

# *Jagd nach einem Dämon*

Langsam schlich Galvyn Urt weiter durch den engen, dunklen Gang. In der linken Hand hielt er eine Fackel, um sich in der Dunkelheit orientieren zu können. Um ihn herum war es still. Nur die eigenen Schritte waren zu hören. Er wusste nicht, wie lange er schon durch das unterirdische Gemäuer wanderte. Irgendwo musste doch dieser Dämon sein, den zu töten man ihm aufgetragen hatte! Warum auch musste sich die Kreatur gerade in das finsterte Verlies unter dem Berg zurückziehen, das seit ewiger Zeit kein Mensch mehr betreten hatte?

Endlich sah Galvyn weiter hinten im Tunnel ein Licht. Er war also auf dem richtigen Weg. An den Wänden vor ihm waren nun Fackeln angebracht, die seine Umgebung erhellten. Sicherheitshalber legte er die rechte Hand an den kalten Knauf des Schwertes, das an seinem Gürtel hing.

Der Gang machte eine Biegung. Galvyn erreichte einen großen, rechteckigen Saal, der wie der Gang zuvor durch Fackeln an den Wänden ausgeleuchtet wurde. In der Mitte des Raumes stand ein steinerner Altar, der über und über mit eigenartigen Schriftzeichen bedeckt war. Der Boden bestand aus quadratischen Marmorplatten. Es handelte sich um den bisher größten Raum, den Galvyn in den unterirdischen Katakomben entdeckt hatte. Als Galvyn weiter in den Raum hineintrat, entdeckte er in der Nähe des Altars ein großes, schwarzes Objekt, welches von der Decke hing. Zuerst dachte er, es handle sich um einen Vorhang oder einen Haufen Stoff, den irgendwer aus rituellen Gründen an diesem Ort aufgehängt hatte, doch je näher er kam, desto schneller realisierte er, wie falsch diese Vermutung gewesen war. Es war ein Lebewesen. Ein wenig erinnerte es ihn an eine Fledermaus, so wie es dort, die Flügel um den Körper geschlagen, an der Decke hing. Die Größe ließ jedoch keinen Zweifel daran, dass es keine Fledermaus war. Es war der Dämon, den Galvyn zur Strecke bringen sollte.

Vorsichtig, jedes Geräusch vermeidend, legte Galvyn seine Fackel auf den Boden. Dann zog er eines seiner beiden versilberten Wurfmesseraus der Scheide an seinem Gürtel.

Noch immer regte sich der Dämon nicht. Es machte den Anschein, als würde er schlafen. Doch Galvyn wusste es besser. Dämonen schliefen nicht. Sie warteten auf Beute. Er nahm das Wurfmesser in die rechte Hand und schätzte die Entfernung zu seinem Feind ab. Dann holte er aus und schleuderte die Waffe. Mit einem leisen Pfeifen flog das Messer durch die Luft und bohrte sich in den Körper des Wesens. Augenblicklich bewegte sich der Dämon. Er ließ sich von der Decke fallen, öffnete seine Flügel und zischte im Segelflug auf Galvyn zu. Dieser sprang sofort zur Seite und rollte sich am Boden ab, um den gefährlichen Klauen der Kreatur zu entgehen.

Nach dem erfolglosen Angriff landete der Dämon. Sein Körper, den man als ansatzweise menschenähnlich bezeichnen konnte, war muskulös und vollkommen unbehaart. Zusätzlich zu den beiden breiten Flügeln verfügte er über zwei kräftige Arme, die in Hände mit je vier klauenbewehrten Fingern endeten. Der Kopf war, verglichen mit den breiten Schultern und den eindrucksvollen Flügeln, recht klein. Seine roten Augen hingegen, waren unverhältnismäßig groß. Hörner besaß er keine.

Fast schon beiläufig zog der Dämon Galvyns Wurfmesser aus seinem Flügel und ließ es zu Boden fallen.

„Du bist also der Krieger, den sie ausgesandt haben, mich zu töten“, sagte er mit langsamer, aber tiefer Stimme. „Glaubst du wirklich, das wird dir gelingen?“ „Sonst wäre ich nicht hier“, antwortete Galvyn. „Ich tue nur meine Pflicht. Die Götter haben deinesgleichen in der Unterwelt angesiedelt. In diesem Land hast du nichts verloren.“

Er zog sein Schwert. Die Klinge des Anderthalbhänders schimmerte orange im Licht der vielen Fackeln. Der Dämon rannte auf ihn los. Dem ersten Hieb mit den schrecklichen Klauen entging Galvyn, indem er rasch zurückwich. Sogleich stach er mit seinem Schwert nach vorne und fügte dem Dämon eine tiefe Wunde am linken Unterarm zu. Schwarzes Blut tropfte zu Boden und begann zu dampfen, sobald es den steinernen Untergrund berührte.

Da der Dämon sofort mit der anderen Hand zuschlug, sprang Galvyn zur Seite. Eine Verletzung durch die Krallen des Ungeheuers wollte er auf keinen Fall

riskieren. Die Waffen vieler Dämonen waren hoch giftig oder gar mit tödlichen Flüchen belegt.

Um dem nächsten Angriff seines übernatürlichen Gegners zuvorzukommen, führte er rasch einen weit ausholenden Hieb gegen den Dämon. Dieser wich mit einem Rückwärtssalto aus. Galvyn setzte nach. Abwechselnd rechts und links schlug er mit dem beidhändig geführten Schwert zu. Einer der Schläge verursachte eine kleine Wunde am Bauch des Feindes. Der Dämon wollte mit der rechten Hand zuschlagen, stoppte den Angriff jedoch sofort, da Galvyn bereits eine Parade mit dem Schwert vollführte.

„Für einen Sterblichen bist du nicht schlecht“, grollte die Kreatur und wich mehrere Schritte zurück.

Galvyn merkte, dass er seinen Feind in arge Bedrängnis gebracht hatte. Dank der großen Reichweite seiner Klinge nützten diesem seine übermenschlichen Kräfte nichts. Trotzdem war er sich nicht sicher, ob er den Kampf langfristig gewinnen konnte. Dafür waren Dämonen zu ausdauernd.

Plötzlich sprang der Feind zur Seite und breitete die Flügel aus. Galvyn vermutete einen Seitenangriff aus dem Flug und brachte sein Schwert entsprechend in Stellung, wurde aber enttäuscht. Anstatt seinen Gegner erneut anzugreifen, glitt der Dämon in Richtung Wand. Scheinbar suchte er sein Heil in der Flucht. Auch mit dieser Vermutung behielt Galvyn Unrecht, als sein Feind vor einer der Fackeln an der Wand landete. Die Kreatur beugte sich vor und stieß aus seinem Schlund einen eisigen Hauch aus, der die Flamme der Fackel sofort zum Erlöschen brachte. Der finstere Rauch, der dabei seinem Maul entwich, ließ keinen Zweifel daran, dass Magie im Spiel war. Einen kurzen Moment später sprang der Dämon bereits zur nächsten Fackel und löschte auch diese. Jetzt wurde Galvyn klar, was sein Feind bezweckte: Er wollte den Raum verdunkeln. Im Dunklen sahen Dämonen wesentlich besser als Menschen. Ihn zu verfolgen, kam für Galvyn nicht in Frage. Dafür war sein Feind zu schnell.

Noch eine Fackel erlosch. Jetzt wurde es schon merklich dunkler im Raum.

Erst als der Raum immer dunkler wurde, bemerkte Galvyn einen Schacht, der sich in der Decke direkt über dem seltsamen Altar befand. Durch diesen fiel ein schmaler Streifen Sonnenlicht in den unterirdischen Saal. Es war gerade genug, um den Altar notdürftig zu beleuchten.

Schnell lief Galvyn zu seiner Fackel, die immer noch auf dem Boden lag, bevor der Dämon auch die erreichen konnte, und hob sie auf. Lange würde sie nicht mehr halten, kurzzeitig bedeutete sie jedoch einen gewissen Vorteil. Auch sein zweites Wurfmesser, das der Dämon fallen gelassen hatte, nahm er wieder an sich.

Der Dämon hatte auch die letzte Fackel gelöscht. Nun waren der fahle Lichtschein über dem Altar und Galvyns kleine Fackel die einzigen Lichtquellen. Der Rest des Raumes war in Dunkelheit versunken. Sehen konnte Galvyn den Dämon nicht mehr. Er begab sich wieder zurück zum Altar. Es herrschte gespenstische Stille. Noch griff der Dämon nicht an. Seine Attacke würde auf jeden Fall schnell erfolgen, vermutlich aus der Luft. Galvyn stieg auf den Altar. Möglicherweise würde ihm die erhöhte Position nützen.

Aus der Dunkelheit war kurz das schabende Geräusch der Dämonenklauen auf dem steinigen Untergrund zu hören. Sofort warf Galvyn seine Fackel in die Richtung des Lautes. Er hatte bewusst ein kleines Stück neben den Ort, an dem er das Geräusch vermutete, gezielt. Der Dämon wäre niemals an einer Stelle stehen geblieben. Da es ihm sonst auch gelang, nahezu keine Geräusche bei seinen Bewegungen zu verursachen, war dieses kurze Schaben wohl zweifellos beabsichtigt gewesen. Vermutlich, um Galvyns Nerven zu strapazieren. Tatsächlich konnte Galvyn im Schein der Fackel kurz die Silhouette des Dämons erkennen, der gerade zur Seite sprang. Ein Treffer wäre auch zu schön gewesen. Die Fackel erlosch, doch schade war es nicht um sie. Es war Galvyn ohnehin lieber, sein Schwert zweihändig zu führen.

Die Klinge erhoben, jederzeit bereit zuzuschlagen, wartete er nun auf dem Altar auf den unabwendbaren Angriff. So wie er die Dämonen kannte, würde dieses Exemplar unter keinen Umständen die Möglichkeit zur Flucht nutzen. Dies ließ sich nicht mit seinem Selbstbewusstsein vereinbaren.

Im nächsten Moment vernahm Galvyn ein Flügelschlagen. Da er nicht genau einordnen konnte, aus welcher Richtung sein Feind angriff, duckte er sich einfach und hielt sein Schwert über sich, die Spitze nach oben zeigend. Trotzdem traf ihn eine der scharfen Krallen des Dämons schmerzhaft an der Schulter und riss seine Kleidung auf. Instinktiv stieß Galvyn seine Klinge nach oben und erwischte den Gegner tatsächlich. Wo genau er ihn getroffen hatte, vermochte er nicht zu sagen. Es musste jedoch eine schwere Wunde sein, da im

nächsten Moment ein großer Schwall dampfenden Blutes auf ihn niederging. An manchen Stellen fraß sich die ätzende Flüssigkeit durch Galvyns Kleidung und traf auf seine Haut, was ihn schmerzerfüllt zusammenzucken ließ.

Der verwundete Dämon verschwand wieder in der Dunkelheit. Da er bei der Landung entgegen seiner bisherigen Eleganz erkennbare Geräusche verursachte, musste er wohl stark geschwächt sein. Galvyn selbst ging es jedoch nicht viel besser. Seine Schulter schmerzte und blutete; an drei oder vier Stellen brannte seine Haut wegen des ätzenden Dämonenblutes. Der Kampf neigte sich wohl seinem Ende zu. Der nächste Zusammenstoß würde möglicherweise die Entscheidung bringen. Galvyn sprang unbeholfen vom Altar hinunter und duckte sich daneben. Eine solch direkte Konfrontation wie gerade zuvor wollte er ungern noch einmal riskieren.

Plötzlich jedoch bemerkte er ein Leuchten neben sich. Ohne das Schwert zu senken – was ihn jetzt einige Anstrengung kostet – blickte zur Seite auf den Altar. Die eigenartigen Schriftzeichen, mit denen der schwarze Steinaltar unter ihm bedeckt war, hatten in rotem Licht zu leuchten begonnen. Mit Sicherheit war es eine Folge des Blutes, das ihn getroffen hatte. Bei dem Artefakt handelte es sich wohl um eine Art Opferaltar, der auf den Kontakt mit Blut reagierte. Galvyn betrachtete die Hieroglyphen flüchtig. Er konnte sie spontan keinem Kult und keiner Kultur zuordnen. War er den Alten Göttern geweiht, deren Anbetung schon lange verboten war? Oder den seltsamen Dämonen, die die Vharssin'kharr in der Wüste anbeteten? Oder gar einem anderen, den Menschen vollkommen unbekanntem Gott?

Egal. Im Moment gab es Wichtigeres, als sich über die Herkunft des Altars Gedanken zu machen. Das rote Leuchten breitete sich nun auch auf den Boden aus, aus dem sich in regelmäßigen Abständen kleinere Lichter erhoben. Innerhalb weniger Momente war der Saal wieder erleuchtet. Galvyn realisierte, dass der verletzte Dämon, der in der Nähe der Wand kauerte, über den magischen Vorgang ebenso erschrocken war wie er selbst.

Blitzartig wechselte das mysteriöse Leuchten von rot zu hellblau. Hastig wich Galvyn noch einen Schritt vom Altar zurück, als sich neben ihm eine helle Lichtkugel aus dem Fels erhob. In der Luft nahm das Licht die Form eines menschlichen Totenschädels an, der sich langsam um die eigene Achse drehte. Von einer derartigen Erscheinung hatte Galvyn noch nie gehört. Er wusste

nicht, ob sie Gutes bedeutete oder eine Gefahr darstellte.

Der Dämon hingegen erschien weniger unentschlossen. Erstmals zeigten sich auf seinem hässlichen Gesicht Emotionen. Der Gesichtsausdruck ließ Galvyn an Überraschung, ja fast schon Angst denken. Dann plötzlich erschienen mehrere kleine Flammen auf dem Körper der Kreatur und begannen mit rasender Geschwindigkeit, das schwarze Fleisch zu verzehren. Als sich der Kopf auflöste, entwich daraus schwarzer Dampf, der in der Luft kurzzeitig eine dem Dämon ähnliche Gestalt annahm, im nächsten Moment jedoch schon verschwand. Wenige Momente später war nur noch Asche vom Körper des Dämons übrig. Eine ungebildete Person hätte jetzt mit Sicherheit vermutet, der Dämon sei durch die beschworene Macht vernichtet worden. Galvyn jedoch kannte die Eigenarten dieser Kreaturen nur zu gut. Der Dämon hatte sich bloß von seinem weltlichen Körper getrennt und war zurück in seine Heimatwelt geflüchtet. Ohne einen weiteren Blick an die seltsame Erscheinung über dem Altar zu verschwenden, lief Galvyn aus dem Raum heraus. So schnell wie möglich wollte er wieder die Erdoberfläche erreichen. Sein Zustand war angespannt, aber nicht gerade panisch zu nennen. Vielmehr hatte er kein Interesse daran, herauszufinden, was es mit dem leuchtenden Schädel über dem Altar auf sich hatte. Was selbst einem Dämon Angst eingejagt hatte, wollte er lieber meiden. Die Befriedigung, die er sonst immer nach einer erfolgreichen Mission verspürte, trat nicht ein. Genau genommen hatte er den Dämon auch nicht getötet. Trotzdem hatte er das erreicht, wozu er hergekommen war: Sein Feind weilte nicht mehr in der Welt der Menschen. Hätte er der Kreatur sein Schwert durchs Herz gerammt, wäre das Ergebnis auch kein anderes gewesen. So oder so würde man in dieser Gegend für lange Zeit – vielleicht gar für immer - nichts mehr von dem Dämon hören. Und das Kopfgeld, das auf diesen ausgesetzt worden war, konnte er ebenfalls einstreichen. Das Geheimnis in der Höhle mochten andere für ihn ergründen.