

John Flanagan
Die Chroniken von Araluen
Die Legenden des Königreichs





DER AUTOR

John Flanagan arbeitete als Werbetexter und Drehbuchautor, bevor er das Bücherschreiben zu seinem Hauptberuf machte. Den ersten Band von »Die Chroniken von Araluen« schrieb er, um seinen 12-jährigen Sohn zum Lesen zu animieren. Die Reihe eroberte in Australien in kürzester Zeit die Bestsellerlisten.

Von John Flanagan sind als cbj-Taschenbuch erschienen:

Die Chroniken von Araluen

Die Ruinen von Gorlan (27072)

Die brennende Brücke (27073)

Der eiserne Ritter (21855)

Der Angriff der Temujai-Reiter (22065)

Der Krieger der Nacht (22066)

Die Belagerung (22222)

Der Gefangene des Wüstenvolks (22229)

Die Befreiung von Hibernia (22342)

Der große Heiler (22343)

Die Schwertkämpfer von Nihon-Ja
(22382)

Die Legenden des Königsreichs (22486)

Brotherband

Die Bruderschaft von Skandia (22381)

Der Kampf um die Smaragdmine (22382)

Die Schlacht um das Wolfsschiff (22383)

John Flanagan

DIE CHRONIKEN
VON ARALUEN

Die Legenden
des Königreichs



Aus dem Englischen von
Angelika Eisold-Viebig

cbj



cbj
ist der Kinder- und Jugendbuchverlag
in der Verlagsgruppe Random House



Verlagsgruppe Random House FSC® N001967
Das für dieses Buch verwendete FSC®-zertifizierte
Papier *Pamo House* liefert Arctic Paper,
Mochenwangen GmbH.

1. Auflage
Erstmals als cbj Taschenbuch Dezember 2014
© 2014 der deutschsprachigen Ausgabe cbj Kinder-
und Jugendbuchverlag
in der Verlagsgruppe Random House, München
Alle deutschsprachigen Rechte vorbehalten
© 2011 John Flanagan
Die Originalausgabe erschien 2011
unter dem Titel »Rangers Apprentice –
The Lost Stories«
bei Random House Australia Pty Limited, Sydney,
Australia
Übersetzung: Angelika Eisold-Viebig
Lektorat: Andreas Rode
Vignetten: Mathematics
Umschlagbild: © Cliff Nielsen
Verwendung mit freundlicher Genehmigung von
Philomel Books, einem Imprint von Penguin Young
Readers Group
in der Verlagsgruppe Penguin Inc. (USA)
All rights reserved
Umschlaggestaltung: init | Kommunikationsdesign,
Bad Oeynhausen, unter Verwendung des Original-
covers von www.blacksheep-uk.com
MP · Herstellung: CB
Satz: Uhl + Massopust, Aalen
Druck: GGP Media GmbH, Pößneck
ISBN 978-3-570-22486-1
Printed in Germany

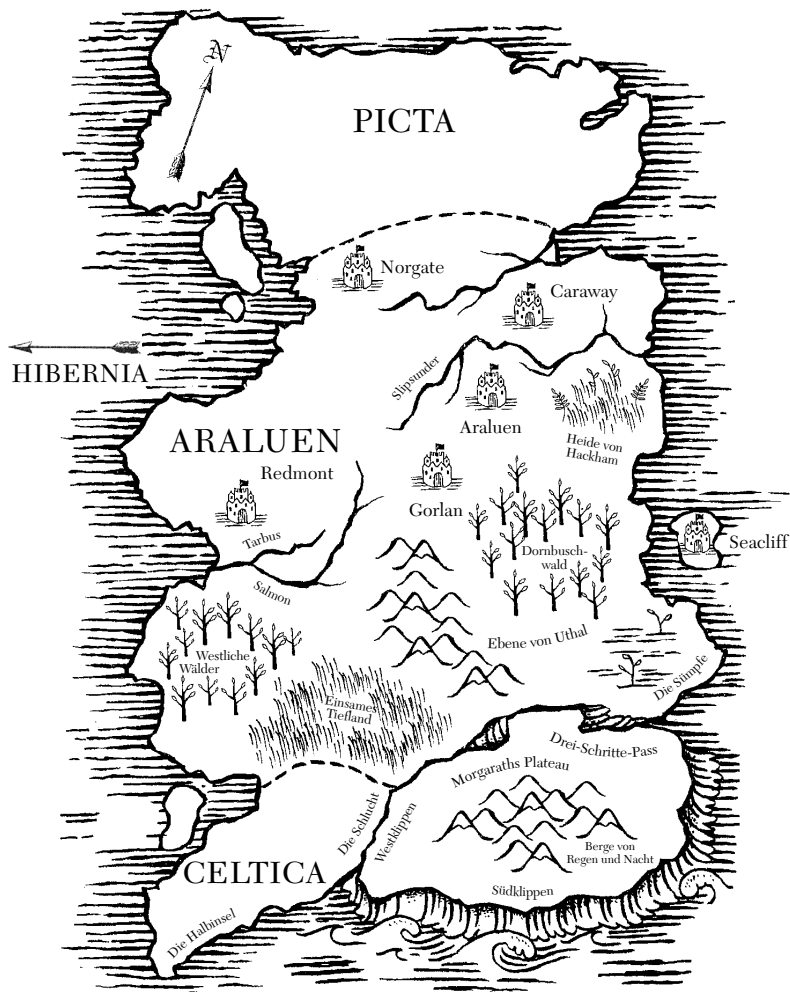
www.cbj-verlag.de

Dieses Buch ist den Fans der Chroniken von Araluen in der ganzen Welt gewidmet, denen ich es verdanke, dass die letzten sieben Jahre für mich so unterhaltsam waren. Die Geschichten im vorliegenden Band sind die Antworten auf viele Fragen, die ihr mir während der letzten Jahre gestellt habt.

Ein Dankeschön an euch alle!

ARALUEN, PICTA UND CELTICA

Im Jahre 643 Allgemeine Zeitrechnung



Araluen und seine Nachbarn

Im Jahre 643 Allgemeine Zeitrechnung



Eismeer

Nördliches
Ödland

Westlicher Ozean

Skandia

Graustein-
wald

Sonderland

Hallasholm

Östliche
Steppe

Sturmweiße
See

Skogstätt

Teutland

Picta

Burg
Araluen

Meer-
enge

La Rivage

Montsombre

Alpina

Araluen

Gallica

Hibernia

Celtica

Iberion

Aslava

Endloser Ozean

Toscano

Ewiges Meer

Meer von
Rostov



Inhalt



Vorwort	11
Tod eines Helden	21
Das Tintenfass und der Dolch	91
Die Landfahrer	165
Ein Gedicht in Purpur	241
Essen für fünf	311
Der Hochzeitstanz	369
Der Hibernianer	449
Der Wolf	511
Das wurde aber auch Zeit...	557
Das Fragment	571

VORWORT



Bezirk Redman
Vereinigte Aralanische Republiken (früher
das mittelalterliche Königreich von Araluen)
Juli 1896

Professor Giles MacFarlane stöhnte leise, als er sich aufrichtete. Er rieb sich den schmerzenden Rücken. Langsam wurde er zu alt, um über längere Zeit in solch kauender Stellung zu verharren. Es fiel ihm zunehmend schwerer, die Artefakte vorsichtig aus der Erde zu holen, die von ihr so lange bewahrt worden waren und nun offenbar nur widerstrebend freigegeben wurden.

Sein Team und er hatten diese Burgruine schon vor einigen Jahren entdeckt. Die Umriss der Hauptmauern, die zu den drei Ecktürmen führten, waren bereits kartografiert. Für eine Burg hatte das alte Gemäuer einen recht unüblichen Grundriss. In der Mitte des freigelegten Geländes stand der Stumpf des alten Bergfrieds. Der eingestürzte Turm war jetzt kaum noch vier Meter hoch. Dennoch konnte MacFarlane erkennen,

dass es sich einst um ein sehr eindrucksvolles Bauwerk gehandelt haben musste.

Ihr erstes Grabungsjahr hatten sie damit verbracht, die äußeren Umrisse der Burg festzulegen. Im folgenden Jahr hatten sie mit einer Reihe von Quergrabungen begonnen und waren sehr tief nach unten vorgegrungen, um freizulegen, was sich unter den Erd- und Steinhäufen befand, die sich über zwölf Jahrhunderte hinweg angesammelt hatten.

Jetzt, im dritten Jahr, waren sie bei der Feinarbeit angelangt und begannen, alte Schätze zu bergen. Eine Gürtelschnalle hier, ein Pfeilkopf da. Ein Messer. Ein gesprungener Schöpflöffel. Schmuck, der sich durch Verarbeitung und Beschaffenheit grundsätzlich auf Mitte des zehnten Jahrhunderts datieren ließ. An einem Tag, der sich als sehr bedeutsam herausstellte, hatten sie eine Granittafel freigelegt, in die etwas eingraviert war, was einem Wildschwein mit riesigen Hauern ähnlich sah. Es war dieser Fund, durch den die Burg zweifelsfrei identifiziert wurde.

»Dies war Burg Redmont«, hatte MacFarlane seinen ehrfürchtig lauschenden Assistenten erklärt.

Burg Redmont. Sie stammte aus der gleichen Zeit wie das berühmte Schloss Araluen und war einst der Sitz von Baron Arald, einem der treuesten Gefolgsmänner des legendären König Duncan gewesen. Wenn Redmont wirklich existiert hatte, dann konnten natürlich auch all die Legenden über seine Bewohner einen wahren Hintergrund haben.

Gegen alle Vernunft hoffte MacFarlane, einen Be-

weis dafür zu finden, dass die geheimnisvollen Waldläufer von Araluen wirklich existiert hatten. Das wäre eine atemberaubend wichtige Entdeckung.

Doch das Grabungsjahr schritt fort und die Gräben wurden immer tiefer gezogen, ohne dass es einen Fund gegeben hätte, der so bedeutsam wie dieser erste gewesen wäre. MacFarlane und seine Mannschaft mussten sich mit der ganz normalen Ausbeute von Ausgrabungen zufriedengeben – undefinierbare Werkzeuge und Verzierungen aus Metall, Tonscherben und Überreste von Kochgeschirr.

Alle suchten, gruben und bürsteten und hofften jeden Tag von Neuem, endlich ihren persönlichen Heiligen Gral zu finden. Doch während der Sommer ins Land ging, verlor MacFarlane langsam die Hoffnung. Zumindest für dieses Jahr.

»Professor! Professor!«

Als er hörte, wie sein Name gerufen wurde, erhob er sich und rieb sich wieder einmal den Rücken. Eine der jungen Freiwilligen, die seine von der Universität bezahlten Mitarbeiter unterstützten, rannte quer durch das Grabungsgelände und winkte ihm dabei zu.

MacFarlane runzelte die Stirn. Eine archäologische Grabungsstelle war kein Ort, an dem man so achtlos umherrannte. Ein einziger Fehltritt konnte wochenlang mühsame Arbeit ruinieren. Dann erkannte er Audrey, eine seiner Lieblingshelferinnen, und sein Gesichtsausdruck wurde weicher. Sie war jung. Junge Leute waren oft sorglos.

Schwer atmend blieb sie vor ihm stehen.

»Nun, Audrey, was gibt es?«, fragte er.

Immer noch nach Luft schnappend deutete die junge Frau auf den Hügel in Richtung des Flusses Tarbus.

»Auf der anderen Seite des Flusses«, stieß sie hervor. »Zwischen alten Bäumen und viel Gestrüpp. Dort haben wir den Grundriss einer Hütte gefunden.«

Der Professor zuckte mit den Schultern und sagte gelassen: »Es gab dort unten eine Ortschaft. Also ist es nicht gerade überraschend, dort den Grundriss einer Hütte zu entdecken.« Doch Audrey schüttelte den Kopf und fasste drängend seinen Arm.

»Diese Hütte liegt aber außerhalb der Ortsgrenzen«, erklärte sie. »Sie stand völlig allein. Ach bitte, kommen Sie doch und sehen Sie es sich an!«

MacFarlane zögerte. Es war ein langer Weg nach unten und ein noch längerer wieder den Hügel hinauf. Doch dann gab er sich einen Ruck. Enthusiasmus wie der von Audrey musste unterstützt werden. Also ließ er sich von ihr den holprigen Zickzackpfad nach unten geleiten.

Sie überquerten die alte Brücke, die über den Fluss führte. Da der Professor nie eine Gelegenheit ausließ, sein Wissen weiterzugeben, zeigte er dem Mädchen, dass die Balken an den jeweiligen Enden der Brücke älter waren als der mittlere, freitragende Bogen.

»Der mittlere Teil ist viel neuer«, erklärte er. »Diese Brücken waren so konstruiert, dass vor einem Angriff der ganze Mittelteil entfernt oder zerstört werden konnte.«

Normalerweise hätte Audrey wie gebannt an seinen Lippen gehangen. Der Professor war ihr persönliches Vorbild. Doch heute war sie viel zu aufgeregt und ungeduldig, ihm endlich ihren Fund zeigen zu können.

»Ja, ja«, sagte sie geistesabwesend und zog ihn mit sich. Er lächelte nachsichtig, als sie ihn von den Überresten der alten Ortschaft wegführte.

Sobald sie den Wald betreten hatten, wurde das Fortkommen schwieriger. Sie mussten sich zwischen eng zusammenstehenden großen Bäumen und dichtem Unterholz hindurchkämpfen. Schließlich verließ Audrey den schmalen Pfad, bog erneut ab und schlug sich durch ein Gewirr von wildem Wein und sonstigen Rankgewächsen. MacFarlane folgte seufzend und blieb dann voller Erstaunen stehen, als er sich auf einer kleinen Lichtung wiederfand, die von uralten Eichen und etwas jüngeren Hartriegelgewächsen umgeben war.

»Wie um alles in der Welt hast du die denn entdeckt?«, fragte er und Audrey wurde rot.

»Oh... ich... ähm... ich brauchte ein wenig Intimsphäre... Sie wissen schon...«, antwortete sie verlegen.

Der Professor nickte und wedelte mit der Hand.
»Verstehe.«

Audrey führte ihn weiter. Auf ihren Fingerzeig hin entdeckte sein geschultes Auge die unübersehbaren Überreste einer Hütte. Der größte Teil des Gebäudes war natürlich bereits verrottet. Aber es gab immer noch ein paar aufrecht stehende Balken.

»Eiche«, stellte er fest. »Die überdauert Jahrhunderte.«

Der Grundriss der Räume war noch zu erkennen – unverkennbare Zeichen, die sich über die Jahrhunderte in den Boden eingegraben hatten, auch wenn das ursprüngliche Gebäude längst nicht mehr stand. Auch der flache, ebene Untergrund der Innenräume war deutlich auszumachen.

»Es könnte einen Stall dahinter gegeben haben«, sagte sie. Irgendwie erfüllte sie dieser Ort unwillkürlich mit Ehrfurcht, sodass sie nur mit gedämpfter Stimme sprach. »Ich fand einige Metallstücke und Teile die von Zaumzeug herrühren könnten. Außerdem die Überreste eines Eimers.«

MacFarlane drehte sich langsam im Kreis und studierte den Grundriss des Gebäudes.

»Es hat einen anderen Grundriss als die Häuser im Ort«, murmelte er vor sich hin. »Völlig anders.«

Nachdem er ein paar Schritte gemacht hatte, um die Dimensionen grob abzumessen, blieb er unvermittelt stehen.

»Hast du das gehört?«

Audrey nickte mit großen Augen. »Bei Ihrem letzten Schritt. Es klang, als wäre der Untergrund hohl.«

Beide knieten sich auf den Boden und schoben Erde und verrottetes Laub fort. Audrey klopfte mit den Fingerknöcheln auf den Boden. Wieder hörten sie den hohlen Klang. MacFarlane war niemals ohne einen kleinen Handspaten am Gürtel unterwegs. Jetzt begann er, damit die Erde wegzukratzen. Es dauerte nicht lange und er stieß auf einen festen Widerstand – fest, aber nicht so hart wie Stein.

Während der Professor den Boden immer wieder auf den hohlen Klang hin überprüfte, legte er ein rechteckiges Stück frei, etwa vierzig mal fünfzig Zentimeter groß. Audrey beugte sich vor und fegte die verbliebene Erde weg. Nun blickten sie beide auf eine alte, ausgetrocknete Holzplatte, in die seitlich ein Messingring eingelassen war.

Vorsichtig schob MacFarlane seinen Handspaten unter die Platte, um sie anzuheben. Dabei splitterte das Holz entzwei und gab eine gemauerte Nische frei. Eine Nische, die eine alte Holzkiste mit Messingbeschlägen enthielt.

Erneut benutzte der Professor den Handspaten, um den Deckel der Kiste zu öffnen. Audrey legte eine Hand auf seinen Arm.

»Dürfen wir das denn wirklich machen?«, fragte sie. Soweit sie wusste, würde MacFarlane normalerweise niemals ein Artefakt so grob behandeln, sondern stets größte Sorgfalt walten lassen, um einen Fund vor Beschädigung zu schützen.

Der Professor begegnete ihrem Blick.

»Nein«, gab er zu. »Aber ich kann einfach nicht länger warten.«

Der Deckel ließ sich überraschend leicht öffnen.

Messingangeln, dachte MacFarlane. Wären sie aus Eisen gewesen, wären sie schon vor langer Zeit in rostigen Staub zerfallen. Vorsichtig und ohne seine Aufregung verbergen zu können, klappte er den Deckel zurück und spähte in die Kiste.

Sie war voller Pergamentseiten, Pergament, das nun

spröde und empfindlich dünn war. Behutsam holte er ein Blatt heraus. Die Ecken zerbröselten, doch das Innere blieb intakt. Er beugte sich vor und bemühte sich, die eng beschriebene Seite zu entziffern. Sorgsam studierte er andere Seiten. Dabei behandelte er das spröde Pergament mit routinierter Vorsicht, während er verschiedene Namen, Orte und Ereignisse entzifferte.

Dann legte er die Blätter genauso umsichtig wieder zurück und seine Augen funkelten vor Aufregung.

»Audrey«, sagte er, »ist dir klar, was wir gefunden haben?«

Sie schüttelte den Kopf. Die Reaktion des Professors ließ sie vermuten, dass dies etwas Großes war. Nein, dachte sie, mehr noch, es war etwas Beispiellooses.

»Was ist es?«, wollte sie gespannt wissen.

MacFarlane legte den Kopf in den Nacken und lachte, immer noch selbst ungläubig.

»Wir haben nie herausfinden können, was aus ihnen geworden ist«, sagte er, und als sie den Kopf in einer unausgesprochenen Frage zur Seite legte, fuhr er fort.

»Die Waldläufer! Walt, Will Hallas und all die anderen. In den Chroniken wird nur bis zum Zeitpunkt ihrer Rückkehr von der Reise nach Nihon-Ja berichtet. Aber jetzt haben wir das hier.«

»Aber um was handelt es sich denn, Professor?«

MacFarlane lachte glücklich auf. »Es handelt sich um nichts weniger als die restlichen Geschichten, meine Beste! Wir haben die Legenden von Araluen gefunden!«

TOD EINES HELDEN





Eins



Es waren drei lange, harte Tage gewesen. Will war auf Patrouille gewesen und hatte die Dörfer in der Umgebung von Burg Redmont besucht. Das war etwas, was er regelmäßig tat, um mit den Dorfbewohnern und ihren Ältesten in Kontakt zu bleiben. Manchmal, das hatte er gelernt, konnte irgendwelcher Klatsch, der ihm ursprünglich völlig unwichtig erschienen war, sich später als nützlich erweisen, wenn es galt, Schwierigkeiten abzuwenden oder Streitigkeiten innerhalb des Lehens beizulegen.

Das gehörte dazu, wenn man ein Waldläufer war. Information, egal wie nebensächlich sie auf den ersten Blick zu sein schien, war lebenswichtig für einen Waldläufer.

Jetzt, spät am Nachmittag, als er müde zu seiner Hütte inmitten des Wäldchens ritt, war er überrascht, dass die Fenster erleuchtet waren und jemand auf der kleinen Veranda saß.

Die Überraschung verwandelte sich in Freude, als er Walt erkannte. Wills ehemaliger Lehrmeister war inzwischen ein seltener Gast in der Waldläuferhütte, da

er die meiste Zeit in den Räumen verbrachte, die für ihn und Lady Pauline im Schloss zur Verfügung standen.

Will schwang sich aus dem Sattel und dehnte dankbar die müden Muskeln.

»Hallo«, grüßte er. »Was bringt dich denn hierher? Ich hoffe, du hast schon Kaffee aufgesetzt.«

»Der Kaffee ist fertig«, erwiderte Walt. »Kümmere du dich erst mal um dein Pferd, dann setz dich zu mir. Ich muss mit dir reden.« Seine Stimme klang leicht belegt.

Wills Neugierde war geweckt. Er führte Reißer sofort in den Stall hinter der Hütte, sattelte ihn ab, rieb ihn trocken und gab ihm Futter und frisches Wasser. Das kleine Pferd versetzte Wills Schulter einen dankbaren Stoß. Will tätschelte Reißer und kehrte dann auf die Veranda zurück.

Walt hatte zwei Tassen mit heißem Kaffee auf ein kleines Tischchen gestellt. Will setzte sich auf einen der mit Leinen bespannten Holzstühle. Dankbar nahm er einen Schluck des aufmunternden Getränks und spürte, wie Wärme seinen ausgekühlten Körper durchdrang. Der Winter nahte langsam und den ganzen Tag über hatte ein kalter, schneidender Wind geweht.

Will blickte Walt fragend an. Der graubärtige Waldläufer schien eigenartig unruhig. Und trotz seiner ursprünglichen Ankündigung, mit Will reden zu müssen, machte er keinerlei diesbezügliche Anstalten.

»Du wolltest etwas mit mir besprechen?«, erinnerte Will ihn.

Walt rutschte unbehaglich auf seinem Stuhl hin und her. Mit offensichtlicher Anstrengung begann er schließlich.

»Es gibt etwas, das du wissen solltest«, sagte er. »Etwas, das ich dir wahrscheinlich schon vor langer Zeit hätte erzählen sollen. Es war nur ... ich weiß nicht ... irgendwie schien nie der richtige Zeitpunkt zu sein.«

Wills Neugierde wuchs. Er konnte sich nicht erinnern, Walt jemals so nervös gesehen zu haben. Er wartete geduldig, um seinem Mentor Zeit zu geben, seine Gedanken zu ordnen.

»Pauline denkt, es ist an der Zeit, dir alles zu erzählen«, sagte Walt. »Und das meinte auch Arald. Sie wissen beide schon lange davon. Also möchte ich es einfach ... hinter mich bringen.«

»Ist es etwas Schlimmes?«, fragte Will und Walt sah ihn jetzt zum ersten Mal direkt an.

»Ich bin mir nicht sicher«, antwortete er. »Jedenfalls könntest du es vielleicht schlimm finden.«

Einen Augenblick fragte sich Will, ob er wohl hören wollte, was Walt zu erzählen hatte – was immer es auch sein mochte. Doch als er Walts bedrückten Gesichtsausdruck bemerkte, wurde ihm klar, dass es, egal ob gut oder schlecht, etwas war, was sein alter Lehrer sich von der Seele reden musste. Also bedeutete er Walt fortzufahren.

Walt schwieg noch ein paar Sekunden, dann begann er:

»Es fängt wohl mit der letzten Schlacht gegen Mor-

garaths Armee an der Heide von Hackham an. Die gegnerischen Truppen befanden sich bereits auf dem Rückzug, doch dann erfolgte ein überraschender Gegenangriff. Wir hielten sie auf und drängten sie zurück, aber sie stürmten unsere rechte Flanke, wo sie eine Schwachstelle in unserer Verteidigungslinie entdeckten ...«



Zwei

Südlich der Heide von Hackham

Sire! Wir haben Schwierigkeiten an der rechten Flanke!«

Duncan, der junge König von Araluen, vernahm den Ruf des Heralds über das schreckliche Lärmen der Schlacht hinweg. Das Klirren von Waffen und Schilden, die Schreie und Schluchzer der Verwundeten und Sterbenden, die harschen Befehle der Kommandeure und die undeutlichen Laute der Soldaten, die diese unwillkürlich von sich gaben, wenn sie mit dem Schwert zustießen oder auf den unerbittlichen Feind einschlugen, sorgten für einen fast ohrenbetäubenden Lärmpegel um sie herum.

Duncan führte noch einen weiteren Stoß gegen den zähnefletschenden Wargal vor sich, spürte, wie das Schwert traf, und sah, wie sich das Zähnefletschen in eine verblüffte Grimasse verwandelte, als die Kreatur merkte, dass dieser Stoß ihr Tod war. Die Wargals waren gedrungene, halb menschliche Wesen, die seit Urzeiten in den abgeschiedenen Bergen gelebt hat-

ten. Doch dann hatte der aufständische Morgarath sie ausfindig gemacht und seiner Herrschaft unterworfen. Mit ihrer Hilfe hoffte er, Duncan vom Thron zu verjagen und dann selbst über Araluen zu herrschen.

König Duncan machte einen Schritt zurück und löste sich für einen Moment aus der Schlacht – sowohl körperlich als auch geistig.

Ein junger Ritter aus der Heeresschule von Araluen nahm sofort seinen Platz ein, schwang sein Schwert bereits in einem mörderischen Bogen, während er einen Schritt nach vorne machte und die vorderste Linie der Wargals ummähte, als schwingte er eine Sense durch langes Gras.

Duncan ruhte sich einen Moment aus, stützte sich auf seinem Schwert ab und atmete schwer. Er schüttelte den Kopf, um klarer zu werden.

»Sire! Die rechte Flanke ...«, begann der Herald erneut, doch Duncan winkte ab.

»Ich habe es gehört.«

Vor drei Tagen hatte die Schlacht an der Heide von Hackham begonnen. Morgaraths Armee war durch einen von dem Waldläufer Walt angeführten Überraschungsangriff der Kavallerie aufgehalten worden und befand sich nun in vollem Rückzugsgefecht. Eigentlich hätte Morgarath aufgeben müssen. Sein anhaltender Widerstand kostete auf beiden Seiten nur immer mehr Opfer. Doch der aufständische Lord hatte sich noch nie darum geschert, Leben zu retten. Er wusste, dass er so gut wie besiegt war, wollte aber Duncan und seinen Männern noch so viel Schaden wie

möglich zufügen. Einen Sieg sollten sie bitter bezahlen.

Was seine eigene Armee betraf, so kümmerten Morgarath die Verluste wenig. Sie war für ihn nur ein Werkzeug, und er war bereit, seine Leute weiter gegen die königliche Armee kämpfen zu lassen. Er würde Hunderte auf der eigenen Seite opfern, nur um dabei ebenso viele Opfer bei der Gegenseite zu verursachen.

Also hatte er sich nach Südosten zurückgezogen, dorthin, wo es ihm die örtlichen Gegebenheiten erlaubten, weitere mörderische Schlachten zu kämpfen. Den Ort dafür hatte er gut gewählt: ein schmales Tal zwischen zwei steilen Hügeln. Der vorausgegangene Regen hatte den Boden aufgeweicht, sodass Duncan seine Kavallerie nicht einsetzen konnte. Nun musste die Infanterie sich in harten, kräftezehrenden Gefechten gegen die Wargals behaupten.

Duncan war sich stets bewusst, dass Morgaraths Armee womöglich erneut die Oberhand gewinnen konnte, wenn er selbst nur einen einzigen Fehler machte. Das Glück im Kriege war eine flatterhafte Braut, und der Krieg, den Duncan gehofft hatte, an der Heide von Hackham bereits gewonnen zu haben, war leider noch nicht zu Ende. Duncan konnte immer noch durch einen unüberlegten Befehl oder ein nicht ausreichend durchdachtes Manöver den Sieg verspielen.

Stoßkraft und Dynamik, dachte der König. Beides war äußerst wichtig in einer solchen Situation, lebenswichtig. Man musste stets vorwärtsstürmen, um den

Feind zurückzudrängen. Ein Zögern, wenn auch nur für ein paar Minuten, konnte dem Gegner bereits den nötigen Vorteil bringen.

Er blickte nach links. Die Flanke auf dieser Seite – hauptsächlich Truppen aus Norgate und Whitby, verstärkt durch Truppen aus einigen der kleineren Lehen – drängte stark nach vorn. In der Mitte befanden sich die Truppen aus Araluen und Redmont, die ähnlich erfolgreich waren. Das war zu erwarten. Sie setzten sich aus den vier größten Lehen im Königreich zusammen und bildeten sozusagen das Rückgrat von Duncans Armee. Diese Ritter und Soldaten waren am besten ausgebildet und äußerst diszipliniert.

Die rechte Flanke war allerdings immer schon relativ schwach gewesen. Sie bestand aus einem Zusammenschluss der Lehen Seacliff, Aspienne und Culway, und da die drei Lehen alle ungefähr die gleiche Größe hatten, gab es unter ihnen keinen eindeutigen Anführer. Dies war auch der Grund, warum Duncan Heeresmeister Norman vom Lehen Aspienne als übergeordneten Kommandanten eingesetzt hatte. Norman war ein erfahrener Anführer, der in der Lage war, derart ungleiche Truppen zu vereinen.

Als läse er die Gedanken des Königs, fuhr der Herald fort:

»Heeresmeister Norman liegt im Sterben, Sire. Ein Wargal durchbrach die Linien und hat ihn mit einem Speer schwer verletzt. Norman wurde hinter die Linien gebracht, doch man bezweifelt, dass er noch lange leben wird. Die Heeresmeister Patrick und Ma-

rat sind sich nicht sicher, wie weiter zu verfahren ist, und das hat sich Morgarath zunutze gemacht.«

Natürlich hat Morgarath die Fahnen der kleineren Lehen auf dieser Flanke erkannt, dachte Duncan. Und natürlich hat er daraus geschlossen, welches Durcheinander er erzeugen kann, indem er den Kommandanten außer Gefecht setzt.

Zweifellos hatte der aufständische Lord eine seiner besten Kompanien geschickt, um die rechte Flanke anzugreifen, sobald Norman ausgeschaltet war.

Da haben wir die Dynamik wieder, dachte Duncan. Doch diesmal arbeitet sie gegen mich.

Er spähte angestrengt zum Kampfgetümmel an der rechten Flanke und konnte sehen, dass die vorderen Reihen nicht mehr nach vorne drängten, sondern die ersten Männer sogar zögernd zurückwichen. Er brauchte dort einen Kommandanten, und zwar schnell. Jemanden, der nicht zögerte. Jemanden mit der nötigen Autorität, um die Truppen zusammenzuhalten und wieder zum Angriff zu führen.

Suchend blickte er sich um. Arald von Redmont wäre seine erste Wahl gewesen. Doch Arald wurde gerade von den Heilern versorgt. Der Bolzen einer Armbrust hatte sein Bein getroffen, womit er für die restliche Schlacht außer Gefecht gesetzt war. Aralds junger Heeresmeister Rodney hatte seinen Platz eingenommen und kämpfte mit aller Kraft, um die araluanischen Truppen vorwärtszuführen. Er konnte hier nicht abgezogen werden.

»Sie brauchen einen Anführer...«, sagte Duncan leise zu sich.

»Ich übernehme das«, antwortete eine ruhige Stimme hinter ihm.

Duncan drehte sich um und sah in die braunen Augen von Walt, dem Waldläufer. Der dunkle Bart und der ungekämmte Haarschopf verbargen den größten Teil seiner Gesichtszüge, doch sein Blick strahlte Selbstbewusstsein und Entschlossenheit aus. Dies war kein Mann, der sich über Kompetenzen stritt oder zögerte, eine Entscheidung zu treffen. Er würde handeln.

Duncan nickte. »Dann tut das, Walt. Die Truppe muss dringend wieder angreifen oder wir sind verloren. Sagt Patrick und Marat...«

Er musste nicht weiterreden. Walt lächelte grimmig.

»Oh, keine Sorge, ich werde ihnen schon sagen, was die Stunde geschlagen hat.« Damit schwang er sich auf sein zotteliges Pony und galoppierte zur rechten Flanke.



Drei



Abelards Hufe donnerten dumpf auf die weiche Erde, während Ross und Reiter zu dem gefährdeten Bereich vorstießen. Beim Näherkommen konnte Walt sehen, dass der gegnerische Vorstoß dort durch eine von Morgaraths Spezialeinheiten erfolgte. Die angreifenden Wargals rückten in Keilformation vor. Sie waren alle größer als normale Wargals und offensichtlich aufgrund ihrer Größe, Stärke und Bösartigkeit ausgewählt worden.

Sie rückten vor, als scherten sie sich keinen Deut um eigene Verluste. Ob Morgenstern, Axt oder schweres zweihändiges Schwert, sämtliche Waffen wurden geschwungen.

Einer nach dem anderen fielen die Männer der Armee von Araluen.

Walt war immer noch etwa vierzig Pferdelängen entfernt und ihm wurde klar, dass er zu spät käme. Wenn er nicht sofort etwas unternahm, wären die Linien durchbrochen.

Er zügelte Abelard und brachte ihn zum Stehen.

»Ruhig«, befahl er, und das kleine Pferd stand mit

einem Mal felsenfest, ohne auf den fürchterlichen Schlachtenlärm und den entsetzlichen metallischen Geruch frischen Bluts zu achten.

Walt nahm seinen Bogen und stellte sich in die Steigbügel, um zu schießen. Drei Pfeile befanden sich bereits in der Luft, noch bevor der riesige Wargal, der die Keilformation anführte, vom ersten Pfeil getroffen wurde. Walt hatte für diese Schlacht seinen mächtigsten Bogen gewählt. Vierzig Pferdelängen Entfernung waren für diese Waffe kein Problem. Der schwere Pfeil mit dem schwarzen Schaft durchschlug die mit Bronzeplatten besetzte Lederrüstung der Kreatur und brachte den Wargal sofort zu Fall. Dann trafen die nächsten zwei Pfeile in schneller Abfolge. Zwei weitere Wargals starben. Immer mehr Pfeile folgten, jeder mit einem Zischen und dem anschließenden tödlichen Einschlag. Walt leerte seinen Köcher und bot dabei ein beeindruckendes Schauspiel an Treffsicherheit.

Er zielte auf die Wargals an der Spitze der Formation, damit die Gefallenen das Fortkommen der Nachfolgenden behinderten. Solche Schüsse würde kein normaler Schütze auch nur versuchen. Er konnte es sich nicht leisten, sein Ziel auch nur einmal zu verfehlen. Dann hätte er seine Pfeile genauso gut gleich in die Rücken der araluanischen Soldaten schicken können, die den Wargals gegenüberstanden.

Doch Walt war kein normaler Schütze. Er schoss nicht daneben.

Sobald er seine Pfeile aufgebraucht hatte, drängte er Abelard aufs Neue vorwärts. Am Ende der Reihen

angekommen, sprang er aus dem Sattel und lief weiter, um die kämpfenden Truppen zu Fuß zu unterstützen. Unterwegs blieb er nur kurz stehen, um einen runden Schild aufzuheben, der vor ihm im Gras lag. Die bei den Waldläufern übliche gekreuzte Schwertabwehr war gegen die schweren Waffen der Wargals nicht sinnvoll. Walt zögerte eine Sekunde und musterte ein langes Schwert, das neben der ausgestreckten Hand eines toten Ritters lag. Doch es war eine Waffe, mit der er nicht vertraut war, und so entschied er sich dagegen, auch das Schwert aufzuheben. Er war an sein Sachsmesser gewöhnt, dessen schwere, rasiermesserscharfe Klinge perfekt für den Nahkampf war. Er zog das schwere Messer aus der Scheide und schlängelte sich zwischen den Soldaten hindurch, um nach vorne zu rennen.

»Vorwärts!«, rief er. »Folgt mir! Wir müssen sie unbedingt zurückdrängen!«

Die Soldaten wichen zur Seite und ließen ihn durch, bis er in der vordersten Reihe angelangt war und sich einem zähnefletschenden Wargal gegenüber sah. Die Kreatur war nicht einmal so viel größer als Walt, doch sie hatte unglaublich breite Schultern und wog wahrscheinlich doppelt so viel.

Der Wargal zog beim Anblick seines neuen Feindes die Lippen hoch und bleckte die Reißzähne. Im nächsten Moment sauste bereits ein mit Nägeln gespickter Morgenstern in Walts Richtung.

Der Waldläufer duckte sich darunter hinweg, schnellte danach jedoch sofort wieder hoch und stieß sein Sachsmesser tief in die Rippen des Biestes.

Er sah ein Schwert von links kommen, das er mit dem Schild abwehrte, dann stieß er den riesigen Wargal zurück und zog sein Sachsmesser heraus. Das sterbende Ungeheuer stürzte zu Boden.

»Vorwärts!«, schrie Walt wieder und zog seine Klinge über die Kehle des nächsten Wargals, während er weiter nach vorn stürmte. Er wich einem Schwertstoß aus und stach zweimal blitzschnell auf den nächsten Feind vor sich ein. Noch während das Biest sich getroffen zusammenkrümmte, schob er es mit dem Schild zur Seite.

Die Wargals waren unglaublich stark, doch sie waren auch schwerfällig. Walt hingegen hatte die Geschwindigkeit und die Reflexe einer Schlange. Er duckte und drehte sich, hieb und stach unablässig zu und schlug so eine Bresche in die Reihen der Gegner. Nun spürte er jemanden hinter sich aufrücken und hörte eine Stimme, die seinen Ruf wiederholte.

»Vorwärts! Los, kommt, wir müssen sie zurückdrängen.«

Die araluanischen Soldaten hatten neuen Mut geschöpft, als erst ein Pfeilregen den Angriff der Wargals aufgehalten hatte und dann plötzlich Walt selbst aufgetaucht war, der sich ins Getümmel stürzte und den Kampf so wieder in die Reihen des Gegners hineintrug. Die Männer begannen erneut anzugreifen.

Walt warf einen kurzen Blick nach hinten, um zu sehen, wer ihn da so unerwartet unterstützte und die Soldaten anfeuerte. Einen Schritt hinter sich zu seiner rechten Seite erblickte er einen stämmigen Feldwebel,

der mit einem Speer ausgestattet war. Noch während Walt zu ihm schaute, stieß der Mann mit dem Speer zu und durchbohrte einen Wargal. Dann grinste der Mann Walt an.

»Geh weiter, Waldläufer! Du stehst mir im Weg!«

Hinter ihm folgten andere Soldaten und bildeten nun ebenfalls eine Keilformation, um so immer tiefer in die Reihen der Wargals vorzustößen.

Walt blickte wieder nach vorn. Ein Wargal kam auf ihn zu, die Axt zu einem tödlichen Schlag gehoben. Der Speer des Feldwebels sauste über Walts Schulter hinweg nach vorn und traf den Wargal in die Kehle.

»Danke!«, rief Walt, ohne sich umzusehen. Zwei weitere Gegner kamen auf ihn zu. Dem Schwertstoß des ersten wich er aus, merkte jedoch, wie sein Fuß umknickte, als er auf den Arm eines toten Feindes trat. Trotz aller Körperbeherrschung konnte er sich nicht mehr abfangen und fiel zu Boden.

Das Stolpern rettete Walt wahrscheinlich das Leben. Der zweite Wargal hatte nämlich bereits mit einer Keule nach ihm ausgeholt. Die Keule traf ihn zwar, doch sie zerschmetterte nicht gleich seinen Schädel. Allerdings fiel dem Waldläufer durch den heftigen Schlag sein Sachsmesser aus der Hand. Er versuchte sofort aufzustehen, wurde jedoch daran gehindert. Halb betäubt merkte Walt, dass der Wargal einen Fuß auf seinen Schild gesetzt hatte und so verhinderte, dass er sich wieder erheben konnte. Blinzeln und immer noch benommen von dem Schlag blickte der Waldläufer hoch und sah die Keule erneut auf sich zukommen.

Das war's dann also, dachte er und fragte sich gleichzeitig, wie er seinem eigenen Tod so stoisch entgegensehen konnte. Hatte dieser brutale Schlag auf den Kopf womöglich bereits sein Denken verlangsamt? Er wartete ruhig, fast ergeben darauf, dass die Keule auf ihn niederdonnerte.

Doch stattdessen blitzte Metall über ihm auf, das Licht spiegelte sich noch kurz in einem Speerkopf, der sich gleich darauf in die Brust des Wargals grub. Die Wucht hinter dem Speer ließ die Kreatur zurückstolpern. Sie stieß einen heiseren Schmerzensschrei aus, fiel und verschwand damit aus Walts Blickfeld. Der Feldwebel machte einen großen Schritt über Walt hinüber, zog seinen Speer aus dem Körper des toten Wargals und stand breitbeinig da, um Walt vor weiteren Angriffen zu schützen. Erneut stieß er mit dem Speer zu und der nächste Wargal wich hastig zurück. Da krachte eine Streitaxt auf den Speerschaft herab und die schwere Eisenspitze wurde weggeschleudert.

Walt hatte das Gefühl, dass sich um ihn herum alles drehte. Er konnte nur verschwommen sehen. Der Schlag, den er abbekommen hatte, hatte zweifellos einen gewissen Schaden angerichtet. Seine Glieder waren schwach und er konnte einfach nicht die Kraft aufbringen, um sich zu erheben. Vor ihm schien sich alles wie in Zeitlupe abzuspielen.

Der Feldwebel warf einen Blick auf den abgehackten Speer und zuckte mit den Schultern. Er wirbelte den schweren Holzschaft wie eine Parierstange im Kreis und knallte ihn gegen den Helm eines anderen

Wargals. Dann hielt er den Schaft in beiden Händen und stieß damit von unten nach einem zweiten Gegner, trieb das Ende tief in den Bauch des Wargals.

»Pass auf!«, Walts Warnung war nicht mehr als ein Krächzen. Er hatte einen dritten Wargal gesehen, der hinter seinen Kumpanen verborgen am Boden kauerte, sein gezacktes Schwert bereit zum Zustoßen in der Hand.

Einer der verletzte Wargals zerrte an dem Schaft und brachte den Feldwebel so aus dem Gleichgewicht. Da schoss das gezackte Schwert auch schon vor wie eine bösertige Schlange. Hellrot floss das Blut aus der Seite des Feldwebels, wo das Schwert ihn getroffen hatte. Dennoch ließ er nicht nach. Er riss den Schaft aus dem Griff des Feindes und rammte ihn mit einer ausholenden Bewegung nach vorn, als werfe er einen Speer. Auf diese Weise traf er den Wargal, der ihn verwundet hatte, mit dem abgerissenen Ende des Schaftes geradewegs zwischen die Augen.

Der Wargal heulte auf und stürzte zu Boden, griff sich vergeblich an die Stirn und ließ dabei das Schwert fallen. Sofort ließ der Feldwebel den Schaft los und hob das Schwert auf. Jetzt schlug er mit unglaublicher Geschwindigkeit nach links und rechts und verletzte zwei weitere Wargals schwer. Einer fiel gleich dort, wo er stand, der andere stolperte auf seine Kumpane zu und riss dabei zwei von ihnen zu Boden. Der Feldwebel parierte einen kurzen Eisenspeer, mit dem er von rechts angegriffen wurde. Ein anderer Gegner kam von links und traf ihn am Oberschenkel. Noch mehr Blut

floss. Dennoch kämpfte der Mann weiter. Er tötete den Wargal, dessen Speer ihn getroffen hatte, mit fast verächtlicher Leichtigkeit. Dann schlug und stieß er wieder mit dem Schwert nach beiden Seiten und schickte jeden Gegner zu Boden, der in seine Reichweite kam. Ein Messerstoß traf ihn in der Seite. Er achtete nicht darauf und mähte denjenigen, der den Messerstich angebracht hatte, mit dem Schwert nieder.

Da sah Walt etwas, was er nie geglaubt hatte, einmal sehen zu können.

Während der schwer blutende Feldwebel weiterkämpfte, wurden die Wargals von einer Welle der Furcht ergriffen.

Morgaraths Truppen, die er persönlich abgerichtet und ausgewählt hatte, die nichts fürchteten, außer Ritter zu Pferde, wichen vor dem blutenden Mann mit dem Schwert, der so vielen von ihnen den Tod brachte, zurück.

Und das war es, was den Männern der araluanischen Armee neuen Mut einflößte. Beherzt folgten sie nun dem Beispiel des Feldwebels. Er war schwer verwundet, doch er kämpfte weiter, bis seine Kameraden an ihm vorbeidrängten und mit triumphierenden Kriegsrufen erneut die demoralisierten Wargals angriffen.

Einen Augenblick lang stand der Feldwebel allein und ohne Gegner auf dem Schlachtfeld. Die zweite Reihe der araluanischen Krieger strömte an ihm vorbei, um die erste Reihe zu verstärken. Die Wargals traten völlig verwirrt mit heiseren, wortlosen Schreien den Rückzug an. Da gaben seine Knie nach und er sank zu Boden.

Das Schlachtengetümmel und der Lärm entfernten sich weiter von ihnen, rollten weg, gleich einer Welle. Endlich schaffte es Walt, seinen Arm aus dem Schild zu befreien, der immer noch vom schweren Körper des toten Wargals eingezwängt war. Er versuchte, sich auf die Füße zu stemmen, doch es gelang ihm einfach noch nicht. Stattdessen kroch er mit schmerzverzerrtem Gesicht zwischen den Körpern der Wargals, die sein Retter getötet hatte, hindurch zu dem am Boden liegenden Feldweibel.

Der Schwerverletzte atmete noch und drehte voller Schmerzen den Kopf, als der Waldläufer bei ihm war. Trotz seiner Schwäche brachte er ein mattes Lächeln zustande.

»Wir haben es ihnen gezeigt, Waldläufer, was?«

Walt konnte die Worte kaum hören, und seine eigene Stimme war ebenfalls nur ein schwaches Krächzen, als er antwortete: »Allerdings, das haben wir. Wie ist dein Name, Feldweibel?«

»Daniel.«

Walt fasste seinen Unterarm. »Halte durch, Daniel! Die Heiler werden bald hier sein.«

Er versuchte, so aufmunternd wie möglich zu klingen. Doch der Kamerad schüttelte den Kopf.

»Zu spät für mich.« Plötzlich stand eine gewisse Dringlichkeit in den Augen des Mannes. Er versuchte sich zu erheben, fiel aber wieder zurück.

»Ruh dich aus«, sagte Walt zu ihm, doch Daniel hob besorgt den Kopf und beugte sich zu ihm.

»Meine Frau ...«, stieß er mühsam hervor. »Meine



John Flanagan

Die Chroniken von Araluen - Die Legenden des Königreichs

Band 11

DEUTSCHE ERSTAUSGABE

Taschenbuch, Broschur, 576 Seiten, 12,5 x 18,3 cm

ISBN: 978-3-570-22486-1

cbj

Erscheinungstermin: November 2014

Als Archäologen bei Ausgrabungen der Ruinen von Burg Redmont auf die Reste einer Waldläufer-Hütte stoßen, trauen sie ihren Augen kaum – denn darin befindet sich ein Pergament mit Geschichten aus längst vergangenen Zeiten ... Eine sensationelle Entdeckung, denn jetzt erfahren Araluen-Fans endlich mehr über ihre Lieblingshelden: Was geschah während Wills Gefangenschaft in Skandia? Wie lernte Halt einst Wills Vater kennen? Und was wäre passiert, wenn es Will zur Zeit der Vermählung von Horace und Evanlyn nicht gelungen wäre, eine mörderische Verschwörung aufzudecken? Abenteuerlich, spannend, romantisch – der Blick in die Vergangenheit lässt keine Leserwünsche offen!