, mir solche Dinge ins Gedächtnis zurückzurufen? Ich sollte Euch einfach auslöschen«, sagte der Herrscher des Asfaras, was freilich geheuchelt war. Er wußte genau, daß er *den Herzog* nicht »einfach auslöschen« könnte, selbst wenn er es wollte. »Doch das Imperium der Vanroukh braucht Euch noch, Artkas. Ihr glaubt wohl, ich sei ein tobsüchtiger Irrer, was? Ich habe mich noch sehr gut in der Gewalt.«

Der Herzog gab mit keiner Regung zu erkennen, daß er genau das glaubte.

Nach einer Weile setzte sich der Großmagier wieder und sagte: »Erzählt schon! Was sind das für Zusammenhänge, die nur weichhirnige Archivare entdecken können?« Er fügte einen gedanklichen Befehl hinzu, und sofort glitt eine Elfe herein, die dem Herrscher ein dampfendes Getränk servierte. Herzog Magier Artkas wartete, bis sie wieder verschwunden war, dann berichtete er mit ausdrucksloser Stimme.

»Die Kampfgruppe des Fürsten W'zard Quor'es Fall, die den Planeten Onsi Trok vor vielen Makrons besetzte, errang ihre Erfolge im Kampf gegen die Magie des Planeten erst, nachdem

es gelungen war, einer gewissen Gruppe außerplanetarischer Raumfahrer verschiedene technische Geheimnisse zu entreißen, die auf einer von der unseren völlig verschiedenen technologischen Entwicklung basierten. Die Fusionsreaktoren in Kator sind übrigens eines dieser Geheimnisse, die wir noch heute nutzen. Selbstverständlich stellte man damals die Herkunft der fremden Raumfahrer fest, die äußerlich sowohl den Bewohnern des Onsi Trok glichen, als auch den Menschen auf dem Asfaras. Sie kamen vom Planeten Erde, der daraufhin in den langfristigen Invasionsplan einbezogen wurde, da es nahelag, dort passende Bedingungen für uns anzunehmen.«

»Faßt Euch kurz, Herzog!« sagte der Großmagier drohend.

»Jawohl, Exzellenz. Nach dem verkündeten Sieg auf dem Onsi Trok gab es plötzlich unerklärliche Verluste, die nachfolgende Hauptgruppe wurde beim Versuch der Landung vollständig vernichtet. Keiner konnte sich damals die Ereignisse erklären. Der Plan der Invasion mußte schließlich ganz aufgegeben werden. Der Fürst starb nach unseren Informationen bei einem Versuch, den Onsi Trok wieder zu verlassen. Nie konnte jemand herausfinden, was dort wirklich geschah.«

Das war auch der eigentliche Grund für den Zorn des Großmagiers.

»Rückblickend liegt nun die Vermutung nahe«, fuhr der Herzog fort, »daß die Verbindung der beiden Niederlagen bei den Erdenmenschen zu suchen ist. Offensichtlich besitzen sie Kräfte und Mittel, die unsere Leute damals nicht erkannten.« Resignierend breitete der Herzog seine Arme aus und verstummte.

»Wie kamt Ihr überhaupt zu der Information über die Vernichtung von Fürst Sus'Omans Kampfgruppe auf der ... Erde?« fragte der Großmagier ohne besonderes Interesse.

»Streifzügler, Exzellenz.«

»Ah, ich verstehe.«

Streifzügler nannten die Zauberer in der Zone der Innersten Magie geringschätzig die Vanroukh der Such- und Aufklärungsabteilung der Raumflotte. Obwohl es längst keine Sternenschiffe mehr waren, die für die Eroberung der Galaxis eingesetzt wurden, hatten sich diese Bezeichnungen erhalten, denn nichts ist so langlebig wie in Dienstvorschriften festgehaltene militärische Begriffe. Vanroukh außerhalb der Zone der Innersten Magie wußten allerdings weder etwas von einer Raumflotte, noch von Streifzüglern.

»Ihr könnt gehen, Herzog«, bemerkte der Großmagier nachlässig, und Artkas zog sich erleichtert zurück.

Der Herrscher des galaktischen Imperiums der Vanroukh erhob sich und trat an das Fenster des Arbeitszimmers. Hinter den Mauern des Palastes breitete sich die grüne Landschaft des Inneren Gebirges in sanft abfallenden Wölbungen bis zum Dunst des Horizontes. Am Himmel zogen schwarze Regenwolken von der Wetterküche hinab in die äußeren Zonen Kators. Der Großmagier sah ihnen gedankenverloren nach, bis ihn das aufdringliche Quaken im Zimmer daran erinnerte, daß er vergessen hatte, seinen Frosch zu füttern. Eine Elfe kam auf einen Gedankenruf hin mit dem eigentümlichen, schwebenden Gang dieser Wesen herein und reichte ihm ein Tablett voller Obst für das Tier. »Es wartet draußen ein Hoher, Exzellenz«, sagte die Elfe bei der Gelegenheit leise und verschwand wieder.

Der Großmagier fütterte zunächst seinen Frosch, der hundegroß und grün im Käfig hockte, dann ging er zum Schreibtisch und blickte auf einen integrierten Monitor. Als er sah, wer im Vorraum stand – denn Besucher hatten kein Recht, sich im Palast zu setzen – gab er sofort den Befehl, ihn hereinzulassen.

In unterwürfiger Haltung trat ein Vanroukh ein. Es war ein ungewöhnlich fatter Vertreter seiner Gattung, und außerdem ein war er ein Geheimagent des Imperiums. Er wartete, bis der Großmagier geruhte, ihn anzusprechen.

»Nun, was gibt es, das Sie zwingt, den beschwerlichen Weg in den Palast auf sich zu nehmen?«

»Eure allerhöchste Exzellenz wissen, daß es immer eine Freude für mich ist, die gesegneten Mauern Eures Palastes betreten zu dürfen«, entgegnete der Besucher geschliffen. »Dafür ist mir

kein Weg zu lang. Es geht außerdem um wichtige Dinge, um die Hexen, Exzellenz! Mich erreichte eine Meldung, daß sie in Vienkator zum offenen Kampf übergegangen sind. Damit können wir es als erwiesen ansehen, daß auch Feen mit in die Verschwörung verwickelt sind, und daß letzten Endes doch die Zwerge dahinterstecken. Wir haben in Vienkator Fonquert einen sehr vielversprechenden Magier, den Provinzherrscher Lord U'Orm. Er merkte sofort, daß die Sache wichtig war und meldete es. Erlaubt mir zu sagen, daß eine Gegenaktion mit gewissen Risiken verbunden sein könnte. Die Hexen scheinen im Raum der Wüste bereits das Klima zu kontrollieren!«

Der Großmagier fragte interessiert: »Gab es Verluste?«

»Nein, nur ein Dorf der Menschen wurde ausgelöscht.«

»Hervorragend! Die Hexen bringen damit die Menschen gegen sich auf. Das ist etwas, was wir ausnutzen können. Wir werden abwarten, beobachten und dann zuschlagen.«

Der dicke Vanroukh signalisierte durch seine Gesten erfreute Zustimmung.

»Und diesen U'Orm«, sagte der Großmagier nachdenklich, »sollten wir im Auge behalten. Wir brauchen fähige Zauberer. Er verdiente vielleicht, Herzog zu werden oder W'zard.«

»Ich werde ihn vormerken, Exzellenz«, sagte der Besucher.

Der Großmagier wollte ihn mit einer huldvollen Bewegung entlassen, doch dann bemerkte er das Zögern seines Gegenüber.

»Was ist noch?«

»Exzellenz, etwas Unangenehmes«, sagte der dicke Vanroukh. »Ich glaube mir sicher zu sein, daß die Nachricht U'Orms auf den magischen Kanälen *belauscht* wurde.«