

Gunter Arentzen

DENISE MULLIGAN

INSEL HORROR



Part 4

Die Schwarze Kammer

Gunter Arentzen

DENISE MULLIGAN

INSEL HORROR

Part 4: Die Schwarze Kammer

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 © 2017 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 5 - Eine magische Reise - erscheint im Mai 2017

Inhalt

Prolog - Nach dem Gewinn	11
Kapitel 1 - Rekonvaleszenz	15
Kapitel 2 - Sonya	25
Kapitel 3 - Planung	39
Kapitel 4 - Hunter	46
Kapitel 5 - Das Ritual	63

Zitat:

Nichts stand in seinem Leben ihm so gut, als wie er es verlassen hat. Er starb wie einer, der sich auf den Tod geübt, und warf das Liebste, was er hatte, von sich, als wär's unnützer Tand.

(Macbeth)

Prolog

Nach dem Gewinn

Simpsons Island, 15. Juli

[...] Einer seiner Kollegen schlendert heran. Er nickt seinem Chef zu, dann kommt er mit ausgestreckter Hand auf mich zu. »Gratulation, Doktor Mulligan!«

Ich erwidere den Händedruck. »Vielen D...«

Sein Lächeln wird zu einer hämischen Grimasse, während sich seine Hand einem Schraubstock gleich um meine schließt. »Du findest das Blut nicht! Der Fluch wird auf ewig bestehen!«

Noch bevor ich begreife, spüre ich zwei heftige Schläge. Einer trifft meinen Magen, der andere meine Brust. Gleichzeitig höre ich ein mir allzu bekanntes Geräusch.

Whup, whup.

Jede Kraft weicht aus meinen Gliedern, meine Beine geben nach und Blut schießt meine Kehle empor.

Dunkelheit greift nach mir, nur undeutlich sehe ich, dass Coppler seinen Kollegen erschießt, dann aber laut nach Sanitätern ruft.

Inzwischen liege ich auf dem kalten Boden und blicke empor zu den Bäumen. Friede umfängt mich, von fern dringt ein leises Wimmern an mein Ohr.

Die Banshee ...

Dann ist Milou da und drückt meine Hand.

»Sieht so aus, als würde dir der gesamte Gewinn zufallen«, bringe ich hervor und ... lächele. Schmerzen habe ich keine. Mein gesamter Körper ist taub, die Dunkelheit um mich herum wird dichter.

Milou sagt etwas, aber das höre ich schon nicht mehr.
Nur das Wimmern der Banshee ist zu hören.

Ich sterbe ... und es ist gar nicht mal so schlimm! Seltsam!

Ein Lichtpunkt vertreibt die Dunkelheit des Todes. In ihr sehe ich ein dunkles Wesen; eine Frau, wie ich sie *kraftvoller* nie sah. Schwarzes Haar umweht ihren Kopf, ein langer, schwarzer Umhang umschmeichelt ihren Körper.

Sie, die Banshee, ist *eine* Erscheinung der großen Göttin. So, wie auch Morrigan als Göttin der reifen Frau und des Kampfes.

Oder Ceridwen, die in die Jahre gekommene, in Ehren ergraute Frau. Sie ist Andraste, die Göttin des Krieges und sie ist Verbeia, Göttin des Flusses und des Regens.

Nun also erscheint sie in ihrer Form als Todesgöttin, um mich in die Anderswelt zu führen. *In eine Anderswelt*, denn hiervon gibt es etliche. Natürlich hoffe ich auf Hy Braesil, der *besten aller Welten*. Dorthin werden jene entrückt, die in ihrem Leben Großes leisten. Der Krieg, aber auch, was in dem Kloster geschah, *könnte* mich hierfür qualifizieren.

Das Kloster!

Kendra!

Sie wird nun ewig in der kalten Kammer ruhen, gebannt durch einen Fluch, den ich hätte brechen können.

Mein Leben mag enden, aber jenes von Kendra ...

Nun, da ich an die Druidin denke, wird mir schwer ums Herz und mein Sterben verliert seine Unbekümmertheit.

Aber noch etwas wird mir klar – ich denke eindeutig zu viel. Dafür, dass mein Lebensende unmittelbar bevorsteht und die Banshee bereits heran ist, arbeitet mein Verstand wundersamerweise auf Hochtouren.

»Was würdest du von mir erbitten, könnte ich dir einen

letzten Wunsch gewähren?« Die Banshee blickt mich an, lächelnd, abwartend. Ich sehe ihren forschenden Blick, der tief in meine Seele eindringt und mein Innerstes ergründet.

Was könnte ich mir anderes wünschen, als dass Kendra nicht unter meinem Tod leidet? Was wäre wichtiger, als ihre Freiheit zu erleben? »Ich ...«

»Du musst es nicht aussprechen, denn ich fand die Antwort bereits in deiner Seele. Nicht dein eigenes Leben erbittest du, sondern jenes von Kendra! Aber wisse, dass der Bann *so* nicht gebrochen werden kann!«

»Dann entsende jemanden, der ihn brechen kann!«, bitte ich. »Wer immer sich auch auf die Reise machen wird, er braucht ...«

Ihr Finger berührt meine Lippen, sodass ich schweige.

»Nur wahre Liebe bricht den Bann! Ich kann niemanden entsenden, denn nur, wer sein Leben für einen der Druiden gibt, kann den Fluch aufheben!«

Ich begreife, was sie mir sagen will. »So sei es!«, wispere ich. »Ich erbitte mein Leben, um den Fluch brechen zu können. Ist dies geschehen, magst du mich in die Anderswelt führen, denn dann ist meine Aufgabe erfüllt!«

»Ah ... welch verlockendes Angebot!« Die Banshee schüttelt amüsiert den Kopf. »Nun denn, ich verzichte darauf, dich hier und jetzt nach Hy Braesil zu führen. Mögest du gerettet werden von jenen, die um dein Leben kämpfen. Was sein wird, wenn du deine kleine Quest beendet hast, wird sich zeigen. Du wirst eine andere Frau sein ...«

Sie lächelt, doch nun hat ihr Blick etwas Trauriges. »Mit einer Rückkehr in dein Leben werden auch all die Sinnesindrücke zurückkehren, die bislang geblockt waren. Dazu zählt auch ...«

»... der Schmerz!«, wispere ich.

Sie nickt, küsst meine Lippen – und damit verblasst ihre Erscheinung. Die Dunkelheit weicht, ich spüre die Schmerzen, welche die Kugeln in meinem Körper verursachen.

Und nicht nur die! Es ist kein Zuckerschlecken, wenn Nano-Bots an das Herz andocken und es mit 350 Joule dazu zu bewegen versuchen, endlich wieder seinen Job zu tun.

Im Gegenteil!

Ein Schrei entflieht meinen Lippen, als ich mich in höchster Qual aufbäume. Einem Reflex folgend will ich mir die Sauerstoffmaske vom Gesicht reißen, doch Milou verhindert es. Ich blicke in ihr tränennasses Gesicht, spüre ihre sanfte Berührung und dies schenkt mir seltsamerweise ein wenig Erlösung.

Ich sinke zurück, gestützt von einem Sanitäter. Jemand ruft, dass *sie zurück ist und die Bots umschalten sollen.*

Nur Sekunden später verschwinden meine Schmerzen. Offenbar docken die Bots nun im Rückenmark an und blockieren dort die Schmerzreize vollständig.

Nun erst entdecke ich die Kamera-Drohnen, die über mir hängen wie Geier, die auf mein Ableben warten. Sie übertragen jede meiner Regungen und lassen die Meute, die *gebannt den Ausgang dieses Kampfes um Leben und Tod verfolgten spontan in Hochrufe und Applaus ausbrechen.*

Sollen sie!

Milou hält auch weiterhin meine Hand. Obwohl ich inzwischen auf einer eGrav-Trage liege und – begleitet von den Sanitätern – zu einem wartenden Quad-Copter gebracht werde.

»Bleib hier ... und feiere!«, wispere ich. »Alles ... wird gut!«

»Spinnst du? Feiern, während du mit dem Tode ringst?«
»Ich ... ringe ... nicht. Ich ... habe ... mit der ... Banshee einen Handel ... abgeschlossen. Sie ... schenkt mir das Leben ... bis ich ... Kendra ... befreit habe! Anschließend ... mag sie tun, was immer ... sie tun möchte!«

Einer der Sanitäter sagt, dass ich wohl fantasieren würde. Die Bots hätten hin und wieder diese Wirkung.

Doch Milou weiß, dass ich *nicht* fantasiere. Sie glaubt mir jedes einzelne Wort, und das macht die Sache für sie nicht besser. Nun weiß sie, dass ich ein Leben auf Zeit geschenkt bekam. Dies hier, das war keine Rettung. Entscheidet sich die Banshee, mich nach Hy Braesil zu führen, war es lediglich ein Aufschub.

Aber das wird sich zeigen, wenn es soweit ist! Und das kann, wenn die Göttin nicht übertrieben hat, noch etliche Zeit dauern.

Kapitel 1

Rekonvaleszenz

London, 23. Juli

Mein Zimmer im *HMH Britannia*, seit 2030 das größte Krankenhaus in Greater London und zudem im Besitz der Krone, liegt am Ende eines langen Ganges auf Station S-7; elfter Stock, Süd-Trakt.

Die Aussicht, schaue ich aus einem der beiden Fenster, ist atemberaubend. In der Ferne erhebt sich das London Eye, zerstört während des Krieges durch eine Rakete der ILF, neu aufgebaut gleich nach Kriegsende als Symbol des Neu-

beginns.

Auch den *Royal Palace* kann ich sehen; jener wunderbare Bau im Stile des Barocks, der sich an exponierter Stelle erhebt und all die Macht des einstigen Empires sowie der neuen Führungsrolle Londons seit Ende des Krieges ausdrückt.

Schließlich war es King Charles IV., der nach seiner *Rede zum Kampfe für das christlich-freie Europa* seinen Palast gegen einen Container im Front-Compound vor Ankara tauschte und dort als Oberbefehlshaber der britischen Truppen den Kampf gegen *Johnny Turk* leitete; gemeinsam mit dem spanischen Oberbefehlshaber sowie einem französischen Feigling, dessen Namen niemals erwähnt werden sollte.

Interessant ist, dass ich Charles IV. mehrfach traf, er jedoch in dieser Zeit nie meinen Namen erfuhr; ich erhielt mein VC und GS erst später. Einmal konsultierte er mich sogar und wollte wissen, was *Einheit 14* bewegen könne, wenn er uns durch Ablenkung etwas Freiraum verschaffen könne.

Am Ende stand der Fall von Gallipoli.

Charles IV. überlebte den Krieg und kehrte als strahlender Sieger nach London zurück. Die Menschen lagen *ihrem* König zu Füßen, die Türkei zahlte hohe Summen für den Bau des Palastes und alle waren glücklich!

Die USA, schon seit 2021 zerstritten und zerrüttet, hatten den neuen Ansprüchen Londons nichts mehr entgegenzusetzen, und so ist nicht Washington und das Weiße Haus der Nabel der Welt, sondern London sowie 10 Downingstreet und - nahezu gleichberechtigt - der Royal Palace!

Mir gerade dieses wunderbare Zimmer zu geben war eine nette Geste des Krankenhauses. Ein Einzelzimmer steht mir

jedoch aufgrund meiner Versicherung zu – und das ist auch gut so, denn *Ruhe ist der beste Heiler*, wie meine Großmutter zu sagen pflegte, wenn sie mich bei Fieber oder Unwohlsein ins Bett stopfte.

Das Patientenzimmer, das sie mir gaben, hat einen weiteren Vorteil – es bietet Platz für all die Geschenke, die mir wohlmeinende Fans schickten. Unzählige Zuschauer wurden Zeuge, als Milou und ich den Sieg errangen – und verfolgten anschließend meinen *dramatischen Kampf mit dem Tod*.

Wüssten sie, was sich wirklich in jenen ein, zwei Minuten ereignete, als mein Herzschlag bereits gestoppt hatte und nicht ich als Mensch mit der Banshee sprach, sondern jener Part in mir, den manche als *Seele* bezeichnen, sie hätten mir wohl nichts geschickt. *Zu viel Religion, zu viel Mystik!*

Natürlich besuchten mich Reporter von IPPE, kaum dass ich wieder Besuch empfangen durfte, und natürlich fragten sie mich, wie ich meinen eigenen Tod erlebt habe. Ich verzichtete jedoch auf eine ausführliche Erklärung und gab an, ein *spirituelles Erlebnis* gehabt zu haben, welches mich *in meinem Glauben an den Alten Weg bestärkt habe!*

Da Religion seit dem Krieg strikte Privatsache ist, fragten sie in diesem Punkt nicht nach, sondern schnitten andere Themen an.

Etwa die Frage, warum in aller Welt mich ein Mitglied der Security nach meinem Sieg töten wollen.

Eine ziemlich gute Frage!

Natürlich erwähnte ich die Worte, die er an mich richtete, mit keiner Silbe. Die Suche nach dem Blut der Göttin ist – wie mein Glaube – privat. Nur Milou weiß davon, sonst niemand.

Woher also wusste der Mann davon und warum versuchte er, mich an Ort und Stelle zu töten?

Weder Milou noch ich glauben, dass er aus eigenem Antrieb handelte. Aber ... was war es dann? Wer stachelte ihn dazu auf – und warum?

Jemand, der von dem Fluch weiß!

Jemand, der ein Interesse daran hat, dass er bestehen bleibt!

Jemand, der ...

Meine Überlegungen werden unterbrochen, denn Milou betritt den Raum. In Händen hält sie eine kleine Reisetasche mit frischer Wäsche, auf dem Rücken ihre Tasche mit Computer-Equipment. »Wie geht es dir, Süße?«

»Jeden Tag etwas besser. Ich denke, ich komme hier bald raus!«

»Übereile nichts!« Sie stellt die Tasche vor das Bett, dann nimmt sie an einem der beiden Tische Plätze und baut ihre Ausrüstung auf. »Ich war fleißig!«

»Sehe ich! Danke ...!« Damit deute ich auf die Wäsche.

»Das war nicht ich«, gibt sie zu und lächelt verschämt. »Mutter ließ es sich nicht nehmen, die Wäsche zu machen!«

»Das ist sehr nett von ihr.« Ich sinke vorsichtig neben ihr auf einen Stuhl. Auch wenn Nano-Bots und naturnahe Wundverschlüsse dafür sorgen, dass die Verletzungen heilen, habe ich doch noch immer Schmerzen. Die verdammten Kugeln zerstörten oder verletzten so ziemlich jedes Organ in meinem Körper; die Ärzte sprechen von einem *medizinischen Wunder*.

Nun ja, sollen sie ...

»Hast du etwas über den Schützen in Erfahrung bringen können?«, frage ich, nachdem ich mich einigermaßen bequem setzen konnte. »Hast du eine Ahnung, warum er auf

mich schoss?«

»Leider nicht! Obwohl ich die von dir genannte Datenbank nutzte und auch deine Daten eingab.« Milou schaut mich nachdenklich an. »Wie kommt es eigentlich, dass du Zugriff auf die Datenbank des Europäischen Sicherheitsdienstes hast? Die vergeben ihre Zugänge doch nicht in der Lotterie, oder?«

»Nicht, dass ich wüsste!«, erwidere ich lächelnd. »Tatsache ist, dass ich es nicht weiß! Eines Tages erhielt ich ein Schreiben des Verteidigungsministeriums. Als Offizier der Streitkräfte Seiner Majestät mit besonderer Freigabe aus Kriegszeiten würde man sich freuen, mir künftig mit meinen bekannten Zugangsdaten Zugriff auf die Datenbank des Europäischen Sicherheitsdienstes zu gewähren. Was sie damit bezwecken, weiß ich es nicht.«

Milou blickt mich sekundenlang fragend an. Ihr gefällt das nicht, das sieht man ihr an. Sie hat ein gesundes Misstrauen, was den ESS anbelangt, den *European Security Service*, in dem schon kurz vor dem Krieg die nationalen Geheimdienste aufgingen. Auch MI5 und MI6.

Etwas, das man sich zu Zeiten des Brexit nicht hätte träumen lassen. Doch der gemeinsame Kampf gegen den Islam, er vereinte wieder, was eine schlechte europäische Politik zuvor getrennt hatte ...

»Hast du den Killer in der Datenbank gefunden?«, möchte ich von Milou wissen; auch, um sie auf andere Gedanken zu bringen. Es nutzt nichts, sich Gedanken um die Hintergedanken irgendwelcher Politiker zu machen.

Zweimal griff ich bisher auf die Datenbank zu; zweimal, weil ich glaubte, einen Kriegsverbrecher erkannt zu haben.

Einmal lag ich richtig, nahm den Gentleman an Ort und

Stelle fest und übergab ihn den Behörden – vielen Dank, Sie haben nichts verlernt, ha, ha, ha.

Einmal irrte ich mich; der von mir Verdächtige lebte noch, der Kriegsverbrecher war amtlich tot.

Nun also durfte Milou die Datenbank nutzen. Ich weiß, dass sie künftig sehr oft auf sie zugreifen wird; und sei es nur aus Neugier.

Schade nur, dass sie uns bei unserem aktuellen Problem nicht helfen kann. »War er nicht darin zu finden?«

»Doch! Der ESS nahm den Anschlag auf dich sehr ernst! Agenten aus London nahmen ihn unter die Lupe, fanden aber keinen Grund für diese Tat. Ehemaliger Soldat im Krieg, war jedoch nie auch nur in deine Nähe gekommen. Nun bei der Security von IPPE. Dort nie auffällig geworden, beliebt bei seinen Kollegen – bis ihn Coppler erschießen musste.«

»Er war eine Marionette, nicht mehr! Fremdgesteuert von jemandem, der uns an unserem Erfolg hindern will. Eine ... alte Kraft ist wirksam Milou! Und die entzieht sich allen Versuchen, sie auf rationale oder technische Weise zu ergründen!«

Meine Freundin hat Angst, ich sehe es ihr an. Gerade mich solche Worte sagen zu hören, zerstört eine Konstante in ihrem Leben. »Wie ... gehen wir vor?«, möchte Milou wissen. »Was können wir tun?«

»Sobald ich hier rauskomme, reisen wir nach Stonehenge! Wenn sich meine Theorie als richtig erweist, werden wir dort etwas finden.«

»Und was?«, fragt Milou. Sie will es eigentlich gar nicht wissen, doch ihre Neugier lässt ihr keine Chance.

»Das weiß ich nicht so genau. Wir ... werden es sehen!«

Meine Freundin würde gerne noch etwas erwidern, doch plötzlich wird die Tür aufgestoßen und mehrere Männer in rot-schwarzen Uniformen ergießen sich in den Raum. Sie schauen sich um, sehen Milou und mich, nicken uns zu – und gehen wieder.

»Was ...«, setzt Milou an, doch schon betritt eine junge Frau den Raum und schließt mit Nachdruck die Tür.

Einem ersten Impuls folgend springe ich auf, doch die Schmerzen lassen mich stöhnen und zurück auf den Stuhl sinken.

Milou hingegen vollführt eine tiefe Verneigung. Denn dort, keinen Meter entfernt, steht Thronprinzessin Cassandra-Victoria und schenkt mir ein zugewandtes Lächeln. »Wir treffen einander stets im Hospital, Pralinen!«

»Ja ...« Wieder erhebe ich mich, vorsichtiger nun, und umarme meine Besucherin.

Milou, die wieder steht, starrt uns beide an. »Pralinen?«, fragt sie schließlich leise. »Wie ...?«

»Ich war auf Tour, um unsere Jungs und Mädchen in den Hospitälern zu besuchen. Die meisten Soldaten waren recht ... devot. Doch Denise fragte, warum ich nicht wenigstens ein paar Pralinen von zu Hause mitgebracht habe!«

Sie greift in ihre Tasche und holt eine Packung der süßen Köstlichkeiten hervor. »Ta-raa!«

Lachend nehme ich sie entgegen. »Was führt dich her?«

Cassandra-Victoria wird verlegen. »Ich ... möchte wissen, was auf der Insel geschah! Jedes Detail, Denise!«

»Warum?«, wundere ich mich. »Welches Interesse hast gerade du an einer von IPPE veranstalteten Schatzsuche?«

»Der Palast erhielt einen anonymen Tipp!«, erwidert die Kronprinzessin, und nun wirkt sie überaus ernst. »Es heißt,

du hättest auf der Insel eine Waffe gefunden – so mächtig, dass sie unser Land zerstören könnte!« Sie legt eine kurze Pause ein. »Schlimmer noch, der Tippgeber sagte, du würdest sie auch einsetzen!«

»Denkst du so von mir? Dass gerade ich mein eigenes Land angreifen und vernichten würde?«

Sie zögert. »Nein«, sagt sie schließlich. »Nein, das denke ich nicht. Aber bitte sag mir, was auf der Insel geschah und wer genau eine gewisse *Kendra* ist!«

Bei diesen Worten hält sie mich scharf im Blick; so, als müsse ich mich durch ein verräterisches Zucken verraten!

»Kendra ist eine atemberaubende Frau, die ich auf der Insel traf«, erwidere ich und bleibe dabei durchaus bei der Wahrheit. »Wir ... verlebten eine außerordentlich intensive und ... bemerkenswerte Nacht!«

Cassandra-Victoria neigt den Kopf zur Seite und mustert mich nachdenklich. »Sie ist nicht zufällig eine ... Druidin, die mit einer Armee Britannien angreifen will?«

Seufzend sinke ich auf mein Bett. Der Tippgeber war überaus präzise. »Denkst du wirklich, eine *Druidin* könnte mit einem Heer das Königreich angreifen? Was für ein Heer sollte das sein, das unseren und den europäischen Streitkräften widerstehen könnte?«

»Du weißt, dass wir beide den gleichen Glauben teilen! Du weißt auch, dass ich an die Macht der Götter und auch an die Macht unserer Magie glaube! Also sag mir, Denise – ist Kendra eine Druidin und war es ihr Plan, Britannien in die Entrückung zu führen?«

»Das war ihr Plan«, gebe ich zu und erzähle ihr, was genau sich auf der Insel ereignete. Sehr zum Erstaunen meiner Freundin, denn offiziell ist der Palast nach wie vor *Mit-*

glied der christlichen Einheit.

Das wird sich wohl ändern, sobald Cassandra-Victoria die Königswürden erhält.

»Das bedeutet«, stellt sie fest, »dass du ein paar Druiden von ihrem Fluch befreien wirst, woraufhin diese zu den Waffen greifen und ...«

»Sie werden *nichts* dergleichen tun. Der Fluch wird aufgehoben und ihnen wird erlaubt, in die Entrückung zu gehen. Sollten sie jedoch auch nur die Hand gegen Britannien erheben, greift die Göttin ein! Ich ... weiß es. Morrigan selbst ließ es mich wissen, als sie mein Leben verschonte. Liebe bricht den Bann, erlaubt den Druiden aber nicht, ihre Pläne zu verfolgen!«

Ich lege meine Hand auf ihren Arm. »Vertrau mir, ich werde nichts tun, dass dieses Land gefährdet. Ich habe nicht Kämpfer der ILF zu den Fomori geschickt, damit ich nun Britannien opfere!«

Cassandra-Victoria berührt sanft meine Hand. »Ich vertraue dir!« Sie zögert kurz. »Was wirst du tun, wenn Kendra ... in die Entrückung geht? Wirst du sie begleiten?«

»Ich hoffe, dass *sie* nicht in die Entrückung geht. Ich kann nicht erklären, warum ich gerade für sie solch tiefe Gefühle empfinde. Aber ... wahrscheinlich würde ich ihr folgen. Aber das muss sich zeigen!«

Cassandra-Victoria beugt sich vor und küsst mich auf die Stirn. »Pass auf dich auf! Und ... stell sie mir vor! Ich würde gerne eine Druidin aus der alten Zeit treffen!«

»Gerne! Eine letzte Frage noch – ging der Tipp schriftlich ein? Oder telefonisch?«

»Schriftlich! Ich lasse ihn dir samt unseren Recherchen zukommen!«

Sie drückt meine Hand zum Abschied.

»Richte deinem Vater Grüße aus!«

Sie lacht. »Das werde ich! Er war sehr angetan, dass gerade du das Rennen gemacht hast!«

Damit verlässt sie das Zimmer.

»Du ... kennst die Thronerbin!«, stellt Milou fest, während sie aufsteht und näherkommt. »Und das auf eine sehr ... freundschaftliche ... Weise!«

»Wir teilen verschiedene ... Interessen. Doch sie ist, wer sie ist, und ich bin, wer ich bin!« Damit lasse ich es bewenden. »Wir sollten herausfinden, wer dem Palast diesen *Tipp* geschickt hat.«

»Sobald wir die Informationen bekommen, mache ich mich an die Arbeit!«, verspricht Milou. »Hast du schon darüber nachgedacht, was du mit deinem Anteil des Gewinns machen wirst?«

12.550.000 Pfund warten auf mich.

Was für eine enorme Summe!

»Vermutlich werde ich mir ein paar Dinge gönnen, den großen Rest aber anlegen! Wir sind nun Eigner einer Motorjacht; die will unterhalten werden.«

»Ein eigenes Haus?«, fragt sie grinsend.

»Ich besitze ein Apartment im Herzen von London. Im Moment wüsste ich nicht, wo ich lieber leben würde! Zudem ... werde ich jede Entscheidung vertagen, bis ich Kendra und die anderen befreit habe. Sollte sie in die Entrückung gehen, wirst du um 12.500.000 Pfund reicher sein!«

Milou, die an meinem Bettrand sitzt, greift nach meiner Hand. »Ich will kein Geld von dir, Denise! Ich ... möchte dich nicht verlieren! Deine Freundschaft ist das Wichtigste und Größte für mich! Bedenke das!«

Ich nicke. *Was sein wird, wird sein...*

Kapitel 2

Sonya

London, 28. Juli

Seit den Zeiten von Arthur Conan Doyle hat sich Marylebone und auch die Baker Street sehr verändert. Holmes, der London einst wie seine Westentasche kannte, würde vermutlich seine eigene Wohnung nicht mehr finden.

Mein Appartement liegt in der Baker Street 203 – ein großes Gebäude im *Ultramodernen Design*. Der runde Glasbau ragt gewunden in die Höhe, Lichter in verschiedenen Neonfarben laufen außen an dem Gebäude entlang, die Fenster selbst sind voll verspiegelt und können auf Wunsch als Live-Pane dienen und Informationen des Home-Serv oder *von der Realität abweichende Szenerien* darstellen.

Regnet es draußen, zeigt ein Blick aus dem Fenster auf Wunsch dennoch strahlenden Sonnenschein.

Blöd nur, wenn man vergisst, dass man ein alternatives Szenario gewählt hat und mit Shorts und Shirt vor die Tür trittst – nur um dann bei zehn Grad in einen Regenguss zu kommen. Um das zu verhindern, wähle ich in diesen Fällen nicht nur abweichendes Wetter, sondern auch eine abweichende Region; meist eine Insel.

Wohnt man in der 29. von 30 Etagen, hat man eine wunderbare Aussicht auf die Stadt, noch besser als von meinem Zimmer im Krankenhaus.

Der Royal Officers Club, eine Einrichtung nach dem Vorbild der Clubs des 19. Jahrhunderts, befindet sich nur wenige Gehminuten von meinem Appartement entfernt. Die Mitgliedschaft in ihm wurde mir nach dem Krieg angetragen; es ist ein höchst vornehmer Club, der lediglich Offiziere – aktive und ehemalige – aufnimmt.

Der *The Old Comfort* hingegen ist ein Club, der seit 1789 besteht und aus den Besuchern eines einstigen Coffee-House hervorging. Daher nahm er von Anfang an Frauen auf, jedoch musste man der Oberschicht angehören, zumindest *eine* Leistung von entscheidender Bedeutung vollbracht haben und keinesfalls *mit seinen Händen arbeiten* – Wissenschaftler wie Archäologen oder auch Ärzte oder Chemiker waren natürlich hiervon ausgenommen.

Ein Freund der Familie war so freundlich, mich vorzuschlagen. Es kam zum Blackballing und zu meinem Glück fanden sich am Ende nur weiße Kugeln in der *Urn of Fate*.

Der TOC liegt so weit entfernt, dass ich wahlweise ein Black Hover oder aber die seit einigen Jahren auf die Straßen der Stadt zurückgekehrten Kutschen nutze; bevorzugt ein Brougham der neuesten Generation. Es erscheint mir ... stilvoll, mit solch einem Gefährt zum TOC zu fahren.

An jenem 28. Juli plane ich einen Besuch im Club; welcher es sein wird, entscheide ich meist spontan. Doch noch stehe ich am Fenster meines Appartements und überlege, auf ein Angebot der Hausverwaltung einzugehen. Das Penthouse im 30. Stock wird frei; der Eigentümer zieht nach Edinburgh und hat das Penthouse an die Eigentumsverwaltung des Towers verkauft.

Diese bietet es nun mir an – sie würden mein Appartement zum vollen Preis anrechnen. Blieben noch knapp

40.000 Aufpreis – für eine dreimal so große Wohnung, einen Dachgarten und einen Pool im Innen- und Außenbereich.

Klingt verlockend! Natürlich müsste jemand das Penthouse in Schuss halten. Jemand, der nicht ich bin! Milou würde es gefallen, eine sichere Anlage ist es obendrein. Ja, ich werde zugreifen!

Per eServ rufe ich das Angebot auf und nehme es an. *Schon sind 40.000 weg; so schnell geht das!*

Ich schicke Milou eine kurze Notiz, dann schlendere ich ins Schlafzimmer und schlüpfte in *Order Dress No. 4* – formelle Uniform für Offiziere der British Army außerhalb von Paraden oder offiziellen Anlässen.

Zudem enthält die No. 4 auch all die Orden und Bänder, die man mir im Laufe des Krieges verlieh; ein buntes Sammelsurium an Auszeichnungen. Für Verletzungen, Tapferkeit ... Bis hin zu den beiden höchsten Orden; Victoria- und George-Kreuz. *Denise Mulligan, VC, GS ... Du hast es weit gebracht!*, denke ich, als ich mich im Spiegel betrachtete. *Aber zu welchem Preis ...?*

Während man im Feld heute auf Multi-Tarn-Uniformen setzt, die dank Nano-Silk jede erdenkliche Farbe und unzählige Muster annehmen kann, ist No. 4 seit der Uniform-Reform von 2031 wieder leuchtend rot – so wie es die Uniformen einst waren. Damals, als man uns noch *Rotröcke* nannte.

Damit ist die Entscheidung gefallen; ich werde den Royal Officers Club aufsuchen.

Ist man Träger der beiden höchsten Orden, genießt man ei-

nige Privilegien. So werden wir Ordensträger noch vor allen anderen Offizieren begrüßt; selbst der höchste General oder Admiral wird erst *nach* uns begrüßt; eine Anerkennung für das, was wir einst taten.

Der Royal Officers Club folgt diesem Gedanken und bedient uns, da wir VC oder GS tragen, vor all den anderen; wir bekommen die besten Drinks oder Speisen, wir haben bei Aufführungen oder Veranstaltungen stets die besten Plätze und unsere Portraits hängen in der Halle, nicht in der Galerie.

Bedenkt man jedoch, *was* wir für unsere Orden tun mussten und welche Folgen dies hat, würde ich an manchen Tagen gerne auf beide Auszeichnungen verzichten, wären Alpträume und Flashbacks dafür nicht länger Teil meines Lebens.

Aber ich tat, was ich tat, und nun muss ich mit den Folgen leben; es gibt kein Zurück an einem Punkt vor den Schlachten, dem Blutvergießen, dem Töten ...

Der Abend im Club war wunderbar; ich nahm ein leichtes Abendessen ein, hatte ein paar Drinks und spielte mit drei weiteren Offizieren *Whist*.

Ja, *Whist* – nicht etwa *Bridge*!

Nun, wieder zu Hause, entledige ich mich meiner No. 4 und lege sie so, dass sie am nächsten Tag abgeholt und gereinigt werden kann. Anschließend nehme ich eine Dusche, schlüpfe in einen Kimono, den mir eine japanische Pilotin schenkte – ein Andenken an unsere kurze, aber innige Affäre während meines Studienjahres in Tokio – und lege mich auf das wunderbar große und harte Bett.

Dort greife ich nach meinem *ReadMe*, um bei einem Roman zu entspannen, komme aber nicht dazu, da just in die-

sem Moment an die Wohnungstür geklopft wird.

Wie ungewöhnlich!

Besucher betreten den Tower durch die große, zur Baker Street führende Tür und begeben sich an die Information. Dort nimmt man Kontakt zu mir auf und ich entscheide, ob der oder die Besucher per Lift hinauf zu mir fahren oder lediglich eine Nachricht hinterlassen dürfen.

In 99 Prozent der Fälle bleibt es bei der Nachricht!

Milou ist von dieser Regelung natürlich ausgeschlossen; sie hat eine Zutrittskarte und kann sich in meiner Wohnung frei bewegen; auch dann, wenn ich selbst nicht zu Hause bin.

Klopfen würde sie jedoch nicht!

»Hey, Home-Serv!«, rufe ich in den Raum und aktiviere damit die Steuerung der Haus-Elektronik. »Zeige mir auf dem Live-Pane die Tür-Kamera!«

Das Fenster links von mir, zuvor dunkel, da ich die Nacht-Polarisation auf 95 Prozent Lichtundurchlässigkeit geschaltet habe, erwacht aus seinem Schlaf. Ein helles Quadrat zeichnet sich im Fenster ab, ich sehe den Flur *vor* meinem Appartement – und dort die verdammt aufregendste Frau, die ich abgesehen von Kendra jemals sah.

Mein Mund wird trocken, während ich ihren Anblick in mich aufsauge.

Tiefschwarzes, zu einem Zopf geflochtenes Haar.

Gebräunte Haut.

Enges, schwarzes Kleid, das kaum die Oberschenkel verdeckt.

Brüste, die – wenn sie echt sind – perfekter nicht sein können.

Sinnliche Lippen, funkelnd-graue Augen und hübsch ge-

schwungene Lippen.

»Hey, Home-Serv! Gib den Eingang frei!« Damit verlasse ich mein Bett und betrete das Wohnzimmer just in dem Moment, als auch sie eintritt.

»Colonel Denise Mulligan, VC, GS?«, fragt die Fremde mit sanfter, singender Stimme. In ihr schwingt eine ungewohnte Zuneigung mit; sie wird auf einer unterschwelligem Ebene übermittelt; die ich bislang nur sehr selten wahrnahm. Sie klingt bei Milou mit, sie klang bei einigen meiner Untergebenen mit und auch bei Kendra und Morrigan spürte ich sie.

Nun wieder, und ich frage mich, warum dem so ist! Wir kennen einander schließlich nicht.

»So ...« Ich muss mich räuspern. »So ist es! Was führt Sie zu mir?«

»Mein Name ist Sonya Ashburn!«, erklärt sie, während sie gleichzeitig näherkommt. »Ich wurde ... entsandt, um mit dir zu sprechen!«

Ihr Atem streift mich, so nahe ist sie mir plötzlich. Ihr Parfüm ist süß, aber nicht schwer. Untermalt wird es von ihrem eigenen Körperduft, Pheromone, denen ich mich nur schwer entziehen kann. Sie wirkt auf eine fundamentale Art anziehend!

»Entsandt?«, bringe ich hervor. »Von wem?«

»Einer ... Interessengruppe!«, sagt sie lächelnd. Zu meinem Erstaunen berührt sie sanft meinen Arm, ihre Hand gleitet an ihm empor zu meiner Schulter, dem Hals und schließlich zur Wange.

Es ist, als würde ihre Berührung eine brennende Spur des Verlangens zurücklassen. Am liebsten würde ich sie in meine Arme reißen und küssen.

Nein – am liebsten würde ich ihr das Kleid vom Leib reißen und ihren nackten Körper erkunden; mit Augen, Händen, Lippen und Zunge.

Stattdessen spüre ich, dass mein Mund noch etwas trockener wird und meine Gedanken verschwimmen. Unwillkommene Bilder von ihr und mir auf meinem Bett schieben sich in die Überlegung, wer zur Hölle sie geschickt haben könnte – und warum!

Um mich ein wenig besser konzentrieren zu können, trete ich einen Schritt zurück. Zwar jault mein Innerstes auf, weil damit die Berührung endet, doch ich *muss* mich endlich zusammenreißen. »Welche Interessengruppe ist das?«

Wieder kommt sie näher, berührt mich zärtlich. »Alte Wächter, wenn man so will. Wesen, die ein gesundes Interesse daran haben, dass zwölf Druiden auf einer Insel fern von dieser auf ewig in ihrer Gruft verharren!«

»Hat diese *Gruppe* versucht, mein Leben auf jener Insel zu beenden?«

»Das hat sie, und ich möchte mich in ihrem Namen für jeden Schmerz und jedes Unbehagen entschuldigen. Sie ... haben nicht erkannt, welch ein Geist in dir schlummert. Sie sahen in dir ... eine von Gier und Instinkt getriebene Frau, die rein zufällig auf etwas Großes stieß. Erst die Banshee machte ihnen klar, dass dem nicht so ist – und es ihnen künftig verboten sei, dich zu attackieren!«

»Sie wissen, was zwischen der Banshee und mir geschah? Sie ... haben mit ihr gesprochen?« Langsam, als würde ein tropfender Hahn einen Eimer füllen, tröpfelt die Erkenntnis in mein Bewusstsein. »Du bist kein Mensch!«

»Das ist wahr! Ist ... es schlimm?«

Angst schwingt nun in ihrer Stimme mit; zumindest über-

mittelt sie diese Emotion auf nonverbaler Ebene. Fast schon möchte ich sie tröstend in den Arm nehmen.

Du benimmst dich wie eine läufige Hündin! »Nein! Es ist lediglich ... bemerkenswert! Ich ... bin nur eine einfache Frau und hatte bis zu jenem Tag auf der Insel keinen Kontakt zu ... Wesen, die *keine* Menschen sind.«

Ich neige den Kopf. »Was bist du?«

Sonya lächelt. »Mein Vater ist ein Mensch, so wie du. Meine Mutter jedoch ist eine Waldnymphe. Ich selbst bin eine Nymphe, jedoch mit einigen wundersamen Eigenschaften – etwa jener, dass ich mich auch in der Großstadt wohlfühle und ein Leben als Mensch führe, gleichwohl aber auch in den Wäldern des Reichs ein Heim habe.« Sie umfasst meine Hand. »Du bist so viel mehr als *nur eine einfache Frau*. Du bist Kriegerin und erforscht, was war. Du folgst unserem Weg und wurdest von Morrigan geküsst! Nein, Denise Mulligan, du bist nicht nur ein Mensch! Du bist eine Kriegerin, deren Namen man bereits in den weiten Gefilden jenseits der Nebel flüstert!«

Sie liebkost meine Wange. »Ich sah dein Leben in einem wunderbar klaren Fluss. Deine Kämpfe, deine Schmerzen und Ängste, aber auch deine Freuden. Ich sah Frauen in deinen Armen und Milou an deiner Seite! Meine Aufgabe, sie erfüllte mich mit großer Neugier!«

»Und was genau ist deine Aufgabe?«

»An deiner Seite zu stehen, was immer auch kommt. Dich zu lieben und glücklich zu machen, deine Wünsche zu erfüllen ...«

Das kommt unerwartet! »Aber ... wir kennen einander nicht! Du ... kannst doch nicht dein Leben, deine eigenen Interessen aufgrund einer *Aufgabe* ignorieren und eine

Fremde ...«

»Ich bin eine Nymphe! Meine Wünsche sind nicht maßgeblicher als der Wunsch unserer Gruppe.« Sie umfasst meine Hand stärker, dann ein Ruck und schon umschlingt sie mich. »Zudem – wer sagt, dass ich nichts für dich empfinde? Wie ich schon sagte; ich habe dein Leben *gesehen*. Und nicht nur das, was auch eine Kamera aufzeichnen könnte. Wir Nymphen können die Gefühle, die Gedanken, Wünsche und Sehnsüchte einer Person wahrnehmen, wenn wir nur ihre Darstellung in klarem Wasser berühren!«

»Das ist wirklich völlig ... *bizarrr!*« Gerne würde ich mich aus ihrer Umarmung lösen, doch nun, da ich ihr derart nahe bin, erlahmt jede Gegenwehr.

»Das mag dir so erscheinen! Und doch bin ich hier, bereit, meine Aufgabe bis ans Ende allen Seins zu erfüllen. Wenn du nur willst, werden wir einander heute halten und auch, wenn die Sonne ihre Kraft verliert und das Leben auf dieser Welt endet!«

»Ich fürchte, dass ich so lange nicht lebe«, erwidere ich schwach. »Du ... würdest an meiner Seite nicht glücklich werden, Sonya. Du solltest lieben, wen du wirklich liebst, und nicht ...«

Ihre Lippen verschließen meinen Mund. Kühler, minziger Atem fließt über meine Lippen, als sie mich küsst. Ihre Zunge wagt sich keck hervor, sucht meine, spielt mit ihr.

Mein Widerstand schmilzt vollends in ihren Armen. Ich lasse zu, dass sie meinen Kimono öffnet, und schon führt sie mich zu einem Sofa.

Mein Verstand verabschiedet sich, nur noch Momentaufnahmen von dem, was wir tun, dringen in mein Bewusstsein.

Sonya, die auf dem Sofa sitzt und sich mir öffnet, während ich auf dem Boden davor kauere.

Ihre Zunge an meinem Geschlecht.

Brüste, die meine Brüste berühren, Nippel auf Nippel, Hände im Schoß der jeweils anderen.

Ihr wunderbares Aroma auf meiner Zunge.

Als der Rausch endet, ist es tiefe Nacht. Wir liegen eng umschlungen in meinem Bett, ihr Atem umschmeichelt mich, ihr liebevoller Blick gibt mir das Gefühl, geliebt zu werden. Müdigkeit kriecht durch meine Glieder. Selten hat mich eine lustvolle Nacht derart viel Kraft gekostet.

Nie zuvor erlebte ich eine solche Nacht!

Ich weiß, was sie will.

Was ihre Gruppe will.

Ich soll die Suche nach dem Blut einstellen. Ich soll Kendra aufgeben – und mich für Sonya entscheiden!

Es wäre ein höchst merkwürdiges Ansinnen. *Nimm B und vergiss A, auch wenn du in A unsterblich verliebt bist!*

Nur – Sonya hat all meine Sinne betört und meinen Widerstand gegen eine solch bizarre Idee gebrochen.

Das hat weder mit Logik noch mit *Verliebtheit* zu tun. Es ist Magie auf einer Ebene, die ich trotz meines Glaubens niemals für möglich gehalten habe.

Seit Milou und ich den Fluch weckten, werde ich mit Dingen konfrontiert, die für die meisten Menschen schlicht nicht existieren. Und nun liegt eine Nymphe neben mir und verspricht ewige Liebe, sollte ich ...

Noch hat sie keine Bedingungen gestellt!

»Morgen!«, wispert sie, als habe sie meine Gedanken erraten. »Morgen werden wir sprechen! Der Morgen bringt die Zeit für Gespräche, die Nacht hingegen Schlaf!

Sie küsst mich, und wirklich übermannt mich bleierne Müdigkeit.

Der Duft von frischem Kaffee zieht durch das Appartement, als ich erwache; untermalt von Honig; so, wie ich meinen Kaffee mag.

Zudem riecht es nach frischen Brötchen, nach Eiern und Speck.

Sonya hat das Bett bereits verlassen. Demnach hat sie für ein ausgiebiges Frühstück gesorgt.

Wie ausgiebig erkenne ich erst, als ich das Schlafzimmer ebenfalls verlasse. Auf dem Tisch türmen sich Brötchen und Croissants, Eier mit Speck und Waffeln. Dazu gibt es Kaffee und Kakao, Müsli und Joghurt stehen ebenso bereit wie frisch gepresster Saft.

»Hast du jemanden eingeladen?«, frage ich lächelnd.

Sonya trägt lediglich ein langes Shirt; ein sexy Anblick, der mich schon wieder zu betören droht.

Du hattest sie! Also konzentriere dich nun darauf, sie aus der Wohnung zu bekommen! Verrate Kendra nicht für sie, auch wenn sie ... Nein, es gibt kein auch oder eine andere Entschuldigung, den leichten Weg zu gehen!

Sonya erwidert mein Lächeln. »Je mehr Auswahl, umso besser. Du solltest erleben, wenn wir zu Hause einen Brunch zubereiten!« Sie nimmt Platz, und während ich es ihr gleich tue, ändert sich ihr Blick. Er wird forschend. »Ich weiß, was dich bewegt! Du ... spürst die Verbindung zwischen uns, willst aber Kendra und die Ihren nicht aufgeben. Und doch, obgleich dir der bloße Gedanke, solch ein

Tausch könne funktionieren, bereits grotesk erscheint, fühlst du dich zu mir hingezogen!«

»Du ... kannst erahnen, was ich denke?«

Sie nickt. »Seit wir einander spürten, teilen sich mir deine Gefühle, Zweifel und Hoffnungen mit.«

Sie kommt auf das eigentliche Thema zu sprechen. »Jene, die mich sandten, haben einen guten Grund, auf ein Fortbestehen des Banns zu hoffen. Einst waren sie es, die sich den Druiden und ihren Kriegern in den Weg stellten; ein harter Kampf entbrannte, der unter großen Mühen und Verlusten gewonnen wurde.«

»Die Göttin wird nicht zulassen, dass die Druiden an ihren Plänen festhalten! Ich ... weiß es!«

»Einst gelang es den Druiden, dem Willen der Göttin zu entgehen. Sie ... fanden einen Weg, sich zu schützen. Es wäre möglich, dass es ihnen erneut gelingt!«

Davon spürte ich nichts! Nur die Zuversicht der Göttin, die Druiden kontrollieren zu können. Wenn es stimmt ... Aber Kendra wartet auf ihre Rettung! Sie ...

»Das Blut der Göttin ist der Schlüssel!«, fährt Sonya in ihren Erklärungen fort. »Du wirst es in der Kammer tief im Kloster vergießen, um den Bann zu brechen! Trinken die Druiden jedoch davon, können sie der Göttin nicht entgehen! Dies ...« Sie legt eine kurze Pause ein und fixiert mich eindringlich, »... ist die Bedingung, welche die Meinen an dich richten. Schwöre, jeden Einzelnen von ihnen von Morigans Blut trinken zu lassen! Es wird ihnen dadurch kein Leid geschehen. Doch ihre Macht, sich der Göttin zu entziehen, ist gebrochen.«

Sie legt wieder eine kleine Pause ein. »Schwörst du hier und jetzt *nicht*, dies zu bewirken, werden sie dich stoppen.

Gegen den Willen der Banshee, wenn dies sein muss, denn sie sind es, die einst den Eid schworen, den Bann und die Sicherheit der Druiden zu garantieren. Sie versagten einmal; noch einmal werden sie nicht versagen.«

»Sie versagten?«

»Milou und du, ihr beide konntet den Bann brechen! Wie, das wissen die Meinen nicht; aber es geschah! Und die Druiden handelten sofort; sie entrückten die Insel in ein von ihnen geschaffenes Reich, einzig die Göttin konnte zu ihnen durchdringen, da ihre Kraft *noch* nicht vollends zu ihnen zurückgekehrt war.«

Sonya wird traurig, während sie nach meiner Hand greift. »Schwöre es, Denise! Schwöre es mit deinem Blut, sonst bist du des Todes, sobald du die Suche aufnimmst. Geschieht, was sie planen, wird dich auch die Banshee nicht finden und nach Hy Braesil führen können. Sie ... werden deinen Leib und deine Seele zerstören!«

»Ich werde sie das Blut trinken lassen! Kendra wird dem folgen, daran habe ich keinen Zweifel!«

»Mit deinem Blut!«, wispert Sonya, streckt ihre Hand aus und hält plötzlich einen Dolch, den sie mir reicht.

Ich begreife und ziehe die Klinge über meine Hand. Die extrem scharfe Schneide verursacht nicht einmal Schmerz, als sie Haut und Fleisch durchtrennt. Blut tritt aus. »Ich schwöre mit meinem Blut, dass ich die Druiden das Blut der Göttin trinken lassen werde! Ich ... schwöre zudem, meine Heimat zu verteidigen gegen jeden, der sie bedroht – auch gegen die Druiden, die ich von ihrem Bann zu befreien gedenke, sollte dies notwendig sein!«

Zu meinem Erstaunen tropft das Blut nicht auf den Tisch, sondern es wird von dem Dolch aufgesogen. Die Klinge

leuchtet nun in dunklem Rot, Schemen wabern über das Metall.

»Nun hast du einen Schwur geleistet!«, sagt Sonya, während sie den Dolch entgegennimmt. »Brichst du ihn, wirst du sterben!« Sie lächelt. »Wisse, dass nicht alle aus meiner Gruppe der Meinung sind, wir ... sollten dir und vor allem den Druiden diese Chance geben. Rechne mit Widerstand! Sei auf der Hut!«

»Und ... was wirst du tun? Nun, da du weißt, dass ich nicht auf diesen ... Tausch ... eingehe?«

Ein Teil von mir hofft, dass sie nach dem Frühstück mein Appartement verlässt und niemals wieder zurückkehrt.

Der andere Teil hofft indes, dass sie bleibt; Tage, Wochen ... *Bis Kendra frei ist, und wir ...*

Wieder solch ein schmutziger, mir eigentlich unwürdiger Gedanke. Eine Frau, die lediglich als Ersatz fungiert, bis ich Kendra befreien konnte? Das bin nicht ich, das ist ... etwas in mir, das ich nicht erklären kann.

Das ich nicht möchte!

Von dem ich mich aber auch nicht lösen kann!

Das mich abstößt.

Das mir gefällt.

Es ist falsch.

Es ist schmutzig.

Es ist gut!

»Ich werde dich begleiten«, erklärt Sonya. Sie lächelt wissend, auch weiterhin kann sie meine Hoffnungen und Zweifel verstehen. »Ich werde dir helfen und hoffen, dass du dich am Ende, wenn du das Blut in Händen hältst, gegen eine Erweckung entscheidest. Denn diese Reise, sie ist auch eine Reise zur Wahrheit, zur Einsicht und zu deinem

Innersten!«

»Die Reise nach Avalon ist die Reise zur inneren Frau«, zitiere ich einen Spruch, der mir in den Sinn kommt.

»So ist es! Und dieses Wissen gilt auch für die Reise, die du zu unternehmen gedenkst! Rätsel und Hinweise warten auf dich, Gefahren und Gegner. Am Ende aber ...« Sie drückt liebevoll meine Hand, »... wirst du eine andere sein! Milou wird eine andere sein und ich wohl auch!«

»Warum begleitest du uns, wenn du doch weißt, dass ich am Ende ...«

»Ich weiß es nicht!« Sie küsst meine Hand. »Und du weißt auch nicht, was am Ende, fern von diesem Tag sein wird.«

Fern von diesem Tag! Klingt nicht so, als würde ich das Blut in der Kammer unter Stonehenge finden. »Ich freue mich, dass du mich nicht verlässt!«

Damit erwidere ich ihre Geste.

Kapitel 3

Planung

London, 28. Juli

»Wer genau ist sie?«, fragte Milou, nachdem ich sie mit Sonya bekannt gemacht, mich dann aber in die Küche zurückgezogen hatte, um uns drei Honig-Kaffees zuzubereiten.

»Sie ist ...« Ich blicke Milou an. »Das ist schwer zu erklären! Sie wurde geschickt, um mich von meinem Vorhaben abzuhalten. Sie ... sollte und wollte an Kendras Stelle die Frau meines Lebens werden.«

Milou neigt den Kopf. »Was für einen Blödsinn erzählst du mir denn da?«

Seufzend berichte ich ihr, was in den Stunden vor ihrem Besuch vorfiel. Und dies bis ins kleinste Detail.

Wie zum Beweis zeige ich ihr die Schnittwunde; sie ist natürlich mit Skin-Spray versorgt und kaum noch zu sehen. Ich kann die Hand ohne Schmerzen bewegen; nur von Kletterpartien oder Schwertkämpfen sollte ich Abstand nehmen, wie die Anleitung unter anderem humorig ausführt.

Der Witz des Jahres...!

»Also schön – nicht du bist verrückt geworden, sondern andere sind es. Jene, die auf diese Idee kamen!« Milou schaut durch die offene Tür zu Sonya, die am Fenster steht und die Aussicht genießt. »Und du empfindest wirklich etwas für sie?«

»So seltsam das alles sein mag – aber ja, ich war vom ersten Moment an nicht in der Lage, ihr zu widerstehen. Sie ... versprüht eine ... Magie, die meinen Verstand umnebelte. Und diese Nacht ...« Ich spüre, dass sich meine Wangen röten. Rasch wende ich mich ab und kümmere mich um den Kaffee.

»Ich würde dir den Spaß ja gönnen, aber ... ein Teil von denen, die sie schickten, wollen dich stoppen! Wer weiß, welches Spiel *sie* spielt!«

»Sie spielt kein Spiel!«, sage ich ernst. »Sie ... Ich ...«

»Ich werde sie im Blick behalten, denn anders als du fühle ich in ihrer Gegenwart absolut nichts. Mein Urteilsvermögen ist daher völlig intakt!«

»Zu dir hätten sie sicherlich einen Mann geschickt. Und dann ...« Ich schenke ihr ein anzügliches Grinsen.

Sie erwidert das Grinsen, nimmt ihre Tasse und folgt mir

ins Wohnzimmer. Dort nehmen wir Platz, nehmen ein Schluck und essen etwas von dem Gebäck, das Milou mitbrachte, ehe meine Freundin ihr Notebook aufschlägt. »Stonehenge ist ein Nationales Monument; es ist durch ganz verschiedene Gesetze geschützt; darunter *das Gesetz zum Schutz nationaler Monumente, Gedenkstätten und historischer Bauten* aus dem Jahr 2030. Sieben Archäologen scheiterten an diesem Gesetz, als sie um eine Grabungsgenehmigung ersuchten!«

»Warum sollten sie dort auch graben?«, wundere ich mich. »Dort wurde in den vergangenen Jahrzehnten so oft gegraben, selbst die Maulwürde zogen fort, weil sie sich belästigt fühlten! Hinzu kommt, dass schon irgendwann um 2015 Österreicher mit Magnetfeldern die gesamte Region erforscht haben; nicht nur Stonehenge, sondern auch die anderen Henges in der Umgebung.«

»Sie sagten, neue non-invasive Methoden hätten Strukturen knapp fünf Meilen außerhalb des Steinkreises zutage gefördert; vermutlich Reste einer kleinen Siedlung! Und dies in einer bisher nie ergründeten Tiefe.«

»Dort lebten jene, die das Monument errichteten«, sagt Sonya. So, als sei es selbstverständlich. »Überall in der Region lebten Menschen, Magier und andere Wesen, die man heute nur noch aus den Märchenbüchern kennt. Sie lagen untereinander im Wettstreit; Häuptlinge von Siedlungen wetteiferten um die größten und schönsten Bauten. Erst Stonehenge beendete diesen Wettlauf, denn dieses Monument wurde schnell zum spirituellen Mittelpunkt *aller*.«

Sonya schließt die Augen und denkt nach; fast ist es, als würde sie sich an jene Zeit erinnern. Als sei sie dabei gewesen!

»Die Arbeiten«, fährt sie schließlich fort, »dauerten etliche Jahre, vieles von dem, was die Menschen einst schufen, verlor sich im Laufe der Jahrtausende.«

»Was zum Beispiel?«, fragt Milou.

»Die Sonnen-Figur; eine große, mit Harz überzogene Holz-Statue. Sie zeigte eine Frau, auf deren Kopf eine Sonne saß. Sie stand so, dass die Sonnenstrahlen durch ein Loch in der Mitte der Sonne zu den Sonnwend-Festen auf bestimmte Punkte zeigten. Dies wurde in alter Zeit für Gottesurteile genutzt. Der Verurteilte stand auf jenem Punkt. Fiel das Licht auf ihn, war er frei. Verdeckten Wolken den Moment, wurde er an Ort und Stelle erdrosselt!«

Milou hebt eine Braue, sagt aber nichts, da sie meinen mahnenden Blick auffängt.

»Wer ... waren diese Leute?«, frage ich stattdessen. »Jene, die Stonehenge errichteten. Welche ... Kultur besaßen sie?«

Natürlich kenne ich die archäologische Theorie. Doch Sonya scheint sehr viel mehr darüber zu wissen. *Wissen, keine Theorien.*

»Sie waren uns sehr ähnlich!«, erklärt Sonya lächelnd. »Sie beteten bereits zu einer Göttin und einem Gott, verbunden mit der Natur und all ihren Wundern. Es waren wissende Menschen, die ihr Wissen in Stein gossen.« Sonya nimmt einen Schluck, ehe sie fortfährt: »Manche von ihnen verfügten über Kräfte, wie man sie heute nur noch bei wenigen ausgewählten Individuen findet. *Magier* werden sie heute genannt, einst waren sie *Natur-Meister*, die mit Kristallen und Seelensteinen aus einer anderen, alten und nun entrückten Welt Steine bewegten und so Monumente schufen, wie man sie heute nur mit großer Mühe und sehr viel Technik erschaffen könnte.«

»Warum verschwanden sie?«, fragt Milou gebannt. Diese Geschichte ist ganz nach ihrem Geschmack.

Sonya blickt mich an. »Was meinst du?«

»Sie verschwanden nicht!«, erwidere ich. »Sie ... gingen in unserer alten Kultur auf. Sie wurden während der Eisenzeit zu dem, was wir heute als Insel-Kelten bezeichnen! Sie ... waren die Vorfahren unserer Kultur und unseres ... Sonyas und meines ... Glaubens!«

»So ist es. Druiden wie Myrddin, Merlin von Britannien, stammten von jenen alten Naturmeistern ab.«

»Verstehe!«, sagt Milou leise und mit verträumtem Blick. Sie stellt sich nun wahrscheinlich die alten Natur-Meister vor, sieht sie mit erhobenen Armen und glitzernden *Magierstäben* schwere Steine mühelos gen Himmel heben. Eine Idee, die ihr gefällt; es spricht etwas tief in ihr an. Dort, das weiß ich aus Erfahrung, lauert jener archaische Rest afrikanischen Aberglaubens, der mich so oft hatte verzweifeln lassen.

Und heute? Wo stehe ich heute? Nun bin ich jene, die Druiden erretten will und mit einer Nymphe schläft!

»Nun ... wo war ich?«

»Bei den Genehmigungen!«, erinnere ich sie.

»Richtig! Eigentlich darf Stonehenge seit einiger Zeit nur noch im Rahmen von Führungen betreten werden; täglich – auch im Winter – von morgens neun bis abends neun. Als ich jedoch angab, dass Doktor Denise Mulligan, VC, GS, dort gerne ein kleines, nicht-invasives Experiment durchführen würde, wurde mir dies ohne Probleme gestattet; wir können bleiben, solange wir wollen!«

Sie grinst mich an und ich weiß, dass sie auf ein Lob wartet.

Sie wird nicht enttäuscht!

»Du ... weißt also von der Kammer!«, stellt Sonya fest, nachdem ich Milou über den Klee gelobt habe. »Was weißt du?«

»Ich *weiß*, dass ich nichts weiß!«, erwidere ich zur Erheiterung der anderen. »Bilder ... auf der Druiden-Insel zeigten mir, dass sich inmitten der Steinkreise, jedoch tief unter der Erde, eine Kammer befindet. In sie muss ich vordringen!«

Sonya blickt mich sekundenlang an. Innere Zweifel nagen an ihr; so zumindest erweckt es den Anschein. »Du ... weißt, dass du weder mit einer Schaufel noch mit einem Bagger je diese Kammer finden wirst«, sagt sie schließlich. So, als habe *ein* Teil den stummen Kampf für sich entscheiden können. »Mehr noch – wahrscheinlich wirst du sie gar nicht finden. Die Schwarze Kammer kann nur mittels *würdigem Blut* und *dem Dolch des Druiden* geöffnet werden!«

Ich stehe auf, trete an den Schrank im Wohnzimmer und entnehme ihm jenen Dolch, den ich auf der Insel an mich nahm. Er steckte in meiner Tasche, begleitete mich ins Krankenhaus und von dort nahm ihn Milou mit hierher, als sie mir frische Wäsche brachte. »Dieser hier?«

Sonya springt auf. »Du hast ihn!« Sie schaut mich ehrfürchtig an. »Du ... hast den Dolch des Druiden! Wo ... war er?«

»Er lag auf einem kleinen Tisch in einem Gebäude auf der Insel. Bilder an der Wand glühten auf, als ich sie betrachtete. Sie ... zeigten eine Frau, die inmitten des Henge-Steinkreises auf dem Boden kniet und sich mit eben diesem Dolch schneidet. Blut sickert in den Boden und ... öffnet den Zugang!«

»Die ... Bilder leuchteten? Du stehst in der Gunst der Göt-

tin, Denise Mulligan. Sie selbst weist dir den Weg zum ersten Ziel!«

»Wir dachten, alles lief wunderbar!«, erwidert Milou.
»Bis zu jenem Moment, da Denise unvermittelt niedergeschossen wurde und fast starb!«

Die Anklage in ihrer Stimme ist nicht zu überhören. Und sie verfehlt ihre Wirkung nicht; Sonya senkt den Blick, ihre Wangen röten sich.

Dummerweise weckt dies den Beschützerinstinkt in mir. Und das, obwohl Sonya vermutlich sehr viel machtvoller ist als ich und ohne Mühe auf mich aufpassen könnte. Aber so gibt sie sich nicht; im Gegenteil. Sie wirkt wie ein kleines, junges Ding, das von der vermeintlichen Kriegsheldin beschützt werden muss.

Milou mag solche Frauen gar nicht; sie glaubt stets, sie würden mich ausnutzen. Zumal ich Partnerinnen gegenüber recht großzügig bin – und dies auf allen Ebenen.

Ich hingegen bin – je nach Situation – recht angetan von jungen, schutzbedürftigen Dingen.

Wer weiß schon, warum jemand auf das eine oder andere steht

...

»Schon okay!«, sage ich daher und lege meine Hand auf ihre; schützend, *beschützend*. Milou schenkt mir einen vorwurfsvollen Blick, sagt aber zum Glück nichts, sondern dreht ihr Notebook so, dass wir den Bildschirm erkennen. Zu sehen sind Aufnahmen jener Bilder, die auf der Insel leuchteten. Stonehenge, die kniende Figur ...

Weiterhin sieht man verschiedene Fotografien der Anlage, aufgenommen vor ein paar Jahren. Wir erkennen, wo genau ich das kleine *Ritual* abhalten muss, um in die *Schwarze Kammer*, wie es Sonya nannte, zu gelangen.

»Also dann ... brechen wir auf! Milou, kannst du ein SRSS organisieren?«

»Kein Problem! Air Port oder diese Adresse?«

Die Preise zwischen einem Start von Heathrow Air Port und einer Heim-Abholung unterscheiden sich erheblich; hier greifen einem die Anbieter *richtig* in die Tasche. In der Regel sparen wir uns diesen Aufpreis und steigen erst am Air Port in den Short Range Stratosphere Shuttle.

Diesmal aber fehlt mir die Lust, erst zum Air Port zu fahren und dort umzusteigen. Und dies sage ich Milou auch. *Habe ich nicht gerade 12,5 Millionen gewonnen? Sollen sie uns abholen kommen ...*

Kapitel 4

Hunter

Stonehenge, 28. Juli

»Die Führung beginnt in wenigen Minuten! Die Führung beginnt in wenigen Minuten! Bitte finden Sie sich in der rot markierten Zone ein!«

Die Durchsage erklingt in glasklarem Ultra-Sound; ob normal Hörender oder Besitzer eines Hör-Implantats; der U-Sound sorgt dafür, dass jeder die Worte versteht; und dies in einem Radius von mehr als einer Meile.

Milou, Sonya und ich kommen der Aufforderung nach. Die *rot markierte Zone* bietet knapp 50 Personen großzügig Platz. Pro Gruppe werden jedoch nur maximal 15 Personen durch das etliche Meilen umfassende Monument geführt.

Einst besuchte man die Steinkreise und damit hatte man Stonehenge gesehen. Heute ist dies dank Virtual Reality ein wenig anders.

Besucher nutzen wahlweise Headsets der Führung oder eine App und eigenes VR-Zubehör, um das *ultimative Erlebnis zu erfahren, welches Stonehenge zu bieten hat.*

Ohne Milou wäre ich wohl auf Hardware der Führung angewiesen, denn VR gab mir nicht sonderlich viel.

Das hinderte Milou nicht daran, mich mit *dem neuesten Schrei aus Japan* zu versorgen; seit etwas mehr als einem Jahr besitze ich daher die *verdammt beste VR-Ausrüstung, die je an einen eServo angeschlossen wurde!*

Zum Glück sieht man der Datenbrille nicht an, dass sie *VR und AR beherrscht wie nichts anderes.*

Diese Themen wurden über Jahrzehnte zu Tode geritten und Träger von entsprechendem Equipment werden nicht selten verspottet.

Im Alltag nutze ich diese Funktionen kaum. Gut, warte ich auf die Tube, lese ich die Tageszeitung virtuell; sie erscheint vor mir im sogenannten *Virtuellen Raum* und ich kann umblättern, als würde ich die Times in Händen halten.

Aber sonst ...

Sonya, die offenbar über keine entsprechende Hardware verfügt – und dafür einen erneuten Augenroller seitens Milou kassiert – leiht sich eine Brille von unserem *Experten und Führer.*

Auf seinen Befehl hin downloaden wir die entsprechende App, aktivieren die VR-Funktionen – und sind augenblicklich begeistert von der enormen Detailtreue, mit der eine jungsteinzeitliche Siedlung quasi aus dem Nichts um uns

herum aus dem Boden wächst.

Das Monument an sich erstrahlt in altem Glanz; alle Steine stehen an Ort und Stelle, der Kreis ist komplett gedeckt.

Aber wir sehen auch die Gräben sowie die einstigen, längst verwitterten Holzpfähle, die man aus noch immer unbekanntem Grund aufgestellt hatte.

Rings um das eigentliche Bauwerk können wir nun Siedlungen erkennen, aber auch Wege und weitere kleine Bauwerke.

Ein Hinweis im virtuellen Raum weist uns auf die zwei Meilen entfernten Durrington Walls hin, die wir in Kürze besichtigen werden; Exploration-Glider stünden bereit.

Tatsächlich beginnt dort die Führung. Wir entfernen uns von Stonehenge, besteigen große Besichtigungs-Glider – einfache Plattformen mit Sitzen, die knapp zwei Meter über dem Boden gemächlich dahingleiten – und nähern uns so Durrington Walls.

Auch dieser Bau erstrahlt in einstiger Pracht; zumindest virtuell. Wir sehen den Wall, aber auch Gebäude. Mal sind es einfache, simple Hütten, dann wieder Langbauten, in denen einst die Herrscher der Region lebten.

Milou nimmt die Führung voll stiller Faszination in sich auf, ich selbst erfahre hingegen nichts Neues. Lediglich die virtuellen Bauten faszinieren, denn so etwas war nicht Teil des Studiums.

Warum eigentlich nicht?

Sonya hingegen schaut sich um – und deutet plötzlich auf eine kleine Gruppe, die etwas abseitssteht und zu uns hinüberschaut. »Schau nur; die Frau in dem roten Kleid! Siehst du sie?«

Ich setze meine Brille kurz ab, blinzele und sehe die Frau.

Sie steht neben einem Mann in schwarzer Kleidung und einer weiteren Frau, die sich für Braun entschieden hat. »Was ist mit ihr?«

»Sie lebte bereits in dieser Gegend, als die Menschen noch nicht daran dachten, Monumente wie diese hier zu errichten! Einst war sie die Lehrmeisterin der frühen Menschen. Und sie ist eine entfernte Tante von mir!« Sonya winkt, und tatsächlich erwiderte die Dame in Rot den Gruß.

»Sie ist eine Nymphe?«

Sonya nickt. »Eine Erd-Nymphe, gebunden an diese Region. Ihre Magie ist enorm; sie unterrichtete einst sogar Myrddin! Und doch kann sie *ihre Heimat* nicht verlassen!«

Gerne würde ich mich noch länger mit Sonya über jene *entfernte Tante* unterhalten, doch Milou lenkt mich ab.

»Ich habe einen Sicherheitsperimeter um die gesamte Tour gelegt«, wispert sie. »Zehn Meilen um Stonehenge herum!«

»Und?«

»Er wurde gerade durchbrochen!«

Der Flashback kommt. Plötzlich steht nicht Milou vor mir, sondern Sergeant First Class Ian Holmes. Wieder höre ich die Worte, die er damals sagte. »Der Sicherheitsperimeter um unser Lager in Zanjan wurde durchbrochen!«

Meine Antwort kommt automatisch. »Holen Sie mein Team zusammen; es wird Zeit, dass wir diesen Bastarden klarmachen, mit wem sie sich anlegen!«

»Team?«, fragt Holmes. »Was ...«

»Natürlich!«, blaffe ich ihn an. »Wir beide sind gut, aber nicht so gut! Also los, laufen Sie, Mann!« Gleichzeitig greife ich nach meinem eServ, um auf die Nano-Drohnen zuzugreifen, die den Perimeter bilden. Ich muss wissen, wie vie-

le Kämpfer der ILF ...

Holmes packt mich bei den Schultern und schüttelt mich. Erstaunt möchte ich ihn anschreien, doch schon spüre ich etwas Kaltes, Nasses im Gesicht. Ich wische das Wasser zornig weg, und als ich die Augen wieder öffne, steht Milou vor mir und schenkt mir diesen mitleidigen Blick, den sie immer dann aufsetzt, wenn ich wieder einen dieser verdammten Flashbacks habe.

»Wieder im Hier und Jetzt?«, fragt sie leise, während Sonya, die offenbar Zeugin dieser kleinen Episode wurde, nach meiner Hand greift.

»Ja ...«, bringe ich hervor. »Also schön, wer oder was hat deinen Perimeter ...« Ich neige den Kopf zur Seite. »Wieso kannst du einen solchen Perimeter errichten? Zehn Meilen Umkreis?«

Sie grinst. »Ich habe einen kompletten Satz ausgemusterter Nano-Drohnen erhalten. Sie haben wie du den Krieg gesehen; Ultraschall, Strahlung und Pulse-Waffen arbeiteten sich an ihnen ab. Sie sind daher weder für wissenschaftliche noch für militärische Zwecke geeignet. Also sollten sie vernichtet werden. Außer, Sammler und Tüftler hätten Interesse!«

»Kostenfrei?«, wundere ich mich.

»Nun ja, ich kam mit vier Groß-Kästen Ale, um die Drohnen abzuholen. Aber jetzt ...« Sie schaltet den Perimeter auf mein Headset und ich sehe etwas, das ich nicht sehen wollte.

»Shit, das sind M-BoP-Hunter.« Erschrocken schaue ich in jene Richtung, aus der die Kampfdrohnen anfliegen.

Im Krieg setzten wir Bird of Prey-Hunter ein, um einzelne ILF-Agitatoren oder auch kleine Gruppen feindlicher

Kämpfer auszuschalten.

Sie sind – einmal programmiert – völlig autark und stellen den Kampf erst ein, wenn sie das Ziel vernichtet haben oder selbst vernichtet wurden.

Im Moment schweben die BoP-Hunter in Größe M – ausreichend für Gruppen bis zu zehn Personen – gemächlich näher. So, als wüssten sie, dass wir ihnen kaum entgehen können.

Runter vom Glider. Bringe niemanden sonst in Gefahr! Ich umfasse Milous und Sonyas Hand, dann springen wir vom Glider und laufen los.

Natürlich werden wir sofort ermahnt, sofort zum Glider zurückzukehren, sonst würden wir von allen weiteren Führungen ausgeschlossen und müssten mit einer Anzeige rechnen, aber das ist mir egal.

»Sie werden schneller!«, ruft Milou. »Sie wissen, was wir tun! Jemand verrät uns!« Sie funkelt Sonya an, doch die junge Nymphe schüttelt sofort den Kopf. Ihre Augen sind groß und rund, sie hat Angst!

Noch immer sind die Perimeter-Drohnen auf mein Headset geschaltet. Ich sehe, dass die Drohnen über die Tour jagen und die Besucher erstaunt, manche auch fassungslos den Überflug dieser schweren, zuverlässigen und brutalen Kampfmaschinen beobachten.

Sie sind schneller als wir! »Lauft weiter. Mit etwas Glück wollen sie nur mich!« Damit ziehe ich meine Pistole und gehe in die Hocke.

Auf Widerstand war ich gefasst.

Auf Kampfdrohnen nicht!

»Wir können doch nicht ...«, ruft Milou, doch Sonya zieht sie mit.

»Wir können ihr nicht helfen!«, höre ich die Nymphe sagen. »Meine Magie versagt! Ich bin eine Bewahrerin, keine Kämpferin!«

Was auch immer das bedeuten mag!

Die BoP-Hunter haben eine Schwachstelle, und das ist die Sonden-Phalanx unter dem, was man als Cockpit bezeichnen könnte.

Meine Waffe, eine Royal Warfare Pistol Model C, ist eine Kombinationswaffe; sie verschießt 9x22 Pro-Spezialpatronen, wie wir sie im Krieg ständig nutzten.

Zudem ist ein Energiemodul verbaut, das – zugeschaltet – einen Phasen-Puls verschießt und theoretisch Metall schmelzen kann.

Gegen *eine* Hunter hätte ich so vielleicht eine Chance. Aber es sind zwei und sie werden mich gemeinsam angreifen.

Schweiß läuft über meine Stirn. Ich trage zwar einfache Schutzkleidung, die ein Messer und auch eine Kugel abfangen kann, aber schon bei einer 9x22 Pro würde sie versagen.

Die Tour, aber das nehme ich nur am Rande wahr, hat gestoppt. Gebannt beobachten die Teilnehmer, was sich unweit von ihnen abspielt.

Milou und Sonya sind derweil irgendwo hinter mir verschwunden.

Zeit, umzuschalten!

Damit meine ich meinen eServ, denn noch immer erhalte ich regelmäßig die militärische Variante dieses weltweit verbreiteten PDAs.

Da die Technik State of the Art ist, hat Milou nichts dagegen, modifiziert aber dennoch die Modelle, sobald es etwas

zu modifizieren gibt!

Nun erscheint ein Fadenkreuz. Die KI des Geräts erkennt die BoP-Hunter als feindlich; auf die Friend-Foe-Erkennung konnte man sich schon immer verlassen! Dank ihr gab es deutlich weniger Verluste durch Friendly Fire als in den Konflikten zuvor.

Und jene, die durch Friendly Fire verletzt oder getötet wurden, befahlen meist einen *Danger Close*-Einsatz, befahlen also absichtlich ein Bombardement oder Infanteriebeschuss auf die eigene Stellung.

So wie ich; damals, in Zanzan.

Die Worte hallen noch heute in meinem Kopf wider, manchmal, wenn ich daran denke, manchmal auch in Alpträumen.

Danger Close; ich wiederhole – Danger Close!

Mehr braucht es nicht, um im Namen der Krone oder Freiheit zu sterben. Nur dieser eine Satz.

Kurz darauf erklang das hohe, pfeifende Singen von High Pressure-Luftminen. Die erste schlug ein und zerfetzte jene, die mich in die Enge getrieben hatten. Ausläufer des enormen Drucks erfassten mich, ich durchbrach eine Holzwand mit Rücken und Po und landete in einem künstlich angelegten See, der als Reservoir diente.

Ich erinnere mich noch an die Schmerzen, als der Druck meine Eingeweide quetschte. Wäre es eine Betonwand gewesen, ich wäre an Ort und Stelle gestorben. So aber überlebte ich mit inneren Verletzungen; kurz nach dem Eintauchen ins Reservoir verlor ich das Bewusstsein und erwachte erst wieder im Lazarett Edo I.

Kommt schon, ihr Bastarde! Ich schalte die Waffe auf einen Fünf-Schuss-Intervall; einmal abdrücken, fünf Kugeln jagen

aus dem Lauf. Dann ziele ich auf die heranfliegenden Drohnen.

Dumm nur, dass sie mein Vorhaben erkennen und ihrerseits feuern.

Schwere Geschosse schlagen dort ein, wo ich mich zuvor noch befand. Ich sah das Aufflackern, als die Waffen aktiviert wurden, und brachte mich mit einem Sprung in Deckung.

Sofort setzen die Drohnen nach. Sie fliegen in verschiedene Richtungen davon, um mich in die Zange zu nehmen.

Ich bin inzwischen auf den Beinen, werfe mich nach vorne und ziele auf eine der Drohnen.

Zwar feuern diese wieder, nun aus zwei Richtungen, doch zum Glück kann ich abermals entkommen.

Für einen kurzen Moment, just, als ich aufkomme und meine Hand zu einer der Drohnen herumschwingt, sehe ich das Ziel-Feld der Datenbrille von Rot auf Grün springen.

Ein Glück, dass wir auf solche Sekunden trainiert wurden!

Ich drücke ab, fünf Kugeln jagen der Drohne entgegen – und gehen fehl!

Shit!

Zeit, um erneut zu zielen, habe ich nicht. Wieder feuern die Hunter, wieder muss ich in Deckung gehen.

Die Drohnen wechseln ihre Positionen. Eine von ihnen kommt näher, die andere möchte aus der Höhe auf mich niederschließen.

Ohne zu zögern mache ich etwas für die Hunter Unerwartetes – ich springe ihr entgegen, rolle ab und liege nun außerhalb ihrer Waffen fast unter ihr.

Zwar möchte sie sich sofort zurückziehen, ist aber zu langsam.

Mehrfach drücke ich ab, 15 Kugeln treffen *einen* Punk – die Klappe, unter der sich die Energieversorgung befindet.

Der stete Tropfen höhlt den Stein, 15 9x22 Pro sind zu viel für den Panzer der Hunter. Zumal diese ohnehin rudimentär gepanzert sind und die 9x22 Pro dazu geschaffen wurde, Basis-Schutz zu durchschlagen.

Eine der Kugeln erwischt die Energiezelle, und das bekommt der Hunter gar nicht gut! Sie explodiert knapp vier Meter über mir, und *das* bekommt mir nun gar nicht gut!

Ein Trümmerstück erwischt meine Schulter, durchbohrt den Schutz und dringt tief in den Körper ein.

Es pinnt mich an die Erde, wie man einen Schmetterling an Kork pinnt!

Ich schreie auf, Schatten umgeben mich und schon schießt Erbrochenes aus meinem Mund. Dumm nur, dass weitere Teile auf mich niedergehen; eines trifft mein Bein, das andere meine Hüfte.

Die Schmerzen sind grässlicher, als ich es niederzuschreiben vermag. Tatsächlich sehne ich eine tödliche Salve der zweiten Drohne herbei, nur um dieser Qual zu entgehen.

Tatsächlich sehe ich die zweite Hunter in Position gehen. Sie richtet sich genüsslich langsam auf mich aus; keine Sekunde mehr, bis mein Leben endet.

Der Überlebenswille erwacht!

Da ich mein Magazin bereits verschossen habe, schaltete die Waffe automatisch auf Phasen-Puls um.

Und dieser Puls wird solange freigesetzt, wie ich den Abzug durchgezogen halte.

Genau das tue ich, der Göttin dankend, dass meine linke

Schulter an den Boden gepinnt wurde, nicht die rechte. Der linke Arm scheint schlicht verschwunden, denn abseits von den Schmerzen, dort, wo der Splitter sitzt, ist der Arm taub.

Der Strahl trifft die Drohne und sie muss reagieren.

Sie schwingt nach links, doch damit habe ich gerechnet, denn das ist das Standard-Ausweichmanöver.

Ein Grund, warum wir im Krieg die Drohnen umprogrammierten. Jene, die uns diese Dinger auf den Hals gehetzt haben, wussten das wohl nicht.

Die Drohne weicht nach links aus, ich vollziehe die Bewegung nach und die Energie, begleitet von einem roten Laser, der die Trefferzone auch für den Schützen visualisiert, trifft weiterhin die Sensor-Phalanx.

Die Drohne weicht wieder aus, nun nach oben.

Ich vollziehe auch diese Bewegung nach, kann aber nicht verhindern, dass die Hunter schießt.

Zwar hat sie keine Zeit für ein gutes Ziel, mich verfehlen kann sie aber auch nicht.

Ein Geschoss erwischt meine rechte Schulter, ein weiterer Schrei entflieht meinen Lippen, dann greift eine gnädige Ohnmacht nach mir. Meine Pistole liegt neben mir, die Drohne kann sich frisch ausrichten ... und wird sonderbarerweise von einem Schwarm Mücken umkreist, die – was noch sonderbarer ist – plötzlich detonieren und die Hunter in Stücke reißen.

Was in aller Welt ... Kurz weicht die Benommenheit. Ich werde mir all meiner Schmerzen bewusst, schreie auf und übergebe mich erneut.

Milou und Sonya eilen herbei.

Ich sehe den Horror in Milous Blick, als sie mich derart verletzt sieht.

Sie zerrt einen Infusionsautomaten aus ihrem Rucksack hervor, setzte ihn zwischen Kinn und verletzter Schulter an und aktiviert ihn.

Der Automat suchte meine Vene, ich spüre den Einstich, dann fließen Bots in meinen Organismus und ich verliere binnen weniger Sekunden das Bewusstsein.

Als ich erwache, ist es bereits Nacht.

Wieder ein Krankenhaus, wieder mit dem Leben davongekommen!

Das Bett bläst Luft in die flexible Matratze; dies entlastet verschiedene Körperteile, darunter Schultern und Po.

Druckgeschwüre, so erklärte mir ein Pfleger in Japan, gehören dank dieser mit Sensoren ausgestatteten und vom Patienten-Rekonvaleszenz-System gesteuerten Matratzen seit etlichen Jahren der Vergangenheit an.

Auch jetzt verrichtet die Matratze ihren Dienst, entlastet, was zuvor belastet worden war, hält durch sanfte Schwingungen die Durchblutung in Fluss und lässt mich derart bequem liegen, dass ich ein solches System am liebsten in mein Bett zu Hause einbauen würde.

Andererseits verfüge ich über ein multimorphes Bett; es passt sich, ähnlich der Matratze, perfekt an meinen Körper an – kann aber auch auf Knopfdruck verschiedene Basis-Härtegrade einnehmen.

Wer schon einmal Sex auf einem multimorphen Bett hatte, weiß diese Funktion zu schätzen!

Ich schaue mich blinzeln um und stelle fest, dass ich weder eine Infusion noch einen Pain-Bot am Bett stehen habe.

*Seltsam! Ich war schwer verletzt, und nun ...
Vorsichtig bewege ich die linke Schulter.
Kein Schmerz! Auch meine Hand lässt sich völlig normal bewegen!*

Also die rechte Seite!

Kein Schmerz, Hand lässt sich normal bewegen!

Ich beginne vorsichtig, die verletzten Stellen abzutasten. Ja, da sind die Verbände. Ich kann sie deutlich spüren. Aber warum in aller Welt habe ich keine Schmerzen?

Vorsichtig richte ich mich auf, schwinge die Beine aus dem Bett und kann ohne Mühe zur Toilette gehen.

Wie ist das möglich? Bei solchen Verletzungen kann nicht einmal der Pain-Bot die Schmerzen derart vollständig unterdrücken!

Ich gehe zurück zum Bett, nehme einen Schluck Saft und lege mich nieder. Müdigkeit überkommt mich, und schon schlafe ich wieder ein!

Die Sonne weckt mich.

Sie kitzelt meine Lider und lässt mich blinzeln erwachen. Milou sitzt an einem Tischchen gegenüber des Betts und schaut konzentriert auf das Display ihres Notebooks, Sonya hingegen hockt neben meinem Bett und hält meine Hand.

»Guten Morgen!«, sage ich leise.

Sofort blicken beide auf und lächeln unisono.

»Die Kriegerin erwacht!«, sagt Milou mit mildem Tadel in der Stimme. »Wenn du so weitermachst, kannst du in ein paar Jahren einen neuen Körper beantragen!«

»Ich fürchte, sie geben mir keinen! Ich gehe zu unachtsam damit um«, gehe ich auf ihren Scherz ein, drücke dabei jedoch Sonyas Hand. »Danke, dass ihr da seid!«

Vorsichtig richte ich mich auf. Was immer sie mir gaben, es muss ein Höllenzeug sein, denn noch immer spüre ich nicht den geringsten Schmerz. »Weißt du, mit was sie mich vollpumpen?«

Milou schenkt Sonya einen knappen Blick. »Mit Liebe!«

»Wie meinst du das?«

»Du bekommst kein Medikament. Sonya ist eine Bewahrerin! Das sagte mir nichts, doch sie erklärte es mir. Ihre Magie ist darauf ausgerichtet, zu heilen und zu schützen. *Zu bewahren.* Sie hat deine Schmerzen geblockt!«

»Oh ...« Mehr fällt mir nicht ein, auch wenn es *ziemlich* dumm klingt. Ich blicke Sonya an und sehe die pure Liebe in ihren Augen. *Warum in aller Welt? Das ist derart widersinnig, dass – wäre es ein Film – ich ihn laut fluchend abschalten würde. Aber nun bin ich der Star meiner eigenen Soap und kann nichts dagegen tun!* »Ich ... sah Mücken die zweite Drohne zerstören. Aber das kann nicht sein, oder?«

»Es waren Mücken und Käfer! Sonya bat ihre Tante um Hilfe und die beschwor die Natur. Der gemischte Schwarm opferte sich, um dein Leben zu retten. Auch wenn es die Insekten vermutlich nicht begriffen.«

»Wie können Mücken eine Hunter vom Himmel holen?«

»Es waren Tausende Tiere und sie drangen in jede Ritze ein«, erklärt Milou. »Käfer setzten sich auf die Lüftungsschlitze. Sie starben, ihre Panzer schmolzen und sorgten so für Hitzestau. Es ... ging so schnell, dass nicht einmal mir alle Mechanismen klar sind!«

»Danke!«, sage ich leise, nun an Sonya gewandt.

Sie nickt nur.

»Eine Kampf-Drohne. Jene, die uns aufhalten wollen, sind wirklich findig. Was kommt als Nächstes? Eine kleine Mini-Nuke?«, fragt Milou sarkastisch.

»Ich weiß nicht, wer diese Drohnen geschickt hat! Aber wären jene beteiligt gewesen, die sich gegen den Beschluss der Gruppe stellten, hätte ich es gespürt. Diese Drohnen ... das war etwas völlig Anderes!«

»Etwas Anderes?«, fragt Milou und ich höre, dass sie Sonya kein Wort glaubt. »Wer in aller Welt sollte sonst ein Interesse daran haben, uns durch Drohnen töten zu lassen?«

»Sie hatten es rein auf Denise abgesehen!«, gibt Sonya zu bedenken. »Die Drohnen hatten kein Interesse an uns.«

»Natürlich, denn sie will die Druiden befreien!«, sagt Milou gereizt. »Wir kämen niemals auf eine solche Idee, oder?«

»Diese Hunter entstanden nicht aus dünner Luft. Kannst du herausfinden, von wo genau sie gestartet sind?«, bitte ich Milou.

»Das sollte kein Problem sein! Ich ... kann mich sicher in das eine oder andere System einklinken.«

»Ich ... erhielt eine Warnung von meinem VA-Berater. Es ... gibt Hinweise darauf, dass Hinterbliebene und Angehörige ehemaliger ILF-Kämpfer auf Rache sinnen. In Deutschland starb ein hochrangiger General durch einen Fenstersturz, in Italien traf es zwei Piloten während einer Parade. Es ... könnte also sein, dass die Hunter aus dieser Richtung kommen.«

»Wann genau wolltest du mir das alles sagen?«, fragt Milou fassungslos. »Wir hätten Schutzvorkehrungen treffen können!«

»Eben darum habe ich es dir nicht gesagt; ich wollte dich weder in Angst und Schrecken versetzen, noch wollte ich hinter einer Mauer aus virtuellem Sicherheitsglas verschwinden!«

»Grandios! Das hätte dich das Leben kosten können!« Milou schaut mich zornig an, Tränen funkeln in ihren Augen. »Ich bin deine beste Freundin! Mach so etwas nicht mit mir!«

Damit springt sie auf und läuft aus dem Zimmer.

»Sie hat recht«, sagt Sonya leise. »Milou ist sehr viel mehr als eine Freundin! Sie liebt dich wie eine Schwester. Als du verletzt wurdest, hat sie fast den Verstand verloren!«

»Ich weiß! Genau darum versuche ich ja, sie nicht in Panik zu versetzen.« Ich drücke Sonyas Hand. »Ich möchte so schnell wie möglich hier raus!«

»Das verstehe ich! Aber dich völlig zu heilen würde zum einen Fragen aufwerfen, zum anderen deine Psyche belasten. Das habe ich inzwischen gelernt! Dein Körper mag am Ende gesund sein, deine Psyche aber ist noch immer verletzt!«

»Ich weiß!«

Schon jetzt ist die Medizin mit Naniten und diversen Hilfsmitteln in der Lage, Verletzungen binnen kürzester Zeit zu heilen. Die Seele kommt dabei jedoch nicht mit und so zeigen sich bei Betroffenen psychosomatische Folgen, die teils gravierender sind als die eigentliche Verletzung.

Daher sieht man heute davon ab, jemanden wenige Tage nach einer schweren Verletzung wieder zur Arbeit oder zurück in seine Einheit zu schicken, je nachdem. Die Seele muss heilen, das wissen alle.«

Die Vorstellung, Sonya könnte mich tatsächlich *heilen*, so

wie sie mir die Schmerzen genommen hat, ist verlockend. Ein Teil von mir würde gern das Wissen um seelische Heilungsprozesse negieren und erzählt mir mit Engelszungen, dass ich schon in ein paar Stunden zwischen den Steinen knien und das Ritual durchführen könnte.

Die andere, kühle und sehr viel rationalere Stimme ist weitaus weniger lockend.

Unsinn, du weißt es besser!

Sie hat recht!

»Du ... könntest mich tatsächlich heilen?«, frage ich neugierig. »Richtig heilen?«

»Ich könnte dich heilen, ohne dass auch nur eine Narbe an deinem Körper zurückbleibt! Aber die Seele würde dies nicht verkraften! Du ... würdest leiden.«

Minuten vergehen, in denen wir einander nur anblicken. So, als würde ein Bann dafür sorgen, dass die Zeit stillsteht und es nur uns beide gibt; unsere Blicke, mit denen wir einander erforschen.

Schließlich, als Milou zurückkehrt, mir einen letzten, verärgerten Blick schenkt und sich dann aber wieder auf ihre Arbeit konzentriert, endet dieser Bann. Sonya steht auf und dehnt ihre Glieder, ehe sie den Raum verlässt, um uns alle mit Kuchen zu versorgen.

»Es tut mir leid!«, sage ich leise zu Milou.

Sie schaut auf. »Das hoffe ich doch!«

Sekundenlang blickt sie ärgerlich, dann lachen wir. Wir kennen einander zu gut, als dass sie mir lange böse sein könnte.

Oder ich ihr.

Kapitel 5

Das Ritual

Stonehenge, 05. August

The ponies run, the girls are young,

The odds are there to beat.

You win a while, and then it's done –

Your little winning streak.

And summoned now to deal

With your invincible defeat.

Die Melodie weht leise zwischen den Steinen des Monuments dahin. Es handelt sich um einen wirklich alten Song; irgendwann zu Beginn des Jahrtausends von Leonard Cohen gesungen.

Auch wenn er bereits 2016 starb, so gehört er doch zu jenen Klassikern der Musik, die man noch in 50 und 100 Jahren spielen wird; anders als das designte Zeug, welches heute die Charts dominiert. *Aber das Thema hatten wir schon.*

Ich lernte Cohens Lieder während des Krieges kennen. Einige seiner Lieder wurden vor, während und nach der Verlesung gefallener Offiziere, verlorener Schiffe oder versenkter Flugzeuge gespielt.

You win a while, and then it's done – your little winning streak. And summoned now to deal, with your invincible defeat,

Am Ende passten diese Zeilen auf die ILF. Ich sang sie am Tag, als wir die bedingungslose Kapitulation unseres Feindes entgegennahmen. Als uns Mustafa Al Abrahin im wahrsten Sinne des Worts seine Waffen zu Füßen legte, ganz wie es einst der unglückliche Vercingetorix tat, nachdem ihn Caesar vernichtend bei Alesia geschlagen hatte.

An jenem Tag sang ich dieses Lied, wieder und wieder. So lange, bis mein Sergeant schwor, mich hier rund jetzt zu erschießen, sollte ich nicht *endlich* etwas anderes singen!

Ich tat ihm den Gefallen und sang *Democracy*, ebenfalls von Cohen.

Nun ist es mein eServ, der die Musik abspielt, während wir den perfekten Ort für das Ritual suchen.

Wir kamen nach neun, passierten die Wachen mit der von Milou besorgten Ausnahmeerlaubnis und können uns seither frei bewegen.

Die Musik soll nicht uns helfen, sondern die Wachen fernhalten. *Solange sie Musik hören, ist alles in Ordnung.*

Niemand von uns hat Lust, den Wachen den Charakter meines *nicht-invasiven Experiments* näherzubringen!

»Hier sind wir richtig!«, wispert Milou. Sie vergleicht weiterhin die Bilder. »Exakt an dieser Stelle musst du ... das Ritual durchführen.«

There is a war, between the rich and poor, a war between the men and the women.

Cohen, nun mit einem noch sehr viel älteren Song. Ich singe leise mit, während ich mich auf das Ritual vorbereite.

Dann aber, als alles getan und gesagt ist, beende ich die Musik. Es wird Zeit, in mich zu gehen, der Göttin für ihre Gnade zu danken, die sie mir angedeihen lässt, und mein eigenes Blut zu vergießen.

Genau das tue ich. In der Mitte des Monuments sinke ich in das wunderbar saftige Gras, schließe die Augen und danke Morrigan sowie der Banshee für ihre Gnade, die sie mir haben angedeihen lassen.

Anschließend ziehe ich den uralten Opferdolch, bitte darum, die Kammer betreten zu dürfen und ziehe die Klinge

über meine Hand.

Blut tritt aus. Anders als bei meinem Schwur in meinem Appartement wird es hier nicht von der Klinge aufgesogen, sondern läuft an ihr entlang und fällt schließlich ins Gras.

Ich sehe die Tropfen zu einem kleinen Rinnsal werden; mehr und mehr Blut sammelt sich.

Fast schon fürchte ich, dass wir etwas übersehen haben, als plötzlich dunkler Rauch aufsteigt. So, als würde das Gras brennen, aber das ist nicht der Fall.

Der Rauch färbt sich rot, die Erde beginnt zu beben. Anfangs nur leicht, eine Vibration, die ich in den Knien spüre. Dann aber wird es schnell mehr, stärker. Ein Rumpeln, das auch Milou und Sonya erfasst, nicht aber die Steine!

Sie stehen unverrückbar da, völlig unbeeindruckt von dem, was geschieht.

Wachen eilen herbei. Wir hören sie rufen, ignorieren sie aber.

Noch einmal erschüttert ein Erdstoß das Zentrum des Monuments, lautes Bersten ist zu hören – dann zieht Nebel auf. Er umschmeichelt mich, aber auch Milou und Sonya.

Wohlduftender Nebel; lockend und frisch.

Die Wachen weichen indes entsetzt zurück. Jemand ruft, wir hätten Giftgas eingesetzt, von Polizei und Feuerwehr ist die Rede.

Aber das nehmen wir nur am Rande wahr, denn die Welt außerhalb des Nebels verblasst. Optisch wird sie unscharf, verzerrt und schließlich völlig unsichtbar dank der Schwaden.

Akustisch ist es, als würden die Wachen in weite Ferne rücken; weiter und weiter, bis sie außer Hörweite sind.

Dann, von einer Sekunde auf die andere, fällt der Nebel

in sich zusammen. Milou stößt einen erschrockenen Ruf aus, Sonya lacht gelöst und ich danke der Göttin erneut – denn wir alle stehen inmitten der *Schwarzen Kammer*.

»Diese Kammer *ist* schwarz!«, stellt Milou fest, nachdem sie ihren Schreck verdaut hat. Ein Blick auf den eServ verrät ihr, dass sie jegliche Verbindung zu *welchen Netzwerken auch immer* verloren hat.

Die Wände, die Decke und der Boden sind pechschwarz gehalten. Fackeln und Kerzen erhellen die Kammer; sie brannten bereits bei unserer Ankunft und sehen nicht aus, als würden sie in den nächsten Stunden ausgehen.

Im hinteren Drittel des Raums befindet sich ein kleiner Tisch, dahinter eine Tür. Auf dem Tisch wiederum legt nicht eine Phiole mit Blut, sondern eine Schriftrolle.

Neugierig treten wir an den Tisch heran und öffnen besagte Rolle. Schrift, geschwungen und alt, wartet darauf, von uns entziffert zu werden.

»Kann das einer von euch lesen?«, fragt Milou.

»Ich kann es lesen!«, sagt Sonya lächelnd. »Es ist die Schrift der Göttin! Sie selbst hat dies für jene verfasst, die sich auf die Suche nach ihrem Blut machen!«

»Ja ...« Obgleich ich solch eine Schrift nie zuvor sah, ergeben die Zeichen auch für mich sinnvolle Sätze. »Dies, Sucherin, ist der Fingerzeig, der dich auf deiner Quest fortzuschreiten lässt!«

Sonya nickt mir erfreut zu. »So ist es! Nur weiter!«

»Zu dritt seid ihr gekommen, doch nur die Sucherin soll durch diese Türe treten. Wisse, dass dies eine Welt fern der

Deinen ist! Finde den Weg hinauf zum Kloster der Göttin. Dort, in den tiefen Katakomben, wartet der nächste Hinweis!«

Ich schaue die beiden anderen an. »Das war es, mehr steht hier nicht!«

Diesmal applaudiert Sonya.

»Und was machen wir?«, ruft Milou entsetzt. »Hier in dieser Kammer verrotten? Ohne Nahrung und ...«

Sie kann den Satz nicht beenden, denn aus dem Nichts erscheint ein Tisch mit köstlichen Speisen und Getränken. Auch Betten sowie Sessel und Tische erscheinen in der Kammer, Schriftrollen und Bücher.

»Warum nur ich?«, sinniere ich laut.

»Vermutlich, weil du die Druiden retten willst!«, sagt Milou.

»Und, um dich von mir und meiner Hilfe zu trennen!« Sonya klingt traurig, während sie meine Hand umfasst. »Kehre zurück!«

»Warte, geh nicht so einfach!«, ruft Milou. »Hier stehen drei Betten. Du kannst dich ausruhen und ...«

Aus dem Nichts erscheint ein Hüne von einem Mann, schleudert Milou zur Seite und stürzt sich mit einem gewaltigen Schwert auf mich.

Sonya stößt einen Schrei aus und will sich zwischen uns stellen, doch auch sie wird einfach beiseite gefegt. Noch ehe ich begreife, saust das Schwert bereits auf mich nieder

...

Ende des vierten Teils

