

RUNEN DER MACHT



Leseprobe

HANS-PETER
SCHULTES
MIT ANDREAS GROSS

RUNEN DER MACHT

Ein Roman aus der
Zeit der Völkerwanderung

Hans-Peter Schultes
mit **Andreas Groß**

– *Leseprobe* –

Hans-Peter Schultes
mit Andreas Groß

RUNEN DER MACHT

Herausgeber:

Peter Emmerich

EMMERICH Books & Media

Wittmoosstr. 8, 78465 Konstanz

www.emmerich-books-media.de

Originalausgabe

© 2014 by EMMERICH Books & Media, Konstanz
& Hans-Peter Schultes

Kampf der Messer © 1994 - 2014 by Hans-Peter Schultes & Andreas Groß

All rights reserved.

Autorenfoto Seite 143 © Dorothea Skrabal-Schultes

Autorenfoto Seite 144 © Andreas Groß

Karte © Jörg Schukys & Beate Rocholz

Umschlaggestaltung © Beate Rocholz

Bildquelle: shutterstock:

»Königin« © Augustino

»Krieger« © Kiselev Andrey Valerevich

»Maskierter« © Fernando Cortes

»Reiterhorde« © Patalakha Serg

Gesamtlayout und Satz: Jörg Schukys

Print-ISBN-10: 1496060954

Print-ISBN-13: 978-1496060952

Die Gesamtausgabe von
»RUNEN DER MACHT«
kann ab Ende Juni 2014 bei [AMAZON](#)
als Taschenbuch zum Preis von € 8,95
bzw. als eBook zum Preis von € 3,99
erworben werden.

Das eBook ist dann auch über [BEAM-EBOOKS.DE](#) erhältlich.

Die Printausgabe kann zudem auch
[direkt über unsere Verlagsseite](#)
bestellt werden.

Print-ISBN-10: 1496060954
Print-ISBN-13: 978-1496060952

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

INHALT

VORWORT

PROLOG

KAMPF DER MESSER

RUNEN DES TODES

SCHWERTER DER RACHE

EPILOG

NACHWORT

GLOSSAR

ZEITTADEL

QUELLEN

DIE AUTOREN

VORWORT

Die Jahrhunderte, die auf den Zusammenbruch des weströmischen Imperiums folgten, werden gemeinhin *Dark Ages* (pl./engl. Das frühe Mittelalter) auch *Das Dunkle Zeitalter* genannt, und bezeichnen damit die Zeit der Völkerwanderung, sowie die folgenden Jahrhunderte bis zu Karl dem Großen.

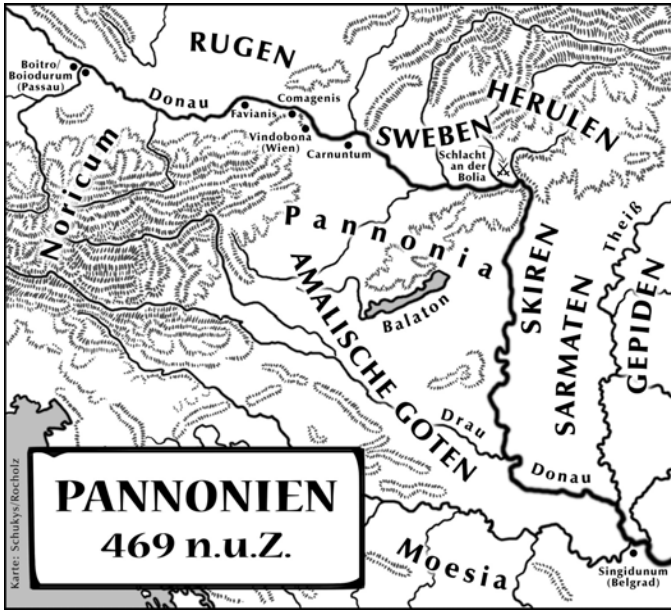
Wenn wir die knapp 200 Jahre, vom Einbruch der Hunnen 375 n.u.Z. bis zur Einwanderung der Langobarden in Italien 568 n.u.Z., allgemein unter dem Begriff »Völkerwanderung« bekannt, betrachten, so sind es vor allem die germanischen Völker und da im Besonderen die Völker der gotischen Gruppe, die durch die Hunnen, die praktisch die Funktion eines Katalysators hatten, in Bewegung geraten.

Über zwei Jahrhunderte rollt nun die Völkerflut der Wandalen, Ost- und Westgoten, der Gepiden, Heruler, Rugier, Skiren, Burgunder, Sueben und sarmatischen Alanen über einen großen Teil Europas und Nordafrikas hinweg.

Aus diesen Zeiten hallen aus Sage und Geschichte klangvolle Namen herüber: Theoderich, der große Gotenkönig, der in der Sage zu Dietrich von Bern wurde, Attila der Hunne, der Etzel des Nibelungenliedes, Alarich der Westgote, der 410 n.u.Z. Rom eroberte, und Geiserich, der König der Vandalen, der sein Volk von Spanien bis nach Karthago führte, ein germanisches Reich auf afrikanischem Boden gründete und Rom zum wiederholten Male plünderte.

Doch es gab auch immer die Zeit vor der Zeit, als die Väter dieser Könige und Helden den Grundstein legten für die Taten ihrer Söhne und Enkel. So auch in der folgenden Erzählung, die auf Ereignissen beruht, die sich nach dem Tod Attilas 453 n.u.Z. zugetragen haben, als sich die sarmatischen und germanischen Stämme vom Joch der hunnischen Herrschaft befreiten und um die Vorherrschaft im Donaauraum kämpften.

RUNEN DER MACHT



Anmerkung: Der genaue Schauplatz der Schlacht an der Bolia ist historisch nicht ermittelbar (vergl. Nachwort Seite 131).

PROLOG

Aus dem alles umhüllenden, nachtschwarzen Mantel erhoben sich zwei gespenstisch bleiche Hände. Die langen Finger krümmten sich unter Schmerzen und verformten sich unter dem sternensäten Himmel zu bebenden Klauen der Anbetung.

Worte der Macht entströmten, kraftvoll und dunkel, einem unsichtbaren Mund und verloren sich in der endlosen Weite des Alls. Als die Gestalt mit einem qualvollen Seufzer den Kopf zurückwarf, enthüllte die zurückfallende Kapuze der weiten Robe das Antlitz eines Mannes, das von Leid und unermesslichem seelischen Schmerz gezeichnet war.

Müde, wie verloren wirkend, sanken die Arme des Mannes nieder und die weit aufgerissenen Augen, in denen der warme Glanz des Verstehens und der bittere Ausdruck des Versagens miteinander kämpften, wandten sich alsbald, voll von der Vergleichenheit seines Wirkens, von den funkelnden Sternbildern über der nahen skirischen Königsburg ab.

»Du kannst es nicht erzwingen, Hunulf, Edikas Sohn, du Mächtiger unter den Erwählten des inneren Kreises der lodernen Flamme!« raunte dicht hinter ihm eine schmeichelnde Stimme. Wie unter einem Schleier von Samt und Seide verborgen, so lauerte in diesen Worten ein unterschwelliger und gefährlicher Ton von Krankheit, Tod und Fäulnis.

Ein drohender Schatten, ein Schatten geboren aus Zeit und Raum, erhob sich jetzt hinter dem größten Schicksalskürer des skirischen Volkes und es war, als würde das Licht der Sterne in einer Finsternis verdampfen, die nicht von dieser Welt sein konnte. Und die Stimme bedrängte ihn weiter.

»Erdmagie und Himmelszauber! Zu gering sind diese für dein Verlangen. Ich kenne deine Wünsche, deine Sehnsüchte. Ich habe die Macht, dir das zu geben, was du dir in den einsamen Stunden deines armseligen Lebens unter diesen Barbaren so sehnsuchtsvoll erfleht. Aber du weißt, der Preis ist nicht gering, den ich und die Meinen dafür fordern.«

Schweißnass stand Hunulf noch immer mit dem Rücken zu dem Besucher. Er wusste, wer ihn in dieser Nacht, da seine und des Kreises Kräfte getrennt und somit geschwächt waren, heimsuchte.

Keuchend hob und senkte sich der Brustkorb des Skiren, als er sich mit einer ungeheuren Anstrengung des Willens der eindringlichen Stimme stellte.

Eine dunkle, gedrungene Gestalt, gehüllt in eine Robe aus brüchigem Leder und räudigen Tierfellen, baute sich vor ihm auf und die bernsteinfarbenen Augen darin, hielten sein Geistwesen unter zwingender Gewalt. Die goldgelben Pupillen glichen eher Schlitzen als einem Kreis und die Blicke, die ihm das Wesen zuwarf, waren mehr die eines Raubtiers vor dem Sprung, als die eines Menschen.

»Schon einmal bin ich zu dir gekommen. Damals, in den Tagen deines Erwachens, als unter den Schwertern der Westgoten in Gallien deine ersten erbärmlichen Träume verstarben und du erkanntest, dass nicht nur das reine Blut der goldhaarigen Turkilinger durch deine Adern fließt. Sieh mich an, Hunulf! Blut von meinem Blut! Hunnisches Blut. Das Blut des großen Khan fließt in deinen Adern, das Blut eines Eroberers. Du bist ein Kind der weiten Steppe wie ich. Ich weiß, dass deine Träume hungrig sind, voll von Gewalt und nie gestillter Gier. Es ist das Erbe des Gottes, das in dir seine Erfüllung sucht.«

Die nachtschwarze Gestalt des Hunnen zögerte, kurz bevor seine letzten Worte wie zuckende Peitschenhiebe das Geistwesen des Skiren trafen:

»Verweigere dich nicht länger!«

Hunulf durchfuhr ein tiefer Schmerz. Dann war es, als würden sich die müden Schultern des skirischen Schicksalskünders straffen, und mit einer verzweifelten Stärke in der Stimme antwortete er:

»Versuche mich nicht – Mundzuch – Vater!« Das letzte Wort rang sich nur zögernd über die Lippen, als würde sich ein letzter Rest von Reinheit und Wahrhaftigkeit tief in ihm drinnen aufbäumen, um dann besudelt von unsäglichem Schmutz zu vergehen.

Etwas wie ein gurgelndes Lachen stieg aus der Brust Mundzuchs auf, als er antwortete: »Es war ein Fehler gewesen – damals, da ich mich mit dem Blut geringerer Wesen verband. Schon dein Bruder verriet mich mit seiner Treue zu den alten Göttern, obwohl seine Taten mir dienten, die Macht des Einäugigen zu schwächen.«

Beide schwiegen lange, dann wandte sich der Hunne wieder Hunulf zu. Seine Stimme klang jetzt fast sanft.

»Ich heiße dich Uruzh und du sollst deinen Namen nennen unter den Schwachen und Verzagten. Viele Sommer sind seit deiner Geburt vergangen. Fühlst du nicht die Last der Jahre, die dich bisher gestreift haben. Fürchtest du nicht die Sommer und Winter, die dir noch bestimmt sind? Die Lebensspanne der Feuergeborenen ist länger als die gewöhnlicher Menschen und sie werden erkennen, dass du mehr bist als nur ein Nachkomme des skirischen Königsgeschlechts. Du selbst hast schon mehr Sommer gesehen als dein Bruder, der dich in seinem Alter wähnt. Irgendwann werden die Schicksalskünder der Stämme etwas in dir erkennen, das sie fürchten werden. Wie wirst du dann noch unter ihnen wandeln können und – wollen. Und was wirst du dem Träger des Schwertes antworten, wenn er deinen Rat sucht?«

Hunulf suchte die Augen des Hunnen. Golden blitzten diese wieder kurz unter der nachtschwarzen Robe hervor, als er Mundzuch antwortete:

»Du und Deinesgleichen, die ihr unter dem Banner Lokis reitet, ihr fürchtet den Tyrfing, das Erbschwert der Hreidgoten, Thiudimirs Schwert. Ihr fürchtet es, da es von euch erschaffen ward unter den roten Himmeln des Ostens. Geschaffen zu eurer eigenen Vernichtung. Das ist es, was euch nicht ruhen lässt. Ihr könnt die Klinge nicht bezwingen, die euch bedroht. Deshalb versucht der Vater den Sohn. Deshalb verraten die Töchter das Blut der Mütter, die sie unter Schmerzen geboren haben. Wolfszeit, Beilzeit herrscht. Völker und Stämme bluten aus im Namen falscher Götter und Not und Elend schlägt die Menschen, die dem Zeichen des einen Gottes folgen ... Loki!«

Hunulf schrie den Namen des Verleugners mit letzter Kraft in die Nacht.

»Weiche von mir, Versucher! Denn deine Worte sind Gift. Deine Taten Unrat aus vergangenen Zeitaltern! Ich verfluche mein Blut in dir ...«

Der Hunne lachte heiser auf uns sprach: »Wahrlich, du bist Blut von meinem Blut, Hunulf. Ich gebe dich nicht frei. Rufe den Namen des Gottes so lange, bis er zu Fäulnis wird in deinem Mund. Dann wirst du zu mir kommen, um endlich das einzufordern, was dein Erbe ist ... Ich kann warten ... du nicht.«

Das Geistwesen des Skiren zog sich in sich selbst zurück. Verloren stand Hunulf in der Nacht gefangen da und verfluchte seine Schwäche. Ihm war, als würde er wie eine leere Hülle in der unerträglichen Kälte der Sterne zurückbleiben. Der drohende Schatten des Hunnen war in den Hintergrund getreten und lauerte am Rande seines beginnenden Wahnsinns. Etwas aber war geblieben. Und dieses hatte sich, seit er denken konnte, in seinem Geistwesen eingenistet – etwas, das er genährt und bekämpft, gleichermaßen geliebt und gehasst hatte ... Würde es jemals ein Ende haben? Würde er immer und immer wieder sein verzweifelt zuckendes Herz den Klauen dieses Geschicks darbieten müssen, das da hieß Schuld, Sühne und Verrat? Würde er von dieser einen Sehnsucht bis an das Ende seiner Tage heimgesucht werden? Wie so oft schon zog die Erinnerung herauf, an einen Tag im Sommer, da er zum letzten Mal als Knabe erwacht war ...

»Fehlt es dir immer noch an Mut?« Ätzend trafen die Worte des Hunnen den Skiren bis ins Mark.

Langsam wandte sich Hunulf wieder der dunklen Gestalt zu.

»Damals, als ich noch Kind war – da war es wohl so.« Zögernd und mehr zu sich selbst sprechend als zu Mundzuch, stahlen sich die Worte über die Lippen, als er beide Arme, wie um sich zu wärmen, um sich schlang.

Mundzuch trat zu ihm und seine Nähe brannte wie sengendes Feuer die letzten Wälle nieder, die Hunulf zu seinem und des Landes Schutz errichtet hatte.

»Vor drei Monden, am Ende des Sommers, als du mit Odoaker an den Feuern der Goten gegessen bist, hat dich da wieder der Mut verlassen? Ich weiß, warum der Weg danach so schwer für dich wurde. Du hast es erkannt. Deine Zeit war noch nicht gekommen. Etwas wartet immer noch auf dich. Doch du wolltest dich wieder einmal davonstellen. Wolltest hinübergehen ... Glaubst du, du findest dort, in der Traumzeit, was du hier verraten hast? Ich frage dich nur noch einmal: Willst du an meiner Stärke teilhaben?«

Der Hunne richtete sich auf und breitete seine Arme aus. »Blut von meinem Blut. Siehe, was wieder dein werden kann.«

Mundzuch trat zur Seite und vor Hunulf stand eine ebenso reife wie atemberaubende Schönheit, gehüllt in die Farben des rugischen Stammes. Das raffiniert geschnittene blaue Gewand schmiegte sich um den mittelgroßen, grazilen Körper; hier ein nacktes, wohlgeformtes Bein enthüllend, dort die zarten Rundungen eines voll entwickelten Frauenkörpers erahnen lassend. Doch all dies täuschte nicht darüber hinweg, dass in diesem verführerischen Körper auch die geschmeidige und katzenhafte Anmut einer gewandten Kriegerin schlummerte. Funkeln des Geschmeide klirrte an den feingliedrigen Händen und den schlanken, aber kräftigen Armen. Silber umschmeichelte einen alterslosen Hals, an dem die blauen Adern durch die zarte Haut pulsierten. Dichte flachshaarige Locken umrahmten ein Antlitz, das wie in weißen Marmor gemeißelt schien. Schmale, feinsinnige Lippen leuchteten halb geöffnet, lockend rot im Schein der Sterne und die gagatschwarzen Augen, von langen Wimpern bedeckt, sandten feucht schimmernde Blicke in betörendem Glanz aus.

Hunulf kannte diese hohen Wangenknochen und die leicht mandelförmig geschwungenen Augen. Kannte sie, als sie noch zu einem Mädchen gehörten, das an der Schwelle zur Frau gestanden hatte. Schon damals war er ihrer verführerischen Anmut und der Schärfe ihres Geistes verfallen gewesen. Wieder schmeckte er von den vertrauten Gerüchen der fremden Gestade und der dunklen Geheimnisse, die sie umweht hatten, dort im Lager ihres Stammes, als er die Tochter Walamirs

beehrte. Ein Hauch von Kampf und Tod, so schien es, schwebte um ihre Schönheit und man konnte förmlich erahnen, wie der kupferne Geschmack von Blut ganz leise ihre Nüstern zum beben bringen würde.

Hunulf stöhnte gequält auf. »Giso ...? Wenn dies ein Traum ist, so ...!«

Ein grausiges Lächeln umspielte die schmalen Lippen des Hunnen, als er den mächtigsten Schicksalskürder der Skiren in seiner hilflosen, kindlichen Qual erblickte.

»Sie ist es und sie wird für dich sein, als hätte es all die Jahre nicht gegeben. Sie ist der Preis, Hunulf. Folge mir und dem Weg Lokis und sie wird dein sein, so wie sie all die Jahre schon hätte dein sein können. Deine verlorene Jugend, ich bringe sie dir zurück.«

Zwischen Entsetzen und grenzenlosem Verlangen hin und her gerissen, vergrub der Skire sein Gesicht in den Händen und schrie seinen Schmerz in die Nacht.

Wie ein ferner Nachklang von Opferrauch und rasender Ekstase hallte die Stimme des Goldenen in seinem Geistwesen. »Hier endet deine Macht. Wenn du jetzt gehst, wirst du es nie erfahren, ob sie deinen Namen verflucht ... oder dich hätte lieben können.«

»Loki!« Sein Geistwesen füllte sich mit der Allmacht des Gottes und befreite ihn endlich aus den Fängen des Hunnen. Aufheulend floh er in die Dunkelheit, warf sich auf sein in der Nähe weidendes Pferd und jagte wie von einem Rudel Wölfe gehetzt in die vermeintliche Sicherheit der nahen Feste. Er wusste, dass er einen Fehler begangen hatte. Der hunnische Schamane hatte in dieser Nacht durch seine Schwäche den Wall aus Erdmagie und Himmelzauber durchbrechen können. Schutzlos lag nun sein Geistwesen ausgebreitet vor dem Versucher.

*

Die Dunkelheit war leise gekommen und mit ihr die stille Schwüle einer Sommernacht. Das silberne Licht des Mondes, der rund und gewaltig über den hölzernen Türmen und

Mauern der skirischen Königsburg stand, spiegelte sich in dem stählernen Stirnreif, der die langen, hellbraunen Locken des Mannes zusammenhielt. Odoaker, der Sohn Edikas, des skirischen Königs, stützte sich mit beiden Händen schwer auf die hölzerne Brüstung und blickte angestrengt in die Nacht, als würde er etwas oder jemand schon lange erwarten.

Sorgen zerfurchten sein Antlitz, das schon vor der Zeit gealtert schien, obwohl er kaum dreißig Sommer zählen mochte. Ein Gesicht, mit müden, grauen Augen, einer scharfen, weit vorspringenden Nase und einem schmalen Mund, der umrahmt war von einem kurzen, schon mit silbernen Fäden durchzogenen Bart. Selbst jetzt, in den Stunden des Schlafes, trug er Brünne und Waffenrock und der wollene skirische Kriegsmantel umhüllte seine breiten, kräftigen Schultern.

Prüfend schweiften seine Blicke kurz über die Wachen, die ruhig ihre Runden auf den hölzernen Wehrgängen abschritten, dann blickte er wieder über die Mauern und Türme hinaus in das weite Grasland, vernahm die beruhigenden Geräusche der Nacht. Die Rufe der Wachen, das Murmeln und Rauschen der nahen Theiß, das heisere Fauchen der nächtlichen Jäger, den raschelnden, warmen Nachtwind, der die Banner auf den Türmen leise flattern ließ. Bald legten sich die vertrauten schwarzen Schleier über seine Augen und seine Gestalt schwankte unter der Gewalt seines Geistwesens.

Er war der Schwertträger der Skiren. geboren unter dem Zeichen des Löwen. Nur jenen, die das Blut der goldhaarigen Turkilinger in den Adern trugen, war es gegeben, ihr Geistwesen, ohne Erdmagie und Himmelszauber, auszusenden. Und so antwortete in dieser Nacht das Geistwesen Odoakers auf den Ruf seines Bruders ...

Wieder traf ihn der Ruf und sein Geistwesen erhob sich über das Land. Tief unter ihm blieben die letzten Dörfer und Wagenburgen seines Stammes zurück. Nach Westen, immer weiter nach Westen folgte der Schwertträger dem Ruf. Die grenzenlose Weite der Steppe öffnete sich. Gewaltige Herden wogten wie riesige Wellen über das Grasland. Lichter funkelten in schwindelnden Höhen. Favianis, die mächtigste unter den

Städten Norikums, erstreckte sich wie ein Meer aus Steinen am südlichen Donauufer. Schleier, rot wie Blut, überschwemmten seine Augen. Ein verwitterter Turm im Osten der Festungsmauer war sein Ziel. Rote Lichter flackerten in den Fensteröffnungen und der Rauch von Schmiedefeuern schraubte sich in weißen Schwaden in den nächtlichen Himmel. Aus dem höchsten Gemach drangen schrille Schreie des Entsetzens und des Schmerzes. Ein junges Mädchen wand sich in den brutalen Händen rugischer Schergen. Glühendes Eisen brannte sich tief in die weiße Haut. Der Geruch versengten Fleisches erfüllte das Gemach und vermischte sich mit dem Ekel erregenden Schweißgeruch der Folterknechte. Rohe Hände rissen die letzten Fetzen einer blauen Tunika von dem sich heftig wehrenden Leib herunter und entblößten die vollkommene Schönheit einer Kriegerin, deren katzenhafte Anmut alsbald vergeblich gegen die gierigen Hände der halbnackten Männer kämpfte. Vor den Augen des Raben wuchs das Gesicht der jungen Frau zu riesenhafter Größe. Nass geschwitzte, blonde Haare umrahmten ein Gesicht von makelloser Schönheit. Schwarze, mandelförmige Augen und hohe Wangenknochen gaben dem Mädchen ein fremdartiges Aussehen und der schmale, rote Mund, schrie ihm ein namenloses Leid entgegen. Er kannte diese Augen – er hatte sie schon einmal gesehen. Traum und Wirklichkeit vermischten sich. Blau und Gold waren die Farben – waren die Farben Amals ...

»Komm zurück! Komm zurück zu uns!«

Ein dumpfes Pochen erfüllte seinen Kopf und hämmerte immer wieder die gleichen Worte in sein Geistswesen.

»Komm zurück, Bruder! – Du verlierst dich ...!«

Als er taumelnd erwachte, fühlte er, wie eine harte Hand an seiner Schulter zerrte.

»Bei dem Gott und mir, Odoaker, es ist vorbei!«

Als er wieder klar sehen konnte, fand er sich schwer atmend an die Palisadenwand gelehnt und blickte in die vertrauten Augen Hunulfs.

Dem Schwerträger war, als würde seine Zunge am Gaumen kleben, und schwerfällig entragen sich die Worte seinem Mund.

»Bruder, du wirst es nicht glauben, ... ich ... habe sie gesehen ...«

»Wen oder was hast du gesehen? Sprich!«

Jetzt erst sah Odoaker in die traurigen und verlorenen Augen seines Bruders, der keuchend und schweißüberströmt mit zerrissener Robe vor ihm stand. Doch es war, als würde er durch ihn hindurch sehen. Zu sehr war er noch den Eindrücken seines Traumwesens ausgeliefert.

»Sie, die ich schon immer gesucht habe ...«

Da führte Hunulf den Schwertträger vorbei an den regungslos verharrenden Gestalten der Leibwache, hinein in die Halle. Am Ende wusste keiner von beiden mehr, wer dem anderen auf diesem kurzen Weg die größere Stütze gewesen war. Die Linke um das heilige Erbschwert der Väter verkrampft, blickte der Sohn Edikas und Erbe des skirischen Königsthrons sinnend in die Flammen des Herdfeuers und flüsterte zum wiederholten Male:

»Ich habe sie gesehen, Hunulf, den Glanz Amals ...«

Hunulf ließ sich erschöpft neben dem Feuer nieder.

»Wo hast du sie gesehen? Sprich!« Die Stimme des Schicksalskünders klang müde und fast teilnahmslos.

»Die Tochter Walamirs, Giso. Sie ist es, die ich gesehen habe. Sie schmachtet in den Verliehen Favianis, gequält von Rugenknechten ...«

Mit blutunterlaufenen Augen blickte der Fürstenson an seinem Bruder vorbei in die Dunkelheit der Halle.

»Ich töte sie!« zischte er grimmig zwischen den Zähnen hervor und es war, als würde das Schwert an seiner Seite summend erwachen.

Hunulf erhob sich erschrocken und umfasste mit beiden Händen Odoakers Schultern.

»Nein, Bruder, nein! Besinne dich. Bist du sicher, dass dieses Mädchen die Tochter Walamirs, des gotischen Königs, ist?«

»Ich weiß es, Hunulf. Ich kenne sie. Ich kenne sie, seit wir damals am Balaton durch die Marken Walamirs ritten. Und seit diesen Tagen ist mir, als würde ich sie schon mein ganzes Leben kennen. Es ist Giso, glaube mir.« Er fühlte eine tiefe

Verbundenheit zu ihr und verzehrte sich nach der Süße ihrer Lippen.

Und Odoaker öffnete sein Geistwesen und es lag offen vor Hunulf und der Bruder Odoakers sah die gotische Schönheit, wie sie der Schwertträger in den Mauern der rugischen Feste erschaut hatte und keuchte erschrocken auf. Ein gequältes Seufzen entrang sich seiner Kehle.

»Nein«, flüsterte er. »Dies kann nicht sein. Bei dem Gott und mir, Loki, lass es nicht wahr sein.«

Hunulf taumelte zurück und schlug beide Hände vor das Gesicht.

Das Bild Gisos schob sich über die Erkenntnis des Bruders und sie wurden eins. Da blickte das Geistwesen des Schwertträgers tief in die gequälte Seele Hunulfs und erschauerte. Doch es war nicht Verständnis und Mitleid, das in Odoaker wuchs, sondern Zorn, und wilde Wut auf den Bruder stiegen in ihm hoch, als er erkannte, dass der Schicksalskünder die Frau beehrte, die er liebte.

Zischend fuhr das Schwert aus der Scheide und verhielt vor Hunulfs Kehle. Kalt und ohne Regung grollte die Stimme des Schwertträgers durch die Einsamkeit der Halle.

»Eigenhändig werde ich die Mauern von Favianis niederreißen und ganz Rugenland in Blut ertränken ... und ...« mit einem grausamen Lächeln ließ er die Klinge gegen Hunulf zucken. »Und du, mein Bruder ...« Das letzte Wort spuckte er verächtlich hervor, »wirst mir sicher nicht im Wege stehen. Weiche! Denn mir allein wird sie gehören ...«

Hunulf erkannte den Wahnsinn des Gottes hinter den Augen des Schwertträgers und wich langsam in die Dunkelheit der Halle zurück.

»Odoaker! Erwache! Nicht du bist es, der dies spricht. Das Grauen des Verleugners hält dich gefangen. Bei dem Gott und mir! Erwache!«

Doch der Schwertträger folgte dem Schicksalskünder in die Dunkelheit und erhob wieder die Klinge ...

Hunulf fühlte hinter sich die kalte Mauer der Halle, doch auch etwas Rundes und Glattes schmiegte sich in seinen

Rücken. Als die Klinge Odoakers zischend und gleißend herabsauste, riss der Hunulf die schwere Bannerstange von der Wand und brachte sie, mit beiden Händen haltend, zwischen sich und das Schwert.

Das Erbschwert der Skiren sauste herab und – zerbrach. Zerbrach an dem Löwenbanner des Reiches. Zwei Teile Stahl klirrten auf den Steinboden der Halle. Dann war nur noch Schweigen.

Ratlos und wie aus einem bösen Traum erwachend standen der Schwertträger und sein Bruder sich gegenüber.

»Was habe ich getan?«, flüsterte Odoaker erschüttert.

»Was habe ich getan?«, erwiderte Hunulf leise. »Das heilige Erbschwert unserer Väter ist zerbrochen. Mein ist die Schuld, denn ich habe den Kreis der Schamanen geschwächt. Nur so konnte der Versucher unser Geistwesen übernehmen. Meine Kräfte waren zu gering – mein ist die Schuld ...«

»Wie konnte es nur so weit kommen. Was ist noch heil in uns?« flüsterte Odoaker erschüttert. »Der Traum der Turkilinger ist zerbrochen ...«

Da löste sich eine gekrümmte, dunkle Gestalt aus den Schatten der Halle. Ein höhnisches Lächeln umspielte die Lippen des Hunnen, als er nähertrat. »Vertraut dem Gott, meine Kinder.« Mit diesen Worten zog er ein uraltes Breitschwert unter seinem Umhang hervor. Ein Hauch von Blut, Tod und Verwesung wehte um die skirischen Helden als Mundzuch raunte:

»Ich bringe euch das Schwert des Kriegsgotts, das Schwert des großen Khan, Attilas Schwert! Der Traum der Turkilinger wird leben.«

KAMPF DER MESSER

Tief schnitt Gisulfs Schwert in den Bauch des schneeweißen Hengstes. Der Tod des stolzen Tieres gebar aus den Tiefen seines Geistes den dunklen Bruder. Flaugjan! Fliege! Sein Geistwesen verschmolz mit dem warmen Dunst des Blutes, das aus den zerrissenen Eingeweiden des Pferdes aufstieg. In dem von Sternen übersäten Zelt des Himmels verblasste der Widerschein, den die Runen der Macht einen kurzen Augenblick auf den rauchgeschwärzten Schulterblättern des heiligen Opfertieres hinterlassen hatten.

Den Geschmack von Kupfer auf den Lippen, erhob sich der Geist von Gisulf weit hinauf in den nächtlichen Himmel. Durch die Augen des nachtschwarzen Raben sah der mächtigste Schamane der amalischen Goten unter sich das weite Grasland vorüberfliegen. Er stieg mit dem Wind und ließ die dampfenden Sümpfe des Balaton hinter sich. Nach Norden und immer weiter nach Norden trugen ihn die schwarzen Schwingen. Die Flüsse, Seen, Wälder und endlosen Ebenen Pannoniens strömten unter den stetigen Flügelschlägen des mächtigen Raben dahin. Meer und Himmel wurden eins.

Wie scharfe Drachenzähne tauchten plötzlich die gezackten Kämme einer niedrigen Bergkette aus dem Dunst der Dämmerung auf und das gewundene Wellenband eines mächtigen Stromes glitzerte im Sternenlicht. Dahinter lag ein weites Land. Endlose Kargheit, nächtliche Kälte und einsame Wildnis prägten die Hügel und Täler. Herden wilder Pferde jagten mit donnerndem Hufschlag durch felsige Schluchten. Nachtvögel stiegen auf und zogen mit schnellen Flügelschlägen über das Antlitz des Mondes. Immer weiter flog sein Geistwesen, vorbei an zerbrochenen Mauern und zerstörten Türmen, verlassenen Palästen und alten Grabmählern, die sich düster aus dem Licht der Sternennacht schälten.

Endlich, nach einer gefühlten Ewigkeit, mit müder werdenden Schwingen, erreichte er sein Ziel.

Ein Meer von schwarzen Jurten erstreckte sich inmitten eines weiten Rings aus hölzernen Wagen mit riesigen Scheibenrädern. Lodernde Feuer zuckten in den schwarzen Himmel, und der Rauch brennenden Fleisches stieg von tausend Kochstellen empor. Trommeln dröhnten durch die Nacht. Hörner gelten und schrille Flöten übertönten das dumpfe Stampfen und Dröhnen, der in Leder und Felle gekleideten Männer, Frauen und Kinder, die um die Feuer tanzten.

Zu vielen Tausenden hatten sich die Stämme Nordpannoniens im Lager der Sarmaten zur großen Versammlung am Ufer der Bolia eingefunden. Die Schreie und Rufe hallten wie Donnergrollen durch die Gassen der Lager.

Zelte, Jurten und Wagen erstreckten sich wie die Wellen eines aufgewühlten Meeres über die offene, sandige Ebene. Inmitten der zahlreichen Lager ragte der riesige Filzpalast der sarmatischen Könige heraus; die Herrscher über die zahlreichen Stämme der Sarmaten, die unter dem Zeichen des Falken ritten.

In dichten Scharen strömten die Könige, Fürsten und Häuptlinge mit ihren Gefolgschaften der großen Jurte zu, die den zentralen Mittelpunkt des riesigen Heerlagers bildete. Die Schamanen der Stämme hatten dort eine Umfriedung mit der Rinde aus Haselzweigen gezogen, das heilige Zeichen der Völker für den Versammlungsfrieden.

Fast zwei Dutzend große, hölzerne Pfähle, mit nur gering ausgeführten Gesichtszügen am oberen, dickeren Ende, steckten vor dem Haupttor der Jurte. Es waren dies die Ahnenpfähle der reitenden Stämme. Jeder Stamm, jede Sippe, hatte einen besonderen Gott, Ahnherrn oder Schutzgeist. Bei vielen der Stämme ging dieser meist auf den einäugigen Wanderer zurück, den Sturmgott der Asen, den sie in der alten Heimat Gaut nannten. Die Reiter der Sarmaten verehrten nur das Schwert und den weiten Himmel über sich. Andere Stämme waren noch den alten Sitten und Bräuchen verschworen und brachten ihren Tiergeistern Menschenopfer dar. Viele, die an dem Platz der Pfähle vorbeikamen, legten eine Opfergabe nieder. Meist waren es Ringe roten Goldes

oder anderes Geschmeide, auch besondere Waffen oder andere Wertgegenstände wurden den Göttern geopfert.

Banner aus Rossschweiften wuchsen dicht um die Jurte der Könige empor und in den Fäusten der hünenhaften, blauäugigen und meist blonden Krieger, die rings um die Königsjurte Stellung bezogen hatten, blitzten blanke Waffen. Aber die Könige der Sarmaten wurden nicht allein durch kalten Stahl geschützt.

Jeder, der mit den Sitten der östlichen Stämme, die einst im Schatten der Hunnen geritten waren, vertraut war, achtete geflissentlich der Sitte, niemals mit dem Fuß die Schwelle am Eingang zu berühren; denn sollte die Schwelle, absichtlich oder unabsichtlich, berührt werden, würde der Schutz vor den bösen Geistern verloren gehen und diese könnten ungehindert in die Behausung eindringen. Es würde die Macht vieler Schamanen bedürfen, um den Schutz wieder herzustellen.

Als ein ungeschlachter Gepide auf der Schwelle stolperte, sah Gisulf seine Zeit gekommen. Blitzschnell stieß der Rabe aus der Schwärze der Nacht hinab und suchte sich seinen Weg in das Innere der weitläufigen Jurte.

Auf den mit Fellen und Matten aus geflochtenem Gras ausgelegten Boden der Jurte drängte sich die Menge. Wild durcheinander brüllend und die Becher leerend, gewahrte keiner der Anwesenden den riesigen Raben, der durch den Rauchabzug in das Innere der gewaltigen Halle flog. Verborgen hinter den beißenden Schwaden der Feuer, suchte sich der gefiederte Späher müde einen Platz hoch oben im Gebälk der Halle und faltete erschöpft die mächtigen Schwingen.

Gisulfs Geistwesen taumelte. Die gewaltige Reise hatte zu stark an seinen Kräften gezehrt. Seine Sinne brachen. Blut sammelte sich in den Vogelaugen und überschwemmte den Geist. *Hertwiga, hilf!*

Sein verzweifelter Ruf erreichte in der Heimat die Erste der Schicksalskünderinnen seines Volkes. Diese hörte den Ruf und ritzte mit ihrem eigenen Blut Runen der Macht in die karmesinroten Wände der Opferhöhle. Blutmagie und

schwarzer Zauber. Sein Geistwesen füllte sich mit neuer Kraft und Hertwiga taumelte unter dem Atem des dunklen Gottes. Doch Gisulf sah, schmeckte und hörte wieder. Wieder schlug das Herz des nachtschwarzen Raben kräftig und voller Mut. Die wieder klaren gagatschwarzen Augen des Vogels blickten erneut neugierig hinab auf die wölfische, unerbittliche Horde, die sich voller Erwartung um das Feuer scharte.

Zahlreiche Könige, Fürsten und Gefolgsherren der nordpannonischen Verbündeten hatten sich hier versammelt. Stimmengewirr, Waffenklirren und der Gestank von mehr als dreihundert ungewaschenen, in Leder, Fell und Eisen gehüllten Leibern wogte durch die Jurte. Sie alle waren Kriegsherren über versprengte Reste einst stolzer und mächtiger germanischer und sarmatischer Stämme, die in endlosen Feldzügen mit oder gegen die Hunnen ihr kostbares Blut vergossen hatten. Sie hatten einst ihre Pferde in den Fluten der Oder und der Theiß getränkt. Hatten Jahr für Jahr die mächtigen Ströme von Donau und Rhein durchschwommen und waren durch die Schluchten der Karpaten und die engen Bergpässe der Alpen gestiegen und die endlosen Steppen der schwarzen Erde der Krim und die fruchtbaren Felder der pannonischen Tiefebene durchquert. Und sie alle hatten auf den Katalaunischen Feldern gefochten.

Quaden und Markomannen, swebische Stämme von der Donau, versprengte Duren von der Saale und herulische Scharen. Gepiden und Skiren von der Theiß, dazu Sadagaren und Jazygen, sarmatische Stämme aus Mösien, noch stark an Kopfhaut und Kriegsruhm, hatten sich an den Ufern der Bolia eingefunden. Konnten die Meisten unter ihnen auch nur noch einen geringen Teil dessen an Kriegern aufbieten, was ihre Völker einst stellen konnten, so waren sie doch alle breitschultrige Hünen, unerbittliche, gelbhaarige Bestien, in deren Adern das kalte Blut des Nordens floss. In den eisblauen Augen dieser erbarmungslosen Männer glomm vertierte Wildheit, gepaart mit gnadenloser Grausamkeit. Mond für Mond verbreiteten sie mit Feuer und kaltem Stahl Furcht und Schrecken unter den Bewohnern der römischen Provinzen südlich der Donau.

So verschieden ihre Ziele und Begierden auch waren, sei es die Gier nach Gold, Macht und Ruhm oder einfach nur die Lust nach Zerstörung und Tod, einte sie doch alle der gemeinsame Hass auf die amalischen Goten.

Beuka und Babai, die sarmatischen Zwillingskönige, Männer in den besten Jahren mit schulterlangen Haaren, in kostbare Schuppenpanzer gerüstet, saßen auf erhöhten Ruhesitzen, die langen sarmatischen Reiterschwerter vor sich auf den Knien wiegend, inmitten ihrer Stammesführer und Sippenältesten. Kunstvoll gewebte Teppiche, die Beute aus den gallischen Feldzügen unter Attila, bedeckten jeden Fußbreit Boden. Um die Könige der Sarmaten ragte ein Wald von Lanzen empor, geschmückt mit den Schädeln derer, die unter ihren Klingen gefallen waren. Links und rechts von Babai und Beuka, an grob gezimmerten Tischen und Bänken, räkelten sich, nach Ansehen, Macht und Einfluss, die Edlen der Stämme und die angesehensten Schamanen und Schicksalskünder. Die Sippenoberhäupter der Stämme, und andere angesehene Führer und Gefolgen standen in dichten Trauben an den Wänden, oder drängten sich noch zu Dutzenden im Jurteneingang. Die geschärften Augen des großen Raben erspähten die hinter den Hochsitzen verborgene Leibgarde der Könige. Voll gepanzerte Reiterkrieger, die entblößte, blau schimmernde sarmatische Langschwerter in beiden Händen hielten. Und noch etwas erspürten die Sinne des Raben. Lauernnd versuchte eine fremde Wesenheit in die Gedanken von Gisulfs Geistwesen einzudringen. Erst zögernd, dann immer drängender bahnte es sich seinen forschenden Weg. Der Gote ahnte die Macht, die hinter dieser Berührung, hinter diesem Suchen lag.

Mundzuch!

Nur der unheimliche hunnische Schamane konnte es sein, der einstige Ratgeber der gefallenen Söhne Attilas, der jetzt in den Diensten der Sarmaten stand. Nur er konnte den Widerschein der Blutmagie in seinem Wesen gespiegelt sehen. Das Geistwesen Gisulfs verstummte und er führte seine Gedanken pfeilschnell zurück in das Hirn des Raben, um sich vor dem

suchenden Geist des Hunnen zu verbergen. In den stechenden gelben Augen von Mundzuch, der neben den sarmatischen Königen in den tanzenden Schatten der Fackeln saß, erlosch das Suchen. Doch voller Misstrauen sah sich der hunnische Schamane immer wieder in der weiten Jurte um. Dann aber, wieder zur Ruhe findend, wiegte sich sein gekrümmter Körper vor und zurück. Worte der Macht entströmten murmelnd seinem Mund. Es war Mundzuch allein, der mit unvorstellbaren Kräften den verletzten Schutz der Halle in kürzester Zeit wiederherstellte.

Danach legte sich eine fast greifbare Stille über die Versammelten. Hier, an diesem geweihten Ort, würde über das Schicksal von Völkern und Reichen entschieden werden. Die tiefblauen Augen der sarmatischen Könige blickten so hart und unerbittlich in die Runde, wie die ihres Wappentieres, des jagenden Falken. Nur manchmal blitzte ein wissendes Lächeln in den steinernen Gesichtszügen auf, als könnten sie tief in den Herzen der Menschen lesen und ihre Wünsche und Sorgen ahnen – nur um sie für sich selbst zum Vorteil zu verwenden. So auch jetzt, als sich zur Rechten und Linken der Könige die so unterschiedlichen Verbündeten niederließen.

Hunimund, der hoch in den Jahren stehende, aber immer noch kampfbereite König der Sweben, war der Erste, der den Platz zur Rechten Babais einnahm. Silbergrau fiel ihm das Haupthaar, an der rechten Seite zum swebischen Haarknoten geflochten, auf die Schulter. Ihm folgte sein engster Verbündeter, der durische Stammkönig Alarich, ein hagerer Krieger mit scharf geschnittenen, glatt rasierten Gesichtszügen, die wenig über sein Alter verrieten. Ein Mann, der lieber mit Worten kämpfte als mit dem Schwert.

Zur Linken Beukas ließ sich das rugische Königspaar nieder. König Fewa, ein untersetzter, vierschrötiger Mann, der mehr dem Wein und fettem Essen zugetan war, als dem Kampf. Daneben, ganz das Gegenteil, seine Gemahlin, Königin Giso. Eine hohe, schlanke Gestalt mit edlen Gesichtszügen, die so fein waren wie ihre Fesseln und Handgelenke, die verführerisch aus einem eng anliegenden blauen Kleid hervorblick-

zen. Sie war die eigentliche Macht hinter dem rugischen Thron, eine amalische Königstochter.

Neben der Rugenkönigin saß Hildebad, ein mit zahlreichen Narben gezeichneter Krieger. Er war der Gefolgschaftsführer des rugischen Königspaares, aber in seinem Herzen nur der Königin verschworen.

Als Amalerin allein unter den Rugen hatte Giso schnell erkannt, dass sie, trotz ihres Einflusses auf den König, nur mit der Macht einer persönlichen Gefolgschaft überleben konnte. Ihr Vater Walamir hatte ihr keine gotischen Gefolgsleute mitgegeben. Er wusste um den Zwiespalt, dem Männer ausgesetzt waren, die mehrere Eide leisten mussten. Es war ein Leichtes gewesen, Hildebad erst auf ihrem Lager und dann im Herzen dienstbar zu machen. Obwohl sie fast vierzig Sommer zählte, war ihre Schönheit zeitlos. Eine Schönheit, für die schon viel Blut geflossen war.

DIE AUTOREN



Hans-Peter Schultes, geboren 1957, ist von Beruf Buchhändler und seit vielen Jahren in einer großen deutschen Buchhandelskette tätig. Er ist verheiratet, hat eine erwachsene Tochter und lebt in der Nähe von München.

Seit frühester Jugend gilt sein Interesse historischen Romanen, alten Kulturen, Mythen und Sagen und der phantastischen Literatur. Er veröffentlichte zahlreiche Geschichten und Gedichte in *Follow*, *Magira* (Publikationen des Ersten Deutschen Fantasy-Clubs e.V. und des Fantasy Club e.V.) und *Fantasia* (EDFC e.V.). Bei EMMERICH Books & Media erschien 2013 *Wege des Ruhms*, ein Fantasy-Roman, der auf der Fantasy-Welt »Magira« spielt.

Hans-Peter Schultes verfasste mit Andreas Groß den Dark-Fantasy-Roman *Im Schatten des Blutmondes*, erschienen im Verlag Saphir im Stahl. 2012 belegte der Roman bei der Verleihung des Deutschen Phantastikpreises in der Kategorie »Bestes deutschsprachiges Romandebüt« den dritten Platz.



Andreas Groß wurde 1962 in Kassel geboren, wo er noch heute lebt. Seit seinen Jugendtagen interessierte er sich für Science Fiction, Fantasy und Krimis und las sich quer durch den Bestand der Stadtbibliothek. Schon während der Schulzeit entwickelte er seine Leidenschaft für eigene Geschichten.

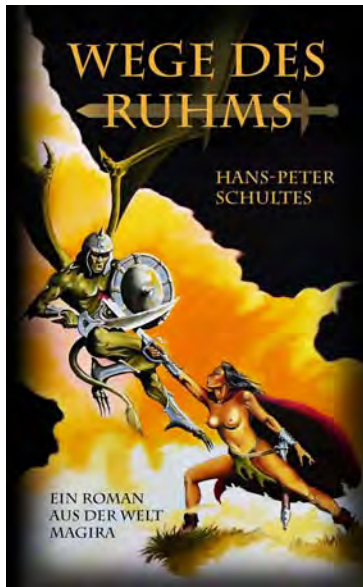
Neben seinem Studium der Wirtschaftswissenschaften begann er mit dem Verfassen von Kurzgeschichten und Romanen, die er noch semiprofessionell veröffentlichte. Nach dem Ausscheiden aus dem Innendienst einer großen Versicherungsgesellschaft, bei der er jahrelang tätig war, intensivierte er seine schriftstellerische Tätigkeit und veröffentlichte mehrere Kurzgeschichten.

Für den Sarturia-Verlag hat er die Science-Fiction-Serie *Sternenhammer* entworfen, wo die ersten beiden Bände *Die Götter der Xus* und *Im Auge des Sturms* von ihm erschienen sind.

Im Programm von

EMMERICH BOOKS & MEDIA

als Taschenbücher und eBooks bei Amazon;
eBooks sind auch über beam-ebooks.de erhältlich,
Printausgaben auch direkt über den Verlag:
www.emmerich-books-media.de



HANS-PETER SCHULTES

WEGE DES RUHMS

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

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.

Ein Roman aus der Welt MAGIRA.

Als Taschenbuch und eBook bei Amazon

WWW.EMMERICH-BOOKS-MEDIA.DE



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 Hexenjägers 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
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 skurriles 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 auszublase...

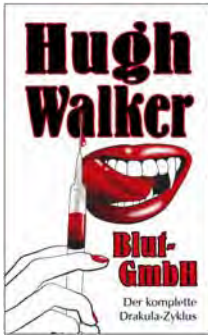


MICHAEL SULLIVAN
DER MURMLER UND
ANDERE GESTALTEN

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 Zaubers beenden? • Hat ein kleiner Junge eine Chance gegen eine Bande furchtbardicker 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?



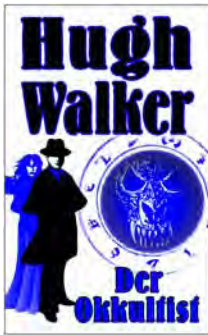


HUGH WALKER BLUT-GMBH

»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: Menschen werden weiterhin als Melkkühe für seine finsternen Scharen missbraucht. Rettung scheint nur unter größten Opfern möglich zu sein. Realität und Phantasie verschwimmen – und die Landkarten unserer Wirklichkeit müssen neu geschrieben werden ...



HUGH WALKER 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 auf das Dorf herabregnen lassen?

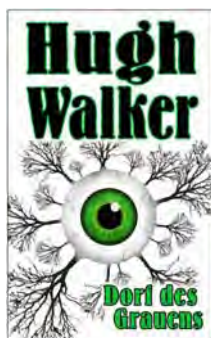
Das Gespann Feller/Milletti wird in *Hexen im Leib* mit einem Fluch aus der Vergangenheit konfrontiert. Das Mädchen Melissa ist vom Geist einer Hexe besessen, worunter sie entsetzliche Qualen zu erleiden hat. Klara Milletti setzt alles daran, das Mädchen von diesem Grauen zu befreien.

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 Alptrahms!

HUGH WALKER
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 Romane *Im Wald der Verdammten* und *Kreaturen der Finsternis* zu einem Buch zusammengefasst.

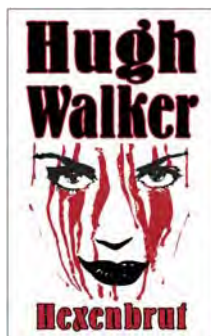


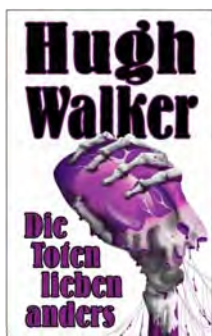
HUGH WALKER
HEXENBRUT

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

Alfred Clement besucht in Wien eine spiritistische Sitzung, die außer Kontrolle gerät. Eine Teilnehmerin der Séance gerät in den Bann der Erscheinung einer Frau, aus deren Körper Blut herabregnet. Nachforschungen in einem alten Haus führen zu den grauenhaften Hinterlassenschaften seiner früheren Bewohnerin, der berüchtigten 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.





HUGH WALKER

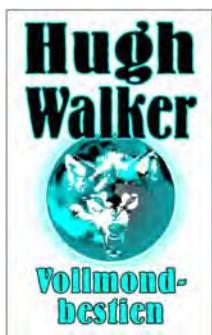
DIE TOTEN LIEBEN ANDERS

Drei Vampir-Romane:

VAMPIRE UNTER UNS: Martha Mertens bringt ein Kind zur Welt, das bei der Geburt die erwachsenen Züge ihres längst 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 und 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: Im einem friedlichen Tal erheben sich längst verstorbene Tote zu dämonischem Leben. Einmal erwacht lassen sich die lebenden Toten nicht mehr aufhalten und wüten, als sei die Zeit des Jüngsten Gerichts angebrochen ...



HUGH WALKER

VOLLMONDBESTIEN

Hugh Walkers Werwolf-Romane:

DAS HAUS DER BÖSEN PUPPEN: Charlie Tepesch, 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. Doch die Begegnung verläuft auf mysteriöse Weise anders: Der Wolf scheint sie als Mitglied des Rudels zu akzeptieren. Bilder aus Thantias Träumen verdichten sich zu einer schrecklichen Ahnung ...

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.

Epischer Heldenroman aus der mythenreichen Zeit der Völkerwanderung