Izgül`s Reise

So macht sich der Kauz auf den Weg zu den Greifen, und die beiden fliegen in Richtung
Garnison. Beim Anflug auf das Hauptgebäude rasen den Vögeln Angstschauer über die Federn. Bilder von Gefangenschaft lähmen fast ihre Flügel. Mit steifem Aufschlag landen sie auf einem Fenstersims und zu ihrem Rücken sitzt ein dicker fleischig wirkender Herr, der Stempel auf verschiedene Pergamente drückt. Mit leichtem Klappern der Schnäbel machen sie auf sich aufmerksam. Merklich erschrickt der Herr und dreht sich um. Doch bevor er auch nur die geringste Reaktion zeigt. „Wir möchten sie warnen, in ihrem Bezirk treiben sich Trolle herum. Sie kamen über den Pass und werden die umliegenden Dörfer plündern. Sie müssen mit mindestens dreihundert Mann aufbrechen. Wir haben die Greifen benachrichtigt, die Ihnen helfen werden. Als Beweis die Brosche des gefallenen Hauptmannes. Machen Sie es gut.“ Schon erheben sich ihre Schwingen und sie ziehen ab. Der Hauptmann lässt seine Männer mit langen selbstglühenden Lanzen ausrüsten. „Stürmt in Richtung Zollstation und stellt euch einem Kampf. In kleinen Zehn-Mann-Trupps treiben sie die Trolle auseinander. Ihre Waffen verglühen das steinharte Fleisch ihrer Feinde. Unter ihren Stichen fallen etliche ,die meisten verenden indem ihre Augen ausgestochen werden und sich die Lanze bis zum Kopfende bohrt. In verzweifelter Raserei
schlagen die Trolle um sich und verletzen sich nicht selten selber. Aufgrund ihrer starken Wut werden die Verluste immer stärker. Da schießen die Greifen vom Himmel herab und schnappen zu viert einzelne Trolle, erheben sich zum Himmel und lassen sie mit grausamen Schreien zu Boden stürzen. Staubwolken lassen den Blick verschwimmen. Blut benetzt den Boden, Schreie erfüllen die Luft, Greifen fallen geschlagen zu Boden und drehen sich mit gebrochenen Gliedern im Staub. Als die Trolle merken, dass sie verlieren und gegen das Bündnis keine reale Chance mehr haben, flüchten sie über die Berge. Wegen ihrer vereinzelten Übergriffe auf die Reisenden, heißt dieser Pass jetzt „Der Trollpass“. Erschöpft endet der Geschichtenerzähler. Alle schauen ihn besorgt an. Elia fragt ihn besorgt: „Können wir sicher sein, dass uns das nicht passiert?“ Izgül: „Ach, ist doch klar. Wir nehmen es mit jedem vagabundierenden Troll auf.“ „Unterschätze Trolle ja nicht, gegen Zauber scheinen sie fast immun. Und sie zu verletzen ist mit normalen Waffen unmöglich.“ „Das wollen wir erst mal sehen. Eingefroren bewegt sich garantiert nichts mehr,“ prallt der Wassermagier und „Ich werde alles flambieren, das sich näher als drei
Meter an uns ran schleicht, verspricht der Feuermagier. „Schaut, der Mond ist schon aufgegangen, wir werden jetzt wohl lieber schlafen gehen. Wache hält der, der zuletzt noch wach ist.“ Ruft Izgül. Die Nacht vergeht, Sterne funkeln, bleierne Kälte vertreibt die Falter, die in langsamen Kreisen noch über der warmen Glut schweben. Fledermäuse lassen ihre spitzen Schreie ertönen, ein Uhu ruft. Erste Strahlen der Sonne erwärmen die Schlafenden. Dunkle Kontraste lassen das Bergmassiv in unendliche Größe wachsen. Besorgt schauen alle nach dem Aufwachen den Pass entlang. Vorausschauend befiehlt Izgül, dass sich jeder ein Packen Holz auf den Rücken schnallen sollte, um in der Nacht wenigstens etwas Schutz vor der Kälte zu besitzen. So macht sich die Gemeinschaft auf den Weg, den Pass zu überwinden. Begleitet von Vogelgezwitscher und einer warmen Brise hebt sich die Stimmung schnell wieder. Gemäßigten Schrittes steigen sie die Felsen empor. Der Weg ist schon von süßlich duftenden Ginnsterbüschen verwachsen, einzelne Felsbrocken versperren das Vorwärtskommen. Nur noch durch Umgehen können sie ihrem Ziel folgen. Es wird immer schwerer, überhaupt noch den Weg zu begehen. Die Landschaft nimmt zwar immer schönere Formen an, Schluchten in denen glasklare Flüsse sich entlang schlängeln, umsäumt von kleinen Wäldchen bestückt mit so großen Fischen, dass diese sich Diamanten gleich hervorheben. In hohen Sprüngen erheben sie sich hoch über die Wasseroberfläche. Ein kleiner Vogel begleitet den farbenreichen Weg der Gemeinschaft ein Stückchen des Weges. Sein Gezwitscher erinnert an einen fallenden Wasserfall. Von den Schluchten steigt der Duft empor, der die Sinne vernebelt und schlapp und müde macht.

Izgül`s Reise

Der Feuervogel

Aller Freude nimmt das alles keinen Abbruch und der Aufstieg wird mit einem grandiosen Rückenwind belohnt. Als sie am Nachmittag auf einen Einsiedler treffen, begrüßt sie dieser mit einem freundschaftlichen Händeschlag. „Guten Tag meine Herren; ich erwarte sie schon lange.“ Izgül verdutzt: „Woher wussten Sie, dass wir kommen?“ Der Einsiedler lässt einen schrillen Schrei ertönen worauf sich ein Bergadler auf seinen Schultern niederlässt. „Ich stelle vor „4 Auge“, das sind Izgül und seine reisenden Abenteurer. Ich gedenke, dass wir Sie heute auf ein freundschaftliches Mahl einladen.“ So begibt sich die Truppe unter die Führung des Einsiedlers und ereichen gegen Abend, ein kleines, in den Fels gehauenes, schnuckeliges Häuschen, was sich so perfekt selber tarnt, dass es erst auf 10 Meter Entfernung zu erkennen ist. Verwundert über die Vielfältigkeit und dem Übermaß an Platz machen die Wanderer es sich gemütlich. Der Einsiedler, der übrigens Mitchell heißt, reicht ihnen knusprige Wachteln mit frittierten Kartoffeln, dazu noch Bärenschnitzel und als kulinarische Abrundung einen blumigen 1670.iger Wein. Als es draußen schon stockdunkel ist, schickt Mitchell die Truppe Richtung Schlafgemach. Am frühen Morgen, die Sonne schickt ihre ersten Strahlen ins Schlafgemach, erwachen die tapferen Recken. Vom Schlaf sehr benommen und mit einem schweren Kopf torkeln sie an den reichlich gedeckten Tisch. Frischer Elfen-Wein am Morgen vertreibt den Kater vom Abend. Mitchell schlägt Izgül vor mit ihm eine Jagd zu veranstalten. Izgül stimmt zu und begleitet Mitchell zum Vogelhorst. Dieser ist ein etwa 30 Meter großer Kubus versehen mit lauter Ein-und-Ausflug Schneisen. Mitchell zu Izgül „ Such dir ein Federvieh aus, alle bis auf „4 Auge“ werden dir eine angenehme Jagd sichern.“ Auf der obersten Stange sieht Izgül einen Vogel mit 3 ½ Meter Flügel-Spannweite, seine Augen schicken einen orangenen Schimmer aus. „Ich habe mich entschieden, ich nehme den gelben“ Mitchell erstaunt: „ Eine hervorragende Wahl, es ist der Feuervogel eine Rarität unter den Luxusvögeln. Sein Name ist Ischra, halte deine geschlossene Faust gegen die Sonne und ruf seinen Namen.“ Izgül tut wie ihm geheißen, und Ischra landet mit einem hohen Schrei erhobenen Hauptes und Izgül tanzt. Mitchell nimmt 4 Auge an eine silberne Leine. Izgül fragt Mitchell: „Was werden wir heute jagen?“ Mitchell antwortet: „Ich hatte es auf einen Berglöwen abgesehen.“ Fast lautlos kraxeln sie über die Steine. Ischra und 4 Auge erkunden die Umgebung. Gegen Mittag rasten sie unter einem großen Felsen. In seinem Schatten verzehren sie ihre Wildkeule. Die Knochen geben sie den Vögeln zum Sauberpicken. Ischra erhebt sich und fliegt aus. Da lässt er einen furchtbaren Schrei ertönen, und rast auf einen Felsen zu. Doch war dies kein Fels, sondern zu Izgüls Entsetzen ein Steintroll. Izgül zieht seinen Zweihänder und schlägt funkenstobend auf den Koloss ein. Mitchell schießt seine Eispfeile direkt in dessen Oberkörper. Das Eis zeigt seine Wirkung, und die vorher schmetternden Klauen erlahmen. So geschwächt spaltet Izgül ihm den Kopf. Unter lautem Getöse fällt der Steintroll zu Boden Mitchell jubelt: „Ein grandioser Schlag! Lass uns ihm sein Herz heraus schneiden, es besitzt magische Fähigkeiten, und ich kann daraus einen Zaubertrank brauen, der dir eine Steinhaut für 10-15 Minuten verschafft.“ Izgül streichelt Ischra den Kopf und lobt ihn in großen Tönen. „Ohne dich wäre ich jetzt nicht.“ Mitchell merkt, dass sich zwischen dem Vogel und Izgül eine Freundschaft anbahnt. Auf dem Nachhauseweg werden sie nicht weiter behelligt. Mitchell destilliert den Zaubertrank und die Abenteurer legen sich schlafen. Am nächsten Morgen gibt Mitchell Izgül den Trank und gibt ihm seinen Luftboten mit. „ Mögen euch seine Schwingen Glück bringen.“ Mit diesem Satz verabschiedet sich Mitchell von der Gruppe. Es geht über Stock und Stein, doch durch Ischras Führung kommen sie schnell vorwärts und erreichen gegen Mittag das Hochplateau. Das von dem Bergbewohner über den Flammen gebratene mitgebrachte Essen, schmeckt vorzüglich, wie selbst gemacht und noch besser. Die Knochen werfen sie dem Feuervogel zum Fraß vor.

Der Spiegelsee

Izgül`s Reise

Die Truppe mit Izgül macht sich an den beschwerlichen Abstieg. Gegen Abend erreichen sie ein kleines Fischerdorf am Fuße des Berges. Vor ihnen liegen die Reusen im Grass und es stinkt nach tranigem Fisch. Das spiegelglatte Wasser erstreckt sich weiter als das Auge reicht. Mit einem lauten Ruf macht ein Dorfbewohner auf sich aufmerksam: „ Hei ho! Wanderer aus unbekanntem Land! Habt ihr was zu berichten, oder was zu erzählen?“ Der Geschichtenerzähler verbeugt sich und fragt: „Wie heißt das Meer, Genosse?“ „ Dies ist kein Meer sondern der Spiegelsee. Es gab noch nie einzige Welle auf diesem See, außer der eines fallenden Steines!“ Elia fragt: „ Könnten Sie uns ans anderer Ufer bringen? Und haben Sie vielleicht Nachricht über die 6. Armee des Königs erhalten? „ Die 6. Armee des Königs? Ja, die ist vor Äonen an uns vorbei gerauscht.“ „Könnt ihr euch erinnern, in welche Richtung sie gegangen ist?“ „ Richtung Nordwesten, direkt einmal quer über den See. Dafür haben sie unseren gesamten geweihten Hain abgeholzt, um sich Schiffe zu bauen. Seitdem haben wir kein Obst und keine Gewürze und müssen uns fast nur vom tranigen Fisch ernähren. Die Singvögel fehlen uns auch sehr.“ Der Einwohner fährt fort:
„Die 6. Armee
nennt ihren König nicht beim Namen. Er hat uns in Armut und Depression zurückgelassen, weil die Armee alles schändet und verwüstet was hinter ihr liegt. Aber egal-: Lasst uns heute Abend feiern, denn es passiert selten, dass wir fremde Wesen bei uns aufnehmen.“ Darauf antwortet Izgül: „ Gerne, einen Tag können wir ruhig noch hier bleiben. Aber danach müssen wir weiter ziehen.“ Gegen Abend finden sich alle Dorfbewohner auf einem riesigen Dorfplatz bei einem grandiosen Lagerfeuer ein. Der Geschichtenerzähler bittet um Ruhe und erzählt die Geschichte des silbrigen Spiegelsees.
„ In einer sehr heißen Nacht erheben sich aus den schluchtigen Tiefen der Silberwüste die trockenen Gebeine der unglücklichen Wanderer die in den Schluchten verendeten. Die Untoten schienen wie auf Befehl, den Mond anzuhimmeln. In ihrem schaurigen Lächeln spiegelt sich der Mond facettenreicher als in einem Diamanten. Ihre Knochen aneinanderschlagend erschaffen sie einen urgewaltigen Ton. Dadurch zerbricht der Eisberg am Fuße der Schluchten und füllt das Tal. Am nächsten Morgen bei Sonnenaufgang schmilzt das Eis und es entsteht der Spiegelsee. An Vollmond-Nächten sollte der See nicht befahren werden, denn umherschwimmende Untote könnten leicht das Verderben bringen.“
Laut applaudiert die Menge und der Erzähler verbeugt sich lächelnd. Einer der Dorfbewohner weist den Kameraden eine Hütte zu, in der sie schlafen können. Am nächsten Morgen, versichert er ihnen, würde ein Schiff sie sicher über den Spiegelsee bringen. Als die Sonne am nächsten Morgen im Osten aufgeht, ihre ersten Strahlen über den Berggipfel sendet steht die Mannschaft schon frisch ausgerüstet am Ufer des Sees. Ein vorbereitetes Ruderboot legt mit Izgül`s Mannschaft ab. Die Zeit an Bord vertreiben sie sich mit Angeln und Kartenspielen. Ganz ruhig, von den Ruderschlägen vorwärts getrieben, gleitet das Boot über den Spiegelsee. Plötzlich erscheinen rechts und links Felsmassive neben dem Boot. Der Seefahrer ruft fluchend seiner Mannschaft zu: „Es gibt Spiegellungen auf dem See! Wir können nicht zwischen echten und falschen Felsenriffe unterscheiden. Zwei Männer vorne ans Lot! Ihr andern nehmt euch eine der langen Stangen, die im Heck liegen und stoßt uns damit von den Felsen ab. So dauert unsere Fahrt zwar länger, aber wir werden sicher anlanden.“ Gegen Abend erreichen sie einen weißen Sandstrand der voller Palmen steht. Am Ufersaum liegen noch die liegengebliebenen Gerippe von mehreren Kriegschiffen. Izgül jubelt innerlich, weil er jetzt zum ersten Mal einen richtigen Wegweiser erhalten hat, denn diese Schiffe – so versichert ihm der Kapitän – stammen von der 6. Armee Schnell mit geübten Griffen, lässt die Seemannschaft die Beiboote zu Wasser. Izgüls Truppe erreicht so den Strand.

Der Zonk

Im Kräuterland befindet sich tiefster Dschungel, er wirkt wie eine undurchdringliche grüne Wand. Izgül schickt den Vogel Ischra aus, nach einer Spur, die die 6. Armee zurückgelassen hat, zu suchen. Nach einer

Izgül`s Reise

geschlagenen Stunde hört man die rauschenden Schwingen des zurückkehrenden Vogels. Izgül, schon darin geübt, - versteht, dass der Vogel ihm etwas zeigen will. So wandert der Tross hinter dem Vogel her und erreicht nach kurzer Zeit ein kaum zu (Seite 14) erkennendes Loch am Rand des Waldes. Das Loch ist nur erkennbar, wenn man direkt davor steht. Der Eisengolem wälzt sich auf Izgüls Befehl durch das Gestrüpp, immer der schwach erkennbaren Spur nach. Der sich nun ergebende freie Weg ist breit genug für jeweils zwei Mann nebeneinander. So bewältigen sie Meile um Meile. Zur Mittagszeit werden Wurzeln ausgegraben, die lecker nach Safran schmecken. Und dazu gibt es gedörrten Fisch. Plötzlich ertönt ein Urschrei, der so laut ist, dass die Erde bebt

„Zohonk“

der Eisengolem prescht vor. Izgül, der ihm folgt, sieht ein großes feines Netz und erkennt (Seite 15) darunter einen kleinen Weißen Bären. Er lässt seine Schwerter umherwirbeln, und das Netz fällt in Streifen zu Boden. Der kleine Bär fällt ihm um den Hals und quietscht „Zuig! Zuig! Zuig!“ „Wie sollst du denn heißen, mein Kleiner?“ spricht Izgül. Der Bär brummt: „Zumm! Zumm! Zumm!“ Plötzlich fällt eine riesige Schlange aus dem Baldachin der Bäume und schlingt sich um Izgüls Körper. Da geht ein tiefer Ruck durch den kleinen Bären und wieder ertönt der Urschrei noch gewaltiger als der vorherige

„Zohonk !“

Und der Bär verwandelt sich in einen riesigen Kampfkoloss, der die Schlange zerreisst. Izgül noch ganz erschrocken, (Seite 16) ruft: „ Jetzt weiß ich deinen Namen: Du bist der Zohonk , der Gestaltenwechsler. Ich danke dir!“ Den kleinen Bären auf dem Rücken tragend erreichen sie die Mannschaft. Zuerst sehen sie die Söldnertruppe, die ein Scheingefecht aufführt. Die Schwerter zucken durch die Luft, die Sonnenstrahlen flirren, und das Sirren der Schwerter klingt einem Wespenschwarm gleich, zu vernehmen beim Aufeinanderprallen der Schwerter. Wie Kreisel wirbeln die Kämpfer umeinander, da fließt das erste Blut, und der Kampf ist entschieden. Bernd, der Hüne, (Seite 17) ist der Sieger des Kampfes. Der Magier des Wassers und der Magier des Feuers bilden einen magischen Kreis und stellen sich gegenüber. Es bilden sich magische Zahlen über den Magiern! Drei, zwei, eins, Los! Die Luft knistert von dem sich aufladenden Zaubern. Es stoßen grelle, feuerrote Blitze hervor diese schießen zusammen, vereint aus purer Macht gebildet, zwischen den Fingern des Feuermagiers in Richtung des Wassermagiers. Der baut zu seinem Schutz eine Magische Eiswand auf, mit aller Kraft verstärkt der Feuermagier seinen Feueratem. Eis und Feuer umkreisen sich und bilden einen tosenden Kampf der Elemente. Eine kurze Sekunde ist (Seite 18) der Feuermagier abgelenkt, als ihn ein Eispfeil an der linken Schulter trifft. Den schwachen Moment nutzend schickt der Wassermagier einen Blizzard. Die Eiszapfen, die vom Himmel regnen, jeweils manns groß, explodieren. an einem Spiegelschild aus feuerrotem Eis. Das Zersplittern tönt grausig, einen Feuersturm heraufbeschwörend und mit seiner letzten Kraft sammelt der Feuermagier alle magische Energie des Kreises und richtet das tosende Feuer gegen den Wassermagier. Dieser hat jetzt dem Angriff nichts mehr entgegen zu setzen und bricht in die Knie. Izgül, Zohonk und die anderen jubeln über den fairen Kampf und den Sieger. (Seite 19)

Die Meerkatze

Beim Abendessen berichtet Zohonk von einem anderen Bewohner des Urwaldes, einer seiner Freundinnen. „Diese ist ein katzenartiges Wesen. Ich nenne sie Meerkatze, denn sie ist mehr als ne Katze. Zwischen den Bäumen ist sie unsichtbar dank ihrer Tarnfarbe und ihrer unglaublichen Geschwindigkeit. Außerdem springt sie von Ast zu Ast schneller als ein Vogel fliegt. Dies alles geschieht lautloser als das

Izgül`s Reise

Fallen eines Blattes. Ihr seht also, sie wäre bestimmt eine Bereicherung eurer Truppe.“ Izgül freut sich und fragt: „Wo finden wir die Meerkatze?“ (Seite 20) Der kleine Bär zeigt Richtung Osten: Dort im Wald hausen die Urukai, ein Stamm wilder Baum-Pygmäen. Sie essen nur rohes frisches Fleisch und fangen alles, was kreucht und fleucht. Sie sind nicht ungeschickt: Die Falle, in der ihr mich gefunden habt, stammt auch aus ihrem Fallenreservoir. Ich war unterwegs, Meerkatze zu retten, denn gestern Nacht fiel auch sie ihnen zum Opfer. Ich bitte euch nun, mir bei ihrer Rettung beizustehen.“ „Wenn weiter nichts ist,“ antwortet Izgül „lasst uns ihre Rettung planen, nicht dass wir auch unser Ende in einer Falle finden, oder dass sie gar die Geiseln bei der Befreiung töten.“ (Seite 21) Seloph, Elia, Graham, Izgül und der kleine Bär sitzen am Feuer und mit Zohonks Hilfe zeichnet Graham einen Schlachtplan. Die Magier sollen ein Feuer zur Ablenkung am Rande des Dorfes entfachen! Die so abgelenkten Krieger würden dann nicht mehr darauf achten, wenn Izgül unter dem Schutz des magischen Trankes, der Steinhaut das außerhalb des Dorfes liegende Gatter aufschneidet. Als Erkennungszeichen für Meerkatze verrät Zohonk Izgül ihren zweiten Namen: Minka! Gesagt, getan, der Plan läuft reibungslos. Das lodernde Feuer lenkt wie (Seite 22) erwartet die Wachen am Gatter ab. Izgül kriecht auf allen vieren zur Meerkatze und flüstert: Minka! Minka! Ihre drohende Haltung verschwindet, und sie springt auf Izgüls Schulter. Schnell sind beide wieder im schützenden Dickicht verschwunden. Nach kurzer Zeit trifft sich die Mannschaft, Izgül brüllt: „Schildkröten Formation! Vorwärts! Immer Ischra nach! In einem Wettlauf gegen die Zeit preschen sie durch den Urwald. Als die Sonne gegen Abend untergeht, fallen sie erschöpft zu Boden, nach kurzer Verschnaufspause rappeln sie sich auf und bereiten das Abendessen zu. Nach erledigtem (Seite 23) Mahl teilt Izgül noch schnell die Nachtwache ein, um anschließend zur Ruhe zu gehen!

Die 6 Armee

Zur Zeit der aufgehenden Sonne ist die Mannschaft schon seit mehreren Stunden auf den Beinen. Dies verhält sich einige Tage so bis sie eines Morgens auf eine Lichtung treffen, auf der Gebein an Gebein liegt, und sich die Leichen regelrecht stapeln. Tief schockiert und entsetzt bleiben sie stehen, um das Bild des Grauens zu betrachten. In der Mitte des Schlachtfelds liegt die Standarte der 6. Armee. (Seite 24) Vom Grauen übermannt beginnen die Gefährten die Leichen nach Überlebenden zu untersuchen: „Los, seht nach, ob jemand zu retten ist. Grabt ein Grab für die Toten. Das fängt ja an zu stinken.“ befiehlt Izgül! „Und bringt mir den Helm ihres Hauptmannes. So kommen wir vielleicht doch noch an die Belohnung. Also machen sie sich an die Arbeit. Kein einziger Krieger ist noch am Leben. Immer höher füllt sich ein riesiges Massengrab. Schließlich stellt der Magier des Feuers fest: „Herr, der Helm ist unauffindbar. Das ist sehr (Seite 25) seltsam. Eigentlich müsste er doch als Zeichen des Sieges neben dem Wappen auf einem Pfahl stecken.“ „Ja,“ wirft Seloph ein, außerdem haben wir keinerlei Rüstungszeichen der 6. Armee gefunden, die Toten sind alle nackt. Seltsam“ grunzt Izgül. „Herr! Herr!“ aufgeregt kommt die kleine Fee Elia angeflattert: „ Herr, da hinten, ein Überlebender, also, da ist einer, der lebt.“ „Los, sofort hin,“ schreit Izgül der feste Kern der Gefährten kniet um den todgeweihten Krieger, ein Magier flößt ihm (Seite 26) eine heilende Flüssigkeit ein. Mit seinem letzten Atemzucken flüstert der Soldat: „Sucht die 6. Armee!“ Danach haucht er sein Leben aus. Izgül schwer betroffen: „Das gibt ja mehr Probleme auf als Lösungen.“ Elia aufgeregt: „Los weiter vorwärts! Gegen Abend will ich die Armee vor uns sehen! So beginnt der Gewaltmarsch erneut. Nach wenigen Stunden stoßen sie immer wieder auf verwesende Leichen am Wegesrand. Laut ertönen plötzlich Schmerzensschreie. Es lichtet sich der Urwald und vor ihnen erblicken sie eine Schar von gut zwanzig Mann, die ihre Schwerter gegen einen Drachen erhoben haben. Dieser grollt ihnen zu: Lasst mich in Frieden ziehen, dann lass ich euer Leben!“ (Seite27) „Nein, im Namen unseres Königs fordern wir euern Tod!“ Ein Lächeln huscht über das Gesicht des Drachens. „Ich dachte, ihr hättet bei euerer Reise was gelernt, aber dem scheint nicht so.“ Einen riesigen Flammenstrahl ausstoßend verbrennt er die ersten fünf Krieger, mit seinem Schwanz köpft er die nächsten sechs. Die übrigen greifen seine ungeschützte Seite an. Da greifen Izgül und seine Mannschaft ein und

Izgül`s Reise

stoppen die Krieger. Der Rest der 6. Armee läuft schneller von dannen als ein Speer zu fliegen vermag. Der Drache bedankt sich bei Izgül und fragt: „Entschuldigen Sie, ich kenne nicht ihren Namen, aber kann ich mich irgendwie erkenntlich zeigen?“ Izgül bejaht: (Seite 28) „ Ich will zum König, könnten Sie mich und meine Mannschaft in die Nähe der Hauptstadt bringen.“ Mit einem Grollen stimmt der Drache zu. In einem berauschenden Flug auf den Schwingen des Drachen erreichen sie die Hauptstadt. Izgül, mit der Standarte der 6.Armee gerüstet, wird zum König gebracht. Dieser fragt nach dem Verbleib seiner Krieger. Izgül spricht von den Leichenbergen. Der König beunruhigt bittet Izgül, ob er nicht mit einer ihm unterstellten Armee das verborgende Reich unterwerfen möchte. Izgül dankt freundlich ab und sagt. „Nein, Oh, Herr des Lichts! Ich will nichts weiter als die ausgeschriebene Belohnung, wie es mir zu steht.“ (Seite 29) „Dann fahrt von dannen!“ brüllt der König zornig und wirft ihm einen Sack Gold entgegen. Als Izgül seine Mannschaft entlohnen will, bittet diese, mit ihnen noch weiter gemeinsam zu reisen. Izgül freut sich und spricht: „ Ich habe auch schon einen neuen Plan. Ich suche uns ein Schiff, lasst uns in drei Wochen unten am Hafen treffen. Das Schiff wird den (Seite 30) Namen Weltenüberbrücker tragen.“

Lesen Sie hier die komplette Diskussion zu diesem Text (PDF).