

EIN ROMAN AUS MYTHORS WELT

# ZAUBEREI IN TAINNIA

Leseprobe



HUGH WALKER

– *Leseprobe* –

EIN ROMAN AUS MYTHORS WELT

**ZAUBEREI  
IN  
TAINNIA**

**HUGH WALKER**

# HUGH WALKER

## ZAUBEREI IN TAINNIA

Herausgeber:  
Peter Emmerich  
EMMERICH Books & Media  
Wittmoosstr. 8, 78465 Konstanz  
[www.emmerich-books-media.de](http://www.emmerich-books-media.de)

Originalausgabe  
© 2015 by EMMERICH Books & Media, Konstanz  
& Hugh Walker  
© 1979 und 2015 by Hugh Walker  
All rights reserved.

»Mythor« © by Pabel-Moewig Verlag KG

Die Karte auf Seite 4 wurde von Helmut Pesch  
nach einer Skizze des Autors gezeichnet  
und von Beate Rocholz für den Druck aufbereitet.

»*Hugh Walker – Mentor der Fantasy*«  
© by Hans-Hermann von Allwörden  
Der Abdruck erfolgt mit freundlicher  
Genehmigung des Autors.

Der Abdruck der Hugh-Walker-Interviews erfolgt  
mit freundlicher Genehmigung der Zauberspiegel-Redaktion.

Bibliografie: Peter Emmerich

Autorenfoto © Françoise Stolz

Cover © Nikolai Lutohin

Cover-Layout: Beate Rocholz

Gesamtlayout und Satz: Jörg Schukys

ISBN-10: 1517349141  
ISBN-13: 978-1517349141

# INHALT

|                                                                                                |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| VORWORT                                                                                        | 1   |
| ZAUBEREI IN TAINNIA                                                                            | 3   |
| EMPIR NILLUMEN                                                                                 | 5   |
| DIE FALLE                                                                                      | 28  |
| DIE STRASSE DER NEBEL                                                                          | 34  |
| ZAUBEREI IN TAINNIA                                                                            | 44  |
| DER TURM                                                                                       | 53  |
| GRAUEN AUS DER TIEFE                                                                           | 70  |
| ERSTE KÄMPFE                                                                                   | 74  |
| MYTHORS PLAN                                                                                   | 79  |
| IM BANN DER ZAUBEREI                                                                           | 95  |
| AUFBRUCH                                                                                       | 103 |
| ANHÄNGE                                                                                        | 105 |
| HUGH WALKER – MENTOR DER FANTASY<br>von Horst Hermann von Allwörden                            | 107 |
| ÜBER DRAGON, MYTHOR UND FANTASY<br>Hugh Walker im Interview<br>mit Horst Hermann von Allwörden | 117 |
| MYTHOR – DIE 2. DEUTSCHE FANTASY-SERIE<br>Hugh Walker im Interview mit Ingo Löchel             | 121 |
| BIBLIOGRAFIE                                                                                   | 129 |
| DER AUTOR                                                                                      | 145 |
| DER COVER-ILLUSTRATOR                                                                          | 147 |

Die Gesamtausgabe von  
»Zauberei in Tainnia«  
kann bei AMAZON  
als Taschenbuch zum Preis von € 8,95  
bzw. als eBook zum Preis von € 1,99  
erworben werden.  
Das eBook ist auch über BEAM-EBOOKS.DE erhältlich.  
Die Printausgabe kann zudem auch  
direkt über unsere Verlagseite  
bestellt werden.

Print-ISBN-10: 1517349141  
Print-ISBN-13: 978-1517349141

Weitere Informationen zum Buch  
und zum Verlagsprogramm finden Sie auf der Webseite  
[WWW.EMMERICH-BOOKS-MEDIA.DE](http://WWW.EMMERICH-BOOKS-MEDIA.DE)

# VORWORT

Im Frühjahr 1979 fiel im Pabel-Verlag die Entscheidung für eine neue Fantasy-Heftserie. Drei Exposés wurden damals eingereicht, eines von Ernst Vlcek, eines von Willi Voltz und meines. Die Entscheidung fiel damals für mein Exposé, doch musste ich Änderungen in Kauf nehmen, angefangen beim Protagonisten selbst, den ich ursprünglich nicht ganz so makellos entworfen hatte wie den vollendeten Gutling und heldenhaften Helden der späteren Serie.

In *Zauberei in Tainnia* habe ich versucht, einen Kompromiss zu finden zwischen meinen ursprünglichen Ideen und den Auflagen der Redaktion, aber dieser Mythor war dem Verlag zu jung und zu wenig im Vordergrund, es wurde etwas mehr Conan-artiges erwartet und eine für einen ersten Band dramatischere Handlung – und so blieb der Roman lange Zeit unveröffentlicht.

*Zauberei in Tainnia* wurde seitdem nur innerhalb der Fanszene publiziert (*Magira* 37, EDFC e.V., Passau, Frühjahr 1987) und liegt erstmals als repräsentatives Taschenbuch und E-Book vor. Die Mythor-Fans können sich nun ein Bild machen, wie ich damals mir »meinen« Helden vorgestellt hatte.

Übrigens: Ganz verschwand *Zauberei in Tainnia* nicht in der Schublade. Einige Ideen und Kapitel daraus habe ich für einen Fantasy-Zyklus verwendet, den ich Anfang der 1980er-Jahre zusammen mit einem Co-Autoren in »Terra Fantasy« veröffentlichte. Aber das ist eine andere Geschichte ...

Hugh Walker

ZAUBEREI  
IN TAINNIA



## MYTHORS WELT

Karte von Helmut Pesch,  
nach einem Entwurf von Hugh Walker



## EMPIR NILLUMEN

»Oh, Erain, es ist auch deine Welt, die untergeht! Warum erleuchtest du uns nicht?«

Vereinzelt Lachen folgte dem Stoßgebet anklagender Resignation. Es war kein fröhliches Lachen, mehr ein Aufbegehren gegen die Müdigkeit und Enttäuschung. Und es verstummte auch sofort wieder.

Sieben Priester in bodenlangen, dunkelgrauen Kutten saßen auf den kunstvoll geschnitzten Stühlen um den gewaltigen Eichentisch der Schlossbibliothek. Der jüngste, an dem einen Ende des Tisches, mochte etwa dreißig Sommer alt sein, der älteste, ihm gegenüber, an die achtzig. Die übrigen fünf waren um die fünfzig. So ganz genau wusste es keiner.

»Ist es nicht ein Hohn«, fuhr der Sprecher fort, »dass wir, die wir am meisten wissen, so wenig wissen?«

»Es bedeutet nur, dass wir noch nicht genug wissen, Wedo«, erwiderte einer, der an der Seite des alten Priesters saß. Sein Gesicht war ein wenig dunkler als das der anderen, so, als wäre es kräftigerer Sonne ausgesetzt gewesen. Sein schulterlanges Haar war grau bis weit über die Schläfen, aber es war noch voller über der Stirn als selbst das des jüngsten unter ihnen. »Erain hat uns erleuchtet. Er hat uns durch mich das Licht gebracht. Es liegt an uns, zu erkennen. Die Götter haben uns den Verstand gegeben. Nun wollen sie sehen, ob wir ihn nutzen ...!«

Der mit Wedo Angesprochene nickte zustimmend. »Das könnten meine Worte sein, Aerinn, und du weißt es. Es ist nur so verdammt schwer einzugestehen, dass man versagt hat! Wir haben hier den Schlüssel ...«

Er nahm das Buch vom Tisch auf, ein mit einem breiten Lederband zusammengeflochtenes Bündel von sorgsam gleichmäßig geschnittenen Blättern aus einem gelblichen, festen und doch geschmeidigen, pergamentartigen

Stoff, der doch nicht Pergament war. Es war auch nicht Leder, aber eine Art von Haut. Jede Seite war eng mit verschlungenen Schriftzeichen versehen. Auf dem ersten Blatt stand rot, als wäre es mit Blut geschrieben: *Empir Nillumen*. Die Lettern waren nicht tainnisch, sondern, wie das ganze Buch, in der Schrift der Caer. Er warf es zurück. »Und wir können ihn nicht benutzen! Wir haben hier alle Geheimnisse, die wir wissen müssen, wenn wir überleben wollen, aber wir können sie nicht enträtseln! Wir haben nur Vermutungen ...!«

»Fass sie zusammen, Bruder Wedo«, verlangte der alte Priester.

»Wie Ihr es wünscht, Vater Pearin. Da haben wir dieses Buch, das Aerinn aus dem Süden mitgebracht hat. Wir wissen, dass der Text in der Schrift der Caer abgefasst ist. Und obwohl wir den ganzen Winter Zeit hatten, haben wir nicht viel mehr geschafft, als es zweifach abzuschreiben, um einem Verlust vorzubeugen. Wir sind aber gar nicht so sicher, dass wir überhaupt genug Zeit haben werden, es zu verlieren. Eine Tatsache am Rande, die aber das rechte Licht auf die ganze Sache wirft: Wir wissen bis jetzt nicht einmal, woraus das Buch gefertigt ist ...«

»Halte deine Gedanken kurz, Bruder Wedo«, mahnte der Alte.

»Das will ich, Vat...«

»Lasst mich es tun, Vater«, unterbrach ihn Aerinn. »Die meisten der Schriftzeichen der Caer sind uns bekannt und die Bedeutung vieler Worte ist uns überliefert aus der Zeit vor dem Wall von Elvenwold. Aber es ist, als ob die Bedeutung der Worte sich wandelt. *Nillumen* beispielsweise bedeutet Schatten, Dunkelheit, etwas ohne Licht. Aber in einem halben Dutzend Fällen, in denen es in dieser Schrift vorkommt, ergibt eine solche Deutung keinen Sinn. Da scheint es eine Person zu sein, ein Gegenstand ...« Er hielt inne und fuhr nach einem Augenblick fort: »So können wir nur ahnen ...«

»Ich kenne deine Ahnungen, Bruder Aerinn.«

»Ja, ich weiß, Vater.«

»Und ihr, seid ihr zu den gleichen ... Ahnungen gekommen?«

Die Priester nickten stumm.

»Dass eine neue Zeit der Albträume kommen wird?«

Erneutes Nicken.

»Wann?«

»Das weiß Erain.«

»Was noch?«

»Dass die Caer den genauen Zeitpunkt kennen«, erklärte Aerinn. »Und dass dann weder der Wall noch die Flotte sie aufhalten werden.«

Der alte Ordensherr von Schloss Ambor nickte langsam. »Das Mädchen und der Junge, die du mit diesem Buch aus dem Süden brachtest, werden sie nicht eine Gefahr sein, wenn die Zeit der Albträume kommt?«

Aerinn schüttelte zögernd den Kopf. »Wenn wir verhindern können, dass sie den Caer in die Hände fallen und dass diese wecken, was in ihnen schlummert ...«

»Wird es nicht in jedem Fall erwachen, wenn die Zeit beginnt?«

»Wenn sie wahrhaft Geschöpfe des Schattens sind, dann mag es wohl sein, dass ihre Kräfte auch ohne das Werk der Caer erwachen und dass sie zu großer Macht kommen werden. Ihr wisst, ich zweifle nicht daran, ich war lange genug an ihrer Seite, um zu sehen, auch wenn ihr eigener Geist noch blind war.«

»So wird es gut sein, sie auf unserer Seite zu haben. Werden wir das?«

Aerinn nickte mit großer Zuversicht. »Sie sind Menschen wie wir. Sie lieben das Licht und das Leben. Was immer Dunkles in ihnen sein mag, wird dagegen anzukämpfen haben. Und Ihr wisst, Vater, dass ich nicht der Meinung bin, dass alle Kräfte der Schattenwelt böse sind, außer in dem Sinne, dass sie eine Versuchung

darstellen. Die Schriften Erains künden, dass er viel Gutes fand im Reich der Schatten ...«

»Erain ist ein Gott«, unterbrach ihn der alte Priester. »Er wandelte über die Welt, als sie in Dunkelheit lag, und verbannte solche Kreaturen, wie es die Caer sind. Sie versuchten ihn, doch er überwand sie. Wir werden wieder solche Götter brauchen, wenn die Schatten kommen.«

Stille folgte diesen Worten. Und wenn sie auch frevlerisch klangen, so kam keine Rüge, deshalb fuhr Aerinn fort: »Der Junge, Mythor, hat soviel Liebe und Verständnis für das Leben und die Menschen in sich, wie ich es noch bei keinem so jungen Menschen fand, und das, obwohl ihm beides übel mitgespielt hat. Das Mädchen, Elivara, ist selbstsüchtiger und sie vermag über Dinge zu lachen, die den Jungen traurig stimmen. Aber ihr Herz ist nicht böse. Ihr Bruder vermag es zu rühren. Ich vermochte es. Wenn sie die Wahl haben, werden ihre Kräfte auf unserer Seite sein.«

»Ich hoffe, dass du nicht irrst, Aerinn. Wir alle hoffen es. Du hast sie gefunden. Wenn einer sie kennt, dann du. Du hast gut getan, sie unter der Obhut des Fürsten Marn zu lassen. Die Caer kennen ihre Namen nicht und auf Schloss Marn weiß man nichts von ihrer Vergangenheit. So wird, wenn Erain es will, die Tarnung noch eine Weile halten. Wir müssen diese kostbare Zeit nutzen. Du, Aerinn, solltest nach Marn zurückkehren und an der Seite der Geschwister bleiben ...«

»Verzeiht mir, Vater, wenn ich widerspreche«, unterbrach ihn Aerinn. »Wir wissen nicht, wieviel Zeit uns noch bleibt. Wir müssen die Geheimnisse dieses Buches enträtseln. Erain hätte es nicht in unsere Hände gegeben, wenn er es nicht wollte ...«

Der alte Priester lächelte. »Du hast deine Pläne immer mit zwingender Logik verfochten, Bruder Aerinn. Was schlägst du vor?«

»Dass wir Boten nach Akinbure senden und dem König berichten, was wir wissen, so wenig es auch ist. Das Land muss gerüstet werden vor der Gefahr.«

»Gut, das mögen Wedo und Farin tun. Was noch?«

»In diesen Mauern werden wir die Geheimnisse dieses Buches nicht lösen. Wir brauchen neues Wissen, wie es in ganz Tainnia nicht zu finden ist.«

»Ihr wollt ...?«

»Was wir suchen, liegt jenseits des Walles. Ins Land der Caer, dort müssen wir hin!«

»Du bist wahnsinnig!«, entfuhr es Wedo und er sprach nur aus, was in den Mienen der anderen stand.

»Ich habe es mir genau überlegt. Ich weiß, dass der Einsatz hoch ist, aber so ist auch der Gewinn. Es ist das Schicksal Tainnias, das auf dem Spiel steht. Vielleicht mehr als das, vielleicht das der ganzen Welt des Lichts ...«

»Wie willst du hinübergelangen? Der Wall ist unüberwindlich und ihre Küsten erreicht kein Schiff aus dem Süden. Die wenigen, die zurückkehrten, berichteten, dass sie alle Orientierung verloren hatten.«

»Die Wallritter werden einen Weg wissen.«

»Ein Geheimnis, das sie nicht preisgeben dürfen.«

»Wenn das Schicksal des Reiches auf dem Spiel steht, werden sie es tun. Eine Botschaft mit Eurem Siegel und dem der Bruderschaft wird helfen. Das Wort des Priester Erains wiegt schwer in Tainnia.«

Der alte Priester sah zweifelnd in die Runde. »Was meint ihr? Dieses Unternehmen erscheint mir so wenig erfolgversprechend ...«

»Noch weniger Erfolg liegt in diesen Mauern, Vater Pearin«, entgegnete Farin. Wenn wir nicht die Hände in den Schoß legen wollen, müssen wir ein Wagnis auf uns nehmen, auch wenn mir das sehr abenteuerlich erscheint ...«

»Wie alle von Aerinns Plänen«, warf ein anderer ein, »womit ich sagen will, dass ich seinen Mut und sein Geschick bewundere.«

»Danke«, sagte Aerinn schmunzelnd.

»Aerinn hat die Anerkennung der Bruderschaft«, tadelte der Alte. »Es waren auch die Mittel der Bruderschaft, die seine abenteuerlichen Fahrten ermöglichten. Ich zweifle auch nicht daran, dass Bruder Aerinn geschickt genug ist, einen Weg zu finden, und heil zurückkehren wird, wenn es Erain gefällt. Aber er würde uns nur ein Dutzend neue Rätsel mitbringen. Es wäre beruhigender, ihn an der Seite der Schattenkinder zu wissen ...«

»Kinder?«, unterbrach ihn Aerinn. »Sie sind keine Kinder mehr. Ein junger Mann und eine junge Frau von zwanzig Sommern, wie ich es schätzen möchte. Sie sind erwachsen, auch wenn ihre Erinnerungen nicht weiter zurückreichen als bis zu diesem Augenblick, da ich sie von den Plünderern kaufte ...«

»Eineinhalb Jahre. Sie wissen nicht mehr, als sie in dieser Zeit gelernt und erfahren haben. Du sagtest selbst, dass ihr Verstand wie der von Neugeborenen war, als sie zu dir kamen. Sie sind Kinder, wenn auch ihre Körper ...«

»Sie lernten rascher, als es jedes andere Kind vermag.«

»Dennoch erscheint es mir ebenso wichtig, dass du an ihrer Seite bist, wenn sie ... auf ihre Art ... wirklich erwachsen werden.«

Aerinn setzte zu einer Erwiderung an, dann nickte er. Und mehr zu sich selbst murmelte er: »Ich weiß. Es quält auch mich. Ich bin ihr Freund. Sie schätzen meinen Rat.« Er ballte die Fäuste. »Aber wir müssen ergründen, was hier geschrieben steht!« Er deutete auf das Buch.

»Wir werden darüber schlafen«, erklärte der alte Priester. Es war endgültig.



Aerinn blieb zurück, als die Priester den hohen, holzgetäfelten Bibliotheksraum verließen. Nur eine der Öllampen leuchtete noch. Ihr Licht war spärlich und erreichte

kaum die tiefen Regale mit den Pergament- und Lederrollen und den kostbaren Schrifttafeln aus Metall.

Er öffnete das hohe Bogenfenster, atmete die frische Nachtluft in tiefen Zügen und dachte, dass er bereits zu lange in diesen beengenden Mauern zugebracht hatte – den ganzen langen Winter. Er zweifelte nicht daran, dass Vater Pearin seinen Plänen zustimmen würde. Zuviel stand auf dem Spiel. Und wenn alles gut ging, würde er zurück sein, bevor das rätselhafte Unheil über Tainnia hereinbrach. Dann war immer noch Zeit, dafür zu sorgen, dass Mythor und Elivara für das Licht und das Leben kämpften.

Aber vielleicht war alles nur ein Trugschluss. Vielleicht waren die Geschwister wirklich nicht mehr als weißhäutige Findelkinder, deren Schiff von Stürmen nach Süden getrieben worden war, in die Arme der Plünderer.

Aber da war die Angst der Piraten gewesen, eine abergläubische Furcht. Und dieses Buch, das aus demselben Wrack stammte. Und die gestammelten Berichte über einen schwarz gekleideten Dämon von menschlicher Gestalt, der in den Fluten versank, und den sie *Drudin* nannten.

Das musste ein Magier der Caer gewesen sein, jener, dem dieses Buch gehört hatte. Die Piraten hatten behauptet, das Wrack sei aus dem Süden gekommen.

Alles deutete darauf hin, dass Mythor und Elivara von diesem Magier aus der Schattenwelt geholt worden waren, um sich ihrer Macht zu bedienen, so wie sie dort ihre Dämonen beschworen. Niemand außer den Caer wusste, wie es in dieser Welt wirklich aussah. Nie war jemand zurückgekehrt, um zu berichten.

Erain war dort gewesen, als er über die Welt wandelte, und seine Lehre kündete von Teufeln und Dämonen. Aber dass sie Kräfte besäßen, die man zum Guten nutzen könne, davon hatte man noch nie gehört.

Was waren Mythor und Elivara, wenn sie wirklich aus der Schattenwelt kamen? Dämonen in menschlicher Gestalt, deren böse Kräfte es nun umzukehren galt?

Alles war nur vage Vermutung.

Auf diesem langen Weg von Mardios herauf nach Marn war er so überzeugt gewesen, dass die Geschwister Geschöpfe aus den Schattenländern waren – menschliche Körper, beseelt von etwas Dunklem, das sich manchmal offenbarte, wenn sie in einen Zustand seltsamer Entrückung verfielen. Geschah dies, so erlitten sie oft große körperliche Erschöpfung, als wäre ihnen der Körper ein Gefängnis, aus dem ihr wahres Wesen auszubrechen versuchte.

Und dann die Gabe, in der Dunkelheit zu sehen. Und der vage gelbe Schimmer in ihren Augen, den er manchmal des Nachts bemerkte. Aber nun, nach diesem Winter, der ihm die Erinnerungen mit jedem Tag ferner erscheinen ließ, zweifelte er an ihnen. Er war nicht mehr so sicher, was wirklich geschehen war und was die Phantasie ihm vorgaukelte.

Die deutlichsten Erinnerungen waren die der letzten Tage auf Schloss Marn, an zwei junge Menschen, die wie andere auch waren: fröhlich und wissbegierig und voller Leben.

Und dennoch ...

Er starrte aus dem Fenster hinab auf die zu dieser späten Stunde dunklen Hügel der Stadt. Nur weit unten am Hafen brannten Fackeln, wo die Männer eines Kauffahrers aus Aragorn noch mit dem Entladen ihres Schiffes beschäftigt waren und dabei wohl reichlich dem mitgebrachten Rum zusprachen.

Rum aus Barkelao ...

Seine Gedanken wanderten zurück zu jenen Tagen in den heißen Straßen Mardios'.

Ein Räuspern schreckte ihn auf.

»Bruder Aerinn, verzeih ...«



Er wandte sich um. Es war Ashwain, der jüngste des Priesterrats, der der Bewunderung für ihn wohl nie ganz Herr wurde.

»Du störst nicht, Ashwain. Ich bin voller Zweifel und es ist besser, nicht darin zu verweilen. Es riecht nach Rum und sandigem Strand bis zu diesen Türmen herauf.«

»Ich rieche nichts«, erwiderte Ashwain unsicher.

»Ich weiß, Bruder. Es ist nicht wirklich. Es ist nur in meinen Träumen. Lass uns zum Hafen gehen. Was du mir sagen willst, kannst du mir auf dem Weg dahin erzählen.«

»Um Mitternacht? Zum Hafen? In der Dunkelheit ...«

»Die Sterne sind hell genug. Hab keine Furcht. Erains Rock rührt keiner an in dieser Stadt. Komm. Kaufleute und Seeleute wissen Wunderliches zu berichten.«

»Ich hörte, sie kommen aus Salarnos. Ich verstehe kein Wort ihrer Sprache.«

»So genieß den fremden Klang ihrer Stimmen und die südliche Sonne in ihren Gebärden. Es ist schon ein halbes Abenteuer, ohne dass du zu reisen brauchst. Ich verstehe sie gut und werde dir erzählen was wert ist, übersetzt zu werden. Komm schon, bevor du in diesen alten Mauern vermoderst, und deine Träume dazu. Hast du nie Träume gehabt?«

»Doch, Bruder Aerinn ...«

»Gut. Wovon hast du geträumt?«

»Von Wissen ... Weisheit ... von Büchern, in denen alle Geheimnisse des Lebens zu finden sind ...«

»Weisheit und die Geheimnisse des Lebens findest du nicht in staubigen Schriften. Schriften sind nur Erinnerungen. Und Erinnerungen ist nicht zu trauen. In der Welt und den Menschen finden wir die Geheimnisse des Lebens.« Er schloss das Fenster. »Deshalb will ich nach Norden ... zu den Caer ...« Er brach ab. Nach einem Augenblick fuhr er fort, mit einer Spur von Traurigkeit

in der Stimme: »Vielleicht ist es mein letztes Abenteuer. Ich habe Erains Namen weit getragen. Selbst ein Philosoph in Pagua schrieb ihn nieder. Ich bin fast fünfzig Sommer alt und eines Tages werde ich zu müde sein für meine Träume.« Er wurde ernst. »Wenn es übers Jahr noch Träume gibt.«



Die beiden Priester Erains verließen das Schloss kurz darauf. Der Akolyth am Tor berichtete, dass er flackernde Lichter auf einem der Hügel im Norden gesehen hätte.

»Da ist wohl jemand von Tainmaer unterwegs«, meinte Ashwain. »Sicher auch, um den Kauffahrer aus Salamos zu sehen.«

Die Nacht war still, bis auf verwehte Stimmen vom Hafen, die in Aerinn Erinnerungen weckten, während sie den schmalen Waldweg zu den ersten Häusern der Stadt hinabschritten.

»Hast du vergessen, was du mir berichten wolltest?«

»Nein, Bruder Aerinn«, sagte Ashwain. »Es geht um das Buch. Drudins Buch. Ich denke, ich habe herausgefunden, woraus es gefertigt ist. Die pergamentenen Eigenschaften und die mangelnde Brüchigkeit, die uns immer an Tierhäute denken ließ ...«

»Woraus ist es?«, fragte Aerinn interessiert.

»Aus Menschenhaut.«

Aerinn nickte stumm, was Ashwain in der Dunkelheit nicht sehen konnte.

»Es hat dir die Sprache verschlagen, nicht war?«, sagte Ashwain aufgeregt. »Mir auch, als ich die Entdeckung machte, heute Nachmittag.«

»Weshalb hast du es während der Ratssitzung nicht gesagt?«

»Es erschien mir so ungeheuerlich, dass ich erst mit dir darüber reden wollte.«

»Es ist nicht ungeheuerlicher als alles andere um die Caer. Sie verachten die Menschen. Sie lassen niemals ihre Gefangenen am Leben. Aber das weißt du selbst aus den alten Legenden.«

»Ja, sie töten sie bei ihren schrecklichen Riten, durch die sie ihre Zauberkräfte erlangen.« Er schauderte. »Sie missachten das Leben. Sie sind wirkliche Schattenkreaturen.«

»Es scheint so«, stimmte Aerinn bei. »Aber die Wirklichkeit ist aus diesen alten Überlieferungen längst verlorengegangen. Seit es den Wall gibt, haben weder die Caer, noch die Völker von Airion und Mochtorien mehr tainnischen Boden betreten. Das ist lange her. Die Airion-Stämme und die Mochtorier müssen gelernt haben, mit den Caer zusammenzuleben ... Still!«

Er fasste Ashwain heftig am Arm und erstarrte. Einen Augenblick vernahm er nur die Stimmen vom Hafen, salamitische Flüche und Rufe. Er spürte, wie Ashwains Körper in seinem Griff zitterte. Dann waren die anderen Stimmen wieder da.

Sie klangen kehlig und fremdartig. Es war eine Sprache, die Aerinn nicht kannte.

Wie viele es waren, konnte er nicht heraushören. Doch sie riefen halblaut und mussten ziemlich nah sein.

Aerinn drängte seinen Begleiter vom Weg fort. »Still!«, flüsterte er erneut warnend, als Ashwain reden wollte. In ihren dunklen Kutten waren sie in der Schwärze zwischen den Bäumen nicht zu sehen. Äste knackten ringsum. Vereinzelte Rufe und Befehle klangen ganz nah.

Aerinn duckte sich tief auf den Boden und zog Ashwain mit sich.

Gleich darauf huschten Gestalten mit dem leisen Klirren von Rüstzeug und Waffen über den Weg auf das Schloss zu. Im Sternenlicht vermochte Aerinn wenig zu erkennen, nur dass es gedrungene Gestalten waren, dass

sie Äxte oder Keulen in den Händen hielten. Ihre Schädel wirkten übergroß und gespenstisch von gehörnten, bleichen, knöchernen Helmen, ihre Körper plump von fellartigen Umhängen und Röcken.

Zum Greifen nah kamen sie an den beiden Priestern vorüber, nicht nur auf dem Weg, sondern überall zwischen den Bäumen. Zwei Dutzend mochten es in unmittelbarer Nähe sein. Aber auch aus einiger Entfernung kamen Geräusche. Der ganze Wald schien von ihnen zu wimmeln. Aerinn, dem plötzlich klar wurde, dass dieser nächtliche Marsch nur dem Schloss gelten konnte, unterdrückte mit Mühe einen törichtten Warnruf.

Sie waren bereits zu weit vom Schloss entfernt und der Akolyth am Tor würde seinen Alarm für Geräusche vom Hafen halten. Es war besser, am Leben zu bleiben und Hilfe von außen zu holen.

Im Schloss befanden sich nur die Priester, vierundvierzig ohne sie beide, keine Soldaten und kaum Waffen. Es waren keine Kriegszeiten. Die Stadtwache von Ambor hielt es für wichtiger, den Hafen zu schützen als das Schloss, das wie die Tempel jedermann zur Besinnung und zur Ratsuche offenstand.

Sie würden es im Handstreich nehmen. Also gab nichts, das sie tun konnten, als zu warten, bis der gespenstische Haufen an ihnen vorüber war.

Dann hörten sie eine Stimme – zischend, kalt und schnarrend, ohne wirkliche Töne. Aerinn spürte, wie Ashwain zusammenzuckte, und hielt seinen Arm in eisernem Griff.

Es klang nicht menschlich. Es klang nach dem Knirschen von Eis, wenn es im Frühling auf den Flüssen taut, nach dem Knarren von Decksplanken und dem Scharren der Boote an den Kaimauern, nach dem Zersplittern von Stein unter einem Schwerthieb. Geräusche, keine wirklichen Worte. Unter lebenden Lauten kam ihm am nächsten das Fauchen eines Raubtiers.

So stand es in einer alten Schrift, die Aerinn immer und immer wieder gelesen hatte. Und er wusste, dass es die Stimme eines Caer war!

Er hatte immer versucht, sich vorzustellen, wie ein Caer klingen, geschweige denn aussehen mochte, aber seine Vorstellung war der Wirklichkeit nicht einmal nahegekommen. Und nun sah er eines der Wesen leibhaftig!

Die Gestalt war groß und nicht mehr als ein schwarzer Schatten auf dem Weg. Das dunkle, weite Gewand raschelte und glitzerte silbern im schwachen Licht der Sterne. Der Kopf war wie ein Turm von Hörnern und schimmerndem Zierrat.

Eine zweite Stimme antwortete aus dem Wald hinter ihnen.

Aerinn fröstelte und hielt den Atem an, bis die Gestalt in der Dunkelheit verschwunden war.

Eine Weile lagen sie angespannt am Boden und lauschten in die Finsternis. Die Geräusche der nächtlichen Streitmacht verloren sich in der Ferne. Hangabwärts war nichts mehr zu hören, als die Geräusche vom Hafen.

Aerinn gab Ashwain frei.

Ashwains Stimme stockte vor Furcht. »Waren das ...«

»Caer«, ergänzte Aerinn zustimmend.

»Und die anderen?«

»Ich weiß es nicht. Krieger aus dem Norden ...«

»Von jenseits des Walles?«

»Wer wäre sonst in Begleitung der Caer?«

»Wie sind sie nur hierhergekommen, ohne dass jemand es weiß?«

»Das müssen wir herausfinden, so schnell wir können.«

»Was können wir nur tun?«

»Für die da oben nicht viel«, erwiderte Aerinn grimmig. »Wir müssen die Stadt warnen.«

Stolpernd hasteten sie den Weg hinab, Aerinn mit verschlossenem Gesicht und geballten Fäusten, Ashwain mühsam gegen seine Furcht ankämpfend.

»Was werden sie mit ihnen tun?«

»Ich weiß es nicht.«

Und nach einer Weile, als die ersten Häuser in der Dunkelheit vor ihnen lagen: »Weshalb kommen sie hierher? Weshalb ausgerechnet hierher?«

»Nur ihre verfluchte Magie kann sie hierhergeführt haben«, erwiderte Aerinn gepresst.

»Sie wollen ihr Buch zurück!«, entfuhr es Ashwain keuchend.

»Mehr noch. Sie wollen ihr Geheimnis zurück, wenn ich ihre Art richtig einschätze. Sie werden keinen leben lassen, der etwas weiß, oder auch nur ahnt!«

»So sind wir alle des Todes?«

»Ja, aber nicht bevor sie haben, was sie suchen: Mythor und Elivara.«

Schweigend liefen sie den Rest des Weges, vorbei an den dunklen großen Häusern der Vornehmen und Reichen der Stadt, über die breiteren Karrenwege bis zur gepflasterten Straße, die vom Hafen herauf zur Residenz des Stadthalters führte. Fackellicht drang trotz der späten Stunde aus dem langgestreckten Palastgebäude.

Erleichtert und keuchend fielen sie in langsameren Schritt, um zu Atem zu kommen. Mit den rettenden Lichtern vor ihnen wurde ihnen umso deutlicher bewusst, dass sie einer teuflischen Gefahr entronnen waren. Ein hastiger Blick zurück zeigte ihnen das Schloss friedlich und still in der Dunkelheit, als wäre alles nur ein Albtraum gewesen.

Aber Aerinn gab sich keiner trügerischen Hoffnung hin. Viele seiner Brüder mochten bereits tot sein. Die anderen würden sich wehren, gewiss, und die meisten hatten vor ihrem Eintritt in den Orden auch gelernt, mit einem Schwert umzugehen. Doch einen kriegereischen Widerstand, der von hier unten sichtbar sein würde, würde es nicht geben.

Er biss die Zähne zusammen.

Sie hatten fast die Stufen erreicht, die zum Eingang hoch führten, als Ashwain ihn zurückhielt und mit zitternder Hand nach oben deutete.

Aerinns Blick folgte der Richtung der Hand. In einer der erleuchteten Fensteröffnung stand eine dunkle Gestalt, reglos, und starrte auf das Meer hinaus. Der gehörnte, spitz zulaufende Kopfputz ließ keinen Zweifel darüber: das dort oben war ein Caer.

Er hatte sie offenbar noch nicht bemerkt oder beachtete sie nicht. Die beiden Wachtposten am Eingang schritten ruhig hin und her, als wären sie sich seiner Anwesenheit nicht bewusst.

Vorsichtig, Schritt für Schritt, schlichen die beiden Priester zurück in die Dunkelheit jenseits der Straße.

Ein Schrei ließ sie zusammenzucken. Er war schrill und langgezogen, ein Schrei puren Entsetzens.

Die beiden Wachen liefen mit blanken Klingen auf den Eingang zu und verschwanden durch das Tor. Die Gestalt am Fenster trat zurück. Angstvoll hysterische Stimmen, männliche und weibliche, brandeten innerhalb des Palastes auf. Wutschreie und Kampflärm folgten.

Es währte nicht lange. Dann war Stille.

Die Gestalt trat wieder ans Fenster und blickte stumm in die Nacht.

»Was tun wir nun?«, flüsterte Ashwain ängstlich.

Aerinn zögerte. »Zum Hafen«, sagte er dann.

»Und wenn sie auch dort sind ...«

Aerinn schüttelte den Kopf. »Ich glaube nicht. Sie müssen über die Hügel gekommen sein. Von Tainmaer her. Erinnerst du dich, was Corwin am Tor sagte? Dass er Lichter gesehen hätte?«

Ashwain nickte und kämpfte mit aller Macht gegen die Furcht in seinem Herzen und seinen Gliedern an. Aerinn ergriff ihn beruhigend am Arm. »Wir werden beide lernen müssen, mit einer Menge Angst zu leben«, sagte er.

Durch die dunkelsten Gassen liefen sie zu den Kais hinab. Die Taverne war noch hell beleuchtet und gegröltes Singen drang heraus, heiser und nicht übermäßig melodisch. Mehrere Männer waren eben dabei, die Tore der großen Lagerschuppen zu schließen. Ein Dutzend Männer der Hafenwache stand mit ihren Lanzen in der Nähe des Schiffes.

Nein, hier waren noch keine Spuren von der Anwesenheit der Caer zu bemerken.

Um die Ladeluke des Schiffes brannten ein halbes Dutzend Fackeln. Der ruhige Schein von Öllampen drang aus dem Heckkastell. Es war ein Zweimaster mit gereiften roten Segeln. Die Seeleute, die über die Laufplanke an Deck zurückgingen, trugen bunte Hemden und Beinkleider. Ihre Haare waren dunkel, ihre Gesichter bärtig. Einige hatten Tücher um den Kopf geschlungen.

»Ob der Kapitän uns wohl mitnehmen wird?«, flüsterte Ashwain, während sie aus der schützenden Dunkelheit der Gasse die Kais beobachteten.

»Wohl kaum. Wir haben nichts bei uns, womit wir eine Fahrt bezahlen könnten. Außerdem wird er noch einige Tage vor Anker liegen und Waren kaufen. Auch würde eine Flucht in den Süden nicht viel nützen. Wir brauchen Hilfe, um diese Brut wieder zu vertreiben.«

»Ich weiß, aber... wenn es stimmt, wie du sagst, dass sie hier sind, um diesen Mythor und seine Schwester zu suchen, dann werden sie Mittel und Wege finden, um unsere Brüder zum Sprechen zu bringen. Du musst nach Elvinon und deine Schützlinge warnen, bevor sie sie holen kommen. Ich werde inzwischen versuchen, Hilfe zu finden. Ich habe wohl verteufelte Furcht, verzeih meine Ausdrücke, Erain, aber sie macht mich auch stark.«

»Wie willst du es anfangen?«

»Ich werde meinen Bruder, den Schmied, aufsuchen. Er wird mich verstecken. Wenn ich ihn überzeugen kann, werden wir gemeinsam einen Weg finden. Sorg



dich nicht um mich. Du musst versuchen, so schnell wie möglich Schloss Marn zu erreichen.«

Aerinn zögerte. Es erschien ihm wie Verrat, seine Brüder hilflos hier zurückzulassen. Aber Ashwain hatte recht. Das wichtigste war nun, Mythor und Elivara zu warnen und zu schützen. Die Caer mochten bereits wissen, wo sich die Geschwister befanden. Es galt keine Zeit zu verlieren. Und mit Hilfe seines Bruders mochte es Ashwain wohl gelingen, Hilfe zu finden.

»Gut, Bruder, so trennen wir uns. Lass Erain über dich wachen. Sie werden uns vermutlich bald suchen. Du dienst Erain besser, wenn du dich von seinem Rock eine Weile trennst ...«

»Ja, Bruder Aerinn. Ich werde tun, was du sagst. Leb wohl.«

Als Aerinn seinen Blick von den Kais abwandte, sah er, dass er bereits allein war.

Er wartete eine Weile, als einige der Seeleute vom Schiff zurückkamen und in der Taverne verschwanden, dann schritt er auf die Unterkunft der Hafenwache zu. Einige der Posten nickten ihm grüßend zu, als sie ihn erkannten, und er erwiderte ihren Gruß aufatmend. Hier schienen sie noch nicht zu wissen, was im oberen Teil der Stadt vorging.

Er trat rasch in das niedrige Gebäude. Zu seiner Rechten vernahm er aus dunklen Räumen die Schnarchtöne der Wachmannschaft, die um Mitternacht abgelöst worden war. Voraus drang ein Lichtschimmer aus einer nicht ganz geschlossenen Tür. Doch niemand war in dem Raum. Das Amtszimmer des Kommandanten der Hafenwache war dunkel.

Als er zurück ins Freie gehen wollte, kam der Kommandant durch den Eingang, begleitet von dreien seiner Männer.

»Ah, Bruder Aerinn«, sagte er erfreut. »Wollt Ihr zu mir in dieser späten Stunde?«

»Ja, Kellowy. Und wenn es deine Zeit erlaubt, würde ich gern mit dir allein sprechen.«

»Immerzu«, dröhnte der Kommandant jovial. »Hier herein zu mir! Ihr macht mir Licht und lasst mich allein mit dem Priester. Macht rasch!«

Einer der Männer entzündete die beiden Öllampen an der Wand. Als die Männer den Raum verlassen hatten, wurde die Miene des Kommandanten ernst.

»Kommt Ihr von oben? Ich meine ... direkt ... jetzt ...?«, fragte er und ließ Aerinn gar keine Zeit für eine Antwort. »Ist Euch etwas aufgefallen?«

Aerinn nickte. »Ja«, sagte er.

Kellowy war ein stämmiger, temperamentvoller Mann, gute zehn Sommer jünger als Aerinn. Er sah im grünen Waffenrock der Hafenwache trotz der silbernen Kommandantenabzeichen nicht sehr vorteilhaft aus, aber sein Auftreten machte auch deutlich, dass er das für äußerst nebensächlich hielt. Er hatte ein rundes, sommersprossiges Gesicht, eine typische Eigenart für diese Gegend Tainnias. Er hatte den Lederhelm abgenommen. Sein braunes Haar war wellig und nicht mehr allzu dicht.

»Entschuldigt meine seltsame Frage. Ein Bote kam eben von Kingways Haus, der Kaufmann, wisst Ihr ...? Er sagte etwas von Schreien und Kampfärm im Palast des Stadthalters ...« Er brach ab. »Ihr sagtet, ja?«

»Allerdings, Kommandant. Und es wird dir ebenso wenig wie mir gefallen, was ich gesehen habe. Fremde Krieger sind in der Stadt ...«

»Fremde?«

»Ich habe ihresgleichen noch nie gesehen und ich bin weit herumgekommen, wie du weißt ...«

»Keine Vermutung?«, fragte Kellowy knapp.

»Doch. Aus dem Norden. Gedrungen und in Felle gekleidet.«

»Von jenseits des Walles?«, entfuhr es ihm.

»Ja, Kommandant.«

»Wie viele?«

»Ich konnte nicht viel sehen in der Dunkelheit. Zwei Dutzend kamen an mir vorbei. Aber den Geräuschen nach zu schließen, mögen es fünfzig oder hundert gewesen sein. Und ich sah einen Caer. Und hörte die Stimme eins zweiten.«

Er wurde bleich. »Caer? Es ist unmöglich! Ihr müsst Euch irren, Priester. Seit der Wall steht, hat keiner mehr tainnischen Boden betreten. Der Urgroßvater meines Urgroßvaters hat schon ...«

»Dennoch sind sie hier«, unterbrach ihn Aerinn ungeduldig. »Ich täusche mich nicht. Selbst wenn ich mich in der Dunkelheit im Wald geirrt hätte, so sah ich doch einen recht deutlich an einem Fenster des Palastes. Und Schreie und Kampflärm habe auch ich gehört. Das Schloss und der Palast sind bereits in ihren Händen.«

»Woher kommen sie? Was wollen sie?« Der Kommandant ließ sich auf seinen Stuhl sinken. »Weshalb hat niemand sie bemerkt?«

»Das weiß ich so wenig wie du. Aber Grübeln und Rätseln ist verlorene Zeit, Kellowy.«

»Das müsst Ihr nicht einem alten Haudegen wie mir sagen!« Er stand auf und hatte sich offenbar gefangen. »Wie viele mögen es sein? Ein kleiner Stoßtrupp? Oder ist das Ende der Welt gekommen?«

Aerinn musste trotz der beklemmenden Situation lächeln. »Wie es die alten Legenden voraussagen? Nein, ich denke, das Ende der Welt liegt noch eine Weile vor uns. Die sind hier, um etwas zu holen. Etwas, von dem nur wir wissen, wo es sich befindet. Etwas, das uns vielleicht vor dem schützen wird, was die Legenden behaupten.«

»Vor dem Untergang der Welt?«

Aerinn nickte. »Doch vermutlich haben sie das Geheimnis bereits von meinen Brüdern im Schloss erpresst. Ich darf keine Zeit mehr verlieren. Ich brauche ein Schiff,

Kellowy, und ein paar Männer. Ich muss die Straße der Nebel überqueren. Und es muss ein schnelles Schiff sein, denn alles ist verloren, wenn die Caer vor mir Elvinon erreichen.«

Der Kommandant starrte ihn an. Dann schüttelte er den Kopf. »Wenn ich Euch nicht so gut kennen würde ... aber was soll's! Entweder die Welt steht auf dem Spiel, wie Ihr sagt, dann soll es an mir nicht scheitern ...« Er wandte sich zur Tür und rief dem Torposten zu.

»Ruf die Männer zusammen, alle die du finden kannst. Und weck die Tagwache, auch wenn sie gerade in die Falle gekrochen ist und vor Müdigkeit umfällt. Alle Mann, ohne Ausnahme!«

»Ja, Kommandant!«

Leben kam in die nächtliche Unterkunft. Kellowy wandte sich nachdenklich dem Priester zu. »Und wenn es nur ein Spiel von Euch ist, um zu einem Schiff zu kommen, wird mir der Schlossherr geradestehen dafür.«

Aerinn nickte kühl. »Er hat es immer getan.«

»Wie viele Männer braucht Ihr?«

»So viele nötig sind, das Schiff zu führen!«

»Ein Dutzend, wenn Ihr die *Wellenflug* nehmt. Sie liegt draußen vor der Hafeneinfahrt. Sie hat Wasser und Vorräte an Bord genommen, aber sie lief nicht aus ...«

»Erains Dank, Kellowy ...«

Der Kommandant hielt ihn am Arm zurück. »Ich werde von nichts wissen, bis Ihr zurück seid.«

Als sie nach draußen liefen, wo sich die Wachsoldaten sammelten, sahen sie die Palastgarde im Gleichschritt herabkommen. Instinktiv trat Aerinn in den Schatten des Eingangs zurück.

Kellowy ging ihnen entgegen. Aerinn konnte nicht hören, was sie sprachen. Es war auch nur kurz. Kellowy schüttelte verneinend den Kopf und kam eilig zurück.

»Der Stadthalter lässt nach Euch suchen«, erklärte er gedehnt. »Noch hab ich Euch nicht verraten. Aber wenn

sich herausstellt, dass Ihr Euch nur vor dem Stadthalter aus dem Staub machen wollt ...«

»Dazu hätte wohl eine einfachere Geschichte genügt als die, die ich zu berichten weiß. Der Stadthalter ist in ihrer Gewalt. Du hast von den Schreien und Kämpfen im Palast gehört, und nicht nur von mir. Kellowy, ich darf keine Zeit verlieren. Gib mir die Männer mit, die mich gesehen haben, dass keiner dich verraten kann. Rasch. Es geht um viel mehr als nur diese Stadt. Erain ist Zeuge meiner Worte. Habe ich dich je belogen?«

Kellowy gab sich einen Ruck. Wenn es noch Zweifel in ihm gab, schob er sie zur Seite.

Er rief ein halbes Dutzend Männer herein, darunter die drei, die bereits von der Anwesenheit des Priesters wussten.

»Ihr steht unter seinem Kommando. Bringt ihn zur *Wellenflug*, aber so, dass euch niemand sieht. Ihr bleibt an seiner Seite, bis ihr zurückkehrt. Und Ihr zieht diesen verräterischen Rock aus. Es ist auch mein Kragen, den Ihr riskiert!«

Einer der Männer brachte einen verblichenen Waffenrock und Aerinn entledigte sich der Kutte.

»Nehmt sie nur mit. Hier soll man sie nicht finden. Vorwärts jetzt!«

Frierend in dem kurzen Gewand und nur in Sandalen, die Kutte zusammengerollt unter dem Arm geklemmt, folgte Aerinn geduckt den Soldanten zur Kai-mauer und am Wasser entlang auf die schützende Dunkelheit zu.

Als der flackernde Fackelschein hinter den ersten Bäumen und Büschen zurückblieb, atmete Aerinn auf. Die Männer schienen den Weg gut zu kennen, denn sie verlangsamten ihr Tempo auch in der Finsternis nicht. Aerinn hielt sich in ihrer Mitte. Er vergaß die Kälte der Nacht.

»Ob wir zu sechst mit dem Schiff fertig werden?«, keuchte einer der Männer.

»Können es nur versuchen. Margin hier versteht eine ganze Menge davon. He! Seht ihr, sie geben Lichtzeichen oben am Schloss ...!«

Sie wandten sich alle um. Am Turm war es deutlich zu erkennen. Jemand schwenkte eine Lampe und verdeckte sie in langen Abständen.

»Weiter«, drängte Aerinn.

Sie verfielen wieder in raschen Lauf.

»Was ist nur los? Ich habe den alten Kellowy noch nie so aufgekratzt gesehen! Der ist immer die Ruhe selbst«, keuchte der Sprecher von vorhin. »Wisst Ihr es, Bruder Aerinn?«

»Ja. Und ich will's euch verraten, wenn wir heil das Schiff erreichen!«

Aber ihre Flucht kam abrupt zum Halten.

Dunkle Gestalten schwärmten aus den Büschen in ihren Weg.

»Ihr großen Götter!«, entfuhr es einem seiner Begleiter. »Aus welchem Albtraum kommen die ...!«

Sie griffen lautlos an.

Nur Keuchen und Stöhnen war zu hören. Einer von Aerinns Begleitern ging mit einem kurzen Aufschrei unter einem Keulenhieb zu Boden. Harte Fäuste griffen nach seinem Arm, aber er entwand sich ihnen. So dicht war das Gewühl, dass die Männer ihre Schwerter kaum gebrauchen konnten. Sie wurden zusammengedrängt, dass ihnen die Luft aus den Lungen wich.

»Sieht so aus«, keuchte einer, »Als wollten sie uns lebend.«

»Zum Wasser!«, stöhnte ein anderer. »Wir müssen zum Wasser!«

Einen Augenblick lang gab die Mauer der Leiber nach, als die Eingeschlossenen in eine gemeinsame Richtung stießen und hieben. Aerinn hatte plötzlich einen der Gegner vor sich, erkannte vage ein bärtiges Gesicht, ein Fellwams, das nur über einer Schulter hing.

Er stieß mit beiden Fäusten in das Gesicht. Es kippte nach hinten, aber der Mann fiel nicht, zu dicht war der Ring der Gestalten. Aerinn hörte ein Platschen, gefolgt von weiteren. Der Gedanke an das nahe Wasser ließ ihn seine Kräfte verdoppeln, aber sie waren nicht mehr, was sie früher waren. Und er hatte Fett angesetzt in diesen langen Wintertagen zwischen den alten Schriften.

Er unterdrückte einen Fluch und schrie auf, als sein Arm fast aus der Schulter sprang. Ihm war schwarz vor den Augen vor Schmerz. Aber er fiel nicht und wurde auch nicht ganz ohnmächtig.

Eine Weile spürte er undeutlich, wie er geschoben und gestoßen und schließlich getragen wurde. Die Stimmen waren alle fremd um ihn. Und schließlich kam eine, die ihn erschauern ließ und aus den Fernen seines Bewusstseins zurückrief. Und der Schmerz in seinem Arm sorgte dafür, dass er hellwach war.

Es war die schnarrende Stimme eines Caer. Und auf ihre jeden Wohlklang missachtende Weise sagte sie:

»Aerinn.«

Eine Fackel wurde vor sein Gesicht geschoben und er kniff die Augen vor der blendenden Glut zusammen. Hinter den Flammen sah er ein starres Gesicht, blutrot, mit silbernen Adern. Es war ohne Ausdruck.

Es verschwand. Die derben Fäuste ließen Aerinn los und er sank stöhnend auf seinen Arm zurück.

Ein geblähtes Segel war über ihm, und der Boden schwankte. Er war auf einem Schiff.

Großer Erain! Auf dem Schiff der Caer.

Die pelzgewandeten Krieger zerrten ihn hoch und trugen ihn unter Deck. Irgendwo schnarrte die Stimme des Caer erneut und die Stimme eines der Krieger antwortete unterwürfig. Und in all den fremden Lauten glaubte Aerinn das Wort Elvinon zu hören.

Dann ruckte jemand mit aller Gewalt an seiner Schulter. Sein Arm war wie Feuer und er verlor das Bewusstsein.

## DER AUTOR



Hugh Walker ist einer der Autorennamen von Hubert Straßl. Er wurde 1941 in Linz, Österreich, geboren. Bereits zu Beginn der 1960er-Jahre publizierte er eigene Kurzgeschichten und war Mitarbeiter an dem von Axel Melhardt herausgegebenen Wiener Science-Fiction-Fan-Magazin PIONEER. 1966, während seiner Jahre an der Wiener Universität, gründete er zusammen mit Eduard Lukschandl die erste deutschsprachige Fantasy-Gesellschaft FOLLOW (Fellowship of the Lords of the Lands of Wonder/Bruderschaft der Herrscher einer Phantasiewelt) und die dazugehörige Simulations- und Spielwelt MAGIRA.

Als Wegbegründer der Fantasy in Deutschland war er von 1974 bis 1982 Herausgeber von TERRA FANTASY, der ersten deutschen Fantasy-Taschenbuchreihe (Erich-Pabel-Verlag). Dort wurden auch erste Versionen seiner MAGIRA-Romanreihe veröffentlicht, die bislang lediglich



in den Magazinen von FOLLOW erschienen waren. Im Zeitraum 1973/74 war Hugh Walker Mitautor der ersten deutschen Fantasy-Heftromanserie DRAGON – SÖHNE VON ATLANTIS, und von 1980 bis 1985 schrieb er an der nach seinen Entwürfen gestalteten Heftromanserie MYTHOR mit (beide Erich-Pabel-Verlag).

Zwischen 1972 und 1981 entstanden zahlreiche Einzelromane und Mini-Zyklen für die VAMPIR-Horrorromane des Erich-Pabel-Verlages, welche bei EMMERICH Books & Media ab Mitte 2013 eine Wiederveröffentlichung erfahren.

Für BASTEI LÜBBE überarbeitete Hugh Walker komplett seine MAGIRA-Romane, welche 2005/06 in vier Taschenbüchern publiziert wurden.

Mehr über Hugh Walker findet sich auf der Webseite des Autors: [www.hughwalker.de](http://www.hughwalker.de).

## DER COVER-ILLUSTRATOR



Nikolai Lutohin wurde 1932 im damaligen Jugoslawien als Sohn russischer Emigranten geboren. Angeblich soll er bereits im Alter von fünf Jahren den Wunsch verspürt haben, Grafiker zu werden. Fasziniert von den *Flash-Gordon*-Comics Alex Raymonds, zeichnete er ein eigenes Comic des Weltraumhelden.

Zunächst besuchte Lutohin eine private Kunstschule, bevor er nach dem Zweiten Weltkrieg sein fünfjähriges Studium an der Kunsthochschule in Budapest begann. Nach dem Abschluss lebte und arbeitete er zwanzig Jahre lang in Moskau, wo er populärwissenschaftliche Werke, Kinderbücher und Klassiker illustrierte. Seine Vorbilder waren unter anderem Hieronymus Bosch, El Greco, Goya und Dali.

Nach Reisen um die ganze Welt ließ sich Nikolai Lutohin 1975 in München nieder, wo er, trotz mangelnder Deutschkenntnisse, von Kurt Bernhardt für den

Pabel-Verlag unter Vertrag genommen wurde. Im selben Jahr lieferte er sein erstes Titelbild, für das Vampir-Horror-Roman-Taschenbuch 35.

Ab Juli 1976 lieferte er 14 Titelbilder für die Pabel-Serie *Dämonenkiller* (zwischen den Nummern 100 und 128), bevor er im August 1976 Nachfolger von Karel Thole bei der Pabel-Serie *Vampir Horror-Roman* wurde. Ab der Nummer 185 gestaltete Lutohin insgesamt 111 Titelbilder für die Serie, bis er nach vier Jahren – 1980 – Hauptgrafiker der neuen Pabel-Serie *Mythor* wurde. *Mythor* lief mit 192 Ausgaben bis 1985, wovon der Künstler für 171 Hefte die Titelbilder gestaltete. Doch damit nicht genug! Zwischen 1978 und 1982 schuf er für Pabel alle Cover der Taschenbuchreihen *Plutonium-Police* (28 Titel) und *Sun-Koh* (37 Titel). Dazu kamen Bilder für die Reihen *W. D. Rohr*, *Terra-Fantasy* und *Utopia-Classics*.

Als viele Serien bei Pabel eingestellt wurden, wechselte Nikolai Lutohin zu Bastei. Zwischen 1987 und 2003 arbeitete er hauptsächlich für die Bastei-Serien *John Sinclair*, *Tony Ballard* und *Professor Zamorra*. Zusätzliche Aufträge erhielt er für die Frauen-Grusel-Reihen *Mitternacht*, *Irrlicht* und *Gaslicht*.

Nach dem Tod seiner Frau verließ Lutohin der Lebensmut. Im Oktober 1999 versuchte er, durch Selbstverbrennung seinem Leben ein Ende zu setzen, wurde aber von Nachbarn rechtzeitig entdeckt und gerettet.

Am 31. August 2000 starb der Künstler bei einem Wohnungsbrand an den Folgen einer Rauchvergiftung, wobei er möglicherweise auch hier den Brand selbst gelegt hatte.

## DIE HUGH-WALKER-REIHE BEI



Seit 2013 werden die Romane, Mini-Serien und Kurzgeschichten von Hugh Walker in einer Werkausgabe bei EMMERICH Books & Media wiederveröffentlicht.

Hierbei werden die Manuskripte der Originalromane aus den Jahren von 1966 bis 1981 behutsam der neuen deutschen Rechtschreibung angepasst und – wo sinnvoll – jene Auslassungen, die dem damaligen Lektorat zum Opfer fielen, wieder eingefügt.

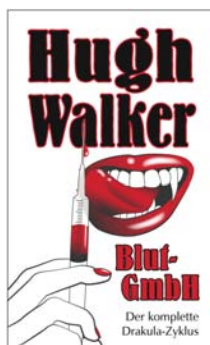
Inzwischen liegen die Horror- und Science-Fiction-Romane des Autors, in 9 Bänden zusammengefasst und durch Artikel und Exposés ergänzt, vor. Mit dem »Parascout-Zyklus« (die Romane *Die Hölle in mir*, *Legende des Grauens*, *Der Teufelmacher* & *Die Totenweckerin*) wird die Werkreihe 2016 fortgesetzt. Hierüber informieren wir Sie auf unserer Verlagsseite: [www.emmerich-books-media.de](http://www.emmerich-books-media.de).

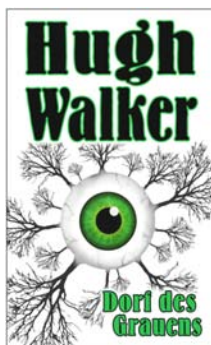
### BLUT-GMBH

»Der Drakula-Zyklus« mit den Romanen *Die Blut-GmbH*, *Drakula lebt!*, *Drakulas Rache* & *Die Blutpatrouille*.

Menschen verschwinden im Dunkel der Nacht, um Tage später ohne Erinnerung wieder aufzutauchen. Einstiche an ihren Körpern beweisen, dass Blut abgezapft wurde. Die Spur führt in die Klinik von Dr. Lukard und seiner Blut-GmbH, hinter deren Fassade das Unfassbare droht.

Alle Anstrengungen, Lukards Pläne zu durchkreuzen, scheinen vergebens und Rettung scheint nur unter größten Opfern möglich zu sein. Realität und Phantasie verschwimmen – und die Landkarten unserer Wirklichkeit müssen neu geschrieben werden ...



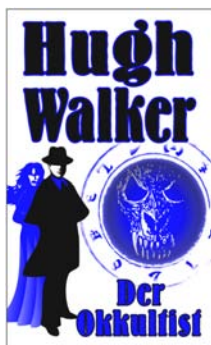


## DORF DES GRAUENS

Frank Urban verschlägt es in ein Dorf, das auf keiner Karte verzeichnet ist. Entsetzt erkennt er, dass die Bewohner unter einem rätselhaften Bann stehen. Urbans Telefonate nach draußen werden unterbrochen, sein Auto springt nicht mehr an und sein verzweifelter Fluchtversuch misslingt unter mysteriösen Umständen. Eine unbekannte Macht in den umliegenden Wäldern verändert die Menschen in beunruhigender Weise.

Frank Urban ahnt nicht, dass sich das wahre Grauen noch offenbaren wird!

In *Dorf des Grauens* werden erstmals die 1978 verfassten Roman- teile *Im Wald der Verdammten* und *Kreaturen der Finsternis* zu einem Buch zusammengefasst. Die ebenfalls in diesem Band veröffentlichte Kurzgeschichte *Ge-Fanggen* aus dem Jahr 1996 ist thematisch mit dem Roman verwoben.



## DER OKKULTIST

»Die realen Aufzeichnungen von Klara Milletti und Hans Feller« in drei Romanen:

In *Die gelbe Villa der Selbstmörder* gehen Hans Feller und sein Medium Klara Milletti in einem Dorf einer hohen Selbstmordrate nach. Darüber hinaus sind alle Kinder verschwunden. Und was hat es mit den ungewöhnlich heftigen Unwettern auf sich, die immer wieder ihre elementaren Gewalten über dem Ort entfesseln?

Das Gespann Feller/Milletti wird in *Hexen im Leib* mit einem Fluch aus der Vergangenheit konfrontiert. Das Mädchen Melissa ist vom Geist einer Hexe besessen, worunter sie entsetzliche Qualen zu erleiden hat. Klara Milletti setzt alles daran, das Mädchen von diesem Grauen zu befreien.

In *Bestien der Nacht* verschwindet eine Frau spurlos. Dem Verlobten wird bei seiner verzweifelten Suche Hilfe zuteil. Klara Milletti gelingt es Kontakt zu Michaela aufzunehmen ... doch das ist erst der Beginn eines nicht enden wollenden Albtraums!

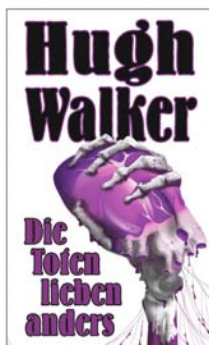
## DIE TOTEN LIEBEN ANDERS

Drei Vampir-Romane:

VAMPIRE UNTER UNS: Martha Mertens bringt ein Kind zur Welt, das bei der Geburt die erwachsenen Züge ihres verstorbenen, früheren Ehemanns trägt. Ihr jetziger Mann Pet findet heraus, dass seine Frau einen Vampir zur Welt gebracht hat. Es beginnt ein Wettlauf mit der Zeit!

ICH, DER VAMPIR: Auf der Suche nach einer Übernachtungsmöglichkeit kommt Vick Danner im Haus einer betörend schönen Frau unter. Langsam nimmt Vick Veränderungen in seinem Wesen wahr. Ein wilder Hunger ergreift von ihm Besitz, der ihn seine menschliche Natur immer mehr vergessen lässt.

BLUTFEST DER DÄMONEN: In einem friedlichen Tal erheben sich längst Verstorbene zu dämonischem Leben. Einmal erwacht lassen sich die Toten nicht mehr aufhalten und wüten, als sei die Zeit des jüngsten Gerichts angebrochen ...

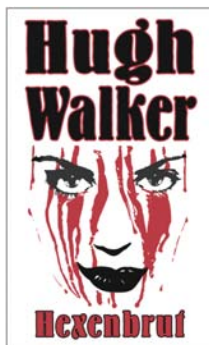


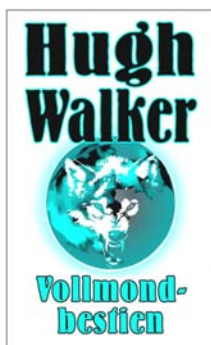
## HEXENBRUT

Die Romane *Die Blutgräfin* und *Tochter der Hexe*:

Alfred Clement besucht in Wien eine spiritistische Sitzung, die außer Kontrolle gerät. Nachforschungen in einem alten Haus führen zu den grauenhaften Hinterlassenschaften seiner früheren Bewohnerin, der berühmten Adligen Erzsébeth Báthory. Zur gleichen Zeit beginnt eine Serie bestialischer Mädchenmorde, als wandle *Die Blutgräfin* nach Jahrhunderten wieder unter den Lebenden ...

In *Die Tochter der Hexe* verbrennt vor den Augen einer Menschenmenge eine Frau zu Asche – mehrere Meter über dem Boden, wie an unsichtbaren Seilen hängend. Ein Fall von Massenhypnose? Ein junger Student geht dem Rätsel nach und begegnet der Tochter des Opfers, die aus einer Familie von Hexen stammt. Damit öffnet sich für ihn eine Welt, die er sich in seinen schlimmsten Albträumen nicht vorzustellen gewagt hätte.



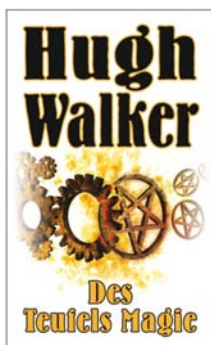


## VOLLMONDBESTIEN

Hugh Walkers Werwolf-Romane sowie die Kurzgeschichten *Vollmond* und *Mimikry*:

**DAS HAUS DER BÖSEN PUPPEN:** Charlie Tepsch, der unter Schüben von Gedächtnisschwund leidet, wird mit Berichten über einen blutrünstigen Vollmondmörder konfrontiert. Ist die Mordserie ein Indiz für das Werk eines Werwolfs oder treiben hier noch unheimlichere Kreaturen ihr Unwesen – unter der Maske unschuldiger Kinder?

**HERRIN DER WÖLFE:** Als Thania Lemar bei ihrem unbefugten Besuch auf einer ländlichen Wolfszucht alle Warnhinweise missachtet, kommt es zur unvermeidbaren Konfrontation mit der Bestie. Der Wolf ordnet sich ihr unter, als akzeptiere er sie als Mitglied des Rudels. Für den Wolfszüchter Karel Woiew verdichten sich die Bilder aus Thanias Träumen und ein Erlebnis aus ihrer Vergangenheit zu einer schrecklichen Ahnung ...



## DES TEUFELS MAGIE

Die Romane *Lebendig begraben* & *Die Robot-Mörder* sowie die Kurzgeschichten *Der Gott aus der Vergangenheit* & *Umleitung in einen Albtraum*.

**LEBENDIG BEGRABEN:** Wird jemand lebendig begraben, liegt der Fehler nicht immer beim Leichenbeschauer. Womöglich kann der Betreffende gar nicht sterben. Genauso ergeht es Gerrie Bermann, der diese Besonderheit auf seine Weise missbraucht.

Unter dem Deckmantel des Normalen hinterlässt er auf seinem Weg eine Spur menschlicher Verwüstung.

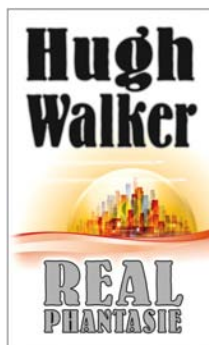
**DIE ROBOT-MÖRDER:** Fritz Kühlberg zweifelt an seinem Verstand, als er der Frau wiederbegegnet, die er vor Kurzem überfahren und für tot gehalten hat. Auf den ersten Blick wirkt sie unverletzt, doch ist sie wirklich lebendig? Ihre beunruhigende Wesensveränderung scheint sich auf Fritz zu übertragen. Er gerät unter den Einfluss eines bizarren Rituals, das seine Persönlichkeit auszulöschen droht.

## REAL-PHANTASIE

Die Science-Fiction-Miniserie mit den Romanen *Ruf der Träume*, *Preis der Unsterblichkeit & Gefangene des Kosmos* aus den Jahren 1972 bis 1973.

Ende des 25. Jahrhunderts beginnen unter dem Projektnamen EMIGRATION geheime Versuche mit Computerwelten und der Digitalisierung des menschlichen Bewusstseins – als Heilmittel in einer Zeit unerträglicher Apathie. EMIGRATION ist der Schlüssel in die programmgesteuerten Erlebniswelten der Real-Phantasie. Doch der Rückzug in den eigenen Geist birgt nicht kalkulierbare Gefahren, denn nur ein schmaler Pfad trennt die Emigranten vor der Wildnis ihres Unterbewusstseins – und sie ist voller Albträume und Schrecken.

Schließlich zeigt die Vergnügungsindustrie Interesse an den Möglichkeiten der neuen Technik. Zum öffentlichen Tourismus in Welten der Real-Phantasie ist es nur ein kleiner Schritt.



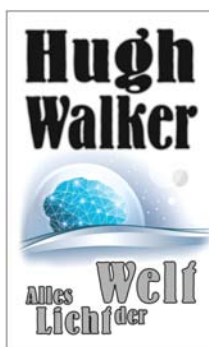
## ALLES LICHT DER WELT

Die SF-Romane *Rebellion der Talente*, *Der Wall von Infos* & *Das Signal* sowie die Erzählung *Alles Licht der Welt*.

DER WALL VON INFOS: Eine Forschungsstadt, welche die Errungenschaften der Menschheit bewahrt, übersteht die globale Katastrophe. Fast ein Jahrtausend bleibt das beinahe unzerstörbare Monument unentdeckt.

REBELLION DER TALENTE: Im modernen Gerichtswesen werden Fakten und Beweise aus Bewusstsein und Unterbewusstsein des Angeklagten in den Geist der Geschworenen übertragen und ihr Urteil computergesteuert ermittelt. Die Geschworenen bleiben anonym, da ihre Erinnerungen am Ende gelöscht werden. Doch *ein* Mitglied der Jury erinnert sich...

DAS SIGNAL: Für Jeff Crane sind UFOs und die Area 51 kein Thema – bis er eines Tages erkennt, dass er seinen Körper mit einem Wesen teilt, für das die Erde nur ein Horchposten in einem uralten galaktischen Krieg ist.







---

Diese und weitere Titel im Verlagsprogramm  
sind als Taschenbücher und eBooks bei Amazon erhältlich;  
eBooks können zusätzlich über [beam-ebooks.de](http://beam-ebooks.de),  
Printausgaben auch direkt über den Verlag bestellt werden:  
[www.emmerich-books-media.de](http://www.emmerich-books-media.de)

HANS-PETER SCHULTES

MIT ANDREAS GROSS

## RUNEN DER MACHT

Pannonien im Jahre 469: Das Reich der Hunnen ist Vergangenheit. Die Stämme und Völker, die einst mit Attila gegen Rom gezogen sind, haben das Joch der hunnischen Herrschaft abgeschüttelt. Jetzt fallen die Sieger wie reißende Wölfe übereinander her und die Blutmagie eines hunnischen Schamanen erweckt ein lange verloren geglaubtes Grauen.

Nur Giso, die Königin der Rugen, den Untergang ihres Volkes vor Augen, erkennt die drohende Gefahr. Der entscheidende Kampf um die Macht, die Schlacht an der Bolia, in der die Ostgoten gegen eine mächtige Allianz der nordpannonischen Stämme antreten, steht bevor.

Ein epischer Heldenroman aus der mythenreichen Zeit der Völkerwanderung.



HANS-PETER SCHULTES

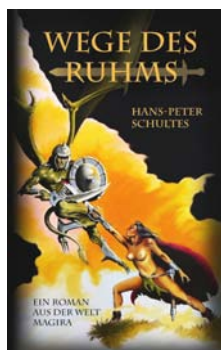
## WEGE DES RUHMS

Seit den Tagen der ersten Götter tobt der Kampf unheiliger Mächte gegen die Kinder des Menschengeschlechts, in deren Herzen das Wort des Großen Raben brennt.

Gegen die Blutmagie der Schlangengeborenen ist ein Schwert, weitergegeben durch die Könige eines auserwählten Volkes, die letzte Hoffnung der noch freien Menschen.

Folgen Sie dem Autoren in eine archaische Welt, deren primitive Kriegerkulturen in barbarischem Glanz erstrahlen und deren schimmernde Reiche wie Edelsteine die Länder bedecken.

Ein Heroic-Fantasy-Roman aus der Welt MAGIRA.





MICHAEL SULLIVAN

## DER HEXENJÄGER

Werden Sie von Hexen verflucht, von Vampiren, Werwölfen, Zombies oder anderem üblen Gelichter geplagt? Schreiben Sie an Sepp O'Brien, postlagernd. Der Hexenjäger rückt mit detaillierten Beschreibungen aller existierenden Ungeheuer der Welt sowie ihrer Stärken und Schwächen an und hat die nötigen Mittel, diesen Störenfrieden den Garaus zu machen. Allerdings ist Vorsicht geboten: Kollateralschäden sind bei seinen Einsätzen eher die Regel als die Ausnahme!

Die Figur des Hexenjähgers Sepp O'Brien trieb in einem Roman und vier Kurzgeschichten noch vor den ungleich berühmteren Ghostbusters ihr Unwesen. Die Texte liegen mit einer eigens für diese Gelegenheit geschriebenen Einführung erstmals gesammelt vor.



MICHAEL SULLIVAN

## DER MURMLER UND ANDERE GESTALTEN

20 nicht immer ganz ernst zu nehmende Horror-, Fantasy- und Science-Fiction-Geschichten:

Kann man in einer Kirmesbude wirklich in die Zukunft sehen? • Welche Experimente veranstaltet ein Schäfer in seiner Wellblechhütte? • Kann ein Riese die mörderischen Wetterexperimente eines Zauberers beenden • Hat ein kleiner Junge eine Chance gegen eine Bande furchtbar dicker Mörder? • Warum lässt sich ein frisch verstorbener Großvater die von ihm abonnierte Zeitung an seine Grabstätte liefern, ehe er sich mit 12 Räubern anlegt und danach das GANZ NEUE Testament schreibt? • Welches Geheimnis trägt die schäbige Nachtschichtarbeiter mit sich herum, der sich brennend für alte Horror-Romane interessiert? • Kann man(n) wirklich nur 999-mal eine Ejakulation haben?

MICHAEL SULLIVAN  
DURCH DIE ZEIT  
UND DURCH DEN RAUM

Michael findet heraus, dass sein Großvater durch die Zeit reisen kann. Als der rüstige Rentner von einer dieser Expeditionen nicht mehr zurückkommt, entschließen sich die Familienmitglieder zu einer Rettungsaktion. Aber sind sie hart genug, den Großvater und sich selbst aus dem Orient, dem Wilden Westen und anderen unangenehmen Orten herauszuhauen und sich nach Hause zurückzukämpfen?



Kommen Sie mit auf eine irrwitzige Reise durch »DIE ZEIT« und durch den Raum. Begleiten Sie die sympathischen Figuren dieser Geschichte durch die verschiedensten Dimensionen. Erleben Sie mit ihnen ein skuriles Abenteuer nach dem anderen und genießen Sie eine herrliche Berg- und Talfahrt, von der Sie nicht einmal zu träumen wagten.

MICHAEL SULLIVAN  
INDIANERSOMMER

Der 15-jährige Michael ist ein Träumer, eine Leseratte und ein Hobbyfilmer. Seine Darsteller sind Plastik-Spielfiguren: Cowboys, Indianer, Ritter und Soldaten. Mit ihnen erlebt er die Abenteuer, die ihm im realen Leben versagt bleiben.

Auf einem Flohmarkt erwirbt er einen angeblichen Medizinbeutel mit den Überresten eines gewaltigen Kriegers. Als der Medizinbeutel durch einen unglücklichen Zufall platzt, findet sich Michael unversehens im Körper seines Helden wieder: Indigo, die Figur eines muskulösen Indianers.

Das Abenteuer beginnt. Er muss einen Weg zurück in seinen Körper finden und dabei gegen alle anderen Spielfiguren kämpfen, die nichts unversucht lassen, ihm den Lebensfunken auszublasen ...





## MICHAEL SULLIVAN OPFER FÜR MANITU

Zwei actiongeladene Westernromane:

**OPFER FÜR MANITU:** Im Süden der USA um 1900 will ein fanatischer Kämpfer für die Rechte der Indianer durch ein Menschenopfer das rote Volk zu neuer Größe erheben – wäre da nicht Sheriff McCullough, der mit seiner raubeinigen Art den Beweis antritt, dass er noch lange nicht zum alten Eisen zählt.

**REUTIGAN:** Ex-Marshal Reutigan kommt im mexikanischen Grenzland einem alten Freund zu Hilfe, dessen Dorf von Banditen terrorisiert wird. Deren Boss, der »blutige Ernesto« Chiquilla, ist jedoch nicht sein einziges Problem, denn in der Vergangenheit ist ihm ein weiterer Gegner erwachsen, der nun endgültig mit ihm abrechnen will.



## SANELA EGLI DER RAUM

Die Veränderungen, die er an seinem Haus am Stadtrand vorgenommen hatte, waren verborgen geblieben. Niemand ahnte, dass im Haus ein zusätzlicher Raum entstanden war, schalldicht isoliert mit Schaumstoff und Sicherheitsglas. Der Abschlusstest war erfolgreich verlaufen: Nicht einmal der Nachbar über ihm hatte seinen vorgetäuschten Hilfeschrei vernommen. Er war stolz auf sich: Sein Baby, sein Raum war geboren, hatte unbemerkt das Licht der Welt erblickt! Der Raum wartete darauf, bewohnt zu werden ...

Der Roman der Schweizer Autorin Sanela Egli thematisiert den obsessiven Drang nach Kontrolle, Herabwürdigung und Unterwerfung, der in Entführung und emotionaler wie körperlicher Gewalt mündet. Wie entwickelt sich die Beziehung zwischen Opfer und Täter? Wann ist der unvermeidliche Punkt erreicht, an dem die Gefühle des Opfers eine fatale Umkehrung erfahren.



DIE MITTE DER  
SIEBZIGER JAHRE  
VERFASSTEN HORROR-  
ROMANE DES AUTORS  
H. J. MÜGGENBURG ERSCHEINEN IN UNSEREM  
VERLAG IN EINER EXKLUSIVEN 5-BÄNDIGEN  
WERKAUSGABE (BAND II - V IN VORBEREITUNG)



# DIE MYTHOR KLASSIK-EDITION

**JETZT NEU ALS E-BOOK**



**Zum Preis von je 1,49 Euro bei  
Amazon, iTunes oder beam eBooks**

# HUGH WALKERs MYTHOR

## Eine vergessene Vision



Hugh Walkers »Zauberei in Tainnia« war als Auftakt der Heftromanreihe MYTHOR geplant. Doch das fertige Werk entsprach nicht den Vorstellungen der Verlagsredaktion – und so blieb der Roman lange Zeit unveröffentlicht.

»Zauberei in Tainnia«, seitdem nur innerhalb der Fanszene publiziert, liegt erstmals als Taschenbuch vor. Die Mythor-Fans können sich nun ein Bild machen, wie Hugh Walker sich »seinen« Helden vorgestellt hatte.

 **MMERICH**  
**Books & Media**

ISBN 1-5173-4914-1

EUR [D] 8,95



9 781517 349141