

**Gunter Arentzen**

DENISE MULLIGAN

# INSEL HORROR



**Part 6**  
**Das Ende der Quest**



Gunter Arentzen

DENISE MULLIGAN

# INSEL HORROR

Part 6: Das Ende der Quest

[www.geisterspiegel.de](http://www.geisterspiegel.de)

Cover © 2018 by Wolfgang Brandt

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk darf - auch teilweise - nur mit Genehmigung der Herausgeber wiedergegeben werden. Die private Nutzung (Download) bleibt davon unberührt.

Copyright © 2018 by Geisterspiegel

Geisterspiegel im Internet: [www.geisterspiegel.de](http://www.geisterspiegel.de)

Hinweis:

Alle Ähnlichkeiten mit lebenden oder toten Personen sind rein zufällig.

Bei diesem Werk handelt es sich um einen Serienroman, der regelmäßig fortgesetzt wird.



## **Inhalt**

Rückblick - Die Ruhe nach dem Sturm	11
Prolog - Samhain	23
Kapitel 1 - Wegweiser	43
Kapitel 2 - Die Insel des Magiers	53
Kapitel 3 - Zurück, wo es begann	66
Kapitel 4 - Das Ende der Quest	72
Epilog - Das Ende ist oft ein Anfang	86



**Zitat:**

*In einem Theater brach hinter den Kulissen Feuer aus. Der Pierrot trat an die Rampe, um das Publikum davon zu unterrichten. Man glaubte, es sei ein Witz, und applaudierte. Er wiederholte seine Mitteilung; man jubelte noch mehr. So, denke ich mir, wird die Welt eines Tages untergehen.*

(Søren Aabye Kierkegaard)



## Rückblick

### Die Ruhe nach dem Sturm

#### I

*London, 14. August*

»Gut gekämpft!«, brummt er. »Aber nun ist es vorbei!«

Ich blicke zu Milou. »Lauf!«, bringe ich hervor, dann zieht er die Lanze zurück und ich stürze zu Boden – einer Marionette gleich, der die Fäden durchtrennt wurden.

»Wo ist der Kristall?«, fragt jener, der mich erwischt hat.

»Ich habe ihn gegessen!«, wispere ich und schaffe es, leise zu lachen. Die Welt entfernt sich von mir.

»So?« Er stößt die Lanze in meinen Oberschenkel. »Wo ist der Kristall?«

Der Schmerz löst den Schleier, ich bäume mich schreiend auf. »Der Kristall«, wispere ich nach ein paar Sekunden, »steckt im Hintern deines Freundes!«

Er blickt mich an, dann jagt die Lanze erneut in die Tiefe und triff nun meinen Unterleib.

Schmerzen explodieren tief in mir. Erbrochenes schießt über meine Lippen, vermischt mit Blut.

»Die Magie der Waffe verhindert Ohnmacht und raschen Tod!«, erklärt er. »Ich kann dich sehr lange leiden lassen!«

Ich sehe, dass Milou noch immer in der Tür steht und mit fassungslosem Grauen meinem Leid beiwohnt.

»Deine rüdische Mutter hat ihn sich in ihr Loch geschoben!«, bringe ich hervor.

*Das war ein Fehler. Er stößt einen Schrei aus und nun*

bohrt sich die Lanze tief in meinen Magen und pinnt mich an den Boden. Abermals übergebe ich mich, die Schmerzen sind grausamer, als ich es mir je hätte vorstellen können.

»Du wirst nicht reden! Aber vielleicht deine Freundin!«

Er blickt zu Milou, reißt die Lanze zurück und richtete sie auf meine Freundin.

Sie steht noch immer dort und regt sich nicht. Ihr Blick ist blank, sie begreift nicht, in welcher Gefahr sie schwebt.

Woher ich die Kraft nehme, ich weiß es nicht. Aber ich schaffe es, das Schwert zu umfassen und mit einer verzweifelten Geste nach oben zu wuchten. Die Schneide trifft den Fomori und es ist Magie, nicht meine Kraft, die ihm zusetzt. Er schreit auf, grünes Blut fließ aus einer tiefen Wunde.

»Lauf!«, stoße ich hervor. »Milou – lauf!«

Sie läuft nicht, sondern wirkt zwei Zauber. Ein Schutzzauber, der sich blau zwischen ihr und den Fomori aufbaut, dann die bekannte Mauer.

Was sie damit bewerkstelligen will, ich weiß es nicht.

Die Fomori auch nicht.

Jener, der mich folterte, er ist verletzt, aber nicht allzu schwer, jagt seine Lanze in meine Schulter. Die anderen hingegen richten ihre Waffen auf die Mauer, Blitze jagen aus ihren Schwertern und Lanzen, hinein in Milous Zauber und lassen ihn zerplatzen.

»Huch«, wispere ich, während mein Körper eine einzige Wunde zu sein scheint, die panisch Schmerzsignale an mein Hirn schickt.

Denn Milou ist nicht mehr alleine.

Große, halb nackte Männer stehen dort, bewaffnet mit Schwertern, Lanzen und Bögen.

Bei ihnen befinden sich zwei junge Frauen, wie ich sie schöner nie sah.

»Jetzt, da ich sterbe, kommen die Elfen oder Feen!«, flüstere ich, während die Fomori zurückweichen. »Ironie!«

Die halb nackten Krieger stürmen vor. Dabei stoßen sie wilde Laute aus, wie ich sie noch nie hörte. Und doch verstehe ich, was sie rufen.

Die Welt um mich herum verschwimmt. Kälte hüllt mich ein, die Schmerzen verschwinden. Der Tod, er wird mich schon bald erlösen.

Milou geht links neben mir in die Hocke, meine Hand umklammernd, als könne sie mich im Diesseits halten.

Auf der anderen Seite geht eine der jungen Frauen in die Knie und betrachtet mich.

»Schade, dass du erst jetzt kommst!«, bringe ich hervor. »Was hätten wir alles tun können, als ich noch nicht im Sterben lag!«

Sie lacht leise und hell, dann küsst sie mich ungeachtet von Blut und Erbrochenem. Süßer Speichel fließt in meinen Mund, in meinem Hirn explodiert ein grelles Licht.

Wunderbare Gefühle durchfließen meinen Leib; unwillkürlich umschließe ich ihre Schultern mit meinen Armen.

Wie lange wir einander küssen, ich weiß es nicht! Aber als der Kuss endet, fühle ich mich *stark* und *gesund*.

Erstaunt richte ich mich auf. »Was ...«

»Mein Name ist Fiona, ich bin eine Bewahrerin des Hohen Hofs. Die Göttin bat mich, dich zu heilen!«

Sie schenkt mir ein Petzauge. »War mir ein Vergnügen!«

Ich starre sie an, dann drehe ich den Kopf und schaue zu Charlie. »Kannst du sie auch ...«

»Sie ist gegangen!«, sagt Fiona leise. »Die Banshee führte

sie nach Hy Braesil.«

»Nein!« Tränen fließen über meine Wangen. »Das ist ...«

Fiona legt eine Hand auf meine Wange und die Trauer verblasst ein wenig. »Solltest du morgen noch immer unter dem Verlust leiden, rufe meinen Namen! Ich werde dir die Qual nehmen!«

»Den Schmerz nehmen? Ich werde trauern, denn alles andere wäre Betrug an ihr!«

Fiona lächelt sanft. »Das wäre es nicht, Kriegerin. Sie führt eine unbeschwerte Existenz in der besten aller Welten. Sie möchte nur eines – dass es dir gut geht! Sie sagt es dir durch mich! Lass dir helfen, wenn das Wissen um ihr Glück nicht genügt!«

Damit erhebt sich Fiona, nickt und geht davon. Milou drückt meine Hand; auch sie hat tränennasse Augen. Der Kampf indes ist vorbei; die Fomori sind weg, die Halbnackten stehen ein wenig unschlüssig herum, gehen dann aber mit den beiden Frauen. Sie verlassen den Saal – und sind weg.

Reste von dem, was geschah, bleiben zurück. Löcher im Boden, die jedoch lediglich in das Tiefgeschoss führen, nicht dorthin, wo die Fomori hausen.

Charlie; tot.

Und Blut. Meines, aber auch das der Fomori, die ich tötete.

Langsam erhebe ich mich, greife nach dem Schwert und schiebe es in die Scheide auf meinem Rücken.

Sir Livingston kehrt zurück; alleine. Er schaut sich um, sieht Charlie und stößt einen erschrockenen Schrei aus.

Dann sieht er den Kristall. »Er wurde nicht gestohlen!«, ruft er. »Was hat sich hier ...« Er winkt ab. »Es gibt Über-

wachungsvideos, sie werden mir alles sagen!«

»Nach Hause!«, wispere ich Milou zu. Die Schmerzen sind verschwunden, man sieht mir meine Verletzungen nicht mehr an. Aber ich fühle mich unendlich müde.

Sie nickt und ordert per eServ ein Taxi. *Fahren* können wir an diesem Abend beide nicht!

## II

Charlie ist tot.

Ich spüre den Schmerz, wann immer ich daran denke. Und doch ist es kein Stachel, der mir ins Herz sticht. Das Wissen, dass sie nun eine glückliche Existenz führt, hilft mir sehr.

Fiona kam, ohne dass ich sie rief. Nicht, um mir die Trauer zu nehmen; nein. Sie ließ mich Charleen sehen; in dem Spiegel im Bad sah ich sie mit anderen Frauen an einem See.

Sie genießt ihre Existenz in Hy Braesil; das hilft mir, den Verlust zu akzeptieren.

Doch dies war nicht der einzige Grund für ihren Besuch.

Die Göttin, so sagte sie, sei tief beeindruckt von dem, was sich im Museum ereignet habe. Meine Standhaftigkeit habe ihr gezeigt, dass jede weitere Quest sinnlos sei. Daher erhielt ich das Blut der Göttin sowie all das, was notwendig ist, um den Bann zu heben.

Meine Suche, sie ist zu Ende und Kendra wird schon bald frei sein!

Darum, so sagte Fiona, habe sie die Túatha so spät entsandt. Denn niemand anderes vertrieb die Fomori; jene halb nackten Männer waren Feenkrieger der Túatha Dé Da-

nann. Sie vertrieben einst die Fomori aus Irland und sie vertrieben nun die Fomori aus dem Museum.

Milou hat sich ebenfalls gefangen. Mich leiden zu sehen, so sagte sie, sei das Schlimmste gewesen, das sie je erlebte! Noch schlimmer als mein Kampf gegen den Tod auf der Insel. Gleichzeitig habe sie aber begriffen, warum ich die höchsten Orden trüge; sie sei sehr, sehr ... viele sehr ... sehr stolz, meine Freundin zu sein.

Ähnlich äußerte sich auch Sir Livingston. Er hatte sich die Filme der Überwachungskameras – davon gibt es im großen Saal fünf – angeschaut. Natürlich wollte er wissen, wer die Angreifer waren, wer die Verteidiger und wer die junge Frau, die mich heilte.

Ich sagte es ihm.

Wahrheitsgemäß.

Und er glaubte es. *Weil er es gesehen hatte!*

Nun ja – vor allem aber, weil Fiona ihre Magie spielen ließ und ihn *glauben machte*.

Oder so ...

Er versprach, den Film an höchster Stelle zu zeigen; was er damit meint, weiß ich nicht. Sicher sei aber, dass ich mich künftig auf sehr lukrative Aufträge des Museums freuen könne.

Nun stehe ich am Fenster und blicke hinaus in den Abend. Bald schon werden Milou und ich aufbrechen; aufbrechen zu jener Insel, auf der alles begann.

Bald ...

### III

Oder auch nicht allzu *bald!*

Etwa zehn Wochen gingen ins Land.

Zehn Wochen, in denen ich zur Ruhe kommen musste. Auch wenn mein Körper dank Fionas Eingreifen heute gesünder ist, als er in den letzten Jahren war – dies bestätigte auch meine Ärztin, bei der ich mich zu einem jährlichen Großputz der Zellen meldete – fühlte ich mich matt, kraftlos und wurde nächtelang von Albträumen heimgesucht. Meine Psyche verweigert sich Fionas Heilkräften.

Bis zu jenem Tag im Museum war es der Krieg, der mich oftmals nicht zur Ruhe kommen ließ. Nun gesellen sich Szenen aus der Schlacht im Museum hinzu; ich sehe Charlie wieder und wieder sterben.

Dieser eine Moment, in dem mir das neu gefundene Glück aus dem Herzen gerissen wurde ...

Der Schmerz, er verblasste unter Fionas Einfluss, doch tief in mir leidet ein Teil, den auch eine Sidhe nicht erreichen kann. Und das, so sagt sie, sei bei einem Menschen höchst seltsam. Offenbar griff die Göttin zu oft in mein Leben und Sterben ein, sodass etwas in mir zurückblieb, das sich sidhischen Einflüssen entzieht.

Zwei Wochen litt ich still und leise, verbarg meine wahren Gefühle vor Milou und versuchte, bei jeder sich bietenden Gelegenheit optimistisch und *glücklich* zu klingen.

Anfang September beendete Milou die Scharade. Sie wisse genau, wie es mir ginge, und nun könne sie sich das Elend nicht länger mit ansehen. Also habe sie ein wenig von ihrem Geld ausgegeben und uns für einen langen Urlaub im Holiday Spa & Resort Avenhall auf Saint Kitts and Nevis eingebucht.

Zudem habe sie ein Unternehmen damit beauftragt, ihren und meinen Umzug hinauf ins Penthouse zu organisieren;

es sei alles bereits besprochen und die Verträge unterzeichnet.

Unser Flug ging am vierten September und ja – es war ein wunderbares Gefühl, Kendra, Anschläge und auch Charleen in London zurückzulassen.

Während des Fluges lenkte mich ein Hypno-Kurs über Saint Kitts and Nevis von meinen Sorgen ab, nach der Landung war es die Fahrt zum Hotel und die Begrüßung durch den Direktor der Anlage – Eine Trägerin der höchsten Orden, Heldin des Anschlags auf das Museum von London ... Ich kann Ihnen gar nicht sagen, wie stolz wir sind, gerade Sie und Ihre reizende Begleiterin beherbergen zu dürfen. Sie komplettieren den wunderbarsten Monat unserer Geschichte, denn erst gestern reiste Ihre Königliche Hoheit, Prinzessin Cassandra-Victoria an! Sie bewohnt das blaue Palais, für Sie und Ihre Begleiterin haben wir das rote Palais reserviert! Bitte dinieren Sie heute Abend mit der Thronerbin und mir am Tisch des Direktors! – und ab jenem Abend *Pralinchen*, denn sie sah unser Treffen als Fügung der Göttin an; sie wolle jedes noch so kleine Detail im Bezug auf den Anschlag auf das Britische Museum wissen.

Wobei *Anschlag* nicht der richtige Begriff ist, wie ich fand, denn letztlich war es ein verdammter Raubüberfall. Zwar durch einen Magier und mystische Wesen, aber am Ende ging es einzig und allein um einen Kristall.

Die Thronerbin zeigte sich äußerst angetan von meiner Schilderung, teilt sie doch meinen Glauben. Natürlich hätte auch sie gerne Feenkrieger und Sidhen gesehen, doch der Film der Sicherheitsanlage des Museums genügte ihr bereits, um ihrem Glauben neue Nahrung zu verleihen. Schließlich sieht man nicht jeden Tag halb nackte Feenkrie-

ger gegen garstige Fomori kämpfen.

Milou, die bei unseren Treffen meist zugegen war, hielt sich ausnahmsweise mit Geräuschen, Gesten oder Grimassen zurück.

Selbst, als mich Cassandra-Victoria küsste und wir uns *dezent verabschiedeten, um die Debatte in meinem Zimmer fortzusetzen*, blieb jeglicher Spott aus. Ich nehme an, die Thronerbin ist in Milous Augen die einzig würdige Partnerin für mich.

*Wäre sie nicht, wer sie ist, wir wären vermutlich seit dem Krieg ein Paar. Aber so ...*

Die Zeit verging viel zu schnell. Zumal Cassandra-Victoria ihren Urlaub spontan verlängerte, um bis zu unserer Abreise *meine Nähe genießen zu können*.

Der Urlaub endete am 25. Oktober.

Cassandra-Victoria bestand darauf, dass wir gemeinsam mit ihr im königlichen Shuttle flogen und dort, auf dem gut gesicherten Flugfeld der königlichen Familie, geschah das Udenkbare; ein Mitglied der Garde des Königshauses nutzte seinen eServ, um den Abschied zwischen Cassy und mir aufzuzeichnen, süffisant zu kommentieren und ins Netz zu stellen.

Wir landeten um 20:32 Uhr Ortszeit, verabschiedeten uns voneinander um 20:35 und pünktlich zu den Spätnachrichten um 22.00 Uhr kannten die Medien nur ein Thema: Thronerbin Cassandra-Victoria und Denise Mulligan (VC, GC) seien in einem romantischen Augenblick *ertappt* worden.

Ich schwöre, ich war niemals derart wütend auf uniformierte Kameraden wie an jenem Abend.

Wie konnte es der Gardist wagen, einen solchen Verrat zu

begehen?

Wie konnte er einen solchen Skandal produzieren?

*Skandal?*

Natürlich kontaktierte mich Cassy um 22:03 Uhr und sie klang nicht gerade glücklich. Ihr Vater und ihre Mutter würden noch immer die Nachrichten verfolgen, doch es sei wohl unumgänglich, dass man sie zur Rede stelle. Was immer nun geschähe, sie würde nichts bereuen! Das solle ich wissen; selbst dann, wenn man uralte Gesetze ausgraben und mich nach Australien verbannen solle.

Oder sie!

Oder uns beide – wobei man uns vermutlich nicht beide nach Australien schicken würde.

Abgesehen davon, dass sich Australien schön bedanken würde, bekämen sie wieder die Sünder des Mutterlandes per Schiff oder Luftfracht übersandt.

Noch während wir plauderten, wurde Cassy zu besagtem Gespräch gerufen und ich sehnte mich danach, ihr in diesem Moment beistehen zu können.

Aber *das* war schlicht unmöglich! Selbst wenn ich sofort zum Palast geeilt wäre, hätte man mich kaum vorgelassen.

Dennoch tat ich, was ich tun konnte, und schrieb eine Urgent Message an Seine Majestät. Milou, ein Genie an der Tastatur, hatte bereits zwei Jahre auf meine Bitte hin das Netzwerk des Königshauses infiltriert und die persönlichen Nachrichten-Adressen der königlichen Familie herausgefunden.

Ich hatte seiner Majestät eine persönliche Nachricht zu seinem 50. Geburtstag übermitteln und die allgemein bekannte und von Mitarbeitern verwaltete Nachrichten-Adresse umgehen wollen.

Vermutlich notierten sie nur die Anzahl der Glückwünsche und reichten sie weiter, persönliche Grüße gingen verloren. Also hatte ich ihn direkt angeschrieben und einen persönlichen Dank von ihm erhalten.

Nach dem Museum hatte er mir von besagter Adresse aus eine kurze Nachricht zukommen lassen.

Damals mochte er mich noch und war voll des Lobes. Nun jedoch ...

Ich schrieb ihm also um 22:11 Uhr, dass ich allein die Schuld für jedes Fehlverhalten seiner Tochter auf mich nähme. Wir würden uns schon eine Weile kennen und ich sei zu weit gegangen, indem ich ihre Bewunderung für meine Taten schamlos ausgenutzt habe; sie sei meiner unangemessenen Annäherung erlegen.

Eine Antwort erhielt ich vorerst nicht, und so verfolgte ich, wie sich die Medien an dieser Sache abarbeiteten.

Was sowohl Milou als auch mich erstaunte, war, dass kein Kommentator, Experte oder Reporter sonderlich *skandalisiert* wirkte.

Gerüchte, Cassandra-Victoria könne sich eher zu Frauen statt zu Männern hingezogen fühlen, gab es seit Jahren; seit ein indiskretes Zimmermädchen meinte, sein Wissen zu Geld machen zu müssen.

Es war ihr nicht gut bekommen, um es deutlich zu sagen.

Nun also sei es kein Gerücht mehr, sondern schlichte Tatsache. »Und eines ist klar«, so sagte Jillian Grey von New National Broadcast UK, »eine bessere Partnerin als Denise Mulligan, Trägerin der höchsten Orden und noch immer eine furchtlose Kämpferin, die ihr Leben für andere riskiert, könne es wohl im gesamten Königreich nicht geben!«

IP Premium Entertainment widersprach in ihrer *This*

*Night-Show* nicht, sondern stimmte zu. Neben Mut und unerschrockenem Heldentum käme hinzu, dass Denise Mulligan, Siegerin von *Treasure Hunter 2050*, sicherlich nicht auf das Geld der Thronerbin aus sei.

Um 23:18 Uhr antwortete seine Majestät. Es spräche für mich, die Prinzessin in Schutz zu nehmen. Dass sie ihrerseits die Schuld komplett auf sich genommen habe – deine Stärke und dein Mut hätten sie schwach werden lassen und sie habe so lange um dich geworben, bis du ihr am Ende verfallen seist, dich träfe ergo keine Schuld – bedeute wohl, dass dies keine belanglose Liebelei oder gar ein Fehltritt sei. Es wäre jedoch besser, dies nicht per Urgent Message zu besprechen; warum käme ich nicht zu einem kleinen Brunch vorbei? Gleich morgen gegen elf?

Natürlich hatte seine Hoheit recht; schon während ihres Besuchs an der Front schenkte sie mir in einer lauen Nacht ein ganz besonderes *Pralinchen* und seither gab es immer mal wieder Nachrichten, die jedem Reporter einen medialen Spontanorgasmus entlockt hätten.

Milou findet das alles höchst interessant. Offenbar sei ich auf dem Weg, *endlich einmal* eine Frau zu daten, die sich nicht an meinen Rockzipfel hängt oder aber von meinem Ruhm partizipieren möchte. Bisher hätte ich wahlweise kleine Hexen oder Pflänzchen *nach Hause* gebracht. Die Thronerbin hingegen sei doch etwas völlig anderes.

Dabei, so fürchte ich, hat Cassandra-Victoria viel von Charlie – während ihres Frontbesuchs wurden Sterbende eingeliefert und sie brach fast zusammen. Da ich zuvor den Pralinenpruch gebracht hatte, sah sie in mir in die Quelle neuer Stärke; so begann die ganze Geschichte zwischen ihr und mir.

*Aber das muss Milou nicht wissen!*

Ich bestätigte die Einladung und ging zu Bett; noch wusste ich nicht, wohin das alles führt oder führen *sollte*.

Ohne Fiona, das weiß ich, wäre ich nicht bereit für Neues gewesen. Im Gegenteil, ich würde noch immer um Charlie trauern. Die Bewahrerin nahm mir den Schmerz, Cassy hingegen gelang es, auch jenen kleinen Teil meiner Seele zu besetzen, den Fiona nicht hatte erreichen können.

Der Weg aber zu diesem kleinen Fleckchen, er war von der Sidhe von jeder Altlast befreit worden, die sich dort angesammelt hatte.

## Prolog

### Samhain

#### I

*London, 31. Oktober*

»Wir haben sechs Einladungen auf dem Tisch liegen!«, stellt Milou mit einem Hauch First-World-Verzweiflung in der Stimme fest. »Welche Halloween-Veranstaltung besuchen wir?«

Ich betrachte das Hexenkostüm. »Ich werde jene im Empire's Delight aufsuchen! Cassandra-Victoria wird dort sein!«

»Und etwa 1.000 Reporter! Ihr lauft in unzählige Kameras, wenn ihr dort auftaucht!«

»Ja, das fürchte ich auch. Die Upperclass feiert dort, jeder Prominente, jeder Millionärsprössling und jeder Star aus

Sport, Kino oder TV und Musik. Die Söhne und Töchter des Adels ... und mitten drin die kleine Denise Mulligan. Ich ... habe es weit gebracht, hm?«

Milou legt ihre Arme auf meine Schultern. »Süße, du hast dir all das mit Blut, Schweiß und Tränen erkämpft! Churchill muss jemanden wie dich im Sinne gehabt haben, als er seine Rede hielt. Du hast es dir *verdient!*«

Sie grinst breit. »Zudem haben wir Treasure Hunter 2050 gewonnen. Damit gehören wir zu den Stars von TV *und* zu den Millionären!«

»Ich brauche nur an die Einladungen zu denken, die uns IP gesandt hat, um zu wissen, wie recht sie doch hat. Wir gehören nun zu den C-Promis aus dem IPPE-Inkubator, dürfen den Teilnehmern von *Kotz nicht in den Dschungel* oder Treasure Hunter 2051 viel Glück wünschen und bei jeder sich bietenden Gelegenheit debil in die IPPE-Kameras grinsen. *Seht nur her, wie glücklich wir sind, zu den Stars der TV-Welt zu gehören!*

*Klar, Star!* »Wahrscheinlich hast du recht!«, erwidere ich daher sanft, greife nach meinem Kostüm und gehe ins Schlafzimmer, um mich umzuziehen. »Du begleitest mich ins Zentrum der Reichen, Schönen und Kamerageilen?«

»Wie könnte ich dich ohne Schutz in die Höhle des Löwen gehen lassen?«, fragt sie grinsend. »Zudem habe ich mir ein sehr spezielles Kostüm kommen lassen; du wirst begeistert sein!«

»Ich bin seit Jahren begeistert von deinen Kostümen!«, erwidere ich lächelnd. »Auch wenn ich nicht weiß, woher diese Wunderwerke der Schneider- und Kostümkunst stammen, beneide ich dich doch darum!«

»So soll es auch sein!« Sie zwinkert mir zu, dann geht sie

zu ihrem Zimmer und ich zu meinem.

## II

Das Empire's Delight ist groß.

Sehr, sehr groß!

Es besteht nicht aus *einer* Diskothek, sondern aus mehreren; ein jeder Raum repräsentiert dabei eine Region, in der England einst Kolonien unterhielt. Es gibt daher einen australischen, indischen, afrikanischen, asiatischen und amerikanischen Raum.

Das Restaurant, von der Musik sehr gut abgeschirmt, auch ohne Club-Besuch zugänglich und über die Grenzen der Stadt hinaus bekannt, vereint die Kolonien mit seinem viktorianischen Ambiente.

Milou und ich zappelten ein wenig in Australien und Indien, ehe uns der Hunger plagte.

Es ist kurz nach neun; das Restaurant, sonst sehr gediegen, hat sich dem Motto des Abends angepasst. Die Kellnerinnen und Kellner sind als Vampire verkleidet, das Licht wurde teils gedimmt und die Deko, ein Teil besteht aus Kunststoffen, der Rest aus teurer Holo-Technologie, ist atemberaubend. Der Raum wirkt, als befänden wir uns in der mittelalterlichen Hexenküche eines Alchemisten. Die dicke Steinwand, die Regale mit Schriftrollen und Ingredienzen, der künstliche Rauch und das – gleichfalls künstliche – Feuer, welches hin und wieder zwischen den Reihen in die Höhe schießt.

All das lässt ein Ambiente entstehen, welches zwar wenig mit dem echten Mittelalter zu tun hat, jedoch in so ziemlich jedem Historien-Streifen der letzten 25 Jahre gezeigt wur-

de. Ergo *glauben* die Menschen, dass es im Mittelalter *genau* so aussah.

»Zwei Vampire's Lust!« Die Kellnerin, ein junges, hübsches Ding von vielleicht zwanzig Jahren, reicht uns die Aperitifs.

Laut Namensschild heißt sie *Lady Melinda*, ihr Kostüm umschmeichelt ihren Körper und ihr Gesicht hat etwas verdammt Niedliches.

Sekundenlang blicke ich sie an, während sie die Drinks serviert.

»Danke!«, sagt Milou ein wenig zu laut; offenbar möchte sie mich daran hindern, Lady Melinda noch etwas länger zu betrachten.

Dabei ist sie es meiner Meinung nach wert, betrachtet zu werden. Ihr kunstvolles Make-up, die perfekt frisierten Haare und die tiefrot funkelnden Lippen ...

»Ich habe um Mitternacht Feierabend!«, lässt mich Melinda sehr, sehr leise wissen. »Und ich habe noch nichts vor!«

Schade, dass Denise bereits eine Verabredung hat!«, erwidert Milou und *bemüht* sich dabei, zumindest einigermaßen freundlich zu klingen.

Frauen, die mich anflirten, machen sie augenblicklich misstrauisch. Schließlich haben sie alle egoistische Hintergedanken ... zumindest in ihrer Vorstellung!

»Oh?«, erwidert Melinda und ich sehe ein wenig Enttäuschung in ihren Zügen.

»Cassandra-Victoria wird zum Dinner zu uns stoßen!« Man merkt, welch großen Genuss es Milou bereitet, *das* zu sagen.

»Dann wünsche ich einen schönen Abend!« Damit wendet sich Lady Melinda ab und geht davon.

»Warum flirtetest du mit fremden Frauen?«, fragt Milou vorwurfsvoll. »Was, wenn Cassandra-Victoria deine Blicke bemerkt hätte? Oder einer ihrer Mitarbeiter!«

Sie schaut sich um, als seien wir von Agenten des Königshauses umgeben. »Sie haben ihre Blicke überall!«

»Süße, du bist wunderbar! Wärst du nicht so schrecklich hetero, ich hätte dich schon vor vielen Jahren geheiratet!«, lasse ich sie wissen ... und erlebe, dass sich Milous Wangen tiefrot färben.

Sie murmelt etwas, aber das so leise, dass ich rein gar nichts verstehe.

»Was?«, hake ich darum nach.

»Cassy kommt!« Sie deutet zur Tür, und wirklich betreten in diesem Moment die Thronerbin, verkleidet als Meerjungfrau, sowie ihre Entourage das Lokal.

Kaum begreifen die Gäste, *wer* da gerade das Restaurant betrat, als sie sich auch schon erheben und ihr respektvoll zunicken.

Kurz darauf umarmt mich Cassy. Nicht freundschaftlich, sondern sehr, sehr viel inniger. Da ihre Ankunft nicht verborgen blieb *und* die Medien wussten, *wo* sie feiern würde, folgten sie ihr auf den Fuß – und bekommen exakt jene Bilder, auf die sie hofften.

An dieser Stelle sollte ich vielleicht auf den Brunch eingehen, zu dem mich seine Hoheit einlud.

Neben seiner Frau und Cassy war auch ein älterer Gentleman zugegen, der mir als *Erstes Mitglied des Thronrats* vorgestellt wurde.

Der Thronrat unterstützt den jeweiligen Monarchen seit der Verfassungsänderung, die dem jeweiligen König oder der jeweiligen Königin deutlich mehr Rechte zugesteht,

gleichzeitig aber auch erheblich größere Pflichten aufbürdet.

Regierten früher der Premier und die jeweils gewählte Partei, so teilen sich nun Monarch und Premier diese Aufgabe; das Oberhaus unterstützt hierbei den König, das Unterhaus den Premier.

Bisher funktioniert dies sehr gut; die Menschen sind zufriedener, als sie es einst waren, denn der Monarch ist seinen Untertanen verpflichtet.

*Aber das nur nebenbei.*

Während des Brunchs war also Mister Lancaster anwesend, Erstes Mitglied des Thronrates und darüber hinaus ein enger Freund des verstorbenen Vaters Seiner Majestät.

Er begann das Gespräch, ohne auf Befindlichkeiten einzugehen. Am Ende, so stellte ich fest, war es eher eine Ansprache.

*Liebe ist wunderbar, sie würzt eine Beziehung, die jedoch im Falle des Throns vor allem staatspolitischen Zielen folgen muss. So ist es unumgänglich, dass der Thronfolger Kinder zur Welt bringt und damit den Fortbestand der Linie sichert. Zudem muss der jeweilige Partner dem Volke zugetan sein, von ihm angenommen werden und begreifen, dass die Bürde der Regentschaft, der Repräsentation und der Zukunft des Empires nicht allein auf den Schultern des Monarchen oder der Monarchin ruhen können, sondern auch von dem jeweiligen Partner oder der Partnerin getragen werden müsse!  
Nur jene, die dies alles verstehen und bereit sind, danach zu handeln, dürften sich auch nur der Idee*

*hingeben, im Prinzen oder in der Prinzessin von  
Wales einen Partner oder eine Partnerin zu sehen!*

An dieser Stelle fragte ich mich, ob es nicht ein wenig zu früh sei für eine solche Ansprache. Es klang, als habe ich bereits um die Hand der Prinzessin von Wales angehalten.

Offenbar bemerkte Lancaster mein Erstaunen, denn er fuhr fort.

Im Volk möge es üblich sein, mal diesen, mal jenen Partner zu haben, sich mit ihm zu zeigen und die Trennung in den sozialen Netzwerken bekannt zu geben.

Hier jedoch, im Palast, sei dies nicht nur unüblich, sondern gar verpönt. Cassandra-Victoria habe sich auf mich eingelassen; ungeachtet der Frage, wer nun die Initiative ergriff, bedeute dies eine Verpflichtung. Das sei mir vielleicht nicht klar gewesen, ihr jedoch schon. Wenn ich also kein Interesse an einer Zukunft habe, wie er sie beschrieb, solle ich nun gehen.

Natürlich war ich nicht gegangen!

Zumal Cassandra-Victoria ihre Hand auf die meine gelegt hatte; so, als wolle sie mir klarmachen, *dass* sie es gewusst habe.

Vermutlich hätte Lancaster noch weitere Punkte angesprochen, doch zum Glück erlöste uns Seine Hoheit. Es sei nun genug der förmlichen Worte, nun wolle er hören, wie genau es zu den Ereignissen im Museum gekommen sei.

Also berichtete ich, was sich auf Simpson Island ereignet hatte. Ich berichtete von Kendra, von der Schwarzen Kammer und von Milou, die nun offiziell Magie beherrscht.

Ich berichtete von dem Schwert, unserem Plan und Charlies Tod.

Nach dem Brunch gingen Cassy und ich ein wenig im Park des Palastes spazieren, ehe uns Lancaster ein letztes Mal *die Aufwartung machte*.

Solle ich glauben, die richtige Frau für die künftige Königin des Neuen Empires zu sein, so spräche nichts in meiner Vergangenheit oder in meinem Charakter dagegen. Schließlich sei dies nicht das Jahr 1850 oder 1950, nicht wahr?

Solle ich jedoch zweifeln, was Cassandra-Victoria oder die vor mir liegenden Aufgaben und Rollen beträfe, solle ich von der Idee Abstand nehmen.

Da er Cassy mit sich nahm, um mir Zeit zum Nachdenken zu geben, verließ ich den Palast nach einem sehr kurzen Abschied.

Tatsächlich stellte sich mir die Frage, ob ich mein Leben eines Tages in den Dienst des Landes stellen wolle. Keine Ausgrabungen, keine wissenschaftlichen Arbeiten, sondern Staatsgeschäfte.

Cassys Mutter klagte, dass sie zuvor nicht geahnt habe, wie groß auch ihre Verantwortung sei. Die Last sei mit nichts vergleichbar, das sie je zuvor gekannt habe.

Und Cassy?

Wir hatten bisher nicht einziges Mal über *ihre* Zukunftspläne, Wünsche oder Ideen gesprochen.

Bis zum jetzigen Moment, da sie neben mir Platz nimmt und in ihrem Meerjungfrauenkostüm einfach hinreißend aussieht, habe ich keine Ahnung, ob sie mich überhaupt für den Rest unseres Lebens an ihrer Seite haben möchte.

Seltsam, oder?

Wir schrieben uns nach jenem Brunch mehr als 1.000 mal kurze, mal lange Nachrichten, aber wir vermieden es sorg-

fältig, über unsere wahrsten, tiefsten Empfindungen und Wünsche zu sprechen.

Wie bereits erwähnt, begleiten mehrere Personen Cassandra-Victoria. Zum einen vier Leibwächter, dann noch zwei Freundinnen und schließlich Lancaster, der sich mühsam als Holmes verkleidet hat und sich in seiner Kostümierung höchst unwohl fühlt.

Warum er Cassy begleitet, weiß ich nicht zu sagen. Sie wirkt nicht, als sei er der Überbringer schlechter Nachrichten.

Andererseits kann ich mir nicht vorstellen, dass er im fortgeschrittenen Alter den Partylöwen in sich entdecken möchte. Seine Vorstellung, einen anregenden Abend zu verbringen, dürfte in einer Partie Whist bestehen, vielleicht gefolgt von einem Besuch der Oper.

»Wir haben bisher nur Bellinis geordert«, lasse ich Cassy und die anderen wissen. »Und zwar für alle, die da kommen werden! Was das Essen anbelangt, so haben wir noch nicht gewählt!«

»Sehr gut!« Mister Lancaster schenkt mir ein schmales Lächeln.

»Cassy ...« Ich beuge mich zu ihr, sodass nur sie meine Worte hören kann, »... was macht er hier? Er sieht nicht aus, als hätte er Spaß!«

Sie blickt mich sekundenlang an, und fast schon sehe ich Angst in ihren Augen schimmern. *Möchte sie es beenden? Ist er darum hier? Soll er es für sie übernehmen?* »Er sagte, ein weiterer belangloser Abend sei ... ungut! Die Zeiten hätten sich geändert, die Welt blicke auch auf mich!«, erwidert sie gleichfalls wispernd. »Früher konnten Prinzen ihr Leben genießen, bis sie sich für die Richtige entschieden hatten.

Heute jedoch, mit der veränderten Rolle, müsse so vieles bedacht werden!«

»Und das bedeutet?«, frage ich und spüre Angst, wieder jemanden zu verlieren.

»Das bedeutet, dass ich dich heute Abend höchst offiziell fragen werde, ob du künftig an meiner Seite stehen willst. Ob du ...«

Sie kann den Satz nicht beenden, denn plötzlich wird es im gesamten Restaurant dunkel, und das schlagartig. Alle Lichter erlöschen, auch die Kerzen auf den Tischen gehen aus; alle in der gleichen, kurzen Sekunde.

Plötzlich herrscht stygische Finsternis. Sie ist so dicht, dass ich nicht einmal Milou oder Cassy erkennen kann, und beide sitzen ganz in meiner Nähe.

Sekundenlang sitzen wir da und blicken uns um, dann reagieren die Leibwächter und befehlen Cassandra-Victoria, vom Stuhl zu gleiten und unter dem Tisch Schutz zu suchen.

»Candelae maxima!«, wisperst Milou – und Sekunden später jagt ein strahlend-leuchtender Ball zur Decke hinauf und erhellt den Gastraum. Die Leibwächter schauen ebenso erstaunt zu Milou wie Lancaster, während ich bereits nach meiner Waffe greife.

*Etwas stimmt nicht, das spürt ein Blinder mit Krückstock!*

Aber was?

Was ist los?

»Nur ein Stromausfall?«, höre ich Cassy hoffnungsvoll fragen. »Das wäre doch möglich, oder?«

»Die Kerzen sind echt!«, erwidere ich nur.

Milou kauert nun ebenso neben dem Tisch wie ich, den Stab in der Hand. Sie ist bereit, einen Schutzzauber *oder was*

*auch immer* zu wirken, aber noch können wir keine Gefahr ausmachen.

Das ändert sich Sekunden später, denn etwas huscht heran. Ich sehe nur einen Schemen für den Bruchteil einer Sekunde. Er ist heran, etwas knackt sehr, sehr laut, dann sinkt einer der Leibwächter tot zu Boden.

»Was ...«

»Detegerae Vitae!« Wieder ein Zauber von Milou. Was er bewirkt, kann ich nicht erkennen, doch sie japst auf.

»Vampire! Hier sind ... echte ... Vampire!«

»Sehr gut, kleine Magierin!« Eine ironische Stimme erklingt unmittelbar neben uns. *Sie kommt mir vertraut vor! Das ist ...* »Aber das nutzt dir auch ...«

Ich schlage zu, dorthin, wo die Stimme erklingt. Ein Schlag ohne Ansatz, wie man es mich lehrte.

Und ich treffe!

Meine Hand bohrt sich in den Magen einer jungen Frau, sie keucht auf, wird zu Boden geworfen und schenkt mir einen vorwurfsvollen Blick.

»Das hat wehgetan!«, bringt sie hervor.

»Lady Melinda, sieh an!«, erwidere ich ungerührt. »Also bist du wirklich, was du vorgibst zu sein!«

Sie lacht leise. »Wie süß wäre es gewesen, hätte ich dein Blut trinken können. So stark, so machtvoll und angefüllt mit Wissen! Schade, dass du eine Verabredung hattest!«

Sie richtet sich auf, die gezogenen und auf sie gerichteten Waffen der Leibwächter ignorierend.

»Was soll das alles?«, frage ich leise.

Seltsamerweise finde ich es nicht einmal sonderlich erstaunlich, dass es Vampire gibt. Ich habe Sidhen und Fomori gesehen, mit der Göttin gesprochen und ich möchte

eine Druidin von ihrem Fluch befreien. Mal ehrlich – wie seltsam ist da ein Vampir?

Daher möchte ich vorrangig wissen, was sie wollen.

»Wir wollen, dass du deine Pläne begräbst!«, erklärt Melinda.

Sie berührt meine Wange, für einen Moment spüre ich das dringende Bedürfnis, ihr jeden Wunsch zu erfüllen, dann ist es vorbei und ich kann wieder klar denken. »Warum?«

Erstaunt hebt sie eine Braue und berührt mich noch einmal.

»Hey!«, höre ich Cassandra-Victoria rufen. Sie schiebt einen ihrer Leibwächter beiseite. »Hör auf, sie ständig anzufassen. Sie ist meine Freundin!«

»Wie süß!«, wispert Melinda, nimmt aber wirklich die Hand von mir. »Ich wollte ihr nicht zu nahe treten. In der Regel können wir auf diese Weise Menschen unter unseren Bann stellen. Bei ihr klappt das nicht, bei euch anderen ...«

Wieder bemerke ich huschende Bewegungen, und plötzlich stecken die Leibwächter ihre Waffen ein und gehen aus dem Raum.

Selbst Lancaster folgt ihnen.

Erst jetzt fällt mir auf, dass die Gäste ruhig und gesittet auf ihren Stühlen sitzen und schweigen. Das Erstaunen und die Angst bezüglich der Dunkelheit wichen einer Gelassenheit, die nicht einmal bei Engländern natürlich oder verständlich ist!

*Im Gegenteil.*

Cassandra-Victoria kauert noch immer unter dem Tisch. Sie sieht ihre Leibwächter gehen und begreift, dass sie nun in ernsthafter Gefahr ist.

»Lass sie in Ruhe!«, bitte ich Melinda. »Sie hat nichts mit alledem zu tun!«

Die Vampirin lächelt. »Das weiß ich! Aber sie könnte ein gutes Druckmittel sein, hm? Wir nehmen sie mit, hegen und pflegen sie und trinken jeden Tropfen ihres Blutes, solltest du nicht von deinen Plänen lassen!«

»Solltest du sie auch nur berühren, werde ich dich töten! Ich kann es, da bin ich mir sicher!« Meine Stimme, sie ist kalt wie Eis. »Wer gab euch den Auftrag, mich zu stoppen? Von wem kommt er?«

»Du denkst, wir sind Handlanger?«, fragt die Vampirin amüsiert.

»Ich *weiß* es, denn ihr habt kein Interesse an dieser ganzen Sache. Euch kann egal sein, was mit den Druiden geschieht! Also muss euch jemand geschickt haben, *der* ein Interesse an der Sache hat!«

Ein weiterer Vampir kommt heran. Ein Huschen, dann stoppt er vor uns. »Sein Name ist Lugosch, ein Feenkrieger«, erklärt er ohne Einleitung. »Er war einer jener, die einst die Druiden stoppten. Seine gesamte Familie wurde von ihnen ausgelöscht; er kann es nicht verwinden, dass sie nun befreit werden sollen!«

»Wenn dem so ist, soll sich Lugosch hierher begeben und mit mir sprechen. Oder fehlt ihm der Mut, sich mir in den Weg zu stellen? Ist es das, was ein Feenkrieger tut?«

Ich rufe die Worte in den Raum; zornig, hasserfüllt. »Er verkriecht sich hinter *Vampiren*?«

Lady Melinda blickt ihren Artgenossen sekundenlang an. Offenbar wusste sie nicht, was wirklich hinter der Sache steckt.

Und nun, da sie es weiß, gefällt es ihr nicht. »Wir lassen

uns zu Dienern für andere machen?«, fragt sie ihren *Bruder*.

»Lugosch bat uns um einen Gefallen und den erfüllen wir ihm; wir stoppen Denise Mulligan!«

»Denise Mulligan, die gegen Fomori kämpfte? Denise Mulligan, die ihr Leben gegeben hätte?« Melinda schüttelt den Kopf. »Wir haben den Boden bereitet, das muss reichen! Wenn Lugosch mehr will, soll er selbst kommen!«

»Melinda, das ist nicht, was wir vereinbart haben!«, widerspricht der Vampir. »Wir ...«

»Ich bin Lady Melinda, Herrin der Vampire von ganz London! Widersprichst du mir?«, fragt sie drohend. »Solch eine Vereinbarung hättest du nie treffen dürfen. Und nun hol diesen Lugosch ...«

»Ich bin hier!«, unterbricht sie eine tiefe, männliche Stimme.

Ich drehe den Kopf und sehe einen halb nackten Bär von einem Mann mitten im Raum stehen.

Ein wilder Bart umwuchert das Gesicht des Feenkriegers, seine Hose ist zu kurz und an den Beinen zudem zerfranst.

In seiner Hand hält er ein Schwert, das anderen als Lanze dienen könnte.

Er steht da, seinen stechenden Blick auf mich gerichtet. »Meine Brüder schützten den Kristall. Ich schütze das, was wir einst taten! Lasse es nicht auf einen Kampf ankommen!«

Er blickt zu Melinda. »Und du, du tust gut daran, dich an unsere Abmachung zu halten! Nimm dieses Weib mit dir und töte sie, sollte Denise Mulligan auch nur daran denken, ihren Plan umzusetzen!«

Cassy hat Angst. Echte, tiefe Angst. Sie blickt panisch zu Melinda, dann zu mir. »Bitte, Denise, sag dem Túatha Dé

Danann, was er hören will!«

Ich würde gerne.

Ich würde ihr gerne sagen, dass ich meine Quest abbreche, dass ich ihre Partnerin werde und mich einen Scheiß um Kendra und die anderen kümmerge.

*Aber wie in aller Welt soll ich das tun?*

*Wie soll ich all das aufgeben, woran ich seit meinem Sieg festhalte? Ich stehe nicht nur bei Kendra im Wort, sondern auch bei der Göttin!*

»Das kann ich nicht!«, sage ich leise. Dabei erhebe ich mich. »Die Banshee schenkte mir auf Simpson Island nur aus einem Grund das Leben – damit der Fluch aufgehoben werden kann! Ich schwor es Kendra und ich schwor es der Göttin!«

»Ist dein Schwur wichtiger als das Leben der Frau, die du liebst?«, fragt Lugosch.

Ich schaue zu Cassy. »Es tut mir leid, aber hier und jetzt sage ich dir, dass uns beiden keine Zukunft beschieden ist! Mein Leben, es ist völlig anders als deines! Ich liebe dich und ich könnte an deiner Seite glücklich werden! Aber ich muss dich freigeben, um meinen Schwur der Göttin gegenüber einzuhalten!«

Ich wende mich ab, denn ich möchte nicht die Tränen sehen, die über Cassys Wangen laufen. »Lady Melinda, höhere Mächte als du oder Lugosch es je sein können, binden mich an mein Wort. Ich bitte dich, Cassandra-Victoria kein Haar zu krümmen. Nimm sie mit dir, schütze sie ... und ich werde es dir danken!«

Sekundenlang blickt mich die Vampirin an, und fast schon glaube ich Bewunderung in ihren Augen zu lesen. Dann deutet sie eine Verneigung an. »Ich komme deiner

Bitte nach, denn du bist es wert, dass wir dies tun! Du bist stark im Körper und im Geiste; folge deinem Weg, wie es die Göttin erwartet!«

»Reizend!«, faucht Lugosch. Er schwingt sein Schwert. »Vampire; wankelmütig, leicht zu beeindrucken und dumm! Verschwindet!«

Melinda berührt Cassy ... und sofort versiegen deren Tränen. Sie lächelt und folgt der Vampirin hinaus.

Die anderen Vampire führen das Personal und die Gäste aus dem Restaurant, nach knapp fünf Minuten sind nur noch Lugosch, Milou und ich übrig.

»Orientae Spata!«, wispert Milou. Sie schwingt ihren Stab - und zu meinem Erstaunen erscheint aus dünner Luft ein wunderbar gearbeitetes Schwert.

Es ist, wie der Spruch bereits sagte, ein Spatha; hübsch gearbeitet, mit einer schmalen Parierstange und scharf geschliffenen Schneiden.

Doch kaum halte ich es in Händen, als es verschwindet.

»Das ist nun aber dumm!«, ruft Lugosch. Ein Lachen dringt aus seinem Mund, doch dann winkt er ab. »Ich möchte nicht gegen dich kämpfen. Du bist eine große Kriegerin! Was, wenn die Göttin deinen Schwur aufhebt? Würde das ...«

Ich blicke noch immer auf meine Hand, aus der das Schwert verschwand. *Warum in aller Welt versagte Milous Zauber?*

Auch sie versteht nicht, was geschah. Im Gegenteil, sie wirkt zutiefst betroffen.

Plötzlich aber erscheint erneut ein Schwert in meiner Hand. Der Griff, die Parierstange ... und eine Klinge, auf der Worte stehen.

Es ist exakt jenes Schwert, welches ich im Museum einsetzte.

Mit dem ich die Fomori bekämpfte.

Lugosch erkennt es sofort. Und er begreift, was dies bedeutet. *Die Göttin wird meinen Schwur nicht aufheben! Sie startet mich mit der Waffe aus, ihn zu erfüllen!*

Kaum halte ich die Waffe in Händen, als Lugosch einen Schrei ausstößt und auf mich zueilt. Ich mache mich zur Abwehr bereit, Metal klirrt auf Metall.

Ein Kampf entbrennt, hart und verbissen geführt. Wieder und wieder drischt der Feenkrieger auf mich ein, wieder und wieder weiche ich zurück, ducke mich unter den Hieben und wehre ab, was ich abwehren kann.

Mein Arm wird schwer, zweimal gelingt es ihm, mich zu verletzen.

Nach zwei, drei Minuten tritt Lugosch einen Schritt zurück. Er schwitzt, ist aber bei Weitem nicht so sehr außer Atem wie ich. »Gib auf, Sterbliche! Gib auf, oder du stirbst!«

»Ich sah mein Leben zweimal schwinden!«, erwidere ich kalt. »Es ist ein geborgtes Leben, es gehört der Banshee. Wenn sie mich in die Anderswelt führen will, so soll sie!«

Lugosch nickt und greift an. Er fegt heran, doch plötzlich jagt ein Stuhl von links heran, zwischen seine Beine. Er verheddert sich, strauchelt – und kann den Stich nicht abwehren, als ich mich mit einem Schrei nach vorne werfe.

Tief dringt das Eisen in seinen Leib ein, verletzt die Lunge, lässt Rippen bersten und reißt auch sein Herz auf.

Ein Stöhnen dringt aus Lugoschs Mund, Blut schwappt über seine Lippen.

Er sinkt zu Boden, Entsetzen im Blick.

Milou steht neben mir, den Stab in der Hand. Sie war es, die den Stuhl durch den Raum jagen ließ, und sie ist es, die den Kampf beendete.

»Banshee!«, rufe ich laut. »Göttin ...« Neben dem Krieger gehe ich in die Hocke, das Schwert lege ich zur Seite.

Der Túatha Dé Danann stirbt, ich kann es sehen. Seine Haut wird grau, dicke Schweißperlen rinnen über seine Stirn. Seine Hände zittern, er friert.

»Ein gutes Team! Ich sah es auf der Insel, ich sah es im Museum und ich sehe es nun!« Aus dem Nichts erscheint die Banshee, ein sanftes Lächeln auf den Lippen. »Wehe dem, der sich euch in den Weg stellt.«

»Mein Sieg, er war nicht fair errungen!«, widerspreche ich.

»Nicht fair errungen?«, ruft die Göttin. »Denise, dieser Mann kämpfte in Schlachten, die selbst dich erschauern lassen würden. Er ist sehr viel größer, stärker, ausdauernder und er besitzt ein Können, das du frühestens in 1.000 Jahren gesammelt haben wirst; und das nur, wenn du in entfernten Welten Schlachten schlägst! Der Kampf, er war nie fair, denn du warst unterlegen! Milou verschob die Chancen zu deinen Gunsten!«

»Führe ihn nicht in die Anderswelt! Lasse ihn schwören, mich meinen Weg gehen zu lassen, und schone sein Leben!«

»Was?«, höre ich Milou rufen. »Hast du einen Knall? Er wollte dich ...«

»Er ist ein Túatha Dé Danann! Ich bin nur ein Mensch! Bitte, Göttin ...«

Die Banshee blickt mich an und ich erkenne Bewunderung und ... Liebe ... in ihrem Blick. Sanft berührt sie mei-

ne Wange. »Du bist etwas Besonderes, Denise Mulligan. Erst verzichtest du auf eine neue Liebe, um Cassandra-Victoria zu schützen, nun erbittest du das Leben eines Mannes, der dir das deine nehmen wollte!«

Sie legt ihre Hand auf die Brust des Feenkriegers.

Dieser hörte durchaus, was wir sprachen, sein Blick ist in ungläubigem Staunen auf mich gerichtet.

Plötzlich schreit er auf, Blut spritzt aus seinem Mund.

»Heilung ist schmerzhaft, großer Junge!« Die Göttin blinzelt ihm zu und erhebt sich. »Steh auf und kehre in deine Heimat zurück.«

Die Göttin berührt noch einmal meine Wange, dann haucht sie mir einen Kuss auf die Stirn. »Wir sehen uns bald; am Ende deiner Quest werde ich auf dich warten!«

Damit verblasst sie.

Lugosch erhebt sich. Noch immer starrt er mich an. Dann, ohne dass ich es will oder verhindern kann, sinkt er auf ein Knie. »Ich schulde dir mein Leben, Kriegerin! Niemals wieder werde ich oder ein anderer meines Volkes das Schwert gegen dich erheben!«

Er reicht mir die Hand und ich *weiß*, dass ich einen Bund mit ihm eingehe, wenn ich die Geste erwidere.

Woher ich es weiß?

*Was weiß ich? Logisches Denken würde es mir vielleicht verraten, aber damit fange ich besser erst gar nicht an, es könnte mir stärkste Kopfschmerzen bereiten!*

Unsere Hände berühren einander, wir blicken einander an ... und plötzlich lachen wir beide. Der Bund, er ist da, und er macht uns zu Freunden – auch, wenn das so unlogisch klingt wie alles andere.

Lugosch klopft mir auf die Schulter, dann verschwindet

er.

Das Schwert jedoch, jenes, welches mir die Göttin – wer sonst, hätte es tun sollen – schickte, bleibt. Ich kann es nehmen, reinigen ... und auf meiner finalen Reise mitnehmen.

»Das alles ist so ... verflucht bizarr!«, ruft Milou. »Wieso hast du ... Und warum habt ihr ...?« Sie steckt den Stab ein. »Erklär es mir daheim! Ich bin bedient!«

Sekundenlang schaue ich sie an.

»Was?«, fragt sie unsicher.

»Danke! Für deine Hilfe ... Die Göttin hat recht, wir *sind* ein verflucht gutes Team! Ich dachte nie, dass wir beide Seite an Seite ein solches Abenteuer durchstehen würden!«

Sie greift nach meiner Hand und ich sehe, wie sehr sie das alles mitnimmt. »Es ist unglaublich! Ich habe Angst, ich spüre Stolz in mir, ich bin verwirrt und ich ... möchte, dass es bald zu Ende ist ... einerseits ... und andererseits, dass es nie zu Ende geht!«

Sie lächelt. »Klingt verrückt, oder?«

»Klar!«, gebe ich zu. »Aber hier waren Vampire und ein Túatha Dé Danann. Was bitte ist daran *nicht* verrückt?«

Auf dem Weg nach Hause denke ich noch einmal an Casy. Was immer hätte sein können, es ist vorbei. Und das, so denke ich in diesem Moment, ist gut! Mein Leben, es wird niemals so sein, wie es an der Seite der Königin sein müsste.

# Kapitel 1

## Wegweiser

### I

*An Bord der MD Druid, 10. November*

Die MD DRUID, einst die *MS IPPE VOYAGER*, ist ein Traum der Meere. Nachdem sie nicht länger für die Serie *An fremden Stränden* benötigt wurde – am Ende der dritten Staffel wird sie von einem Terroristen gesprengt, ohne dass es zu Verletzten, Verstümmelten oder Verstorbenen kommt – wurde sie für künftige Projekte überholt. Sie erhielt einen neuen Anstrich, die Kabinen wurden auf den neuesten Stand der Technik gebracht und die Motoren ausgetauscht.

Anschließend lag sie fast ein Jahr im Dock; irgendwann muss den Verantwortlichen klar geworden sein, dass sie mit dem Schiff nichts mehr anfangen werden; IPPE besitzt die größte Schiffsflotte, die je eine Produktionsfirma besessen hat, sodass sie sich von ihrem ältesten und kleinsten Schiff trennen konnten.

Natürlich hätte ihnen ein Verkauf Geld in die Kasse gespült, aber wenn es IPPE an etwas *nicht* mangelt, dann an Geld. Also lobten sie es als Bonuspreis aus, und dank Coppler gewannen wir die VOYAGER während unserer Schatzsuche.

Da das Schiff nicht länger zu IPPE gehörte, übernahmen sie sogar die Umbenennung; sie fragten uns, wie das Schiff heißen solle und Milou, nicht ich, entschied sich für *Milous und Denise' DRUID*; kurz MD DRUID.

Ein Name, der in dieser Form noch nie gewählt wurde und daher ganz ohne Ordnungs- oder Jahreszahl daherkommt.

Natürlich ist ein solches Schiff teuer; selbst wenn es nur vor Anker in einem Hafen liegt, kostet es jeden Tag Geld. Hinzu kommt, dass man eine Crew benötigt; zumindest dann, wenn man die Reise ein wenig genießen möchte und nicht plant, das Essen zuzubereiten, das Deck zu säubern, die Maschinen zu warten und den Kurs zu kontrollieren – und das Tag für Tag!

Selbst die Computer, welche die meisten Funktionen wie Navigation und Antrieb kontinuierlich überwachen, können einem nur bedingt Arbeit abnehmen!

Eine Crew ist nahezu unerlässlich, vor allem bei solch einem Schiff.

Es war erneut Milou, die um das Schiff kümmerte. Sie heuerte nicht nur eine gute Mannschaft an, sondern beauftragte ein Consulting-Unternehmen damit, das Schiff an gut betuchte Touristen zu vermieten.

Inzwischen fuhr die DRUID mehrmals für je eine Woche hinaus auf das scheinbar endlose Meer und erwirtschaftete am Ende sogar etwas Gewinn für uns.

Auch die nächsten Monate sind bereits ausgebucht; offenbar möchten sehr viele Menschen mit der ehemaligen VOYAGER reisen und eventuell wilde Liebesabenteuer oder ein wenig Spannung an Bord erleben; so, wie man es aus der Serie kennt.

Milou und ich hoffen auf *keine* Liebesabenteuer. Nach dem Zwischenspiel mit Cassy habe ich meinem Herzen Urlaub verordnet; es soll sich von den Schrecken der letzten Wochen erholen!

Auch Milou zeigt kein Interesse an all den kernigen Bur-schen, die uns bei dieser Reise begleiten. Sie ist ganz auf das konzentriert, was vor uns liegt; alles andere kann warten.

## II

»Miss Mulligan ...« Der Captain des Schiffes, Mister Peter Elliott, nickt mir zu, kaum dass ich die Brücke betreten habe. Er sitzt im Sessel des Kapitäns und behält die Instrumente und Sensoren des Schiffs im Blick.

Die Brücke eines Schiffes, sie hätte noch vor 20 Jahren die Brücke eines Raumschiffs in einem beliebigen Science-Fiction-Film sein können. Es gibt kein Steuerrad mehr, nur noch kleine Stationen mit Sensoren und Touch-Feldern. Die meiste Arbeit übernimmt ohnehin der Computer; er hält das Schiff auf Kurs, berechnet Ausweichrouten oder meldet Gefahren jedweder Art.

Dennoch sitzt der Captain nicht allein auf der Brücke; bei hochseetauglichen Schiffen ist ein Telekommunikationsexperte ebenso Pflicht wie ein ausgebildeter Brücken-Matrose, der dem Captain zur Hand geht.

Auch im Maschinenraum arbeiten zwei Personen, der Rest der Crew verteilt sich auf Küche und Service.

»Captain Elliott!« Langsam schlendere ich über die Brücke, den Blick des Captains im Nacken spürend.

Vor der Konsole mit den Wetterdaten bleibe ich stehen.  
»Wir steuern auf einen Sturm zu!«

»Aye! Laut der Daten ist er jedoch nicht allzu schlimm; selbst der Computer schlägt keinen Ausweichkurs vor! Und der ist ein Hühnchen!«

Sekundenlang blicke ich auf die Anzeige. Ein Schauer kriecht mir über den Rücken, die Instinkte melden sich. »Lassen Sie den Computer dennoch einen großzügigen Ausweichkurs berechnen! Ich ... habe kein gutes Gefühl bei der Sache!«

»Miss Mulligan. Ich versichere Ihnen, dass ...«

Er schweigt, als er meinen harten Blick auffängt. Elliott war bei der Armee, das weiß ich. Kommandierte einen Aufklärer, überlebte einen Sturm und zwei Angriffe von Johnny Turk. Am Ende des Krieges bekleidete er den Rang eines Captains, wechselte in die Privatwirtschaft und verlor seinen ersten Job, da er mit den Dämonen seiner Vergangenheit rang.

Nach ein paar Monaten in einer hübschen Psychiatrie in der Karibik, finanziert von der Royal Navy, heuerte er bei uns an und kommandiert seither die DRUID; ein ruhiger, gut bezahlter Job.

Nun fühlt er sich wohl in seiner Ehre als Kapitän verletzt, denn ihm gefällt meine Order nicht.

»Wir müssen mit außergewöhnlichen Wetterphänomenen rechnen. Meiden wir daher jeden noch so unbedeutenden Sturm!« Ich schenke ihm ein Lächeln, ehe ich die Inspektion der Brücke fortsetze.

»Wie Sie wünschen, Ma'am. Sie sind die Eignerin!«

Ihm ist anzumerken, dass ihm meine Einmischung gegen den Strich geht. »Auf der Rückfahrt«, so verspreche ich ihm, »werde ich mich nicht mehr einmischen. Dann ist hoffentlich alles vorbei und wir haben Ruhe!«

Nachdenklich blickt er mich an. »Sie haben für etliche Schlagzeilen gesorgt!«, lässt er mich nach einigen Sekunden wissen. Seine Stirn liegt in Falten. »Es heißt, Sie hätten *bi-*

zarre Kreaturen aus einem Museum ferngehalten ...«

»Ich habe sie daran gehindert, einen magischen Kristall zu stehlen!«, erwidere ich ehrlich. Auch wenn sehr viele Menschen nicht an Magie glauben und fürchten, damit alten Vorstellungen Tür und Tor zu öffnen – etwas, das nach dem Religionskrieg verpönt ist! – bleibe ich doch stets ehrlich.

Wieder blickt mich Elliott sekundenlang an. »Bei meinem letzten Einsatz, das war kurz vor Kriegsende und wir fuhrten in einem Schiffskonvoi, klopfte mitten in der Nacht ein junger Matrose an meine Tür. Er müsse mit mir sprechen, es sei sehr wichtig!«

Er zögert kurz, ehe er fortfährt. »Anfangs wollte ich ihn zurechtweisen. Er war schlampig angezogen, das Haar hing ihm ins Gesicht und seine Schuhe waren alles andere als makellos. Dennoch hielt ich meine Klappe und bat ihn hinein. Er nahm Platz und berichtete von einer feindlichen Flotte, die knapp zehn Meilen voraus auf uns warten würde; sie hätten sich auf die finale Schlacht vorbereitet und wir würden ihnen in die Arme fahren!«

Elliott legt eine kurze Pause ein. »Er sagte mir nicht, woher er es weiß, und er gab mir keinen Grund, ihm zu vertrauen. Er saß lediglich da und redete auf mich ein. So lange, bis ich ihm versprach, mit den anderen Kommandanten zu sprechen!«

Elliott nimmt einen Schluck Kaffee aus der Tasse, die in einem Halter an seinem Stuhl klemmt.

»Ich sprach also mit den anderen. Nach einer Weile forderten sie mich auf, den Matrosen hinzuzuholen. Ich ließ also seinen Namen ausrufen, aber nicht er kam, sondern ein Freund von ihm. Jener Matrose, mit dem ich fast eine

Stunde gesprochen hatte, war bei einem Gefecht drei Tage zuvor gestorben; er war auf seinem Platz geblieben, als alle anderen flohen, und hatte das Schiff gerettet!«

»Es gab einige solcher Geschichten!«, erwidere ich leise. »Einer meiner Leute sah bei Nacht fliegende Hunde mit rot glühenden Augen. Er erinnerte sich daran, dass sowohl sein Urgroßvater in Afghanistan als auch dessen Großvater während des Zweiten Weltkriegs solche Hunde sah, schlug Alarm und verhinderte so einen Überraschungsangriff von Johnny Turk.«

»Die Welt ist völlig anders, als uns die Wissenschaftler und Gelehrten sagen wollen, oder?«, wispert Elliott.

»Völlig anders!«, bestätige ich ihm. »Milou und ich haben Dinge gesehen ...«

»Wir umfahren den Sturm!« Er schenkt mir ein Lächeln. »Lassen Sie uns bei Gelegenheit gemeinsam dinieren. Ich bin sicher, wir haben noch mehr Geschichten, die uns die Fledermäuse aus den Ohren treiben!«

Ich sage ihm zu, wir verabreden den heutigen Abend, dann verlasse ich die Brücke wieder, denn es ist alles gesagt und getan.

### III

»Die Küche an Bord ist ausgezeichnet!« Milou betrachtet eine Nudel, ehe sie diese genießerisch in den Mund schiebt. »Offenbar habe ich die richtige Mannschaft ausgewählt! Bisher war jeder unserer Gäste zufrieden!«

»Danke, Ma'am!« Elliott nickt Milou zu, ehe er nach einem Glas mit Wein greift. Sein Dienst ist zu Ende; nun hat seine ehemalige XO, Commander Jane Halley die Brücke,

muss sich die Nacht jedoch alleine um die Ohren schlagen.

Das ist bei solchen Schiffen üblich; alle Entscheidungen werden am Tage getroffen, nachts fährt das Schiff autonom und der oder die Wachhabende passt auf, dass die Computer auch wirklich das tun, was sie sollen.

Kommt es zu Zwischenfällen, handhaben sie diese oder wecken die Crew; je nachdem. Meist jedoch verbringen sie ihre Zeit damit, Videos zu schauen oder Computerspiele zu spielen ...

Auch ich genieße die Nudeln. Sie wurden überbacken, verschiedene Käsesorten und Kräuter geben den Rigatoni einen wunderbaren Geschmack.

Nach meinem Besuch auf der Brücke inspizierte ich den Maschinenraum und traf dort auf Chefmechanikerin Alex(andra) de Santamaría. Eine junge Frau, die viel erlebt hat; wenn auch nicht im Krieg.

Sie trug ein eng anliegendes Shirt, auf dem sich ein paar Ölflecke zeigten, sowie eine ebenso enge Hose. Das kurz geschnittene Haar, der ungezügelte Blick und die Stärke, die in ihrer Stimme mitschwang, ließen sie äußerst attraktiv wirken.

Da sie nicht einmal wussten, dass die Eigner an Bord sind, hielt sie mich für eine Touristin und wollte mich aus dem Maschinenraum werfen, noch bevor ich auch nur ein Wort hatte sagen können.

Nachdem ich mich ihr vorgestellt hatte, gab sie mir eine Tour. Ich verstand nicht die Hälfte von dem, was sie mir erzählte. Aber eines wurde mehr als deutlich – sie liebt diese Maschinen.

Darauf angesprochen gab sie zu, dass sie eine Weile für IPPE arbeitete und schon damals auf der VOYAGER fuhr,

jedoch nicht als Chefingenieurin. Stattdessen *hatte man ihr einen Schwachkopf vor die Nase gesetzt*, und auch der Schauspieler, der in der Serie den Chefingenieur verkörperte, glaubte zunehmend, sich auszukennen. Einmal, so berichtete sie, kam er während eines Unwetters in den Maschinenraum und gab völlig unsinnige Anweisungen.

Als das Schiff auf Eis gelegt wurde, verließ sie IPPE und verdingte sich auf einem dieser autarken Schiffe, die lediglich zwei Techniker an Bord haben, falls es zu Ausfällen bei Antrieb oder der Computersteuerung kommt.

Sie fuhr drei Touren auf dem Frachter, ohne dass sie auch nur einen Finger an die Maschinen legen musste. Als sie nach der dritten Tour hörte, dass die VOYAGER nun DRUID heiße und die Eignerinnen eine Crew zusammenstellen würden, rief sie Milou an und bekam den Posten sofort, da sie das Schiff besser als jeder andere kenne, der sich beworben habe.

So kommt es, dass *sie* das Sagen im Maschinenraum hat und ihre Helfer – Sklaven – scheucht!

Inzwischen hat sie den Antrieb optimiert und ein paar kleine Veränderungen vorgenommen. Da sie dies ohne Einwilligung des Captains tat, ist dieser nicht gut auf sie zu sprechen!

Anschließend, nach meinem Besuch im Maschinenraum, suchte ich die Küche auf und sprach mit Chefkoch Peter Hennen aus Deutschland, ehe ich zu Milou zurückkehrte und ihr von dem Dinner am Abend berichtete.

Und hier sitzen wir nun, tauschen Geschichten aus und erfreuen uns mit all den kleinen, paranormalen Absonderlichkeiten, ohne die kein Krieg auskommt.

Selbst Milou kann hierzu etwas beitragen, auch wenn sie

nie im Krieg kämpfte. Sie arbeitete jedoch auf freiwilliger Basis für die Entwicklungsabteilung der Kommunikations- und Nachrichtenabteilung der Streitkräfte; dank ihr gelang es uns, eine geheime Frequenz von Johnny Turk aufzuspüren und abzuhören, ohne dass er davon wusste.

Eines Abends empfang sie den Hilferuf eines Mädchens. Die ILF habe ihr Dorf auf Kreta angegriffen, viele Menschen seien verletzt und auch ihre Mama würde sich nicht mehr regen.

Sie zeichnete den Hilferuf auf und reichte ihn weiter. Als unsere Leute das Dorf erreichten, fanden sie das Mädchen; es lag tot in seinem Bettchen, einen eServ in der kalten Hand.

Das Problem war, dass der Angriff bereits vier Wochen vor dem Hilferuf stattfand und das Kind ohne jeden Zweifel seit eben jener Zeit tot war.

Da wir zu jenem Zeitpunkt noch ohne Fluch auskamen, suchte Milou nach einer weltlichen Erklärung, fand aber keine. Was auch immer ihr einfiel, ließ sich am Ende nicht bestätigen.

Nun, da wir nicht mehr ohne Fluch oder Magie auskommen, glaubt sie an den Hilferuf eines Geistes.

*Ich ehrlich gesagt auch!*

Wir würden vermutlich weitere Geschichten zum Besten geben, doch just in diesem Moment betritt Commander Jane Halley den kleinen Speisesaal, grüßt in die Runde und tritt an den Tisch.

»Commander!«, grüßt Elliott. »Auf der Brücke alles in Ordnung? Setzen Sie sich, das Schiff wird nicht in den nächsten dreißig Minuten auf Grund laufen!«

Sie schenkt ihrem Vorgesetzten ein Lächeln. »Danke, das

ist sehr nett! Aber ich komme, weil *nicht* alles in Ordnung ist!«

»So? Lassen Sie hören!«, erwidert Elliott gutmütig.

»Der Sturm, Sir! Der Computer versucht permanent, einen Ausweichkurs zu bestimmen. Doch was immer er tut – der Sturm ändert seine Richtung.«

»Der Sturm ändert seine Richtung?«, fragt Elliott verblüfft.

»Aye. Und nicht nur das ...«

»Sondern?«, möchte ich wissen.

»Er hat sich geteilt, Ma'am. Er kommt nun aus zwei Richtungen; so, als wolle er uns die Zange nehmen!«

Sie reicht uns ein eServlet. Darauf zu sehen sind aktuelle Wetterdaten. Es scheint tatsächlich, als ob der Sturm von beiden Seiten auf das Schiff drücken wolle. Zwischen den beiden Fronten befindet sich ein schmaler Korridor, der jedoch nicht zu unserem Ziel oder zurück nach London führt, sondern – sofern man ihn in Gedanken verlängert – zu einer kleinen Insel, knapp 75 Meilen von Simpson Island entfernt.

»Ihre Meinung?«, möchte ich von Commander Halley wissen.

Sie schaut mich sekundenlang an; so, als wisse nicht, wie sie eine ehrliche Antwort verpacken soll.

»Ich sage Ihnen, was ich glaube, dass Sie denken. Ich glaube es auch, also müssen wir uns nicht schämen!«, erlöse ich sie schließlich. »Ich glaube, Sie glauben, dass dies ein Hinweis ist und wir den Korridor nehmen sollten!«

Die Wangen der XO färben sich rot. »Aye, Ma'am!«

»Ich bin der gleichen Ansicht! Daher werden wir genau das tun!« Ich schenke ihr ein Lächeln.

Milou deutet auf einen leeren Platz. »Setzen Sie sich, XO. Sie können die Kursänderung per eServlet vornehmen! Die Nudeln schmecken nicht so gut, wenn man sie wärmen muss!«

## Kapitel 2

### Die Insel des Magiers

#### I

*An Bord der MD Druid, 11. November*

Es war ein gespenstisches Schauspiel gewesen, die Reise zu der kleinen, nun vor uns liegenden Insel. Der Sturm hatte sich zu beiden Seiten unseres Schiffs aufgetürmt; schwere, schwarze Wolken, die teils so tief hingen, dass sie das brodelnde, aufgepeitschte Meer zu berühren schienen.

Blitze, die in ihnen aufzuckten, und Donner, dessen Grollen an das Knurren einer mystischen Bestie erinnerte.

Die DRUID selbst war jedoch zu keiner Zeit in Gefahr; der Computer folgte dem uns vorgegebenen Kurs; eine Gasse inmitten des Unwetters, die zwar keine Sonne, dafür aber ruhigen Seegang zuließ.

Natürlich war dies physikalisch völlig unmöglich und natürlich hatte auch der letzte Ignorant an Bord begriffen, dass wir es hier mit einem Phänomen zu tun hatten, das so noch nicht viele Menschen je erlebt hatten; wenn überhaupt!

Entsprechend hoch war die Anspannung, als wir uns der Insel näherten.

»Was erkennst du?«

Milou, die neben mir steht, schaut konzentriert auf einen eServ. Wenige Minuten zuvor schickte sie eine kleine Drohne auf die Reise, um die Insel zu erkunden. Nun surrt das Ding über Wipfel und Lichtungen, einen kleinen, felsigen Hügel sowie über einen Wasserlauf dahin.

»Bisher erkenne ich sehr viel Natur. Rehe, Hasen und Pumas. Sonst aber ... Hallo, was haben wir denn hier?«

Sie nutzt den Zoom der Drohne, und nun sehen wir eine kleine Hütte. Und vor ihr steht ein Mann, der mich an Gandalf aus Herr der Ringe erinnert – nur, dass sein Umhang und auch sein spitz zulaufender Hut in dunklem Blau gehalten sind und zu unserem Erstaunen Sonne, Mond und Sterne zeigen; kindliche Formen, wie man sie auf Kostümen zu Halloween oder auf Retro-Laternen in Deutschland findet.

Sonst aber ist die Ähnlichkeit verblüffend.

Die asketische Figur, der lange, weiße Bart und das ebenfalls lange, weiße Haar sowie die schweren Stiefel; alles passt.

Er blickt in Richtung der Drohne, obgleich er sie kaum sehen kann; sie ist kaum größer als ein Maikäfer und von ihm etwa 750 Meter entfernt.

Und doch muss er sie *erspüren*, denn er winkt uns zu. Anschließend bückt er sich und hebt eine Teekanne in die Höhe, ehe er mit der Hand eine Drei und eine Null formt – wir sollen in 30 Minuten zum Tee bei ihm sein!

## II

Die Insel verfügt über einen natürlichen Hafen; die Crew

der DRUID konnte in ihn einlaufen und das Schiff an einem Felsen, geformt wie eine sehr, sehr lange Nase, vertäuen.

Anschließend machten sich Milou und ich auf den Weg und stehen nun, 29 Minuten, nachdem uns der Alte zuwinkte, vor dessen Hütte und klopfen an.

»Pünktlich seid ihr, das muss ich euch lassen! Zu pünktlich, die Kekse brauchen noch ein paar Minuten!«

Dies sind die Worte, mit denen uns der Alte begrüßt. Nun, aus der Nähe betrachtet, wirkt er noch sehr viel älter, als ein Blick durch die Cam der Drohne erahnen ließ. Tiefe Furchen haben sich in sein Gesicht gegraben, doch seine Augen funkeln wach und abenteuerlustig, als sei er gerade den Tweens entwachsen.

Mit einer Geste bittet er uns ins Haus.

Wir sehen, dass sich das Leben des Mannes überwiegend in einem Raum abspielt; er dient als Küche, Wohn- und Schlafzimmer. Eine kleine, offenstehende Tür führt zu einem provisorischen Bad.

Die komplette Einrichtung wurde aus Holz gezimmert, auf dem Holzofen kocht Wasser für Tee und der Duft von Keksen zieht durch die Hütte.

Der Esstisch steht voll; Zutaten, Geschirr ...

»Macht euch mal nützlich!«, bittet der Alte. Wir gehen ihm zur Hand, räumen ein wenig auf und helfen ihm auch, die Kekse aus dem Ofen zu holen.

Anschließend gießt er Tee auf und wir nehmen Platz.

»Essen und zuhören!«, sagt er, ohne sich vorzustellen oder nach unseren Namen zu fragen. Er kennt sie ohnehin, dessen sind wir uns sicher.

Milou wisperte bereits beim Eintreten, dass von ihm eine

enorme magische Macht ausgeht; eine Macht, größer noch als bei dem Schwert, welches mir so wundersamerweise geschenkt wurde.

Es befindet sich nun in einer Scheide, und die wiederum habe ich mir locker auf den Rücken gebunden. Nun aber, da wir hier sitzen, steht das Schwert neben mir; der Alte sah es, schien es aber zu ignorieren.

Er gießt uns Tee ein.

»Vor etwa 1.500 Jahren stand unsere Welt am Scheideweg!«, beginnt er seine Erzählung. »Und mit *unserer* Welt meine ich nicht jene, in der wir nun leben. Ich meine den Alten Weg, die keltische Welt!«

Er blickt mich an. »Du weißt, was ich meine!«

Wir nicken.

»Schön«, fährt er fort. »Also – die Welt stand am Scheideweg. Die Christen dominierten einen Teil des Erdballs, im Wasser sah ich eine neue Religion erstehen, die binnen weniger Jahrhunderte ausziehen und erobern würde und wir ... waren dem Untergang geweiht. Außer ...«

Er schaut uns auffordernd an.

»Außer«, ergänze ich, »Druiden mit magischer Macht würden einschreiten!«

»Richtig! Gut aufgepasst!«, lobt er. »Meine Nichte Kendra übernahm es, sieben Druiden und unzählige Anhänger um sich zu scharen. Sie waren bereit, von Britannien aus die Christen vom Angesicht der Welt zu fegen. Sie waren bereit, mit Magie und dem Schwert dem Alten Weg zum Sieg zu verhelfen. Sie waren bereit, ...«

Er seufzt und bricht ab. »Aber andere entschieden, dass die Zahl der Opfer zu groß sei! Die Herrin vom See wollte kein Blutvergießen. Sie akzeptierte, was sie *als das Schicksal*

*des Alten Weges* ansah; die Göttin stimmte nach einigen Überlegungen zu, ich wurde gebeten, die keltischen Regionen weltweit in die Entrückung zu führen. Aber ...«

Wieder schaut er mich auffordernd an.

»Aber Kendra und die ihren wollten sich nicht fügen!«

Der Alte lächelt. »So ist es. Sie wollten den Kampf, sie wollten nicht in die Entrückung. Sie sagten sowohl der Herrin vom See als auch der Göttin, dass es falsch sei, und so begannen sie, ihren Krieg vorzubereiten. Also entsandte die Herrin vom See die Feenkrieger, es kam zu einem Kampf und am Ende wurden Kendra und die anderen gebannt und *verbannt*. Sie lagen in magischem Schlaf, bis ihr beide in ihre Kammer gestolpert seid!«

»Man hätte die Herrin vom See bannen und Kendra die Erlaubnis geben sollen, den Krieg zu führen!«, murmele ich. »Wer weiß, ob es zu den Weltkriegen oder dem Religionskrieg gekommen wäre!«

»Nein, wäre es nicht! Ich sah den Lauf der Welt in *beiden* Varianten. Ich sagte es der Herrin vom See, ich sagte ihr, dass die Opfer zahlreicher sein würden. Aber sie ... wollte das Blut nicht an ihren Händen haben. Was nach ihr käme, sei der Lauf der Welt. In ihrer Zeit aber gäbe es kein Abschlachten, kein Grauen, welches von ihr ausginge!«

»Sie war eine Närrin!«, entfährt es mir.

»Sie war eine große Frau. Die Schwester des Hochkönigs, gebildet und machtvoll. Am Ende aber ... versagte Morgaine!«

»Morgaine?«, fragt Milou.

»Morgaine aus dem Hause Pendragon, Schwester von Arthur ... und Mutter ihres gemeinsamen Sohnes!«

»Sie hatte ein Kind mit ...« Milou verzieht das Gesicht.

»Es waren andere Zeiten und meine Macht war zu jener Zeit ... sehr viel gedankenloser. Ich handelte aus dem Moment heraus, bedachte aber nur selten die langfristigen Entwicklungen. Und das, obwohl ich das Gesicht besitze!«

Die Kekse schmecken köstlich. Ich hatte bereits zwei, gönne mir nun einen dritten und blicke den Alten dabei nachdenklich an. »Du weißt, was ich zu tun gedenke. Du kennst meine Pläne und wohl auch meine Überlegungen. Nun sag mir, Myrddin Lailoken, warum du uns hierher geholt hast!«

Milou starrt erst mich, dann den Alten an. »Myrddin? Aber dann seid Ihr ... Ihr seid ... Merlin!«

»Ich *war* einst der Merlin von Britannien! Merlin ist der Titel des Obersten Priesters, nicht ein Name.«

»Aber Ihr seid ... jener Merlin aus der ... Von dem in Artus die Rede ist!«

»Ja!«, erwidert der Alte lapidar. Dann aber huscht ein Lächeln über seine Wangen. »Du bist eine Magierin, nicht wahr? Ich spürte es, als du diese Hütte betreten hast! Du stehst am Anfang, aber schon jetzt kann ich dir sagen, dass du über große Kräfte verfügst! Deine Vorfahren, sie waren machtvolle Priester und Magier!«

»Warum sind wir hier?«, wiederhole ich meine Frage.

»Um mir zu sagen, *wie* du handeln wirst! Was wirst du tun, nachdem meine Nichte und die anderen erwacht sind?«

»Ihnen ist erlaubt, in die Entrückung zu gehen. Ich ... glaube jedoch nicht, dass ich ihr folgen werde. Meine Liebe für sie, sie ist nicht mehr jene, die ich zu Beginn der Quest empfand.

»Du bist heute eine andere. Du hast Wesen getroffen und

geliebt, du hast dein Leben mehr als einmal in die Waagschale geworfen.«

Ich nicke.

»Ist dir je der Gedanke gekommen, sie in ihren Bemühungen zu unterstützen? Du bist eine Kriegerin, wie ich sie selten sah. Warum wirst du nicht die Kriegerin der Druiden und bringst dieser Welt universellen Frieden und Götter und Göttinnen, die liebevoll auf die Menschen blicken?«

»Die Menschen würden es nicht wollen! Ein Krieg wäre die Folge und massenhaftes Blutvergießen! Am Ende würde man meinen Namen verfluchen!«

»Und ... wenn es nicht in dieser Zeit stattfände? Angenommen, ich würde dich durch Zeit und Raum schicken, in jene Tage, in denen die Entscheidung fiel! Angenommen, wir würden uns durchsetzen ...«

Die Augen des Alten glitzern. Seine Worte, sie sind nicht nur ein Test! Er meint, was er sagt – er möchte revidieren, was einst geschah!

*Ein Krieg gegen die Christen. Zwischen 500 und 600 ein völlig anderes Unterfangen. Eine keltische Welt, die sich in Frieden entwickelt. Kein Christentum, kein Islam. Nur eine Religion ... und Götter, die den Menschen zur Seite stehen!*

Der Gedanke ist verlockend.

Er ist so verlockend, dass auch meine Augen glitzern, da bin ich mir sicher.

»Das ist ... Wahnsinn!«, ruft Milou. »Über was sprechen wir gerade? Darüber, den Lauf der Geschichte vollkommen zu verändern?«

»Ja!«, sagt der Alte, und wieder klingt es lapidar. So, als ob wir darüber sprechen würden, ob wir eine Runde Schach spielen oder doch lieber noch einen Keks verzehren.

»Denise, du kannst nicht ernsthaft darüber nachdenken ...«

»Denk nur, was es bedeuten könnte! Setzen wir uns durch, wird es keinen Kampf der Kulturen geben, keine Religionskriege, keine Eroberungen von Mauren und keine Reconquista. Wacht die Göttin über diese Welt, wird es keine Weltkriege geben, keine Atombomben ...«

»Denise, du willst eine Religion ausrotten!«, ruft Milou.

»Die Christen haben meine Religion ausgerottet!«, erwidere ich. »Wenn ich mich auf ein solches Wagnis einlasse, würde ich lediglich verteidigen, was sehr viel älter ist als das, was uns Rom erzählt!«

»Und was ist mit meiner Religion?«

»Milou ...« Ich lege meine Hand auf ihren Arm, »wie oft hast du mit deinen Göttern gesprochen? Wie oft haben sie direkt, unmittelbar, als Person neben dir gestanden?«

Sie senkt den Blick. Ich *weiß*, dass sie zutiefst verwirrt ist. Sie ist verhaftet in den Vorstellungen ihrer Vorfahren, hielt ihre Religion aber stets zurück.

Nun erlebte sie, wie real meine Götter sind. Sie *sah* Feenkrieger und Fomori. Kein Wunder, dass dies ihr Weltbild erschütterte.

»Ich werde deine Hilfe brauchen«, sage ich leise. »Wenn wir diesen Weg gehen, musst du an meiner Seite stehen!«

»Ich?«, wundert sie sich. »Im Jahr 550 gibt es keine Technik! Was sollte ich tun?«

Myrddin lächelt. »Wir haben keine Eile, Milou! Wir haben Zeit! Ich werde aus dir eine Kampfmagierin machen, wie sie die Welt noch nicht sah!«

Meine Freundin möchte etwas sagen, möchte zustimmen oder ablehnen ... Doch just in diesem Moment flirrt die

Luft neben uns und die Göttin selbst erscheint.

### III

»War ja klar!«, murrte Myrddin, nachdem sich die Göttin im Raum umgesehen hat. »Ich nehme an, *du* hast etwas an dem Plan auszusetzen!«

»Glaubst du?«, fragt Morrigan. »Vielleicht kam ich ja auch, um euch viel Glück zu wünschen. Um euch meinen Segen zu geben ...«

»Red keinen Unsinn!«, erwidert Myrddin barsch. »Du warst nie mit meinen Plänen einverstanden! Warum solltest du es heute sein?«

»Das mag daran liegen, dass deine Pläne oft ... halb gar waren, mit der heißen Nadel gestrickt, wie man heute sagt, und am Ende in einer Katastrophe gipfelten!«

»Nicht ich habe den Alten Weg verraten, sondern Arthur!«, erwidert Myrddin. »Und zwar, weil er diese Hexe heiraten musste! Ich habe versucht, die Katastrophe abzuwenden!«

»Das lief wirklich gut! Durch die Zeugung von Mordred hast du den Untergang beschleunigt; beide töteten sich gegenseitig, Morgaine verzweifelte und Avalon versank in der Entrückung! Ja, dein Plan war ein voller Erfolg ... sofern du all das wolltest!«

»Wer ließ denn zu, dass Arthur dieses Weib heiratete, und wer ließ zu, dass er vom Weg abwich? Ich erinnere mich an die vielen Stunden, in denen wir dieses Thema besprachen. Aber du, du wolltest nicht eingreifen.«

Myrddin funkelt die Göttin an. Hier kommt zur Sprache, was seit 1.500 Jahren in ihm gärt. »Also, was willst du?«

»Mit Denise sprechen!« Die Göttin wendet sich an mich.  
»Hab keine Angst, ich zürne dir nicht! Das, was Myrddin vorschlägt, klingt selbst in meinen Ohren verlockend!«

»Aber du möchtest nicht, dass ich seinem Vorschlag folge!«

»Ich möchte es dir freistellen! Ich kam, um dir die Wahl zu lassen! Damit du weißt, dass du in meiner Gunst stehst, egal, was du tust!«

*In ihrer Gunst ...* »Wird es diesen universellen Frieden geben?«, frage ich leise. »Jenen, den ich mir ersehne?«

»Das weiß niemand!«, erwidert Morrigan. »Möglich ist es; ich *sehe* eine solche Zeit kommen! Aber die Zeit ist fragil und kleine Einflüsse haben große Auswirkungen. Ich sehe *auch* verheerende Kriege!«

»Du siehst sie auch, wenn wir alles belassen, wie es ist, nicht wahr? Die Gefahr besteht stets!«

Morrigan lächelt. »Du hast vollkommen recht! Eine kleine Abweichung, und schon versinkt die Welt im Chaos. Ich sehe einen langen Frieden und ich sehe einen Krieg, der bereits in wenigen Jahren entflammt und die Welt erneut an den Rand des Abgrunds bringt!«

»Also kann jede meiner Entscheidungen sowohl zu langem Frieden als auch zu verheerendem Krieg führen.«

»So ist es!«, bestätigt Morrigan.

»Du bist ein Kind dieser Zeit!«, wispert Milou. »Das sagtest du! Wenn du nun auf Myrddins Vorschlag eingehst, war all das, was du getan und erlebt hast, umsonst!«

»Nichts von dem wird geschehen!«, widerspreche ich.

»Für die Menschen nicht, nein!«, bestätigt sie. »Aber für dich wird es geschehen sein! Du bleibst die Alte, du gehst durch die Zeit, und wenn du zurückkehrst, wirst du noch

immer die Erinnerung an einen Krieg in dir tragen, den es vielleicht nie gab!«

Sie seufzt. »Falls nicht etwas noch Verheerenderes geschieht!«

»Wenn ich das Jahr 550 ändere, wird es den Religionskrieg nicht gegeben haben und ich werde auch keine Erinnerung in mir tragen!«

»Das ist nicht richtig!«, widerspricht Morrigan. »Du kannst nur in die Zeit eingreifen, wenn du selbst dein Raum-Zeit-Gefüge verlässt. Du wirst die Erinnerung an beide Zeitlinien in dir tragen. Wenn die Welt nach deinem Eingriff zugrunde geht, wirst du wissen, wie es hätte sein können!«

»Geht die Welt ohne Eingriff zugrunde, wird sie sich stets fragen, ob sie es hätte ändern können!«, wirft Myrddin ein. »Nun, da sie beide Wege kennt, wird sie so oder so verzweifeln ... sollte es zum Schlimmsten kommen!«

Ich blicke die Göttin an. »Was wäre *dir* das Liebste?«

»Ich werde darauf nicht antworten!«, erwidert Morrigan.

»Warum nicht?«, möchte ich wissen. »Du bist meine Göttin! Wenn mir jemand sagen kann, welchen Weg ich gehen soll, dann du!«

»Du bist eine Kriegerin! Ich würde gerne sagen, dass du *meine* Kriegerin bist, und als solche hast du eine Wahl! Du kennst die Risiken, du weißt, was geschehen kann!«

»Ich ... bin deine Kriegerin, wenn du es wünschst! Und als solche werde ich in jede Schlacht ziehen, in die du mich entsendest, und dies in jeder Welt, in die mich schickst!« Ich blicke Myrddin an. »Ich werde jedoch keine Schlacht beginnen! Sollte die Göttin heute bereuen, welchen Weg sie einst einschlug, ich werde mein Leben einsetzen, um für sie

zu streiten! Aber ich werde nicht zum Schwert greifen, um einen Krieg zu führen, den andere vor langer Zeit zu führen verweigert haben!«

Ich höre Milou scharf ausatmen. Offenbar möchte sie keinesfalls, was Myrddin vorschlug.

Der Magier schaut mich sekundenlang an.

Ist er enttäuscht?

Hat er es erwartet?

Anschließend blickt er zu Morrigan. »Nun, was sagst du? Nun, da du eine Kriegerin von hoher Güte hast, das Heer der Feenkrieger und Sidhen seit 1.500 Jahren auf den Befehl warten, und wir wissen, wie verloren die Menschheit ist ... Willst du zaudern oder willst du kämpfen?«

Die Göttin ist unsicher, das spüre ich. Sie schaute von Milou, die den Kopf schüttelte, zu Myrddin, der nickte und schließlich zu mir.

Ich erwidere ihren Blick. Ich gab mich ganz in ihre Hände, schwor ihr Gefolgschaft in jedem Krieg, in dem sie mich kämpfen sehen möchte – und dies in jeder Welt. Ich bin eine Soldatin, ich bin keine Königin, keine Göttin, keiner Herrscherin. Und als Soldatin tue ich, was meine Göttin verlangt.

Sie nickt, doch die Geste gilt ihr, nicht mir oder Myrddin. »Wir ... belassen es, wie es ist! Die Auswirkungen, sollte unser Versuch in einer Katastrophe münden, sind zu gravierend!«

»Was würde passieren?«, fragt Milou.

»Eine rein keltische Welt würde eine Macht heraufbeschwören, die zu grausam ist! Menschen könnten in diesem Krieg nur verheizt werden, Heroen und Sidhen würden ihn nicht führen, da nur wenige von dieser Welt stammen. Am

Ende ginge die Welt verloren!«

»So ist es entschieden!« Myrddin klingt enttäuscht, kann sich der Logik der Göttin aber offenbar nicht völlig entziehen.

»Kam es schon einmal vor?«, frage ich daher. »Wurde eine rein keltische Welt angegriffen?«

»Angegriffen und zerstört! Die ... Menschen ... dort wurden ausgerottet, am Ende blieb nur noch Flucht. Ein dunkles, ein schwarzes Kapitel in unserer Geschichte! Selbst Götter trafen aufeinander und bekämpften sich! Es war ...« Morrigan schweigt.

»Und diese Macht greift ausschließlich rein keltische Welten an?«, wundert sich Milou.

»Nein«, erwidert Myrddin. »Sie *könnten* auch hier und heute zuschlagen, doch fühlen sie sich durch den Frieden einer keltischen Welt herausgefordert!«

Er schaut zu Milou. »Wenn eure Quest beendet ist, so komm hierher und ich werde dich unterrichten! Seit langer Zeit hatte ich keine Schülerin mehr. Es wird uns beiden guttun!«

Damit, das wissen wir, sind wir entlassen. Die Göttin bleibt noch, Milou und ich kehren jedoch zurück zu unserem Schiff.

»Wie denkst du über die Entscheidung?«, fragt Milou leise. Dabei greift sie nach meiner Hand.

»Ich bin hin- und hergerissen. Die Chancen wären gewaltig, die Gefahr am Ende aber zu groß. Also ... ist es gut, wie es ist!«

»Du ... hättest dir ein Go der Göttin gewünscht!«, stellt meine Freundin fest.

*Sie kennt mich einfach zu gut!*

## Kapitel 3

### Zurück, wo es begann

#### I

*Simpson Island, 14. November*

»Costa El Ocaso – eine riesige Insel voll künstlicher Bauten, Ruinen, Fallen und Hinweisen.

Vier Teams.

Ein Schatz im Wert von 25 Millionen Pfund!

Kameras bei Tag und bei Nacht!

Und Sie können die spannende Jagd nach dem Schatz verfolgen; bequem in Ihrem Sessel!

Das ist Treasure Hunter 2100! Ta-ta-ra-taaaa!«

So begann meine Erzählung; niedergeschrieben im Juli dieses Jahres. Nun, da ich die Insel betrete, erinnere ich mich an die Aufbauten, das Camp, die Kameras und die Tribüne, auf denen die Stars Platz genommen hatten.

Nun ist nichts von alledem da; wir sehen die Insel, wie sie ist – Regenwald, ein wunderbarer Sandstrand und Ruinen einer längst vergangenen Zeit.

Das Kloster erhebt sich trotzig auf einem Hügel. Es ist unser Ziel, zu ihm müssen wir! Wir werden dort unser Lager aufschlagen, sollte es notwendig sein. Die Zimmer sind seit jenem Tag, da wir den Fluch erweckten, in gutem Zustand. Wir benötigen keine Zelte, sondern können in einem Zimmer übernachten.

Ein *Universal E-Powered Vehicle*, UEV, steht uns zur Verfü-

gung. Wir erwarben es vor der Expedition und nahmen es mit; es wartete während der Reise im Frachtraum der DRUID auf seinen Einsatz.

Nun jagen wir ihn ihm unserem Ziel entgegen.

Die letzten Tage verliefen in größtmöglicher Ruhe. Die DRUID nahm Kurs auf unser Ziel, ich hingegen blieb meist in meiner Kabine und fragte mich, ob wir nun eine Chance verpasst oder das Richtige getan hatten.

Das Problem ist, dass wir es nicht *wissen*. Kein Game Master kam, um uns zu unserer richtigen Entscheidung zu gratulieren.

Das weiß auch Myrddin. Wäre es nach ihm gegangen, befände ich mich nun im Jahr 550 und würde mit der Herrin vom See sprechen.

Milou versuchte, mich ein wenig aufzuheitern, gab aber am zweiten Tag auf. Ich muss mit dem, was ist, und mit dem, was nicht sein wird, abschließen; und das auf meine Art und Weise.

Den Fluch zu brechen wird mir dabei helfen.

Wie schon einmal ... zweimal ... jagt Milou die Stufen zum Eingang des Klosters hinauf, ehe sie den UEV stoppt.

»Du bist dir sicher, diesen Schritt gehen zu wollen?«, fragt Milou. »Du hast das Blut, du ... hast das Schwert, welches dir gegeben wurde?«

»Wozu sollte ich das Schwert benötigen? Aber ja, ich hab es!«

Meine Freundin greift nach meiner Hand. »Was immer geschieht, ich werde stets an deiner Seite stehen! Das weißt du!«

Ich umarme sie. »Natürlich weiß ich das. Du bist meine wichtigste Freundin!«

Lächelnd haucht sie mir einen Kuss auf die Wange, bevor sie das Portal öffnet. »Also dann ... gehen wir hinein!«

## II

Das Kloster ist, wie wir es in Erinnerung haben. Nur, dass nun die meisten Türen im Erdgeschoss offenstehen. All das, was IPPE hierher brachte, wurde entfernt. Es gibt keine Kameras mehr, keine Leuchten und keine Data-Needle, die ...

»Schau dir das an!«, unterbricht Milou meine Gedanken.  
»Eine Data-Needle!«

*War ja klar!* Sie schiebt sie in ihren eServ, der Holoprojektor wird aktiviert und der Games Master erscheint. »Tut mir leid, aber dies ist die falsche Nadel! Ihr habt nicht am richtigen Ort gesucht!«

Er zwinkert uns zu, dann verschwindet er.

Demnach gab es mehr als eine Data-Needle, und nur die echte wurde mit dem Livebild gekoppelt. Die anderen erhielten lediglich eine kleine Nachricht.

Milou zieht die Nadel heraus und steckt sie ein. »Funny!«

Ich nicke, öffne die Tür, die hinab in den Keller führt, und werfe eine Magnesiumfackel in die Tiefe.

Kurz darauf stehen wir vor dem Bild, ich öffne den Geheimgang und am 14. November, kurz nach zwei am Nachmittag, stehen wir in der Kammer mit den Särgen.

Ich erinnere mich an jenem Moment, da wir die Druiden zum ersten Mal fanden. Milou brach den Bann, indem sie in den Kreis mit dem Raben trat. Die Augen des Vogels glühten auf, ab dann ging alles sehr, sehr schnell die Themse hinab.

»Was ... musst du nun machen?«, möchte Milou wissen. Sie schaut sich um. »In welchem Sarg liegt Kendra?«

»Ich muss das Blut auf den Raben träufeln; er und nur er wacht über den Bann. Also ...« Ich hole das Blut aus der Tasche hervor, halte dann aber inne. *Warum wurde der Fluch gebrochen, kaum dass Milou in den Kreis trat? War es die Magie in ihr, die mit der Magie der Göttin reagierte?*

*Oder war es Zufall?*

»Milou, tritt auf den Raben!«, bitte ich meine Freundin.

Sie schaut mich fragend an. »Bist ... du sicher?«

»Ich möchte etwas probieren, das ist alles! Also bitte, tritt auf den Raben!«

Milou schenkt mir einen unsicheren Blick, kommt aber der Aufforderung nach – wenn auch sehr, sehr vorsichtig.

Ich beobachte sie dabei.

Sehe sie den Raben betreten.

*Nichts.*

Nein, natürlich nicht.

»Was bedeutet das?«, fragt Milou. Sie blickt mich unsicher an. »Denise? Du ... hast es erwartet, oder?«

»Es bedeutet, dass ich verarscht wurde, und zwar von der ersten bis zur letzten Sekunde!«

»So würde ich es nicht nennen!«, erwidert eine Stimme, die links von mir, in einem Winkel, erklingt.

Morrigan tritt hervor. Sie lächelt, ihr Kleid umweht ihren Körper, als würde Wind durch die Kammer ziehen.

Aber das ist nicht der Fall.

»Was geschah, geschah aus einem Grund!«

»Du hast den Bann gebrochen, nicht Milou! Du hast ... Menschen sterben lassen! Und nur, um *mich* zu prüfen! Du wolltest meinen Glauben prüfen, nicht wahr?«

»Ja!« Morrigan schaut mich an. Macht geht von ihr aus, ihr Blick funkelt und ich spüre das Göttliche.

»Warum?«

»Weil du jene Kriegerin sein könntest, die ich seit langer Zeit suche! Jene Kriegerin, die für mich in die Schlachten zieht, die geschlagen werden *müssen*!«

»Du ... wusstest nicht, wie die Sache ausgeht! Du hattest keine Ahnung, dass ich und Kendra ...«

Morrigan lacht leise. »Ich bin eine Göttin! Natürlich wusste ich, wie es ausgeht! Ich ließ Kendra sehen, was sie sah. 2. April 2018, dein Vordringen in ihre Kammer, aber auch die Lust, die ihr beide teilen werdet! Es kam, wie ich es wollte!«

Ihr Lächeln wird spitzbübisch. »Ich spielte die zornige Göttin sehr überzeugend, nicht wahr?«

»Welche Schlachten sind es, die eine solche Prüfung notwendig machten?«, möchte ich wissen.

»Schlachten, die nur von jenen mit starkem Glauben geschlagen werden können. Schlachten, die eine Anführerin oder einen Anführer benötigen, dem die Heroen und Sidhen in jeden Kampf folgen. Und *dies* geschieht nur, wenn nicht der geringste Zweifel an seinem Glauben besteht!«

Sie berührt meine Wange. »Zudem reicht es nicht, dass du dir einen Namen im Krieg gegen Menschen gemacht hast! Wer Sidhen in die Schlacht führen will, muss sich gegen Wesen bewiesen haben, die stärker, machtvoller und vielleicht auch von unserer Art sind!«

»Darum das Museum! Auch dort hast du die Strippen gezogen, nicht wahr? Du gabst mir die Waffe, um sie zu bekämpfen ...«

Morrigan nickt. »Ich wusste, dass du keinesfalls siegen

wirst! Auch die Sidhen wussten es. Sie fragten mich wieder und wieder, warum ich diesen verzweifelten Kampf zulasse.« Sie lächelt. »Je länger der Kampf dauerte, je länger du den Fomori Widerstand geleistet hast, umso beeindruckter waren sie. Am Ende verneigten sie sich vor dir ... und sagten, dass du die würdigste Trägerin des Schwertes bist, die sie jemals sahen!«

»Also ist es ein ... berühmtes Schwert?«, fragt Milou.

Ich blicke meine Freundin an. »Wenn ich mich nicht sehr täusche, ist dies Excalibur, nicht wahr?« Damit ziehe ich das Schwert aus der Scheide. »Das Schwert, welches Arthur gegeben wurde, und das Schwert, das ihn am Ende verriet, nachdem er den Alten Weg verraten hatte!«

»Excalibur?«, haucht Milou. »Sie schaut zu Morrigan. »Ist das wahr?«

»Gewiss!«

»Und nun ... Welche Überraschungen erwarten mich, wenn ich das Blut vergieße und die Druiden erwecke? Wird es zum Kampf kommen?«

»Sie werden nicht schweigend in die Entrückung gehen, Denise!«, erwidert Milou. »Das ist die finale Prüfung, nicht wahr? Sie werden sich widersetzen, werden Denise in Versuchung führen ... und sie muss sich entscheiden, was sie tut!«

»Das ... wäre möglich!«, gibt Morrigan zu. Dabei schenkt sie meiner Freundin einen anerkennenden Blick. »Also, was wirst du tun?«

»Ich tue, weswegen ich kam.« Damit öffne ich eine der beiden Phiole, die mir gegeben wurden. Beide enthalten Blut; eine ein paar Tropfen, um den Bann zu brechen, eine sehr viel mehr, um die Druiden an die Göttin zu binden.

»Anders möchtest du es nicht, oder?«

»Nein!«, bestätigt Morrigan. »Was kommt, das kommt, aber 1.500 Jahre in Bannschlaf sind genug!«

Ich nicke und vergieße die wenigen Tropfen. Morrigan zieht sich zurück; sie wird beobachten, nicht aber eingreifen.

Milou weicht zur Tür zurück, ich hingegen stelle mich so, dass ich auf die Särge schauen kann.

Sekunden vergehen, in denen nichts geschieht. Dann flammen die Augen des Raben auf, ein Donner grollt durch die Kammer und die Deckel der Sarkophage heben sich.

Sieben Druiden, drei Frauen und vier Männer, richten sich auf, blicken mich an ... und ich sehe Erstaunen, aber auch Erleichterung in ihren Augen.

Eine Druidin jedoch lacht leise auf. »Denise! Ich wusste, dass dich unsere Liebe hierher führen wird! Wunderbare Zeiten brechen an, Kriegerin! Die Welt, sie gehört uns!«

## Kapitel 4

### Das Ende der Quest

#### I

*Simpson Island, 14. November*

Die Druiden verlassen ihre Ruhestätten und dehnen die Glieder. Nur Kendra weiß, dass sie schon einmal befreit wurden; sie haben die Erinnerung an jene Zeit vergessen.

Daher blicken sie erstaunt zu Kendra.

Diese kommt näher und umfasst meine Hände. Ihre Au-

gen funkeln, ich kann die Liebe spüren, die sie für mich empfindet. »Danke!«, wispert sie, ehe sich unsere Lippen zu einem innigen Kuss treffen. »Danke für deine Liebe, für deinen Mut und dafür, den Weg bis zum Ende zu gehen! Wir sind frei! Wir werden leben; du und ich – bis an das Ende aller Tage!«

Ihre Hände ruhen auf meinen Hüften, ihre Nähe verwirrt meine Sinne.

Ich würde mich ihr so gerne hingeben, ihr jeden Wunsch erfüllen. Aber tief in mir mahnt eine Stimme, dass Dringenderes zu tun sei.

Dass ich noch nicht fertig bin. »Du weißt, dass ihr in die Entrückung gehen müsst?«, frage ich leise.

Kendra lässt ein leises Seufzen hören. »So lautet der Spruch der Göttin, nicht wahr? Aber Denise, sie kann uns nicht zwingen! Wir kennen Wege, um uns ihrem Willen zu widersetzen!«

Sie umfasst auch weiterhin meine Hand, wendet sich nun aber um. »Dieser Mensch, diese Kriegerin von höchstem Mut, hat uns befreit! Unsere Liebe brach den Bann, wir sind frei!«

Hochrufe erklingen, die Druiden skandieren meinen Namen.

»Nun«, fährt Kendra fort und ich begreife, dass sie wirklich die Anführerin der Gruppe ist, »können wir neu über unsere Pläne nachdenken!«

»Ich brach den Bann, um jeden hier von seinem Bann zu befreien!«, erkläre ich bestimmt. »Und ich brach ihn für Kendra. Aber ich brach ihn nicht, um die Welt mit Krieg zu überziehen!«

Damit hole ich die zweite, große Phiole mit dem Blut der

Göttin hervor. »Dieses Blut Morrigan's wird euch nicht schaden. Ihr werdet in der Entrückung ein glückliches Leben führen!«

»Trinken wir es, verlieren wir unsere Freiheit!«, erwidert ein älterer Druide in einem Gälisch, das anders klingt als das von Kendra. Ich brauche einen Moment, um zu begreifen, dass es sich bei ihm um einen Festlandkelten handelt, vermutlich Gallien.

Kendra nimmt mir die Phiole ab. »Das können wir nicht tun, Denise! Wenn wir dem nachgeben, werden wir stets Gefangene sein! Sklaven der Göttin!«

Sie berührt liebevoll meine Wange. »Lass uns später darüber sprechen. Wir haben lange geschlafen, wir wollen speisen und trinken, wollen uns unterhalten und mit jenen in Kontakt treten, die in den entrückten Gefilden auf ein Wort von uns warten!«

Sie gibt mir die Phiole zurück, küsst mich auf die Lippen und bedeutet mir, ihr zu folgen.

Milou, die schweigend zuschaute, weicht zurück, als wir sie passieren und das Tiefgeschoss des Klosters verlassen.

Sie schließt sich mir nicht an, sie stellt sich nicht neben mich, sondern bleibt zurück.

## II

Schon als wir die Halle erreichen, eilen Diener herbei. Es sind jene, die einst die Insel *säuberten*. Auch von mir getöte-te Diener erkenne ich. Nun jedoch zeigen sie keine feindlichen Tendenzen. Zwar sind sie bewaffnet, doch ihre Aufgaben bestehen darin, ein Bacchanal vorzubereiten.

*Und das tun sie.*

Bald schon zieht der Duft von Gebratenem, aber auch von Süßem durch das Kloster. Die Druiden haben sich zu *ihren* Räumen begeben, Kendra bestand darauf, dass ich sie auch weiterhin begleite.

Ihre Kammer ist sauber, als habe sie erst vor Kurzem jemand geputzt. Auch stehen süßer Met sowie eine Schüssel mit Trauben bereit. Magie, von ihr oder den Dienern gewirkt, sorgt für die perfekte Umgebung nach Jahrhunderten des magischen Schlafs.

»Schon einmal kamen wir in dieser Kammer zusammen!«, wispert Kendra, kaum dass wir alleine sind. »Ich sah dich in meinen Träumen, Kriegerin. Ich wollte deinen Namen rufen, wollte dir nahe sein, aber es waren nur die Eindrücke dessen, was wir teilten!«

Sie umfasst meine Hand und zieht mich in ihre Arme. »Du wirst unserem Heer voranreiten, Denise! Du wirst es sein, die unsere Feinde vom Angesicht der Welt fegt!«

»Ich sprach mit Myrddin und auch mit Morrigan. Die Zeiten sind, wie sie sind. Ein Krieg würde sehr viel Schmerz und Trauer hervorbringen!«

Kendra lacht und lässt sich auf das Bett fallen. »Wir werden sehen, Geliebte. Doch nun komm, lass uns das Leben feiern, ehe wir über den Tod sinnen!«

Ich sinke in ihre Arme.

Genieße ihre Nähe, ihre Küsse, ihre Berührungen.

Lasse zu, dass sie mich entkleidet.

Kendra ist schön. Schöner als Sonya, und sie war bereits eine wunderbare Frau. Doch sie war *menschlich* und *erdverbunden*, während Kendra etwas Sphärisches anhaftet, wie ich es nie erlebte. Ich kann mich ihr nicht widersetzen. Das wird mir klar, während ich sie aus ihrer Kleidung schäle.

Eine Kleidung, die sie so lange trug und die doch blütenfrisch duftet.

So, wie sie!

Sie duftet nach frisch gemähtem Gras, nach wunderbaren Blumen und Beeren. Untermalt wird das alles von dem schweren Duft einer Frau, die jede Sekunde unseres Zusammenseins zu genießen versteht.

All diese Aromen, Pheromone, wie sie niemand sonst verströmt, treiben mich in einen wilden Rausch der Lust!

Als er endet, liege ich in ihren Armen. Sie malt kleine Kreise um meinen Nabel, ihr Blick drückt tiefe Zufriedenheit aus. Die Sonne, sie schien durch das Fenster, als wir unser Spiel begannen, hat sich nicht bewegt. Noch immer scheint sie hinein, wärmer nun, kraftvoller.

Noch etwas sehe ich.

*Den Nebel!*

Er liegt über den Wipfeln der Bäume, vereinzelt ziehen Schwaden am Fenster vorbei. Sie riechen nach Lakritz und Zuckerwatte, nach Marshmallow und Schokolade.

»Die Insel, sie wurde entrückt!«, wispere ich fasziniert.

»Das wurde sie! Dorthin, wo uns die Göttin nicht erreichen kann! Bald schon werden jene eintreffen, die mit uns den großen Kampf führen werden! Männer und Frauen von großer Macht! Sie alle werden dir in die Schlacht folgen! Erst befreien wir Britannien, dann die Welt. Am Ende wird Morrigan über jeden herrschen; so, wie es sein sollte.«

Sie schaut mich an. »Du wirst an meiner Seite stehen, nicht wahr? Gemeinsam werden wir die Menschen unterwerfen!«

»Ich würde gerne ein Teil deines Lebens sein!«, wispere ich. »In dieser oder einer anderen Welt. Aber ich werde

nicht das Schwert gegen mein Volk erheben!«

»Es ist nicht *dein* Volk!«, widerspricht sie, und zum ersten Mal hat ihre Erwiderung nichts Humorvolles. Sie schaut mich ernst an. »Jene, die kommen, sind *dein* Volk. Sie glauben, was du glaubst! Sie leben dafür, der Göttin zu dienen! Sag mir, Denise – wie stark ist der Glaube in der Welt vertreten?«

»Du kennst die Antwort!«, erwidere ich nur.

»Ich kenne sie, denn ich es sah es in deinen Erinnerungen. Ein gottloser Haufen, das ist es, was du *dein* Volk nennst! Autoren werden reich und berühmt, indem sie die Macht der Götter bezweifeln! Sie verdienen es nicht, in Frieden und Wohlstand zu leben!«

»Das kann sein!«, erwidere ich sanft. »Aber ist es nicht allein die Entscheidung der Götter, dies zu ändern? Ich bot Morrigan an, in ihrem Namen zu kämpfen. Ich bot ihr an, in jede Schlacht zu ziehen, in die sie mich sendet. Aber sie, die Göttin, ist es, der ich folge! Sie ist es, für die ich zur Waffe greife! Wenn sie es möchte, werde ich deinen Krieg führen!«

»Und wenn nicht?«, fragt Kendra. »Was, wenn sie dich bittet, uns zu stoppen? Würdest du das Schwert gegen mich erheben?«

»Ich hoffe, dass du mich nicht dazu zwingen würdest!«, erwidere ich leise. »Aber Kendra – Morrigan ist meine Göttin! Sollte sie euch einen solchen Krieg verwehren, dann bitte ... akzeptiere es! Ich begleite dich, wohin auch immer du gehst, und ich tue, um was du mich bittest! Aber nur im Einklang mit dem Willen der Göttin!«

Sie blickt mich an. Ich sehe Liebe in ihren Augen, aber auch ... Angst. Sie sah etwas, als wir uns liebten, dessen bin

ich mir sicher.

Etwas, das sie von meiner Entschlossenheit überzeugt! Sie reagiert nun anders als zuvor.

»Wir werden sehen!«, sagt sie leise. Wir küssen einander, ehe eine Dienerin Wasser und Seife bringt, damit wir uns erfrischen können.

Die Quest, zu der ich aufbrach, sie strebt ihrem finalen Höhepunkt entgegen.

### III

»Was werden wir nun tun?«

Ein Druide, sein Name lautet Angus aus dem Klan der McMoth, stellt diese Frage. Zuvor speisten und tranken wir.

Wir befinden uns im großen Saal des Klosters. Die Tische bilden eine lange Bank, Kerzen und Fackeln erhellen den Raum und vor uns erstreckt sich sehr viel freier Raum, in dem sich die Diener tummelten, um uns aufzuwarten und abzuräumen.

Ich sitze neben Kendra; zum einen hob ich den Bann auf, was mich in ihren Augen zu einer Verbündeten macht. Zudem berichtete ihnen Kendra von meinem Kampf gegen die Fomori und *das* nötigte ihnen Hochachtung ab.

Offenbar ist es *das*, was Morrigan meinte. *Es genügt nicht, als Mensch gegen Menschen zu kämpfen. Ich musste mich auch gegen machtvollere Wesen beweisen, und das ist geschehen!*

Daher banden sie mich in die Unterhaltung ein und auch nun spüre ich, dass mein Wort ebenso gefragt ist wie das der anderen.

Milou sitzt nicht mit in dieser Runde, wurde jedoch in ei-

nem kleinen Raum bewirtet. Sie ist mein Gast, genießt daher Gastfreundschaft, hat aber kein Mitspracherecht. Mir ist, als würde sich niemand ernsthaft um ihre Gedanken und Überlegungen kümmern.

»Es ist wenige Tage her«, so erwidere ich, »da saßen wir beisammen, Myrddin, Merlin von Britannien, die Göttin und ich!«

Die Druiden blicken einander an, leises Gemurmel ist zu hören.

»Wir dachten darüber nach, dem Alten Weg zum Sieg zu verhelfen. Nicht in dieser Zeit, sondern in jener, in der ihr es tun wolltet! Wir überlegten, durch die Zeit zu reisen und euer Vorhaben umzusetzen!«

»Solche Gedanken ließ Morrigan zu?«, ruft eine weitere Druidin. Ihr Name ist Shia, sie ist älter als Kendra, jedoch nicht so machtvoll wie diese.

»Ließ sie!«, bestätige ich. »Am Ende jedoch beschlossen wir, diesen Kampf nicht auszufechten! Sie ... sah eine Bedrohung, der niemand gewachsen sein wird, sollte dies eine rein keltische Welt werden! Sie sagte, sie habe einmal den Untergang einer solchen Welt gesehen und möchte ihn nicht noch einmal erleben!«

»Das Große Dunkel!«, erwidert Angus mit Grabesstimme. »Auch wir sahen diese Möglichkeit. Sie ist nicht von der Hand zu weisen!«

»Wir entschieden aber auch, dass diese Gefahr gering ist!«, widerspricht Kendra.

»Auf welcher Basis?«, ruft ein Druide namens Bran. »Wir glaubten es, weil wir es glauben wollten! Aber wenn die Göttin diese Gefahr fürchtet, sollten wir sie nicht leichtfertig abtun!«

»Es ... gibt noch etwas, das ich an dieser Stelle sagen sollte!« Ich erhebe mich. »Es gibt machtvolle Gruppen, die eure Erweckung mit Argwohn betrachteten! Sie hatten Angst, ihr alle könntet einen Krieg beginnen!«

»Wir kennen diese Gruppe!«, sagt Kendra. »Und ich weiß, dass du einen Blutschwur geleistet hast! Einen Schwur, uns daran zu hindern, in den Krieg zu ziehen!«

»Einen Schwur, den ich brechen werde, solltet ihr die Göttin von der Richtigkeit Eures Vorhabens überzeugen!«

»Es würde dich töten!«, widerspricht Angus.

»Ich vertraue in diesem Falle auf die Macht der Göttin und werde sie bitten, den Schwur aufzuheben! Sollte sie das nicht können, dann werde ich dies akzeptieren und sterben, denn mein Wort der Göttin gegenüber wiegt schwerer als das einer Gruppe, die mir nach dem Leben trachtet!«

»Mangelnde Loyalität, mangelnden Mut und mangelnde Entschlossenheit mag man dir niemals vorwerfen, Denise Mulligan!«, murmelt Shia. »Einst war ich entschlossen, mein Leben für diesen Kampf zu geben. Nun sind 1.500 Jahre vergangen, das Dunkel droht und die Göttin wird sich uns nicht anschließen! Was können wir gewinnen?«

»Nichts!«, erwidert Kendra. Sie starrt ins Leere und ich sehe Resignation in ihren Zügen. »Rein gar nichts können wir gewinnen! Nur verlieren!«

»Bis hin zu eurem Leben, sollte die Göttin euch stoppen wollen!«, bestätige ich. »Der Weg in die Entrückung, in wunderbare Gefilde steht euch offen. Welten, die dem Alten Weg folgen. Diese Welt, sie ist für die Göttinnen und Götter verloren!«

»Wir werden in die Entrückung gehen!«, wispert Kendra.

Ich sehe Bran, Angus und Shia nicken. Auch eine Druidin namens Ella und ein Druide namens Hern nicken zustimmend. Sie sagten bisher kein Wort, und auch nun schwiegen sie.

»Nein!«, donnert die Stimme des letzten noch verbliebenen Druiden auf. Sein Name lautet Sheran; er sticht mit seiner fast weißen Haut, den rot-funkelnden Augen und der nahezu zierlichen Figur heraus.

Er *wirkt* anders als die anderen, und doch ist er Teil der Gruppe.

Nun aber, da er sich erhebt und seine Augen vor Zorn *glühen*, separiert ihn etwas von der Gruppe, und ich kann nicht recht erkennen, was das ist!

»Nein!«, wiederholt er. »Wir ruhten 1.500 Jahre, aber wir schworen, den Kampf niemals aufzugeben! Und nun entscheidet ihr, dass es vorbei ist?«

Kendra blickt den Druiden ruhig an. »Es gibt keinen Gewinn! Die Göttin wird den Kampf nicht zulassen! Sie wird ein Heer von Gegnern schicken und diesmal wird man uns vernichten! Ich ruhte nicht 1.500 Jahre, um nun zu sterben!«

»Narren!«, ruft Sheran. »Ihr seid Narren! Ihr fürchtet den Tod? Ihr fürchtet das Dunkel? Was für erbärmliche Lappen wurdet ihr im Schlaf?«

Er funkelt mich an. »Sie ist es, die Gift in unsere Gemüter zu träufeln versuchte. Sie ist es, die als Sprachrohr der Göttin dient und nur eine Aufgabe hat – uns zu besänftigen!«

»Ohne sie würdest du noch schlafen!«, erwidert Kendra ruhig. »Zudem sagt sie nur, was wir wissen!«

»Sie ist eine elende Sklavin der Göttin. Früher haben wir solche Kreaturen verbrannt!« Er verlässt seinen Platz, streckt die Hand aus und hält plötzlich ein Schwert in Hän-

den, das deutlich größer ist als meines.

Andererseits besitze ich Excalibur und es kommt bekanntlich nicht auf die Größe an.

*Behauptet Milou ...*

»Das war eine Herausforderung!«, lässt mich Kendra wissen. Sie schaut mich abwartend an. »Er möchte sich mit dir duellieren!«

»Wirklich?« Ich schaue ihn an. »Und was hat er davon? Selbst wenn er mich hier und jetzt tötet, ändert das doch nichts!«

»Es ändert viel, aber das erkläre ich dir später!«

Langsam erhebe ich mich. »Du willst einen Kampf?«

Sheran schenkt mir ein grimmiges Lächeln. »Ich schneide dir das Herz aus der Brust und zeige meinen Brüdern und Schwestern, wie wertlos deine Worte waren!«

»Also schön ...«

Ich trete ihm entgegen und ziehe das Schwert aus der Scheide. Es funkelt im Schein der Kerzen und Fackeln, deutlich sind die Schriftzeichen darauf zu erkennen.

Sheran weicht einen Schritt zurück. Er hat das Schwert sofort als solches erkannt, was es ist.

»Das kommt aber überraschend!«, ruft Shia. »Das ist ... Excalibur! Sie ist eine Kriegerin der Göttin!«

Ein Grinsen huscht über ihr Gesicht. »Denkst du immer noch, sie ist nur ein Sprachrohr Morrigans, das wir einst verbrannt hätten?«

Kendra klatscht in die Hände. Ich sehe ihren Blick; liebevoll, fast zärtlich. Ihr gefällt, wie sich das alles entwickelt.

Sheran schüttelt den Kopf, als habe er einen Kübel Wasser überbekommen. Dann aber stößt er einen Schrei aus und jagt auf mich zu, das Schwert erhoben.

Ich lasse ihn kommen, unterlaufe seinen Hieb und schaffe es, das Schwert seitlich gegen seinen Arm zu stoßen. Kurz nur spüre ich Widerstand, dann spritzt Blut auf und Sherans Hand samt des Schwerts fällt zu Boden.

Die Druiden springen auf. Sekundenlang herrscht atemlose Stille, unterbrochen nur vom Plätschern des Blutes.

Dann stößt Sheran einen Schrei aus. Seine Augen glühen in tiefem Rot, sein Körper scheint sich auszudehnen.

Dann, von einer Sekunde auf die andere, jagen helle Lichtblitze aus dem Stumpf. Sie schießen durch den Raum, aufgeladen mit einer Energie, wie ich sie noch nie zuvor spürte.

Etliche würden mich treffen, doch Excalibur flammt auf und bildet einen silbrigen Schutzschirm, der mich vor der Energieentladung schützt.

Die Druiden schreien auf; auch Kendra lässt einen schmerzerfüllten Schrei hören, noch während ich um die eigene Achse wirbele und Sheran enthaupte.

Kaum fällt der Kopf, als die Energie versiegt. Der Leib fällt zu Boden, zerplatzt dort aber und für einen Moment wird schwarze Energie freigesetzt, die bizarrer ist als alles, was ich jemals sah. Sie ist dunkel wie die finsterste Nacht, breitet sich aus und erfüllt den Raum. Sie fließt an Excaliburs Schutzschirm entlang, frisst die Helligkeit der Lichtquellen vollständig und detoniert mit einem violetten Blitz, ohne aber die geringste Druckwelle zu erzeugen.

Dann ist es vorbei.

Der Schutzschirm fällt in sich zusammen, von Sheran ist nur noch die Kleidung übrig.

»Das war ...« Ich drehe mich um, möchte mit Kendra sprechen ... und halte entsetzt inne. Denn dort, wo die

Druiden saßen, sehe ich sechs Skelette.

Bleiches, blankes Gebein, ohne den geringsten Rest von Kleidung, Muskeln oder Fleisch.

»Nein!«, wispere ich, lasse das Schwert los und stolpere zu jenem Tisch, an dem ich Minuten zuvor saß. »Kendra ...«

Leere Höhlen in einem blanken Schädel, keine Spur von Leben, von Magie ist zu spüren. Nichts, was mich hoffen lassen könnte.

»Sie sind gegangen!«, höre ich eine Stimme sagen. Morrigan tritt aus den Schatten, bleich und zitternd. »Ich ... spürte ihre Präsenz; die Banshee konnte sie alle in die Anderswelt führen, ehe sie für immer vergingen!«

Vor Sherans Kleidung bleibt sie stehen. »Er ... war kein Druide! Er war ein Diener des Dunkels! Er ... wollte den Boden bereiten für die Finsternis! Doch du ...«

Sie legt ihre Arme auf meine Schultern. »Du hast ihn gestoppt! Du hast ihn in Sekunden besiegt und ...«

»Und ich habe damit das Verderben über jene gebracht, die ich schützen wollte! Ich brachte das Verderben über ... Kendra!«

Tränen rinnen über meine Wangen. Vor dem Tisch sinke ich zu Boden. »Ich habe das Dunkel entfesselt!«

»Das hast du nicht!«, widerspricht Morrigan. »Du wusstest es nicht! Du hast dem Dunkel die Stirn geboten und sein Tod setzte die Energie frei! Die Druiden starben, aber welche Opfer hätte das Dunkel gebracht, wäre es von Sheran freigesetzt worden? Er trug es in sich und er wartete nur darauf, es zu entlassen!«

Ihre Worte dringen nur gedämpft in mein Bewusstsein. Die Trauer, sie ist so gewaltig, dass ich am liebsten laut

schreien oder mit dem Schwert auf einen der Tische einhacken würde.

Morrigan berührt mein Haar. »Du hast heute bewiesen, Welch große Kriegerin du bist! Ich entsende Fiona, mag sie dir die Trauer nehmen!«

Damit verblasst sie.

Sekunden später höre ich eilige Schritte, dann dringt der bekannte Duft von Milous Parfüm in mein Bewusstsein.

»Diese Skelette ... sind das ...?«

Ich kann nur nicken.

»Oh Denise!« Sie nimmt mich in den Arm. Und dort, im Saal des Klosters, weine ich um Kendra, um die Druiden und um all jene, die ich verlor. Ich weine um Charlie und meine Kameraden und ich weine auch um Denise Mulligan. Um jene Denise, die bereits am zweiten Tag des Religionskrieges starb, als ich mehrere jugendliche ILF-Kämpfer töten musste.

Ich weine lange, und in all der Zeit weicht Milou nicht von meiner Seite!

## Epilog

### Das Ende ist oft ein Anfang

#### I

*London, 25. Dezember*

»Danke für dieses wunderbare Geschenk!«

Wir hatten gutes Essen, guten Wein und einen guten Likör zum Dessert. Milous Eltern besuchten uns, wir tauschten Geschenke aus und spielten eine Partie Whist.

Whist, nicht Bridge!

Nun sitzen Milou und ich auf dem Sofa, bewundern zum x-ten Mal die Dekoration, welche ein Service am 1. Advent angebracht hat – selbst eine echte Tanne stellten sie auf und werden sie auch wieder entfernen, sobald das neue Jahr begonnen hat – und genießen die wunderbare Schwere, die uns umfängen hält.

Im Licht einer Kerze betrachte ich einen funkelnden Ring. Es ist ein wenig seltsam, ein solches Schmuckstück von Milou zu erhalten, aber hey – der Ring ist wunderschön.

»Ich danke dir!« Sie betrachtet versonnen die Uhr an ihrem Handgelenk. Normalerweise trägt sie nichts, was sich nicht mit ihren Gadgets verbinden lässt, doch eine Rolex schlägt auch sie nicht aus.

»Wie geht es dir?«, möchte sie nach ein paar Sekunden wissen. »Die Trauer ist verflogen?«

Ich nicke. »Fiona, die Bewahrerin, nahm mir den Schmerz. Ich denke voll Liebe an Kendra, doch es geschieht ohne Trauer. Ich ... bin offen für Neues!«

Sie greift nach meiner Hand. »Weißt du noch, was du vor ein paar Monaten gesagt hast?«

»Ich sagte vor ein paar Monaten sehr viel!«, erwidere ich.  
»Damals lief die Quest und ...«

»Du sagtest, du hättest mich längst geheiratet, wäre ich nicht so verdammt hetero!«

»Richtig«, bestätige ich, »da war was!«

»Denkst du noch immer so?«

»Ich denke seit Jahren so und es wird sich nicht ändern! Ich ... hoffe, du fühlst dich deswegen nicht unwohl!«

»Du ... liebst mich wirklich, nicht wahr?«, fragt sie vorsichtig. »Ich meine ... nicht nur als Freundin. Du ...«

»Ja! Du bist die unerreichbare, aber perfekte Frau, die ich niemals bekommen werde, aber stets aus der Ferne anschmachte!«

Sie lacht leise, wird dann aber wieder ernst. »Ich hatte nie Gefühle für eine Frau. Ich liebte es, mit Männern auszugehen. Doch dann begann die Quest und ich ... begriff erst in diesen Wochen wirklich, *was* für ein Mensch du bist! Ich habe dich kämpfen und leiden sehen; selbst schwer verletzt hast du den Fomori getrotzt! Kein Mann könnte mich jemals so beeindrucken wie du!«

Ich schaue sie erstaunt an. »Was willst du mir damit sagen?«

Sie erwidert meinen Blick ... dann beugt sie sich vor und küsst mich sanft auf die Lippen. »Ich weiß es selbst nicht!«, erwidert sie anschließend. »Aber ... vielleicht können wir es herausfinden?«

Die Quest um das Blut der Göttin und die Freiheit der Druiden, sie liegt hinter uns. Eine neue, sehr persönliche Quest beginnt.

Und doch ... muss ich nur zur Wand hinaufschauen, um zu wissen, dass dies noch nicht alles war. Denn dort, über uns, hängt Excalibur.

Eines Tages werde ich es wieder tragen.

Eines Tages, fern von diesem ...

Ende