

Gunter Arentzen

DENISE MULLIGAN

INSEL HORROR



Part 2

Das entfesselte Grauen

Gunter Arentzen

DENISE MULLIGAN

INSEL HORROR

Part 2: Das entfesselte Grauen

www.geisterspiegel.de

Cover © 2016 by Wolfgang Brandt

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

Copyright © 2016 by Geisterspiegel

Geisterspiegel im Internet: www.geisterspiegel.de

Hinweis:

Alle Ähnlichkeiten mit lebenden oder toten Personen sind rein zufällig.

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

Band 3 erscheint im Oktober 2016.

Zitat:

Sprich zum Leben so: Verlier ich dich, so geb' ich hin, was nur ein Tor festhielte. Sprich: Du bist ein Hauch, abhängig jedem Wechsel in der Luft, der diese Wohnung, die dir angewiesen, stündlich bedroht. Du bist nur Narr des Todes; denn durch die Flucht strebst du ihm zu entgehn und rennst ihm ewig zu. Du bist nicht edel; denn alles Angenehme, das dich freut, erwuchs aus Niederm. Tapfer bist du nicht; du fürchtest ja die zartgespaltene Zunge des armen Wurms. Dein bestes Ruhn ist Schlaf ...
(William Shakespeare)

Prolog

Das Erwachen der Druiden

I

Simpsons Island, 14. Juli

[...] »Was war das?«, ruft Milou, während sich hinter uns die Treppe aufbäumt, dann aber in sich zusammenfällt. »Du sagtest, wir kommen ohne Fluch aus! Immer und immer wieder! Aber wie nennst du das?«

Sie stoppt, starrt mich an und beginnt, auf meinen Arm einzuschlagen. »Das war ein Fluch! Das war ein verdammter Fluch! Und du hast ... Du hast ...«

Sie bricht weinend zusammen, legt ihren Kopf auf meine Schulter und lässt sich trösten.

Um uns herum kommt das Chaos zur Ruhe. Vorsichtig, noch immer meine Freundin beruhigend, schaue ich mich um – und höre meinen ohnehin gequälten Verstand wimmern.

Denn Treppe, Plateau und Gebäude sind nicht zerstört. Oh nein, sie wirken, als habe man sie eben erst erbaut.

Und dort oben, auf dem Plateau, stehen vier männliche und drei weibliche Druiden und blicken zufrieden ins Tal, während Nebel über die Insel wabert.

Fassungslos aktiviere ich das Kommunikations-System des UEV, um mit Armstrong zu sprechen. Doch kaum steht die Verbindung, als wir auch schon gellende Schreie, Schüsse und panische Rufe hören.

»Sie kommen!«

»Sie haben Speere!«

»Ich will nicht sterben!«

Und immer wieder die Laute von Verletzten und Sterben-

den, die grausam niedergemetzelt werden.

Geräusche, wie ich sie seit dem Religionskrieg nicht mehr hörte.

Milou umfasst meine Hand. »Keine Flashbacks! Nicht jetzt!«

»O...kay!«, wispere ich.

Sie fährt an und beschleunigt, der UEV gleitet zwischen die Bäume und wir ahnen, dass etwas sehr Böses, sehr Mächtiges über die Insel gekommen ist!

Und noch habe ich keine Ahnung, was man dagegen tun kann.

Oder, ob man überhaupt etwas tun kann.

II

»Sind wir hier sicher?«

Milou stellte diese Frage bereits fünf Minuten zuvor!

Und sieben Minuten zuvor!

Und vor zehn, zwölf und fünfzehn Minuten ebenfalls.

Meine Antwort fiel stets gleich aus – *wahrscheinlich!* Ich bin mit dem, was ich im Wagen fand und den Waffen sowie der Ausrüstung am Gürtel in der Lage, unser Versteck – wir haben uns verschanzt, wo der erste Hinweis wartete – gegen Soldaten und Partisanen der Islamic Liberation Front zu sichern.

Aber gegen magisch begabte Druiden aus einer anderen Zeit und ihre Soldaten, die überall auf Simpson Island zum Leben erwacht sind und ein Gemetzel sondergleichen anstellten? *Woher zur Hölle soll ich das wissen?*

»Wir müssen sehr, sehr vorsichtig sein! Ich schaue mich draußen um. Du versuchst hingegen, mit der Welt jenseits der Insel in Kontakt zu treten! Einen unserer Freunde viel-

leicht; Danny, oder Richard. Ich sehe zu, dass ich einen ordentlichen Überblick bekomme. Wir haben Wasser und Energy-Riegel, und wir sind unverletzt. Es könnte also schlimmer kommen!«

»Abgesehen von den Druiden und den blutgierigen Bastarden!«, wirft Milou ein.

»Genau!« Ich schenke ihr ein aufmunterndes Lächeln, dann deaktiviere ich die Fallen und verlasse unser Versteck.

Hinter mir schalte ich die Fallen ein, um meine Freundin zu schützen. Ehe nun jemand fürchtet, ich habe Milou eingesperrt – dem ist nicht so. Sie besitzt ebenfalls einen Codegeber für Notfälle; etwa, wenn ich nicht zurückkehre ...

Die Sonne versinkt blutrot hinter dem Horizont. Schatten beherrschen nun die Szenerie; lang und geheimnisvoll – ein Versteck für all jene, die uns nach dem Leben trachten.

Was wollen diese Druiden?

Warum haben ihre Leute jeden abgeschlachtet, der nicht zu ihnen gehörte?

Ist noch eines der Boote intakt?

Mein vorrangiges Ziel ist es, Milou von der Insel zu bekommen. Ich muss ihr Leben schützen – um jeden Preis!

Ist mir das gelungen ... *Ich könnte versuchen, mit ihnen in Kontakt zu treten. Es sind Druiden, ich selbst ...*

Schon vor den Religionskriegen war es im Westen nicht mehr modern, an einen oder mehrere Götter zu glauben. Atheisten gewannen die Oberhand und versuchten, durch wohlklingende Argumente zu verschleiern, dass sie so wenig *wussten* wie Katholiken oder Satanisten. Mehr noch – sie vertraten ihren Glauben so vehement, wie es sonst nur fundamentalistische Christen oder Moslems taten.

Ich selbst hielt zwar nichts vom Aberglaube meiner Freundin, suchte aber selbst nach spiritueller Geborgenheit.

Eine meiner Partnerinnen brachte mir Wicca näher, aber ich eignete mich nicht zur Hexe. Die Monotheisten konnten mit mir wenig anfangen, ich mit ihnen noch weniger. Also versuchte ich es mit den nordischen Göttern, dann mit den Alt-Ägyptischen und Indianischen. Am Ende waren es die Kelten, die mir sympathisch waren; auch wegen der Stellung der Frau innerhalb der Gesellschaft. Es ist kein Wunder, dass ich die Symbolik dieser alten Religion sofort erkannt habe.

Wie wohl die Druiden reagieren, wenn ich zu ihren Göttern bete?

Mit etwas Pech komme ich nicht dazu, es ihnen zu erzählen. Ihre Schergen sind, nach allem, was ich bislang hörte, nicht sehr gesprächig.

Um nicht in eine Patrouille zu laufen, wende ich die bei der Armee erlernte Taktik an, erklimme einen Baum und betrachte die Welt von oben.

Würde das Headset nicht auch das Restlicht verstärken, ich hätte kaum eine Chance, tief im Wald *irgendetwas* zu entdecken. So aber, dank der verschiedenen Modi, kann ich nicht nur die Nachtsicht nutzen, sondern diese mit Infrarot kombinieren.

Auf diese Weise sollte mir keine Gefahr entgehen; etwas, das sich bereits während des Religionskrieges bewährt hat!

Da der Ast, auf dem ich kauere, nicht nur lang ist, sondern auch einen beträchtlichen Umfang aufweist, kann ich mich auf ihm langsam drehen, um meine Umgebung zu erkunden.

Ein Lager in 750 Meter; zumindest, wenn die Distanzmessung

der Brille funktioniert.

Das Feuer dort überlagert alle anderen Darstellungen; wie viele Personen sich in dem kleinen Lager aufhalten, kann ich nicht erkennen.

Deutlicher auszumachen sind die drei Wachen, die langsam den Wald durchstreifen. Sie bewegen sich getrennt zwischen den Bäumen hindurch, Blickkontakt können sie theoretisch keinen haben.

Also dann ...

Ich koppele die Armbrust mit eServ und Brille, spanne die Sehne per Knopfdruck und betrachte kurz den *High Impact Bolt*.

Messungen ergaben, dass ein solcher Bolzen einen modernen Helm durchschlagen und seinen Träger töten kann; und dies binnen Sekunden.

Die Spitze besteht aus einer extrem harten Legierung. Zudem ist sie nicht rund, sondern besitzt vier messerscharfe Flügel, die sich in das Ziel bohren.

Im Krieg setzten wir diverse Bolzen ein. Solche, die Sekunden nach dem Einschlag detonierten etwa, oder auch solche, die eine selbstentzündende Flüssigkeit freisetzen. Wer einmal sah, wie ein Mensch bei lebendigem Leibe verbrennt, wer seine Schreie hörte und zuschaute, wie er sich in höchster Qual krümmt, verzichtet auf die Anwendung solcher Bolzen!

Auch jetzt trauere ich weder den Explosiv-Geschossen noch den Brand-Bolzen nach. Jene, die ich habe, werden ihren Sinn erfüllen.

Die Erinnerungen an die diversen Bolzen beschwören Szenen des Krieges herauf, ich zittere und kalter Schweiß rinnt über meine Stirn.

Kein Flashback! KEIN FLASHBACK!

Es kostet mich Mühe, die aufziehenden Bilder zu vertreiben. Dies hier ist kein Krieg! Ich bin nicht hier, um die Welt vor dem Schicksal zu bewahren, religiös-fanatisch im Mittelalter zu versinken.

Kaum hatte ich die Waffe mit eServ und Brille gekoppelt, als sich meine Sicht änderte. Ein Fadenkreuz erscheint im virtuellen Raum.

Der Farb-Code ist simpel.

Leuchtet das Fadenkreuz rot, ist kein sicherer Schuss zu erwarten.

Bei Gelb *könnte* es ein sofort tödlicher Schuss werden, doch die Chancen stehen nicht gut.

Wechselt die Farbe hingegen zu grün, kann ich abdrücken.

Nein, ich *sollte* abdrücken, denn oftmals bleibt es nur Sekunden grün. Dann, wenn sich das Ziel bewegt!

So wie jetzt!

Das Fadenkreuz wechselt von Gelb auf Grün, meine antrainierten Reflexe schlagen zu und schon sirrt der Bolzen nahezu lautlos seinem Ziel entgegen.

Der Einschlag ist so hart, dass der *Krieger* zu Boden geschleudert wird. Ich sehe Blut und noch etliche andere Dinge gegen einen Baum spritzen, während der Mann nahezu lautlos stirbt. Seine Glieder zucken, aber dies sind Reflexe eines sterbenden Hirns.

Wie vermutet ahnen seine Freunde nicht einmal etwas von seinem Tod. Sie sind arglos, durchstreifen den Wald – und teilen sein Schicksal im Abstand weniger Sekunden.

So leise wie möglich gleite ich vom Baum und mache mich daran, die Leichen zu durchsuchen. Sie alle sind mit

Schwertern bewaffnet, wie man sie bei solchen Kämpfern erwarten kann; aus Eisen geschmiedet, enorm robust und scharf geschliffen.

Auch die Form von Klinge und Griff lässt sich keltischer Schmiedekunst zuordnen. In diesem Punkt waren die Kelten den Römern voraus – was erklärt, wie die Kelten halb Europa in die Knie zwingen konnten.

Vae victi; wehe den Besiegten!

Neben den Schwertern tragen die Männer auch Bögen sowie Pfeile. *Einen* Bogen und knapp 50 Pfeile samt Köcher nehme ich mit, ebenso ein Schwert. Anschließend begeben sich wieder auf den Baum und hängele, schwinde, klettere oder gehe von Ast zu Ast und von Baum zu Baum; so lange, bis ich mich wenige Meter vom Lager entfernt auf einen dicken Ast hocken und die Szene beobachten kann.

Zwei Männer sitzen am Feuer und unterhalten sich. Hin und wieder schauen sie sich um; so, als würden sie auf jemanden warten.

Oh, das tun sie! Sie warten auf ihre Kameraden ...

Ich nehme zwei Pfeile aus dem Köcher; einen lege ich auf, einen halte ich bereit. Alte Bögen lassen sich natürlich nicht mit einem eServ koppeln. Ich nutze lediglich den Zoom der Brille, ziele und schieße.

Noch während der erste Pfeil sein Ziel trifft, spanne ich bereits erneut und schieße wieder.

Beide Pfeile treffen; sie bohren sich seitlich in die Schläfen der Männer und töten sie augenblicklich.

Nach einem Blick in die Runde verlasse ich den Baum und durchsuche das Lager. Auf die Lebensmittel verzichte ich, denn ich habe keine Ahnung, wie alt das Zeug ist! Magie mag es frisch gehalten haben, ernährt aber vielleicht nur

magisch zum Leben erweckte Krieger.

Auch den Met in Tonflaschen lasse ich liegen, nehme stattdessen jedoch ein weiteres Schwert, zwei Dolche und zwei Pfeile an mich.

Zum Schluss, ich habe die Durchsuchung fast abgeschlossen, fällt mir eine Karte der Insel in die Hände. Sie ist anders als jene, die wir von IPPE erhielten.

Völlig anders, denn diese zeigt verborgene Gänge, Lager und eine verborgene Rüstkammer.

Zeit, zu Milou zurückzukehren, Ruhe zu finden und einen Plan auszuarbeiten!

Kapitel 1

Eve

I

Simpsons Island, 15. Juli

»Dein Plan besteht darin, mit diesen ... Druiden zu *reden*?«
Milou klingt, als würde sie an meinem Verstand zweifeln.
»Ich muss dich nicht daran erinnern, dass diese Männer und Frauen eigentlich tot sein müssten und nur durch ... durch ... Magie ... aus ihrem Todesschlaf erwacht sind, oder?«

Zuvor, ehe ich ihr von meinen Plänen berichtete, erzählte sie mir, dass sie absolut niemanden erreicht hat; nicht unsere Freunde, nicht den Sender und nicht einmal die Küstenwache oder sonst eine Seele.

Wirklich erstaunt hat mich dies nicht, denn während meines Marschs zurück zur Höhle dachte ich über unsere Situation nach.

Was dabei herauskam, war nicht erfreulich!

Dank der Karte wäre ich in der Lage, Milou ungesehen zum Hafen zu bekommen; dessen bin ich mir nun sicher. Sie ist so exakt, dass selbst Patrouillen-Routen eingezeichnet sind. Jene, die ich ausschalten musste, waren auf dem Plan vermerkt und auch eine zweite Patrouille, die ich zu Kontrollzwecken aufsuchte, nicht aber angriff, war eingezeichnet.

Doch, noch während ich mir zu dieser Erkenntnis gratulierte, fiel mir etwas ein – der Sturm! Dieser hätte über die Insel hinweggefegen müssen, noch während wir flohen.

Tat er aber nicht!

Stattdessen verschwand die Insel in weißem Nebel. Über uns hingegen war der Himmel plötzlich strahlend blau, die Sonne zog ihre Bahn und verschwand als heller Fleck jenseits der Schwaden.

In der keltischen Mythologie wird Nebel stets dann erwähnt, wenn eine Insel oder ein Landstrich *entrückt* wird.

Was, wenn dies zutrifft? Was, wenn sich die Insel nicht länger in unserer Welt befindet? Dann ist es nicht nur sinnlos, um Hilfe zu rufen – nein, wir können nicht einmal fliehen!

Genau diese Überlegungen schildere ich Milou. Mit dem Ergebnis, dass eine Panik in ihren Blick tritt, die ich so nicht einmal bei dem großen Attentat auf London bei ihr sah! Und damals saßen wir beide in einem der betroffenen Gebäude fest und gehörten am Ende zu den *75 Glücklichen, die es schafften!*

Die Schuld der Überlebenden war mit ein Grund, warum ich mich zur Armee meldete und an der Front kämpfte.

Damals, in dem schwankenden Haus, inmitten von Schutt und Staub, waren wir beide panisch. Aber nicht einmal im Angesicht unseres möglichen Todes – 4.912 Personen star-

ben oder waren bereits tot, und dies allein in diesem Gebäude – sah ich *diese* Panik bei ihr. Wohl, weil außerhalb der Mauern Normalität herrschte. Wir wussten – kommen wir raus, sind da Rettungskräfte, unsere Familien, Freunde ...

Trifft meine Einschätzung zu, ist es diesmal anders. Selbst wenn wir die Insel verlassen können, kehren wir nicht in die Normalität zurück; ganz im Gegenteil!

Dies bereitet mir einerseits höllische Angst, andererseits frage ich mich, was da draußen auf uns wartet? Eine neue ... *Dimension* vielleicht, mit entrückten Welten. Welch großartige Möglichkeiten sich dadurch ergeben ...

»Ich habe Angst!«, wispert Milou. »Denise, ich habe eine beschissene Angst! Was, wenn wir niemals wieder aus diesen Nebeln finden? Was, wenn wir auf ewig in ihnen herumirren?«

»Das werden wir nicht! Morgen breche ich auf und versuche, die Druiden zu erreichen! Ich ... habe eine Karte; sie sollte mir helfen!«

»Und wenn sie dich töten? Oder opfern? Oder ... was weiß ich, was sie machen könnten?« Sie blickt mich flehentlich an. »Geh nicht! Bitte – lass uns erst mehr über sie in Erfahrung bringen!«

»Also schön, ich schaue mich erst einmal um. Sobald ich Informationen habe, kehre ich zu dir zurück und wir besprechen das weitere Vorgehen!«

»Gut!«

»Und jetzt sollten wir schlafen! Müdigkeit ist ein Feind!«

II

Der Alarm reißt mich gegen zwei aus dem Schlaf. Zu hören ist er nicht; schließlich möchte ich niemanden auf unsere Position aufmerksam machen. Nur ein Vibrieren, aber dies genügt bereits, um mich in Sekunden zur Waffe greifen zu lassen.

Antrainierte Reflexe halten oft Jahre oder Jahrzehnte!

Hier ist es nicht anders! Ich spüre den Alarm am Körper, mein Puls beschleunigt sich und meine Hand umschließt den Griff der Waffe.

Der Alarm wurde im Eingangsbereich der Höhle installiert. Ihm folgen zwei weitere sowie drei Fallen.

Nun blicke ich konzentriert auf den Monitor meines eServ. Ich möchte sehen, *wer* sich uns nähert. Ist es ein Druiden? Oder einer der Handlanger, die hier überall herumlaufen?

Die mit dem Alarm verbundenen Kameras zeigen die Gestalt deutlich. Sie läuft gebückt den steinigen, unebenen Weg entlang, hält wieder und wieder inne, schaut sich um - und wirft einen nahezu panischen Blick in den vor ihr liegenden Gang. Die Kamera des zweiten Alarms fängt ihr Gesicht ein, und sofort deaktiviere ich die Fallen.

Kein Feind!

Eine Überlebende!

Die Kleidung der Frau ist zerschlissen. Zudem blutet sie. Dennoch kann man deutlich das Logo von IP Premium Entertainment erkennen.

»Milou, wir bekommen Besuch!«

Meine Freundin schreckt auf und greift nach ihrer Waffe. »Druiden?«, fragt sie, und im Zwielflicht der Höhle leuchten

ihre Augen weiß und schreckgeweitet.

»Nein, eine Überlebende!«

Noch während sich Milou beruhigt, stolpert eine junge Frau in die Höhle, in Händen eine Pistole. Sie zittert und blickt uns ängstlich, hungrig und erschöpft entgegen.

Sekundenlang irrlichtert ihr Blick von Milou zu mir und zurück, dann stößt sie einen Schrei aus, eilt mit letzter Kraft zu mir – und versetzt mir eine schallende Ohrfeige.

»Du hast sie alle getötet! Du und dein verdammter Wissensdurst! Musstest dich profilieren, nicht wahr? Die Kriegsheldin konnte nicht anders. Musste einen Deal mit der Sendeleitung schließen. Und jetzt? Sie sind alle tot!«

Noch einmal holt sie aus, doch diesmal bricht sie den Schlag ab und sink schluchzend in meine Arme. »Sie sind alle tot! Alle ... sind ... tot!«

»Ich weiß! Und es tut mir wirklich leid!« Gemeinsam mit ihr sinke ich zu Boden, ihr Kopf noch immer an meine Schulter gepresst.

Milou kommt näher. Sie schaut die junge Frau fast vorwurfsvoll an, während sie die Fallen aktiviert. »Wie hast du uns gefunden?«

»Gar nicht!«, gibt die Mitarbeiterin des Senders zu. »Ich hatte eine Karte der Insel und wusste, dass hier der erste Hinweis versteckt wurde. Ich ... dachte, es sei ein guter Ort. Um Schutz zu suchen!«

»Dazu hast du aber lange gebraucht!«, stellt Milou lakonisch fest. »Wie heißt du eigentlich?«

»Eve Masters; ich bin Studentin der IPPE-Academy!« Sie lacht bitter auf. »Mein zweites Praktikum ... Ich konnte zwischen *Kotz nicht in den Urwald* oder *Treasure Hunter 2050* wählen. Meine Freunde sitzen nun in einem beque-

men Hotel und schlürfen Cocktails!«

»Warum hast du so lange gebraucht, um hierher zu gelangen?«, fragt Milou. »Wir sind seit Stunden hier!«

»Ihr hattet einen UEV und ihr habt Waffen! Ich habe nichts!« Eve klingt bitter. »Was willst du mir eigentlich unterstellen? Denkst du, ich bin eine von denen?«

Milou blickt sie sekundenlang an, dann schüttelt sie den Kopf und zieht sich zurück. »Ich mag es nicht, wenn jemand Denise schlägt!«

»Tut mir leid!«, sagt Eve, aber es klingt nicht reumütig. »Eigentlich hätte ich dich schlagen sollen, denn *du* hast den Fluch ausgelöst!«

Milou funkelt sie an, sinkt dann aber seufzend nieder und wendet sich ab. »Wir sollten Schlaf finden!«

»Was hast du gemeint – *die Kriegsheldin konnte nicht anders?*«

»Ich arbeite seit sechs Monaten an dieser Show. Ich war dabei, als die Kandidaten ausgewählt wurden. Armstrong war begeistert, eine *echte Kriegsheldin* in der Show zu haben! Forderte dein Profil an und las uns vor, was für großartige Taten du doch vollbracht hast!«

Eve schüttelt nahezu angewidert den Kopf. »Ihr beide wart vor allen anderen gesetzt!«

»Ich dachte, man hätte uns ausgewählt, damit wir die Quote erfüllen und die Interessenverbände auf Abstand halten!«

Eve grinst. »Den Punkt brachte Armstrongs Assistent ins Spiel. Musste sich ein Ohr voll von seinem Chef anhören!« Sie legt sich auf meine Matte und schließt die Augen. »Als du darum gebeten hast, ein wenig Archäologin spielen zu dürfen, war Armstrong hin und weg! Rief gleich Marie-

Clair Fisher an und bat sie um Freigabe, dich rekrutieren zu dürfen!«

Sie dreht sich um und drückt das Kissen gegen ihr Gesicht. »Und was macht die Fisher? Gibt ihm grünes Licht! Sagt, sie käme persönlich auf die Insel, um *intensive Gespräche* zu führen!«

Eve gähnt.

»Was meinst du denn damit?«, fragt Milou. »Intensive Gespräche ...?«

»Marie-Claire hat sich vor drei Monaten von ihrer Partnerin getrennt ... Was also wird sie mit *intensiven Gesprächen* gemeint haben?«

Die letzten Worte klingen bereits schlaftrunken, und kurz darauf sinkt sie in Morpheus' Arme.

»Die Druiden haben dich um eine interessante Nacht gebracht!«, frotzelt Milou.

»Und beide, wenn ich an Armstrong und dich denke!«, erwidere ich nachdenklich. Mir war nicht bewusst, dass jemand in mir eine Kriegsheldin sehen könnte.

Ich selbst sehe jedenfalls nichts *Heldenhaftes* an dem, was ich zu tun gezwungen war! Sicher, sie hefteten mir im Verlauf des Krieges jeden Orden an die Brust, den sie im Schrank liegen hatten; inklusive der beiden Wichtigsten; Victoria- und George-Kreuz. Aber eine Heldin, deren öffentliches Profil man einfordern und deren Erfolge man seiner Belegschaft vorlesen muss?

Helden leiden nicht Jahre nach dem Krieg an Flashbacks, wachen schreiend auf oder werden in Träumen von jenen verfolgt, die sie in den Tod geschickt haben!

Milou legt sich ebenfalls nieder, rutscht jedoch an den äußersten Rand ihrer Matte. »Ich teile meinen Platz mit dir!«

»Danke!« Ich sinke neben ihr nieder und schließe die Augen.

»Wir schaffen es, oder?«, fragt Milou leise. »Wir ... überleben!«

»Wir überleben! Ich weiß nur nicht, in welcher Welt dies sein wird!«

Milou drückt sich an mich. Sie braucht Nähe und Zuversicht. Beides kann ich ihr geben; selbst dann, wenn ich selbst nichts davon verspüre.

Noch so etwas, das Offiziere lernen! Verliert der Vorgesetzte seine Zuversicht, ist die Schlacht verloren. Bleibt er hingegen zuversichtlich, können selbst unterlegene Einheiten obsiegen!

Kapitel 2

Coppler

I

Simpsons Island, 15. Juli

Ich versuchte mehrfach, etwas über die Druiden und ihre Pläne herauszufinden. Zweimal schaltete ich Patrouillen aus und durchsuchte ihr Lager, ohne aber etwas Substantielles zu finden.

Schließlich fing ich einen jungen Mann ab, der offenbar als Kurier zwischen den einzelnen Stützpunkten unterwegs war. Er blickte ängstlich auf meine Waffe, schwieg aber beharrlich. Erst als ich begann, auf seiner Fußsohle gegen mich selbst Tic-Tac-Toe zu spielen und dabei mein Messer nutzte, verstand er plötzlich mein Gälisch!

Oder besser – das Gälisch meiner Großmutter, die es mich lehrte. »Kind, in meinem Herz bin ich noch immer eine Irin.

Und du bist es auch – ganz egal, was dein Pass sagt! Wir werden niemals Engländer – ganz egal, wie lange wir in Greater London leben! Also lehre ich dich nun die Sprache deiner Väter und Mütter! Pass auf, sonst hole ich den guten, irischen Rohrstock aus dem Schrank!«

Da mich Granny niemals geschlagen hätte, verstand ich es als Scherz – und lernte doch, was sie mich lehrte.

Meine Aussprache war niemals so perfekt wie ihre, denn wenn man die Sprache nicht mit der Muttermilch aufsaugt oder zweisprachig aufwächst, ist sie nicht unbedingt leicht zu erlernen! Dennoch spreche ich heute fließend Gälisch – besser als Altgriechisch, Aramäisch oder Latein.

Jener, dessen linker Fuß mir als Tic-Tac-Toe-Feld diente, sprach es jedoch sehr viel besser – und zudem sehr viel anders! Sein Gälisch war ein ursprüngliches, unverfälschtes Gälisch, bei dem Granny die Tränen gekommen wären.

Mir kamen sie auch, aber nicht wegen der wunderbaren Aussprache, sondern wegen dem, *was er sagte!*

Ja, wir befinden uns in der Entrückung und werden in ihr verweilen! In einigen Tagen treffen Truppen ein; mit ihnen werden die Druiden ihre Heimat erobern und in die Entrückung führen. Wer dem alten Weg folgt, wird leben. Wer sich weigert, wird in einem Wicker-Man brennen!

Offizielle Lehrmeinung ist heute, dass unsere keltischen Vorfahren keine Menschen opferten und daher auch nicht in einen Wicker-Man steckten. Nur – mein Tic-Tac-Toe-Feld *ist* ein keltischer Vorfahre, und wenn er davon spricht, die Gegner des Alten Weges zu verbrennen, dann glaube ich ihm das unbesehen!

Ich wollte ihn bereits von seinem Elend erlösen, als mir eine letzte Frage einfiel.

Bewirken die Druiden all das durch eigene Magie, oder gibt es eine Quelle, welche sie nutzen?

Es war die wichtigste Frage, denn die Antwort gefiel mir sehr. *Ja, sie besitzen eine solche Quelle. Ein Kristall, gestohlen aus Myrddins Kammer auf Avalon. Wo er sich befindet? Na, in der Kammer der Anbetung; erster Stock, direkt gegenüber der Treppe! Gut bewacht, sodass ich niemals hineingelaaaaaaaaa...*

Mit einem Messer im Herzen wird die Aussprache kurzfristig unartikulierte, ehe sie völlig zum Erliegen kommt ...

Mit meinem gesammelten Wissen kehrte ich zurück zu Milou und Eve, und hier sitze ich nun am Feuer, brate ein Stück unterwegs erlegten Hasen und stelle das weitere Vorgehen zur Diskussion.

»Unser Verdacht hat sich also bestätigt«, wispert Milou. Sie ist grau, ihr Blick ins Leere gerichtet. »Wir ... befinden uns nicht mehr in unserer Welt!«

»Das ist unmöglich! Wie sollen wir eine *Welt* verlassen? Diese ganze Entrückung ... das ist doch Unsinn!« Eve schaut mich anklagend an. »Wie kann eine Wissenschaftlerin so etwas glauben?«

»Die Indizien sprechen dafür! Wir vermuteten es bereits gestern«, erwidere ich ruhig. Eve hat Angst. Menschen gehen unterschiedlich mit Angst um und nicht wenige werden zornig oder aggressiv.

»Welche Indizien?«

»Der Sturm! Er sollte über die Insel hinwegfegen; die Ausläufer waren bereits zu spüren! Ich musste das UEV in die Halle des Klosters fahren!«, erklärt Milou. »Doch kaum erwachten die Druiden, umgab Nebel die Insel und das Wetter wechselte schlagartig!«

Eve denkt darüber nach, dann nickt sie zögerlich.

»Stimmt, der Sturm blieb aus. Aber könnte er sich nicht gelegt haben?«

»Binnen weniger Minuten? In dem einen Moment graue Wolken, heftiger Wind und Regen, im nächsten strahlend blauer Himmel, dafür aber dichter Nebel rings um die Insel?« Milous Stimme lässt keinen Zweifel, was sie von Eves Frage hält.

»Wir befinden uns in einer *Entrückung*«, beende ich die Debatte. »Ich bin mir dessen sicher! Warum sollte der Mann, den ich befragt habe, auch lügen?«

»Um uns zu verunsichern! Vielleicht ist das sein Job, sollte er festgenommen werden!« Eve blickt mich trotzig um. »Ich hörte, das haben Kriegsgefangene der Islamic Liberation Front auch getan.«

»Eve, wir sprechen hier nicht über Terroristen! Diese Druiden lagen Jahrhunderte in magischem Schlaf; so lange, bis wir sie erweckten. All ihre Handlanger lagen in einem solchen Todesschlaf! Wir sprechen über Magie, über uralte Kräfte!«

»Du klingst, als würdest du das alles bewundern!«, stellt Eve fest.

»Denise ist eine Anhängerin dieser Religion!«, sagt Milou. »Sie hofft sogar darauf, mit den Druiden sprechen zu können!«

»Was?«, ruft Eve. Sie springt auf. »Du ... denkst wie sie? Du ... wirst uns verraten! Du ...«

Sie kommt nicht dazu, den Satz zu beenden, denn Milou versetzt ihr eine schallende Ohrfeige. »Denise wird niemanden verraten!«, schreit sie die junge Frau an. »Wenn dir nicht gefällt, was wir hier besprechen, dann versuch dein Glück da draußen!«

»Nein!«, ruft Eve panisch. »Nein, das ... kann ich nicht! Sie werden mich töten!«

»Dann halt den Mund!«, faucht Milou. »Iss den Braten, den Denise geschossen hat, und sei dankbar, dass du auf ihrer Matte schlafen durftest!«

Zitternd kommt Eve der Aufforderung nach. Dabei schenkt sie mir einen Blick, der an ein waidwundes Reh erinnert.

Sekundenlang blicke ich sie an. Etwas an ihrer Art weckt nicht nur meine Beschützerinstinkte. Unwillkommene Bilder schieben sich vor mein inneres Auge. Ich sehe uns beide auf meiner Matte, zärtliche Küsse und Berührungen ...

Da sie mich noch immer ängstlich mustert und ich die Bilder nicht verscheuchen kann, sinke ich neben ihr nieder und lege meinen Arm um ihre Schultern. »Wir müssen zusammenhalten, Eve! Keinesfalls dürfen wir anfangen, uns gegenseitig zu zerfleischen! Ich bitte doch um eines – vertrau mir! Ich hole uns alle hier raus, aber du musst mir vertrauen!«

Sie legt ihren Kopf gegen meine Schulter; etwas, das Milou dazu veranlasst, die Augen zu verdrehen. »Okay, ich ... vertraue dir! Du ... hast mehr erlebt als ich!«

»Fein!« Unwillkürlich drücke ich sie ein wenig enger an mich heran. »Und nun lasst uns überlegen, wie wir vorgehen!«

II

Warum eigentlich hat Eve überlebt, aber niemand von der Security? Was wäre so schlimm, müsste ich nicht ...

Meine Gedanken werden unterbrochen, als die drei Mit-

glieder der von mir beobachteten Patrouille plötzlich zusammenbrechen, getroffen von Pfeilen, die ihnen nun aus dem Nacken ragen.

Kurz darauf huschen drei Männer aus dem Gebüsch hervor; unverkennbar Mitglieder der von mir herbeigewünschten IPPE-Security Division.

Zwei der Männer sind jünger und schauen sich nun vorsichtig um, während der dritte Security-Mitarbeiter, laut Abzeichen ein Security-Sergeant, die Toten mit gekonnten Bewegungen untersucht.

Ich erkenne die Muster sofort; er war beim Militär und genoss die gleiche Ausbildung wie ich.

»Nicht schießen, ich bin kein Feind!«, lasse ich die Männer gerade so laut wissen, dass sie es hören – sonst aber niemand.

Sie schrecken zusammen, der Ältere flucht. Dann aber, als er mich vom Baum gleiten sieht, huscht ein breites Grinsen über sein Gesicht. »Gentleman, jeder von Ihnen schuldet mir einen Zehner!«

Vor den Männern komme ich auf. »Einen Zehner?«

»Ich sagte, dass Sie es geschafft haben! Wer seine Einheit mit minimalen Verlusten durch die Hölle von Aleppo brachte, der stirbt nicht auf dieser Insel!«

Die Hölle von Aleppo!

In den Büchern werden diese Stunden als *einer von vier kriegsentscheidenden Momenten* bezeichnet.

Als meine Leute und ich dort eintrafen, wurden gerade die Überlebenden von drei Einheiten zu einer neuen Einheit zusammengefasst. Da ich mich zuvor als Kommandantin eines Specialteams ausgezeichnet hatte, integrierte man uns *vorübergehend* in diese neue Einheit mit dem Befehl, die

Innenstadt mit dem frisch eingerichteten Lager zu halten; komme, was da wolle.

Während das Gros der Truppe an der 50 Kilometer entfernten Front eingesetzt wurde, blieb meine Einheit zurück; 750 Mann.

Die ILF bekam Wind davon und glaubte wohl, das Lager mit Waffen und Munition sei leichte Beute. Also griffen sie uns mit 2.500 Mann an, während sie gleichzeitig an der Front eine Offensive starteten, um unsere Kräfte dort zu binden.

Mein Glück war, dass ich einen Angriff erwartet hatte. Gleich nach dem Abzug präparierten wir in einem großzügigen Radius um unsere Stellung die Ruinen der Häuser mit Sprengstoff. Zudem schickte ich unsere Scharfschützen aus, um früh einzugreifen.

In der Nacht nach dem Abzug begann der Angriff und er dauerte 17 verdammt lange Stunden. Am Ende, als sich der Rauch lichtete, hatte ich 38 Mann verloren, 347 waren verwundet.

Die Angreifer jedoch waren vollständig ausgelöscht worden; kein einziger ILF-Soldat überlebte die *Hölle von Aleppo*.

Dies brachte mir das Victoria-Kreuz ein, denn CNN und andere Medienhäuser hatten ununterbrochen berichtet und dabei auch gezeigt, dass ich das Kommando einem jungen, zitternden Lieutenant übergeben hatte – und dies mit einem einzigen Befehl: Versagen wir, wird das Lager gesprengt.

Anschließend führte ich die Einheit in den Kampf, begleitet von meinen Freunden des Spezial-Teams.

Dass uns die Medien zu Heroen hochstilisierten, bekamen wir nicht mit. Auch nicht, dass man uns ein paar Orden zu-

erkannte. Nachdem man uns 24 Stunden Ruhe gegönnt hatte, trafen neue Befehle für mein kleines Team und mich ein – ich solle mich in Bagdad melden; dort habe man Bedarf an unseren Künsten!

»Waren Sie in Aleppo dabei?«

Der Sicherheits-Offizier des Senders nickt. »Ich führte das Bravo-Team. Master-Sergeant Coppler, Ma'am!«

»Coppler! Oh, ich erinnere mich!« Wir schütteln einander die Hände. »Sie und Ihre launigen Sprüche hielten die Truppe bei Laune! Schade, dass wir einander nie sahen!«

»Stimmt. Als ich aus dem Lazarett kam, zogen Sie und ihr Team bereits das Husarenstück im Iran ab! Dabei hatte ich geplant, mich bei Ihnen zu bewerben!«

»Das Schicksal geht seltsame Wege! Nun sind wir hier und müssen das Beste aus der Situation machen!«

Er nickt. »Wissen Sie, was für eine Scheiße hier läuft?«

Wir ziehen uns in den Wald zurück, erreichen das Lager der drei Männer und sinken dort neben einem kleinen, nahezu rauchfreien Feuer nieder.

Mit knappen Worten setze ich auch sie in Kenntnis.

»Schöne Scheiße!«, murrte Coppler. »Da ist man einmal auf einer Insel, und statt hübscher Ladys trifft man auf mordlüsterne Gesellen!« Er grinst mich an. »Nichts gegen Sie, Ma'am. Aber Sie sind eine Lesbe und zählen nicht!«

»Richtig! Ich vermisse die Insel-Schönen selbst«, erwidere ich, gleichfalls grinsend. »Also schön – mein Plan ist es, in das Kloster vorzudringen, den Kristall an mich zu bringen und ihn wenn möglich zu zerstören!«

»Das wird nicht einfach!«, stellt Coppler fest.

»Nein! Darum bin ich froh, nun drei Männer an meiner Seite zu haben, die mich unterstützen!«

»Wir?«, fragt einer der jungen Sicherheits-Mitarbeiter.
»Wir sind keine Kämpfer, sondern Security!«

»Und? Habt ihr Waffen? Wisst ihr, wie man sie benutzt?«,
faucht sie Coppler an, ehe er zu mir blickt. »Was sollen wir
tun, Ma'am?«

»Für Ablenkung sorgen. Bleibt in Deckung, aber sorgt da-
für, dass so wenige Wachen wie möglich um das Gebäude
schleichen!«

»Kein Problem. Dürfen wir Feuer legen?«

»Alles, was nötig ist, Master-Sergeant! Seien Sie kreativ!«

»Wunderbar! Diese Bastarde werden den Tag bereuen, an
dem sie sich mit uns angelegt haben!«

Sekundenlang blicke ich dorthin, wo sich das Kloster be-
findet. Es wird alles andere als leicht, eine Alternative sehe
ich jedoch auch nicht!

*So, wie es in Aleppo keine Alternative gab. Oder in Bagdad, in
Kairo oder auf Gallipoli, als wir die Europa-Basis der ILF angrif-
fen!*

*How well I remember that terrible day
How the blood stained the sand and the water
And how in that hell that they called Suwla Bay
We were butchered like lambs at the slaughter
Johnny Turk he was ready, he primed himself well
He rained us with bullets, he showered us with shells
And in five minutes flat he'd blown us all to hell
Nearly blew us right back to Australia
But the band played Waltzing Matilda
As we stopped to bury our slain
We buried ours and the Turks buried theirs
Then we started all over again*

Mein Krieg, er fand nicht 1915 statt, und diesmal war

Johnny Turk nicht siegreich. Obgleich er alles gab, fegten wir ihn und seine Europa-Basis vom Angesicht der Welt.

Ich war an drei dieser *kriegsentscheidenden Momente* beteiligt. Anonym, denn ich wollte nicht, dass mein Name in einem Buch auftaucht! Manche nennen *die Kommandantin* oder *Team 14* das Spezial-Team, das zu führen ich die Ehre hatte.

Sieben gute Männer und Frauen, jeder ein Spezialist auf seinem Gebiet. Es gab Tage, an denen glaubten wir, den Krieg allein zu gewinnen.

Unsinn, denn unzählige Männer und Frauen gaben ihr Leben. Jeder von ihnen, jeder Verwundete und jeder Heimkehrer hat diesen Krieg gewonnen, jeder für sich, jeder in dem Bereich, in dem er siegreich war oder eine Niederlage erleiden musste!

Ich selbst erlitt *nie* eine Niederlage. Das weckte in mir zum Ende hin Tendenzen zum Größenwahn, ließ mich meine Bescheidenheit verlieren und den Rausch des Kampfes genießen. Denkt man zu Beginn eines Einsatzes an das Sieger-Ale am Ende, wird man nachlässig. Drei oder vier Einsätze mehr, und wir wären mit Fahnen bedeckt in die Heimat gereist!

Das Ende des Krieges rettete uns ...

Nun, mit dem Abstand und der Selbstreflektion, unterläuft mir dieser Fehler nicht! Wenn ich in das Kloster vordringe, dann werde ich vorsichtig sein und nicht an das Ale denken ...

Kapitel 3 In der Höhle des Löwen

Simpsons Island, 15. Juli

Flammen fressen sich durch den Regenwald nicht weit von den Mauern des Klosters entfernt. Schüsse donnern auf, Detonationen zerreißen Leiber.

Coppler ist ein Hund, der nichts verlernt hat. Mit seinen beiden Kollegen schaffte er Material von der Basis des Senders herbei und verteilte es.

Zudem warteten wir bis zum Einbruch der Nacht; dank unserer eServs und Brillen sollte die Dunkelheit ein Freund sein.

Während die Druiden mehr und mehr Männer aussenden, um den Tumult zu stoppen, hangele ich mich auf der Ost-Seite des Klosters an der recht glatten Wand empor. Zum Glück gehörte zu unserer Ausrüstung auch ein Kletterhaken samt Seil; ihn konnte ich mit Pfeil und Bogen auf einen Vorsprung unter dem Dach schießen. Dort griff er, und nun erklimme ich das Gebäude behände wie ein Äffchen.

Nun ja, behände wie ein Äffchen, das sich den Schwanz gebrochen und Probleme hat, das Gleichgewicht zu halten.

Hin und wieder laufen Wachen der Druiden unter mir in den Wald, doch keiner schaut nach oben. Und wenn, wird er es schwer haben, mich in der Dunkelheit zu sehen.

Da wir nicht vor Einbruch der Nacht zuschlagen wollten, arbeiteten wir uns vorsichtig zu unserem Lager vor und dort, in meinem Zelt, konnte ich dunkle Kleidung anlegen, Handschuhe einstecken und zudem Teddy in den Rucksack schieben. Sollte ich meine nächtliche Tour überleben,

würde er mir beim Einschlafen helfen!

Auch nahm ich etwas Nahrung mit und schob ein zweites Messer in meinen Stiefel.

Nun also erklimme ich Stück für Stück die Ostwand, stets darauf bedacht, das Gleichgewicht zu halten.

Gerade, als eine weitere Detonation dafür sorgt, dass fünf Wachen der Druiden ihr Leben verlieren, erreiche ich den Vorsprung, löse den Haken und schiebe ihn in den Gürtel.

Anschließend kann ich auf dem Vorsprung zur Frontseite laufen. Unter mir erstrecken sich nun Treppe und Portal, vor mir eine Fenster-Reihe.

Vorsichtig spähe ich durch die erste Scheibe und sehe, dass ich in ein Schlafzimmer blicke. Das breite Bett ist ordentlich gemacht und leer, auf einem Schminktisch stehen Spiegel, Tiegel und Töpfe, Halter mit Bürsten und Haarbänder.

Die Frau, die sich darin aufhält, ist keine Druidin. Ihrer Aufmachung nach zu urteilen handelt es sich bei ihr um eine Dienerin; sie ist keine Gefahr, aber sie ist entbehrlich!

Sie schaut auf, als ich gegen die Scheibe klopfe, mich dann aber rasch seitlich neben das Fenster stelle.

Sekunden vergehen, in denen nichts geschieht.

Dann wird das Fenster geöffnet, die junge Frau schaut heraus, beugt sich vor – und schreit auf, als sich der Haken in ihren Nacken bohrt. Ein Ruck, und sie wird aus dem Fenster gewuchtet. Blut spritzt auf, als der Hacken aus ihrem Nacken gleitet. Sie zappelt und schreit in Agonie, schweigt aber, als ihr Körper auf den Stufen der Treppe zerschmettert wird.

Rasch klettere ich in das Schlafzimmer, schließe das Fenster und verharre sekundenlang. Die Atmosphäre im Innern

ist anders als draußen. Fast ist es, als könne ich die Kraft und Magie der Druiden körperlich spüren.

Auch der Geruch ist anders, als ich es erwartet hatte. Frisch und süß; er erinnert an den Duft einer frisch gemähten Sommerwiese. Blumen, frisches, klares Wasser und Schmetterlinge ... All das kommt mir in den Sinn, nun da ich in dem großen Raum stehe.

Vorsichtig schaue ich um, husche durch den Raum und nehme auf, was ich sehe.

Kleider auf einem Stuhl, hübsch vorbereitet. Der Schrank steht offen; in ihm weitere Gewänder. Grün und blau, mit goldener Stickerei verziert.

Auf einem Tisch eine gefüllte Karaffe; Met, wenn ich mich nicht irre. Zudem zwei goldene Becher.

Auf einer Platte liegen kleine Köstlichkeiten; Gebäck und ...

Meine Überlegungen werden unterbrochen, als sich eine Gestalt aus den Schatten löst und auf mich zu tritt.

Sofort spüre ich die Macht der Frau; es ist eine der Druidinnen. In Händen hält sie einen Stab, auf dessen Spitze ein grün glühender Kristall sitzt.

Sie trägt ein rotes, weit ausgeschnittenes Kleid, ihre Füße sind nackt.

Die gleichfalls grün leuchtenden Augen mustern mich, ein amüsiertes Lächeln umspielt ihre Lippen.

Langes, tiefschwarzes Haar umfließt ihre Schultern; gemeinsam mit den ebenmäßigen Zügen und der zeitlosen Schönheit wirkt sie trotz der Gefahr, in der mich nun befinde, höchst anziehend auf mich.

»Shea gehörte nicht zu meinen Lieblings-Dienerinnen. Darum bat ich sie, mir heute zu Diensten zu sein!«

Ihre Worte sind hell und klar, gleichzeitig aber auch kraft-

voll und wissend. Mir wird klar, dass sie mich erwartet hat. Sie wusste, dass ich komme, und sie weiß nun, *warum* ich gekommen bin!

Meine Hand umschließt den Griff der Pistole, aber dies ist eine kraftlose Geste. Zum einen käme ich nicht dazu, sie zu ziehen – ihr Stab ist eine sehr viel mächtigere Waffe, als ich sie je in Händen hielt. Dessen bin ich mir sicher.

Zum anderen würde sie eine Kugel vermutlich nicht einmal verletzen.

»Du hast mich erwartet!«

»Gewiss! Ich sah es im Wein! Das Gesicht, du verstehst? Wir alle besitzen es und wir alle wussten, dass du kommst! Da du dir jedoch mein Gemach für deinen Besuch ausgesucht hast, bin ich es auch, die nun die Freude hat, über dein Schicksal zu entscheiden!«

Sie kommt näher und berührt sanft meine Wange »Du bist eine Kriegerin! Ich spüre große Kraft, ich ... kann deine Kämpfe sehen ...«

Sie schließt die Augen, ohne die Hand zurückzuziehen.

Als sie mich anblickt, erkenne ich Erstaunen und Bewunderung in ihren Augen. »Du hast den Tod hundertfach gebracht! Und dies auf tausend Arten! Dennoch bist du ... von deinem Wesen her völlig anders! Ich kannte einst einen Menschen wie dich! Wir liebten uns viele Jahre! Doch dann fand er ein würdiges Ende in der Schlacht!«

»Darf ich deinen Namen erfahren?«, frage ich vorsichtig.

»Ich bin Kendra, Druidin der Göttin!«

Mir wird klar, dass sie nicht nur eine Gegnerin ist; jemand, der mich höchstwahrscheinlich töten wird. Nein, sie ist eine Druidin; eine Geistliche jener Religion, die auch ich für mich entdeckt habe. Sie repräsentiert mehr als alles an-

dere meinen Glauben!

Daher senke ich den Kopf. »Morrigan sei mit dir!«

Sie hebt eine Braue und berührt erneut meine Wange. »Du ... folgst dem alten Weg!«, wispert sie. »Du ... gehörst zu uns mehr als zu jenen, die wir von dieser Insel gefegt haben!«

»Und doch kam ich nicht, um mich euch anzuschließen!«

»Warum nicht?«, fragt Kendra. »Bedenke, was wir zu tun gedenken! Wir holen uns zurück, was einst der Göttin gehörte! Wir führen Britannien in die Entrückung und werden den Menschen ein Leben ermöglichen, wie sie es nie kannten! Frei und voll Frieden!«

»Was ist mit jenen, die nicht dem alten Weg folgen werden? Die Welt heute ... ist eine gottlose Welt. Eine Welt ohne Glauben!«

»Wir werden sie lehren, an die Göttinnen und Götter zu glauben! An Morrigan und Brigitt, an die Banshee und Lug ... Am Ende werden Sie die Göttin und den Gott anbeten, denn ...«

»... alle Götter sind ein Gott und alle Göttinnen sind eine Göttin!«, vollende ich den Satz.

»So ist es!« Sie bedeutet mir, ihr zum Tisch zu folgen. Den Stab stellt sie dabei achtlos ab. »Iss und trink. Und dann erzähle mir, was ...«

Sie hält inne. »Nein, erzähle es mir nicht! Es gibt andere Wege, dein Wissen mit mir zu teilen!« Sie berührt mich erneut, liebevoll nun, zärtlich. »Wege, die uns beiden Lust bereiten und Stunden andauern werden! Ich lasse dich sehen, was wir zu tun gedenken! Am Ende, wenn diese Nacht endet, wirst du unsere oberste Kriegerin sein, Denise!«

Sie küsst mich sanft auf die Lippen. Bilder zucken auf,

flüchtig zuerst, doch je länger der Kuss andauert, umso kraftvoller werden die Szenen.

Sie nehmen mich umfängen.

Als der Kuss endet, Sekunden später, doch mir ist, als seien Stunden vergangen, fühle ich das tiefe Bedürfnis, mehr zu sehen.

Sie blickt mich an, während sie mir mein verkrustetes Shirt abstreift. »Du bist eine schmutzige Kriegerin!«, stellt sie amüsiert fest. »Aber dies macht nichts. Nicht hier und jetzt!«

Sie nimmt meine Hände und führt sie zum Ausschnitt meines Kleides. »Möchtest du mich nackt sehen?«

»Ja ...« Meine Stimme ist plötzlich rau, meine Hand zittert. So hatte ich mir diese Nacht wahrlich nicht vorgestellt.

»Coppler, Einsatz beenden! Ich ... stehe in Verhandlungen!«, lasse ich den Sergeant wissen, ehe ich Headset und eServ auf den Tisch lege, vor der Druidin in die Hocke sinke und ihr Gewand umfasse.

Als ich mich aufrichte, ziehe ich den Stoff empor.

Sekunden später steht sie völlig nackt vor mir.

Gierig sauge ich jedes Detail in mich auf. Die vollen, schweren Brüste ebenso wie der schlanke Leib, die nackte Scham und die wohlgeformten Füße. Kendra hat all das, was mir an einer Frau gefällt.

Rasch entledige ich mich meiner Handschuhe, berührte vorsichtig ihre Brüste, sehe ihre Knospen hart werden und sinke noch einmal vor ihr nieder.

Sie lacht leise, als ich mein Gesicht in ihren Schoß grabe.

Nie zuvor nahm mich eine Frau derart gefangen, nie wollte ich eine Frau mehr – und fühlte mich gleichzeitig so unwürdig, sie zu berühren.

Kendra sinkt ebenfalls in die Hocke. »Wir haben die gesamte Nacht! Ich werde dich nun meiner treuen Dienerin überlassen. Jene, die ich hinausschickte, damit sie nicht das Opfer deines Eindringens wird. Sie wird dich baden und dir Speisen reichen. Genieße all das, tapfere Kriegerin, dann kehre zu mir zurück. Ich werde begierig auf deine Rückkehr warten!«

Folgsam begleite ich die Dienerin hinaus, zu einem Bad. Heißes Wasser wartet auf mich, Seife und weiche Tücher liegen bereit. Auch sehe ich Met und Fleischspieße, Fladenbrot und Salat.

»Die Herrin gibt ihre Gunst nicht leichtfertig!«, lässt mich die Dienerin wissen, während sie mir in die Holzwanne hilft. »Du solltest sie keinesfalls verspielen!«

In diesem Moment habe ich es nicht vor. Meine Sinne sind benebelt und allein der Gedanke, mich Kendra zu widersetzen, erscheint widersinnig.

Nur leise, tief in meinem Unterbewusstsein, höre ich eine mahnende Stimme. *Denk an Milou und all die anderen! Denk daran, wer und was du bist! Lass dich nicht derart bezirzen!*

Ich möchte dieser Stimme zustimmen, aber wie soll ich es, wenn doch Kendra all meine Gefühle und Gedanken dominiert ...?

Ende des zweiten Teils

Teil 3 – Das Blut der Göttin – erscheint im Oktober 2016

