

D.10 Der Funke Ormuts – anno 2010/2011

Harald Popp,
inspiriert durch das WFRP-Abenteuer *The Thousand Thrones*
von Robert J. Schwalb et al, Black Industries, 2008,
und im ersten Teil mit der angepassten Seemeister-Behausung
aus dem MIDGARD-Abenteuer *Prinzenhochzeit* von Stefan Naundorf (vgl. C.33)

Dieser Spielbericht basiert auf dem Vorläufer des 2024/2025 vom DDD-Verlag veröffentlichten Abenteuers und weicht ganz erheblich von der stark verbesserten neuen Version ab.

Copyright © 2011 by Harald Popp.

Von Hawwa und Hanko

Die Aranerin Hawwa Dschadügarf hatte vor etwa 900 Jahren dank ihres überragenden Zaubertalents und ihrer Skrupellosigkeit schnell die Karriere-Leiter des Valianischen Imperiums erklommen und war eine der engsten Vertrauten des Großmeisters Rhadamanthus geworden (soweit es in diesen Kreisen überhaupt „Vertraute“ geben konnte).

Hawwa hatte um 1555nL mit Begeisterung die Entdeckung der finsternen Dreiheit miterlebt und mit Einverständnis der anderen Dunklen Meister in den Girm-Bergen südöstlich von Isbanir mit Hilfe des genialen kanthanischen Baumeisters und universellen Elementarbeschwörers MuLai eine erste YenLen-Kultstätte errichtet, in der das Blut der aranischen Sklaven zigtausendfach hätte strömen sollen. Zwei weitere Kultstätten (für PadKu und KuTuh) hatten sich in anderen Teilen des Imperiums im Aufbau befunden.

Bereits 1559 nL war die Kultstätte „betriebsbereit“ gewesen. 512 aranische Sklaven (vor allem Angehörige der Bergvölker) waren im Auftrag des Großmeisters zusammengetrieben worden, um der „Dunklen Fürstin“ (YenLen) den versprochenen Blutzoll zu liefern und den Pakt mit ihren dämonischen Helfern zu schließen. Die komplizierten Rituale glückten dank der sorgfältigen Vorbereitung problemlos, und Hawwa erhielt als „höchste Dienerin YenLens“ und „erste Generalin von Rhadamanthus“ den Oberbefehl über die Kultstätte.

Während der Großmeister und seine Fraktion der Dämonenbeschwörer über diesen Fortschritt begeistert waren, äußerten sich andere Zaubermeister in Rhadamanthus Gefolge sehr besorgt über die weitreichenden Verpflichtungen, die ihre ehemaligen Kollegen eingehen mussten, um sich der Dienste der blutrünstigen und machtgierigen Bewohner der finsternen Welten zu versichern. Davon abgesehen, fürchteten sie auch um ihre eigene Machtposition – und sie beschlossen deshalb, die Schwachstellen im Verteidigungssystem der Kultstätte an die Gegner des Großmeisters zu verraten.

Mit diesem Verrat wurde der Valianer Hanko Pigmalion beauftragt, der nicht nur das schwächste (und ängstlichste) Mitglied in der Fraktion der Elementarbeschwörer, sondern auch der reichste Zaubermeister des Imperiums war. Abgesehen davon, dass Hanko es sowieso nicht gewagt hätte, diesen Auftrag abzulehnen, war er freilich auch der beste Kandidat für diese Aufgabe: Hanko kannte MuLai, besaß genügend Gold und war damit in der Lage, dem Baumeister die benötigten Informationen über Hawwas Domizil zu entlocken.

Die Gegner des Großmeisters (später wurden sie Weiße oder Graue Meister genannt) zögerten nicht, die zugespielten Erkenntnisse zu nutzen, um 1560 nL einen überraschenden Großangriff gegen die YenLen-Kultstätte durchzuführen. Erst unmittelbar vor der Attacke erfuhr Hawwa von einem ihrer dämonischen Spione, dass Hanko, der in Isbanir ohne Wissen von Rhadamanthus eine vertrauliche Unterredung mit einigen anderen Meistern gehabt hatte,

MuLai seit geraumer Zeit damit beauftragt hatte, ganz in der Nähe von Nihavand ein äußerst gut gesichertes Geheimversteck für ihn zu errichten. Ehe sie noch herausfinden konnte, ob ihre Widersacher tatsächlich ein Komplott gegen sie und Rhadamanthus geschmiedet hatten, brach schon die Katastrophe über sie herein.

Hawwas Domizil wurde zerstört; nahezu alle ihre Diener wurden vernichtet. Sie selbst schaffte gerade noch den Sprung in ein Weltentor, das ihre Behausung mit der Heimat arachnoider Dämonen verbunden hatte, ehe die entfesselten Zauberkräfte der Weißen Meister auch dieses Tor hinwegfegten. Hawwa selbst wurde dabei das Opfer eines machtvollen Auflösungszaubers – und landete „entstofflicht“ in dem Zauberkolben, das sie sich in der Dämonenwelt eingerichtet hatte.

Die verspätet eingetroffenen Truppen des Großmeisters konnten Hawwa nicht mehr retten, aber sie vertrieben schließlich das Heer der Weißen Meister. Die Kultstätte YenLens blieb deshalb weitgehend unversehrt; ohne Hawwa konnte sie aber nicht wieder in Betrieb genommen werden. Mit dem Ausbruch des Kriegs der Magier standen die Zaubermeister dann vor anderen Herausforderungen, und dieser Ort geriet allmählich ganz in Vergessenheit.

Hanko war dagegen völlig klar, dass sein Verrat den Zorn vieler Zaubermeister aus dem Kreis der „Kollegen“ auf sich ziehen würde. Er flüchtete deshalb schleunigst in sein eigenes Versteck und beseitigte dort MuLai, den geschwätzigen Mitwisser, ehe ihn selbst ein Unglück ereilte.

Hawwa war in ihrem Zauberkolben zu ihrer eigenen Gefangenen geworden, da sie in ihrer körperlosen Gestalt keine Möglichkeit hatte, dort den einzigen Ausgang zu aktivieren. Der einstmals mächtigsten aller Zaubermeisterinnen war nichts anderes übriggeblieben, als geduldig auf eine Fügung des Schicksals zu warten. Immerhin war sie nicht völlig von der Außenwelt abgeschnitten – auch von ihrem Zauberkolben aus stand sie in geistiger Verbindung mit den Wächterspinnen (TcheKumi) YenLens, die wie vereinbart ihren Dienst bei der Kultstätte verrichteten.

Hin und wieder schnappten sich die Wächterspinnen einen einsamen Wanderer, um ihren Blutdurst zu stillen. Dank eines besonderen Steins der Macht, der die Zerstörung ihres Domizils überstanden hatte, konnte sich Hawwa von ihrem Zauberkolben aus sogar per geistiger Zwiesprache mit diesen Opfern unterhalten, ehe sie von den TcheKumi ausgesaugt wurden. Aber Hawwas Hoffnung, dabei endlich ein fähiges Werkzeug zu finden, das als Auge und Ohr für sie in der Welt unterwegs sein könnte, wurde immer wieder enttäuscht.

Die Jahrhunderte vergingen.

Von Ormut

Nach dem Krieg der Magier waren die finstersten Gestalten ihrer gefährlichsten Kräfte beraubt, und die destabilisierende Gefahr für die göttliche Ordnung war eher gering zu bewerten. Aber Ormut war dennoch beunruhigt. Sein finsterer Bruder Alaman lauerte ständig im Schatten und würde nur allzu gern jede Gelegenheit nutzen, der finsternen Seite der Macht zu mehr Gewicht zu verhelfen. Und sollte es Hawwa jemals gelingen, ihr Gefängnis zu verlassen, ja, sollte ihr das vielleicht nur durch Alamans Hilfe gelingen, so wäre wahrlich mit gewaltigen Scherereien zu rechnen, die durchaus für einen beträchtlichen Teil der Menschheit das Aus bedeuten könnten.

Deshalb hatte Ormut bereits knapp zwei Jahrhunderte vor der Inbetriebnahme der Kultstätte seinem Propheten Haomastra einige visionäre Bilder gesandt, denn natürlich hatte er schon einen Plan gefasst, wie man diese Zaubermeisterin endgültig vernichten könnte. Es war freilich ein Plan mit vielen Risiken, aber das war immer noch besser, als überhaupt keinen Plan zu haben. Haomastras Hinweise waren dabei diejenigen Hilfsmittel, die die auserwählten Menschen zuletzt brauchen würden, um Hawwa das Handwerk zu legen – wenn sie es denn bis dahin geschafft haben würden, trotz aller Hindernisse, die ihnen Alamans Diener bestimmt in den Weg legen würden.

Knapp tausend Jahre später war Ormuts Plan weiter gereift – und der fromme Margupt sorgte mit seiner Prophezeiung dafür, dass sich mehr als ein Jahrhundert später endlich die Ereignisse in Bewegung setzten, die den Funken Ormuts auf seine Bahn brachten, um mit der Hilfe guter Menschen das erhoffte Ergebnis zu bewerkstelligen.

Und diese gute Menschen waren natürlich uns wohlbekannte Agenten des Seekönigs, die fernab von Aran gerade Winterferien machten.

Darncaer, Clanngadarn

Die Agenten hatten im Herbst des Jahres 2405 nL dem jungen Hochkönig Glyndwr ap Howlyn den Gruß des Seekönigs überbracht, die jener (leicht verwundert über ihre plötzliche Förmlichkeit) damit beantwortet hatte, dass sie seinen Namen freilich kennen und gern auch dem fernen Seekönig übermitteln dürften, sollten sie ihm jemals begegnen. Er hätte übrigens nicht schlecht Lust, sich selbst mal auf eine lange Seereise ins ferne Candranor zu machen, aber die königlichen Pflichten erlaubten ihm solche Sperezenchen freilich nicht. Diesen Zusatz fügte er nach Beratung durch seine Druiden hinzu.

Der Hochkönig hatte nach dem Erntedankfest keinen neuen Auftrag für seine Gäste, lud sie aber ein, den Winter in Darncaer zu verbringen – für passende Lehrmeister würde er gern sorgen. Eine Ahnung sagte ihm, dass sich seine Wege nicht ein letztes Mal mit Sulring Durgul gekreuzt hätten, und sobald Hinweise auf diesen finsternen Meister auftauchen würden, hätte er natürlich gern die Träger des Sternennordens an seiner Seite.

Die Agenten nahmen sein Angebot freilich dankbar an. Nur Sherlokus Holmensis wollte lieber beim Schlossermeister Carambin in Almhuin studieren und die weiteren Ereignisse in der Nähe von Hywel ap Todwyn, dem neuen Fürst von Almhuin, beobachten. Er reiste deshalb mit einem der letzten Schiffe vor Anbruch der Winterstürme nach Süden; mit eben diesem Schiff kam NyoSan TanChi aus Almhuin an und freute sich, endlich wieder bei den Freunden zu sein.

Gegen Ende des Wolfsmonds 2406 nL kam das erste hochseetüchtige Handelsschiff (namens Il Trischekko) aus den Küstenstaaten an. An Bord befand sich ein frischgebackener Agent des Seekönigs namens Bolso di Vaporero, der den königlichen Gästen höchstpersönlich einen (verschlüsselten) Brief zustellte und dabei anzüglich auf seinen Ohrring (1/2 Orobor) deutete, während er den Empfängern mitteilte, dass er wüsste, dass er auf die Antwort warten sollte und jederzeit am Hafen oder in seiner Kajüte anzutreffen wäre.

Formular B/22 in der Fassung vom 1. Drachen 2400 nL (Antwortschreiben an erfahrene Einsatzgruppen)

An **Einsatztruppe West 007**

Von **P. N., stellvertretender Leiter der Abteilung Außenwirtschaft d. V. R.**

Betreff **Berichte #10 und #11 – Unsere Referenz: ETW 007 – A-008 – 2405nL – Kranich – 7**

Geschätzte Mitarbeiter im Außendienst,

ihr habt euch den Beifall des Seekönigs wirklich verdient. Wir glauben nicht, dass wir in eurem Gebiet mit einer anderen ET ähnlich überzeugende Erfolge in derart kurzer Zeit gehabt hätten. Nehmt unseren Glückwunsch entgegen – verbunden mit unserem Wunsch, euch in der Mehrzahl baldmöglichst im HQ willkommen zu heißen. Wir möchten die Gelegenheit ergreifen,

- a) euch persönlich kennenzulernen – soweit es unsere sonstigen Verpflichtungen erlauben,
- b) eure weitere Ausbildung gezielt euren Talenten und Neigungen – unter Berücksichtigung der beruflichen Erfordernisse - anzupassen, und
- c) eure Sonderwünsche hinsichtlich spezieller Ausrüstungsgegenstände iRdM zu erfüllen.

Wir bitten euch, keine (weiteren?) Gespräche mit dem Hochkönig Clanngadarns zu führen, die bei diesem den Eindruck erwecken könnten, er sollte dem Seekönig auf dessen Wunsch einen offiziellen Besuch abstatten. Dieses Thema ist oberste Chefsache – eure Teil habt ihr dazu beigetragen, und zwar sehr gut, wie wir wiederholen möchten, aber eine Vertiefung dieses Gedankens erfordert andere Einsatzkräfte.

Wir fordern euch also auf,

- (i) eine Mindestzahl von Mitgliedern der ETW 007 in Darncaer bzw. Almhuin zu stationieren, und
- (ii) mit der restlichen Truppe ins HQ zu kommen.

Wenn alles planmäßig verlaufen ist, dann

- 1) lest ihr dieses Schreiben im Frühjahr des Jahres 2406 nL,
- 2) ist es mit der *Walross* bei euch eingetroffen,
- 3) ist der Überbringer dieser Nachricht ein Küstenstaatler namens Bolso di Vaporero gewesen.

In diesem Fall solltet ihr euch ihm zu erkennen geben; er führt für unseren Dienstherrn einfache Aufträge aus und gilt definitiv als zuverlässig und verschwiegen – mehr gibt seine Personalakte nicht her, bis auf a) den Hinweis, dass ihn seine Lehrer im Covendo Mageo als recht begabt bezeichnet haben, und b) die Bemerkung, dass seine wahren Stärken weniger im Führen von Waffen als im Bereich der deduktiven Logik liegen (w.i.d.h.m.). Er hat den Auftrag, euch zurück ins HQ zu begleiten – nehmt also seine Hilfe einfach in Anspruch.

Bis bald,

euer Pankrethis.

Bolso hatte die Agenten dem Kapitän der Trischekko bereits als valianische Handelsreisende angekündigt, die für die großen Warenhäuser Candranors (und deren Niederlassungen in den Küstenstaaten) neue Absatzmärkte erforschen und jetzt dem Ruf ihrer zentralen Niederlassung folgen sollten, um Bericht zu erstatten.

Nach etwa 2,5 Monden kam die Trischekko in Orsamanca an.

Orsamanca, Küstenstaaten

Das nächste Schiff nach Candranor, die Lupo di Guerra, legte in 12 Tagen ab. Bolso reservierte Kabinenplätze und besorgte der ETW ein nettes Quartier im Hafenviertel, die Osteria „Stella del Mar“. Natürlich nahm Bolso auch Kontakt zur Organisation auf – und erhielt ein paar Tage später eine Elnachricht aus dem Hauptquartier, die mit Hilfe des Magischen Konvents übermittelt worden war.

EILT – EILT

AN EINSATZTRUPPE WEST 007

VON HQ

BETREFF: DRINGENDER EINSATZBEFEHL

KAMERADEN,

BEGEBT EUCH UNVERZÜGLICH NACH NIHAVAND. NEHMT EIN QUARTIER IN BASIMS TEESTUBE. TREFFT EUCH MIT UNSEREM BEOBACHTER VOR ORT. BOLSO DI VAPORERO KANN EUCH DABEI HELFEN. ER SOLL SICH EUCH ANSCHLIEßEN - ABER PASST AUF, DASS ER KEINEN UNSINN MACHT. IHR TRAGT FÜR IHN DIE VERANTWORTUNG.

ANGEBLICH BRAUT SICH IRGENDETWAS TEUFLISCHES IN ARAN ZUSAMMEN! FINDET HERAUS, OB DAS STIMMT. DIE ARANER NEIGEN ZU ÜBERTREIBUNGEN.

UND – SEID VORSICHTIG! KEINE BERICHTE AN HQ VOR ABSCHLUSS DER MISSION, D.H. ERST NACH VÖLLIGER ZWEIFELSFREIER AUFKLÄRUNG DER GESAMTSITUATION!

DRAX LIRA, HQ

P.S: LAUT P.N. SEID IHR DIE BESTEN IN REICHWEITE – ZEIGT MIR, DASS ER RECHT HAT!

Die Agenten brachen also mit dem Handelsschiff „Delfino Bianco“ nach Nihavand auf. Die Reisekasse Bolsos reichte gerade noch für die Bezahlung der Überfahrt – danach war es vorbei mit dem Leben auf Spesen.

Ein äußerst gesprächiger Händler (Pietro Scollaturo) belehrte die Passagiere unterwegs – ob sie es wollten oder nicht – über das Leben in Aran.

Einen Mond später kamen die Agenten mit aufgefrischten Sprachkenntnissen und mehr oder weniger umfangreichem landeskundlichen Wissen im Hafen von Nihavand an.

Nihavand, Aran

Ausländische Zauberer mussten sich registrieren lassen (und erhielten einen auf die Person geprägten Zulassungsschein, der ein Jahr gültig war und bei Entfernung von mehr als 1,5m von der Person aufleuchtete), wenn sie nicht bei einer Magie-Ausübung als Diener der Schwarzen Künste betrachtet werden wollten. Diesen Schein bekam man dann, wenn man (nackt!) ein Erkennen der Aura mit lila Durchleuchtungsstrahlen über sich ergehen ließ. Pinos bekam ihn problemlos – Bolso hatte nicht genügend Gold und wurde fortgejagt.

Die Agenten erreichten ohne Umwege Basims Teestube und nahmen dort passende Zweibettzimmer im Obergeschoss. Bolso kannte den Laden des Alchimisten Jahangir, der sich gleich in der Nähe der Teestube befand. Jahangir war der „Beobachter des Seekönigs vor Ort“; sein Laden war wegen Krankheit geschlossen, aber beim Klopfen am Nebeneingang öffnete eine Nachbarin, die sich um den alleinstehenden Mann kümmerte. So trafen die Agenten doch noch mit dem greisen fiebergeschwächten Alchimisten zusammen. Jahangir berichtete ihnen von den einen guten Mond zurückliegenden Ereignissen, bei denen ein Waisenknabe namens Karim im Mittelpunkt gestanden hatte:

Agenten, aufgemerkt! Ich will euch jetzt eine seltsame Geschichte erzählen. Ihr werdet euch anschließend vielleicht fragen, warum ich die beste weit und breit verfügbare Spezialistentruppe angefordert habe, und ich muss euch ehrlich sagen, dass ihr von der Aufgabe vermutlich unterfordert sein werdet, aber ich wollte kein Risiko eingehen. Es ist freilich nur mein Gefühl, dem ich hier vertraue – vielleicht sehe ich Gespenster, wo gar keine sind? Aber hört euch einfach mal die Fakten an.

Es geht also um diesen Waisenknaben namens Karim. Am 14. Tag des Einhorn-Monds ist er zu nächtlicher Stunde lauthals um Hilfe schreiend aus Adishs Keramikbrennerei vor drei gehörnten schwarzen Teufeln geflohen, die hektisch versucht haben sollen, den Knaben zu packen und fortzuschleppen, was nicht ganz so einfach war, weil sich der Siebenjährige mit einem schweren Schürhaken, den er kaum hochheben konnte, vermutlich mit dem Mut der Verzweiflung zur Wehr gesetzt hatte. Freilich wäre es normalerweise nur eine Sache weniger Augenblicke gewesen, bis diese etwa 2,5m großen Geschöpfe Alamans ihr Opfer überwältigt hätten – aber nun geschah etwas, dass ich bereits als Wunder bezeichnen möchte (aber das „richtige“ kommt noch, wartet nur ab). Die aufgeschreckten Bewohner des Armenviertels (dort sind zu jeder Tages- und Nachtzeit die Gassen niemals wirklich leer) sind vor diesen schrecklichen Teufeln nicht einfach schreiend davongelaufen, sondern sie sind wirklich dem Knaben zu Hilfe geeilt! Und obwohl es dabei fast ein Dutzend Schwer- und Schwerstverletzter gegeben hat (die Klauen und Hörner dieser Teufel sind nicht zu unterschätzende Waffen), sind am Schluss die zeretzten Kadaver der drei Teufel auf der Straße gelegen, und der blondgelockte Knabe hat das Gemetzel tatsächlich unbeschadet überstanden!

Naja, ich denke, das wird wohl ungefähr der Moment gewesen sein, in dem die in diesem Viertel nur selten anzutreffenden Stadtwachen am Schauplatz eingetroffen sind. Und schon hat es die nächste Überraschung gegeben! Dieser Karim hat auf der Stirn das Zeichen Ormuts, die geflügelte Sonnenscheibe, in flammenden Rottönen, getragen! Alamans Kreaturen tot auf der Straße und ein blonder (verwirrt dreinblickender) Jüngling mit dem Zeichen Gottes im Antlitz! Den Zuschauern ist schnell klar geworden, dass sie Zeugen eines göttlichen Wunders geworden sind, und sie haben den Knaben auf ihren Schultern mit großem Hallo in die Oberstadt und zum Platz der Himmelsrichtungen befördert. Im Feuertempel hat an diesem Tag der allseits beliebte Priester Byganschir den Nachtdienst verrichtet; als der aber vor die mittlerweile recht groß gewordene Menschenmenge getreten ist, sich ihre Geschichte angehört und Karim angesehen hat, da soll der Priester weinend das Knie vor dem Knaben gebeugt haben – zum frenetischen Jubel der Menschenmenge! Jetzt ist auch dem letzten Gläubigen klar gewesen, dass der fromme Margupt einstmals wahrhaftig die Wahrheit verkündet hat!

Warum schaut ihr so verständnislos? Habt ihr denn keine Ausbildung in aranischer Landeskunde erhalten? Ach, nur die Kurzfassung? Keine Zeit für Details? Na schön – dann muss ich wohl etwas weiter ausholen. Nehmt euch ruhig noch ein paar Erfrischungen!

Also, Margupt war ein Priester gewesen, der vor etwa 150 Jahren (also etwa um 875 ndF) die Prunksucht der Reichen angeprangert und die fest gefügte Hierarchie der gesellschaftlichen Stände kritisiert hatte. Seiner Meinung nach hatte jeder Mensch das Recht zu gesellschaftlichem Aufstieg – es wäre kein Verstoß gegen den göttlichen Willen, die Stellung, in die man hineingeboren worden war, durch eigene Anstrengung zu verlassen! Seine Lehre vom selbstbestimmten Weg ist bis heute nicht in Vergessenheit geraten. Handwerker und Bauern sehen sie wohl vor allem als romantische gottgefällige Möglichkeit für die Angehörigen ihres Standes, unter idealen Bedingungen einen gesellschaftlichen Aufstieg zu machen. Den Adel kümmert dieses rührende „Märchen fürs Volk“ freilich wenig: wenn man nach deren Auffassung etwas von Margupt lernen kann, dann nur, dass man seine Sklaven nicht schlechter als seine Tiere behandeln soll, und dass unter außergewöhnlichen Umständen vielleicht tatsächlich einmal ein Standeswechsel von unten nach oben denkbar ist; aber im Normalfall haben die Götter einen selbstverständlich zu dem bestimmt, zu dem man geboren wurde, und so soll alles auch weiterhin seine gottgewollte Ordnung haben.

Vor allem die Ärmsten, die Bettler und Sklaven, bewahren die Reden des frommen Ormut-Priesters aber bis heute in guter Erinnerung, und dazu gehört vor allem auch die bekannte Prophezeiung, die Margupt nach tagelanger Andacht im Feuerhaus von Nihavand auf seinem Sterbebett in einem lichten Moment von sich gegeben hat. Ormut würde den überheblichen Mächtigen, wenn sie sich weiterhin vor lauter Prunksucht und Raffgier viel zu wenig um die Not des darbedenden Volkes kümmern sollten, eines Tages ein Zeichen seines göttlichen Willens schicken! Und das sollen nach der Überlieferung seine Worte gewesen sein:

Margupts Prophezeiung

Denn sehet:

In tiefster Not soll in Aran ein Kindlein geboren werden, dass zu dieser Stunde schwächer und ärmer sein wird, als es die schwächsten und ärmsten Diener Ormuts jemals gewesen sind.

Doch soll die Seele dieses Kindleins rein sein, so rein, wie es keine Seele der Diener Ormuts jemals gewesen ist.

Und der Arm Ormuts soll dieses Kindlein bewahren vor Alamans Hand in der grausamen Stunde seiner Geburt - und das soll euer erstes Zeichen sein.

Und sehet:

In Armut soll dieses Kindlein heranwachsen, fern aller Wonnen, mit denen die Reichen und Mächtigen ihren Nachwuchs verwöhnen.

Und doch soll der blondlockige Knabe all jenen himmlische Freude bereiten, die in seiner Umgebung verweilen.

Und kein Gläubiger soll seiner reinen Seele einen Wunsch verweigern können – und das soll euer zweites Zeichen sein.

Und sehet:

Die finstere Stunde soll kommen, in der Alamans Diener diesen Knaben in größte Bedrängnis bringen werden.

Doch soll dem Knaben selbstlose Hilfe von den Armen und Machtlosen zuteilwerden, auf dass er diese Not schadlos überstehen möge.

Und Ormuts Zeichen soll fortan auf seiner Stirn geschrieben stehen – und das soll euer drittes Zeichen sein.

Denn sehet:

Aus überwundenem Elend soll sich der Knabe auf den Weg durch ganz Aran machen.

Und der Knabe soll allen Gläubigen des Landes zeigen, dass es allein einer reinen Seele bedarf, um mit Ormuts Gnade alles zu erreichen.

Und viele, die voller Zweifel und voller Hoffnung sind, sollen den Knaben auf seinem Weg begleiten - und das soll euer viertes Zeichen sein.

Denn wahrlich:

Sofern Ormuts Wille und nicht der seines dunklen Bruders und dessen Dienern obsiegt, kann dieser Knabe am Ende seines Wegs zum obersten Herrscher Arans und zum Vernichter von Alamans Brut werden.

Ob das aber auch alles der Wunsch des Knaben sein wird, und wie sein Weg letztlich enden wird, das vermag ich weder zu sehen noch zu ahnen.

Aber ein jeder, der rechten Glaubens ist, wird wohl wissen, was er zu tun hat.

Versteht ihr jetzt? Karim ist natürlich dieser prophezeite Knabe! Das ist das eigentliche Wunder! Deshalb die große Erregung der Menschenmenge in jener Nacht, die freilich auch die Priester des Feuertempels erfasst hatte. Man hatte Melchisedek Aspahad, den obersten Priester Nihavands, geweckt, und der hatte schnell reagiert und Karim noch in der gleichen Nacht im Tempel willkommen geheißt.

Naja, Melchisedek kann man freilich nicht so schnell etwas vormachen. Ich bin überzeugt, der alte Fuchs hat diese seltsame Geschichte ebenso misstrauisch überprüft wie ich. Und ich habe die folgenden Fakten zusammengetragen:

- *Karim ist im Waisenhaus von Nihavand aufgewachsen. Er hat, wie alle anderen Waisen auch, versucht, durch einfache Dienste etwas Geld zu verdienen – und am fraglichen Nachmittag hat ihm ein Fremder ein Silberstück in die Hand gedrückt und ihn gebeten, unverzüglich in Adishs Keramikbrennerei zu kommen, um einen Botengang für ihn zu übernehmen.*
- *Dort angekommen, ist ihm schwarz vor den Augen geworden. Als er wieder zu sich gekommen ist, ist er am Boden gelegen, mit heftigen Kopfschmerzen und einer brennenden Stirn – und in den Schatten der alten Töpferei hat er drei gehörnte schwarze Teufel erblickt, die mit halb geschlossenen Lidern gedöst haben.*
- *Daraufhin ist er aufgesprungen und laut kreischend ins Freie gestürzt, wobei er sich unterwegs einen kräftigen Schürhaken geschnappt hat. Den Rest kennt ihr schon.*
- *Die „Teufel“ sind freilich Dämonen, Alamans Geschöpfe, und ein Zeichen für die Anwesenheit von Alaman-Anbetern in Nihavand. Mich würde es nicht wundern, wenn hier in der Stadt eine „Zelle“ dieser finsternen Kultisten existieren würde, die mit den berüchtigten Teufelsanbetern von Dehestan in Verbindung stände! Leider weiß man hierüber nichts Genaues. Natürlich hat man die Leichen der Teufel auf dem Hügel der Toten bestattet.*
- *In Adishs Keramikbrennerei hat sich die Leiche der stadtbekanntesten alten Säuferin Farangis gefunden, die sich ihre Tagesration Fusel durch das Anfertigen von Tätowierungen verdient hat (je mehr Alkohol, desto sicherer ist ihre Hand gewesen). Offenkundig ist sie es gewesen, die Karim das Zeichen Ormuts auf die Stirn tätowiert hat. Sie hat einen tödlichen Kollaps erlitten – oder sie ist vergiftet worden. Das passt irgendwie nicht ins Bild, findet ihr nicht auch?*
- *Jetzt wird's aber noch besser. Karim ist tatsächlich das neugeborene Baby gewesen, das vor 7 Jahren beinahe in einer im Sumpf vor den Toren Nihavands gelegenen alten Kultstätte geopfert worden wäre! Zwei Teufelsanbeter, die Brüder Kaambiz, angesehene Händler aus Nihavand, hatten damals am Tag der Wintersonnenwende eine in ihrem Haushalt lebende schwangere Sklavin aus Waeland in den Sumpf geschleppt, ihr an jener Kultstätte ein wehenförderndes Mittel verpasst und ihr nach der Geburt Karims die Kehle durchschnitten!*
- *Sie hatten gerade das mit dem Blut der Mutter beschmierte Neugeborene in einen Metallkäfig gesperrt, um es im „Tümpel des Teufels“ genannten Moorloch langsam zu ertränken, als sie bei ihrem grässlichen Tun – Ormut sei Dank – von einem Trupp aufmerksamer Sonnengreife gestört worden waren, die dem seltsamen nächtlichen Ausflug in die Sümpfe gefolgt waren. Die Kämpfer Ormuts hatten die beiden Brüder töten und das Neugeborene retten können, und sie hatten das Baby danach freilich ins Waisenhaus gebracht.*
- *Und jetzt kommt's! Diese Kultstätte trägt den Namen „Alamans Hand“! Ist das nicht äußerst merkwürdig? Das passt wirklich perfekt ins Bild, nicht wahr? Noch dazu, wo die ursprünglichen Worte Margupts – wie ich in den Schriften des Feuertempels recherchieren konnte – „in“ Alamans Hand bedeutet hatten und dieser „Schreibfehler“ dann bei späteren Kopien korrigiert wurde. Ich denke deshalb, ihr solltet euch dort einmal umschauen, aber dazu komme ich gleich.*

Die Faktenlage lässt also eigentlich nur einen Schluss zu – Karim ist tatsächlich der Knabe, den Margupt prophezeit hat. Ok, die Umstände seiner Tätowierung sind ein wenig seltsam. Aber die vier Zeichen? Sie passen alle! Denn als Melchisedek den Knaben nach seinen weiteren Wünschen befragt hat, da soll jener lächelnd geantwortet haben, dass er gern erwachsen werden und dann sein Leben dem Kampf gegen das Böse im Dienste Ormuts widmen würde.

Für einen Kirchenmann wie Melchisedek klang diese Antwort bestimmt sehr vielversprechend. Er hat dem Knaben jedenfalls eine umfassende religiöse Ausbildung in Ormutagan, dem Fluchtort Haomastras, angeboten. Dort könnte Karim alles über Ormut lernen!

Karim soll entgegnet haben, das ihm so etwas gut gefallen würde, aber da er bisher so wenig von Aran gesehen hätte, würde er sich gerne Zeit lassen und sich lieber zu Fuß auf den Weg nach Osten machen, um Land und Leute wirklich intensiv kennenlernen.

Und so ist es auch geschehen. Melchisedek hat dem Knaben seinen treuen Berater Bijan an die Seite gestellt. Zusammen mit seinen unmittelbaren Beschützern – Bijan und 6 Ordenskrieger des Sonnengreifens – und in Begleitung vieler hoffnungsfroher Begleiter hat sich Karim dann auf den langen Pilgerweg den Marun flussaufwärts gemacht, der ihn schließlich entlang der Ausläufer des Demawend-Gebirges nach Ormutagan

führen wird. Ob er dort bleiben wird, wie es Melchisedek zu hoffen scheint, oder ob er sich dann nach Darjabar wenden wird, um unseren Großkönig, Bischan VII. Isbandiari, in Bedrängnis zu bringen (wie es viele der Armen und Sklaven hoffen), wird man noch sehen.

Wie man aber hört, lässt sich Karim momentan viel Zeit, spielt viele Tage lang an schönen, am Wasser gelegenen Rastplätzen oder mit den Kindern in den Dörfern, durch die ihn sein Weg führt, und genießt sein neues Leben offenkundig in vollen Zügen! Er soll die letzten 15 Tage in Faifadschah, einem kleinen Dorf am Oberlauf des Marun (250 km von hier), zugebracht und dabei regen Zulauf von hoffnungsvollen Gläubigen von überall her erhalten haben, die Karim bereits als „Sohn Gottes“ und als „Erlöser“ anbeten! Das geht doch wirklich zu weit, findet ihr nicht auch?

So. Ich sehe schon an euren fachmännischen Mienen, dass ihr bereits wisst, was ihr im Sinn unseres Arbeitgebers zu tun habt. Schließt euch also diesem Karim an und findet heraus, was da wirklich los ist!

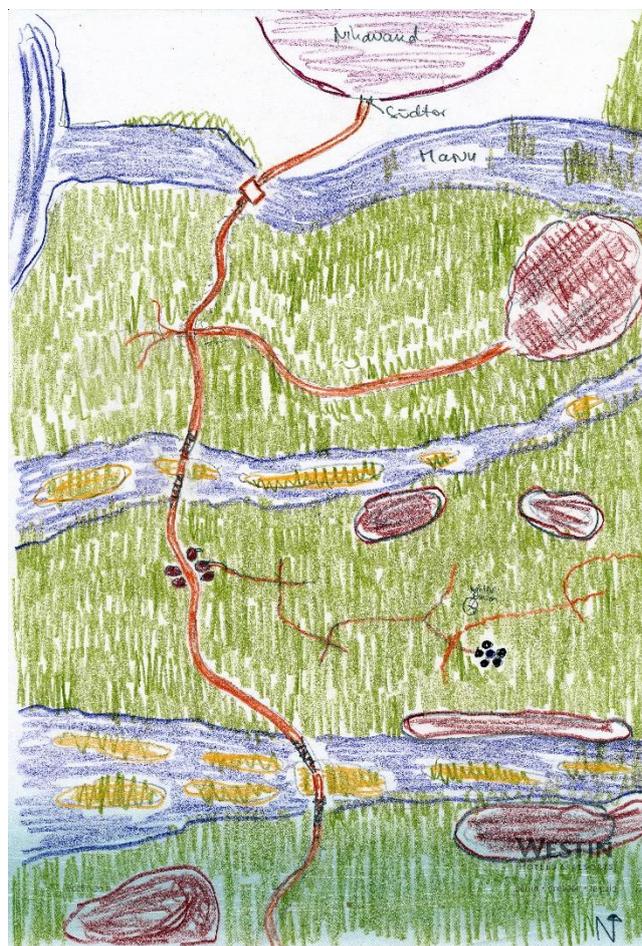
Bevor ihr aber in die Ferne schweift, fangt mit eurer Suche dort an, wo alles begonnen hat, bei Alamans Hand. Diese alte Kultstätte ist freilich vor 7 Jahren – und auch jetzt wieder – von den Inquisitoren und Ordenskriegerern Ormuts gründlich abgesucht worden, aber vielleicht haben sie ja doch etwas übersehen? Mein Gefühl sagt mir, dass eine genaue Untersuchung des Geburtsorts des Götterboten uns helfen könnte, ein wenig Licht auf den Ursprung dieses angeblichen Sohn Gottes zu werfen!

Cerileas schaute sich zusammen mit NyoSan Adishs Keramikbrennerei an, die mittlerweile ein „Kultort“ geworden war. Hier brannten zahlreiche Feuerschalen, und der Ort von Karims Kampf gegen die drei Teufel war abgesperrt. Hier entstand jetzt täglich ein farbenprächtiges Pflastergemälde zu diesem Thema (und Spenden für die Künstler waren sehr willkommen). Im Armenviertel trafen sie außerdem viele Krüppel, die angeblich alle als Karims Helfer gegen die Alamandiener gekämpft hatten.

An Alamans Hand

Die Agenten erhielten von Jahangir eine Karte mit dem Weg durch den Sumpf bis zu Alamans Hand und dem Tümpel des Teufels.

„Wie ihr sehen werdet, ragen dort aus dem Sumpf fünf unterschiedlich hohe Felsnadeln wie die Finger einer Hand aus dem Boden. Dieser Ort wirkt seit jeher unheimlich auf jeden, der sich ihm nähert – und scheint gerade deshalb für das lichtscheue Gesindel besonders attraktiv zu sein. Das ist wohl nicht nur für die beiden aranischen Teufelsanbeter (die Brüder Kaambiz) so gewesen, sondern auch für drei Gesandte der Unsterblichen Mandarine aus KanThaiPan, die vor etwa 200 Jahren versucht hatten, heimlich in Nihavand Fuß zu fassen, um zumindest in der kanthanischen Bevölkerung den Glauben an die Dunkle Dreiheit zu verbreiten. Sie nutzten Alamans Hand, um ihren widerlichen Göttern Menschenopfer darzubringen – und das blieb zum Glück unseren Sonnengreifern nicht lange verborgen. Die Sache kam 825 nF an Ormuts Licht – und diese „Gesandten“ und ihre (wenigen) Diener wurden allesamt getötet oder vertrieben, offensichtlich mit dauerhaftem Erfolg, zumindest wissen wir von keinem neuen Versuch, den hiesigen KanThai religiöse Vorschriften aus deren Heimat



aufzubürden, die sie hier gar nicht zu interessieren scheinen.

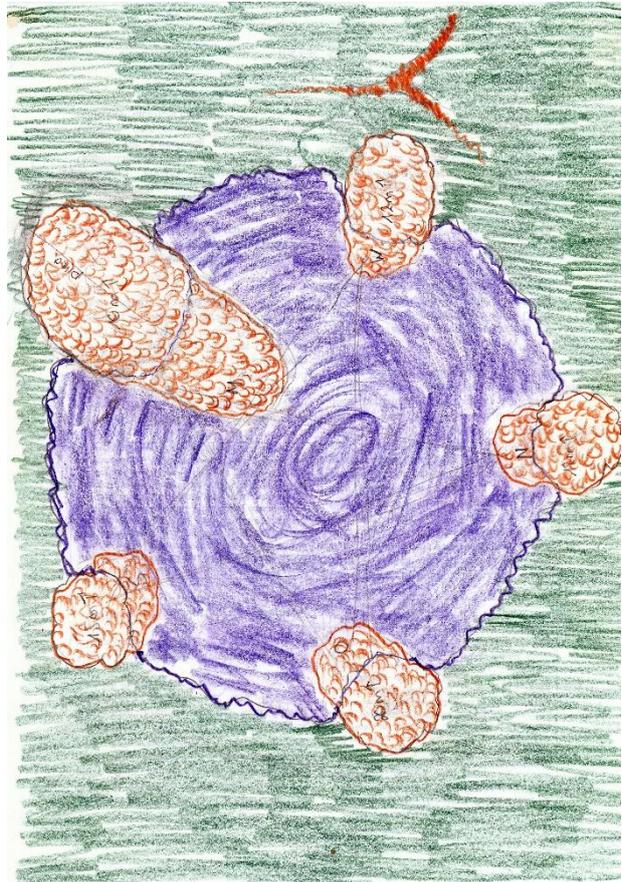
Ich habe bei meinen Nachforschungen in alten Akten unserer Organisation einen interessanten Hinweis gefunden, der sich vielleicht als entscheidender Schlüssel für eure Untersuchung erweisen könnte. Bei einem der getöteten kanthanischen Gesandten hatte man einen Lederbeutel mit fünf bunten Lochperlen sowie ein kleines Schriftstück in kanthanischer Sprache gefunden, das unsere Leute zwar übersetzt hatten, aber dennoch nichts damit anfangen konnten. Bitte sehr!“

Die 2cm durchmessenden und mit 5mm Löchern durchbohrten Perlen (in den Farben schwarz / weiß / gelb / grün / rot) waren von silbrigen Fäden durchzogen. Es waren kanthanische Elementarperlen, die man beispielsweise zur Beschwörung von Elementarwesen einsetzen konnte, sofern man die notwendigen Kenntnisse besaß.

Das Schriftstück besagte:

...MuLai war bestimmt ein genialer Baumeister und ein fähiger Beschwörer gewesen, aber zugleich auch ein rechter Einfaltspinsel! Die Zutaten sind immer wieder die gleichen – als ob sich Unbefugte das nicht merken könnten...

Mit Hilfe der Karte erreichten die Agenten Alamans Hand ohne Probleme. Die Felsnadeln (aus Puddingstein) erhoben sich 10 bis 20m über dem stinkenden Morast und den Schilfwäldern. In einem Umkreis von 50m um das Zentrum des Tümpels herrschte eine beklemmende Stimmung. Das war kein Ort, an dem man gerne freiwillig blieb! Düstere Ahnungen bevorstehenden Unheils und das Bewusstsein der eigenen Sterblichkeit zogen durch die Gedanken der Agenten – nur NyoSan blieb cool. Sie kletterte mal auf diesen, mal auf jenen Finger, und die Agenten fanden so heraus, dass in den vier „Fingerkuppen“ scharfkantig begrenzte Höhlen im Stein klafften; im Zentrum ihrer Rückwände befand sich jeweils ein aus versilbertem Stahl gefertigtes „Kunstwerk“ aus fünf etwa 10 cm langen Drähten – vier hatten einen Durchmesser von 4 mm, einer (der natürlich den „Daumen“ darstellen sollte) hatte einen Durchmesser von 6 mm. Die Drähte berührten sich an der Spitze und ließen sich auch nicht mit Gewalt auseinanderbiegen.



An der Unterseite der waagrechten Plattform der dicksten Felsnadel (die natürlich auch den „Daumen“ von Alamans Hand darstellte), in deren „Fingerkuppe“ keine Höhle war, befand sich eine rotbraun lackierte (versilberte) u-förmige Stahlklammer (4mm dick, 5cm lang). Von seinen Freunden oben auf dem „Daumennagel“ seilgesichert, hatte Saltor die Kletterei gewagt, um

diese Entdeckung zu machen. Er fand auch heraus, dass man die Klammer ein Stück aus dem Felsen herausschrauben und über ihr kürzeres Ende eine Perle stecken konnte. Nur welche?

Kein Problem für die kanthanische Expertin PaiMuDan! Es musste natürlich die gelbe Perle sein, da der Daumen die Mitte repräsentierte und Gelb auch die Farbe des Elements der Erde war. Saltor baute die Perle ein, seilgesichert von Heru. Und plötzlich bildete sich auf der Oberseite des Felsdaumens eine gelbe Transmittersäule, deren Kraftfeld dafür sorgte, dass Saltor unsanft am Seil an der Unterseite des Daumens entlang nach oben gezerrt wurde. Seine zweite Seilsicherung war von Bolso und NyoSan gehalten worden, die von zwei TcheKumi attackiert worden, die aus dem Transmitterfeld herausgesprungen waren. Glücklicherweise stürzte keiner der beiden in den Tümpel des Teufels. Heru und Saltor griffen nun ebenfalls in den Kampf ein – und von unten attackierten Cerileas (mit Blitzen) und Pinos (mit Schmerzen) die beiden Spinnen, während PaiMuDan aus Wasserflaschen bereits Schwimmkörper für die vielleicht Abstürzenden bastelte. Saltor versetzte einer der beiden Spinnen den Todesstoß und fing sich von der anderen einen üblen Beintreffer ein, ehe sie NyoSan abstechen konnte.

Nach einer kurzen Pause inspizierte NyoSan die anderen Fingerkuppen und stellte dort fest, dass sich die Drahtgebilde wie erwartet geöffnet hatten. Auf PaiMuDans Anweisung hin steckte sie nun auf den jeweiligen „Fingerdraht“ eine der Elementarperlen, um damit einen kanthanischen Elementarkreis zu bilden (im Uhrzeigersinn (gelb/Erde – weiß/Metall – schwarz/Wasser – grün/Holz – rot/Feuer). Kaum hatte sie die letzte Perle am richtigen Ort eingesetzt, schaltete das Transmitterfeld auf weißes Licht um.

Zunächst überlegen die Agenten, ob sie nicht besser nach Nihavand zurückkehren sollten, um sich zwei Wochen auszuruhen, damit Saltors Bein ausheilen konnte, aber dann versuchten sie nach einer Ruhepause am Morgen des folgenden Tages doch, den Transmitter zu benutzen – aber er funktionierte nicht! Schnell kamen sie auf die richtige Idee – sie holten sich die fünf Elementarperlen zurück, das Transmitterfeld blieb weiterhin weißleuchtend aktiviert – und als es sie nun erneut betraten, funktioniert es auch.

In Alamans Hand

Die Agenten hatten den Zugang in das Geheimversteck des Zaubermeisters Hanko Pigmalion gefunden. Sie waren keineswegs die ersten Besucher, seit Hanko und MuLai vor über 800 Jahren nahezu vollständig „ihren Geist aufgegeben“ hatten – doch das war den Agenten zunächst einmal völlig egal. Dieser Schemen eines KanThai, der sie im Gang hinter dem Transmitter mit einer höflichen Verbeugung begrüßt hatte, war ein recht praktischer Geist, denn er deutete mit seinen Gesten offenkundig an, dass sie einem bestimmten Gang folgen und dort an einer gewissen Stelle geduldig ausharren sollten.

Ohne sich anderweitig umzusehen, folgten sie also den geisterhaften Empfehlungen MuLais, entdeckten eine hervorragend verborgene Geheimtür und setzten die Elementarperlen dort in richtiger Kreisfolge in passende Vertiefungen der Steinwand hinein, worauf die gesamte Steinwand zusammen mit den Perlen schlagartig verschwand und dahinter ein Gang zum Vorschein kam.

Der Gang führte die Agenten (in diesem Bereich waren sie jetzt tatsächlich die ersten Besucher) hinab zu einem „dynamischen Labyrinth“, in dem Wasserelementarwesen eine riesige bewegliche Scheibe, auf der verschiedene Gangelemente befestigt waren, bei bestimmten Auslösern jeweils um eine Vierteldrehung weiterbewegten. Das war ganz schön verwirrend! Trotzdem fanden hier die Agenten, die schon bald „den Dreh heraus“ hatten, einen kleinen

Schatz (4000 Orobor – die Handkasse Hankos) sowie den Ausgang, der sie hinab zu drei weiteren „Prüfstrecken“ brachte, die allesamt von Elementarwesen gehütet wurden:

- Man musste einen tiefen Schacht hinabklettern, bei dem eine heimtückische Lederschlinge versuchte, den Kletterer von der Wand zu reißen. Heru überwand diese Falle als erster.
- Man musste ein Boot schnell durch einen wassergefüllten Tunnel staksen, ehe die Luft von feurigen Gasen erfüllt wurde. Cerileas meisterte diese Aufgabe spielend.
- Man konnte beim Herumprobieren an einer nicht völlig geheimen Geheimtür, die in Hankos Privaträume führte, eine schwere Steinkugel aktivieren, die eine Rampe herabpolterte. Der von seinem vorherigen Erfolg übermütig gewordene Cerileas löste diese offensichtliche Falle aus und wurde schmerzhaft überrollt. Er ließ es sich aber nicht nehmen, nach dem Schlucken heilkräftiger Tränke diese Geheimtür dann doch zu öffnen.

Die Agenten hatten die (mehr oder weniger stark vergammelten) Wohnräume des Zaubermeisters Hanko Pigmalion erreicht und suchten sie nun Raum für Raum ab. Dabei wurden sie immer übermütiger, da sie hier mit keinen Gegner rechneten – und schon gar nicht mit einem alten Zaubermeister namens Hanko Pigmalion!

Von Hanko und MuLai

MuLai hatte im Auftrag von Hanko Pigmalion unter dem Tümpel des Teufels drei der vier Stockwerke von dessen geheimer Behausung fertiggestellt: ein oberes Stockwerk für die gebetenen Besucher des Meisters und für sich selbst, ein mittleres bewegliches Stockwerk, um Eindringlinge zu verwirren (und um mit seinen baumeisterlichen Fähigkeiten zu prahlen), und ein unteres Stockwerk als Aufenthaltsort des Meisters. Das vierte und unterste Stockwerk sollte ein gut gesichertes Verstecks für Hankos Schätze werden und war teilweise noch im Bau.

Hanko hatte mit einer speziellen Version des Zaubers „Reise der Seele“ die Zerstörung von Hawwas Domizil beobachtet und war geflohen, als Rhadamanthus Truppen in den Kampf eingegriffen hatten. Nachdem er wieder zu sich gekommen war, hatte er als erstes MuLai hinterrücks erstochen, um den einzigen Mitwisser seines Aufenthaltsorts zu beseitigen. Im Sterben hatte der Baumeister den undankbaren Zaubermeister verflucht: Hanko sollte erst dann die Erlösung des Todes erfahren dürfen, wenn man ihn in einem echten Kampf besiegt hätte. MuLai hatte sich das so sehnlich gewünscht, dass auch seine eigene Existenz nicht zu Ende gehen konnte. Solange Hanko nicht endgültig getötet sein würde, war MuLai gezwungen, sich als Schemen in Hankos Behausung (in der Nähe des Tatorts) aufzuhalten.

Und dieses Warten auf Hankos Tod dauerte nun schon sehr lange!

Hanko hatte nämlich schon bald erneut eine Reise der Seele unternommen, um die anderen Zaubermeister auszuspionieren. Dabei war er entdeckt und mit Großer Magie attackiert worden – aber statt dadurch getötet zu werden, war aus ihm dank MuLais Fluch ein seelenloser Untoter geworden, der seither viele Jahrhunderte lang in seinem gut verborgenen Versteck verbracht hatte, ohne jemals eine Gelegenheit für einen richtigen Kampf bekommen zu haben.

Aber dank der Agenten war diese Gelegenheit jetzt so nah wie noch nie.

Hankos Ableben (1. Versuch)

Für die Agenten wurde es plötzlich spannend, als Cerileas und Pinos gerade eine gut bestückte Waffenkammer erforschten und plötzlich bemerkten, dass dort unter einer Tür Lichtschein aus einem noch unbekanntem Nebenraum zu sehen war. Cerileas öffnete vorsichtig die Tür, um in diesem Raum hineinzuspähen, und schon bohrten sich zwei Armbrustbolzen neben seinem Gesicht in den Türrahmen. Cerileas schloss die Tür sofort wieder. Auf der gegenüberliegenden Seite des langgestreckten Raums war eine kleinwüchsige Gestalt in Vollrüstung hinter einem Schreibtisch gesessen und hatte soeben ihre Doppelarmbrust auf ihn abgefeuert!

Pinos versuchte, den Unbekannten mit einem Schmerzen-Zauber zu beeindrucken, während der mit dem Laden seiner Doppelarmbrust beschäftigt war – vergeblich. Cerileas rief jetzt Alarm, und seine Kollegen kamen herbei (Saltor langsam am Stock gehend), während PaiMuDan noch zögerte, sich auf einen Kampf mit einem unbekanntem Gegner einzulassen. Heru und NyoSan planten dagegen voller Eifer einen Sturmangriff durch die Haupttür hinein in den Raum, um dieses „Blechmännchen“ möglichst bald im Nahkampf angreifen zu können. Pinos wollte diese Aktion mit einem schmerzhaften Zauber einleiten, aber kaum hatte Cerileas die Tür aufgestoßen, damit der Hexer seinen Spruch wirken konnte, schoss Hanko (niemand anderes war der gerüstete Kleine) Pinos über den Haufen und tötete ihn.

Während Cerileas die Tür schloss, um weiteren Beschuss zu vermeiden, nestelte Bolso einen besonders kräftigen Heiltrank seines Kollegen heraus, der Pinos tatsächlich rettete. Unterdessen stürmte Heru auf Hanko zu, während NyoSan ihren Fernkampfangriff gleich an der Tür versammelte. Unbeeindruckt schoss Hanko nun Heru nieder, der mit einem Bauchschuss tödlich verwundet zu Boden ging. NyoSan und PaiMuDan (die vergeblich auf ihr Amulett gegen Untote vertraute) stürmten jetzt auf Hanko zu, der seine Doppelarmbrust fallen ließ und mit einer geschmeidigen Handbewegung seine beiden Kurzschwerter ergriff. Jetzt endlich würde sich vielleicht MuLais Fluch erfüllen! Der Nahkampf begann – und nach kurzer Zeit mussten die beiden Zwillinge erkennen, dass sie keine Chance gegen diesen untoten Gegner hatten. Hanko war ja eigentlich ein Zaubermeister gewesen, aber der schwerreiche Zauberkundige hatte seine ganze Karriere der Schutzmagie einerseits und der Waffenkunst andererseits gewidmet (Angriff war auch für einen Zauberer die beste Verteidigung, lautete sein Wahlspruch) und war ein ausgezeichnete (und gut gerüstete) Schwertkämpfer.

Nachdem ihre Kollegen bereits begonnen hatten, in Richtung des Ausgangs zu humpeln oder zu laufen, flohen nun auch NyoSan und PaiMuDan – und der wieder genesene Pinos wartete in der Waffenkammer ab, wie sich die Dinge entwickeln würden. Er gerade einen Fesselbann gegen Hanko ausprobiert (vergeblich) und dabei entsetzt erkannt, dass sein Gegner vom 11. Grad war.

Natürlich folgte Hanko seinen Besuchern, aber er hatte keine Eile, sie zu erwischen. Vielleicht würden sie Verstärkung holen, und er konnte seiner Existenz endlich ein Ende machen? So entkamen ihm alle Agenten – bis auf Pinos. Der Hexer schlich sich in Abwesenheit Hankos zu Herus Leiche und stopfte ihr eine goldene Eichel in den Mund. Und das erwartete Wunder geschah: Heru war wieder fit und begann erstmal, 5 l Wasser in sich hineinzutrinken; jetzt brauchte er also nur noch Erde, um sich wieder wohlfühlen!

Während Heru noch trank, kehrte Hanko zurück. Pinos und Heru versteckten sich hinter dem Schreibtisch, während Hanko missmutig erst eine Runde durch den verhassten Raum drehte, ehe er sich wieder an seinen Platz begab, um dort „in Ruhestarre“ überzugehen. Er hatte die beiden Agenten, die mittlerweile unter den Schreibtisch geflohen waren, gar nicht bemerkt!

Schon überlegten die beiden erst kürzlich vom eigenen Tod Auferstandenen, ob sie Hanko vielleicht doch zu zweit angreifen sollten, aber sie besannen sich dann doch eines Besseren und traten die Flucht an. Hanko schoss ihnen schnell noch hinterher und machte sich dann an ihre Verfolgung, aber mit ihnen floh auch seine letzte Hoffnung dahin.

PacMan

Die fliehenden Agenten kamen problemlos zurück und hinauf bis zu der Steintür, in der sie (auf der gegenüberliegenden Seite) ihre Elementarperlen eingesetzt hatten. Sie war damals verschwunden und hatte den Weg frei gemacht für den Geheimgang – aber jetzt war sie wieder da und zeigte auf der Innenseite fünf Vertiefungen. Ohne Elementarperlen gab es hier für die Agenten offensichtlich kein Durchkommen.

Jetzt wurden sie allmählich sehr nervös. Sie waren in Hankos Behausung gefangen – und Heru, der den Drang, seine Füße in Erde stecken zu können, nicht befriedigen konnte, begann Lebenskraft einzubüßen. Seine Kollegen steckten ihm Heilmoos in die Schuhe, das eine lindernde Wirkung zu haben schien. Dann kehrten sie wieder um und gingen diesmal hinab in das unterste (halbfertige) Geschoss der Anlage. Hier gab es tatsächlich eine Höhle, die der Beschwörung von Erdelementaren gedient hatte – und Heru konnte seine Füße endlich in feuchte Erde stecken.

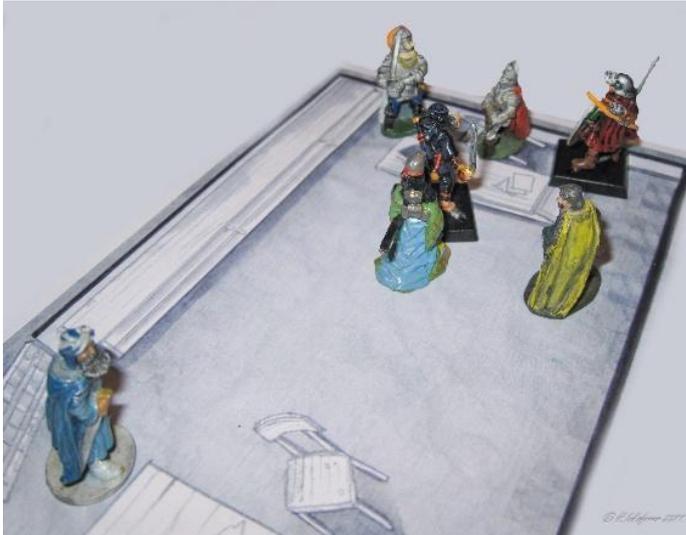
Nach einer kleinen Ruhepause betraten die Agenten das von MuLai hier experimentell geschaffene Labyrinth von Metallelementarwesen, die er „Dorgis“ getauft hatte. Die Dorgis waren kleine, aber tonnenschwere metallene Roboterhunde auf Metallrollen mit Laserschusswaffen, die sich in diesem Labyrinth nur nach strengen Regeln bewegen durften. Kaum hatten die Agenten also das Labyrinth betreten, lernten sie bereits den ersten Dorgi schmerzhaft kennen (PaiMuDan war das erste Opfer). Sie zogen sich zum Eingang zurück und begannen das automatenhafte Verhalten der Dorgis zu erkunden.

Schließlich holten sie aus der benachbarten Erdhöhle Erde, schütteten einen kleinen Haufen auf das „Metallgleis“ der Dorgis und lockten einen Dorgi in diese Falle, die prompt seine Antriebsmechanik verstopfte und ihn zum Stillstand brachte. Dumm war dabei nur, dass er nach wie vor mit seiner Laserkanone den Eingangsbereich unter Beschuss nehmen konnte.

Nach langer fruchtloser Diskussion gingen die Agenten schließlich auf Cerileas Idee ein und schauten sich in Hankos Wohnebene nach einem Schutzschild um; sie entschieden sich für einen runden schweren Marmortisch. Pinos schob den quergelegten Tisch auf den Dorgi zu – und der war damit außer Gefecht gesetzt. Also bauten die Agenten die nächste Erdfalle auf und lockten einen zweiten Dorgi dort hinein; Pinos und Bolso mussten dabei jeweils einen Lasertreffer einstecken.

Jetzt wagten sich die Agenten in das Labyrinth hinein und stöberten zwei weitere Dorgis auf, die sich nun auf die Jagd nach den Eindringlingen machten, aber sie konnten den schwerfälligen Wesen jedes Mal problemlos entkommen und das Labyrinth verlassen.

Nach einer kleinen Pause gingen die Agenten erneut hinein und entdeckten eine Leiter, die nach oben ins Zentrum eines kleinen kreisförmigen Raums führte. Dort schimmerten am Boden in zwei von fünf kreisförmig angeordneten Kreisen zwei komplette Sätze von Elementarperlen. Die Agenten stellten (völlig unnötig) die kompliziertesten Vermutungen an. Gab es hier vielleicht weitere 15 Perlen zu holen? Müsste man vielleicht die vorhandenen 10 Perlen anders



kombinieren, um einen neuen Transmitter zu aktivieren, um so endlich einen Ausgang aus Hankos Versteck zu erzeugen?

Nach endlosen Diskussionen legten die Agenten eine Schlafpause ein. Danach begaben sie sich auf den Rückweg. Kaum hatten Pinos und PaiMuDan den Boden betreten (beide hatten einen Satz Elementarperlen bei sich), umgab sie farbiges Licht – und sie verloren beide etwas Lebenskraft und Ausdauer. Schleunigst kehrten sie zurück in die runde Kammer. Pinos hatte es satt, auf subtile Weise vorzugehen, und war nun

für die brutale Alternative.

Da ihn niemand aufhalten wollte, erledigten er und Heru schließlich zwei der vier in Dreckfallen gelockten Dorgis durch Einsatz ihrer magischen Waffen. Jetzt konnten die Agenten den Rest des Labyrinths in Ruhe durchsuchen. Sie entdeckten eine weitere Leiter, die nach oben ins Zentrum eines kleinen kreisförmigen Raums führte. Dort standen drei schwere alte Holzkisten mit sehr vielen Wertsachen (Goldmünzen und Schmuck).

Die Agenten schleppten den ganzen Kram in die andere runde Kammer, da sie hier den Ausgang vermuteten. Doch stundenlange Experimente führten hier letztlich zu gar nichts.

Nachdem sie auch die beiden anderen Dorgis zerstört hatten, nahmen die Agenten sämtliche Schätze (Holzkisten und Elementarperlen) an sich und schleppten sie aus dem Labyrinth heraus. Im Wohnbereich Hankos füllten sie ihre Wasserflaschen, ehe sie sich mit sämtlichen Schätzen auf den Rückweg zum Eingang machten. Dank der Elementarperlen konnten sie jetzt die Steintür öffnen und ihre „Beute“ in den draußen liegenden Gang schaffen.

Hankos Ableben (2. Versuch)

NyoSan sah sich inzwischen nach dem Geist MuLais um, der sie offenbar – zu ihrer Überraschung – mit zorniger Miene zurückschicken wollte. Es sah ganz so aus, als ob er wollte, dass seine Besucher Hanko töteten!

Na schön. Cerileas heilte zunächst die Verwundeten, und dann kehrten die Agenten wieder zurück in Hankos Wohnbereich. Beinahe hätten sie sich dort im Gästezimmer zur Ruhe gelegt (das morsche Bett war schon bei Cerileas erster Belastungsprobe zusammengebrochen), aber PaiMuDan drängte ihre Freunde, lieber unten vor dem Labyrinth der Dorgis zu schlafen. Das taten sie auch.

Nach sorgfältiger Planung kehrten die Agenten zu Hanko zurück. Pinos sorgte für eine magische Beschleunigung seiner Freunde, und Cerileas rüstete sich magisch auf, ehe sich der Ordenskrieger zusammen mit Heru und NyoSan auf Hanko stürzte, nachdem Bolso vergeblich versucht hatte, ihn von der Tür der Waffenkammer aus abzulenken. Während sich PaiMuDan unter den Tisch und damit auf Hankos (rüstungsgeschützte) Beine stürzte, zauberte Pinos und entriß dem unglückseligen Hanko beide Kurzschwerter, was ihn deutlich schwächte; er

kämpfte dann mit seinem Dolch weiter. Diesmal waren die Freunde besser vorbereitet, und NyoSan gelang es schließlich, Hanko den (ersehten) tödlichen Hieb zu verpassen. Damit erlöste sie den Zaubermeister und dessen Baumeister von ihrem unnatürlichen Dasein.

Aufräumarbeiten

Endlich konnten die Agenten Hankos Behausung wieder verlassen – und sie interessierten sich dabei überhaupt nicht für die unerforschten Räume des obersten Bereichs. Sie verstecken lieber die schweren Schatzkisten in einer benachbarten hohlen Weide im Sumpf und kehrten dann mit prallen Rucksäcken zurück nach Nihavand. Dort übernachteten sie vor dem bereits geschlossenen Stadttor in einer einfachen Herberge.

Am nächsten Morgen waren die Agenten wieder bei Jahangir, der zusammen mit dem lädierten Saltor die Aufgabe der „Schatzverwertung“ (u.a. mit Hilfe eines verschwiegenen befreundeten Fuhrunternehmers) übernahm.

PaiMuDan und NyoSan besuchten „Meister Fu“ im KanThai-Viertel und bekamen von dem Orakelmeister den folgenden Rat: *„Folget dem Pfad eurer Freunde und wisset: Manchmal ist ein weiter Bogen notwendig, um ans gewünschte Ziel zu gelangen.“*

Einen Tag später gingen die Agenten erneut zu Alamans Hand und durchsuchten diesmal die obere Ebene der Behausung Hankos. Dort fanden sie nicht nur das von einem Kurzschwert im Brustkorb durchbohrte Skelett des Baumeisters, sondern entdeckten in den Gästezimmern noch zwei mehr oder weniger aufschlussreiche Schriftstücke, die die früheren „Besucher“ der Anlage zurückgelassen hatten.

In der Innentasche einer Seidenrobe befand sich eine mit zierlichen kanthanischen Schriftzeichen „bemalte“ Papierrolle, die offenkundig noch nicht vollständig ausgefüllt worden war:

Bericht Nummer ... an die Zentrale.

- * *Ankunft in NiHuWa hat planmäßig stattgefunden.*
- * *Öffnung ist ~~völlig problemlos gewesen~~ durch umsichtige Vorgehensweise unter meiner Anleitung gelungen. Die Wächter sind von beachtlichem Kaliber gewesen, aber genützt hat ihnen das nichts. Jetzt wachen meine Schützlinge.*
- * *Der Töpel MuLai hat tatsächlich für den Feigling Hanko Pigmalion (!) gearbeitet.*
- * *MuLais Geist (und Skelett) sind in der Hand; wir haben keinen Hinweis auf den Verbleib des alten Valianers gefunden – natürlich auch keine Spur seines sagenhaften Vermögens.*
- * *MuLai hat FengShui meisterlich beherrscht – die Opferfelsen für die Drei Dunklen könnten gar nicht besser stehen. Die ersten Weihnen sind bereits erfolgt.*
- * *~~Erste~~ Kontakte mit den Hiesigen sind ~~sehr~~ vielversprechend; die Gründung einer kleinen Glaubensgemeinde steht kurz bevor.*

*
*
*
*

Der Drache entringelt seinen Schwanz!

Als die drei „Gesandten“ der Schwarzen Adepten vor 200 Jahren versucht hatten, heimlich in Nihavand Fuß zu fassen, hatten sie aus alten Aufzeichnungen MuLais geschlossen, dass der Baumeister unter Alamans Hand ein bisher noch nicht entdecktes Versteck eines unbekanntes Dunklen Meisters angelegt hatte. Da MuLai in ihren Kreisen schon dafür bekannt gewesen war,

den Zugang zu seinen hauptsächlich von Elementarwesen geschaffenen Verstecken mit Elementarperlen gesichert zu haben, hatten sie sich einen Satz dieser Kostbarkeiten beschafft – und sie hatten damit tatsächlich (unbemerkt von den aranischen Ordnungshütern) den Transmitter aktivieren können. Die Wächterspinnen waren natürlich kein Problem für diese Gesandten – und MuLais Schemen verbarg sich zitternd vor diesen mächtigen Magiern, die ihrerseits keinerlei Interesse an einer Geheimtürsuche hatten. Ihr Respekt vor den Ahnengeistern sorgte dafür, dass sie „MuLais Räume“ unberührt ließen.

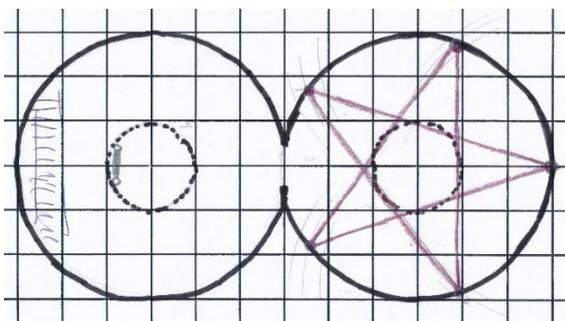
Die drei „Gesandten“ hatten sich damals darauf konzentriert, in aller Heimlichkeit unter den in Nihavand lebenden KanThai talentierte „Freiwillige“ zu finden, die ihnen helfen würden, der Dunklen Dreiheit in Alamans Hand geeignete Opfer darzubringen und diesen Ort in eine richtige Kultstätte zu verwandeln (Hinabstoßen vom YenLen-Felsen / Feuertod auf dem PadKu-Felsen / Ertrinken im Korb vom KuTuh-Felsen aus). Dieses Vorhaben war (dank eines Agenten des Seekönigs!) viel schneller als erwartet an Ormuts Licht gekommen, und die drei angehenden Schwarzen Adepten wurden in Nihavand bei einem Treffen mit Verbündeten im Kellerzimmer einer kanthanischen Kneipe sang- und klanglos überrumpelt und getötet. Dabei waren die Elementarperlen in die Hände des Agenten gefallen. Eine Truppe von Sonnengreifern hatte die wenigen „finsternen Aufbauten“ auf den drei ausgewählten Fingern von Alamans Hand (Folter- und Opferpfähle) zerstört; die weiße Lichtsäule auf dem Daumen hatten sie dabei als Ormuts Zeichen gewertet, dass Nihavand erfolgreich von einem Anschlag Alamans gerettet worden war. Wenig später war dieses Licht dann wieder erloschen (ehe es zu einem echten Wunder Ormuts werden konnte).

Im Kohlebecken eines anderen Gästezimmers lag ein zusammengeknülltes Stück Pergament: es war die Skzze einer Karte, die eine aranische Inschrift und ein X enthielt.

LuPe hatte vergessen, das Kohlebecken zu entzünden – und den Agenten damit eine heiße Spur geliefert. Wer LuPe war? Was er hier gemacht hatte? Das wird ein wenig später verraten.

In Nihavands Untergrund

Die Agenten kehrten nach Nihavand zurück, ließen sich von Jahangir den aranischen Namen auf dem Pergament übersetzen (*Ziegelei Brandik*) und begeben sich dann unverzüglich dorthin. Die Ziegelei Brandik lag im Armenviertel der Stadt und war nur noch eine Ruine. In ihrem halb vom Sumpf verschluckten Keller gab es einen mühsamen Zugang in und durch die „Unterwelt“ von Nihavand – verlassene Kellergewölbe, Treppen und Gänge früheren Bauten, die bereits alle im weichen Boden versunken waren und jetzt das Fundament der neuen Häuser bildeten.



Dank der Karte erreichten die Agenten mühelos den Punkt X; dort befand sich ein Schacht im Boden, der 6m in die Tiefe führte und dort in der Kuppel eines 4m hohen und 6m durchmessenden Raums mündete; eine angelegte Eisenleiter erlaubte das bequeme Hinabsteigen. In einem angrenzenden runden Raum befand sich ein Pentagramm auf dem Boden, und in der Kuppeldecke war dort ein weiterer Schacht, zu dem aber keine Leiter hinaufführte.

Im Mittelpunkt des Pentagramms lag die Leiche eines aranischen Manns auf dem Bauch, der die Lederrüstung und die Waffen eines Söldners getragen hatte. Zahlreiche Spinnen hatten seinen verwesenden Körper als Bruthöhle auserkoren – überall krochen sie nun mit ihrem Nachwuchs herum. Rechts und links neben dem Eingang lehnten (scheinbar) lässig zwei „Teufel“ (gehörnte Dämonen mit zotteligem schwarzen Fell), die nur darauf warteten, endlich ihren Job erfüllen zu können. Sie winkten den Neuankömmlingen deshalb freundlich zu und schienen nur darauf zu warten, endlich Besuch in ihrer Kammer zu bekommen. Wenn sich die Agenten die Leiche anschauen wollten, dann nur zu! Das sollten sie in aller Ruhe tun! Kam ihnen der Tote vielleicht bekannt vor? Kannten sie vielleicht die Umstände seines Ablebens? Nein? Das sah ja ganz so aus, als ob sie völlig unwissend wären!

Ehe die Teufel den Agenten erzählten, was hier vorgefallen war, postierte sich einer schon mal (per *Versetzen!*) an das untere Ende der Leiter, während der andere bei der Leiche blieb.

„Wisst ihr, wir haben es allmählich satt, in diesem doofen Keller abzuhängen. Wir haben ja schließlich auch noch etwas anderes zu tun, als uns hier endlos zu langweilen. Es ist einfach nicht fair, uns wegen irgendeines Jobs kommen zu lassen, uns quasi unbefristet zu binden, und uns dann keine Chance zu geben, unseren Job zu erledigen. Freilich, wir sind die idealen Auftragnehmer, denn praktischer geht es kaum: wir machen keinen Schmutz, wir stellen keine Ansprüche an Verpflegung und Unterhalt, wir arbeiten bloß für ein paar Leckerbissen, die wir vorab sicherstellen. Wir sollten wenigstens eine Ausstiegsklausel bekommen, wenn unser Auftraggeber verstirbt – angeblich ist das der weithin anerkannte Brauch, und der macht ja auch Sinn.“

Wie auch immer, unter besonderen Umständen muss man wenigstens die Aufträge so interpretieren dürfen, dass unsereins auch seine Chance hat. In unserem Fall hieß es also, wir sollten die Fluchtversuche aller unbefugten Besucher gewaltsam vereiteln und sie notfalls töten. Naja, klang eigentlich überschaubar, recht unverdächtig.

Dann kam also dieser Unbefugte – dem hat das gewisse Etwas gefehlt, das haben wir gleich gespürt. War halt so ein Mensch, so ein Typ wie ihr, mit so einer schuppigen gelben Haut, oder vielleicht war das auch so ein Anzug, keine Ahnung. Jedenfalls ohne die richtige Ausstrahlung! Naja, der hat Jurbasch gleich irgendwelchen Quatsch gefragt, irgendwas über einen prophezeiten Wunderknaben oder so, aber Jurbasch hatte null Bock auf dieses Gelaber und irgendwie hatten wir das Gefühl, als ob die gleich miteinander raufen würden. Und tatsächlich hat sich Jurbasch dann auf den Unbefugten gestürzt – und der hat ihm dann plötzlich ins Gesicht gespuckt, gelben Schleim, sehr unhöflich, dachten wir uns noch, da ist Jurbasch regungslos umgefallen und lag stocksteif da. Und der andere? Hat seinen Arm nach oben gestreckt und plötzlich ein Seil oben an die Decke geklebt! Und im nächsten Moment ist er daran nach oben geschwebt – endlich ein Fluchtversuch im Sinn unseres Auftrags! Wir also schnell hinterher, aber der Typ war weg, spurlos verschwunden. Naja – und Jurbasch war alle.

Seither sind wir also hier in Wartestellung. Ok, einmal haben ein paar Menschen vorbeigeschaut, aber die waren alle befugt, hatten den richtigen Spirit, naja, davon versteht ihr nix, euch fehlt der ja auch. Naja, und mittlerweile ist uns klar, dass wir einfach keinen Unbefugten mehr von hier weglassen dürfen. Also bleibt einfach hier, bis sich jemand um euch kümmert (aber das fänden wir ziemlich langweilig von euch, wenn wir das so sagen dürfen) – oder stellt euch zum Kampf. Jeder muss mal dran glauben, auch wenn's weh tut!“

Der Kampf war also unvermeidlich – und die Agenten besiegten die beiden Teufel ohne größere Probleme. Einer wurde von PaiMuDan psychologisch bearbeitet und war schließlich bereit, etwas weniger engagiert zu kämpfen, um nicht zu riskieren, an diesem langweiligen Ort nach einem Sieg auf weitere „Unbefugte“ warten zu müssen. Heru und Cerileas töteten zuerst den starken Dämon und halfen den Zwillingen dann, den schwachen ebenfalls umzubringen. Natürlich hatte sie Pinos dabei beschleunigt!



Der Tote hieß also Jurbasch; mit seinen verwesenden Händen hatte er ein fleckiges Papier umklammert, auf dem sich ein paar aranische Notizen befanden.

- * *Keine Stümperei (Brüder Kaambiz) mehr – Fakten, Fakten Fakten!*
- * *Die Meisterin hatte recht: MuLai arbeitete immer mit Elementarperlen. Nett!*
- * *In Nihavand also! Passt: Alaman-Affen sind die allergrößten Stümper.*
- * *Blonder Wunderknabe: geplantes Blutopfer? Irgendwie vermasset?*
- * *Sie wird ungeduldig. Kein Spaß! Muss Erfolg melden!!*
- * *Jurbasch!?! Der weiß was! 13. Einhorn Z.B.*

Bei Jahangir

Die Agenten kehrten zu Jahangir zurück und ließen sich die Worte übersetzen, waren aber hinterher kaum schlauer als vorher. Auf jeden Fall bestärkte sie Jahangir, sich nicht an die Behörden zu wenden, weil sie sich sonst selbst in den Mittelpunkt des Interesses rücken und damit die ganze Mission gefährden würden. Sie müssten dann mit Fragen rechnen, die etwa so lauten würden: Was hatten die überwiegend valianischen und kanthanischen Fremden überhaupt im Untergrund der Stadt zu suchen? Hatten sie vielleicht die Sicherheit der Stadt ausspionieren wollen? Hätten sie darauf keine gute Antwort, würden sie erstmal in Untersuchungshaft in die Kaserne des Schweigens wandern. Und sie wären damit ein leichtes Ziel, sollten irgendwelche Schurken den Wunsch besitzen, sie endgültig zum Schweigen zu bringen.

Die Agenten fassten zusammen, was sie bereits wussten:

- Der siebenjährige blondgelockte Waisenknabe namens Karim mit der Ormut-Tätowierung auf der Stirn galt als der von Margupt prophezeite Bote Ormut und hatte sich schon vor fast einem Mond auf den Weg nach Ormut gemacht. Viele Arme hatten sich ihm angeschlossen, weil sie hofften, dass er ihr Los lindern und Staat und Kirche zu barmherzigerem Handeln anleiten würde. Bijan, der treue Berater von Melchisedek Aspahad, des obersten Priesters Nihavands, begleitete den Knaben, um ihn sicher an sein Ziel zu geleiten.
- In Nihavand gab es eine Sekte von Teufelsanbetern, die sich offenbar für diesen Karim interessierten und möglicherweise für dessen Tätowierung gesorgt hatten.
- Außerdem war ein geheimnisvoller „Spider-Man“ hinter Karim her, der im Auftrag einer geheimnisvollen Meisterin arbeitete.

Von Hawwa und LuPe

Der „Spider-Man“ hieß in Wahrheit LuPe und war der lange ersehnte Arm der entstofflichten Dunklen Meisterin geworden.

Schon vor etwa 120 Jahren hatten sich Hawwas Wächterspinnen einen frommen Pilger geschnappt, der Margupts Lehren in den Osten Arans tragen wollte. Natürlich hatte der Fanatiker jede Zusammenarbeit mit Hawwa abgelehnt. Vor seinem Tod hatte den Mann die Vision überkommen, dass Margupt mit „Alamans Brut“ mit Sicherheit Hawwa und ihre Spinnen gemeint haben musste, und seine glühende und jede Todesqual weglächelnde Verachtung der YenLen-Diener hatte Hawwa über alle Maßen beunruhigt. Wie konnte sich dieser Narr nur so sicher sein, dass ausgerechnet so ein blöder Knabe ihr Schicksal besiegeln würde? Als ihr aber später eingefallen war, dass es im Sumpf bei Nihavand tatsächlich eine

„Alamans Hand“ genannte Stelle gegeben hatte, vermutlich ganz in der Nähe, wo ihre Spione einst das Versteck Hankos vermutet hatten, war sie sehr nachdenklich geworden.

Nach extrem langer Meditation (Zeit spielte freilich keine Rolle für entstofflichte Zaubermeisterin) hatte sich Hawwa schließlich offenbart, dass im Blut dieses prophezeiten Wunderknaben tatsächlich ein echter göttlicher Funke Ormuts stecken könnte. Wenn das der Fall sein würde, dann könnte es ihr mit dessen Hilfe auch gelingen, einen jugendfrischen (unsterblichen) Körper zu bekommen! Wie dieser Knabe zu ihrem „Gefängnis“ gelangen sollte, das war ihr freilich noch ein Rätsel. Aber eins nach dem anderen. Erstmal musste der Knabe überhaupt seinen Auftritt haben. Seine Geburt war irgendwie mit „Alamans Hand“ verbunden – vielleicht sollte also wirklich von Nihavand aus ein göttlicher Bote auf den Weg geschickt werden, um sie zu töten? Umständlicher ging es ja wohl nicht! Klang deshalb ganz plausibel. Wäre es nicht eine köstliche Ironie, wenn sie diesem Boten sogar helfen könnte, unbeschadet in ihr Zauberkloster zu gelangen? Vielleicht gab es einen Weg, der ihr bisher trotz aller Grübelei verborgen geblieben war? Selbst Margupt schien ja einzuräumen, dass der Ausgang seiner Prophezeiung unbestimmt war - wenn sie tatsächlich damit gemeint sein sollte, war das nicht nur schmeichelhaft, sondern hieß also auch, dass sie eine echte Chance hatte! Und wer war dieser Ormut schon? Bestenfalls ein Sklave YenLens!

Hawwa brauchte endlich einen fähigen Außendienst-Mitarbeiter – und vor etlichen Monden trat der lange ersehnte Augenblick endlich ein. Ihre Wächterspinnen hatten einen Wanderer gestellt, der, ehe sie ihn mit einem Biss gelähmt hatten, die kühne Forderung gestellt hatte, mit Hawwa Dschadügarf sprechen zu wollen! Die Wächterspinnen hatten den dreisten Kerl daraufhin gefesselt in die Kultstätte gebracht und dort dank des Steins der Macht Kontakt zu Hawwa hergestellt. Dieser Mann war LuPe gewesen, ein nicht untalentierte Verehrer der Dunklen Dreiheit (vor allem der YenLen) – und er hatte sich als hervorragender Diener Hawwas erwiesen. Die Zaubermeisterin hatte LuPe das Versteck einiger Artefakte (darunter ein vollständiger Satz von Elementarperlen) im unzerstört gebliebenen Keller-Raum ihres Domizils verraten. Mit seiner Hilfe konnte sie nun endlich beginnen, ihren Plan zur Suche dieses Wunderknaben in die Tat umzusetzen!

Freilich hatte sich Hawwa LuPes Loyalität durch einen „Kuss YenLens“ versichert; ihre Wächterspinnen injizierten ihm ein kostbares, der Göttin geweihtes Gift in den Nackenwirbel, das LuPe acht Jahre lang befähigen sollte, allerlei spinnenartige Zauber und Kunststückchen zu vollführen. Danach würde er sterben müssen, sofern er keine weitere Injektion erhalten würde. LuPe hatte dieses „kleine Opfer“ nicht gestört. Er wusste freilich nicht, dass Hawwa kein weiteres Gift besaß und dass er nach Ablauf der Frist nicht sterben, sondern „nur“ zu einem seelenlosen Diener würde. Für LuPe hatte nur eines gezählt: Er wollte endlich als mächtiger Schurke die tollsten Dinger drehen!

Bisher war ihm das nämlich noch nicht geglückt. LuPe (45) sah aus wie ein typischer Araner (dunkelhaarig, braungebrannt, schlank, dunkle Augen, schmaler Lippenbart). Er war viele Jahre im Fernhandel mit KanThaiPan tätig gewesen (dabei hatte er sich den kurzen Namen erworben) und hatte dort sein Interesse für die Dunkle Dreiheit entdeckt. Vor 7 Jahren hatte er sich zusammen mit den Brüdern Kaambiz auf ein finstere Experiment eingelassen. LuPe hatte sich in Nihavand bei den KanThai nach der Dunklen Dreiheit erkundigt und dabei von den Vorkommnissen vor 200 Jahren erfahren; dabei hatte er aufgeschnappt, dass im Tümpel des Teufels ein mächtiger Diener KuTuhs hausen würde, den man mit dem Opfer eines Neugeborenen zur Wintersonnenwende in seinen Dienst beschwören könnte – und zwar ohne weitere Vorkenntnisse!

Von keiner Vorkenntnis getrübt, das waren die drei Stümper tatsächlich gewesen, und Skrupel hatten sie auch keine besessen. Am Tag der Wintersonnenwende hatten sie eine im Haushalt der Kaambiz lebende schwangere Sklavin aus Waeland in den Sumpf geschleppt, hatten ihr an am Tümpel des Teufels ein wehenförderndes Mittel verpasst, und hatten ihr nach der Geburt Karims die Kehle durchschnitten. Gerade, als sie das mit dem Blut der Mutter triefende Kind genüsslich ertränken wollten, schritt ein Trupp der Sonnengreife ein, da man ihren seltsamen nächtlichen Ausflug in den Sumpf beobachtet hatte. LuPe konnte dank einer Tarnkappe entkommen, die er damals besessen hatte.

Also Hawwa nach recht kurzer Zeit LuPe also zu Alamans Hand bei Nihavand schickte, um dort nach dem Rechten zu sehen und auf das prophezeite Wunder zu hoffen, dass sich ihrer Meinung nach „schon bald“ ereignen würde, da hatte LuPe noch nicht geahnt, dass dieser blondgelockte Wunderknabe ausgerechnet das Kind jener waelischen Sklavin sein würde!

Da Hawwa die Machenschaften Hankos und sein plötzliches Verschwinden zu Beginn des Kriegs der bekannt waren, hatte sie darauf getippt, dass sein Baumeister MuLai die üblichen Tricks angewandt hatte, um Unbefugten den Zugang zu „Alamans Hand“ zu verwehren. Sie hatte LuPe deshalb ihre Elementarperlen zur Verfügung gestellt. Außerdem hatte sie ihm ihren einzigen Stein der Macht mitgegeben (das war ein *Besonders Großer Stein des Verständnisses*). Dieses Artefakt erlaubte Hawwa, sich von ihrem Zauberkolabor aus mit derjenigen Person „wie im Traum“ zu unterhalten, die in unmittelbarer Nähe eines solchen Steines schlief. Auf diese Weise konnte sie sich mit LuPe auch in der Ferne „unterhalten“.

Kurz nach seiner erfolgreichen Ankunft in Hankos Behausung, die offenkundig schon früher von anderen Bewohnern genutzt worden war, hatte LuPe seine alten Kontakte zu den Teufelsanbetern Nihavands genutzt, um sich am 11. Einhorn gut verkleidet bei seinem Kontaktmann Jurbasch nach diesem „prophezeiten blondlockigen Wunderkind“ zu erkundigen.

Natürlich verständigte Jurbasch den Anführer der hiesigen Sekte der Teufelsanbeter, den diese Neuigkeit aufs Höchste alarmierte. Ein fremder Spitzel erkundigte sich ausgerechnet jetzt, da er vom obersten Boss der Teufelsanbeter (Reza Asadar) den Auftrag erhalten hatte, diesen blondgelockten Waisenknaben namens Karim zu entführen, nach dem Auftritt eines von Margupt prophezeiten Wunderknaben? Sollte Reza diesem religiösen Mist neuerdings Glauben schenken? Hatte Reza etwa ihm, dem Anführer der hiesigen Sekte, irgendetwas verschwiegen? Der sollte mit anderen Deppen seine Spielchen spielen – aber von dem würde er sich jedenfalls in „seiner“ Stadt nicht auf der Nase herumtanzen lassen.

Der Anführer der Teufelsanbeter gab Jurbasch den Auftrag, diesen Spitzel in eine Falle zu locken und ihn möglichst lebend zu fangen, damit man alles aus ihm herausquetschen könnte, was er wusste. Außerdem beschloss er, Reza einen kleinen Streich zu spielen und den gewünschten Waisenknaben (mit Sicherheit ein saftiges Opfer für irgendwelche dämonischen Mentoren, deren Dienst Reza sicherstellen musste) mit einer Tätowierung zu versehen, die auf Margupts Prophezeiung anspielen würde. Das sollte dem Boss eine Lehre sein, ihm wichtige Details vorzuenthalten (egal, wie albern sie auch sein mochten)!

Die Ereignisse hatten sich danach freilich ein wenig verselbständigt (dieser Knirps hätte niemals auf die Straße rennen dürfen!), aber letztlich war die ganze Sache nochmal gut ausgegangen. Dank Bijan befand sich Karim nun in den besten Händen, die sich die Teufelsanbeter wünschen konnten. Und Jurbaschs Ableben war eine Lappalie, die den Chef der hiesigen Sekte nicht wirklich interessierte.

Von Nihavand nach Faifadschah

Wenige Tage später brachen die Agenten zu Fuß in Richtung Ormudagan auf – ohne Saltor und Cerileas, die hinterherkommen sollten, sobald die finanziellen Angelegenheiten geregelt waren. Beide berichteten ihren Kollegen von einem Traum, den sie seltsamerweise beide in der letzten Nacht gehabt hatten. Lediglich die Stimmen waren unterschiedlich gewesen – Cerileas meinte, dass Laran zu ihm gesprochen hätte, Saltor dagegen, dass es Alpanu gewesen wäre.

Du durchlebst noch einmal die Szene, bei der du um ein Haar gestorben wärst. Erinnerst du dich noch? Eine Stimme scheint zu dir im Moment deiner höchsten Not zu sprechen:

„Nur dein fester Wille, dir dein Weiterleben auf gottgefällige Weise zu verdienen, hat dich davor bewahrt, ins Totenreich einzugehen. Wohlan! So wisse denn: dieser blondlockige Knabe namens Karim, der das Zeichen Ormut auf seiner Stirn trägt, also dieser Knabe schreitet auf einem gefährlichen Pfad, und sollte er straucheln, so... aber nein, daran wollen wir gar nicht denken. Wir können nur hoffen, dass seine Schritte auf den richtigen Weg gelenkt werden, doch ist uns Vieles verborgen, und so Manches mag nicht so geradlinig und einfach sein, wie es erscheint! So höre denn – sieh zu, dass Karim seinen Weg so bis zu seinem Ende gehen kann, wie das sein Schöpfer von ihm zurecht erwarten darf. Aber hüte dich vor vorschnellen Taten – man muss manchmal einen weiten Bogen gehen, um ans Ziel zu gelangen. Mehr kann, will und darf ich nicht zu diesem Thema sagen.

Hinzufügen möchte ich aber die folgenden zulässigen Hinweise, damit du, mein beflissener Diener, jene Anleitung erfährst, um die du seit deinem Beinahe-Tod gefleht hast:

- * *Löse das Rätsel von Alamans Hand!*
- * ***Löse das Rätsel von Faifadschah!***
- * *Löse das Rätsel des D...ds!*
- * *Löse das Räts...*

Die Agenten waren schon neugierig, welches Rätsel im 200 km entfernten Faifadschah auf sie warten würde. Da Cerileas und Saltor ihren Göttern eine Queste gelobt hatten, konnte dieser gemeinsame Traum nur bedeuten, dass sie jetzt wohl ihr Versprechen einlösen mussten.

Unterwegs...

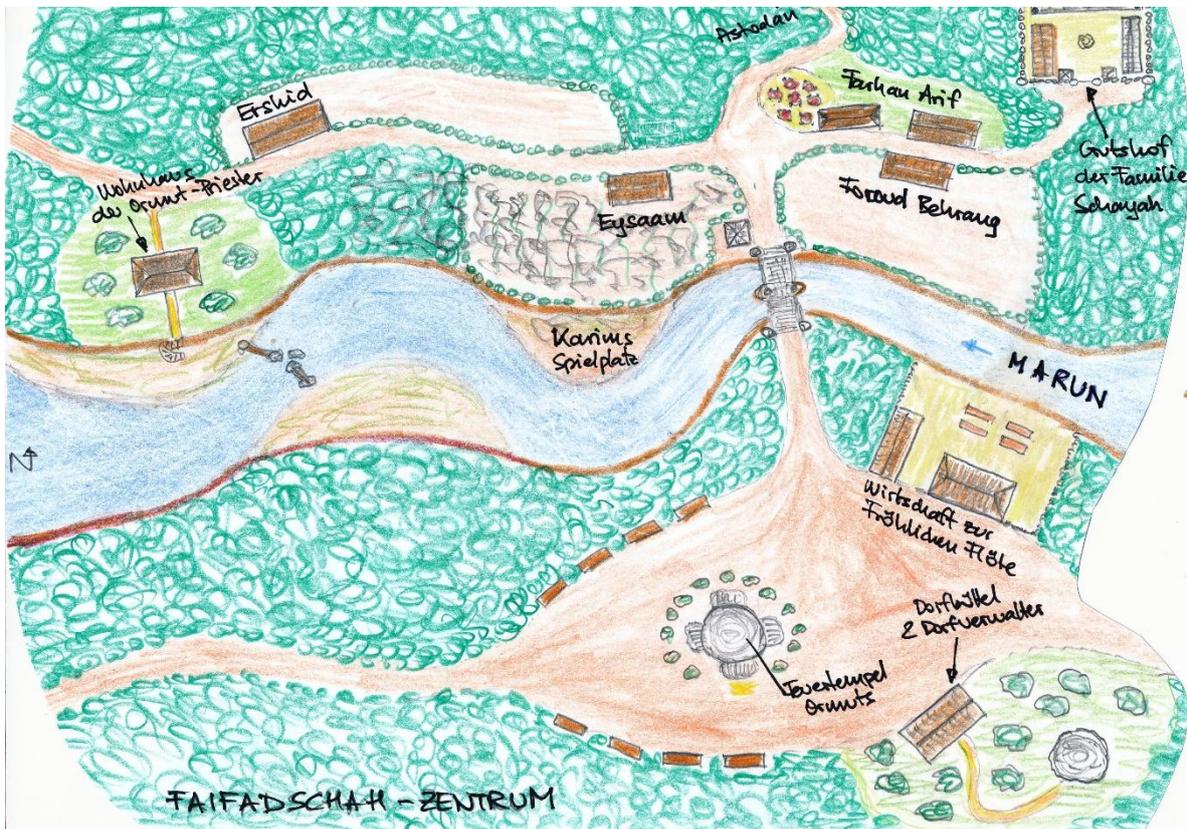
...mussten die Agenten bei den Unterkünften immer ihre Pässe vorzeigen.

...konnten die Agenten die Weiten endloser Baumwollfelder bestaunen. Am Unterlauf des Marun gab es an manchen Stellen Schiffstransporte – weiter flussaufwärts war das Flussbett mit Schlamm- und Geröllbänken durchzogen und erlaubte zu keiner Jahreszeit eine regelmäßige Schifffahrt.

...erfuhren die Agenten, dass sich diesem angeblichen Boten Ormut immer mehr Gesindel anschloss. Bei der Landbevölkerung und bei den scharidischen Pilgern machten sich immer mehr Zweifel breit, ob dieser überhaupt kein Sendungsbewusstsein ausstrahlende Knabe überhaupt etwas mit Margupts Vision zu tun hätte. Nun ja, die Experten der Glaubenslehre in Ormudagan würden das schon herausfinden, aber ohne weitere Gottesbeweise (z.B. irgendwelche tollen Wundertaten) überwog bei den Leuten die Skepsis. Klar, wer an seinem gottgegebenen Schicksal verzweifeln würde, der würde sich freilich gern an die Hoffnung klammern, dass sich Ormut um ihn kümmern würde, aber ein echter Götterbote würde mit Glanz und Gloria und einem flammenden Lichtschwert durch die Reihen der Sünder fegen, statt tage- und wochenlang kindische Spielchen am Fluss zu spielen.

...berichteten Reisende, dass sich in Faifadschah mittlerweile so viele zerlumpte Gläubige versammelt hatten, dass sich ein Großteil der Bewohner sehnlichst wünschen würde, dass dieser

seltene Karim endlich abreisen würde. Natürlich würde es niemand wagen, Bijan und die mittlerweile zwölf Ordenskrieger des Sonnengreifens und weitere zwölf Unsterbliche, die sich aus Ormutdagan zu Karims Karawane hinzugesellt hatten, offen darum zu bitten, schleunigst weiterzuziehen! Aber entsprechende Stoßgebete würde Ormut sicher jeden Tag zu hören bekommen. Dutzende, ja Hunderte von mittellosen Pilgern könnte auf Dauer kein Ort verkraften.



Der erste Abend in Faifadschah

Faifadschah lag bei den ersten Ausläufern des Demawend-Gebirges am Treffpunkt des Pilgerwegs von Nihavand nach Ormudagan mit der Straße ins westlich gelegene Bidschah. Der langgestreckte Ort (1500 Einwohner) zog sich dort in einer walddreichen Senke den Marun entlang.

Faifadschah war eigentlich eine friedliche Kleinstadt, die zahlreiche Unterkünfte, Ausrüstungsläden und die unterschiedlichsten Handwerker-Dienste für die durchreisenden Pilger und Händler bot und außerdem Holzwirtschaft (incl. Aufforstung!) an den Hängen der ersten Ausläufer des Demawend-Gebirges im Süden betrieb. Im eigentlichen Zentrum wohnten etwa 150 Leute. Der Marun floss hier mit deutlicher Strömung und hatte sich deshalb eine bis zu 10m tiefe Schlucht gegraben – an der engsten Stelle führte eine 50m lange Steinbrücke über den Strom.

Am frühen Nachmittag der 11. Schlange hatten die Agenten nicht mehr weit bis Faifadschah und zogen gerade am Nordufer des Marun durch die bewaldeten Hänge der ersten Ausläufer des Demawend-Gebirges. Sie stießen auf einer Lichtung auf sieben mit Bögen und Krummsäbeln bewaffnete Reiter, zu denen sich alsbald weitere sechs Reiter mit einem Rudel von Jagdhunden hinzugesellten.

Arnusch Shadaa, der Anführer der Söldnertruppe der Familie Schayah, hatte seit dem gestrigen Tag die Wälder weit und breit nach dem verschwundenen Leyhaad Schayah durchsucht, aber natürlich nirgends eine Spur von ihm gefunden. Er ließ den Fremden jetzt seinen Frust spüren und erkundigte sich bei den Agenten, ob sie vielleicht einen schlanken Mann gesehen hätten, mit langen schwarzen Haaren, die er vielleicht zu einem Zopf gebunden hatte. Arnusch verriet den Fremden nicht, wie der Gesuchte hieß, und dass er der erstgeborene Sohn des Dorfvorstehers wäre. Er erzählte ihnen auch nicht, dass Leyhaad wohl schon in der vorletzten Nacht spurlos aus dem Anwesen der Schayah verschwunden war, und dass so mancher Einheimische (ebenso wie er selbst) denken würde, dass Leyhaad endgültig übergeschnappt wäre und sich entweder direkt zu den Teufeln versetzt hätte oder von irgendwelchen blutrünstigen Dämonen entführt worden wäre, mit denen sich der von Zauberei besessene Erstgeborene beschäftigt hätte.

Nein, das alles erzählte Arnusch den Agenten nicht. Wozu auch? Das waren Ausländer auf der Durchreise nach Ormudagan, fremde Schnüffler, die höchstens Ärger machen würden und denen die Angelegenheiten eines Dorfes wie Faifadschah völlig egal sein konnten.

Den Agenten ahnten schon nach dieser ersten Begegnung zurecht, dass sie es nicht leicht haben würden, dieses unbekanntes „Rätsel von Faifadschah“ aufzuklären, wenn sie das Schweigen der Bevölkerung nicht brechen könnten. Und so war es auch.

Die Agenten quartierten sich im einzigen Gasthaus des Ortes ein, in der Fröhlichen Flöte. Obwohl sie die einzigen Gäste waren, zeigte sich der Wirt Mehrand Keyschno ausgesprochen ungesprächig. Auf Nachfrage gab er zu, dass er froh wäre, dass dieser Karim mit seinem ganzen Gefolge vor drei Tagen endlich weitergezogen wäre. Er zweifelte – wie viele andere auch – an der Heiligkeit dieses Knaben. Sonstige Vorkommnisse in Faifadschah? Nichts Nennenswertes. Arnuschs Suche? Nun, der wäre auf der Suche nach einem Einheimischen, das sollte seine Gäste nicht weiter kümmern.

Die Agenten unternahmen einen Abendspaziergang durch das Zentrum des Dorfes und lernten den schwerhörigen senilen Eysaam (82) kennen, einen von seinen Kindern längst verlassenem und seit 20 Jahren verwitweten Bauern. Er war das größte Opfer von Karims Karawane geworden, die auf Bijans Befehl ausgerechnet in seinem Weingarten ihr Lager aufgeschlagen hatte, da hier der beste Platz gewesen war, um dem Knaben beim Spielen am Flussufer zuzusehen. Der ganze Ort half jetzt zusammen, um hier – spät, aber nicht zu spät – wenigstens Weizen oder etwas anderes anzubauen bzw. einen Teil der Reben doch noch zu retten. Eysaam war der Ärmste des Dorfes und auf die Hilfe seiner Nachbarn und der Priester des kleinen Feuertempels angewiesen. Besonders Ershid kümmerte sich liebevoll um ihren greisen Nachbarn. Der für seine Hundeliebe bekannte Eysaam, der die streunenden Dorfköter mit Abfällen fütterte, hatte sich in seiner Jugend mit dem Abrichten von Jagdhunden (auch für die Familie Schayah) beschäftigt und von Lormaz Schayah das jetzt verwüstete Feld zur Bestellung bekommen. Die Menschenmassen des letzten Monats hatten Eysaam besonders nachhaltig verwirrt. Er redete sehr laut: *„Sind sie jetzt alle weg? Wirklich? So viele Leute, so viele Leute! Alle hier bei mir! Warum? Warum? Das ist doch ein Feld? Da läuft man doch nicht hinein? Ich meine, so viele Leute! Verstehst du? Und wo sind meine ganzen lieben Hunde? Die sind alle weg! Sind die bei den Leuten, jetzt, wo die auch weg sind? Was meinst du? Sag’ schon! Warum flüsterst du?“*

Das war ja ein schöner Mist. Der einzige Dorfbewohner, mit dem sie bisher problemlos ins Gespräch gekommen waren, war ausgerechnet dieser alte Mann, der ihnen mit Sicherheit nicht verraten konnte, welches „Rätsel“ sie in Faifadschah lösen sollten.

Zurück in der Fröhlichen Flöte, in der sich an diesem Abend kein einziger Einheimischer befand, luden die Agenten den Wirt zu „einem Becher Wein“ ein und bestellten seinen besten Tropfen. Der Wirt war diesem Vorschlag nicht abgeneigt, und nachdem PaiMuDan, die sein Zögern richtig gedeutet hatte, seiner Frau ein wohlriechendes Parfüm geschenkt hatte, gesellte er sich gern zu den Fremden. Natürlich blieb es nicht bei dem einen Becher, und so erhielten die Agenten jetzt zumindest einen groben Überblick über die jüngsten Ereignisse und die Sorgen der Familie Schayah.

Die im Lauf des Nixenmonds von allen Seiten ins Dorf geströmten bettelarmen Verehrer des Wunderknaben hatten den kleinen Ort praktisch vollständig geplündert – und das unter der „Aufsicht“ von mittlerweile zwei Dutzend Ordnungshütern von Staat und Kirche. Zu den nunmehr 12 Ordenskriegern des Sonnengreifens aus Nihavand hatten sich nämlich 12 Unsterbliche aus Ormutagan hinzugesellt, die Karim ein sicheres Geleit in ihre Stadt geben wollten. Diese hatten ihre Zelte ausgerechnet im Weingarten Eysaams aufgestellt, obwohl Luschaam Schayah (35), der „gute Herr“, Karims Karawane am liebsten aus dem Ort gewiesen hätte, weil es ja anderswo auch gottgefällige Spielplätze geben würde und der Knabe nicht ausgerechnet dort spielen müsste, wo seine Begleittruppe die von Ormut gesegneten Früchte des Feldes zerstören würde. Genau das hatte er auch diesem Priester aus Nihavand, der der Beschützer Karims war, ins Gesicht gesagt, aber dieser Bijan hatte ihn einfach abblitzen lassen. Seine Worte waren etwa die folgenden gewesen: *„Was bildet ihr kleinen Landadligen euch eigentlich ein? Wenn der Bote Ormut hier Station machen möchte, ist das ein heiliges Zeichen, von dem noch eure Enkel und Urenkel ehrfürchtig erzählen werden. Im Übrigen steht dieser Zug unter dem ausdrücklichen Schutz der Kirche und des Königs. Möchtest du dich also darüber beschweren? Und überhaupt – wer bist du eigentlich, dass du hier überhaupt das Wort ergreifst? Maßt du dir nicht eine Rolle an, die dir gar nicht zusteht?“*

Luschaam musste sich natürlich der Autorität Bijans beugen. Der Priester hatte auf Luschaams Stellung als Zweitgeborener angespielt, denn selbstverständlich würde sein älterer Bruder, Leyhaad (40), der neue Dehkan Faifadschahs werden, sobald sein Vater, der dahinsiechende Lormaz (70), endgültig verschieden wäre. Wobei Leyhaad seit dem gestrigen Morgen spurlos verschwunden war und jetzt von den Söldnern der Familie Schayah überall gesucht würde. Nun ja, Leyhaad war schon immer etwas seltsam gewesen, war nach seinem abgebrochenen Studiums der Magie in Nihavand zurück zu seiner Familie gekommen und hatte jetzt die meiste Zeit zurückgezogen auf deren Gutshof gelebt. Sein Verlust wäre für den Ort jedenfalls kein großer Anlass zur Trauer.

Wenigstens war jetzt endlich Karims Karawane (ca. 200 Leute!) fort. Einige arme Bauern bzw. Kinder aus sehr kinderreichen Familien hatten sich sogar dem Wunderknaben auf seinem Weiterweg angeschlossen. Sobald die Aufräumungsarbeiten abgeschlossen waren, könnte man hoffentlich wieder zur Normalität übergehen

Der erste Tag in Faifadschah

Am nächsten Morgen spazierten die Agenten aufs Geradewohl nach Norden und stießen auf den Gebeinplatz, den sie aber angesichts des dort in einer Scheune hausenden Totenträgers und seiner Hunde nicht näher erforschten.

Nach einer langen ereignislosen Waldwanderung kamen die Agenten ins Dorf zurück und kehrten bei Farhan Arif (35) ein. Farhan war ein geschäftstüchtiger scharidischer Pilger, der hier einen Imbiss-Stand eröffnet hatte, den er am heutigen Tag erstmals wieder eröffnet hatte. Er verkaufte natürlich auch (vermutlich wirkungslose) Amulette gegen Reisebeschwerden aller Art sowie Pilgerabzeichen mit der Tausendjährigen Zeder und bot einfache Unterkünfte in Zelten in seinem Garten an. Er war im Vergleich zu den übrigen Dörflern ausgesprochen gesprächig, aber auch er schwieg über die Angelegenheiten des Ortes. Pinos gab sich als Märchenerzähler aus und ließ Farhan gleich eine Kostprobe seiner Geschichten hören, worauf sich der Scharide als Dichter zu erkennen gab. Er wollte sich ein Buch von Jooy Ghobaad ausleihen, von dem er sich Inspiration für sein eigenes Werk erhoffte, dessen momentaner Arbeitstitel „Fanfare für den Gemeinen Mann“ lautete, und das er zusammen mit seinem Landsmann El' Donjon später vertonen wollte. Farhan versprach den Agenten seinen speziellen Tauben-Kebab, wenn sie ihm helfen würden, das gewünschte Buch¹ einen Tag lang von dem „Wissenschaftler und Büchersammler“ Jooy zu bekommen, dessen Haus sich weiter östlich an der Pilgerstraße befand.

Farhans Wunsch geriet bei den Agenten aber in Vergessenheit, weil sie das Schicksal der Familie Schayah mehr interessierte. Ihr Versuch, Luschaam im Gutshof zu sprechen, scheiterte. Da soeben Lormaz gestorben war, hatte der Sohn – neben der Sorge um seinen verschwundenen Bruder – jetzt auch noch die vorgeschriebenen Todesrituale und Gebete zu sprechen und wahrlich keine Zeit, fremde Besucher zu empfangen, um mit ihnen über Belanglosigkeiten zu plaudern. Dem „weitgereisten Märchenerzähler“ Pinos gelang es aber, den Wachmann Schanusch zu überreden, sich in der Fröhlichen Flöte abends bei einem Becher Wein ein wenig zu unterhalten.

Auf dem Rückweg zur Fröhlichen Flöte lernte Pinos noch Ershid Esan (50) kennen, die verwitwete Klatschtante des Ortes. Ershid hatte sich in ihrer Jugend auf „Weltreise“ begeben und dabei auch ein paar Jahre in Alba verbracht; sie sprach deshalb noch immer fließend Comentang und freute sich über die Gelegenheit, mit einem Fremden, der sich für ihre Hühner, ihren Haushalt und ihre Backkünste interessierte, ein Schwätzchen zu halten. Endlich hatten die Agenten eine Plaudertasche gefunden! Allerdings sprach Ershid nur über die Themen, über die sie etwas erzählen wollte, z.B. über Kochrezepte – und sie war ganz begeistert über die Küchentipps, die ihr Pinos hinsichtlich der Verwendung der Kräuter ihres kleinen Gärtchens geben konnte.

¹ „Die Gesellschaft des Aranischen Reichs aus der Sicht des Einfachen Mannes“, vom Weltreisenden Marco Polio, der hier in vielen Beispielen festgehalten hat, wie die unterschiedlichsten Leute in dem gottgewollten System ihr Leben gestalten. Der Leser kann sich anhand der nüchternen Schilderungen des Reichtums und des Elends kaum des Eindrucks erwehren, dass über ein solches System nur diejenigen wirklich froh sein können, die zu den oberen Klassen gehören, und dass die angeblich gottgewollte Unterdrückung und Ausbeutung der Armen, die selbst an ihrem Schicksal schuld sein sollen, eine „himmelschreiende Ungerechtigkeit“ darstellt.

Ershid bedankte sich bei dem netten jungen Mann damit, dass sie ihm einen großen Zitronenkuchen versprach – und natürlich schüttete sie ihm dabei auch ihr Herz aus. Leyhaad war ja jetzt verschwunden, und das dürfte ruhig so bleiben. Dann würde Luschaam der neue Herr des Ortes werden, nicht sein widerlicher Bruder, der den armen Eysaam vor einem Mond persönlich ausgepeitscht hatte, und das nur deshalb, weil er bei einem seiner abendlichen Spaziergänge vor dessen Hütte auf einem glitschigen Hundekot ausgerutscht war und sich dabei das Knie verstaucht und seine Kleider beschmutzt hatte! Wenn Luschaam nicht hinzugekommen und seinen Bruder nach ein paar Hieben daran gehindert hätte, weiterzumachen, hätte der den Alten vermutlich getötet! Diesem Leyhaad traute Ershid die schlimmsten Sachen zu – sie würde sich nicht wundern, wenn er ihre Hühner auf dem Gewissen hätte! Seit sie freilich höchstpersönlich jede Nacht bei ihren Hühnern verbracht hatte, war kein Vogel mehr aus ihrem Verschlag verschwunden. Leyhaad hatte sich ja vergeblich auf dem Gebiet der Zauberei versucht gehabt – wer weiß, welchen dunklen Eingebungen der Eigenbrötler jetzt Folge leistete? Man könnte nur zu Ormut beten, dass der gute Luschaam der neue Dehkan werden würde. Ach ja, der arme Luschaam musste in diesen Tagen viel Kummer ertragen – nicht nur, dass sein Vater heute verstorben war, nein, sein bester Freund, der Ormut-Priester des Ortes, Ashbad Schamiz (45), hatte in der Nacht, ehe Karims Karawane aufgebrochen war, in seinem Wohnhaus Selbstmord begangen. Er war offenbar so von Karims kindlicher Unschuld berührt gewesen, dass ihm die Last seiner Sünden die Freude am Weiterleben genommen hatte. Ja, eigentlich eine ganz unbegreifliche Tat, denn Ashbad war ein herzensguter Mensch gewesen. Sein bisheriger Helfer, der Jungpriester Kaam Matak (21), hatte jetzt das Amt übernommen und einen neuen Helfer in Nihavand angefordert.

Interessant! Allmählich bekamen die Agenten das Gefühl, dem ein oder anderen Rätsel auf der Spur zu sein.

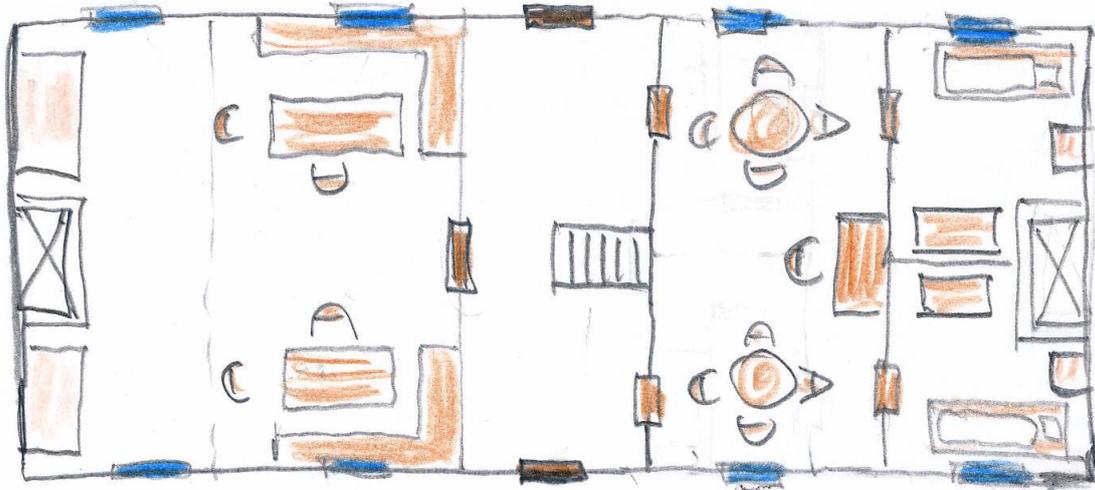
Abends in der Fröhlichen Flöte erklärte Pinos Schanusch, dass er zusammen mit seinen Freunden praktisch dem Wunderknaben „hinterherwischen“ würde, da Karims Karawane irgendwie die Diener Alamans anziehen schien. Pinos und seine Freunde wären international erfahrene Anti-Alaman-Aktivisten, und sie würden gern von Luschaam Schayah die Erlaubnis haben, hier im Dorf entsprechende Recherchen durchzuführen. Pinos überzeugte (mit etlichen Bechern des guten Weins) den Wachtmann, und Schanusch versprach, im Gutshof ein gutes Wort für Pinos und sein Team einzulegen. Freilich hielt das Schanusch nicht davon ab, diese Neuigkeit über die wissbegierigen Fremden auch in seiner Unterkunft brühwarm weiterzuerzählen.

Der zweite Tag in Faifadschah

Am folgenden späten Vormittag erhielten die Agenten wirklich eine Audienz bei Luschaam. Der hatte natürlich nichts gegen eine Truppe von Anti-Alaman-Aktivisten einzuwenden, sofern Pinos und seine Leute über Können und Erfahrung verfügten und „die Bevölkerung nicht unnötigerweise verunsicherten“. Da sich wegen der Totenrituale auch der Jungpriester Kaam Matak (Glatze, Vollbart, weißes Gewand, Filzmütze, wie alle einfachen Priester) gerade in seinem Haus befand, bat er diesen, die fremden Ermittler zu unterstützen.

Super! Endlich durften die Agenten so herumschnüffeln, wie sie sich das von Anfang an vorgestellt hatten. Sie nahmen das Angebot Kaams dankend an und besahen sich gleich den Schauplatz des Selbstmords seines Vorgesetzten. Im Priesterhaus gab es eine große Wohnküche im Westen, einen Keller mit Brunnen und Vorratsräumen, ein Studier- und Besprechungszimmer (mit gemeinsamem Sekretär für die „Kirchenpapiere“) sowie zwei Schlafkammern (im Norden die von Ashbad, im Süden die von Kaam). Drei Querwände waren

bis zum Dach verfüllt; die vierte verlief durch die große Küche und war offen. Dort hatte sich Ashbad an einem Balken erhängt.



Im Sekretär der beiden Priester lagen sauberlich sortierte Pergamente in aranischer Schrift (Wehdenih-Weihen mit Kuschtik-Ausgabe, Geburten, Todesfälle, Ideen für Gebetsthemen im Lauf der Jahreszeiten, usw.). In der Kleiderkiste Ashbads, die Kaam bisher nicht durchsucht hatte, fanden sie in der Innentasche einer seiner Roben ein in altertümlichem Vallinga beschriftetes Pergament:

Der du diese Zeilen liest, wisse zunächst, dass sie die einer toten Sünderin sind, und wisse weiterhin, dass ihr nur die Göttin selbst Gnade erwiesen kann – also erspar dir und mir das Geflenne. Wisse fürderhin, dass du dich lieber nicht in diese Dinge einmischen solltest, wenn du keine Ahnung von den Gefahren hast, die auf dich lauern werden. Aber was soll's? Du liest es, nicht ich, und es ist dein Leben, das du aufs Spiel setzt, nicht meins – denn das ist längst in Culus Händen. Sie wird nicht erfreut sein, dass ich versucht habe, meiner unmöglichen Liebe, meinem allerinnigst Geliebten, eine kleine Chance zu wahren, so winzig sie auch sein mag, dem unheilvollen Schicksal zu entkommen, aber der Versuch ist es wert gewesen, und erweist sich wahre Liebe nicht besonders dann, wenn sie einem selbst keine Hoffnung bieten kann? Eine rhetorische Frage, gewiss. So wisse denn, dass ich – aus wahrer Liebe – meinen Auftrag verraten und das geheime Grab zweckentfremdet habe, das ich für den Statthalter Valians vorbereitet hatte. Statt seiner birgt es jetzt meine unmögliche Liebe, den edelsten Krieger Larans in unserem gesamten Reich – beschirmt von der Göttin in all ihren Aspekten. Hüte dich, sein Grab zu öffnen, solange du meinem Liebsten keine Rettung zu bringen vermagst! Lieber soll alle Zeit der Welt vergehen, als ihn zu einem Schicksal zu verdammen, für das Culsu freilich nur eine Lösung kennt, nämlich den endgültigen Tod. Ach, Geliebter! Wir wussten alle, dass die Schatten des Drakwalds finsterner sind, als das Tin jemals gefallen könnte, aber wir ahnten nicht, auf welch widerwärtiges Gesindel wir dort wirklich stoßen würden. Du kehrtest zurück in unsere kleine Festung und wir wähten uns in Sicherheit, doch in der folgenden Nacht weckte mich Culus Ruf, und als ich zu dir eilen wollte, traten mir diese Scheusale in den Weg, die sich in unsere Mitte geschlichen hatten! Zwar konnte ich sie mit Hilfe der Göttin für immer in den Tod schicken, aber das gab der falschen Schlange genügend Zeit, deine Sinne zu verwirren und dein Blut fast bis zur Neige zu kosten, ehe ich ihr den tödlichen Stoß verabreichen konnte. Bei Culsu! Mir war augenblicklich klar, dass ich nur eine Wahl hatte – und die habe ich getroffen. Das Grab war vorbereitet, die Siegel existierten, das Schloss war einsatzbereit. Überdauere die Zeit, und mögen die Götter dir gnädig sein, Geliebter! Nein, ich glaube nicht, dass Culsu für meine Tat Verständnis aufbringen wird, aber immerhin kann sie sich nicht beschweren, dass ich in ihren Armen meine Buße suchen werde. Das wird schon bald der Fall sein – doch zunächst zurück zu dir, der du noch immer diese Zeilen liest. Übereile nichts! Doch wenn der Zeitpunkt gekommen ist, so lass dir von Lassula sagen: das Wappen meines Geliebten soll der Schlüssel sein. Beachte:

Erkenne das Gemeinsame, doch lass deine Finger in jedem Fall davon!

Am Anfang steht natürlich das Wappen.

Das Ende gehört jedoch allem Andersartigen am Andersartigen der Vier.

Dazwischen das Fehlende – die Mitte der Mehrheit vor der Mitte der Minderheit.

Und vermeide Fehler!

Eins noch: erzürnt mag ich die Göttin wohl haben, aber leicht, nicht grob, soll sie meine Fahrlässigkeit einschätzen. Hüte dich deshalb, die Siegel zu brechen, wenn du meinem Geliebten keine Rettung bringen kannst – unerbittlich würden die Diener der Rächerin ihre Aufgabe erfüllen.

Kaam konnte mit diesem merkwürdigen Fund gar nichts abfangen. Ashbad hatte ihm davon nie erzählt gehabt. Allerdings wusste er, dass sich Ashbad, der in seiner Jugend aus Neugier an alten Schriften Vallinga und Maralinga gelernt hatte, zusammen mit seinem Freund Luschaam gern mit alten Erzählungen über Faifadschah beschäftigt hatte. Hier hatte sich während der valianischen Herrschaft 950 – 1515 nL die kleine Festung Fistulávicus (an der Stelle des heutigen Gutshofs) befunden, um die Steinbrücke zu bewachen, die weit und breit die einzige sichere Straßenverbindung über das normalerweise viel breitere Bett des Marun dargestellt hatte.

Außerdem stand am Boden von Ashbads Kleiderkiste eine leere Holzschatulle, deren Innenwände komplett mit Kupferblech verkleidet waren (und Deckel und Rumpf stellten beim Schließen eine leitende Verbindung her).

Auch dieser Gegenstand war Kaam völlig unbekannt. Welche seltsamen Geheimnisse hatte der ältere Priester vor ihm verborgen? Was hatte das alles zu bedeuten? Auch der professionelle Knoten an dem Strick, mit dem sich Ashbad erhängt hatte, kam den Agenten verdächtig vor. Vielleicht hatte sich der Priester gar nicht selbst umgebracht? Erschüttert von diesem Gedanken, schilderte ihnen Kaam seine Sicht der Dinge.

Schon am Morgen des Tags seines Ablebens war Kaam aufgefallen, dass Ashbad ausgesprochen erregt gewesen war, als er von seinem Nachtdienst im Tempel ins Priesterhaus zum Frühstück gekommen war, aber es hatte auf ihn eher „freudig erregt“ als „verzweifelt bis zur Selbstaufgabe“ gewirkt. Kaam hatte seinen Meister darauf angesprochen, und Ashbad hatte ihm – im Vertrauen – gestanden, dass er sich entschlossen hätte, sich der Karawane Karims anzuschließen, um „sein sündiges Leben hinter sich zu lassen und, wenn es ihm erlaubt sein würde, um einen reinen Neuanfang zu machen, ganz im Dienste Ormuts, dessen Sonnenstrahlen auf gute wie auf böse Menschen scheinen“. Er würde aber gern ohne Aufsehen verschwinden, Kaam sollte also den Mund halten. Mittags würde er zu den Schayah gehen und sich von seinem Freund Luschaam verabschieden. Kaam hatte versucht, Ashbad von diesem unüberlegten Schritt abzuhalten (dieser „Götterbote“ erschien ihm ganz und gar nicht so heilig, wie das manche behaupteten, und Ashbad hätte doch keine Sünden zu bereuen, um sich eine solche Buße aufzuerlegen), aber der Priester hatte nur gütig gelächelt und erklärt, er wüsste Faifadschah bei Kaam in guten Händen und sein Entschluss wäre unumstößlich, auch wenn es ihm freilich schwerfallen würde, seine Freunde zu verlassen (dabei hatte seine Stimme gezittert). Kaam sollte sich ein Weib nehmen und Ormuts Sonnenschein in die Herzen des Dorfes dringen lassen.

Schweren Herzens hatte Kaam den Entschluss seines Meisters akzeptieren müssen, und da am nächsten Tag eine lange Wanderung auf Ashbad wartete, hatte natürlich er an dem fraglichen Abend den Nachtdienst am Feuer im Tempel übernommen. Ashbad hatte ihm versprochen, sich am Morgen vor dem Aufbruch noch einmal persönlich von ihm zu verabschieden. Aber dann musste er es sich doch anders überlegt haben. Irgendetwas hatte Ashbad belastet, und das musste wohl diesen Sinnesumschwung – von jauchzend zu tiefbetrübt – herbeigeführt und ihn in den Tod getrieben haben.

Kaam hatte die Leiche Ashbads am nächsten Morgen entdeckt und war bis ins Mark erschüttert gewesen. Die wenigen persönlichen Sachen des Priesters waren ausgebreitet neben seinem Rucksack im Zimmer gelegen. Irgendetwas hatte Ashbad zum Selbstmord verleitet! Ähnlich erschüttert war der eilends alarmierte Luschaan gewesen. Die beiden Männer hatten die Totenrituale durchgeführt (Luschaan war vor lauter Schock über den Freitod des Freundes kaum dazu in der Lage, so gezittert hatte er!) und Ashbads Leiche im Priesterhaus in seiner Schlafkammer die vorgeschriebenen drei Tage aufgebahrt; selbstverständlich hatte ein Hund aus dem Gutshof die Leiche die ganze Zeit bewacht. Vorgestern war dann der Totenträger gekommen und hatte die Leiche fortgebracht.

Am späten Nachmittag suchten die Agenten Luschaam erneut auf und informierten ihn über ihren (freilich momentan noch schlecht begründbaren) Verdacht, um dessen Reaktion zu beobachten. Luschaam nahm die Neuigkeit mit unverhüllter Skepsis entgegen; ein professionell geknüpfter Knoten bewies seiner Ansicht nach nicht, dass jemand anders den Priester erhängt hatte (und damit hatte er sicherlich recht). Die Aktivisten sahen da möglicherweise Gespenster, wo gar keine waren. Auf sein gemeinsames Interesse mit Ashbad an der valianischen Vergangenheit des Ortes angesprochen, gab Luschaam freilich zu, dass er mit seinem Freund eine Sammlung der alten Geschichten und Erzählungen angelegt hatte – aber als ihn die Agenten darum baten, mal einen Blick auf diese Sammlung werfen oder eine Kostprobe der jüngsten Zugänge hören zu dürfen, lehnte Luschaam das mit fadenscheinigen Worten ab: Jetzt wäre wohl nicht die passende Stunde für so einen Zeitvertreib! Er bestätigte aber den Agenten, dass am fraglichen Vormittag Ashbad bei ihm gewesen war, um ihm von seinem Entschluss zu berichten, sich Karims Karawane anschließen zu wollen. Luschaam hatte seinem Freund diesen Unsinn leider nicht ausreden können – und verstanden hatte er auch nicht, warum Ashbad geglaubt hatte, das unbedingt tun zu müssen!

Bei den Agenten geriet Luschaam allmählich in den Verdacht, Ashbad getötet zu haben. Hätte er es überhaupt tun können? Vermutlich schon. Ashbad war am fraglichen Vormittag zunächst zu Luschaam gegangen und hatte dann Krankenbesuche am Nordufer gemacht, ehe er am späten Nachmittag wieder ins Priesterhaus zurückgekehrt war. Ershid hatte auch an diesem Abend in ihrem Hühnerhaus aufgepasst, damit nicht noch am letzten Abend vor der Abreise dieses Gesindel ihre Hühner stehlen würde, und sie hätte deshalb nicht sehen können, wenn Luschaam spätabends Ashbad besucht und nach dem Mord wieder verlassen hätte.

Die Gelegenheit hätte Luschaam also gehabt. Und was war sein Motiv? Möglicherweise hatte er irgendeinen Hinweis auf einen valianischen Schatz gefunden, den er mit nicht mit Ashbad teilen gewollt hatte? Vielleicht befand sich dieser verborgene Schatz sogar irgendwo in den valianischen Grundmauern des Gutshofes? Oder gab es auch anderswo noch alte valianische Bauten in dem Dorf?

Am frühen Abend suchten die Agenten (ohne Kaam) den Brunnen im Keller des Priesterhauses ab (NyoSan wurde hinabgelassen). Aber dort gab es nichts zu finden.

Am Abend besuchten die Agenten den Dorfverwalter Chary Louros, der den Anti-Alaman-Aktivisten (ihre Rolle hatte sich in dem Dorf natürlich bereits überall herumgesprochen) zwar keine sachdienlichen Hinweise liefern konnte, aber als ihm die Frage gestellt wurde, ob er wüsste, wo man in Faifadschah Informationen über die valianische Vergangenheit des Ortes bekommen könnte (die Agenten dachten dabei insgeheim an Baupläne des valianischen Kellers des Gutshofs der Schayah), verwies sie Chary (nach einem Hinweis auf die gut bestückte Bibliothek der Schayah) auf den Gelehrten Jooy Ghobaad (55), der 23 Häuser flussaufwärts am Südufer wohnte.

Nächtliche Forschungstätigkeiten in Faifadschah

Jooy empfing die Agenten am späten Abend sehr freundlich in seinem kleinen, aber sehr feinen, von Olivenbäumen umstandenen Wohnhäuschen, das auf einer Klippe am Südufer des Marun thronte, der hier eine enge Schleife machte. Natürlich zeigte er ihnen gerne seine reichhaltige Bibliothek im ersten Stock und die (vorläufigen) Ergebnisse seiner wissenschaftlichen Arbeit. Jooy war ein Mitglied der berühmten Sternwarte von Nihavand und versuchte hier in der Abgeschiedenheit des kleinen Dorfs aus seinen Beobachtungen und vielen früheren Aufzeichnungen allgemein gültige Formeln zur Vorhersage der Bewegung von

Himmelskörpern zu extrahieren. Er stand im Sold des Statthalters von Nihavand und war ein erklärter Anhänger der „Open Source“-Idee: Alle wissenschaftlichen Erkenntnisse sollten allen Wissenschaftlern zur Verfügung stehen – und zwar international!

Jooy überrumpelte seine Besucher mit der plötzlichen Frage, ob sie denn ebenfalls für den König arbeiteten (dabei bohrte er auffallend unauffällig mit seinen Fingernägeln in seinen Zähnen herum) – und die Agenten bejahten seine Frage, ohne ein schlechtes Gewissen wegen einer Lüge haben zu müssen. Jooy gab nun offen zu, dass auch er für den Geheimdienst des Großkönigs arbeiten würde. Wenn seine jungen Kollegen seine Hilfe brauchen würden, sollten sie es nur sagen.

Jooy konnte berichten, dass ihn der Priester Ashbad zu Beginn des Einhorn-Mondes aufgesucht und ihm offen erzählt hatte, dass sein bekanntes Interesse für die Vergangenheit des Orts dazu geführt hätte, ab und zu in alten Werken, die die Familie Schayah gesammelt hatte, blättern zu dürfen (sein Freund Luschaam hätte nix dagegen gehabt, aber Leyhaad sollte man das lieber nicht auf die Nase binden), und dabei wäre er auf die Namen alter valianischer Edelleute gestoßen, über die er jetzt gern mehr erfahren möchte – Stammbäume, Standorte, Wappen, Familiengeschichten, was auch immer. Jooy hatte dem Ormut-Priester sehr gern die Benutzung seiner Sammlung erlaubt und ihm die einschlägigen Werke empfohlen.

Die Agenten sahen sich diese Werke nun ebenfalls an – und sie entdeckten, dass in einem der kostbaren Bücher tatsächlich eine Seite herausgeschnitten worden war. Es war die Seite mit dem Wappen eines Valianers namens Cassidus Cavarivus. Sollte etwa Ashbad diesen Frevel begangen haben? Jooy war entsetzt über diese Beschädigung, aber da war wohl nichts mehr zu machen. Er half den Agenten aber, andere Textstellen über diesen Cavarivus (geboren 965 nL, gestorben ?) ausfindig zu machen; so fand man schließlich den folgenden Bericht aus dem Jahr 1001 nL:

Die Hohepriesterin Lassula hat sich in der Festung Fistulávicus aus unbekanntem Gründen und ohne Erklärung in die Arme Culus begeben. Tief betroffen müssen wir diesen Schritt respektieren, der vermutlich die Folge ungerechtfertigter Selbstvorwürfe ist, Cassidus Cavarivus, den Kommandanten der Festung, nicht daran gehindert zu haben, ganz allein und im festen Vertrauen auf Laran in die Berge des Demawend zu ziehen, um dort die Geschöpfe der Schatten zu vernichten. Cavarivus ist tatsächlich nie von dieser Expedition zurückgekehrt. Lassula hatte ihren Mut und ihre Tapferkeit in der vorherigen Nacht noch unter Beweis gestellt, als sie ganz allein drei aranische Blutsauger, die unbemerkt in die Festung eingedrungen waren, niedergeschlagen und gepfählt hatte! Leider hat Lassula nun alle Geheimnisse ihres äußerst aufwändig gestalteten Bauwerks zum ewigen Ruhm der valianischen Weltmacht mit sich in den Tod genommen! Es muss anderswo ein Neuanfang dieses Projekts in Erwägung gezogen werden.

Bei einem mitternächtlichen Abendessen erhielten die Agenten von ihrem „neuen Kollegen“ Jooy noch ein paar weitere Informationen:

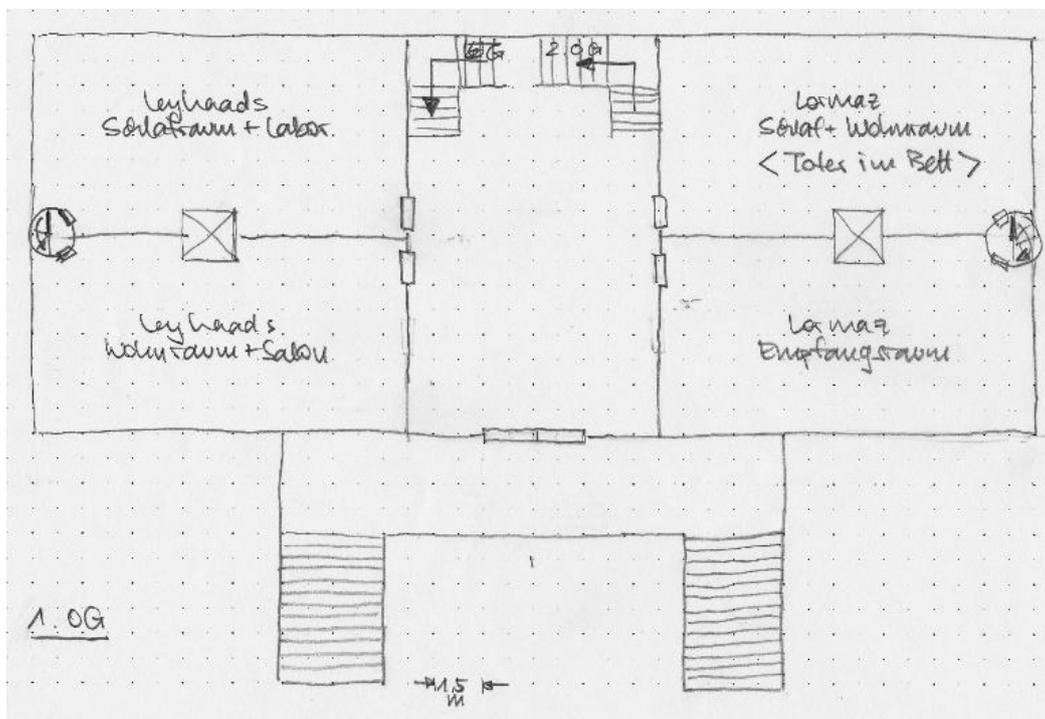
- Der dichte Drakwald bedeckte die Hänge eines Ausläufers des Demawend-Massivs. Der Pilgerweg nach Ormudagan führte direkt durch diesen Wald, und ein beliebter Rastplatz befand sich oben auf dem Sattel. Wer den 2 km langen Umweg nicht scheute, der fand eine bequeme Unterkunft im Gasthaus „Wanderers Wohltat“ auf dem nördlich gelegenen ausgesetzten Felsplateau, der „Drakwälder Kanzel“.
- In Faifadschah war nicht nur der Gutshof der Schayah auf alten valianischen Ruinen erbaut, auch die Familiengruft der Schayah befand sich in einer Felshöhle, die schon in valianischer Zeit genutzt worden war; die dortigen Reliefs der vier Aspekte der Totengöttin Culus

wiesen darauf hin, dass man sie auch damals schon für irgendwelche Bestattungsrituale verwendet hatte.

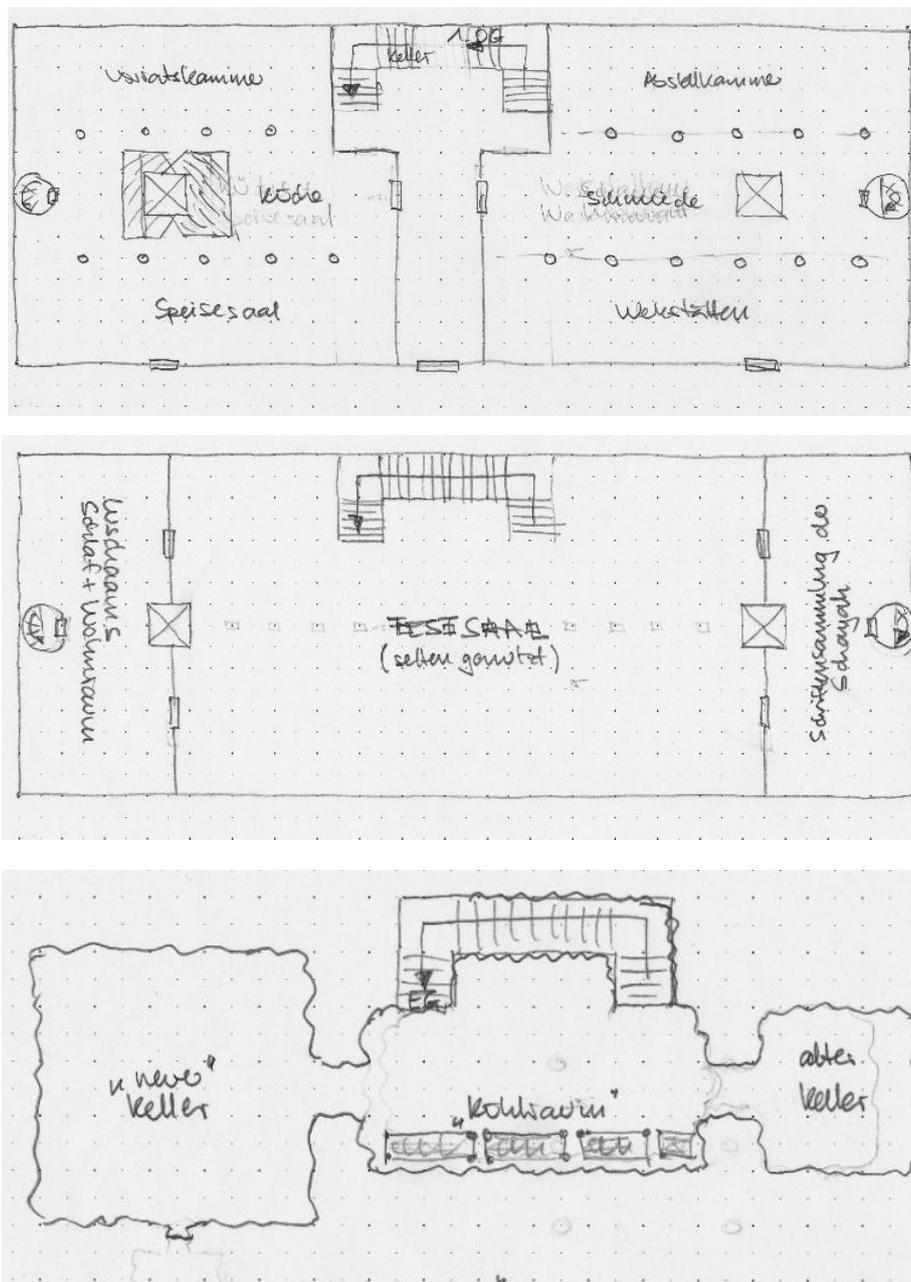
Als die Agenten schließlich zurück in der Fröhlichen Flöte waren, trafen sie dort Saltor, der sich tatsächlich in der mond hellen Nacht (morgen war Vollmond) bis hierher durchgefragt hatte. Er hatte seinen Esel dabei, und er konnte ein paar Neuigkeiten berichten. Jahangir hatte sich nämlich in Nihavand nach ehemaligen Dienern der Familie Kaambiz umgehört und tatsächlich in einem anderen Haushalt eine Musikantin gefunden. Sie konnte ihm die Auskunft geben, dass die beiden Brüder vor ihrer Untat ungewöhnlich häufige „geschäftliche“ Besprechungen mit einem Handelspartner gehabt hatten, der sich sonst um diese Zeit normalerweise im Osten aufgehalten hätte. Sie durfte natürlich bei diesen Gesprächen nicht dabei sein, hatte aber einmal gehört, wie einer der Brüder das Wort KuTuh ausgesprochen hätte. Sie konnte diesen Partner sogar beschreiben: ein gut aussehender dunkelhaariger braungebrannter schlanker Mann mittlerer Größe mit dunklen Augen und einem schmalen Lippenbart. Angesprochen hatten die Brüder Kaambis diesen Besucher immer nur mit LuPe.

Interessant! Noch interessanter fanden die Agenten allerdings ihren Anteil an Hankos Schätzen, nämlich knapp 2700 GS pro Nase – und das war erst die Hälfte gewesen! Cerileas war noch in Nihavand aufgehalten worden, würde aber sehr bald mit der zweiten Hälfte hier eintreffen.

Die Agenten wollten gleich noch in dieser Nacht etwas unternehmen, da sie befürchteten, dass in der kommenden Vollmondnacht irgendetwas passieren könnte, dass das Auge Alamans besonders erfreuen würde. Am liebsten wären sie in den Gutshof der Schayah eingestiegen, um sich die dortigen Kellerräume anzusehen. Pinos und Saltor unternahmen einen kleinen nächtlichen Spaziergang, unterhielten sich kurz im Feuerempel mit Kaam, der dort seinen Nachtdienst verrichtete, und sahen am verschlossenen unbewachten Tor des Gutshofs der Schayah die dort im Innenhof herumlaufenden äußerst fremdenfeindlichen Hunde.



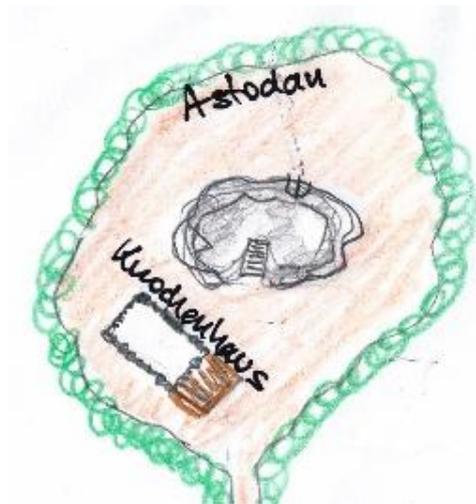
Nach ihrer Rückkehr in das Gasthaus folgte eine lange Beratung. Schließlich entschieden sich die Agenten, ohne Cerileas nicht den Versuch zu wagen, heimlich in den Keller des Gutshofs zu kommen.



Aber ins Bett wollten die Agenten auch nicht gehen.

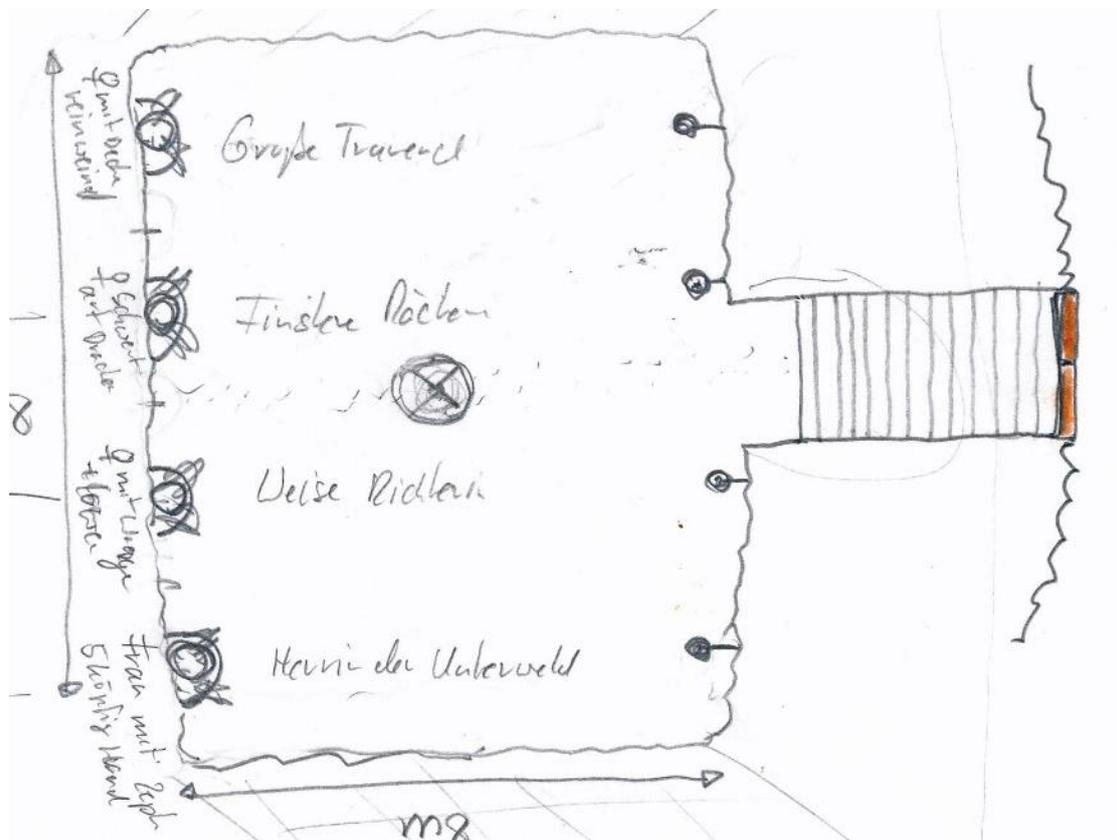
Sie begaben sich schließlich erneut zum Gebeinplatz (*Astodan*). Der Totenträger Achwed und seine vier Leichenhunde schliefen in dem Schuppen neben dem Knochenhaus. Jetzt konnten sie sich also in nächtlicher Ruhe umsehen. In der Mitte der Lichtung ragte ein 5m hohe Felsengruppe aus dem sandsteinigen Boden. Die in den Stein gehauene Treppe im Süden des Felsens konnte man nur besteigen, wenn man durch die entriegelte Tür in dem mit einem Drahtgitter versperrten Eingangsbereich hindurchschritt (das sollte größere wilde Tiere von den oben aufgebahrten Leichen fernhalten). Während die anderen Agenten den Felsen erklommen und dort oben die in ein weißes Gewand gehüllte Leiche des Ormut-Priesters Ashbad Schamiz erspähten, hatte Bolso auf der Nordseite des Felsens eine schwere doppelflügelige 2,5m hohe

und je 1,25m breite abgeschlossene Eichentür entdeckt, die in das Mausoleum der Familie Schayah führte.



Da Saltor das Schloss nicht knacken konnte, griff Heru (im Schutz eines Stille-Zaubers) zum Schwert und hackte das Schloss aus der nicht wirklich stabilen Tür heraus. Dahinter führte eine Treppe 5m in die Tiefe und mündete in eine 8m * 8m große und 4m hohe Felshöhle, die vor 1000 Jahren von (valianischer) Menschenhand geschaffen worden war. Sie hatte schon seit langer Zeit den Schayah als Mausoleum für die Knochen ihrer Toten gedient.

In den in die Seitenwände gehauenen Nischen (je 32 pro Wand) standen zahlreiche beschriftete kleine Holzkisten, in denen die Knochen der Familienmitglieder der letzten 500 Jahre aufbewahrt wurden. In der Mitte des Raums hing ein schweres silbernes Räuchergefäß an einem Seil von der Decke. Vier Fackelhalter an der Nordwand konnten Licht spendieren. An der Rückseite der Höhle waren vier gut erhaltene menschengroße Hochreliefs zu sehen, die die Göttin Culsu in ihren verschiedenen Aspekten zeigten. Hier befand sich natürlich der geheime Zugang zu der unfreiwilligen Ruhestätte von Cassidus Cavarivus.



Die Agenten betrachteten die Culsu-Reliefs genauer; von links nach rechts sah man Culsu als:

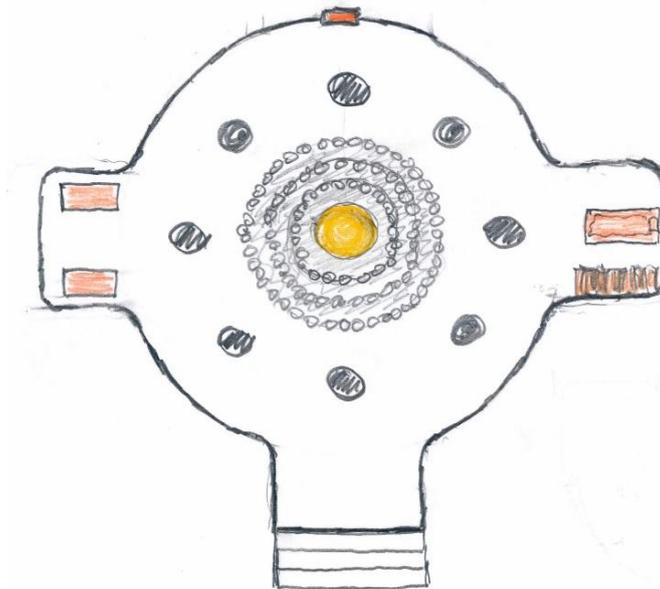
- Herrin der Unterwelt (sie reitet mit einem Szepter auf einem fünfköpfigen Hund)
- Weise Richterin (sie reitet mit einer Waage auf einem Löwen)
- Finstere Rächerin (sie reitet mit einem Schwert auf einem Drachen)
- Große Trauernde (sie reitet mit einem Becher, den ihre Tränen füllen, auf einem Bären)

Heru fingerte an den Reliefs herum und stellte fest, dass dort eine Menge beweglicher Teile vorhanden waren. Als er testhalber ein paar dieser Teile bewegte, erhielt er einen kräftigen elektrischen Schlag verpasst!

Nun begann ein intensives Rätselraten, das freilich keinen Erfolg haben konnte. Nachdem Pinos, der schließlich durch „Fummeln“ die richtige Lösung finden wollte, ebenfalls einen kräftigen Schlag erhalten hatte, reichte es den Agenten. Ohne das fehlende Wappen kamen sie hier mit Sicherheit nicht weiter. Vielleicht war es in den Kleidern des toten Ashbads gewesen und befand sich jetzt im Besitz Achweds?

Pinos versetzte die Leichenhunde, die in der Hütte des Totenträgers dösten, in einen magischen Tiefschlaf. Mit moralischer Unterstützung Saltors, der ihm durchs Fenster zusah, wagte sich Pinos in die Behausung des schlummernden Achweds und durchsuchte dessen armseligen Besitz. Aber da gab es nichts Brauchbares für die Agenten.

Saltor fragte erst sich und dann seinen Gefährten, wo wohl die ganzen Priestergewänder Ashbads geblieben wären. Die Agenten hatten beim vorherigen Durchsuchen des Priesterhauses auch dort keine gesehen! Vielleicht waren diese Gewänder ja im Feuertempel?



Die beiden Agenten eilten zum Feuertempel. Kaam schloss ihnen gern die „Sakristei“ auf, damit sie den Kleiderschrank Ashbads durchsuchen konnten. Dort fanden sie nicht nur das Pergament mit dem gesuchten Wappen, sondern auch in einer Schublade – neben einem Beutel mit 12 Portionen blauen Mohnblütenstaubs – unter ein paar bestickten Decken eine abgewetzte Lederkappe mit eingesetzten Gazellenhörnern sowie eine verdreckte und nach Schweiß und Exkrementen stinkende, mit goldenen Sonnensymbolen bestickte blaue Seidenrobe. Kaam versicherte den beiden Ermittlern glaubhaft, dass er diese Sachen nie bei Ashbad gesehen hatte; die Robe konnte er als das typische Gewand der Novizen der Magiergilde von Nihavand identifizieren. Der junge Priester versprach, Luschaam nichts von diesem Fund zu erzählen, um ihre Ermittlungen nicht zu gefährden.

Saltor und Pinos eilten zurück zum Gebeinplatz – und Pinos sorgte für einen längeren Tiefschlaf Achweds, der an diesem Morgen bereits früh erwacht war und gerade die ausländischen Störenfriede verscheuchen wollte.

Weitere Rätseleien führten dank der Hilfe des Wappens nach ein paar schmerzhaften Bestrafungen, die nicht nur Pinos für seine falschen Betätigungen erhielt, schließlich zum Erfolg. In der Mitte der Wand erschien ein Torbogen, der zu einem 1m breiten Durchgang führte, der den Weg in einen dahinterliegenden Raum mit schwarzen Wänden, Boden und Decke wies. Da niemand durch den Torbogen schreiten wollte, verschwand er kurz darauf wieder – aber die Agenten wussten jetzt, was sie tun mussten.

Cassidus Cavarivus

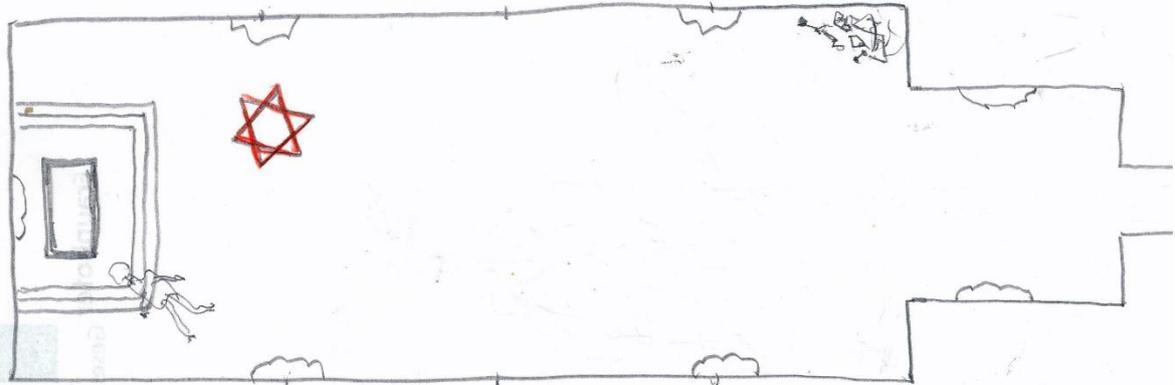
Sie konnten sich nicht sofort mit dem neu entdeckten Raum beschäftigen, weil an diesem frühen Morgen genau in diesem Moment völlig überraschend Cerileas Selkarth zu ihnen gestoßen war. Er war einen Tag nach Saltor in Nihavand aufgebrochen und hatte zwei Kamele dabei, die ihm Jarangir kostenlos besorgt hatte. Endlich stand Cerileas einmal genügend Transportkapazität zur Verfügung! Die auf dem Kamelmarkt erstandenen Trampeltiere waren wirklich friedfertig, aber sie wollten bei Dunkelheit keinen Schritt weiterlaufen.

Cerileas hatte es trotz dieser braven Tiere nicht geschafft, rechtzeitig vor Ende des vorherigen Tages in Faifadschah anzukommen und deshalb zwangsweise eine Nacht im Freien verbringen müssen. Er hatte jetzt im Morgengrauen in den Ort eilen wollen; aber kurz vor Erreichen des Zentrums waren seine Kamele einfach in den Wald abgebogen und hatten ihn schnurstracks zur Totenstätte gebracht. Ohne den am Waldboden schlafenden Achwed zu wecken, hatte er seine Kamele zur Nordseite des Felsens geführt, dort den Zugang entdeckt, und war jetzt also hier bei seinen Gefährten. Er kam ihnen wie gerufen – nicht nur die zweite Hälfte der Beute aus Hankos Behausung, sondern auch seine Heilkünste waren sehr willkommen.

Die gestärkten Agenten öffneten den Torbogen erneut, traten in den Durchgang und betrachteten den dahinterliegenden Raum. An den schwarzen Wänden befanden sich sieben weiße Halbreliefs von Culsu:

- Die beiden vordersten stellten die Göttin als Finstere Rächerin dar; vor ihnen stand jeweils ein regungsloser 3m hoher bewaffneter Drachenwächter, der ab und zu mit einem seiner Schlitzaugen blinzelte.
- Die beiden nächsten stellten sie als Weise Richterin dar. Beide Ecken waren verschissen, und hier stapelten sich leergesaugte Tierkadaver von Hunden, Ziegen, Hühnern.
- Die beiden nächsten stellten sie als Große Trauernde dar. Hier war mit Blut ein Hexagramm auf den Boden gemalt.

- Am Ende der Halle führten ein paar Steinstufen zu einem 50cm erhöhten Sockel, auf dem ein schlichter Steinsarkophag (ohne Deckel) stand. An der Wand dahinter war ein großes Halbreliief von Culsu als Herrin der Unterwelt zu sehen.



Auf den Steinstufen erhob sich ein gutaussehender schlanker junger Mann (seine schwarzen Haare hatte er zu einem Zopf gebunden), der eine zerschlissene Laranrobe trug. In einer Hand hielt er ein diamantgeschmücktes Schwert. Neben ihm lag die Leiche eines dreckbesudelten, blutleer gesaugten Mannes am Boden; daneben lagen lederne Trinkschläuche und verschiedene vergammelte Speisenreste herum.

Der „junge Mann“ war niemand anderes als Cassidus Cavarivus. Nachdem er 12 Tage nach seiner Beisetzung in seinem erdgefüllten Sarkophag erwacht war und sich erstmalig in der fremden Umgebung zurechtfinden wollte, hatte der frischgebackene Vampir beim Passieren der mittleren Halbreiefs ein erstes Schutzsiegel ausgelöst („Culsus Zorn“), das ihn fast vollständig seiner Lebenskraft beraubt und ihm nur noch erlaubt hatte, sich wieder auf die Erde seines Sarkophags zu legen und in einem todesgleichen Schlaf die Jahrhunderte zu überdauern, bis ihm von anderer Seite Hilfe zuteil werden würde.

Und diese Hilfe war ihm vor kurzer Zeit tatsächlich zuteilgeworden. Zwei Männer hatten den Zugang zu seiner Grabkammer geöffnet und ihn in regelmäßigen Abständen mit Tierblut so weit aufgepäppelt, dass er in der Lage gewesen war, sich etwas zu bewegen. Einer der beiden Männer hatte seine Muttersprache gesprochen. Er hatte ihn aufgefordert, beim Schwert seines Gottes Laran und beim Blut seiner Mutter einen verbindlichen Eid zu leisten, seinem Freund und ihm keinen Schaden zuzufügen und ihren Anweisungen ohne Widerrede Folge zu leisten. Cassidus war – scheinbar nur äußerst widerwillig – auf diesen „Vorschlag“ eingegangen; innerlich hatte der Vampir aber frohlockt, denn er hatte genau gespürt, dass ihn ein solcher Eid in keiner Weise binden würde. Unterwürfig hatte Cassidus um die Befehle seines Meisters gebeten – und erwartungsgemäß hatten ihm die beiden Männer nach kurzem Zögern mitgeteilt, dass er erstmal wieder richtig zu Kräften kommen sollte – und sie würden ihm jetzt größere Opfer als nur Hühner bringen. Cassidus hatte kurzfristig schon gehofft, in einen zarten Menschenhals beißen zu dürfen, aber der Sprecher der beiden brachte ihm jetzt immerhin Hunde, Lämmer und Ziegen), was zwar nicht seine erste Wahl gewesen wäre, was ihm aber trotzdem half, Kräfte zu sammeln.

Längst war Cassidus klar geworden, dass die Siegel der Grabkammer gebrochen waren, so dass er in der Nacht problemlos sein „Gefängnis“ verlassen könnte! Aber wozu? Solange er noch nicht hundertprozentig genesen war, konnte er die Dienste der beiden Deppen ruhig weiterhin in Anspruch nehmen. Doch die beiden hatten offenbar ihre Pläne geändert – jedenfalls kam eines Nachts nur einer von ihnen in seine Ruhekammer, nämlich der, mit dem er sich nur auf Aranisch unterhalten konnte. Von diesem Deppen hatte er den Auftrag erteilt bekommen, auf dessen Zeichen hin, das schon „in den nächsten Tagen“ erfolgen könnte, in ein von ihm genau beschriebenes Haus unweit von hier einzudringen, in der dort bezeichneten Schlafkammer einen Mann zu überfallen, sein Blut zu trinken und danach so viel Lärm zu machen, dass der Depp mit ein paar Helfern als Zeugen herbeistürmen und ihn heldenhaft vertreiben könnte. Cassidus sollte dann für immer von hier verschwinden – Hinweise auf geeignete Schlupfwinkel, wo er vor dem Tageslicht in Sicherheit wäre, wollte ihm der Depp noch geben.

Der Depp war noch nicht lange verschwunden, das schritt Cassidus zur Tat. Mit dem Blut des jüngsten Tieropfers legte er ein Hexagramm an (denn er erinnerte sich jetzt wieder ganz genau an seine alten Zauberkünste!), dann ging er hinaus aus seiner Grabkammer. Oft genug hatte er die Männer dabei beobachtet, wie sie von dieser Seite aus den Torbogen am Ende des Durchgangs verschwinden ließen – und er betrat die gleiche Stelle des Bodens.

Tatsächlich funktionierte der Öffnungszauber auch bei ihm – aber gleichzeitig löste er damit ein weiteres Siegel Lassulas aus, das die beiden Drachenwächter herbeirief, deren Aufgabe darin bestand, keinem Untoten zu erlauben, diese Kammer zu verlassen. Cassidus gelang es aber reflexartig, sich vor ihnen in Sicherheit zu bringen und nach draußen zu fliehen. Dorthin verfolgten ihn die Boten Culus nicht (sie hätten sowieso kaum durch den schmalen Gang gepasst). Cassidus flog als rötlicher Nebel zum Gutshaus der Schayah, überwältigte Leyhaad problemlos und versetzte sich zusammen mit dem ersten Menschen, dessen Blut er genüsslich schlabbern wollte, zurück in seine Ruhestätte, die vor derlei Magie nicht geschützt gewesen war.

Schon in der folgenden Nacht begab sich der Depp erneut in sein Quartier und wurde aufsässig. Cassidus machte ihm klar, wer hier der wahre Meister und wer hier der wahre Depp war. Und der Depp sollte ihm schleunigst Speisen und Getränke für diesen Blutspender besorgen, weil er sich noch ein wenig Zeit mit dem Aussaugen lassen wollte. Das machte der Depp noch in der gleichen Nacht; er wagte es offenbar nicht, sich Cassidus Wünschen zu widersetzen, sehr schön!

Seither war es ruhig geblieben in der Kammer. Cassidus war klar, dass er das nächste Mal seine Ruhestätte nicht ohne gewaltigen Ärger mit diesen Drachenwächtern verlassen konnte; er wollte sich deshalb zu seiner vollen Stärke entfalten, bevor er dieses Risiko eingehen würde.

Da die Agenten zögerten, etwas gegen ihn zu unternehmen (Cerileas begann nämlich zunächst Laran um Hilfe anzuflehen, um gefahrlos an den Drachenwächtern vorbeizudürfen), übernahm Cassidus die Kontrolle über diesen Ordenskrieger, dessen lächerliches gottesfürchtige Verhalten ihn „irgendwie“ an seine eigene längst überwundene Vergangenheit erinnerte, und ließ ihn spaßeshalber den nächsten Kasper dieser Besuchergruppe angreifen, der direkt hinter ihm stand. Das war Bolso, der soeben noch die Doppelarmbrust Hankos in den Händen gehalten hatte, die er jetzt wegwerfen musste, um schnell seinen Parierdolch zu zücken, um sich wenigstens mit irgendetwas den Angriffen von Cerileas zu widersetzen.



Alle Agenten drängten zurück in die Gruft der Schayah, um Cerileas zu umzingeln. Pinos entwaffnete ihn mit einem Heranholen-Zauber und zwang ihn mit einem Angst-Zauber zu einem Waffenstillstand. Seine Gefährten nahmen den Ordenskrieger ins Handgemenge, und nachdem ihn Pinos auch noch auf magische Weise geschwächt hatte, konnte Cerileas endlich überwältigt und gefesselt werden. So weit, so gut – allerdings hatte sich nach dem Verlassen des Durchgangs der Torbogen (eine Stein-zu-Luft-zu-Stein-Vorrichtung) geschlossen und dabei Bolsos schöne Armbrust irreparabel zerstört. Noch lange danach haderte der Hexenjäger mit dem Schicksal über den Verlust dieser einzigartigen Schusswaffe.

Statt sich sofort erneut in die Kammer des Vampirs zu stürzen, legten die Agenten zunächst eine Atempause ein. Sie wollten möglichst optimal vorbereitet sein, wenn sie diesen Kampf aufnahmen:

- NyoSan bastelte an ein paar Sprengkörpern herum.
- Cerileas war nach einer halben Stunde wieder „er selbst“ und konnte freigelassen werden. Heru passte dennoch auf den Ordenskrieger auf, damit der nicht überraschend „rückfällig“ werden konnte.
- Pinos und Bolso legten ein kurzes Nickerchen ein.
- PaiMuDan und Saltor eilten ins Priesterhaus zu Kaam und holten den widerstrebenden Jungpriester zur Familiengruft der Schayah. Sie wollten einen Mann der Kirche als Zeugen und zur moralischen Unterstützung dabei haben, um spätere Vorwürfe wegen widerrechtlichen Handelns entkräften zu können. Kaam hatte nach seiner Nachtschicht im Feuertempel gerade im Morgengrauen auf dem Hof der Familie Schayah mit Luschaam das Morgengebet an der Seite des dort aufgebahrten Lormaz gesprochen; anschließend hatte er bereits Luschaam als Zeuge für einige höchst verwirrende Enthüllungen gedient, über die er jetzt aber nicht unüberlegt mit den Anti-Alaman-Aktivisten sprechen wollte.

Die Agenten informierten Kaam über ihre Funde. Ashbad hatte offenbar gewusst, dass sich hinter der Familiengruft der Schayah eine weitere Grabkammer befunden hatte, aber er hatte das – aus unerfindlichen Gründen – wohl für sich selbst behalten. Allerdings hatte er wohl einen Fehler begangen, indem er sie geöffnet hatte, denn dahinter hatte sich ein Vampir befunden, der „irgendwie“ erweckt worden wäre, und der sich jetzt vermutlich Leyhaad geschnappt und ihn ausgesaugt hätte; zumindest lag in der Grabkammer eine männliche Leiche, die sehr wohl Luschaams Bruder sein könnte.

Die Agenten lehnten Kaams Vorschlag, weitere Hilfe oder zumindest Luschaam herbeizuholen, kategorisch ab. Besonders Cerileas und Saltor waren sich sicher, dass sie diese Aufgabe ohne zusätzliche Hilfe meistern sollten! Kaam war freilich bereit, den Segen Ormuts auf die Kämpfer gegen Alamans Kreaturen herabzurufen – allerdings nicht auf Cerileas, dessen spöttische Bemerkungen über die wahren und nicht so wahren Götter ihn schwer verärgerten. Als Cerileas meinte, auf den Segen irgendeines Ormuts könnte er leicht verzichten, schließlich wäre er im Auftrag Larans unterwegs und könnte locker für sich selbst sorgen, konterte Kaam in scharfem Ton. Sollte er den ungläubigen Ausländer dabei beobachten, im Namen eines heidnischen Götzen Wundertaten vollbringen zu wollen, würde er umgehend die Inquisition verständigen! Cerileas ging Kaam daraufhin aus dem Weg.

(Nahezu) tadellos vorbereitet stürmten die Agenten schließlich in die Grabkammer hinein und rannten dabei an Cassidus vorbei, der sich in einer Ecke versteckt hatte und plötzlich mit gezücktem Schwert Heru angriff. Der Kampf endete überraschend schnell, weil Saltor den Vampir mit einem zufälligen Kinnhaken zu Boden schickte! Er wurde vorschriftsmäßig vernichtet.

In der zerschlissenen Laranrobe des Vampirs fanden die Agenten ein in altertümlichem Vallinga beschriftetes Pergament:

Ihr Götter, steht mir bei! Laran sei mir gnädig! Und Culsu – aber nein. Von ihr kann ich kein Verständnis erhoffen. Von Lassula vielleicht – ja, bestimmt! Sie wird mir helfen. Sie hat mir immer geholfen. Ihr Rat, alles
--

aufzuschreiben, um meine Sinne zu entwirren, hilft just in diesem Moment. Und jawohl, ihr Rat und ihre Kunst haben mir auch geholfen, mein Ziel im Drakwald aufzuspüren. Aber kurz jetzt, denn ich bin sehr müde. Morgen werden wir alles besprechen.

Ich darf die Worte des Scheusals nicht vergessen! Hätte ich ihm doch nur Culus Dorn gleich richtig ins Herz gestoßen! Hätte ich ihm doch nur Larans Schwert zu kosten gegeben! Ich erschrak, als er mir plötzlich in die Augen starrte, und noch mehr erschrak ich, als er mich mit meinem Namen ansprach! Ich musste ihm zuhören, ich musste es einfach tun! Und das waren seine Worte, die ich nicht vergessen will:

Cassidus Cavarivus! Mach jetzt keinen Fehler! Du zögerst? Sehr gut. Hör mich an. Du bist Cassidus Cavarivus, nicht wahr? Ich habe dich erwartet – wenn auch nicht heute und unter diesen unglücklichen Umständen, die mich zu einem wahrlich unhöflich regungslosen Gastgeber verdammen. Über die Schmerzen will ich jetzt aber gar nicht reden. So höre denn, Cassidus, was ich dir sagen will, und was, so schwöre ich bei Lyakon, die volle Wahrheit ist. Ja, bei Lyakon leiste ich diesen Eid, und glaube mir, ein solcher Eid ist für mich ein kräftigeres Band, als du dir vorstellen kannst, denn Lyakon ist mächtiger als deine ganze Götterbrut zusammen - und grausamer als jene, wenn es darum geht, diejenigen zu bestrafen, die einen solchen Eid brechen. Das ist keine eitle Prahlerei – ich kenne den Dunklen Fürsten des Blutes gut, bin ich doch nicht nur einer seiner obersten Diener, sondern sein bevorzugter Günstling! Jawohl, ich bin niemand anders als Auriciro Demenzo höchstpersönlich. Hat dir dein Gott von mir erzählt? Nein? Nun ja, Lyakon hat mir aber von dir erzählt. Erzählt? Er hat mich gewisse Dinge ahnen lassen – das trifft es wohl besser. Es geht um unsere Unsterblichkeit, Cassidus! Um ewiges Leben! Um ein fürstengleiches Dasein, ohne Risiken und Nebenwirkungen! Und dafür braucht es eigentlich gar nicht viel – nur einen göttlichen Funken, eine Prise göttlicher Lebenskraft. Leider findet man diese Kleinigkeit nur äußerst selten in dieser Welt. Aha - ich sehe, das interessiert dich! Nun hat mich Lyakon unlängst für meine Dienste mit einer Ahnung meiner Zukunft belohnt, und das sind seine Hinweise gewesen (und verzeih mir die schlechten Reime, aber mein Herr liebt es, zu dichten):

*Die Stunde wird kommen, da zieht seine Bahn,
ein göttlicher Funke von Nihavand nach Ormudagan.
Dieser Funke, dem holden Knaben geraubt,
dir ewiges Dasein in der Sonne erlaubt.
Dir? Nun ja, richtig geraten,
du bist freilich nur einer der Kandidaten.
Dieser Funke, vereint mit der würdigsten aller Personen,
verleiht ihr die Macht von eintausend Thronen!
Und wer weiß? Vielleicht bist nicht du das am Schluss,
sondern Cassidus Cavarivus?
Der wird dir jedenfalls behilflich sein,
an den Funken zu gelangen –
Doch am Ende mag er auch allein
ewigliches Fürstentum erlangen!*

Du siehst also, Cassidus, unser Schicksal ist auf rätselhafte Weise vereint. Überstürze deshalb nichts. Bedenke erst, was du wirklich tun willst. Dann lass uns reden. Mehr verlange ich nicht.

Ich konnte den Zombiemeister nicht mehr endgültig töten. Ich wollte nur noch auf und davon, fort von Messorméritum. Ich habe sein Versteck mit Lassulas Siegel verschlossen und bin durch die Nacht nach Hause geeilt. Morgen werde ich Lassulas Rat hören. Ich muss jetzt schlafen.

Außerdem fanden die Agenten in einer Ecke des Sarkophags einen kleinen silbernen „Sicherheitsschlüssel“, der an einer silbernen Halskette befestigt war; der Schlüssel trug den Namen „Lassula“, dessen Buchstaben kreisförmig um das Symbol Culus in ihrem Aspekt als Herrin der Unterwelt angeordnet waren.

Luschaam Schayah

Kaam beglückwünschte die Aktivisten zu ihrer tollen Teamarbeit, identifizierte die Leiche als Leyhaad und holte Luschaam herbei, während die Agenten in seiner Abwesenheit beschlossen, die ungeklärten Punkte ihrer Ermittlungen nicht zur Sprache und den künftigen Herrn des Dorfes also nicht in Verlegenheit zu bringen.

Luschaam bedankte sich überschwänglich bei den Agenten. Offensichtlich hatte sein Bruder Leyhaad viel mehr auf dem Kerbholz gehabt, als viele Bewohner Faifadschahs schon immer gegewöhnt hatten! Er selbst hatte sich heute morgen nach seinem gemeinsamen Totengebete mit Kaam entschlossen, sich zusammen mit dem Priester in Leyhaads Studierzimmer und Schlafkammer richtig gründlich umzusehen. Das hätte er schon längst machen sollen! Kaam war dabei nämlich aufgefallen, dass in Leyhaads penibel eingerichteten Privaträumen eine lederne Schreibunterlage nicht exakt parallel zur Tischkante ausgerichtet war. Darunter hatten die beiden ein Pergament gefunden, das mit blutroter Tinte die mit zitternder Hand geschriebenen Worte trug:

„Ich tu’s! Ich kann’s! Ich werd’s allen beweisen, so wahr ich Leyhaad Schayah heiße! C.C. soll mein erster Diener sein, noch heute Nacht!“

Luschaam war entsetzlich entsetzt gewesen wegen dieser entsetzlichen Entdeckung, denn das konnte ja wohl nichts anderes heißen, als dass sein Bruder sich auf irgendeinen Finsterkram eingelassen hatte, um seinen Minderwertigkeitskomplex zu kompensieren, nicht wahr? Mittlerweile hatte Luschaam am Kopfende von Leyhaads Bett einen losen Ziegel in der Mauer gefunden; in der dahinterliegenden Nische hatten sich mit ähnlich zittriger Hand beschriftete Phiolen und Gläser mit zerstückelten Föten und schwarzmagischen Tinkturen sowie einige in Zauberschrift verfasste Pergamente enthalten, die unvollständige (und etwas naiv klingende) Anleitungen zur „Entfesselung der Finsternis für die ewige Herrschaft Alamans“ enthielten.

Luschaam musste entsetzlich erschüttert einräumen, dass er Leyhaads finstere Ränke offensichtlich viel zu lange übersehen hatte – anders als sein Freund Ashbad, der viel aufmerksamer auf gewisse Äußerungen seines Bruders reagiert und Leyhaad wohl schon seit einiger Zeit in Verdacht gehabt hätte, in Alamans Schatten getreten zu sein. Und jetzt hatte Leyhaad wohl irgendwie herausgefunden, dass hier ganz in der Nähe ein Vampir seine Ruhestätte hatte, und den hatte er nun – freilich vergeblich - zu seinem Diener machen wollen. Die Agenten widersprachen Luschaam nicht; schließlich hatten sie keine überzeugenden Beweise, nur Verdachtsmomente, und der neue Herr von Faifadschah sollte seine neue Aufgabe unbelastet von haltlosen Vorwürfen beginnen können. Luschaam war sehr erleichtert, dass ihm die Agenten keine unangenehmen Fragen stellten, und schenkte ihnen sogar das Laran-Schwert von Cassidus!

Luschaam war von Margupts Lehren schon seit jeher begeistert gewesen, hatten sie ihm doch gelehrt, dass die Reihenfolge der Geburt weniger entscheidend als die Tüchtigkeit des Individuums war. Der bevorstehende Tod seines Vaters und die damit drohende „Machtübernahme“ durch seinen Bruder Leyhaad, dessen sinnlosen Gewaltausbrüche und weltfremden Zauberversuche dem Wohlergehen des Ortes erheblich schaden würden, hatten ihn angespornt, mit Hilfe seines Freundes Ashbad endlich sein Geschick in die eigenen Hände zu nehmen.

Luschaam und Ashbad hatten schon lange Interesse an der valianischen Vergangenheit des Ortes gehabt. Während der valianischen Herrschaft (950 – 1515 nL) hatte sich hier die kleine Festung Fistulávicus (an der Stelle des heutigen Gutshofs) befunden, um die Steinbrücke zu bewachen, die weit und breit die einzige sichere Straßenverbindung über das normalerweise viel breitere Bett des Marun dargestellt hatte. Die beiden kannten deshalb den Namen der Culsu-Priesterin Lassula, die um 1000 nL in der Festung gelebt hatte.

Um die Jahreswende 2405/2406 nL hatte Luschaam bei von ihm persönlich beaufsichtigten Ausbesserungsarbeiten im Weinkeller des Gutshofs in einem Hohlraum ein von Lassula in altertümlichem Vallinga verfasstes Pergament gefunden, das sie damals dort versteckt hatte, um die Nachwelt über ihre Tat zu informieren. Ashbad hatten den Text für seinen Freund übersetzt. Die beiden waren wie elektrisiert gewesen, denn diese vier Culsu-Reliefs waren ihnen freilich bekannt gewesen. Dahinter lag also ein Larankrieger, vielleicht in Form eines Vampirs! Ein unberührtes Valianergrab! Das musste erforscht werden! Ashbad studierte in seinen Nachtschichten im Tempel die verschiedenen historischen Schriftrollen, die sich in der umfangreichen Sammlung der Familie Schayah befanden.

Im Luchsmond war es schließlich so weit; Ashbad stieß auf einen Bericht aus dem Jahre 1001 nL, den er seinem Freund übersetzte (denselben Bericht hatten die Agenten in der Schriftensammlung des Gelehrten Jooy gefunden). Jetzt wussten sie sogar den Namen des Valianers und mussten nur noch sein Wappen ermitteln. Ashbad gab sich keine Mühe, das Wappen abzumalen, sondern schnitt das Bild heimlich aus dem Buch des Gelehrten heraus.

In einer Nacht des Einhornmonds war es Ashbad und Luschaam zum ersten Mal gelungen, Lassulas Rätsel zu entschlüsseln, und sie hatten die Grabkammer von Cassidus betreten. Der Vampir war völlig regungslos in seinem Sarkophag gelegen – und, bei Ormut – es wäre ein Leichtes gewesen, ihn endgültig zu beseitigen. Aber das hatten die beiden Freunde nicht getan, denn sie wollten den Untoten nutzen, um Leyhaad zu beseitigen. Ihr verrückter Plan hatte darin bestanden, den Vampir mit einem mächtigen Eid zur Zusammenarbeit zu zwingen. Er hätte Leyhaad in seine Ruhestätte entführen und dabei deutliche Spuren hinterlassen sollen (an ein *Versetzen* hatten die beiden nicht gedacht), der dann Luschaam mit den alarmierten Dienern seines Haushalts (und weiteren Dörflern) gefolgt wäre. Dort angekommen, hätte Ashbad das Tor geöffnet, da ihm Ormut in einem Traum die Lösung mitgeteilt hätte, und der Vampir hätte dann so tun sollen, als ob ihm Leyhaad gerade das Versprechen abgerungen hätte, Faifadschah zum finsternen Zentrum eines bluttriefenden Alaman-Reichs zu machen, dessen Schatten sich von hier aus über ganz Aran ausbreiten sollten. Luschaam und Ashbad hätten bei diesen Worten die Szene mutig unterbrochen, woraufhin Leyhaad „willenlos zusammengebrochen“ wäre (dafür hätte Ashbad gesorgt) und Cassidus „irgendwie“ vor Ormut's Zorn geflohen wäre. Der verwirrt zurückbleibende Leyhaad hätte zwar zunächst geleugnet, sich diesen Alaman-Mist ausgedacht zu haben, aber die Umstände, die Beobachtungen und allerlei „Finsterkram“, der in seinem Quartier versteckt gewesen war, hätten ihn hinreichend belastet und seinen Ruf für immer ruiniert.

Dazu war es aber nicht gekommen, weil sich Ashbad entschlossen hatte, sich Karims Karawane anzuschließen.

Aber auch aus diesem Plan war nichts geworden, denn als Ashbad am Vorabend der Abreise in seiner Schlafkammer in Ruhe seine wenigen Habseligkeiten sortiert hatte, hatte er Besuch von seinem Freund erhalten. Er hatte schon damit gerechnet, dass Luschaam noch einmal zu ihm kommen würde, um ein letztes Mal zu versuchen, ihn umzustimmen. Luschaam hatte ihn eindringlich gebeten, ihn nicht im Stich zu lassen und diesen Blödsinn nicht zu machen. Ashbad war sich aber mittlerweile sicher gewesen, dass er gar nicht erst dieses falsche Spiel mit Leyhaad und dem extrem gefährlichen Vampir hätte beginnen dürfen, und Luschaams erregte Beteuerungen, ihn jetzt nicht hängen zu lassen, weil sein Vater jede Stunde sterben könnte und Leyhaad keinesfalls die Macht erhalten dürfte, hatten Ashbad noch mehr zurückgestoßen. Solche Äußerungen hatten dem Priester verdeutlicht, wie weit sich sein Freund schon gedanklich von Ormut's Lehren entfernt hatte. Und sie hatten ihm auch verdeutlicht, dass er selbst nicht einfach, wie ursprünglich geplant, stillschweigend verschwinden dürfte, um anderswo seinen Neuanfang zu wagen, sondern dass es notwendig sein würde, Leyhaad den schändlichen Plan zu gestehen, auch wenn das zu Schimpf und Schande führen würde, aber lieber ein Ende mit Schrecken, als mit einer Lüge zu leben! Als er das allen Ernstes Luschaam vorgeschlagen hatte, hatte der die Beherrschung verloren und den Priester mit bloßen Händen erwürgt. Anschließend hatte er dessen Leiche am Hals an einen Querbalken aufgehängt und war dann davongeeilt.

Am nächsten Tag war Karims Karawane abgereist; der Selbstmord des hiesigen Ormut-Priesters hatte Bijan überhaupt nicht interessiert. Luschaam war klargeworden, dass der Tod Ashbads die Durchführung des ursprünglichen Plans unmöglich gemacht hatte. Er hatte deshalb einen neuen Plan geschmiedet und diesen dem Vampir in der folgenden Nacht mitgeteilt. Cassidus hatte aber nicht auf sein Zeichen gewartet, um dieses Vorhaben auszuführen, sondern sich noch in der gleichen Nacht seinen Bruder geschnappt.

Natürlich benötigten Luschaam und Kaam die Agenten nicht für die anschließende „vollständige Aufklärung“ der finsternen Umstände; sie konnten deshalb ihre Reise auf dem Pilgerweg ostwärts in Richtung Ormutdagan fortsetzen.

Von Faifadschah zur Drakwälder Kanzel

Bevor die Agenten Faifadschah wirklich verließen, besuchten sie natürlich noch einmal ihren „Geheimdienst-Kollegen“ Jooy. Sie erfuhren von ihm, dass Messorméritum identisch mit dem Gasthaus *Wanderers Wohltat* auf der Drakwälder Kanzel war. Außerdem meinte der Gelehrte:

„Wenn ihr Karim hinterher wollt, dann könnt ihr euch den Abstecher zur <i>Wanderers Wohltat</i> schenken! Karim hat mit seinen Beschützern dort nämlich nur eine Nacht verbracht – und hat sich am nächsten Morgen beim Morgengebet gewünscht, dass ihn die Wirtsleute auf seinem Marsch nach Ormutdagan begleiten, um dort ein neues

Leben anzufangen. Ormut würde bestimmt für ihre Zukunft sorgen! Die haben sich ihm tatsächlich augenblicklich angeschlossen – so spontan waren die noch nie gewesen, klingt für mich wie ein echtes Wunder. Naja, sollten sich die Wirtsleute ihre Entscheidung nochmal überlegen, dann werden sie wohl auch ihr Wunder erleben, denn der Pöbel hat das ganze Wirtshaus geplündert, kaum, dass sie weg gewesen sind. Also, nehmt lieber etwas mehr Vorräte mit und macht gleich auf dem Drakwälder Sattel Rast, wenn das Wetter mitspielt. Der Dehkan von Godschah wird jetzt wohl einen Nachfolger für die Wirtsleute bestimmen, aber das kann dauern.“

Unterwegs änderte sich der Traum der beiden Questen-Gänger:

- * *Löse das Rätsel von Alamans Hand!*
- * *Löse das Rätsel von Faifadschah!*
- * **Löse das Rätsel des Drakwalds!**
- * *Löse das Rätsel von O...*

Drei Tage später erreichten die Agenten gegen Abend den Drakwälder Sattel und begaben sich gleich zu dem Gasthaus, weil sie neugierig darauf waren, ob das Rätsel vielleicht dort zu finden war.

Wanderers Wohltat

Das von einer 5m hohen Steinmauer umgebene Gasthaus glich fast einer kleinen Festung – und es war völlig menschenleer. Die Agenten stießen aber auf einen schwer verwundeten Elfen namens Lorinok, der sich vor ihnen unter dem Bett des Wirts versteckt hatte. Sie konnten sich mit ihm nur per Zeichensprache unterhalten. Der Elf behauptete, von etwa 40 Zombies überfallen worden und ihnen nur mit knapper Not entronnen zu sein.

Der 100-jährige Jungelf war mit fünf gleichaltrigen Freunden unterwegs gewesen, um seinen ersten Hunderter mit einer feierlichen Tat zu begehen, nämlich mit der Besteigung eines der Gipfel des Demawends. Eine solche Exkursion hatte eine lange Tradition in den moravischen Wäldern, und natürlich war der weite Weg selbst mehr das Ziel als die eigentliche Gipfelbesteigung. Ihre Route hatte die Elfen quer durch Aran geführt, und so waren sie schließlich hierher zum Drakwälder Sattel gekommen, von dem aus sie zu den 4000m hohen Drakspitzen aufsteigen gewollt hatten. Als echte Elfen hatten sie natürlich nicht den normalen Weg genommen, sondern sich abseits der Straße gehalten. Bei ihrem letzten Waldquartier, drei Stunden vom Wirtshaus entfernt, waren die Elfen kurz vor Morgendämmerung von einer Horde verwester Gestalten mit Klauen und Rostwaffen attackiert worden – und Lorinok war, wofür er sich jetzt sehr schämte, einfach davongelaufen, nachdem er zwei tiefe stark blutende Fleischwunden quer über Brust und Bauch erhalten hatte. Er hatte den Eindruck gehabt, dass er zunächst verfolgt worden war, aber dann hatte er die Zombies abgeschüttelt, war am Vormittag dieses Tages in das leere Gasthaus gestolpert und im Bett des Wirts zusammengebrochen.

Lorinok war froh, dass er freundliche Menschen getroffen hatte, die ihm sogar seine Wunden verbinden konnten; er legte sich dann in ein anderes Bett, um seinem Körper Ruhe zu gönnen.

Mit dieser Ruhe sollte es aber bald vorbei sein, denn als die Agenten gerade (eine Stunde vor Mitternacht) den Keller des Wirtshauses sorgfältig nach Geheimgängen absuchten, die vielleicht zu der Gruft dieses Auriciro Demenzo führen würden, drangen elf Zombies in das Gasthaus ein. Die Untoten waren den Spuren des Elfen gefolgt!

Die Agenten verbarrikadierten sich zunächst im Gasthaus, ließen sich dann aber doch auf ein paar Gefechte ein. Als die Zombies in ihren Resthirnen allmählich merkten, dass Lorinok keine leichte Beute für sie war, verzogen sie sich wieder. Der Meister hatte sie nach Osten gerufen – und für ernsthafte Ablenkungen war jetzt keine Zeit!

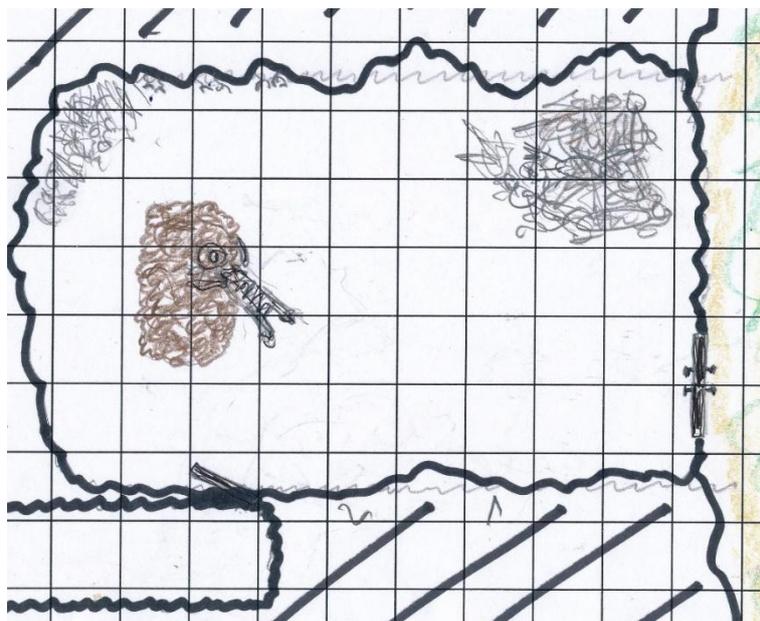
Die Agenten ließen die kampfstarken Untoten gern weiterziehen – und legten nun auch eine Ruhepause ein. NyoSan bastelte während ihrer Wache an neuen Sprengkörpern; als ihr das

vierte Exemplar in der Hand explodierte, weckte sie unsanft alle Gefährten. Während ihr Pinos die Hand verband, versprach sie, das nicht wieder zu versuchen.

Am späten Vormittag des folgenden Tages verabschiedete sich Lorinok von den Agenten; er traute sich trotz seiner Wunden schon wieder zu, den Heimweg anzutreten. Der Elf schenkte den Agenten etwas Lembas und ihrem „Anführer“ (Cerileas) eine silberne Gürtelschnalle, deren heilende Kräfte der Laran-Krieger erst sehr viel später entdecken sollte.

Die Agenten stiegen nun in den Brunnenschacht hinab (Saltor als Erster), der 40m in die Tiefe führte; dort befand sich in einer geräumigen Felshöhle ein 10m tiefer unterirdischer See. Auf halbem Weg klaffte ein schmaler Riss in der südlichen Felswand des Schachts, aus dem ein Rinnsal in den Schacht rieselte. Hier war eine natürliche Felsspalte, die 40m nach Süden und leicht nach oben führte, ehe sie an einer feuchten Wand endete, aus der das Wasser quoll. Hier fehlten auf der Ostseite der Wand einige „Felsstücke“, die offenbar das Wasser im Lauf der Zeit weggespült hatte; jetzt erblickte man dort eine glatte Wand mit einer türähnlichen Fuge. Heru, NyoSan und Saltor sahen sich genau um und entdeckten schließlich in der Decke ein Stück, das nur eine Illusion von Felsgestein war, um dort eine Nische zu verbergen. Darin befand sich ein Haken, an dem man ziehen konnte. Damit konnte man die Geheimtür öffnen – und dahinter führte ein weiterer Felsengang 70m nach Osten, um dort blind zu enden. Natürlich war dort ein weiterer verborgener Zughaken an der Decke, der eine weitere Geheimtür öffnete, die direkt in das ehemalige Versteck des Zombiemeisters Auriciro Demenzo mündete.

Die Geheimtür führte in eine Felshöhle im steilen Osthang der Drakwälder Kanzel. In einer mit Heimaterde gefüllten Mulde war der Abdruck eines Menschen zu sehen. Dort lag auch seit einer halben Trideade die Leiche eines blutleer gesaugten Bettlers (und in der Nähe lag auch „Culus Dorn“). In der Nordost-Ecke der Höhle lagen etwa ein Dutzend weiterer Leichen. Im Nordwesten waren alte Eisenketten an der Wand befestigt – hier hatte man früher die „Opfertiere“ befestigt. Darunter lag ein Haufen alter Menschenknochen. Im Osten befand sich eine doppelflügelige Steintür, die direkt auf den Steilhang hinausführte. Die beiden Todeswächter Auriciros, die sich im Südosten direkt an die Felswand drückten, sah man erst, wenn man ein paar Schritte in den Raum hinein gemacht hatte. Die beiden Untoten folgten ihrem Auftrag, Eindringlinge anzugreifen – und griffen die Agenten an.



Im Frühjahr 1001 nL hatte sich Auriciro Demenzo im Osthang der Drakwälder Kanzel mit drei helfenden Blutsaugern eine neue Ruhestätte in einer Felshöhle eingerichtet, die seltsamerweise mit einer praktisch perfekt schließenden Doppelflügel-Tür ausgestattet gewesen war. Die geheime Geheimtür hatte Auriciro freilich nicht entdeckt. In der geräumigen Höhle war Platz für eine schöne Mulde voller Heimaterde aus den Bergen Dehestans gewesen. Und für seine vier Todeswächter. Und für die drei Blutsauger, die für Auriciro (und für sich selbst) für frische Nahrung gesorgt hatten.

Der aus den Dehestan-Bergen stammende Erzvampir Auriciro Demenzo hatte sich Messorméritum als vorübergehenden neuen Ruheplatz ausgesucht, bis seine Diener einen besseren Ort gefunden hätten. In Ormudagan war es dem bluttrinkenden Zombiemeister zu unruhig geworden. Er hatte sich nach weiteren Hinweisen auf diesen „holden Knaben“ gesehnt und einige seiner klügeren Zombies deshalb nach Nihavand geschickt. Ihm war freilich nicht klargewesen, dass er über 1000 Jahre zu früh dran gewesen war! Im Drakwald hatte er sein Zombieheer buchstäblich im Boden verschwinden verlassen – und dann hatte er auf den Moment gewartet, an dem der Knabe erscheinen würde. Mit Cassidus Cavarivus hatte er sich erst dann beschäftigen wollen, wenn er den Knaben bereits in seinen Klauen hatte.

Cassidus war trotz seiner jungen Jahre ein überaus frommer und kampfstarker Ordenskrieger Larans gewesen, der sich als Kommandant der Festung Fistulávicus nicht nur für die Sicherheit der Brücke über den Marun verantwortlich gefühlt hatte, sondern auch für den ungefährdeten Weiterweg Richtung Osten. Dieser Weg hatte nach 60 km durch den dichten Drakwald über den 1200m hohen Drakwälder Sattel geführt, auf dem sich die kleine Festung Messorméritum befunden hatte. Nachdem einzelne valianische Reisende im Drakwald spurlos verschwunden waren, waren wichtige Warentransporte stärker bewacht worden. Als schließlich ein nächtlicher unvorsichtiger Angriff der ausgehungerten Blutsauger auf ein scheinbar kleines Nachtlager am Drakwälder Sattel an der Gegenwehr der kampferprobten Recken gescheitert war, die die Reisenden beschützt hatten, hatte es erstmals Augenzeugen der vampirischen Gefahr gegeben.

Cassidus hatte bei einer Expedition in den Drakwald schnell festgestellt, dass in dem ausgedehnten Gebiet jede normale Spurensuche nach den Untoten zwecklos gewesen wäre. Zusammen mit seiner Freundin, der Culsu-Priesterin Lassula, war er auf einen tollkühnen und streng vertraulichen Plan gekommen. Mit einem der Culsu geweihten und auf Cassidus geprägten Runenstabs „*Finden des verdammten Untoten*“ hatte er ganz allein versuchen wollen, den Aufenthaltsort des Vampirs zu triangulieren, der mit größter Wahrscheinlichkeit der Herr dieser Blutsauger gewesen war. Laran und Culsu würden schon ihre schützenden Hände über ihn halten! Ein paar Soldaten sollten indes versuchen, durch das nächtliche Schlachten zweier Ziegen auf dem Drakwälder Sattel für eine Ablenkung der Blutsauger zu sorgen. Und so war es auch geschehen.

Cassidus Messungen hatten auf Messorméritum hingedeutet! Im Vertrauen auf Larans Hilfe und das Überraschungsmoment war er zu der Festung geeilt, hatte bei Sonnenuntergang den unbewachten Zugang zu Auriciros Versteck im Osthang entdeckt und dem noch in der Tagesruhe ausharrenden Vampir einen Culsu geweihten Metalldorn durch die Brust gerammt – nicht durch das Herz, weil Auriciro in letzter Sekunde zur Seite gezuckt war. Cassidus hatte dem dank des Dorns gelähmten Auriciro schon mit dem Laran geweihten Schwert den Kopf abschlagen wollen, als der Vampir plötzlich die Augen aufgeschlagen und ihn mit seinem Namen angesprochen hatte!

Die Worte des Vampirs verstörten Cassidus derart, dass er den Zombiemeister nicht tötete, den Zugang zu dessen Versteck aber mit Lassulas Silberkette und -schloss machtvoll versperrte, so dass Auriciro in seinem Versteck gefangen war und selbst in Nebelform nicht daraus fliehen konnte. Cassidus schwang sich in den Sattel und ritt durch die mondhelle Nacht wie ein Rasender zurück nach Fistulávicus ritt. Dort war er in den frühen Morgenstunden völlig erschöpft angekommen und hatte der Besatzung mitgeteilt, dass es ihm noch nicht gelungen war, im Drakwald diesen Herrn der Blutsauger zu vernichten, und dass er mit Lassula die nächsten Schritte beraten müsste.

Auch Lassula hatte er nicht sofort die volle Wahrheit erzählt, sondern er hatte sich erstmal in der Bauhütte neben der nahezu fertiggestellten Gruft schlafen gelegt. Die drei Blutsauger hatten Cassidus aber in der Gestalt von Fledermäusen unbemerkt verfolgt; sie waren in die Bauhütte eingedrungen, und während zwei von ihnen Wache gehalten hatten, war der Dritte in die Schlafkammer hineingeschlichen und hatte herzhaft in den Hals des Schlafenden gebissen, der praktisch keine Chance gegen das Lähmgift dieser Blutsauger gehabt hatte. Lassula, deren Kammer sich ganz in der Nähe befunden hatte, war zu spät gekommen, um ihren Freund zu retten. Sie hatte zwar die drei Blutsauger töten können, aber den gelähmten Cassidus hatte sie nur mit Hilfe einer verschwiegenen Dienerin in die Gruft befördern können. Ihre Dienerin war dann ostwärts geritten, und Lassula hatte allen erzählt, dass sich Cassidus unverzüglich nach dem Überfall der Blutsauger wieder auf den Weg in den Drakwald gemacht

hätte. Sie selbst brachte sich nach dem Schreiben und Verstecken ihres „Testaments“ in der Festung in der Schlafkammer ihrer Bauhütte um.

Und Auriciro? Der war in seiner Ruhestätte gefangen gewesen –fast bis auf den heutigen Tag.

Nachdem Karim nach seinem Morgengebet in Wanderers Wohltat die Wirtsleute zum sofortigen Aufbruch überredet hatte, hatten diese ihre Sachen auf ihren Karren gepackt und waren zusammen mit den zwei Dutzend Ordenskriegern und Soldaten (und mit Karim und Bijan natürlich) zum Sattel und weiter Richtung Osten gezogen. Ein Teil der knapp 200 auf dem Drakwälder Sattel Rastenden schloss sich ihnen sofort an – ein anderer (hungrigerer) Teil eilte zunächst zum Gasthaus, um dort alles zu plündern, was zu plündern war.

Einer der ausgemergelten Bettler wollte abseits der Drakwälder Kanzel sein Geschäft verrichten und sah dabei an der östlichen Steilwand etwas in der Sonne glitzern. Er arbeitete sich – trotz einer gewissen Angst, die aber von seiner Gier besiegt wurde – durch das Unterholz den weglosen Hang hoch und entdeckte zwei aus dem Stein gehauene Gebilde, die wie zwei Türknäufe aussahen (und die feinen Fugen in der Felswand deuteten tatsächlich auf ein doppelflügeliges Tor hin), die mit einer Silberkette und einem silbernen Schloss verschlossen waren. Ein toller Fund! Der Bettler schnappte sich die Kette und riss sie an sich. Sollte hinter dem Tor vielleicht eine geheime Schatzhöhle sein? Er wagte sich in die Dunkelheit und wollte schon das „Grab“ fleddern – da blickte er dem schwachen Auriciro in die Augen! Er wurde übernommen und das erste Blutopfer.

Auriciro aktivierte seine vier Todeswächter, die ihm schnell ein Dutzend weiterer Bettler in seine Höhle schleppten. Dank ihres Blutes wurde der Erzvampir äußerst schnell wieder halbwegs fit. Er kommandierte zwei Todeswächter ab, die auf die Toten aufpassen und sein Heim vor Eindringlingen schützen sollten – immerhin war das jetzt seine neue Ruhestätte geworden.

Mit den beiden anderen Todeswächtern machte sich Auriciro schon in der folgenden Nacht auf den Weg in den Drakwald, um sein Zombie-Heer (das in den vergangenen 1400 Jahren aber deutlich kompostiert worden war) nach und nach zu reaktivieren. Er hatte ein sonnenlichtfestes Spezial-Zelt dabei, in dem er die Tage verbringen konnte. Er hatte – endlich! – die Spur dieses Götterfunkens gewittert! Schon bei der nächsten Gelegenheit wollte er mit aller Härte zuschlagen.



Die Agenten hatten erst einmal einen harter Kampf gegen die beiden Todeswächter zu bestehen. Dabei offenbarte sich die Wirkung von PaiMuDans Schutzamulett. Als sie wehrlos am Boden lag und ihr einer der beiden Untoten den Todesstoß verpassen wollte, baute sich plötzlich eine blaue Halbkugel über ihr auf, die der Todeswächter nicht durchdringen konnte!

Nach einem schweren Stück Arbeit waren die beiden Todeswächter endgültig tot; Pinos warf sie den steilen Abhang hinunter. Danach verbrachten die Agenten eine Ruhepause im Gasthaus bis zum nächsten Morgen.

Von der Drakwälder Kanzel nach Godschah

Am folgenden Tag marschierten die Agenten weiter ostwärts, vom Drakwälder Sattel hinab zum nächsten Dorf am Fuß des Drakwalds. Dort erfuhren sie beim Abendessen im einzigen Rasthaus, dass Karim im sechs Tagesmärsche entfernten Godschah sein Lager „im Kreis seiner Anhänger“ aufgeschlagen hätte, während man sich vermutlich im drei Tagesmärsche entfernten Ormudagan gerade mit den Vorbereitungen für den festlichen Empfang von Karim und seinen Begleitern beschäftigen würde.

Da die Agenten von ihrer „heiligen Aufgabe“ erzählt hatten, gegen all jene Schatten Alamans kämpfen zu wollen, die sich – aus welchen Gründen auch immer – im Schlepptau von Karim befinden würden, vertrauten ihnen die Dörfler an, dass sie tatsächlich wenige Tage, nachdem Karims Karawane hier durchgezogen war, am Waldrand im Morgengrauen drei merkwürdige Gestalten gesehen hatten. Ein mit einer dunklen Robe bekleideter hagerer Mann hatte dort den Boden abgesucht, während die beiden anderen kräftig gebauten Männer, die Rüstungen und Waffen getragen hatten, die Umgebung gemustert hatten, so wie das Leibwächter tun, die nach Gefahrenquellen Ausschau halten. Nein – das waren keine Pilzsammler gewesen! Die Beobachter hatten sich schleunigst zurückgezogen, da ihnen die drei Fremden „irgendwie unheimlich“ gewesen waren.

Die Agenten ließen sich am nächsten Morgen die Stelle am Waldrand zeigen – und fanden nicht weit davon entfernt sieben offenstehende Gräber – drei davon mit völlig verwesenen (unbrauchbaren) Zombies. So etwas hatten sie schon geahnt: der Zombiemeister war wieder unterwegs, seitdem ihn ein ahnungsloser Bettler aus seiner Gefangenschaft befreit hatte!

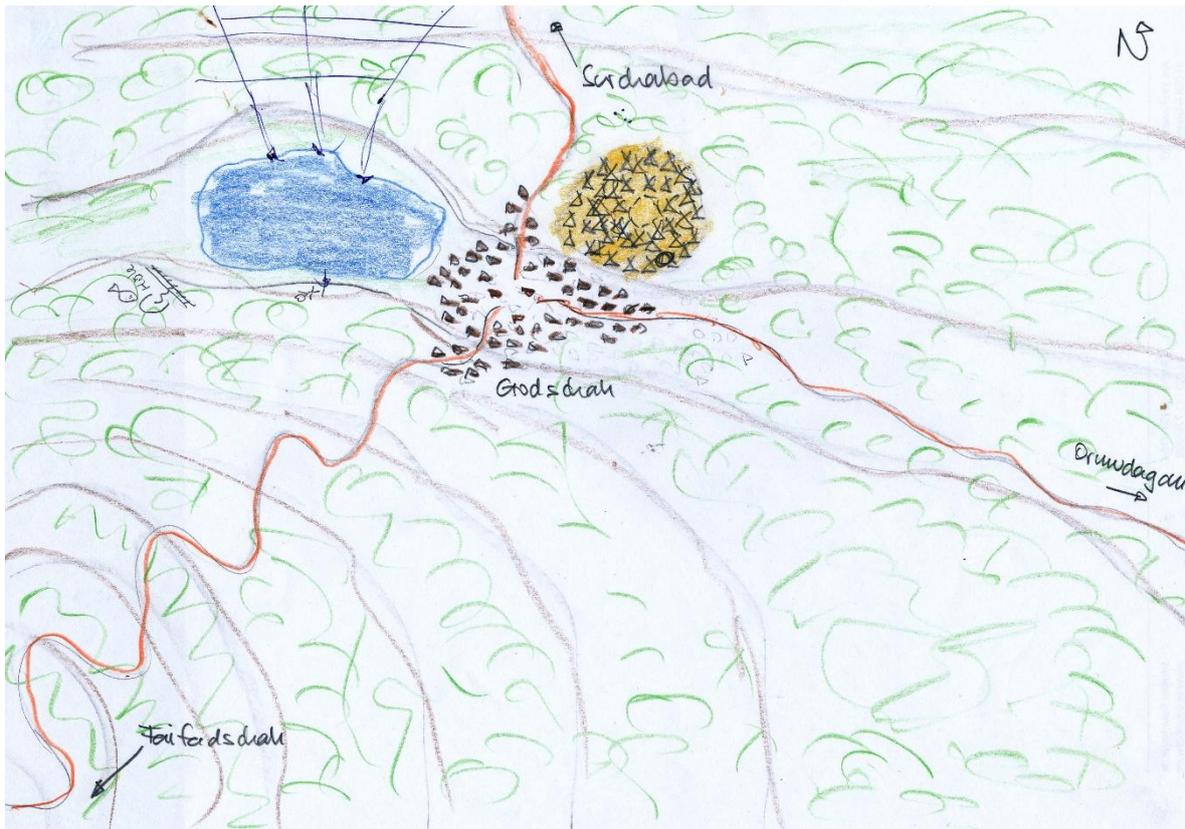
Unter diesen Umständen musste Karim noch etwas warten. Die Agenten eilten zurück zur *Wanderers Wohltat* und schütteten sämtliche Erde von Auriciros Ruhestätte in den Brunnen. Der Vampir sollte wenigstens keinen Ort haben, an dem er sich ausruhen und neue Kräfte sammeln konnte!

Danach marschierten die Agenten ohne weitere Ablenkung zügig nach Godschah und kamen dort sieben Tage später an. Unterwegs hatten sie immer wieder von seltsamen Gestalten gehört, die von Einheimischen dabei beobachtet worden waren, wie sie in der Dämmerung mit unsicherem Gang durchs Gelände gestolpert waren; eine gemeinsame Richtung dieser Zombies konnte man aus den dürftigen Zeugenaussagen aber nicht ableiten.

Ankunft in Godschah

Die Agenten kamen am späten Nachmittag in der „Kleinstadt“ Godschah (500 Einwohner) an, zehn Tage nach Karims Karawane, für die Godschahs Dehkan außerhalb des Ortes einen Lagerplatz bestimmt hatte, an dem Karim mit seinen Begleitern seine Zelte aufgeschlagen hatte, die mittlerweile von über 1000 „Gläubigen“ umringt wurden – darunter gab es eine Menge zwielichtiger Gestalten und pffiffiger Geschäftemacher.

Ehe sich die Agenten dem Lager näherten, hörten sie sich auf dem Marktplatz von Godschah die mit Spannung erwartete erste Predigt an, die Karim auf Drängen seiner „Gläubigen“ nun endlich halten wollte. Karims Getreue hatten dort eine Holzplattform aufgebaut. Hier drängten



sich jetzt im Halbkreis die Bewohner Godschahs sowie Karims Anhänger. Soeben hob man auf dieser Bühne den blondgelockten Knaben auf ein Schild, das vier Sonnengreifen hielt. Karim trug – ebenso wie der Priester Bijan und die zwölf Sonnengreifen – eine blaue Seidenrobe, die mit einer blutroten geflügelten Sonnenscheibe bemalt war.

Und so lautete seine erste „Predigt“:

*Gepriesen sei Ormut alle Tage! Bei Ormut, ihr lieben Leute, hört mich an! Äh? Sagt mal, könnt ihr vielleicht eure Klappe halten und mir zuhören? Schließlich ist das meine erste Predigt – und das alles ist nicht so leicht für mich, kann ich euch flüstern. Aber ich will es versuchen, schon Bijan zuliebe, und weil ich ja auch beweisen will, dass ich ein richtig guter Diener Ormut's werden möchte. **RUHE JETZT, VERSTANDEN!?***

Mit einem Schlag waren nahezu ausnahmslos alle Zuhörer mucksmäuschenstill.

Ich danke euch allen, im Namen Ormut's. Ich danke all jenen, die mir aus Nihavand gefolgt sind. Ich danke all jenen, die mich hier in Godschah erwartet haben. Ich danke allen Bewohnern dieser schönen Siedlung für ihre Gastfreundschaft. Möge sie Ormut euch tausendmal vergelten!

Morgen wollen wir nun aufbrechen und endlich, endlich in die Stadt des Propheten ziehen – der strenge Helmar traut mir mittlerweile zu, dass ich keinen allzu schlechten ersten Eindruck auf die dortigen Priester machen werde. Naja, ich weiß ja noch nicht, was die von mir alles erwarten werden, aber was soll's? Ich vertrau' völlig auf Ormut, und das solltet ihr auch! Ich weiß ja auch nicht, was ihr eigentlich von mir alles erwartet, aber auch da vertrau' ich völlig auf Ormut, und ihr? Naja, ihr wisst schon: ihr solltet das auch! Naja, und ich schätze, dass ist schon so ziemlich alles, was ich jetzt sagen wollte. Ormut sei gepriesen alle Tage!

Karim wollte schon die Schildträger bitten, ihn wieder herunterzulassen, als ihm Bijan ein Zeichen gab; Karim wandte sich daraufhin noch einmal an sein Publikum:

*Hey, Leute! Starrt mich jetzt nicht so an, ok? Danke für's Zuhören! Lobpreist Ormut und **BENEHMT EUCH WIEDER GANZ NORMAL, VERSTANDEN!?** Danke.*

Während Cerileas und Saltor diese Ansprache höchst albern empfanden, waren praktisch alle anderen Zuhörer, einschließlich aller anderer Agenten, tief ergriffen von dieser trivialen Botschaft: Karims Anblick und seine Worte hatten sie tief in ihrem Herzen berührt!

Karim selbst fand es dagegen ziemlich lustig, dass ihm seine Zuhörer so folgsam gelauscht hatten. Er glaubte allmählich fast selbst daran, dass Ormut aus ihm sprechen würde. Er freute sich schon sehr darauf, das alles bald mit seiner Mama besprechen zu können!

Nach einiger Diskussion suchten sich die Agenten einen Platz am Rand des Lagers, ausgerechnet neben einem Zelt der Ormut-Sänger, fanatischen Gläubige aus Ormutdagan, die Ormut – und seinen Boten Karim – mit ihren Liedern lobpreisten; aber nicht nur das, denn sie sprachen überhaupt kein Wort, sondern sangen einfach alles, was sie von sich gaben. Kein Wunder, dass hier noch ein ausreichend großer Schlafplatz frei geblieben war!

Natürlich sahen sich die Agenten vor der Nachtruhe im Lager um, in dessen Zentrum ein mit Tüchern abgesperrter Bereich war, der von den Gläubigen respektiert wurde. Fremde, die „versehentlich“ dort hineinspazieren wollten, wurden von Augenzeugen oder Wächtern zurückgehalten. Ohne wichtigen Grund kam man hier offenbar nicht hinein.

Die erste Entführung Karims (erfolglos)

Natürlich stellten die Agenten Nachtwachen auf. Und natürlich erfolgte der Überfall des Zombieheeres eine Stunde nach Mitternacht, als gerade Cerileas Wache hielt. Die Zombies griffen das Lager erst von Norden, dann aber auch von Süden aus an. Die äußerst kampfstarken Untoten gingen mit großer Brutalität gegen die mehr oder weniger kampfesunerfahrenen Bettler und einfachen Leute vor, die die Mehrheit von Karims Anhängern bildeten; die Zombies rissen ihren Opfern einfach die Gliedmaßen heraus und schleuderten sie in der Gegend herum. Schon bald war die Luft erfüllt von grässlichem Schreien und Wimmern, während die Menschen in der Dunkelheit panisch in die eine oder andere Richtung zu fliehen versuchten.

Mit einem Wort: Chaos.

Die Agenten behielten einen klaren Kopf, zogen ihre Rüstungen an und drängten sich dann mit Hilfe ihrer Kamele (!) gegen den Strom der panischen Menschenmassen ins Zentrum des Lagers. Dort war tatsächlich fast niemand mehr geblieben, um Karim zu beschützen, weil sich die beiden Anführer (Helmar aus Ormutdagan und Bijan aus Nihavand) natürlich nicht abgesprochen hatten und beide ihren Irrtum erst viel später bemerken würden.

Gerade, als die Agenten das Zentrum erreichten, griff ein Todeswächter Auriciros die beiden Sonnengreifen vor Karims Zelt an, damit der Zombiemeister den Knaben, der kurz um Hilfe geschrien hatte, problemlos entführen konnte. Natürlich stürmten die meisten Agenten jetzt ins Zelt hinein, aber bis sie im Inneren waren, hatte Auriciro bereits einen der beiden dort Wache haltenden Sonnengreifen getötet und erwürgte gerade schon den zweiten.

Bolso kümmerte sich um Karim, den Auriciro mit einem Fausthieb betäubt hatte, und schleppte den Knaben in einen benachbarten Karren der Soldaten, wo Karim etwas später verwirrt wieder zu sich kam.

Unterdessen stürzten sich die anderen Agenten im Inneren des Zeltes auf Auriciro, während dessen Todeswächter draußen einen der beiden Sonnengreifen tödlich niederstreckte und von da gegen den anderen Sonnengreifen kämpfte. Cerileas war dagegen zunächst draußen geblieben, um sich mit göttlichem Beistand aufzurüsten. Pinos versuchte, innen vom Rand des

Zeltes aus per Magie den Kampf seiner Gefährten zu unterstützen. Diese (PaiMuDan, NyoSan, Heru und Saltor) umzingelten Auricro, der soeben den anderen Sonnengreifen auch getötet hatte. Der Erzvampir übernahm lächelnd die Kontrolle über PaiMuDan, die in einem fernen Winkel ihres Geistes zunächst noch darüber spottete, dass er sich ausgerechnet den schwächsten Gegner ausgesucht hatte. Doch PaiMuDan erwies sich – nach kurzen Anfangsproblemen – als beste Helferin Auricros. Zusätzlicher Stress kam auf, als der zweite Todeswächter des Zombiemeisters, der die Notlage seines Herrn gespürt hatte, ins Zelt gestürmt kam, um ihm zur Seite zu stehen.

Jetzt wurde es verdammt eng für die Agenten, die ja wussten, dass Auricro ein äußerst zäher Vampir sein müsste. Erst wurde Heru von PaiMuDan gefällt und mit ihrem 2. Hieb getötet, dann erlitt Saltor das gleiche Schicksal. Beide Agenten trennte nur noch eine Minute vom endgültigen Tod. Zu zweit hätten Cerileas und NyoSan keine Chance gegen den Zombiemeister, PaiMuDan und den Todeswächter gehabt, aber Pinos gelang das Kunststück, den Todeswächter per *Zauberhand* so lange ausschalten zu können, dass die beiden nur jeweils einen Gegner hatten. Der Sonnengreif vor dem Zelt schaffte es, den dortigen Todeswächter zu erledigen – und nahm im selben Moment Bijan und Helmar wahr, die gerade ihren Irrtum bemerkt hatten und zurück ins Zentrum geeilt waren. Er alarmierte die beiden Anführer, dass Karim in großer Gefahr wäre, und stürmte dann ins Zelt, um sich dort – trotz seines geschwächten Zustands – in den Kampf gegen Auricro zu stürzen. Der Sonnengreif wurde von PaiMuDan gefällt und beinahe getötet.

Danach wandte sich aber das Blatt. Von zusätzlichen Sonnengreifen und Soldaten unterstützt, konnten Cerileas, NyoSan und Pinos den Erzvampir und seinen Todeswächter töten. Nach Auricros Tod fehlte dem Heer seiner Zombies plötzlich jeglicher Antrieb und konnte jetzt problemlos und ohne Gegenwehr vernichtet werden.

Mittlerweile war Karim in dem Karren der Soldaten wieder zu sich gekommen. Leicht benommen verlangte der Knabe von Bolso **AUSDRÜCKLICH**, sofort Bijan zu ihm zu bringen – und dieser Wunsch war dem Hexenjäger freilich Befehl. Dem holden Knaben konnte man einfach keine Bitte verwehren! Also stürmte Bolso in diesem Moment in das Zelt hinein und erkundigte sich nach dem Ormutpriester Bijan. Bijan hatte sich bereits auf die Suche nach dem Knaben gemacht und hörte jetzt sehr erleichtert, dass Karim nichts passiert war. Zusammen mit Bolso eilte er zu dem Karren, um Karim die tröstende Nachricht zu bringen, dass das Schlimmste wohl vorbei wäre und die Lage bald wieder völlig unter Kontrolle wäre. Bijan versprach Karim, jetzt persönlich auf ihn aufzupassen, und bat Bolso, Karim und ihn erst dann zurück ins Zelt zu holen, wenn dort die größte Schweinerei beseitigt worden wäre. So lange wollte er mit dem Knaben zu Ormut beten, dass die Verwundeten schnell Trost und Hilfe bekommen würden!

Bijan war nicht scharf darauf, selbst tätig zu werden. Von einem Ormut-Priester seines Kalibers würde man zurecht eindrucksvolle Wundertaten der Heilung erwarten – und er wollte niemanden enttäuschen.

Im Zelt gab es trotz wundersamer Genesungen (dank rechtzeitigem Einsatz kräftiger Heilmittel und magischer Kräfte) weiterhin schwer (Heru, Saltor, Cerileas) oder leicht verwundete Agenten (NyoSan, PaiMuDan, Pinos) sowie einen fast-toten Sonnengreifen. Helmar und Keygaan organisierten schnell und wirkungsvoll die Aufräumarbeiten im Zelt und ließen das Zentrum des Lagers nach weiteren Todeswächtern absuchen.

Was war hier überhaupt losgewesen? Helmar und Keygaan wandten sich mit dieser Frage an Pinos, der auf sie den Eindruck machte, als ob er über die Gesamtsituation Bescheid wüsste.

Als die beiden erfuhren, dass der soeben getötete Unhold der „Zombiemeister“ Auriciro Demenzo wäre und der Überfall des Zombieheeres auf sein Konto gehen würde, waren sie einen Moment lang sprachlos – das alles musste man später noch ausführlich besprechen! Helmar befahl seinen vier anwesenden Leibwächtern, zusammen mit zwei Sonnengreiften Keygaans für die Sicherheit des Knaben zu sorgen und auf die fremden Retter des Knaben achtzugeben, um die er sich später kümmern wollte.

Sobald klar war, dass keine unmittelbare Gefahr mehr bestand, konnten sich die Sonnengreiften um die weitere Wundversorgung der anwesenden Verletzten kümmern, während Helmar und Keygaan dringend im Lager gebraucht wurden; die Sonnengreife würden nachkommen, denn jeder Heilkundige wurde „draußen“ gebraucht. Beim Verbinden ihrer Wunden fiel den Agenten auf, dass der ein oder andere Blutstropfen wie ein Quecksilberkugeln auf Auriciros „Leiche“ zurollte. Pinos zückte kurz entschlossen sein Schwert und hackte dem Erzvampir den Kopf ab. Obwohl die Sonnengreiften nicht begeistert über diese eigenmächtige Tat eines Fremden waren, sahen sie in diesem speziellen Fall von einem Tadel ab.

Da sich die insgesamt 200 Zombies nach dem Tod Auriciros willenlos abschlachten ließen und keine weiteren Todeskämpfer gefunden wurden, hatten die Soldaten Helmars unter Valhangs Kommando jetzt leichtes Spiel. Bei den 12 Unsterblichen aus Ormudagan hatte es 3 Tote; bei den 12 Sonnengreiften aus Nihavand waren es ebenfalls 3 Tote; von den 8 Leibwächtern Helmars waren noch 5 einsatzfähig; von den 40 Soldaten Valhangs waren es noch 29. Bei den „Zivilisten“ im Lager hatte es 31 Tote und 120 Verletzte gegeben. Sämtliche Ordenskrieger waren im totalen Heilungsstress!

In der verbleibenden Nacht spielten sich schreckliche Lazarett-Szenen ab. Die Agenten halfen, wo sie konnten.

In den frühen Morgenstunden mischte sich auch Bijan unter die Helfer. Karim schlief jetzt im Karren der Soldaten, von Sonnengreiften bewacht.

Schließlich war es bei Sonnenaufgang Zeit für ein flehentliches Gebet Bijans und Helmars zu Ormut, auf dass er Karim und seine treuen Anhänger vor allen Nachstellungen Alamans und seiner dunklen Diener bewahren möge. Die beiden Priester zeigten sich bei dem Gebet davon überzeugt, dass Karims reine Seele auf die Anbeter Alamans wie eine provozierende Mahnung wirken würde und sie deshalb aus reinem Hass Karim und seine Jünger vernichten wollten.

Tag der Toten in Godschah

Der Totenhügel Godschahs war eine von einer 2m hohen Mauer aus groben Steinen umgebene Erhebung südlich des Orts, in der die Toten normalerweise auf eine hölzerne Plattform gelegt wurden, ehe ihre Gebeine später in das dort befindliche Knochenhaus überführt wurden. Der einzige Totenträger Godschahs konnte sich freilich nicht um die Aufsichtung sämtlicher Toten kümmern. Auf Geheiß Helmars und Bijans sollten ausnahmsweise auch die Familienangehörigen oder andere Helfer mitanpacken; die Totengeister wurden schließlich erst in der kommenden Nacht erwartet. Sämtliche Leichen wurden also in die Einfriedung transportiert – auch die der Zombies! 3 Sonnengreiften wurden abkommandiert, hier abwechselnd Wache zu halten, um wilde Tiere zu vertreiben, bis man aus anderen Gemeinden Ersatz für sie organisiert hätte.

Saltor und PaiMuDan, die bei den Leichentransporten mithalfen, entdeckten unter den getöteten Zombies drei Leichen, deren Gesichter mit klebrigen Spinnenfäden zugekleistert waren. Die

drei Zombie-Leichen waren alle an der gleichen Stelle im Randbezirk des Lagers gelegen, aber in dem nächtlichen Trubel hatte natürlich niemand etwas beobachtet.

Im Lager wurden „Feldlazarette“ organisiert. Die wundertätigen Sonnengreife, Helmar, Bijan und Keygaan sowie alle anderen, die Erste Hilfe beherrschten, versorgten die vielen Leicht- und Schwerverletzten. Karim blieb in der Obhut der Leibwächter Helmars, die ihn pflichtgemäß von jeder Störquelle abschirmten.

Nach dem Mittagsgebet hatten Helmar und Bijan endlich Zeit, sich mit den Agenten zu beschäftigen. Sie baten sie – bei einsetzendem Nieselregen – in Karims Zelt und bedankten sich in Anwesenheit des Knaben für ihren Einsatz. Ehe sie sich gegenseitig besser kennenlernen konnten, erkundigte sich Pinos besorgt nach dem Verbleib der Leiche des Vampirs (genauer genommen nach dessen Kopf und Rumpf). Als er erfuhr, dass man sie in einem Seitenabteil des Zelts noch immer aufbewahrt hatte, bestand er darauf, sie sofort hinaus in das Tageslicht zu schaffen. Trotz Regens zerfielen dort die Überreste des Erzvampirs sofort zu Staub, der dann endgültig fortgespült wurde. Erst jetzt war Pinos bereit für höfliche Plaudereien.

Die Agenten lernten jetzt die beiden Führungspersönlichkeiten in Karims Gefolge kennen.

Der eigentliche Macher war Helmar (60), ein hagerer hochrangiger Ormut-Priester aus Ormudagan, der ständig von vier Leibwächtern begleitet wurde. Helmar war aus Ormudagan gekommen, um Karims Karawane schon vor den Toren der Stadt des Propheten willkommen zu heißen. Er war in Godschah gleichzeitig mit Karims Karawane eingetroffen. Natürlich war Helmar nicht nur mit seinen insgesamt acht Leibwächtern unterwegs gewesen - ihn hatten 40 Soldaten aus Ormudagan begleitet, die unter Valhangs direktem Befehl standen. Valhang (50), ein braungebrannter graubärtiger stämmiger Mann, der seine graue Haare zu einem Zopf geflochten trug, hatte nur einen Auftrag, und der lautete, Karim sicher vor die Tore Ormudagans zu bringen. Der unerwartete Überfall der Zombies und die beinahe geglückte Entführung Karims durch einen Erzvampir hatten Valhang schwer erschüttert; ab jetzt sollten ihn auch keine weiteren 200 Zombies davon abhalten können, seinen Auftrag zuverlässig zu erfüllen!

Helmar war in Godschah, um „Karim die besten Willkommensgrüße der Stadtväter und Kirchenoberen Ormudagans zu überbringen“, aber auch und vor allem natürlich deshalb, um sich in deren Auftrag ein erstes Bild von der „Heiligkeit“ des Knaben zu machen. Als Aura-Spezialist hatte er bei Karim [dank eines kritischen Erfolgs] den göttlichen Funken Ormuts in dem Knaben erkannt, auch wenn ihm das bei weiteren Versuchen nicht noch einmal gelingen wollte. Helmar war davon überzeugt, dass sich mit dem Kind die Prophezeiung Margupts erfüllt hatte – zu welchem Ende, müsste man freilich noch herausfinden. Seine Empfehlung lautete deshalb, Karim als den auserwählten Boten Ormuts in Ormudagan willkommen zu heißen. Vor ein paar Tagen hatte er als Rückmeldung aus der Stadt die Bitte erhalten, noch ein paar Tage mit dem Aufbruch zu warten, damit sich Ormudagan richtig auf die Ankunft Karims vorbereiten könnte. So war es auch geschehen. Helmar ging davon aus, dass Karim (und seinen Anhängern) ein prächtiger Einzug in die Stadt bevorstehen würde, ehe man den Knaben in ein kirchliches Internat einweisen würde, um sein Talent in den Dienst Ormuts zu stellen.

Bijan (50) war ein rundlicher, kleiner, pausbäckiger hochrangiger Ormut-Priester aus Nihavand, der Karim im Auftrag des Hohepriesters Melchisedek Aspahad auf dem Pilgerweg nach Ormudagan begleitete. Bijan hatte auf der Reise allmählich das Vertrauen des Knaben gewonnen, der sich sehr für die religiösen Geschichten über Ormut und Alaman interessierte und den Erzählungen Bijans immer aufmerksam lauschte. Bijan machte dennoch keinen Hehl daraus, dass er froh sein würde, Karim endlich wohlbehütet in der Stadt des Propheten

abzuliefern – er war nun einmal, bei Ormut, nicht zum Lehrer ausgebildet worden und fand Kinder auf Dauer recht anstrengend.

Helmar war sich mit Bijan einig, dass sie Karim jetzt möglichst schnell nach Ormudagan bringen sollten; je früher der Knabe in sicherer Obhut hinter festen Mauern wäre, desto besser! Verwundert war Helmar aber darüber, dass sein Kollege Bijan, von dem er schon viel Gutes gehört, den er aber noch nie persönlich getroffen hatte, keineswegs die gleiche Verehrung für Karim empfand wie er. Bijans distanzierte Haltung zum vielleicht größten Wunder Ormuts seit dem Erscheinen seines Propheten Haomastra war ihm einfach unverständlich, aber er hatte auch schon andere Kleinmütige gesehen, die ohne ein großartiges Wunder keinen tiefen Glauben verspüren konnten, und insofern hielt er Bijans Zweifel vor allem für die Zweifel des Priesters an sich selbst. Helmar hatte Bijan darauf angesprochen – und gespürt, wie peinlich das alles für Bijan war; prompt hatte ihm der Nihavander dann auch „gestanden“, dass er sich in einer Krise des Glaubens befinden würde. Er hätte sich deshalb auch bezüglich der Wundertaten, die er normalerweise von Ormut erleben würde, Zurückhaltung auferlegt, um nicht noch mehr Schaden anzurichten. [In Wahrheit betete Bijan längst zu Alaman]. Helmar glaubte Bijan das, da sich der Priester ansonsten vorbildlich fürsorglich um Karim kümmerte und die Betreuung des Knaben offenbar auch als ormutgewollte Aufgabe ansah, um am Ende dieser Queste wieder zurück zu Ormut gefunden zu haben.

Bijan war vor allem nervös, dass irgendwer – beispielsweise einer dieser fremden Schnüffler, oder Helmar oder sonst einer dieser Frommen – seine Tarnung durchschauen könnte, wenn er noch sehr viel länger den priesterlichen Berater des Jungen spielen musste. Bei den alltäglichen Arbeiten im Feuertempel Nihavands hatte er seine mangelnde Verehrung Ormuts hervorragend verbergen können, hier aber wurde er immer wieder aufs Neue und in aller Öffentlichkeit vor neue Herausforderungen gestellt. Bei Alaman! Um Keygaan müsste er sich sogar noch heute kümmern, wie er am Nachmittag dieses Tages erfahren sollte. Es wurde wirklich Zeit, dass Karim endlich seiner wahren Bestimmung zugeführt würde!

Keygaan (40) war ein gutaussehender braunhaariger braungebrannter schlanker Mann mittlerer Größe mit dunklen Augen und einem schmalen Lippenbart, der das Kommando über die Nihavander Ordenskrieger des Sonnengreifen hatte. Die Agenten sollten ihn erst richtig wahrnehmen, als er bereits tot war. Doch davon später.

Die Agenten lernten also gerade Helmar und Bijan näher kennen. Da sich Pinos zufrieden über die Vernichtung des Zombiemeisters geäußert und dabei den Namen Auriciro Demenzo erwähnt hatte, konnte Helmar nach einigem Nachdenken etwas über diesen Erzvampir erzählen:

Auriciro Demenzo war ein bluttrinkender Alaman-Diener gewesen, der dereinst viele Jahrzehnte (oder Jahrhunderte?) in den Bergen Dehestans in verborgenen Schlupfwinkeln gehaust und sich dort nicht nur vom Blut der einsamen Wanderer ernährt hatte, sondern mit Hilfe finsterner Mächte auch die Schwarzen Künste erlernt hatte. Statt einer unkontrollierbaren Dienerschaft einfältiger Blutsauger war es dem „Zombiemeister“ gelungen, seine Opfer in untote Soldaten zu verwandeln, die ihm vollständig ergeben waren und seine Befehle mit äußerster Brutalität ausführten. Die valianischen Besatzer hatten um 950 nL auf schmerzhafteste Weise lernen müssen, dass man die Silber- und Kupfererzvorkommen Dehestans nur in Truppenstärke aufsuchen durfte, wenn man nicht riskieren wollte, völlig ausgelöscht zu werden.

Auriciro Demenzo, der auch den Beinamen „der Schwarze Graf“ getragen hatte, war nie gefasst worden – das hatte auch für seine bluttrinkende Schülerin gegolten, die vermutlich eines seiner Opfer gewesen war: Monedula Pennatavia, die auch den Beinamen „Schöne Dohlin“ getragen hatte. Während Monedula ausschließlich in Dehestan ihr Unwesen getrieben hatte, hatte man

angeblich gegen 1000 nL Auricro in der Gegend von Ornudagan gesehen, und einige seiner Zombies hatten sich angeblich um diese Zeit sogar in der Unterwelt Nihavands herumgetrieben. Auricro hatte angeblich seinen untoten Soldaten befohlen, sich irgendwo in den Bergen im Boden zu vergraben, um sich für ihren späteren Einsatz frisch zu halten; eine alte Legende, die man sich bis heute erzählte, behauptete, dass der Schwarze Graf mit Alaman selbst (oder zumindest mit dessen Ministern) in Kontakt stehen und bis heute in einem dunklen Versteck auf ein göttliches Zeichen warten würde, um mit seinen Dienern dann zuzuschlagen, wenn Ormut am wenigsten damit rechnen würde.

Nach dieser Erzählung begannen Helmar und Bijan die Agenten auszuhorchen. Wer waren sie eigentlich? Und warum hatten ausgerechnet sie einen kühlen Kopf bewahrt, als die Zombies im ganzen Lager Panik verbreitet hatten? Und wie konnten sie diesen Vampir überwältigen, der es offenkundig auf Karim abgesehen hatte? Falls sie schon mit einem Überfall gerechnet hatten, warum hatten sie dann nicht schon vorher Alarm gegeben?

Die Agenten erklärten, dass sie Händler aus Candranor wären, die in Aran und KanThaiPan neue Märkte erobern wollten. Sie wären rein zufällig den Spuren Karims gefolgt und hätten dabei feststellen müssen, dass sich im Schlepptau des Knaben das Böse regen würde – zumindest hätten sie in Faifadschah mithelfen dürfen, einen alten valianischen Vampir zur Strecke zu bringen! Auf die skeptische Nachfrage Helmars, inwiefern dieser Vampir etwas mit Karim zu tun gehabt hätte, mussten die Agenten freilich passen. Sie wollten den beiden nichts erzählen von der vermuteten Gier der beiden Vampire auf den göttlichen Funken, der ja angeblich in Karim schlummern würde. So war das eine recht armselige Geschichte, die sie da Helmar und Bijan verkaufen wollten, und die beiden kauften sie ihnen prompt und erkennbar auch nicht ab.

Freilich waren sie den Fremden trotzdem zu großem Dank für ihr beherztes Eingreifen verpflichtet, aber Händler waren diese Kämpfer mit den beiden kanthanischen NinYas und dem lizenzierten Zauberer bestimmt nicht. Ehe sich ihr Misstrauen aber noch steigern konnte, rückte Saltors Bemerkung, dass sie freilich nicht nur an günstigen Handelsgeschäften, sondern bei Gelegenheit auch an anderen Aufträgen interessiert wären, und dass sie sich jedenfalls immer gegen die finsternen Mächte des Chaos einsetzen würden, das Bild wieder zurecht, dass die beiden sowieso von den Fremden gewonnen hatten. Das waren also freischaffende Söldner, die man für Einsätze im Dienst der Kirche und des Staates gewinnen konnte! Sehr interessant.

Während Helmar hier bereits entsprechende Anknüpfungspunkte für seine Kirchenoberen sah, wurde Bijan die Bedrohung klar, die diese Schnüffler für ihn darstellten. Natürlich würde er gegen diese „Helden von Godschah“ nicht sofort etwas unternehmen, um seine eigene Mission nicht unnötig zu gefährden, aber sollten sie ihm auf die Schliche kommen, würde er nicht zögern, Meister Grosch auf sie anzusetzen. Valhang vermutete in ihnen dagegen – dank der Botschaft des Kollegen Jooy Ghobaad aus Faifadschah – ausländische Spezialisten im Geheimdienst des Großkönigs. Keygaan schließlich wollte diesen Streitern wider das Böse unauffällig seine Beobachtung mitteilen.

Helmar bat die Agenten, sie sollten auch weiterhin ihre Augen offenhalten, aber das wäre freilich kein offizieller Auftrag. Natürlich würden sich seine Vorgesetzten bei ihnen in Ornudagan zu gegebener Zeit in angemessener Weise bedanken. Helmar hätte sich gern noch länger mit den Agenten unterhalten, aber Bijan hielt ihn zurück. Ausgerechnet diese ausländischen Ungläubigen hatten Karim gerettet, das war nun wirklich keine tolle Propaganda, und sie sollten deswegen schon im eigenen Interesse nicht so viel Aufmerksamkeit genießen! Bijan bot den Agenten aber direkt im Zentrum ein eigenes Zelt an, was diese angesichts der

feuchten Witterung gern annahmen. Bijan und seine Helfer hatten dadurch die Schnüffler gut im Auge.

Nach einem anstrengenden Arbeitstag legten sich die Agenten schließlich – nach guter Bewirtung aus der Lagerküche – gern in ihrem trockenen Zelt zum Schlafen, natürlich ohne Wache.

Cerileas und PaiMuDan träumten zunächst sehr unruhig. Schließlich lautete ihr Geas: *Ich werde Nekromanten nur schaden, wenn ich Beweise für ihr böses Tun habe.* War Auricro ein „Nekromant“ gewesen, also ein Totenbeschwörer oder Anwender von Todesmagie? Eigentlich schon! PaiMuDan beruhigte sich damit, dass sie Auricro ja nicht geschadet hatte, ganz im Gegenteil, und schlief dann unbekümmert weiter. Cerileas hatte Auricro ja kaum geschadet, weil er erst recht spät ins Kampfgeschehen eingegriffen hatte, aber das Vorgehen des Erzvampirs gegen Karim und dessen Wächter sowie der brutale Einsatz seines Zombieheeres waren ja wohl genügend Beweise! Cerileas träumte also ebenfalls entspannt weiter und hatte dann den gleichen Traum wie Saltor, der mit dem folgenden Hinweis endete:

- * *Löse das Rätsel von Faifadschah!*
- * *Löse das Rätsel des Drakwalds!*
- * *Löse das Rätsel von Ormudagan!*
- * ...

Noch ein Toter in Godschah

Eine Stunde vor Sonnenaufgang wurden die Agenten von Meister Grosch auf Wunsch Helmars mit einem kleinen Imbiss – zur Stärkung vor Anbruch der Reise nach Ormudagan – geweckt. Meister Grosch, ein geschäftstüchtiger Ziegen- und Schaf-Schlächter sowie Grillmeister aus Ormudagan, hatte sich dem Willkommenszug Helmars angeschlossen, um mit Hilfe einiger kräftiger Burschen im Lager der Karim-Anhänger einen Kebab-Stand zu betreiben und den zahlungsfähigen Gläubigen köstlich duftende Fleischgerichte zu halbwegs fairen Preisen zu verkaufen

Eher beiläufig überreichte Meister Grosch den Agenten eine kleine Pergamentrolle, die er auf seinem Tablett zwischen den Snacks entdeckt hatte und die in krakeliger (aranischer) Schrift die Worte trug: *„Für die ausländischen Retter Karims“*. Irgendwer musste dieses Pergament im Halbdunkel dorthin gelegt haben, während seine Helfer und er den Imbiss vorbereitet hatten.

Das Pergament war mit Worten in Vallinga beschriftet:

*Ormuts Zweifel Mir Aber Wirklich Sonnenaufgang Glanz Die Dass
Könnst Helfen Am Durchdringt Lüge Ich Ihr Hoffentlich Westufer
Die Mein Euch Fremden Seid In Schatten Herz Vertrauen
Mir Kurz Der Den Sagt Kann Auch Nach Höhle*

Die kanthanischen Zwillinge entschlüsselten dieses Rätsel:

*Ormuts Glanz durchdringt die Schatten, den Zweifel, die Lüge.
Mein Herz sagt mir, dass ich euch vertrauen kann.
Aber könnt ihr Fremden mir auch wirklich helfen? Hoffentlich!
Seid kurz nach Sonnenaufgang am Westufer in der Höhle!*

Westufer? Damit konnte nur der kleine See im Nordwesten Godschahs gemeint sein! Die Agenten eilten auf dem einzigen Pfad, der aus dem Dorf dorthin führte, durch die Morgendämmerung dorthin – und kurz vor der von den Dörflern gern zum Angeln benutzten „Fischhöhle“ lag eine Leiche auf dem Weg. Es war Keygaan, dessen Gesicht mit klebrigen Spinnenfäden zugekleistert war. Er war vor kurzer Zeit mit einem Stich ins Herz getötet worden. Sein Angelzeug lag neben ihm am Boden.

Spuren waren (natürlich) keine zu sehen - in einer Hosentasche Keygaans fanden die Agenten allerdings ein kleines Ledersäckchen, in dem sich „blutgetränkter Sand“ befand. Dort steckte auch eine Seite aus Keygaans Tagebuch:

„Voller Schlangenmond – laue Sommernacht – gutes Beutewetter – Murmeln um Mitternacht – Karim, der kleine Kasper – alles wie geplant – Alamans Allmacht allezeit – Pentagramm im Sand (Blut?) – Ormut, Ormut, hilf!“

Daraus wurden die Agenten nicht so recht schlau (abgesehen davon, dass diese Handschrift die gleiche war wie die, von der das valianische Rätsel gestammt hatte), aber sie wollten sich jetzt sowieso nicht mit Rätselraten aufhalten. Sie wollten lieber in der Fischhöhle nach dem Rechten sehen. Dort warteten tatsächlich drei gehörnte Dämonen („Teufel“) auf ein Opfer – doch sie wurden von den ausgeschlafenen Agenten recht schnell erledigt.

Bijan und Helmar reagierten sehr bestürzt auf diesen Mordfall. Keygaan war ein tüchtiger Mann gewesen – und offenkundig lauerten unter Karims Anhängern ein oder mehrere mordlüsterne Gesellen, die mit irgendwelchen Spinnenzaubern arbeiteten, um ihre Opfer aus unerfindlichen Gründen zu töten. Die beiden Anführer baten die Agenten deshalb, sich um die Aufklärung dieses Falls zu kümmern.

Der Aufbruch von Karims Karawane ging freilich trotz dieses tragischen Vorfalls weiter. Karim musste endlich hinter schützende Mauern gebracht werden!

Den Agenten war nun klar, dass mindestens drei verschiedene Fraktionen hinter Karim her waren: Teufelsanbeter, Vampire und YenLen-Diener. Keygaan hatte offenbar etwas beobachtet, das er nun den Agenten hatte anvertrauen wollen – und Karims Feinde hatten ihn jetzt ausgeschaltet!

Von Godschah nach Ormudagan

Während Bolso in Godschah blieb, um dort weitere Recherchen durchzuführen, schlossen sich die übrigen Agenten Karims Karawane an. Bei ihren Recherchen hatten sie nur Misserfolgserlebnisse. PaiMuDans geplante Verführung eines Sonnengreifens endete in einem theologischen Diskurs und dessen Einladung, sie als Laienschwester in den Dienst Ormuts einzuführen. Saltors Versuch einer vertraulichen Unterredung mit Helmar scheiterte an dessen Einsilbigkeit. Andere Versuche, z.B. die Suche nach Augenzeugen des gestrigen Tages oder nach Geschichten über den bisherigen Verlauf der Reise, unternahmen die Agenten (leider) nicht.

Die Agenten brachten also in der aktuellen Mordsache kein Licht ins Dunkel. Diese Runde ging an die Vertreter der Finsternis!

Bijan war der von Teufelsanbetern Nihavands beauftragte Begleiter Karims. Der kleine Scherz mit der Tätowierung des blondgelockten Knaben, um auf Margupts Prophezeiung anzuspieren, wäre beinahe ins Auge gegangen, aber der Auftrag des obersten Teufelsanbeters (Reza Asadar), diesen Knaben unverseht zu ihm in die Villa Schönblick zu bringen, war nach wie vor ausführbar. Bijan sollte ihn zunächst vor den Augen sämtlicher Anhänger nach Ormudagan bringen. Dort würde man Karim „irgendwie“ verschwinden lassen, und dann sollte

ihn Bijan schleunigst zu Reza Asadar bringen. Wie sein Nihavander Chef wusste auch Bijan nicht genau, was Reza eigentlich mit Karim anstellen wollte; er wusste nur, dass Reza eine Vision oder so gehabt hatte, dass der Knabe bei richtiger Anleitung ein wertvolles neues Mitglied ihrer Sekte werden könnte. Bijan hatte wie sein Chef das Gefühl, dass dieser Reza ihn nur als Werkzeug missbrauchen wollte, aber dagegen konnte er momentan nichts machen.

Natürlich wollte Bijan Karim so schnell wie möglich nach Ormudagan bringen, aber da sich der Knabe von dem Priester ausdrücklich gewünscht hatte, in Faifadschah Zeit zum Spielen zu haben, musste ihm Bijan dabei tatenlos zusehen – und begann gleichzeitig erstaunt über die Macht der Wünsche Karims nachzudenken. Dieser Waisenknabe besaß da möglicherweise ein wirklich einzigartiges Talent – ging es Reza vielleicht darum, dieses Talent zum Wohl der Sekte einzusetzen? (Genau so war es.)

Bijans Chef hatte Reza „per Teufelskurier“ über die neue Lage informiert – und der oberste Teufelsanbeter hatte ihm seinen kleinen Scherz nicht krummgenommen, sondern hatte sich im Gegenteil sehr amüsiert gezeigt. So ein Kasper wie Karim, der sogar den Großkönig selbst beunruhigen musste und der mit Sicherheit die gesamte Priesterschaft erneut über Marguyps unbequeme Thesen diskutieren ließ, schwächte die Mächtigen und schuf neue Spielräume für die Alaman-Diener! Rezas Leute würden in Ormudagan alle Vorbereitungen für das Verschwinden Karims treffen, und sobald Bijan eintreffen würde, würden sie sich den Knaben schnappen.

Trotzdem war Bijan sehr erleichtert, als Karim in Faifadschah endlich das Signal zum Aufbruch gegeben hatte. Er wollte jetzt – plötzlich – so schnell wie möglich nach Ormudagan kommen. Diese Kinder! Heute so, morgen so.

Bijan nutzte die Weiterreise zur Drakwälder Kanzel (in einem von zwei Pferden gezogenen Karren), um sich erstmalig ausführlich mit Karim zu unterhalten. Ingeheim reizte es Bijan, einerseits auszuloten, wie stark Karims Wirkung auf Menschen wirklich wäre – und andererseits konnte er damit Reza vielleicht eines Tages eins auswischen. In jedem Fall wäre es aber gut, das Vertrauen des Knaben so umfassend wie möglich zu gewinnen. Da Karim ja der beste Diener Ormut werden wollte, machte ihm Bijan jetzt klar, dass stilles Beten allein zu wenig wäre. Ormut erwartete von seinen Dienern, dass sie ihre Erleuchtung auch anderen zuteilwerden ließen, die vielleicht im Schatten nur auf einen Strahl der Hoffnung warten würden, um selbst ins Licht zu schreiten.

Karim hatte gekontert, dass ja Bijan selbst seit ihrer Abreise aus Nihavand noch überhaupt keine Predigt gehalten hätte, und er hatte den Wunsch geäußert, dass das ab jetzt anders werden sollte. Bijan „gestand“ beschämt, dass er tatsächlich seine priesterlichen Pflichten vor lauter Konzentration auf den Boten Ormut vernachlässigt hätte. Ab sofort wollte er Karim ein gutes Vorbild sein – und Bijan hielt wirklich bei allen fünf Gahs eine kurze Predigt, der Karim sehr aufmerksam zuhörte. Diese Ansprachen waren ja wirklich einfach! Bijan hatte Karim freilich schon gewarnt, seine „ausdrücklichen Wünsche“ nur dann auszusprechen, wenn es ihm wirklich ernst damit wäre, weil dann eben „Ormut aus ihm sprechen“ würde, so dass alle Leute guten Herzens versuchen würden, ihm diese Wünsche auch zu erfüllen – und Ormut wäre sicher nicht begeistert, wenn er seine Gabe nutzen würde, um sich lauter Mist zu wünschen, den er auch so haben könnte.

Als Karim mit seinen Beschützern in *Wanderers Wohltat* übernachtet hatte, hatte er am Abend allerlei Gruselgeschichten über den Drakwald gehört. Unter den Wurzeln der Bäume lauerten angeblich tote Krieger aus früheren Schlachten, die nächtliche Wanderer in ihr grausiges Grab ziehen würden; in Frühjahrs- oder Herbstnächten könnte man sogar ihr Wimmern und Stöhnen in den Zweigen hören! Bei diesen Geschichten verguckte sich Karim in die gleichaltrige Tochter der Wirtsleute (Mehry Margaan) und schlief in dieser Nacht äußerst unruhig. Am nächsten Morgen verblüffte Karim alle Leute im Gasthof damit, dass diesmal er das Morgengebet sprechen wollte, und als ihm das Bijan freudig überrascht erlaubt hatte, wünschte er sich dabei ausdrücklich, dass sich Mehry – zusammen mit ihrer Familie und allen Bewohnern des Gasthofs – unverzüglich seinem Marsch nach Ormudagan anschließen sollte, um dort ein neues Leben anzufangen. Ormut würde schon für ihre Zukunft sorgen! Bijan notierte (fast bestürzt), wie folgsam die Betreffenden Karims „Wunsch“ befolgten. Das war fast schon unheimlich. Kein Wunder, dass Reza diesen Knaben haben wollte!

Als Karims Karawane durch die Ausläufer der Berge Richtung Godschah unterwegs gewesen war, hatte Keygaan in einer Vollmondnacht an einem stillen, von dichtem Buschwerk umgebenem Teich in der Nähe ihres Rastplatzes seinem Hobby, dem meditativen Nachtangeln, gefrönt. In der windstillen warmen Sommernacht war außer dem Summen einiger weniger Moskitos und dem Rascheln kleiner Nagetiere nichts zu hören gewesen – bis plötzlich vom anderen Ufer des Teichs Stimmengemurmel über das Wasser herübergeschallt war. Da hatten sich mehrere Leute auf Aranisch unterhalten, aber er hatte lediglich die Worte „Karim, der kleine Kasper“ sowie „alles wie geplant“ und „Alamans Allmacht allezeit“ vernahmen können. Natürlich war er wie elektrisiert gewesen und hatte schon hinstürmen wollen, als er eine Bewegung am anderen Ufer wahrgenommen und gesehen hatte, dass dort eine einzelne Person schnell zurück zu ihrem Lager lief. Im Mondschein hatte er seinen Chef erkannt, den Priester

Bijan! Verwirrt hatte er innegehalten, und als Bijan fort gewesen war, hatte er sich am jenseitigen Ufer umgeschaut. Dort hatte er verwischte Spuren im Sand zwischen den Büschen gesehen, die fast wie ein mit Blut gezeichnetes Pentagramm ausgesehen und die Reste einer finsternen Aura verströmt hatten! Er hatte es natürlich nicht gewagt, Bijan von seiner Beobachtung zu erzählen.

In Godschah hatte Keygaan allerdings Helmar gegenüber Andeutungen gemacht, dass Bijan „irgendwie seltsam“ auf ihn wirken würde, aber das hatte erwartungsgemäß zu keinem Ergebnis geführt.

Beim nächtlichen Überfall des Zombieheeres in der vergangenen Nacht hatte sich Keygaan eingebildet, eine merkwürdige Gestalt zu erblicken, die sogar kurz in seine Richtung geschaut hatte, ehe sie von Zombies umzingelt worden war; diese Gestalt hatte wie eine auf zwei Beinen aufrecht gehende und mit sechs Beinen um sich schlagende Spinne mit dem Kopf eines Menschen ausgesehen! So ein Ungeheuer war aber gar nicht im Handbuch von Alamans Kreaturen verzeichnet gewesen – sollte er sich also getäuscht haben?

Da sich die Agenten als Streiter wider das Böse bewiesen hatten, wollte sich Keygaan nun heimlich an sie wenden. Er bat am frühen Nachmittag ausgerechnet den freundlichen Meister Grosch, den ausländischen Rettern Karims unauffällig ein Pergament mit einer Botschaft möglichst noch vor dem Abend zukommen zu lassen. Die Botschaft hatte er in Vallinga verfasst, der Muttersprache der Fremden; Keygaan war in seiner Jugend längere Zeit in Candranor gewesen und wollte unerwünschte Leser seiner Botschaft ausschließen. Keygaan meinte als Erklärung für Meister Grosch, dass er selbst nicht zusammen mit den Fremden gesehen werden möchte, aber sollte es Rückfragen geben, könnte er ihnen freilich verraten, von wem die Nachricht stammen würde, sie aber bitten, mit ihm nicht in aller Öffentlichkeit darüber zu sprechen. Alles Weitere stünde in der Botschaft.

Keygaan war schon den ganzen Tag von LuPe beschattet worden, der wissen wollte, ob der Anführer der Sonnengreifen etwas unternehmen würde, nachdem er ihn leider beim nächtlichen Überfall der Zombies in seiner Spinnengestalt gesehen hatte. LuPe sah, wie Keygaan ein Pergament an Grosch aushändigte, und seine Besorgnis wuchs.

Meister Grosch – in Wahrheit ein Teufelsanbeter, der mit Bijan zusammenarbeitete – frohlockte über diesen glücklichen Zufall. Keygaan wollte diesen Schnüfflern also irgendetwas heimlich mitteilen? Das konnte doch nur bedeuten, dass er Bijan Ärger machen wollte, denn sonst würde er eine krumme Sache doch zuerst seinem Chef melden! Meister Grosch bat deshalb Bijan um ein baldmögliches Treffen nach Sonnenuntergang „am üblichen Ort“ (in einem leerstehenden Haus am Nordrand Godschahs westlich der Straße nach Surchabad) und steckte ihm dabei das Pergament Keygaans zu.

LuPe, der Grosch problemlos ins Zentrum des Lagers begleitet hatte (als bevorzugter Wagenlenker von Karims Wagen hatte er hier immer Zugang), hatte Meister Grosch und Bijan beobachtet und bekam es jetzt mit der Angst zu tun. Warum Keygaan so umständlich seinen Chef von seiner nächtlichen Beobachtung informieren wollte, fragte sich LuPe gar nicht; für ihn zählte nur, dass Keygaan ganz offenkundig geplant hatte, Bijan diese nächtliche Spinnenbeobachtung zu erzählen, und wenn diese ganzen Priester ihre Zauberfähigkeiten ausspielen würden, könnten sie ihn vielleicht entlarven! LuPe musste handeln – dieser Keygaan musste sterben.

LuPe machte sich also auf die Suche nach Keygaan und traf ihn bald bei der Arbeit in den Feldlazaretten an. Ab sofort ließ er den Anführer der Sonnengreifen nicht mehr aus den Augen. LuPe wachte in der Nähe von Keygaans Zelt und wartete darauf, dass der Ordenskrieger am nächsten Morgen den Tag mit seinen gewohnten Kontrollgang im Morgengrauen beginnen würde. Dabei wollte er ihn umbringen. Aber es kam noch besser. Keygaan lief mit seinem Angelzeug zum See! Der hatte Nerven – nach diesem Massaker in der vorherigen Nacht jetzt an sein Vergnügen zu denken! (Dabei war dieses Angelzeug nur Ablenkung gewesen.) LuPe folgte dem Mann problemlos und tötete den Ahnungslosen am See.

Am Abend zuvor hatte Bijan „am üblichen Ort“ die Botschaft Keygaans entziffert, da der Priester ebenfalls Vallinga beherrschte. Er und Meister Grosch priesen die Weisheit Alamans. Keygaan wollte den fremden Schnüfflern irgendwas anvertrauen – der musste sterben. Bijan kannte die beliebte Angelhöhle, die von den Bewohnern Godschahs für den Fischfang verwendet wurde. Nach seinem abendlichen Rundgang hatte Bijan in dieser Höhle drei Teufel herbeibeschworen und sie beauftragt, alle Menschen zu töten, die bis eine Stunde nach Sonnenaufgang in diese Höhle kommen würden. Meister Grosch hatte für die Zustellung von Keygaans Botschaft zusammen mit dem Morgenimbiss gesorgt.

Bijan und Meister Grosch sahen jetzt mit Spannung der Ankunft Karims in Ormudagan entgegen.

LuPe ging es ebenso. Sein Plan war es, sich Karim erst dann zu nähern, wenn er nicht mehr unter der Aufsicht Bijans und Helmars stehen, sondern „sicher in Ormudagan im Internat untergebracht sein würde“. Bisher war ja alles nach Wunsch des „rechten Arms“ Hawwas gelaufen. LuPe hatte sich gleich in Nihavand unter die Anhänger Karims gemischt und war dem Knaben auf seinem Pilgerzug nach Ormudagan gefolgt. Die Stadt des Propheten bedeutete zwar einen gewissen Umweg für ihn und Karim, aber andererseits waren die Pilgerstraße sowie die Nord-Süd-Verbindung zwischen Isbanir und Ormudagan sehr gut ausgebaute Verbindungswege, so dass der Zeitverlust zu verschmerzen war. Außerdem war es LuPe kaum möglich erschienen, Karim vor den Augen der kirchlichen und staatlichen Aufpasser während der Reise zu entführen und mit dem Wunderknaben ungefährdet bis in die Girm-Berge zu fliehen.

Als freilich Karim in Faifadschah beschlossen hatte, einen Mond lang am Ufer des Marun mit anderen Dorfkindern zu spielen, merkten Hawwa und LuPe, dass sie dem Knaben mehr Orientierung geben mussten. Da LuPe bereits mehrfach dank seiner Kenntnisse als Wagenlenker geholfen hatte, den zweispännigen Karren, der Bijan und Karim als Gefährt diente, über schwieriges Gelände zu lenken, war es für ihn kein Problem gewesen, Karim einen weißen Stoff-Tiger zuzuspielen, den er für ihn genäht hatte. Der Knabe freute sich über dieses Geschenk eines Unbekannten und schlief jetzt immer mit dem Tiger ein. Im Inneren des Tigers befand sich Hawwas *Besonders Großer Stein des Verständnisses* – und jetzt konnte die Zaubermeisterin endlich direkten Kontakt mit dem träumenden Karim aufnehmen. Lief alles nach Plan, würde Hawwa den Knaben auf einen „Führer“ vorbereiten, der sich ihm in Ormudagan zu erkennen geben und ihn dann in aller Heimlichkeit zu ihr bringen würde.

Karims plötzlicher Wunsch, schnell nach Ormudagan zu kommen, zeigte LuPe, dass Hawwa tatsächlich mit dem Knaben „gesprachen“ hatte. Er selbst hatte jetzt keinen Kontakt mit seiner Herrin, aber das spielte keine Rolle, solange Karim sicher nach Ormudagan gelangen würde.

Und Karim selbst? Karim hatten diese seltsamen „echten Träume“ schwer verwirrt. Er war in Wahrheit also gar kein Waisenkind? Seine Mutter war eine mächtige Zauberin, musste sich aber vor bösen Leuten verstecken? Er durfte also niemand etwas verraten, wenn er ihr Leben nicht riskieren wollte? Und sie wusste, dass er zu ihr wollte? Genau! Toll, dass sie ihm in Ormudagan jemanden schicken würde, der ihn zu ihr in den Norden Arans bringen würde! Karim hatte seinen geheimen Traum nur seiner Freundin, Mehry Margaan, verraten, mit der er vor dem Überfall der Zombies im Lager bei Godschah häufig gespielt hatte

Von all diesen Dingen hatten die Agenten keine Ahnung. Sie beschlossen, am nächsten Tag der Karawane vorauszureiten – Helmar und Bijan stellten ihnen bereitwillig die Pferde der getöteten Soldaten und Ordenskrieger zur Verfügung. Im nächsten Dorf gab es aber auch nichts Interessantes zu erfahren.

Abends traf hier planmäßig Karims Karawane ein – und unplanmäßig eine Delegation aus Ormudagan, die nur mit Bijan und Helmar zu sprechen wünschte. Die Agenten – jetzt die „Helden von Godschah“ – waren nicht begeistert über diese Behandlung. Nachdem sich die Delegation zurückgezogen hatte, konnten sie aber mit Helmar und Bijan sprechen – und vor allem Helmar war stinksauer über das Verhalten seiner Vorgesetzten. Die Stadtoberhäupter von Ormudagan hatten beschlossen, dass das ganze Gesindel im Gefolge Karims draußen vor der Stadt bleiben sollte. Man hatte vor den Toren der Stadt schon ein Gelände – mit Sanitäreinrichtungen – angelegt und rechnete natürlich mit der Unterstützung durch Helmar und Bijan. Der ganze Pöbel kam auf keinen Fall in die heilige Stadt des Propheten, um dort die Bewohner anzubetteln oder anzumachen!

Während Bijan das alles ziemlich egal zu sein schien, war Helmar schwer enttäuscht; er hätte sich wirklich mehr Begeisterung für das größte Wunder dieser Zeit gewünscht. Aber na schön, Karim sollte sich dann halt vor dem Tor in einer abschließenden Rede bei seinen Anhängern für die Begleitung auf seinem Weg nach Ormudagan bedanken und sie auffordern, sich schön artig zu verhalten und geduldig abzuwarten, auf welche Weise sich Ormuts Wille weiterhin offenbaren würde. Danach würden Helmar und Bijan zusammen mit Karim auf dem Karren durch das Stadttor nach Ormudagan hineinfahren und sich direkt zum Internat begeben. „Völlig unangemessen“ fand Helmar dieses Vorgehen, aber seine Vorgesetzten hatten darauf bestanden, Karim erstmal in eine ruhige Umgebung mit vernünftigen (um nicht zu sagen

„richtigen“) Menschen zu bringen und die vielleicht angemessenen Feierlichkeiten zu späterer Stunde nachzuholen.

Natürlich wollten sich die Agenten bei diesem „Einzug“ beteiligen, aber Helmar sprach sich dagegen aus – davon war bei dem Gespräch mit den Gesandten nicht die Rede gewesen. (Außerdem hatte ihm Bijan ja eingepfiff, die Fremden nicht so sehr in den Vordergrund zu stellen.) Jetzt überrumpelte aber ausgerechnet Bijan seinen Kollegen mit dem Vorschlag, die Helden von Godschah auf dem Karren mitfahren bzw. auf ihren Pferden mitreiten zu lassen – das hätten sie sich, bei Ormut, wahrlich verdient. Helmar war einverstanden.

Bijan hatte freilich nicht vor, den Schnüfflern einen Gefallen zu erweisen. Er wollte sie nur in Sicherheit wiegen. Karim würde schon dafür sorgen, dass sie vor dem Tor blieben - und sollte dem „Teufelskerl“ das wider Erwarten nicht gelingen, dann müssten sich die Teufelsanbeter in Ormutagan halt etwas mehr anstrengen; er selbst zweifelte keinen Augenblick, dass sein eigenes Vorhaben dadurch gefährdet sein könnte.

Am folgenden Morgen wollten die kanthanischen Zwillinge gleich Platz in „Karims Wagen“ nehmen, wurden aber von Bijan abgewimmelt. Er wollte die heutige Anreise nach Ormutagan nutzen, um noch in aller Ruhe vertrauliche Gespräche des Glaubens mit Karim und Helmar zu führen! Tatsächlich besprachen Helmar und Bijan unterwegs noch einige Einzelheiten bezüglich der „Ankunft Karims“. Helmar schlug vor, dass Karims Wagen von den 8 Unsterblichen und den 4 Sonnengreiften eskortiert wurde, aber Bijan sprach sich dagegen aus. Karim kam aus Nihavand, deshalb gebührte ganz allein den verbliebenen vier Sonnengreiften diese Ehre. Helmars Unsterbliche würden sicher gebraucht, um zusammen mit Valhangs Soldaten für Ordnung zu sorgen, oder? Helmar wollte zunächst protestieren, aber er sah natürlich den Sinn von Bijans Worten ein (er wusste da noch nicht, dass die Stadtväter mit einem Massenaufgebot von Streitkräften sämtliche Straßen abgeriegelt hatten, durch die Karims Wagen fahren sollte): einen Zwischenfall (z.B. ein Attentat auf den Wunderknaben) konnte sich die Stadt des Propheten keinesfalls erlauben!

Am Nachmittag dieses Tages kam Karims Karawane endlich vor den Toren Ormutagans (20.000 Einwohner) an. Auf dem vorgesehenen Gelände befand sich eine Bühne; allerlei Händler warteten schon darauf, die wohlhabenderen Gläubigen mit Essen und Trinken zu versorgen; die örtlichen Heiler hatten aber auch eine Armenküche installiert. Das Essen war gar nicht so übel.

Das Stadttor waren massiv abgesichert. – außer Karim und seinen engsten Begleitern durfte hier niemand hindurch!

Das galt freilich nicht für Einheimische wie Meister Grosch, der sich schnurstracks in die Stadt begab, um sich bei der Durchführung des längst geplanten Überfalls zu beteiligen.

Von Wachen umringt, sprach Karim am späten Nachmittag von der Bühne zu seinen Anhängern; mehr als etwa 150 Zuhörer waren nicht anwesend, da die meisten Ormutaganer von diesem Wunderkasper aus Nihavand überhaupt nichts hielten. Karim hatte seine Rede mehr oder weniger auswendig gelernt:

Hallo Leute! Was soll ich sagen? Lasst uns Ormut danken, dass wir es endlich bis nach Ormutagan, bis zur Stadt des Propheten Haomastra, geschafft haben! Naja, jetzt sind wir also da, und damit hat diese lange Reise ein Ende, ich meine, wir alle sind jetzt am Ziel, und, naja, jetzt wird es Zeit, nach vorn zu blicken und neue Aufgaben zu beginnen, und das sollten wir alle tun, bei Ormut! Ihr wisst ja, dass ich jetzt erst mal viel lernen soll, und so wie es aussieht, wird da wohl auch nichts mehr dazwischenkommen, äh, ich meine, so etwas Schreckliches wie in Godschah kann sich hier bestimmt nicht wiederholen, also – was wollte ich noch sagen? Ja, habt Dank für eure Begleitung hierher, und, na klar, vielen Dank auch dafür, dass ihr mir zutraut, dass ich euch irgendwie helfen

*kann, und das will ich freilich auch tun, aber erstmal muss ich eine Menge lernen, also habt viel, sehr viel Geduld mit mir, ok? Wie auch immer, ich wünsche mir ausdrücklich, **DASS MICH NUR BIJAN UND HELMAR – UND DIE SONNENGREIFE - AUF DEM WEG ZU DEN TOREN DER HAOMASTRA-AKADEMIE VON ORMUDAGAN BEGLEITEN**, also tut mir bitte diesen Gefallen, ok? Ich denke, Pilger sind in Ormudagan immer willkommen, aber nach Godschah nimmt man es mit der Sicherheit halt ganz besonders genau, und ich denke, wir alle sollten uns darüber freuen, ok? Tja, das wär's dann, Leute! Betet zu Ormut und bleibt anständig!*

Keiner der Agenten fühlte sich in der Lage, Karim diesen Wunsch abzuschlagen.

Bijan schmunzelte.

Karim wollte sich allerdings noch persönlich von seinen Rettern verabschieden; dabei schenkte er Pinos ein persönliches Spielzeug als Zeichen seiner Dankbarkeit: einen weißen Stoff-Tiger, der die Helden vielleicht auch noch später an ihr mutiges Eingreifen erinnern sollte, dem er sein Leben zu verdanken hatte. Und die beiden kanthanischen Zwillinge bekamen zu ihrem Entzücken sogar ein Küsschen von ihm! Dieser Karim was ja sooo goldig!

Die zweite Entführung Karims (erfolgreich)

Dann setzte sich Karim auf den Karren zwischen Bijan und Helmar – und je zwei Sonnengreife vor und hinter dem Karren bildeten die gesamte Eskorte. So fuhr Karim schließlich vor den Augen der zum Nichtstun verdamnten Agenten durch das Stadttor hinein nach Ormudagan.

Zum Nichtstun verdammt? Das waren sie natürlich nicht! Sie hatten lediglich Karim nicht unmittelbar begleiten können – und als sie das bemerkten, versuchten sie in aller Eile doch „irgendwie“ in die Stadt hineinzukommen. Valhang, der nach getaner Arbeit jetzt sowieso gern ein kollegiales Gespräch mit den „Spezialisten“ geführt hätte, kam ihnen da wie gerufen. Die Agenten baten ihn um Hilfe, und Valhang führte sie eilends zu einem kleinen verschlossenen Nebeneingang in der Stadtmauer, der für Wachen und Soldaten in Notfällen vorgesehen war und für den Valhang einen Schlüssel besaß. Begleiten konnte er sie freilich nicht.

Die Agenten rannten in Richtung Stadtmitte, also in Richtung der Haomastra-Akademie. Es waren an diesem frühen Abend erstaunlich wenige Leute in den Straßen und Gassen unterwegs. Als sie sich einer Seitengasse der Hauptstraße näherten, hörten sie schon, dass das Befürchtete eingetreten war: Karims Wagen war von irgendwelchem Gesindel überfallen worden! Bis sie den Tatort erreicht hatten, war natürlich schon alles vorbei.

Karims Wagen hatte mit seiner kleinen Eskorte das Stadttor passiert und war die von Soldaten abgeriegelten Straßen entlangefahren. Bijan hatte den Karren scheinbar zum im Zentrum der Stadt gelegenen Akademie gelenkt, bog dann aber an einer Weggabelung statt nach halbrechts ganz nach rechts in eine kleine Seitengasse ab, die ins Armenviertel (südwestlich des Zentrums) führte (und hatte die beiden dort stehenden Soldaten verjagt, die gerade noch rechtzeitig zur Seite gesprungen waren). Tatsächlich hatten sich dort sowieso keine Schaulustigen gedrängt (Groschs Leute hatten in diesem Viertel klare Botschaften verteilt). Auch die Anwohner wollten hier offenkundig lieber zuhause bleiben.

Kurz vor der Streckenänderung hatte Bijan mit einem Ring der Lähmung sowohl den zwischen ihm und Helmar sitzenden Karim als auch Helmar selbst erfolgreich gelähmt. Scheinbar überrascht hatte er deshalb ein paar 100m weiter den Karren angehalten, wobei er Karim mit dem linken Arm festgehalten hielt (er war rechts gesessen). Helmar war dagegen nach vorn gekippt. Die beiden dem Karren folgenden Sonnengreiften hatten überrascht ihre Pferde gezügelt, während die „falsch“ vor dem Karren reitenden Sonnengreiften eilends gewendet und sich nun auch zum Karren hinzugesellt hatten.

Während sich Bijan noch „hilfesuchend“ umgesehen hatte, waren plötzlich aus den schmalen Seitengassen vor und hinter dem Karren zahlreiche bewaffnete „Lumpengestalten“ mit lauten „Karim, rette uns! Nieder mit den Unterdrückern!“ – Rufen herbeigeströmt (insgesamt waren es drei oder vier Dutzend gewesen). Dieser Pöbel war

erstaunlich gut organisiert gewesen, denn bis die vier Sonnengreifen ihre Waffen zücken konnten, prasselten bereits die Pfeile der hinten stehenden Bogenschützen auf die Ordenskrieger – und während einige Nahkämpfer ihr Leben riskierten und die beiden nachgerückten Sonnengreifen packten, um sie vom Pferd zu reißen, stürzte sich der Rest auf die bereits verwundeten Männer und hackte sie nieder.

Wie Augenzeugen später berichten konnten, war unterdessen Bijan geflohen, der sich den „vor Angst regungslosen“ Knaben über die Schulter geworfen hatte. Er war vom Wagen hinab und in eine Seitengasse hineingesprungen, in der „glücklicherweise zufällig“ keine Angreifer auf ihn gelauert hatten. Dabei hatte es einen Moment lang sogar so ausgesehen, als ob Bijan irgendwie mit seiner Robe an Helmar, der regungslos auf seinem Sitz zusammengesunken war (vermutlich hatte ihn bereits ein Pfeil erwischt, obwohl das nicht genau zu sehen gewesen war), hängengeblieben war und nicht rechtzeitig vor den beiden Angreifern fliehen konnte, die von der anderen Seite auf den Karren gesprungen waren. Glücklicherweise hatten die beiden plötzlich selbst gezögert, den Priester abzustechen (vermutlich wollten sie vermeiden, dabei Karim zu verletzen), sonst wäre es um Bijan geschehen gewesen. So war er aber davongekommen – und seine Verfolger hatten dann zunächst Helmar endgültig abgestochen und dessen Sachen durchwühlt.

In Wahrheit war es Helmar dank Göttlicher Gnade gelungen, trotz Lähmung Bijans Robe im Todeskampf mit seiner Hand umklammern. Natürlich riss sich Bijan kurz entschlossen los, verlor dabei aber ein Stück seiner Robe. Die beiden „Angreifer“ wollten ihn natürlich sowieso entkommen lassen.

Der Tumult hatte die Soldaten an der Absperrung der Hauptstraße alarmiert, die jetzt angespurtet kamen. Ebenso schnell, wie es aufgetaucht war, verkrümelte sich das Gesindel wieder in den Gassen und Winkeln des Armenviertels. Zurück waren 4 tote Sonnengreife, 6 tote Angreifer, und Helmars Leiche geblieben.

Meister Grosch hatte in der Seitengasse verabredungsgemäß den Außenzugang zum Keller einer Spelunke geöffnet; nachdem Bijan dort hindurch geeilt war, hatte er ihn wieder versperrt. Eine „unbenutzte“ Falltür führte von dort hinab in die Abwasserkanäle der Pilgerstadt – und in diesem Labyrinth war Bijan mit dem Knaben spurlos verschwunden.

Die Agenten nutzten die allgemeine Hektik, um sich schnell Helmars Leiche anzusehen. Sie war an lebenswichtigen Stellen (Herz, Hals) mehrfach tödlich durchbohrt worden. In Helmars verkrampfter Faust entdeckten sie ein großes Stück der Robe Bijans, in deren Innentasche ein arabisches Pergament war:

Gepriesen sei Alaman!!! Unser Plan gilt nach wie vor. Es gibt aber einen Zusatz. Dsch. in N. muss nichts davon erfahren. Was den Zusatz betrifft: vertraue voll der Hilfe des Boten. Was wir zusätzlich brauchen: Ansel's Halsband – und die genauen Hinweise, wie man es gebraucht. Pass diesmal gefälligst besser auf! Frage Esmaan – der sollte was wissen! Und: beeile dich! Wir warten wie gehabt am vereinbarten Ort, der ja glücklicherweise genau richtig für das Ritual sein soll, wenn ich mich auf dich verlassen kann. Das will ich dir auch geraten haben!!!

Valhang war inzwischen auch zum Tatort gekommen und bat die „befreundeten Spezialisten“ sogleich, diesen Fall zu untersuchen; er stellte sogar jedem Agenten eine von ihm unterschriebene Vollmacht aus (die er in die Pässe der Agenten eintrug), die ihnen erlaubte, in ihrer Rolle als Sonderermittler in der Stadt uneingeschränkt Waffen und Rüstung zu tragen. Natürlich würden auch Ormudagans „Behörden“ die Untersuchung dieses Falls aufnehmen, aber ihm sagte eine Ahnung, dass die Spezialisten möglicherweise schneller wären.

Spurensuche in Ormudagan

Die Agenten machten sich in der Abenddämmerung sogleich an die Arbeit. Sie eilten zu dem Keller, von dem aus Bijan mit Karim in die Kanalisation hinabgestiegen war, und versuchten dort eine Spur zu finden. Das gelang ihnen aber nicht. Nach längerem Herumsuchen kamen sie schließlich durch eine offenstehende Tür wieder hinaus auf die Straßen der Stadt. Sie hatten Bijan und Karim eindeutig verloren!

Ziemlich ratlos (und sehr frustriert, denn sie hatten diese Entführung „gewittert“ und bereits allerlei Pläne geschmiedet, die echten Entführer dadurch zu verwirren, dass sie selbst den Knaben irgendwo versteckt hätten) setzten sich die Agenten auf eine Bank vor einer kleinen Taverne, um ihr Vorgehen zu beraten. Pinos hielt sich dabei gedankenverloren den Stoff-Tiger an die Wange, den ihm Karim gegeben hatte – und hatte plötzlich „irgendwie“ Lust, diesen weichen Tiger später beim Schlafengehen als Kopfkissen zu verwenden. Seltsam!

Aber natürlich wollten die frischgebackenen Ermittler jetzt noch nicht ins Bett gehen. Leider hatte Saltor mittlerweile vergessen, dass ihm Jahangir die „Prächtige Pistazie“ in Nähe des Stadtzentrums als gutes „Dienstlokal“ empfohlen hatte – also musste Kommissar Zufall mal wieder Überstunden machen. Als nämlich einige verschwitzte Männer vor der Taverne Platz nahmen, entnahmen die Agenten ihrer Unterhaltung, dass in diesem Stadtviertel vor kurzer Zeit in einem Buchladen ein Brand ausgebrochen war, den man aber zum Glück dank nachbarschaftlicher Hilfe schnell hatte löschen können. Ormut sei Dank! Der Ladenbesitzer hieß Esmaan – und als die Agenten diesen Namen hörten, liefen sie schnell zu dem Buchladen hin.

Die Brandstelle war bereits von den Einsatzkräften der Inquisition abgesperrt. Pinos sprach mit einem der Wächter und wurde dank seiner Passes kollegial über die Explosion informiert. Vor einer knappen halben Stunde war hier im Erdgeschoss plötzlich, fast explosionsartig, ein wahres Höllenfeuer ausgebrochen, aber Esmaan hatte offenkundig einige Schutzrunen verteilt, die wie ein Sprinkleranlage Wasser von der Decke geregnet hatten. Damit war es zwar trotzdem zu einem Brand gekommen, der das gesamte Erdgeschoss zerstört und durch den Rauch das gesamte (dreistöckige) Steingebäude unbewohnbar gemacht hatte, aber wenigstens war daraus kein Flächenbrand entstanden. Fachleute der Inquisition beschäftigten sich im Inneren des Gebäudes gerade mit der Spurensicherung und der genauen Ermittlung der Brandursache.

Da Pinos Gefährten inzwischen von Augenzeugen erfahren hatten, dass sich der Buchhändler Jalil Esmaan (60) schwer verletzt aus dem Laden geschleppt hatte und von seinen Nachbarn auf einer Trage in das nahegelegene Heilerhaus gebracht worden war, eilten sie nun zusammen mit Pinos dorthin.

Im Heilerhaus zierte man sich zunächst ein wenig, Fremde zu dem schwerverletzten Buchhändler (beide Beine gebrochen, zahlreiche Prellungen und Brandwunden) zu lassen, aber dieses Problem konnten die Agenten mit etwas Gold lösen. Als sich die diensthabende Pförtnerin daraufhin erkundigte, ob Esmaans Besucher etwa eine Behandlung erster Klasse wünschten, zu der der Einsatz magischer Heilmittel gehören würde, bejahten das die Agenten. PaiMuDan bezahlte 200 GS – und die Agenten durften den Heilerinnen sogar bei der Versorgung von Esmaans Wunden zusehen. Dank Cerileas, der im Hintergrund leise ein Gebet zu Laran gemurmelt hatte, verbesserte sich der Zustand des Patienten deutlich, und die Agenten durften – endlich – allein mit dem kahlköpfigen hageren Buchhändler sprechen, nachdem er das Bewusstsein wiedererlangt hatte.

Esmaan fürchtete sich zunächst vor den fremden Besuchern. Er hätte doch schon alles erzählt – was wollten sie denn noch von ihm? Wer wären sie überhaupt?

Den Agenten war es gerade gelungen, den Patienten zu beruhigen, als die Ermittler der Inquisition in den Krankensaal stürmten. Sie wollten die neugierigen Ausländer vertreiben und verlangten im Kommando-Ton die Pässe der Störenfriede zu sehen – und mussten dank Valhangs Eintrag feststellen, dass die Fremden tatsächlich Sonderermittler waren, deren Anweisungen sie selbst Folge zu leisten hatten. Natürlich hatte es mal wieder niemand für nötig

befunden, sie darüber vorab zu informieren. Peinlich! Die Agenten schickten die Inquisitoren fort: die „Kollegen“ sollten zunächst an anderer Stelle ihre Ermittlungen fortsetzen.

Schließlich konnte ihnen Esmaan im Flüsterton Auskunft geben. Bijan war mit zwei in Kutten gehüllte Gestalten, die sich später als zottelige gehörnte Dämonen erwiesen hatten, in seinen Laden gekommen. Während ihn die beiden Teufel gepackt hatten, war es in seinem Laden ungewöhnlich still geworden, und seine Hilferufe waren kaum zu hören gewesen. Bijan hatte die Ladentür verriegelt, und man hatte Esmaan in den Raum seiner kostbaren „Bücher für Liebhaber“ gebracht. Bijan wollte „alles über einen Studenten der magischen Künste namens Aram Ansel“ wissen, und da Esmaan schon aus Prinzip keine Angaben über seine Kunden machen wollte, hatten die Teufel begonnen, ihn zu verprügeln und, schlimmer noch, seine besten Werke einzeln zu verbrennen! Da hatte er dem Übeltäter schließlich die Wahrheit gesagt:

Aram Ansel war bis vor zwei Jahren ein Student der Zauberei an der Haomastra-Akademie gewesen, hatte aber trotz langer Lernzeit nie an den Prüfungen teilgenommen, weil er davor zu viel Versagensangst gehabt hatte. Dann hatte er Ormudagan verlassen, um in Nihavand seine Ausbildung fortzusetzen. Anfang dieses Jahres, im Draugmond, war er nach Ormudagan zurückgekehrt und völlig verändert gewesen.

Ja klar, Aram Ansel war freilich einer meiner Stammkunden gewesen, der ein gutes Buch zu schätzen wusste und sich auch über Dinge informieren wollte, die uns Kirche und Staat lieber vorenthalten möchten. Bei Ormut! Wer das Licht liebt, muss auch die Geheimnisse der Schatten kennen, damit er nicht strauchelt, wenn es finster wird, nicht wahr? Aber unsere Führer denken gleich, dass das Wissen um die Mächte der Finsternis jeden Leser oder Kenner dazu verführen würde, sich auf die Seite Alamans zu schlagen. Das ist doch Unsinn!

Über Aram Anselns verändertes Aussehen war ich jedoch erschrocken – er war spindeldürr geworden, hatte eine Narbe wie von einem tiefen Schnitt quer über das Gesicht und zwischen den Augen hindurch bis zur Stirn, und er wirkte wie ein Wahnsinniger. Er hat mir ein Messer an die Kehle gehalten und gezwungen, ihm die Liste meiner Stammkunden auszuhändigen. Ich musste ihm bei Ormut und Alaman schwören, niemandem etwas von seinem Besuch zu erzählen, andernfalls er mich umbringen würde.

Das tat ich dann auch. Aber ich habe mich die ganze Zeit über meinen feigen Verrat geschämt und zu Ormut gefleht, dass nichts Böses aus dieser Sache entstehen würde. Seither habe ich Ansel nicht mehr gesehen.

Bijan wollte diese Liste ebenfalls haben, und Esmaan hatte ihm die einzige Abschrift gegeben, die er besessen hatte Die Liste hatte etwa zwei Dutzend Adressen seiner Stammkunden einschließlich ihrer speziellen Studienwünsche enthalten. Bijan hatte daraufhin erfreut seine Teufel gebeten, Esmaan beide Beine zu brechen, und hatte dann mit den Worten „Heizt dem alten Idioten ordentlich ein!“ den Laden verlassen. Während Esmaan weggekrochen war, hatten die beiden Teufel irgendetwas von „Höllengeheißer“ gekichert und sich an seinen Büchern zu schaffen gemacht. Dann hatte es eine Explosion gegeben, und danach war Esmaan im Hospital erwacht.

Esmaan war bereit, für die Agenten aus dem Gedächtnis eine Kundenliste anzufertigen, die freilich unvollständig und möglicherweise fehlerhaft bleiben würde. Er hätte seine Kunden jetzt bereits zweimal verraten, da würde es auf ein drittes Mal auch nicht mehr ankommen. Außerdem hätten sich alle Opfer von „Ormuts Lanze“ zwar als heimliche Diener Alamans entpuppt, aber nicht alle dieser Opfern wären seine Kunden gewesen. Ach, die ausländischen Spezialisten hätten noch nichts von Ormuts Lanze gehört? Esmaan berichtete:

Seit sechs Monden hatten in Ormudagan jeweils in der Vollmondnacht (also in der Nacht, in der Alamans Kraft angeblich am stärksten war) geheimnisvolle Morde stattgefunden; die Opfer waren ein Schreiber, ein Händler, ein Magier, ein Bettler, ein Ordenskrieger und ein Lehrer der Akademie gewesen (und das 2., 5. und 6. Opfer waren auf Esmaans Kundenliste gestanden). Eigentlich hatte man alle diese Leute (abgesehen vom Bettler) für rechtschaffene Mitglieder der Gesellschaft gehalten, doch bei allen Toten hatten sich eindeutige Hinweise auf die heimliche Ausübung finsterner Zauberei oder auf die inbrünstige Verehrung Alamans ergeben, so dass die Inquisition

jedes Mal alle Hände voll zu tun bekommen hatte, um jeweils eine ganze Familie aus dem Leben Ormutagans zu tilgen.

Bei allen Morden waren die Opfer in dieser Nacht kurze Zeit allein gewesen. Bei allen Morden war der Täter ein mit einer schwarzen ledernen Kopfmassage verkleideter schlanker Mann gewesen, den man kurze Zeit nach der Tat in der Nähe des Tatorts gesehen hatte, ganz so, als ob er das gewollt hätte. Bisher hatte ihn niemand erwischen können. Allen Opfer war die Spitze einer Lanze in die Stirn genagelt worden, und an allen Lanzen war jeweils eines der bei Pilgern so beliebten silbernen Sonnen-Amulette Ormut's gebaumelt, mit der Inschrift: *Das Licht Ormut's vertilgt alle Sünden – das Feuer Ormut's verbrennt alle Sünder*. Den Behörden war es peinlich, ausgerechnet in der heiligen Stadt so viel Schmutz übersehen zu haben. Die Bevölkerung hielt „Ormut's Lanze“ für eine Art von Superhelden, dessen Mission darin bestehen würde, diesen Sündenpfehl auszuheben.

Die Agenten nahmen die Kundenliste des Buchhändlers mit, machten später aber keinen Gebrauch von ihr. Sie suchten sich jetzt ein Quartier für die Nacht und fanden eine „Lesen & Essen“ – Kneipe, in der man nach Herzenslust in Bücher und Schriften (meistens religiösen Inhalts) schmökern und gleichzeitig nach Belieben bei einem reichhaltigen Buffet zugreifen konnte.

Während PaiMuDan Nachtwache hielt, schliefen ihre Gefährten – und Pinos hatte gegen Mitternacht einen Altraum:

Eine Frau streichelt dir sanft über den Kopf, und du fühlst dich seltsam geborgen, während du ihrer lieblichen Stimme lauschst:

Mein Liebling! Endlich! Deine Mama hat sich schon Sorgen gemacht. Geht es dir auch wirklich gut, ja? Vermisst du mich? Bald schon werden wir wieder vereint sein, mein Süßer! Oh ja, und dann soll uns niemand mehr trennen! Mama wird für dich sorgen, und du wirst für deine Mama sorgen, gell, mein Liebling? Wir werden es ganz kuschelig haben in meinem Netz - äh – in unserem Nest. Das wollen wir freilich jetzt noch keinem verraten, gell? Mein Sklave – äh – mein Bote wird sich schon bald bei dir melden. Mein Schätzchen, ich rede und rede – und dabei will ich doch deine Stimme hören! Erzähl' deiner Mama – bist du schon in Ormutagan angekommen?

Nach einer Pause <Pinos war viel zu verwirrt, um eine Antwort zu träumen> fährt die Stimme weitaus weniger lieblich, ja, gerade zu schneidend, fort:

Nein nein nein nein nein – dieser Depp, dieser Depp, dieser Depp!

Du merkst, dass man dich auf einer Folterbank festgebunden hat. Soeben setzt man dir gerade einen Korb mit weißen handtellergroßen Spinnen auf den Bauch, die sofort anfangen, sich in deinen Leib zu fressen...

Pinos erwachte schweißgebadet und mit heftigen Bauchschmerzen. Natürlich hatte er sofort diesen Stoff-Tiger in Verdacht, den ihm Karim geschenkt hatte, und den er tatsächlich neben sich aufs Kopfkissen gelegt hatte. Er entfernte das unheimliche Teil aus seinem Bett und konnte den Rest der Nacht wieder ungestört schlafen.

Am nächsten Vormittag trafen sich die Agenten mit Valhang, der ihnen jetzt den Hergang des Überfalls besser schildern konnte (s. oben) und mittlerweile sich war, dass die Angreifer keine Einheimischen, sondern Dehestani gewesen waren. Valhang hatte den „Sondereinsatz“ auch gegenüber den „Kollegen von der Inquise“ gerechtfertigt. Über Aram Ansel konnte er leider keine weiteren Angaben machen, aber er empfahl ihnen, bei Fragen den Thaumaturgie-Professor Taschim zu konsultieren, der an der Haomastra-Akademie unterrichtete.

Den Agenten gelang es tatsächlich, sich mit dem Professor nach dessen Vorlesung und vor dessen Mittagsschlaf in der Akademie zu treffen. Taschim zerlegte den Stoff-Tiger und entdeckte darin einen grünen vielfach facettierten Großen Stein der Macht, der in einen seidenen Kokon eingesponnen war. Das war freilich Hawwas *Besonders Großer Stein des Verständnisses*, aber das wusste der Professor zu diesem Zeitpunkt noch nicht. Taschim behielt

den Stein für weitere Forschungsarbeiten und stellte den Agenten eine entsprechende Quittung aus; den Wert des Artefakts schätzte er bereits jetzt auf „etliche 10.000 GS“ ein.

Taschim erinnerte sich auch an den Studenten Aram Ansel, der vor neun Jahren die Aufnahmeprüfungen bestanden und sich dann sieben Jahre lang der Kunst der Thaumaturgie gewidmet hatte. Aram hatte es aber nie gewagt, zur finalen Prüfung anzutreten, die ihm erlaubt hätte, sich als praktizierender Thaumaturg niederzulassen. Eigentlich hatte er nämlich ganze Zeit nur deshalb studiert, weil er auf der Suche nach dem ultimativen Liebestrank gewesen war, nach einem Trank mit unbegrenzter und hundertprozentiger Wirksamkeit, der nicht nur für eine kurze flüchtige Liebelei, sondern für eine unverbrüchliche Liebesbeziehung sorgen würde. Vor zwei Jahren hatte Aram sein Studium angebrochen und war nach Nihavand gereist, um dort bei einem (Taschim unbekanntem) Spezialisten in die Lehre zu gehen. Seither hatte ihn der Professor nicht mehr gesehen.

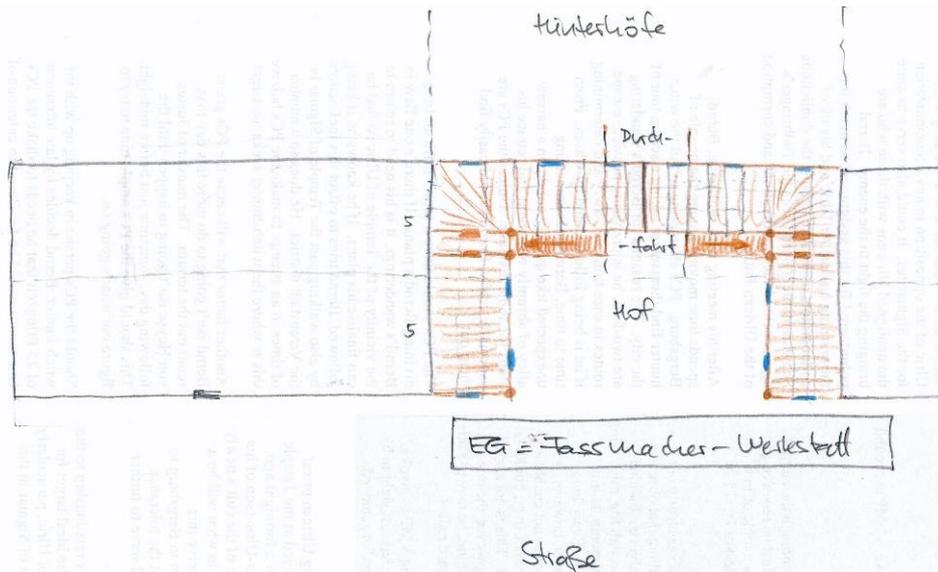
Interessant! Die Agenten hegten die Hoffnung, dass Aram nach seiner Rückkehr wegen seiner thaumaturgischen Kenntnisse den ein oder anderen Alchimisten Ormudagans aufgesucht hatte. Pinos und Saltor klapperten die entsprechenden Läden ab – und mit viel Glück stießen sie dabei wirklich auf einen Ladenbesitzer, der sich tatsächlich an einen Mann mit dieser auffallenden Narbe erinnern konnte. Er hatte Aram nicht nur beim Betrachten seiner Waren beobachtet, sondern auch bei Reinigungsarbeiten im Dienst des Feuertempel gesehen!

Sehr interessant! Die Agenten begaben sich zum Feuertempel und wurden dort schnell an Hilvad verwiesen, der die Laienhelfer des Tempels beaufsichtigte. Hilvad war gern bereit, den Sonderermittlern Auskunft zu erteilen. Er kannte tatsächlich einen Mann, auf den ihre Beschreibung zutreffen würde: der Hilfsarbeiter Aksel hatte schon seit einem halben Jahr im Dienst des Tempels gestanden, um allerlei einfache Tätigkeiten zu verrichten. Da Aksel in seiner Jugend sogar vorübergehend an der Akademie studiert hätte und deshalb des Lesens und Schreibens kundig gewesen wäre, hatte ihn Hilvad hin und wieder auch einfache Arbeiten in der Tempelbibliothek ausführen lassen. Leider würde Aksel zu plötzlichen unerklärlichen Wutausbrüchen oder Heulkrämpfen neigen, was leider eine dauerhafte oder anspruchsvollere Beschäftigung unmöglich machen würde. In den letzten beiden Tagen wäre Aksel nicht bei der Arbeit gewesen: vermutlich hätte er wieder einen dieser Anfälle.

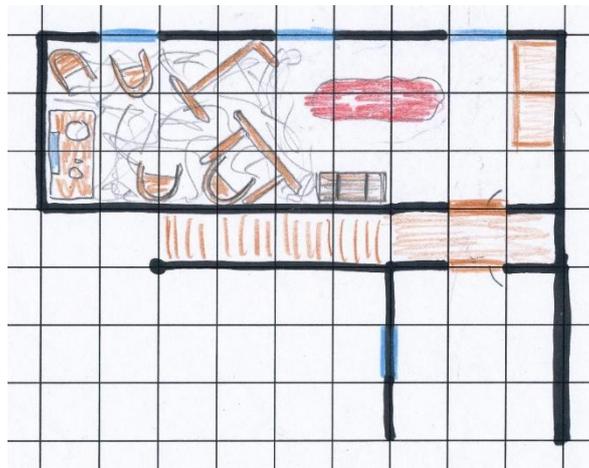
Sehr sehr interessant! Dieser Aksel war mit Sicherheit Aram Ansel!

Korrekt. Bijan hatte ihn allerdings schon in der vorherigen Nacht besucht und zu Tode gefoltert. Und den Ermittlern (egal, welchen) hatte er eine teuflische Überraschung am Tatort zurückgelassen.

Hilvad konnte den Agenten das Quartier Aksels nennen. Es war eine Schlafstätte im Dachgeschoss einer Fassmacher-Werkstatt im Armenviertel, die man direkt über eine Außentreppe erreichen konnte. Von zahlreichen Dohlen beobachtet, die sich auf den Dächern der Nachbarschaft niedergelassen hatten, kamen die Agenten am späten Nachmittag dort an.



Ein Teil der Agenten begab sich gleich hinauf zum Wohnraum von Bruder Aksel. Der Innenriegel der Tür war zerstört worden, so dass sie problemlos in das verwüstete Zimmer eindringen konnten. Wie befürchtet, lag Arams blutverschmierte Leiche auf dem Boden – und Saltor eilte zum Fenster, um die Gefährten aus dem Hinterhof hochzurufen. Plötzlich sprang aus dem Schrank neben ihm ein „Teufel“ heraus (und ein zweiter blieb zunächst noch darin stecken)! Ein weiterer Teufel sprang hinter einem umgestürzten Tisch hervor, und ein vierter Dämon kam aus dem Nachbarzimmer hinzu!



Ein harter Kampf folgte. PaiMuDan war so gut wie tot, bekam aber rechtzeitig einen wundertätigen Heiltrank eingeflößt und überlebte. Und nach einem sehr spannenden Schlagabtausch blieben die Agenten Sieger.

Als sich die Gefährten nun die zu Tode gefolterte Leiche Arams näher anschauen wollten, kräuselte sich ein Abbild des lebenden Mannes als *Erscheinung* über dessen Körper – und die Agenten konnten sogar verstehen, was sie zu ihnen sprach:

Ihr könnt mich hören? Und verstehen? Ehrlich? Das ist mehr, als ich gehofft hätte! Sollte mir wenigstens einmal etwas richtig gut gelingen? Aber mir bleibt nicht mehr viel Zeit, fürchte ich. Meister Bijan weiß leider alles. Er weiß, wo das Halsband ist. Er kennt das Schlüsselritual. Ich war zu schwach, die Schmerzen zu ertragen. Ormut sei mir gnädig! Aber ihr – macht etwas daraus!

Naja, das wollten die Agenten freilich gern tun. Sie durchsuchten das Zimmer und fanden nicht nur etliche Lanzenspitzen und Amulette sowie einen altertümlichen rostigen Eisenschlüssel, sondern auch einen ganzen Stapel von Tagebüchern. Diese Funde nahmen sie in Beschlag, ehe die Stadtwachen in Begleitung von zwei Inquisitoren eintrafen; die Agenten begrüßten ihre „Kollegen“ und baten sie leicht herablassend, sich um die Routinearbeiten zu kümmern. Unbekannte Übeltäter hatten den frommen Hilfsarbeiter Aksel auf widerliche Weise getötet, aber, bei Ormut, diesen finsternen Schurken würde man schon bald das Handwerk legen! Ihre „Kollegen“ stellten keine weiteren Fragen, sehr gut – es war einfach schön, mit echten Profis zusammenzuarbeiten.

Die Agenten kehrten also in ihr Quartier zurück; dabei wurden sie erneut von auffallend aufmerksamen Dohlen auffallend beobachtet. Eigentlich hatten sie jetzt in aller Ruhe den Abend damit verbringen wollen, Arams Tagebücher (mit Hilfe eines Übersetzers) zu lesen, aber ein Bote Valhangs bat sie kurz darauf zu einem Treffen mit seinem Herrn, und zwar im großen Kebab-Lokal von Meister Grosch in der Nähe des Stadtzentrums.

Valhang erzählte den Ermittlern dort, dass die Mitarbeiter dieses Lokals ihren Chef seit dem frühen Morgen nicht mehr gesehen hatten. Der Schlachtermeister hatte heute höchstpersönlich den Karren mit den Schlachtabfällen zur Wasenmeisterei im Norden vor der Stadt bringen wollen und war von diesem Ausflug nicht wieder in die Stadt zurückgekehrt. Valhang vermutete, dass man in diesem Karren, den die Torwachen selbstverständlich nicht durchsucht hatten, Karim versteckt hatte. Valhang hatte in Godschah Meister Grosch oft im Gespräch mit Bijan gesehen und deshalb in dieser Richtung Nachforschungen angestellt. Sollte er also recht haben, dann war Karim in der Gewalt finsterner Schurken und unterwegs zu einem unbekanntem Ziel; freilich würde man jetzt intensiv nach Bijan und Grosch fahnden, aber ohne nähere Anhaltspunkte würde ohne Kommissar Zufall kaum etwas zu machen sein.

Die Agenten spannten Valhang gleich als Übersetzer ein und erfuhren so allerlei aus dem Leben Aram Ansel:

Ansel wuchs am Tharuz im Bergdörfchen Rhudab bei seinen Großeltern auf, die einen Krämerladen betrieben hatten. Das Studium der arkanen Künste hatte ihn schon immer fasziniert, und er verbrachte seine Freizeit gern mit dem Schmökern in alten gebrauchten Büchern, die er sich ohne Wissen seiner Großeltern in Khed von Durchreisenden gegen eine kleine Gebühr ausborgt hatte, um sie dort in den Nächten gierig zu verschlingen. Bald schon hatte er mit eigenen kleinen Experimenten begonnen – und was andere als schwierige Übung beschrieben hatten, das war ihm ohne Anstrengung auf Anhieb gelungen! Seine Großeltern waren freilich gegen dieses Herumspielen mit Zauberei gewesen, und er hatte seine Versuche heimlich nachts durchführen müssen, wenn sie richtig fest geschlafen hatten – und zumindest dafür hatte er schon bald sorgen können. Später hatte er sich in Emaline, die Tochter eines Bergbauern, verliebt, aber sie hatte ihn abgewiesen. Aram war nach Ormudagan gezogen, um sich, unterstützt von den Ersparnissen seiner Großeltern, an der Haomastra-Akademie einzuschreiben. Während seines Studiums hatte sich allmählich ein Ziel vor seinen Augen geformt: das *Halsband der völligen Unterwerfung*! Damit würde er Emaline schließlich doch noch freien können!

Allerdings hatte er dafür schwarzmagische Zauber benötigt, die den Geist des Opfers dauerhaft veränderten, und das hatte er in Ormudagan natürlich nicht lernen können. Er hatte aber mittlerweile ein paar – nun ja – Freigeister kennengelernt, die sich selbst Teufelsanbeter nannten und Alamans Künste für ihr Tun nutzten. Ihr Oberhaupt war ein gewisser Reza Asadar, der irgendwo in den Bergen Dehestans sein Versteck haben sollte. Die Teufelsanbeter hatten ihm geraten, sich nach Nihavand zu wenden, da in der dortigen Großstadt eine wesentlich buntere Szene vorfinden würde. So war er schließlich ans Meer gereist, um dort erneut in die Lehre zu gehen. Dank der tatkräftigen Unterstützung seines Ausbilders hatte er in kürzester Zeit gewaltige Fortschritte machen können. Als er dieses Halsband endlich vollendet hatte, war er heimlich aus Nihavand geflohen, begierig darauf, es seiner Geliebten um den Hals zu legen.

Leider fehlte das folgende Tagebuch, und das letzte Tagebuch begann erst mit Arams Aufenthalt in Ormudagan. Da war bereits alles schiefgegangen. Das Halsband hatte seine

Geliebte getötet, ihm das Gesicht zerfetzt und Anfälle fürchterlicher Kopfschmerzen verursacht. Er hätte sich nie auf Alamans finstere Künste verlassen dürfen! Jetzt bereute er zutiefst, Ormut verraten zu haben. Er wollte nun wenigstens versuchen, seine Missetaten ein wenig gutzumachen, indem er einmal pro Mond einen Teufelsanbeter umbringen würde. Esmaans Liste wäre dabei eine gute Hilfe. Das Tagebuch endete mit den Worten:

B. kommt demnächst nach Ormudagan! Das ist nicht gut! Und er kommt auf Befehl von R.A., das ist klar! Warum hierher? Wegen des Halsbands! Die wollen das Halsband! Die wollen den Knaben an die Kette legen! Natürlich!!! Ich muss meine Unterlagen verstecken, denn darauf wird er bestimmt ganz scharf sein! Aber wo? Wo könnten sie wohl unerreichbar für ihn sein? Wenn ich es nur wagen würde, sie einfach zu verbrennen! Aber ich kann mir einfach nicht erlauben, meine weitreichenden Erkenntnisse zu vernichten! Ich muss sie fortwährend studieren dürfen, muss mich mahnend an die Exzesse meines früheren Lebens erinnern können! Oder sollte ich die Inquisition über B.s Pläne informieren? Anonym? Nein, lieber nicht! Ich will zuerst noch ein paar dieser Teufelsanbeter umnieten, jawohl! Aber wenn sie mir vorzeitig auf die Schliche kommen, ist das Werk meiner Sühne gefährdet. Oh Ormut! Wann wirst du wieder gnädig auf mich schauen? Wie viele dieser Alaman-Anbeter muss ich dir noch zu Füßen legen? Ah! Ich hab's! Mein Gebet hat mich erleuchtet! Jetzt weiß ich den Ort! Dort wird B. bestimmt niemals suchen!

Epps Erstes Blut

Am folgenden Vormittag teilten sich die Agenten in zwei Gruppen auf (mit Ausnahme PaiMuDans, die nachts wieder Wache gehalten hatte und jetzt im Bett lag). NyoSan und Saltor gingen zu Taschim, der „Epp“ als zeitgenössischen Autor von Geschichten und Märchen kannte, ohne ihm ein konkretes Werk zuordnen zu können. Die anderen gingen ans Krankenbett von Esmaan, der „Epp“ als den Autor des Buches „Nihavand, die Perle Arans“ identifizieren konnte, wobei er dieses landeskundliche Werk für schwer verkäuflich hielt, weil es nur für einen sehr speziellen Kreis von Lesern von Interesse sein würde. Bestimmt könnten die Agenten dieses Werk aber in der Tempelbibliothek finden!

Von diesem Hinweis abgesehen, berichtete der Buchhändler seinen Besuchern auch, dass er noch in der gleichen Nacht, in der sie ihn kennengelernt hatten, Besuch von einer ganz in schwarzem Samt gekleideten wunderschönen jungen Frau erhalten hatte. Er hätte dieser entzückenden Person gerne alle Fragen beantwortet, die sie ihm nur stellen würde, aber sie hatte leider nur wissen wollen, was sich bei dem Anschlag auf seinen Laden zugetragen hatte. Natürlich hatte er ihr alles erzählt.

Den Agenten fiel sofort die „Schöne Dohlin“, Monedula Pennatavia. Die war also auch „irgendwie“ in diese Sache verwickelt, das konnte ja noch heiter werden!

Die Agenten begaben sich also erneut zum Feuertempel; der Priester Lilgir bestätigte dort, dass Aksel hier gelegentlich Sortier- und Katalogisierungsarbeiten ausgeführt hatte. Unter dem Buchstaben „N“ fanden sie im Buchregister gleich mehrere Ausgaben des gesuchten Werkes, das ein gewisser Holger Epp zusammen mit Iris Tinius verfasst hatte. Und bei einem dieser Werke fand sich dahinter das fehlende Tagebuch Arams.

Das Tagebuch 10 war fast vollständig nur in Zauberschrift verfasst und enthielt eine Anleitung zur Nutzung eines ledergefüllten Metallkettenhalsbands für ein *Ritual der völligen Unterwerfung*. Dank der zahlreichen, teilweise in Aranisch eingefügten Querbezüge („hier wie üblich Alaman das vierfache Opfer der Achtung erweisen“ – „jetzt schnell dreimal die Schnurksche Blutweihe ausführen“) war es für einen Laien unmöglich, allein mit diesen Informationen das finstere Ritual auszuführen.

Aber das wollten die Agenten sowieso nicht. Sie eilten zu Valhang, der ihnen den kurzen aranischen Text übersetzte, mit dem dieses Tagebuch endete:

Das Ritual muss man unbedingt im Haus seiner Familie ausführen, denn sein Zweck besteht ja darin, das Subjekt nicht nur an einen selbst zu ketten, sondern an sein Blut und seine Sippschaft. Es wird in dem Subjekt die Liebe eines Kindes zu seiner Mutter oder Vater erwecken, wie eine unzerstörbare Kette kindlicher Frömmigkeit. Diese Voraussetzung bereitet mir einige Schwierigkeiten, da ich zwar in Khed geboren, aber in Ruhdab von meinen Großeltern aufgezogen worden bin, nachdem meine Eltern gestorben waren. Ich glaube, ich werde das Haus meiner Großeltern wählen, weil es ja sowohl mein Haus als auch das meines Vaters und Großvaters ist. Das Schöne Haus ist außerdem nur eine Meile von Emalines Bauernhaus entfernt. Es wird bestimmt einfacher sein, sie dorthin zu transportieren, als nach Khed. Ich glaube kaum, dass ich sie so lange bändigen könnte!

Alles ist verloren. Ich bin verloren. Das Ritual hat nicht funktioniert. Emaline ist tot, möge Ormut ihrer Seele gnädig sein. Ich habe sie getötet. Ich weiß nicht, was schiefgegangen ist. Nein, das ist gelogen. Was schiefgegangen ist, das ist zunächst mal der Versuch, dieses Ritual überhaupt auszuführen, dieser Versuch, schändliche Zauberei zu gebrauchen, um Emaline zu zwingen, mich zu lieben, wo sie mich doch offensichtlich immer bloß verachtet hat. Das Ritual schien genau das Gegenteil von dem zu bewirken, für das es eigentlich gedacht war. Als ich das Halsband um Emalines Hals legte und die Opfer vollbrachte und die erforderlichen Worte sprach, da geriet sie bloß in Zorn statt in Verzückung. Sie jaulte auf wie eine Todesfee und sprengte ihre Fesseln, als ob sie nur Bindfäden wären, und ihre Adern schwellen an und zuckten wie Schlangen unter ihrer Haut umher. Voller Furcht wich ich vor ihr zurück, doch sie riss sich das Halsband ab, stürzte sich auf mich und versetzte mir mit den metallenen Ketten, die in einem höllischen Rot glühten, einen Hieb ins Gesicht. Ich stürzte zu Boden, während sengender Schmerz mein Fleisch verbrannte und grauenvolles Flüstern an meinem Geist zerrte. Voller Entsetzen schaute ich vom Boden aus zu, wie aus Emalines Zorn schäumende Raserei wurde. Immer dicker schwellen ihre Adern an, und dann... wie gerne würde ich diese Erinnerungen aus meinen Gedanken löschen... ist sie einfach zerplatzt. Ich wurde in ihrem Blut gebadet und verlor das Bewusstsein.

Als ich wieder aufgewacht bin, bin ich diesem stinkenden Keller entflohen, hab' das Halsband dort liegen lassen, wo es gelegen ist, nämlich in den purpurnen Überresten von Emalines Eingeweiden. Und jetzt? Jetzt bin ich verloren. Ich weiß nicht, was ich tun soll, abgesehen davon, dass ich auf immer fertig bin mit den verführerischen Lügen Alamans. Wie groß der Rest meines Lebens auch sein mag, ich werde ihn Ormut widmen. Ich werde mein Bestes geben, seine Gnade zurückzuerobern. Wie, das weiß ich noch nicht. Noch nie lag vor einem Schurken eine derart lange Straße, um auf ihr zurück zu seiner Erlösung zu reisen.

Die Pläne der Guten

Zusammen mit Valhang, dem die Agenten jetzt sämtliche Informationen offenbarten, die sie gesammelt hatten, überprüften sie nun den Stand ihrer Erkenntnisse. Bijan und Grosch hatten Karim entführt; sie wollten ihn wohl zu dem Anführer der Teufelsanbeter, Reza Asadar, bringen – und zwar zusammen mit dem Halsband von Aram Ansel. Dieses finstere Artefakt lag vermutlich seit einiger Zeit im „Schönen Haus“ in Ruhdab. Ruhdab lag 10 km flussaufwärts von Khed und war ein kleines Bergbauerdorf am Tahruz. In Khed (200 km von Ormudagan entfernt) befand sich die Tahruz-Brücke der Hauptstraße Ormudagan – Schirinabad.

Ruhdab musste also das Ziel der Entführer sein. Valhang schlug vor, wegen der Beteiligung der Teufelsanbeter und anderer Alaman-Diener die Unterstützung des Großinquisitors einzuholen; genau genommen war das ein Vorschlag, den seine „Kollegen von der Spezialeinheit“ gar nicht ablehnen durften.

Zusammen mit PaiMuDan begaben sich die Agenten also, von zahlreichen Dohlen beobachtet, in eine Verhörkammer im Keller des im Stadtzentrum gelegenen Inquisitionsgebäudes. Dort lernten sie – in einem mit bequemen Polstermöbeln und kleinen Snacks ausgestatteten Raum – den maskierten Großinquisitor Ormudagans kennen. Er versicherte seinen „Gästen“ zunächst, dass dieses vertrauliche Gespräch nicht dazu dienen würde, die Tiefe ihres Glaubens an Ormut

auszuloten, und er drückte ihnen seinen Dank für ihr beherztes Eingreifen in Godschah sowie für ihre Sonderermittlungen im Auftrag Valhangs aus.

Der Großinquisitor war sehr daran interessiert, Bijan (und dessen Hintermänner) dingfest zu machen; er ließ im Pass des Anführers der Ermittlertruppe (Pinos übernahm diese Rolle) ein Siegel eintragen, das dem Inhaber und seinen registrierten Begleitern in den Nachbarprovinzen Ormudagans Polizeigewalt verschaffte. Sollten die Sonderermittler Bijan oder andere Alaman-Diener unter zweifelsfrei belastenden Umständen töten müssen, dann wäre dagegen freilich nichts einzuwenden. Sollte es ihnen allerdings gelingen, ihm derartige Finsterlinge lebend zu liefern, wäre das natürlich noch besser.

Karim war ihm dagegen herzlich egal. Sollte dem Knaben etwas zustoßen, nun ja, Ormuts Wille geschehe! Dann wäre zumindest ein Unruheherd weniger im Land. Nein, niemand würde dem Buben etwas Schlechtes wünschen! Helmar, der Aura-Spezialist der Kirche, hatte ja geglaubt, eine verborgene göttliche Glut in dem Knaben entdeckt zu haben, aber einen echten Boten Ormuts, der die Prophezeiung des verrückten Margupts erfüllen würde, könnte er sich nicht vorstellen. Sollten die Agenten Karim nach Ormudagan bringen, würde man ihn wie geplant ausbilden und dabei genauestens beobachten.

Der Großinquisitor informierte „seine“ neue Eingreiftruppe über Reza Asadar:

Reza Asadar war vor 60 Jahren in der einsam, aber traumhaft in den Bergen gelegenen Villa Schönblick der Familie Asadar geboren worden. Asadar – ihr wisst schon, diese reichen Marzipanmacher aus Schirinabad. Die genauen Verwandtschaftsverhältnisse dieser Großsippe werde ich aber wohl nie durchschauen, aber die spielen hier auch keine Rolle. Reza hat sich vermutlich von Kindesbeinen an für Schwarze Magie interessiert – und mit 15 war er „in die weite Welt gezogen“ – um sich passende Lehrmeister der Dunkeln Seite zu suchen, wenn ihr mich fragt.

Mit 40 war Reza wieder in die Villa Schönblick zurückgekehrt, um in der Einsamkeit der Bergwelt seine Studien fortzusetzen. Es ist mir unverständlich, dass seine Eltern (damals Mitte 60, also noch keine Greise) einfach zugeschaut – oder vielleicht besser: weggeschaut – haben, wie ihr Sohn zu einem immer finstereren Diener Alamans geworden ist. Leider haben sie erst kurz vor Rezas 50. Geburtstag einen Verwandten, der Ormut-Priester geworden war, in die Villa eingeladen. Der konnte eindeutig die Spuren der Finsternis erkennen! Endlich! Daraufhin hatte der Familienrat der Asadars Reza aufgefordert, nach Schirinabad zu kommen und sich einem klärenden Gespräch zu stellen. Ich denke mal, die wollten dem Kerl eine letzte Chance geben, in einem Ormut-Tempel den Rest seines Lebens Buße zu verrichten!

Reza kam dieser Einladung natürlich nicht nach, sondern ermordete (vermutlich) die gesamte Familie und flüchtete in die Berge Dehestans. Dort finden die Alaman-Aktivisten leider viel zu viele Schlupfwinkel! Als die Krieger Ormuts aus Schirinabad endlich die Villa erreicht hatten, konnten sie nur feststellen, dass Reza ebenso verschwunden war wie der Rest der Familie.

Als ein Jahr später neue Asadars in die Villa einziehen wollten, erlitten sie einen heftigen Schock, denn sie trafen dort auf die Geister von Rezas Familie! Die Totengeister fanden offenbar keine Ruhe – und die professionell durchgeführten Austreibungen meiner Kollegen aus Schirinabad hatten ebenfalls nur vorübergehend Erfolg. Irgendetwas ließ die Geister der Toten immer wieder aufs Neue erscheinen! Naja, die Asadars haben ja nicht nur eine Sommervilla – die haben es schließlich einfach aufgegeben, die einsame Villa (sowieso nicht für jedermanns Nerven geeignet) in absehbarer Zeit wieder bewohnen zu wollen.

Messerscharf kombinierten die Agenten, dass sich Reza Asadar möglicherweise in der Villa Schönblick aufhalten würde, die also höchstwahrscheinlich das eigentliche Ziel der Entführer darstellen würde. Damit stand ihr Plan fest: Auf schnellstem Weg nach Khed, dann den Tahruz entlang nach Ruhdab und dann weiter zur Villa Schönblick.

Der Großinquisitor war gern bereit, den Agenten für ihren Einsatz Pferde zur Verfügung zustellen. Sie nahmen dankend an – und vergaßen dabei ihre beiden Kamele und den Esel, die sie bei den Anhängern Karims vor den Toren der Stadt zurückgelassen hatten. Weitere Soldaten oder gar Ordenskrieger wollte der Großinquisitor aber nicht in den Dienst der Fremden stellen. Sie sollten lieber unauffällig agieren, um die Anhänger Alamans möglichst nicht vorzuwarnen. Sollte für eine spezielle Aufgabe der offizielle Einsatz von Soldaten sinnvoll sein, sollten sie einen Eilbrief direkt an den Großinquisitor Ormudagans schicken, mit dem Vermerk: „Babysitter-Projekt“.

Valhang erhielt keine Erlaubnis, die Agenten zu begleiten. Fähige Männer wie er würden mehr denn je in Ormudagan gebraucht. Valhang akzeptierte diese Entscheidung ohne Widerrede, blickte aber sehr enttäuscht drein. Nachdem die Agenten noch allerlei stärkende Mittel aus den Vorräten der Inquisition erhalten hatten (Konditionstränke und Ormut geweihte geröstete Sonnenblumenkerne), war es Zeit, aufzubrechen. Valhang bohrte beim Abschied auffallend in seinen Zähnen herum und wünschte den Agenten weiterhin erfolgreiche Arbeit im Sinn des aranischen Großkönigs.

Am späten Nachmittag ritten die Agenten endlich durch das Nordtor aus Ormudagan hinaus. Zahlreiche Dohlen beobachteten sie dabei.

Und was machten Karims Anhänger vor den Toren der Stadt? Das Verschwinden des Knaben hatte sie in verschiedene Lager gespalten. Manche hielten die Entführungsgeschichte für eine gezielte Verschleierungsaktion. Staat und Kirche hätten den unbequemen kindlichen Mahner einfach aus dem Weg geräumt! Andere glaubten, dass nach den Zombies jetzt eben andere Unholde ihre Finger nach dem Knaben ausgestreckt hätten, um ihren Hass auf alles Unschuldige zu befriedigen, und flehten zu Ormut, dass er Karim in dieser dunklen Stunde behüten möge. Wieder andere glaubten, dass Bijan mit Karim vor den fanatischen Bettlern geflohen wäre und sich jetzt irgendwo verborgen hielt, bis die Luft wieder rein wäre. Sie wollten auf die Wiederkehr Karims vor den Toren Ormudagans warten. Alle waren sich aber einig in ihrer riesengroßen Enttäuschung: statt der Verheißung tiefgreifender armutsbekämpfender Reformen war der Knabe sang- und klanglos in der Versenkung verschwunden! Mit jedem Tag, an dem Karim nicht mehr zu sehen war, schmolz die Gruppe der auf ein Wunder Wartenden weiter – bis auf einen harten Kern Hoffnungsvoller, zu dem unter anderen auch die Familie Margaan gehörte.

Die Pläne der Bösen

Bijan und Grosch waren sehr zufrieden. Sie hatten Karim in ihrer Gewalt, sie hatten Ansel's Laborbuch mit einer detaillierten Beschreibung des Unterwerfungsrituals, und sie wussten, wo sie das gesuchte Halsband finden würden. Um die fremden Schnüffler würden sich Bijans Teufel kümmern – oder Grosch's Leute würden eben ein paar Schläger anheuern müssen, um diese neugierigen Ausländer endgültig zu beseitigen.

Bijan selbst geriet nicht in Versuchung, dieses Ritual auf eigene Faust auszuführen. Die möglichen Risiken und Nebenwirkungen waren einfach viel zu hoch für ihn. Dank seiner Erfahrung und seines Talents (und dank der Unterstützung seines mächtigen Mentors) hätte Reza da viel bessere Erfolgchancen. Bijan rechnete freilich damit, im Kreis der Teufelsanbeter dank seiner treuen Hilfe zur rechten Hand Rezas aufzusteigen.

Als Scherenschleifer getarnt, fuhren Bijan und Grosch mit einem zweispännigen Pferdekarren auf der Hauptstraße nach Norden. Natürlich war ihr Gefährt recht ungewöhnlich, aber darauf ließen es die beiden ankommen. Im geheimen Hohlraum im Boden des Karrens lag der mit

Betäubungsmitteln vollgepumpte Wunderknabe. Nachts schliefen Bijan und Grosch auf der Ladefläche, während ein Teufel den Karren weiter durch die Nacht lenkte, wobei dank eines dauerhaften „Bannen von Dunkelheit“ für ausreichend Licht für die Pferde gesorgt war.

Während kurzer nächtlicher Versorgungspausen durfte sich Karim (geknebelte und gefesselt) wenigstens mal die Beine vertreten und Blase und Darm entleeren, ehe er mit Haschisch berauscht wurde und danach Essen und Trinken bekam. Nie kam er dabei auf die Idee, einen ausdrücklichen Wunsch äußern zu wollen – entweder musste er schweigen, oder er kicherte nur fröhlich vor sich hin. Dann wurde er wieder in den Hohlraum gesteckt, und weiter ging die Fahrt.

Bijan informierte die Teufelsanbeter im Tahruzatal per teuflischem Boten, dass es zu verhindern galt, dass etwaige Verfolger des Knabentransports einen Bergführer finden würden, der ihnen den alten Weg vom Tahruz-Tal nach Kumischeh zeigen würde.

Nach gut drei Tagen erreichten Bijan und Grosch bereits Khed und legten hier für eine Nacht Pause ein. Sie besorgten sich zwei Packpferde, banden den bekifften Karim auf eines dieser Tiere, und brachen am frühen Morgen des nächsten Tages flussaufwärts in Richtung Rhudab auf. Am Vormittag bargen sie ohne Probleme das gesuchte Halsband aus dem verlassenen Keller des unbewohnten „Schönen Hauses“ und setzten ihren Weg fort. Er führte sie an der Tahruz-Schlucht entlang zu einem einsamen Talende, von dem aus ein mühsamer Weg auf dem Alten Pfad durch die Berge begann.

Nach insgesamt neun Tagen erreichten sie schließlich die Villa Schönblick. Jetzt konnten die Vorbereitungen für das lang ersehnte Ritual beginnen!

Und was machte Monedula Pennatavia? Die Schöne Dohlin war ein Opfer Auriciros gewesen; aufgrund ihrer erotischen Ausstrahlung hatte ihr der Erzvampir erlaubt, eine vollwertige Vampirin zu werden. Nachdem Auriciro sein Versteck in den Bergen Dehestans um 1000 nL verlassen hatte, hatte die jetzt unbeaufsichtigte Monedula begonnen, sich für die schwarzmagischen nekromantischen Studien des Zombiemeisters zu interessieren. Sie hatte sich schließlich einen Trupp untoter Ninja-Kämpfer geschaffen (in schwarze Lederklamotten eingnäht und mit Anti-Aura-Zaubern ausgestattet), die sie Höllenengel nannte. Diese Ninjas konnten nur mühsam (und dann heiser krächzend) sprechen, und sie beherrschten *Schweben* – und sogar *Fliegen*, wenn sie sich in die Gestalt von Dohlen verwandelt hatten! Diese Höllenengel waren ihre Vertrauten, aber ihre Intelligenz ließ leider sehr zu wünschen übrig.

Monedula hatte außerdem gelernt, sich von Blutkonserven zu ernähren, deren Herstellung sie ebenfalls beherrschte. So konnte sie sich viele Jahrhunderte hindurch auf abwechslungsreiche Weise amüsieren (in Moravod und anderswo), ehe sie eines Tages, als sie gerade mal wieder in der alten Heimat war, wie elektrisiert aufhorchte. Dieser Karim – das könnte dieser Funkenkasper sein! Sie hatte schon zahlreiche Ideen, wie sie diesem Knaben den göttlichen Funken rauben würde!

Monedula begab sich auf schnellstem Weg nach Ormudagan. Sie reiste in einem gut gefederten Zweispänner durch die Lande, und zwar vorzugsweise nachts. Den Höllenengeln und ihr (und ihren beiden Rappen) genügte das schwache Mondlicht vollkommen zur Orientierung. Der schwarze Wagen (und die aranischen Reisepässe) wiesen die ganze Truppe als „Gebäude-, Transport- und Personenschutz Monatavia Pennedula“ aus.

Die Höllengel beobachteten Karims Anreise – und Monedula erfuhr dadurch vom „Massaker von Godschah“ und vom endgültigen Ende des Auriciro Demenzo. Der alte Lump hatte also auch irgendwo die Zeit überdauert! Naja, jetzt war er jedenfalls aus dem Weg, gut so. Aber auch Monedula war von der Entführung Karims überrumpelt worden. Bijan war mit dem Knaben im Untergrund hinter einer Eisentür verschwunden, die für die Höllengel unüberwindbar gewesen war.

Ein wenig ratlos, hatte sich Monedula nun selbst ins nächtliche Ormudagan begeben. Der Brand im Haus des Buchhändlers hatte freilich ihre Höllengel angelockt. Mangels einer anderen Spur interessierte sich Monedula nun selbst für den Vorfall und befragte den verwundeten Esmaan. Aber dessen Geschichte war langweilig – und Monedula war weiterhin ratlos. Erst, als ihr klar wurde, dass der brutale Fiesling niemand anders als der Karim-Entführer selbst gewesen war, wurde sie hellhörig. Dieser Kerl war also auf der Suche nach irgendeinem anderen Kram! Ihre Höllengel sollten sich nach diesem Bijan sowie nach den „Helden von Godschah“ umschauen, die sich offenkundig als Beschützer des Knaben fühlten.

Nachdem die Helfer der Vampirin die Agenten in der Nähe von Arams Wohnung entdeckt hatten, ließen sie sie nicht mehr aus den Augen. Und als die Agenten schließlich nach Norden losritten, folgte ihnen Monedula in gebührendem Abstand.

Und was machte LuPe? Sein ursprünglicher Plan war es ja gewesen, Karim heimlich aus der Haomastra-Akademie abzuholen und ihn, als seine Tochter verkleidet und auf einem Esel reitend, zu seiner „Mutter“ in die Girm-Berge zu bringen. Karims plötzliche Entführung hatte LuPe völlig überrascht. Klar, ihm war längst klar gewesen, dass Bijan und Grosch zu den Dienern Alamans gehörten, aber er hatte mit einem längerfristigen heimlichen Plan dieser Teufelsanbeter gerechnet, nicht mit einem solchen Paukenschlag, bei dem zumindest Bijan seine Tarnung für immer verlieren hatte.

Da LuPe nicht mitbekommen hatte, dass Karim seinen Stoff-Tiger Pinos geschenkt hatte, glaubte er aber eine Trumpf-Karte im Ärmel zu haben. Er musste nur oft genug von verschiedenen Standorten aus den Zauber „*Dinge wiederfinden*“ anwenden, um den Besonders Großen Stein der Macht anzupeilen, der sich in dem Kuscheltier befand – und schon hätte er auch Karim gefunden. Da sich der Stoff-Tiger aber zunächst ständig in Bewegung befand und die Wirkung des Zaubers keinesfalls eindeutige Richtungen ergab, sondern nur einen gewissen kegelförmigen Zielbereich, war LuPe klar, dass er geduldig sein musste, bis die Teufelsanbeter den Knaben in ihrem endgültigen Versteck untergebracht hätten.

LuPe wartete also geduldig ab – und verlor die Spur der Entführer und der Agenten völlig aus den Augen.

Von Ormudagan zur Villa Schönblick

Die Agenten kamen auf ihren Pferden gut voran. Saltor und Cerileas träumten:

- | |
|---|
| * <i>Löse das Rätsel des Drakwalds!</i> |
| * <i>Löse das Rätsel von Ormudagan!</i> |
| * <i>Finde Karim!</i> |
| * ... |

Bei der letzten Übernachtung vor Khed hörten sie von einer ganzen Band von Jungzyklopen, die angeblich das Gebiet am Oberlauf des Tharuz unsicher machen würden Oberhalb Ruhdab hätten die in der Gegend verfügbaren Soldaten (2 Dutzend) einige Barrikaden errichtet, um den

Vormarsch der übermütigen „halbstarken“ Zyklopen nach Westen zu stoppen, aber dennoch wären schon viele Leute nach Khed geflohen, um lieber dort den Ausgang dieser Begegnung abzuwarten. Wirklich gesehen hatte die Zyklopen freilich niemand.

Am nächsten Vormittag erreichten die Agenten Khed, einen kleinen Ort an der Tahruz-Brücke, die nur hier die Überquerung des wilden Flusses erlaubte, der durch eine tiefeingeschnittene Schlucht toste. Khed war völlig überlaufen mit Hunderten von Flüchtlingen, die hier ihr Lager aufgeschlagen hatten. Die wenigen gebrechlich wirkenden Ordnungskräfte (lang gediente Soldaten des Königs, die unter dem Befehl des hiesigen Dehkans standen) gaben sich alle Mühe, für Ruhe und Disziplin zu sorgen.

Das Schlimmste schien allerdings schon vorbei zu sein. Angeblich hätten die Zyklopen keine Lust, sich mit bewaffneten Gegnern anzulegen, und wären wieder flussaufwärts gezogen. Die Flüchtlinge wollten noch einen, höchstens zwei Tage ausharren und dann wieder in ihre Behausungen zurückkehren. Man konnte viele Dankesgebete zu Ormut vernehmen.

Die Agenten stießen auf einen verlassenen, gut erhaltenen Scherenschleiferkarren, der in seinem Boden einen Hohlraum verbarg, in den Karim sehr gut hineingepasst hätte. Sie kamen zu dem Ergebnis, dass Bijan und Grosch sich vermutlich längst das Halsband besorgt hätten und jetzt auf dem Weg zur Villa wären. Da sie den Alten Pfad durch die Berge selbst mit einem ortskundigen Führer nicht riskieren wollten, schlugen sie den bequemeren, wenn auch weiteren Weg ein, der sie zunächst weiter nach Norden Richtung Schirinabad führte.

Bei einer kleinen mittäglichen Pinkelpause wurden die Agenten von einem Reiter eingeholt: Bolso! Er war vor wenigen Tagen am frühen Morgen in Ormudagan aufgebrochen und hatte seine Gefährten nun endlich eingeholt. Saltor hatte nur Bolso von der Prächtigen Pistazie erzählt, und als sich der Hexenjäger dort nach seinem Eintreffen in Ormudagan als Agent des Seekönigs „ausgewiesen“ und nach den „Helden von Godschah“ erkundigt hatte, konnte man ihm schnell weiterhelfen. Bolso hatte sich unverzüglich an ihre Verfolgung gemacht (und dabei den Wagen Monedulas überholt, der tagsüber in einem schattigen Gebüsch geparkt hatte).

Der weitere Weg führte die Gefährten zunächst auf der Hauptstraße in Richtung Schirinabad, bis sie die Baharuz-Brücke erreicht hatten. Hier nahmen sie den Handelsweg Richtung Kumischeh, der sie flussaufwärts durch das Baharuz-Tal bis zur Quelle und weiter hinauf zur Passhöhe führte. Kurz davor bogen sie in Richtung Süden auf den häufig nur noch schwer sichtbaren Alten Pfad ab, um schließlich eines Abends, nur zwei Tage nach Bijan und Grosch, die am Steilhang oberhalb eines fruchtbaren Tals gelegene Villa Schönblick der Familie Asadar zu erreichen.

Unterwegs hatten die Agenten noch ein paar Informationen über die Villa Schönblick gesammelt:

Seit fünf Jahren war es jetzt bei den Asadars Brauch, vor Einbruch der kühlen Regenzeit ein Erntedankfest in der Villa abzuhalten. Solange dort niemand die Villa betrat, war das problemlos möglich. Hier trafen sich dann etwa 50 Familienmitglieder (teilweise mit Kindern) in Begleitung von 100 Soldaten und 50 Dienern. Man schlachtete Schafe und Ziegen, man hatte viele Karrenladungen mit Speisen und Getränken dabei und konnte so eine halbe Trideade lang eine rauschende Party feiern, ehe man wieder heimwärts zog. Die ersten beiden Dienerkarren (mit vier Angestellten) waren normalerweise zusammen mit vier berittenen Soldaten schon drei Trideaden vorher dort, um alle Vorbereitungen für diese seltsame Party mitten in der Wildnis zu treffen.

Die Asadar (übersetzt: *Käfer*) waren stinkreiche Hersteller von Marzipansachen und anderem Süßkram, die ihren Sitz in Schirinabad hatten. Sie besaßen in ganz Aran Geschäfte und exportierten ihre Leckereien auch in ferne Länder. Ihr Wappentier und Markenzeichen (und eine beliebte Schleckerei) war der violette Käfer Lilalum.

Die Asadar besaßen in ganz Aran verteilt schöne Landsitze. Die Villa Schönblick war ursprünglich – vor 200 Jahren – als „Sommerschloss“ konzipiert worden. Man hatte sich hier mit anderem Geldadel und wichtigen Kirchen- und Staatsmännern in den Sommermonaten getroffen, um das Panorama der Bergwelt und die erfrischende Kühle der Winde zu genießen, Jagdausflüge zu unternehmen und Partys zu feiern. Natürlich war das immens aufwendig gewesen – aber genau das war ja der Zweck der Übung. Im Lauf der Zeit hatte sich der Zweck dieser Prunkbauten geändert; sie wurden nun von Mitgliedern der Familie Asadar ständig bewohnt, bewacht und in Stand gehalten. So war es auch mit der einsam gelegenen Villa Schönblick vor etwa 100 Jahren geschehen.

Der erste Abend vor der Villa Schönblick

Die Villa lag an einem herrlichen Aussichtspunkt – am westlichen Rand des Grundstücks befand sich ein senkrecht abfallender Felshang, der den Abschluss eines 500m tiefer liegenden schmalen Tals bildete. Da die umliegenden Berge allesamt niedriger waren, sah man von hier aus viele weitgehend kahle bzw. von Gestrüpp bewachsene Kuppen.

Reza und seine 12 Zombies hatten die Vorboten der Asadar-Party problemlos überwältigt und getötet. Nachdem Bijan, Grosch und Karim eingetroffen waren, hatte sich Reza zusammen mit ihnen in die Kultstätte begeben. Seine Zombies hatten die Aufgabe, als Wachtdienst die Umgebung der Villa im Auge zu behalten. Ab jetzt würde es nur noch ungeliebte Besucher geben, und die sollte seine untote Kämpfer-Truppe einfach niedermetzeln.

Die Agenten spazierten natürlich nicht einfach so auf das Gelände der Villa, sondern schlugen ihr Lager auf dem von hohen Büschen bewachsenen östlichen Berghang auf. Dort banden sie ihre Pferde an – und von hier aus konnte man zu einem Aussichtspunkt hochsteigen, von dem aus man das gesamte Gebiet sehr gut überblicken konnte. Hier sahen sich die Agenten erstmal eine halbe Stunde lang im Schein der Abendsonne den Schauplatz der kommenden Ereignisse an.

Offenbar konnte man an vielen Stellen durch die kaputte Steinmauer auf das Gelände der Villa gelangen. Der Weg selbst führte zu einem rostigen Eisengitter-Tor, das offenstand. Dahinter erblickte man ein völlig zugewuchertes ehemaliges Teichbecken, eine Scheune und die Villa selbst. Alle Gebäude machten einen sehr verwahrlosten Eindruck. Die Villa selbst musste einst ein prächtiges Fachwerkgebäude gewesen sein. Sie besaß drei Stockwerke. Sämtliche Fensterläden waren geschlossen.

Nördlich der Villa war ein mannshohe runde Gittervoliere zu sehen, sowie ein hölzernes Gärtnerhäuschen. Dort war auch ein Pferch (mit natürlicher Quellteich-Tränke), in dem sich insgesamt zwölf Pferde befanden. Nördlich des Gärtnerhäuschens waren zwei Karren geparkt.

Südlich der Villa war ein von einer Quelle gespeister Naturteich, dessen Überlauf zur Felswand führte und dort als kleiner Bach die Felswand hinabstürzte.

Westlich der Villa – und damit nur schwer zu sehen – war ein verwahrloster Garten. Südlich davon stand ein hölzerner Pavillon – und nördlich davon befanden sich die rostigen Überreste eines ehemaligen Treibhauses, das einst aus „Leinenfenstern“ auf Eisenstangen bestanden hatte. Das interessanteste Gebilde war freilich das quadratische Heckenlabyrinth, das unmittelbar an und auf der überhängenden Abbruchkante des Felshangs gelegen war. Es hatte eindrucksvolle 4m hohe kräftige dunkelgrüne Thuja-Wände, die extrem sauber zugeschnitten waren. Merkwürdigerweise konnte man den Verlauf der Gänge nicht erkennen – die Luft (oder das Licht) über der Hecke flimmerte so stark, dass das einfach nicht möglich war.

Während die Agenten noch das Gelände musterten, entdeckten sie eine Bewegung. Drei mit Krummsäbeln bewaffnete und mit Lederrüstungen bekleidete Männer kamen aus dem Gärtnerhäuschen heraus und gingen zu der Voliere – und nach einer Weile gingen drei Männer

(es waren die gleichen Zombies) aus der Voliere wieder zurück in das Häuschen. Die Agenten sahen staunend zu. Ergab das einen Sinn? Plötzlich erhob sich aus dem Gebüsch beim Quellteich ein ebenso bewaffneter und gerüsteter Mann und lief zur Südwand der Villa (dort verloren ihn die Agenten aus den Augen).

Was war dort nur los? Die Agenten verloren die Geduld – sie wollten das Gelände jetzt endlich selbst erkunden! Sie stiegen also über die Steinmauer südlich des Eingangstores und gingen zunächst auf den Quellteich zu, weil sie erst einmal einen großen Bogen um die Villa machen wollten. Dort hatten sich zwei Zombies im Gebüsch versteckt, die angesichts der Überzahl der Eindringlinge sofort die Flucht antraten und in Richtung des Gartens spurteten.

Pinos versuchte vergeblich, einen Schlafzauber auf sie zu wirken – und Saltors Pfeil traf zwar einen der Zombies, aber das störte den Untoten nur wenig. Also rannten die Agenten den Zombies hinterher – und sahen nun, dass sich im Garten drei weitere Zombies erhoben. Jetzt waren es also fünf Zombies – und vier davon eilten jetzt den Agenten entgegen, während der fünfte weiter nach Norden rannte.

Ein Kampf im Südosten der Villa war unausweichlich. Schon die vier Zombies waren zähe Gegner, aber sie erhielten bald Unterstützung von drei weiteren, die sich im Norden der Villa versteckt hatten.

Den Agenten schwante es, dass da möglicherweise noch mehr Gegner kommen würden (und so war es auch – gerade waren zwei Zombies unterwegs, um drei weitere zu alarmieren, die noch untätig in der Scheune verharrten). Als sie deshalb zwei der sieben Zombies umgehauen hatten, traten die Agenten gemeinsam die Flucht an. Sie hofften, dass diese gefährlichen Burschen an der Grenze des Grundstücks Halt machen würden, aber da hatten sie sich gründlich getäuscht. Sie wurden jetzt bereits von zehn Zombies verfolgt!

Um zu vermeiden, dass sie einzeln gejagt und zur Strecke gebracht würden, schlossen sich die Agenten zu einem Ring zusammen und erwarteten ihre untoten Gegner. Zehn gegen Sieben – das könnte knapp werden! Und das wurde es tatsächlich. Heru wurde nur bewusstlos geschlagen – aber Bolso und Saltor gingen tödlich verwundet zu Boden! Da die Agenten aber trotzdem Sieger blieben, konnten sie ihre Gefährten dank ihrer tollen Spezialtränke rechtzeitig retten. Irgendwie war auch das schon Routine für sie – aber ihre Erleichterung war trotzdem groß.

Nach diesem Auftakt – und da es mittlerweile dunkel geworden war – hatten die Agenten die Lust auf weitere Erkundungen erst einmal verloren. Sie legten sich alle an ihrem Lagerplatz schlafen; keiner beobachtete die Villa, schade!

Auch Cerileas nicht, der eigentlich Wache halten sollte, aber kurz darauf fest eingeschlafen war und dabei von Laran träumte. An diesen Traum konnte er sich – recht verlegen – auch noch erinnern, nachdem ihn am Morgen seine Gefährten geweckt hatten. Laran hatte ihn aufgefordert, tapfer seine Queste zu Ende zu bringen und endlich in einem Larantempel Nachhilfe-Unterricht zu nehmen, um endlich wenigstens die allereinfachsten Gebete ordentlich aufsagen zu können. Dieser Traum hatte Cerileas offenbar wirklich geholfen – in der Folge gelang ihm tatsächlich so mancher kritische Treffer!

Der erste Tag in der Villa Schönblick

Die Agenten wussten an diesem Morgen noch nicht, dass sie bereits die meisten von Rezas Zombies vernichtet hatten, und umrundeten die Villa deshalb extrem vorsichtig. Sie machten dabei allerlei Entdeckungen:

- In der Scheune hingen die ausgebluteten Leichen von vier aranischen Söldnern und vier Dienern. Einige Schüsseln mit vertrockneten Blutresten standen unter ihnen am Boden. Der Gestank (und das Gewimmel der Maden und Fliegen) war überwältigend!
- Im Gärtnerhäuschen war nur ein total vergammelter Wohn- und Schlafraum sowie ein Raum mit verrostetem Werkzeug. Hier lagen Sättel und Zaumzeug; in einer der Satteltaschen, die Bijan gehörte, befand sich Schreibzeug und eine mit (aranischen) Notizen beschriebene Pergament-Seite. Gut, dass Bolso dabei war, der Aranisch lesen konnte!

- * *Ein verborgener göttlicher Funke Ormutz in K? Lächerlich! Helmar ist felsenfest davon überzeugt. Aber der durchschaut – zum Glück! – sowieso nicht alles.*
- * *5 junge großmäulige Valianer und 2 kanthanische Zwillingenweiber: Geheimdienst? Schutzengel des Knaben? Auf jeden Fall eine Störquelle, die man beseitigen muss! Sollte in O. klappen. Haben jedenfalls keine Ahnung.*
- * *Keygaan beseitigt! Grosch hat aufgepasst, bravo! R soll ihn belohnen.*
- * *Schnüffler locker abgeschüttelt. Ring der Lähmung („Halt still“) perfekt! Grosch ebenso.*
- * *Ansel sang wie eine Amsel. Pfiff sein letztes Lied. Witzig! Wollte jetzt wohl auf heilig machen, der Depp. Hatte echt Talent gehabt, eigentlich schade. Halsband-Ritual richtig verrückt. Logisch, dass R das machen will. Aber ohne mich läuft nichts – das ist ihm wohl klar.*
- * *Mist! Verdammter Mist! Meine Gehörnten melden sich nicht! Da ging was schief!*
- * *Rückfrage nicht möglich: Reserve = Leibwache, 1. Prio. Tempo, Tempo! A) Halsband B) Schönblick (Grosch beseitigen) C) mit R+K in die Berge – Alaman allezeit!*

- Im ehemaligen Treibhaus lag, von Sträuchern halb überwuchert, das Skelett eines Mädchens. An ihrer Knochenhand befand sich ein kräftiger silberner Ring mit dem von Ormutz Flammen bekränzten Käferlogo der Asadars und der Inschrift ihres Namens (Gelareh). Außerdem fanden die Agenten hier eine Silberkette, an der sich nur noch der groteske violette Kopf einer seltsamen Figur befand; der Rest musste wohl schon früher abgebrochen sein. Aus dem glatzköpfigen Haupt ragten vier spitze Hörner und statt eines Barts war der Hals der Figur von einer Vielzahl von Tentakeln bedeckt.

Nach diesem Rundgang, bei dem sie auf keinerlei Gegenwehr gestoßen waren, waren die Agenten mutiger geworden und wagten sich nun in die Villa selbst hinein. Sie war seit 9 Jahren nicht mehr von Menschen betreten worden. Ihre Inneneinrichtung war völlig vergammelt.

Vor der Tür war eine Tafel mit aranischen Schriftzeichen an einen Pfosten genagelt: *Spukhaus! Betreten auf eigene Gefahr!*

Kaum hatten die Agenten die hinter dem Windfang gelegene Haupthalle der Villa betreten, da setzten sich schon die beiden Zombies in Bewegung, die in Plattenrüstungen steckten und den Treppenaufgang in den ersten Stock „bewacht“ hatten. Während sich ein „Wächter“ den Eindringlingen mit gezücktem Krummsäbel näherte, versuchte der andere zum Hinterausgang der Villa zu spuren (um die Zombies im Außengelände zu Hilfe zu holen – er wusste ja nichts vom Geschehen des letzten Abends).

Das war Rezas einzige Vorsichtsmaßnahme in der verhassten Villa seiner vergeudeten Jugend.

Wie bei den zwölf anderen Zombies auch, waren auch bei diesen beiden die linken Hände durch violette Krebs-Scheren ersetzt worden, mit denen die Untoten etwas unbeholfen, aber dafür sehr kräftig zuzwicken konnten. Die Agenten vernichteten sie trotzdem.

Während dieses Kampfes tauchten auch zwei Geister der Familie Asadar auf. Solange Rezas Untaten nicht gesühnt waren, fanden sie nämlich keine Ruhe in der Nachwelt.

Vor zehn Jahren hatte Reza nach der Aufforderung des Familienrats, sich den Behörden zu stellen, seine gesamte Familie „genutzt“, um sich im Schnellverfahren zum Todlosen zu machen. Seine linke Hand hatte er dabei seinem Mentor, einem Dämonenfürsten namens Dewischonis, opfern müssen.

Reza und seine Zombies waren in einer lauen Sommernacht plötzlich aus dem Hecken-Labyrinth herausgekommen. Die Diener der Asadar waren entsetzt geflohen. Rezas Eltern und Rezas Bruder mit dessen Frau hatten sich in ihren Zimmern verbarrikadiert. Gelareh, Rezas Nichte, war nicht bei ihren Eltern gewesen und hatte sich in ihrem Kinderzimmer versteckt. Rezas Zombies hatten die vier Erwachsenen ins Hecken-Labyrinth verschleppt. Die zehnjährige Gelareh hatte die Entführung ihrer Familie beobachtet. Kurz vor Mitternacht – nachdem es still geworden war in der Villa – hatte sie sich selbst in das unheimliche Hecken-Labyrinth gewagt und war dank ihres Amuletts ins Zentrum gelangt. Dort war sie von den wachhaltenden Zombies entdeckt und nach draußen verfolgt worden. Sie war aus dem Labyrinth herausgerannt, aber die Zombies waren ihr dicht auf den Fersen gewesen und hatten sie schließlich im Treibhaus ermordet.

Reza hatte sich dank Dewischonis Hinweisen entschlossen, auf möglichst risikolose Weise zum Todlosen zu werden. In den folgenden Tagen hatte zunächst seine Schwägerin ihre Lebensjahre opfern müssen, dann sein verhasster Bruder. Sein verhasster Vater war von ihm auf qualvolle Weise in eine Zerrgestalt des Käfers Lilalum verwandelt worden und hatte dann auf Rezas Geheiß hin die drei anderen Erwachsenen (zuletzt seine Frau) umbringen müssen, ehe ihn Reza höchstpersönlich erschlagen hatte.

Die vier Leichen befanden sich noch immer – fern aller Totengeister – in Rezas Kultstätte, und ihre Geister spukten seither in der Villa umher.

Die beiden Geister waren Rezas Mutter Jamella (70) und Rezas Vater Lushid (75). Jamella war zu einem Schemen geworden und schwebte vor ihrem bedauernswerten Spuk-Gemahl her, um Lebewesen vor dessen Kommen zu warnen. Sie wollte damit den weiteren Tod unschuldiger Wesen verhindern. Lushid war nach den erzwungenen Morden an seiner Familie zu einem grausamen Spuk in Käfergestalt mutiert, der voller Hass auf alle Lebewesen durch alle Räume der Villa streifte.

Dank ihrer magischen Waffen beseitigten die Agenten die Spukgestalt Lushids zumindest vorübergehend. Sie begaben sich nun in das Obergeschoss der Villa. Dort fanden sie in deren ehemaligem Schlafzimmer die Geister von Rezas Bruder Eramin (51) und dessen Frau Khimileh (40). Vor ihrer Ermordung hatten sie von Reza erfahren müssen, dass dessen Zombies auch Gelareh, ihre einzige Tochter, umgebracht hatten. Von Rache an Reza und seinen Untoten erfüllt, hatten sie nur noch einen Wunsch, nämlich, dass man diesem Scheusal endlich das Handwerk legen würde.

Khimileh winkte Pinos zum Westfenster, um ihn einen Blick auf das (verschwommene) grüne Hecken-Labyrinth werfen zu lassen. Offensichtlich erwartete sie von ihm, dort hineinzugehen! Als die Agenten den Geistern den Ring ihrer Tochter Gelareh zeigten, schwebten die beiden plötzlich durch die Wand ins benachbarte Kinderzimmer. Die Agenten folgten auf dem normalen Weg. Die Geister deuteten ihnen an, das Bett ihrer Tochter ein wenig von der Wand abzurücken. Hinter einer lockeren Holzleiste befand sich dort ein Hohlraum, in dem eine kleine runde Silber-Dose war, die das Wappen der Asadar und den Namen Gelareh trug. Darin waren acht violette Lilalum-Marzipankäfer – und die beiden Geister deuteten mit ihren Gesten an, dass die Agenten diese Käfer essen sollten, wenn sie Probleme mit ihren Augen haben sollten.

Diese „Unterhaltung“ mit den friedlichen Geistern war ja ganz nett, aber irgendwann hatten wirklich alle Agenten die Botschaft verstanden. Die Geister erwarteten von ihnen, a) in das Hecken-Labyrinth zu gehen und den dort vermuteten Schuft zu töten, und b), die Knochen ihrer getöteten Tochter ordnungsgemäß aufzubahren.

Nun ja, dann also hinein in das Labyrinth, das nur einen einzigen Zugang hatte. Saltor aß einen Marzipankäfer und sah wie unter dem Einfluss des Zaubers *Wahrsehen* jede Einzelheit mit unnatürlicher Klarheit; er ging voraus – und seine Gefährten folgten ihm durch 80cm breiten Gänge.

Früher war das ein schlichtes Labyrinth ohne besondere magische Wirkung gewesen. Die Asadar hatten es zum lustvollen Vergnügen angelegt, um den Weg ins Zentrum „aufregend“ zu gestalten. Richtig verlaufen sollte sich freilich niemand – deswegen gab es auch nur ganz wenige Abzweigungen. Auf dem quadratischen Platz im Zentrum gab es dann köstliche Marzipanleckereien zu naschen, oder man feierte dort einfach eine ganz normale Party. Eine Felsspalte hatte man hier mit einem Schacht versehen, der in 5m Tiefe in der Decke einer ausgedehnten Nord-Süd-Höhle mündete. Neben lustigen Versteck- und Liebesspielen konnte man hier durch ein 30cm durchmessendes Loch im Boden eines den Abgrund überragenden Felsvorsprungs direkt hinab in die 500m tiefe Schlucht blicken und diesen Nervenkitzel genießen.

Reza hatte vor 20 Jahren das harmlose Labyrinth mit Hilfe eines ausländischen Dunklen Druiden umfunktioniert. Jener hatte die Kräfte des Labyrinths so erweckt, dass man sein Zentrum ohne passendes Amulett nicht mehr erreichen konnte. Ins Zentrum hatten jetzt nur noch seine Helfer kommen können, die hier nach und nach die Kultstätte Alamans – und Rezas Nekromanten-Labor – eingerichtet hatten. Reza hatte dort seine ersten Elite-Untoten erschaffen – und hatte gemerkt, dass diese immun gegen die Labyrinthmagie waren. Umso besser! Er selbst war nach einiger Zeit also der einzige gewesen, der noch ein Amulett gebraucht hatte. Als er vor 10 Jahren im Eiltempo zum Todlosen geworden war, hatte auch dieses letzte Amulett seinen Sinn verloren, und es war irgendwo verloren gegangen. Reza hatte es natürlich nie vermisst.

Den Agenten war klar, dass Labyrinth spezielle Kräfte des Verbergens besitzen konnten. Und diese immergrüne perfekt geschnittene Hecke hatte es in sich! Dank starker Suggestionmagie kam niemand auf die Idee, sie zu beschädigen oder von den vorgegebenen Pfaden abzuweichen.

Gleich nach dem Eingang musste man links oder recht abbiegen. Die schmalen Gänge führten auf beiden Seiten jeweils 15m geradeaus, bevor sie rechts bzw. links abbogen. Bereits nach 10m verschwanden für Beobachter die Konturen des vordersten Labyrinthgängers (und umgekehrt). Der Schritt um die Biegung herum führte jede Person ins Reich des Labyrinths, d.h. sie war nun allein in der Hecke – und für andere nur als Schattenwesen erkennbar.

Da die Agenten ohne Amulett unterwegs waren, wurden sie mit Hilfe von (nicht-anzweifelbaren) Illusionshecken als Schattenwesen auf einem kreisförmigen Weg zum gegenüberliegenden, aus dem Labyrinth wieder herausführenden Weg gelotst. Dabei stießen sie nach 75m auf Blutrosen, die mit ihren Dornenzweigen nach den Vorübergehenden schlugen, nach 150m auf einen „Heckenkönig“, nach 225m erneut auf Blutrosen, und nach 300m war man wieder am Eingang angekommen.

Der Heckenkönig war ein Naturgeist, der nur die Schattenwesen angriff. Er war in jeder Dimension des Labyrinths anwesend und konnte deshalb auch von mehreren Schattenwesen gleichzeitig angegriffen werden. Der Heckenkönig sah wie ein 2m hohes Thuja-Bäumchen aus. Er schlug mit seinen Wedeln zu, deren Gift einen äußerst lästigen Juckreiz auslösen konnte.

Die Agenten erledigten den Heckenkönig und kamen kurz darauf wieder aus dem Labyrinth heraus. Was war denn das gewesen? Zweimal von Rosenzweigen attackiert, einmal heftig gegen ein Thuja-Bäumchen gekämpft, und der ganze Lohn der Mühe war, dass sie wieder vor dem Eingang standen und NyoSan einen quälenden Juckreiz bekommen hatte? Saltor hatte auch

nichts besonders Ungewöhnliches bemerken können. Die Agenten ahnten, dass sie diese Tour noch öfters machen würden.

Vorher durchsuchten sie die anderen Räume der Villa. Da die Geister von Eramin und Khimileh an ihre Räume gebunden waren und Lushid vorübergehend gebannt war, bleiben sie dabei ungestört. In der Schreibtisch-Schublade des Arbeitszimmers fanden sie ein aranisches Schreiben:

Darjabar, 12. Eber 1011 ndF

Bay Lushid,

leider müssen wir Ihnen mitteilen, dass wir dringende Gründe zu der Annahme haben, dass sich Ihr Sohn Reza, der uns freilich noch nie durch besondere Frömmigkeit aufgefallen ist, nun endgültig und unmissverständlich dem Dienst Alamans verschrieben hat. Um jeden Irrtum auszuschließen, würden wir uns lieber früher als später mit Ihrem Sohn unterhalten. Sollten Sie also sachdienliche Hinweise auf seinen Aufenthaltsort haben, so verständigen Sie bitte unverzüglich unsere Dienststelle in Schirinabad. Diskretion ist selbstverständlich.

*Foroud Goshtasb,
Groß-Inquisitor*

Sonst gab es nichts Interessantes – und Wertsachen waren freilich schon längst nicht mehr in der Villa. Die Agenten versuchten sich per Gesten mit den Geistern von Eramin und Khimileh zu unterhalten, aber da die Eltern von Gelareh nur von zwei letzten Wünschen beseelt waren, gab es für sie kein anderes Thema, und die Gefährten mussten einsehen, dass sie hier nicht weiterkamen. „Irgendwie“ mussten die Schurken im Zentrum des Labyrinths zu finden sein, die Frage war nur, wie sie dorthin gelangen könnten!

Jetzt aß Pinos einen Lilalum-Käfer und machte erst einen aufmerksamen Rundgang um die Villa (ohne Ergebnis), ehe sie sich gemeinsam erneut dem Labyrinth anvertrauten. Der zweite Besuch endete ebenso enttäuschend wie der erste – immerhin waren sie diesmal auf den Heckenkönig vorbereitet gewesen und konnten ihn gleichzeitig angreifen und erledigen, ehe der Naturgeist auch nur ein einziges Mal mit seinen Wedeln zuschlagen konnte.

NyoSan nahm nun den Ring Gelarehs sichtbar in die Hand und hängte sich den Rest des ehemaligen Schutz-Amuletts Rezas (also das Teil mit dem violetten Dämonenkopf) um den Hals – und die dritte Tour durch das Labyrinth begann. Eine weitere schmerzliche Erfahrung reicher, kamen die Agenten wieder am Eingang heraus.

Die Agenten unternahmen einen weiteren verzweifelten Versuch, mit Eramin und Khimileh ins Gespräch zu kommen – und diesmal hatten sie offenbar das Mitleid der Geister gewonnen. Eramin führte sie zu einem Schrank im Schlafzimmer und forderte sie auf, die dortigen (vergammelten) Kleider zu durchsuchen. In einer Tasche seiner Robe fanden sie die letzte Seite seines Tagebuchs:

Mein Bruder spinnt komplett! Vater ist einfach viel zu gutmütig gewesen, oder vielleicht hat er sich geschämt (zurecht!), viel zu lange gewartet zu haben und noch immer nicht eingeschritten zu sein, oder vielleicht hat er sich geschämt (zu unrecht!), zu streng zu Reza gewesen zu sein? Er hätte diesem Spinner niemals erlauben dürfen, sich mit Zauberei zu beschäftigen! Wenn er gleich auf mich gehört hätte, hätte er ihn damals sofort nach seiner Rückkehr der Inquisition übergeben, aber seine Geschenke und sein Versprechen, sich hier nur in aller Stille und Abgeschiedenheit seinen arkanen Studien widmen zu wollen, hatten meine Eltern leider beschwichtigt. Nun ja, und ich selbst habe mich dann freilich auch täuschen lassen. Reza ist ja in all den Jahren wirklich erstaunlich unauffällig geblieben und hat sich oft viele Tage lang in die alte Lusthöhle zurückgezogen, die ja angeblich sein ruhiges Studienquartier sein sollte. Freilich ist mir aufgefallen, dass er ab und zu – und zwar meistens nachts –

irgendwelche menschenscheue Besucher in der alten Hecke empfangen hat, aber dass mein verrückter Bruder allen Ernstes und völlig ernsthaft den Dienst Alamans anstreben und in die Tat umsetzen würde, das habe ich dann doch nicht glauben wollen. Aber jetzt reicht's! Dieser Spinner muss endlich nach Schirinabad gebracht werden! Wenn er nicht freiwillig geht, dann eben mit Gewalt. Der Familienrat hat entschieden! Endlich! Und ich habe persönlich mit dem Priester gesprochen. Er zweifelt nicht, dass Reza ein Diener der Finsternis geworden ist. Seine Tage sind also gezählt. Endlich! Ormut sei Dank!

Das Schreiben bestätigte nur, was die Agenten sowieso schon wussten – aber das konnten die Geister ja nicht wissen. Mit neu erwachter Hoffnung – als hätte allein das Lesen dieses Schreibens schon irgendetwas bemerkt (so verzweifelt waren die Agenten bereits) – machten sie ihre vierte Tour durch die Hecke. Mit vorhersehbarem Misserfolg.

Mittlerweile war es später Nachmittag geworden, und die Agenten hatten die Nase voll, und zwar gestrichen! Nein, sie wollten sich nicht noch ein fünftes Mal von den Dornenzweigen durchpeitschen lassen.

Zur Abwechslung suchten sie sich eine andere Aufgabe: sie bahrten das Skelett des Mädchens im Pavillon auf (das war offenkundig der Wunsch ihrer geisterhaften Eltern gewesen). Dabei entdeckte Pinos neben dem Steinfundament des Pavillons ein kleines violettes Bein, das allerdings nicht in einem menschlichen Fuß endete, sondern in zwei spitzen klauenförmigen Zangen. Das offenbar von einer Figur abgebrochene Beinchen passte vom Maßstab her sehr gut zu dem gehörnten Dämonenkopf!

Sehr interessant! Den Agenten kam sofort in den Sinn, die Umgebung der Villa nach den fehlenden violetten Teilen des Dämonen-Amuletts abzusuchen, und das taten die meisten auch, während Pinos neben dem Pavillon ein tiefes Loch schaufelte, weil er der Meinung war, dass die anderen Teile an der gleichen Stelle liegen müssten.

Als die Abenddämmerung einsetzte, begaben sich die Agenten wieder in die Villa und durchkämmten das gesamte Haus akribisch nach Geheimtüren und verborgenen Hinweisen. Eine Stunde vor Mitternacht waren sie zu der Erkenntnis gelangt, dass sie in der Villa vermutlich nichts übersehen hatten.

Sie wollten sich einen Schlafplatz in der Villa suchen und baten deshalb die beiden netten Geister um deren Erlaubnis. Doch Eramin und Khimileh warnten mit ihren Gesten die Agenten vor dem Wiedererscheinen Lushids – und mit dem kampfstarken Spuk wollten sie sich nicht unnötigerweise anlegen.

Die Agenten liefen also zurück zu ihrem Lagerplatz bei ihren Pferden und bekamen wiederum nichts mit von der mitternächtlichen Geisterstunde.

Der zweite Tag in der Villa Schönblick

Nach einer ungestörten Nacht waren die Agenten voller Tatendrang. Sie suchten erneut Eramin und Khimileh auf, um erneut zu versuchen, irgendwelche hilfreichen Hinweise von den Geistern zu erhalten – vergeblich. Und Lushid war wieder unterwegs! Da sie von Jamella gewarnt worden waren, verließen sie rechtzeitig die Villa.

Aber ihr Tatendrang war ungebrochen. Bis zum späten Nachmittag suchten sie das gesamte Gelände um die Villa herum ab, aber sie fanden kein einziges dieser kleinen violetten Teile.

Und dann war ihr Tatendrang gebrochen. Sie hatten jetzt doch wirklich alles gemacht. Ein fünftes Mal sinnlos durch das Labyrinth laufen, das wollten sie wirklich nicht. Verzweiflung und Ideenlosigkeit machten sich breit. Die Aktionen der Agenten wurden immer sinnloser. Pinos „musste mal hinters Gebüsch“ – und kam mit einer frischen Idee zurück! Energisch forderte er seine Gefährten auf, a) am Eingang des Labyrinths feinen Sand zu verstreuen, um so überprüfen zu können, ob hier ab und zu Leute herumlaufen würden, und b) diese Nacht im Süden der Villa ihr Lager aufzuschlagen und dabei die im Pavillon bestatteten Knochen des Mädchens im Auge zu behalten. Sein Einsatz munterte seine Kollegen sichtbar auf – Saltor fiel jetzt auf, dass sie die Villa eigentlich noch nie um Mitternacht, also zur Geisterstunde, beobachtet hatten!

Gesagt, getan.

Und pünktlich um Mitternacht beobachteten Pinos und PaiMuDan am Ende ihrer Wache, wie aus dem Skelett des Mädchens ein weißer Nebel aufstieg, der sich zu ihrer Gestalt formte (die nur mit einem Nachthemd bekleidet war) und in Richtung des Eingangs des Hecken-Labyrinths flog! Während Pinos schnell seine Gefährten weckte, eilte PaiMuDan dem Geist Gelarehs hinterher.

Offensichtlich musste das Mädchen in Form einer Erscheinung die letzten Minuten vor ihrem Tod immer wieder neu erleben. Sie war offenbar im Labyrinth gewesen und sah sich am Eingang nach irgendwelchen Verfolgern um. Dann rannte sie panisch im Zickzack-Kurs durch den Garten – und damit auf das Lager der Agenten zu, die mittlerweile aufgesprungen waren und sich jetzt zusammen mit PaiMuDan den 3D-Film ansahen, der leider immer wieder von „Bildstörungen“ unterbrochen wurde, bei denen die Erscheinung mit kurzem Flackern verschwand und erst einige Zeit später wieder deutlich zu sehen war:

- Labyrinth → Garten, dort ein erster Sturz an der nordwestlichen Ecke; Gelareh rappelt sich auf und rennt weiter...
- <Bildstörung> ...stolpert weiter durch den Garten, zweiter Sturz beim Pavillon (dabei schlägt das Mädchen ein Bein des Amuletts ab); sie rappelt sich wieder auf, sieht ihre Verfolger näherkommen, versteckt sich kurz hinter dem Pavillon...
- Pavillon → Quellteich, Gelareh will sich dort im Gestrüpp verstecken, verliert dabei das andere Bein des Amuletts; wird von ihren Verfolgern gesehen und springt über den Bach, um nach Osten zu rennen...
- <Bildstörung> ...eilt von Busch zu Busch durch das Gebüsch im Südosten des Geländes, verliert dabei einen Arm des Amuletts; Gelareh rennt weiter zum Eingangstor in der Mauer...
- Eingangstor → Scheune; Gelareh versteckt sich vor ihren Verfolgern im Buschwerk an der Nordwand und verliert dabei den anderen Arm des Amuletts; nach einer Wartepause eilt sie zur Voliere und versteckt sich dort...
- <Bildstörung> ...Gelareh eilt zum Gebüsch im Nordwesten der Villa; dort verliert sie den Rumpf des Amuletts; sie huscht weiter Richtung Treibhaus und versteckt sich zwischen den Pflanzen

- Im Treibhaus lauern aber weitere Verfolger, und Gelareh wird erschlagen – und der weiße Nebel löst sich auf.

Während die Agenten der geisterhaften Erscheinung fasziniert rund um die Villa gefolgt waren, hatte Monedula zusammen mit ihren Höllenengeln das Labyrinth betreten. Als Untote waren sie immun gegen dessen Magie und hatten kein Problem, das Zentrum zu erreichen. Die Vampirin überwältigte den im Zentrum zusammen mit zwei Teufeln Bijans Wache haltenden Meister Grosch (dabei starben acht ihrer Höllenengel und blieben als Leichen zurück – die Teufel waren freilich spurlos verschwunden). Während die anderen acht Höllenengel im Zentrum blieben, um Verfolger aufzuhalten, begab sich Monedula mit Meister Grosch, der jetzt auf ihrer Seite kämpfte, nach unten in die eigentliche Kultstätte.

Der dritte Tag in der Villa Schönblick

Die Agenten hatte das Betrachten des 3D-Films so erschöpft, dass sie erst einmal ihre Nachtruhe fortsetzten. Cerileas und Saltor hielten Wache – und legten sich dann am Morgen zum Schlafen hin, während ihre Gefährten bei Tageslicht den Weg des Geistermädchens erneut abliefen und dabei intensiv nach den Teilen des Amuletts suchten.

Sie hatten Erfolg – und als sie am späten Vormittag die Dämonenfigur zusammensetzen wollten, fügten sich die Teile dank der Zauberkräfte des Amuletts wie von selbst ineinander.

Auf ins Labyrinth! Am Eingang entdeckten die Agenten die Spuren der nächtlichen Besucher – höchste Zeit für einen fünften Versuch. Pinos nahm das Amulett an sich – und diesmal kamen die Gefährten tatsächlich ins Zentrum des Labyrinths. Hier wölbte sich aus dem Erdboden ein natürlicher Felsen; in dessen Mitte führte ein 1,5m durchmessender Schacht nach unten. Er mündete in 5m Tiefe in der Decke einer 3m hohen ausgedehnten Ost-West-Höhle. Eine stabile Eisenleiter an der Ostwand erlaubte den problemlosen Abstieg.

Doch ehe die Agenten diesen Weg nehmen konnten, mussten sie sich zunächst mit den acht Höllenengeln herumschlagen, die Monedula hier als Aufpasser zurückgelassen hatte. Die Gefährten blieben siegreich – auch Meister Grosch, dessen Auftrag gelautet hatte, die Höllenengel bei ihrer Aufgabe zu unterstützen, und der deshalb aus der Kultstätte hinauf ins Zentrum geklettert war, konnte nichts gegen die Kampfkraft der Agenten ausrichten. Er wurde ebenfalls getötet.

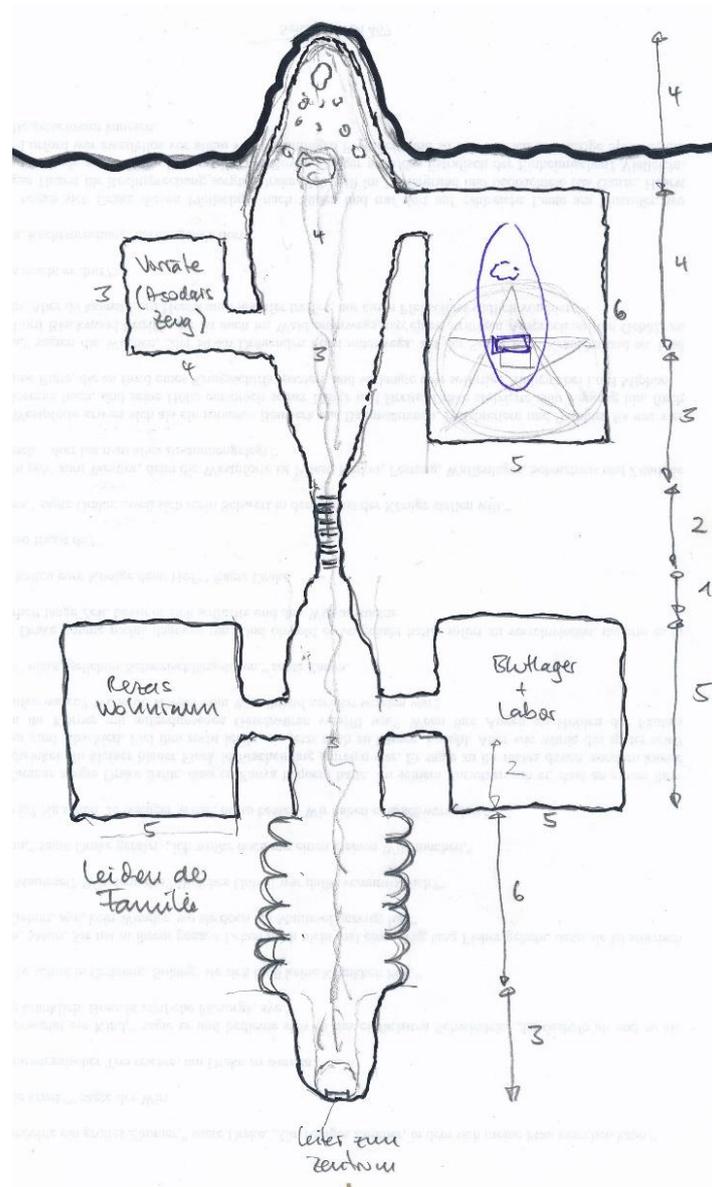
Unter Herus Führung eilten die Agenten jetzt nach unten, hinein in die Kultstätte, die sich in den Seitenhöhlen einer langgestreckten natürlichen Felsspalte befand.

Am Grund der natürlichen Felsspalte lief das Regenwasser und die aus den Felswänden drückende Feuchtigkeit nach Westen ab. Nach 15m ging es über eine in den Boden gehauene Treppe 2m tiefer hinab. Öl-Lampen an der Decke sorgten für Licht im Gang.

In den 12 Alkoven (gleich nach dem Schacht) hatte Reza früher die Leichen für seine Experimente gelagert. Siegel am Rand der Alkoven sorgten dabei für die Konservierung der Toten.

Hier lagen jetzt nur die unverwesten Leichen der ermordeten Erwachsenen. Drei waren mit Nachtgewändern bekleidet und an Händen und Füßen gefesselt. Sie waren durch Schnitte im Halsbereich verblutet: zwei etwa gleichaltrige alte Frauen „Mitte 70“ (Jamella und die gealterte Khimileh) und ein alter Mann „um die 80“ (Eramin). Die vierte Leiche (Lushid) sah aus wie ein aufrecht laufender violetter Käfer Lilalum mit einem alten („Mitte 70“) Menschengesicht,

zusammengekrümmten Armen, normalen Beinen und zwei langen blutverschmierten Beißzangen; sein Kopf war mit zahlreichen Hieben einer stumpfen Waffe zertrümmert worden.



In Rezas Wohnraum befand sich eine seit 10 Jahren vergammelte aranische Wohnzimmer-Einrichtung (Teppiche, Fell-Bett, Schrank, Waschkommode, niedriger Tisch, Hocker, Wasserpfeifen). Hier hatte man Karim vor dem Ritual „aufbewahrt“.

In Rezas Labor gegenüber befanden sich die auf Blutbasis hergestellten frischen Essenzen für das geplante Halsbandritual.

In der Vorratskammer lagerten die Lebensmittel für die Diener und Soldaten der Asadar, die sie im Karren hierhergebracht hatten. Meister Grosch und Bijan hatten hier ihr Lager aufgeschlagen.

Im ehemaligen Feuertempel Ormuts brannte schon seit langer Zeit kein Feuer mehr zu Ehren des Gottes. Jetzt war hier ein Beschwörungskreis für Rezas dämonischen Mentor Dewischonis sowie die Einrichtung einer Folterkammer und eines Totenbeschwörer-Labors.

Die hohle Felsnase im äußersten Westen ragte einige Meter über die senkrecht abfallende Steilwand hinaus. Hier war der Boden wie ein Emmentaler Käse mit natürlichen Löchern versehen, und in den Rissen der Decke hingen Fledermäuse, die den Boden und die Wände mit ihrem Kot verschmutzten. Durch das erste große Loch floss das Regenwasser hinaus und die Felswand hinab. Diese Stelle war von den Menschen in jüngster Zeit als Klo verwendet worden. An der Spitze der Felsnase war ein kopfgroßes Loch, durch das man direkt hinab ins Tal sehen konnte – das war der echte Schönblick!

Monedula war eine halbe Stunde nach Mitternacht mit dem unterworfenen Grosch problemlos in die Kultstätte gekommen. Sie hatte die Unterhaltung Bijans und Rezas belauscht, die wie aufgeputzt wirkten und sich offensichtlich im „Countdown“ eines lange vorbereiteten schwierigen Rituals befanden, das seinen Höhepunkt am folgenden Mittag haben sollte und die absolute Konzentration der beiden Zauberkundigen erfordern würde. Monedula hatte beschlossen, die beiden hochgradigen Gegner dann zusammen mit Grosch anzugreifen, wenn sie maximal abgelenkt sein würden, und wartete deshalb mit Grosch in Rezas Wohnraum ab, bis ihre Stunde gekommen war.

Bijan und Reza waren also damit beschäftigt, das Halsband-Ritual durchzuführen. Reza wollte den Knaben damit zu seinem Werkzeug machen – und mit dessen einzigartigem Talent, unablehbare Wünsche auszusprechen, würde er sehr viel für Alaman und vor allem für sich selbst erreichen können. Seit Mitternacht war der völlig geschwächte nackte Karim gefesselt und geknebelt (und mit Betäubungsmitteln vollgepumpt) auf dem Opfertisch festgeschnallt gewesen. Man hatte ihn mit verschiedenen Blut-Tinkturen bestrichen (darunter Eigenblut aus Schnitten im Herzbereich). Im anderen Brennpunkt des von einer schimmernden goldenen Halblinse umgebenen elliptischen Beschwörungskreises schwebte das ebenfalls blutverschmierte Halsband aus Stachel-Alchimisten-Draht. Stunde um Stunde mussten Bijan und Reza andere Essenzen und finstermagische Artefakte in ihrer Position am Beschwörungskreis verändern oder durch andere Substanzen ersetzen. Die beiden Zauberkundigen wurden dabei von goldenen Lichtfäden umgeben, die ihren nackten Oberkörpern ab und zu kleine Blutstropfen entlockten, die an diesen Fäden entlang in die Kraflinse rollten und dort zu rötlichen Lichtschwaden führten. Das war wirklich Besonders Große Magie!

Als sich das Ritual gegen Mittag endlich seinem Höhepunkt näherte und Bijan und Reza sich nach einem letzten Abgleich gemeinsam in Trance versetzten, hielt Monedula den richtigen Augenblick zum Angriff gekommen. Sie schickte zunächst Grosch in die Opferstätte, der den völlig überraschten Bijan zerhackte, ehe der Chaos-Priester, der seine gesamten Zauberkräfte in das Ritual gesteckt hatte, überhaupt an Gegenwehr denken konnte.

Das Ritual war damit freilich nicht mehr durchführbar. Reza (ebenfalls sehr geschwächt) eilte um die Ellipse herum, um Grosch zu attackieren – und wurde von Monedula aufgehalten. Die Vampirin versuchte zunächst mit *Macht über magische Wesen* den offenkundig untoten Reza zu kontrollieren, scheiterte aber kläglich. Reza nahm sie ins Handgemenge, um sie mit seiner Zange zu zwacken, und musste dabei überrascht feststellen, dass die Vampirin unglaublich stark war. Währenddessen tötete Grosch Bijan endgültig. In diesem Moment spürte Monedula, dass ihre Höllenengel im Zentrum des Labyrinths angegriffen wurden. Sie befahl Grosch, dorthin zu spuren, und setzte das Ringen mit Reza fort, den sie nun mit ihrem magischen Dolch zu bearbeiten versuchte, während sich der Todlose mangels anderer Waffen dafür mit seiner Zange revanchierte. Keiner wollte seinem Gegner die Chance bieten, einen Zauber ausführen zu können.

Die näherkommenden Agenten sorgten für eine Unterbrechung des Kampfes. Monedula wäre am liebsten zurück zu ihrem Zweispänner geflohen – und wenn es Nacht gewesen wäre, hätte sie das in ihrer Nebelgestalt auch tun können. So musste sie sich in der Vorratskammer verstecken und abwarten, wie sich die Dinge entwickeln würden. Reza war sehr froh, dass sich die Vampirin aus dem Kampf gelöst hatte; so konnte er schnell einen kräftigen Heiltrank zu sich nehmen, seinen Streitkolben packen und sich auf die Suche nach der Ursache für diese katastrophale Unterbrechung machen.

Reza musste nicht lange suchen – die Agenten umzingelten den Todlosen und töteten ihn mit vereinten Kräften; letztlich sorgte PaiMuDans Kopftreffer für das Ende seiner untoten Existenz.

In der Opferstätte lag die zerhackte Leiche Bijans – und Karim lag weiterhin auf dem Opfertisch. Mit dem Tod Rezas war das linsenförmige Kraftfeld verschwunden, und die

Agenten konnten den Knaben befreien. Karim war „nicht vernehmungsfähig“ – er stand offenbar unter starken betäubenden Drogen.

Die Agenten ließen Monedula keine Chance, sich ungesehen aus dem Staub zu machen. Als sie anfangen, die Vorratskammer gründlich abzusuchen, beschloss die Vampirin, Heru in ihre Gewalt zu bringen, aber der Versuch scheiterte, und sie floh in ihrer Nebelgestalt in Rezas Labor. Heru und Bolso rannten hinterher und hieben mit ihren magischen Waffen nach dem Nebel. Monedula blieb nichts anderes übrig, als wieder ihre verführerische Gestalt anzunehmen und sich zur Wehr zu setzen. Es gelang ihr sogar, die Kontrolle über Saltor zu gewinnen, aber er erwies sich als weitgehend unfähiger Kämpfer (noch nie hatte er sich mehr über Misserfolge gefreut) – Bolso dagegen, den die Vampirin verschmäht hatte, wuchs angesichts dieser Beleidigung über sich hinaus und sorgte fast im Alleingang für das Ableben Monedulas [3 krit. Treffer hintereinander!!!].

Unglaublich! Die Agenten hatten die Bösewicht beseitigt und Karim gerettet!

Jetzt warteten nur noch einige Aufräumarbeiten auf sie. Natürlich nahmen sie sämtliche Wertsachen an sich, die sie bei den Leichen von Bijan, Grosch, Monedula und Reza fanden. Sie stießen dabei auch auf zwei aufschlussreiche Schriftstücke.

Bei Monedula fand sich das folgende Pergament:

*Die Stunde wird kommen, da zieht seine Bahn,
ein göttlicher Funke von Nihavand nach Ormudagan.
Dieser Funke, dem holden Knaben geraubt,
dir ewiges Dasein in der Sonne erlaubt.
Dir? Nun ja, richtig geraten,
du bist freilich nur eine der Kandidaten.
Dieser Funke, vereint mit der würdigsten aller Personen,
verleiht ihr die Macht von eintausend Thronen!
Und wer weiß? Vielleicht bist nicht du das am Ende,
sondern sie fällt Auriciro Demenzo in die Hände?
Der wird dir jedenfalls nicht behilflich sein,
an den Funken zu gelangen –
Den Versuch unternehmen musst du ganz allein,
ewigliches Fürstentum zu erlangen!*

Und Reza hatte ein verknittertes Schriftstück in einer Tasche seiner Robe:

Wo das Licht ist, da ist auch Schatten. Wo kein Licht ist, da ist trotzdem Schatten. Der Schatten ist überall und immerdar, das Licht ist begrenzt und vorübergehend. Licht ist Illusion! Finsternis ist die finale Realität, und Alaman ist ihr Herr – und ich, Dewischonis, bin sein Minister.

Der oberste Ränkeschmied der finsterscheuen Lichtlinge (oder vielleicht nur einer seiner eigenmächtigen Diener) betreibt ein verworrenes Spiel, bei dem Aran möglicherweise ein neuer „Großkönig reinen Herzens“ präsentiert werden soll. Das alles ist noch viel zu grell für irgendwelche Einzelheiten.

Aber Einzelheiten sollen uns hier auch nicht stören. Denn wir durchkreuzen einfach ihr hinterlistiges Spiel, Reza, oberster meiner Diener! Es geht um einen Knaben, den man kurz nach seiner Geburt in Alamans Hand – also ganz in der Nähe von Nihavand – beinahe getötet hätte. Dieser Knabe soll in den Plänen der finsterscheuen Feiglinge eine Hauptrolle spielen – und schon deshalb müssen wir ihn ausschalten.

Aber es kommt noch besser. Dieser Knabe soll ein ganz besonderes Talent besitzen. Angeblich soll ihm praktisch niemand einen Wunsch verweigern können, wenn er sich den in den Kopf gesetzt hat! Keine Frage – wir müssen dieses Kind in unsere Gewalt bringen und seine Freundschaft gewinnen. Wenn meine dunklen Ahnungen stimmen, sollte es uns mit seiner Hilfe gelingen, eine Menge Finsternis in diese Welt zu bringen!

Unangetastet ließen sie die vier Leichen der Familie Asadar, die jetzt zu verwesen begannen.

Die Agenten kehrten in die Villa zurück und verabschiedeten sich von den vier Geistern, die mit zufriedenen Lächeln aus der Villa hinüber zum Pavillon schwebten und sich dort im Sonnenschein allmählich auflösten.

Um Mitternacht waren sie erneut am Pavillon und trafen dort den Geist des Mädchens. Gelareh verabschiedete sich freundlich winkend von ihren Rettern und verblasste im Mondenschein.

Die Agenten waren sehr zufrieden mit der Gesamtsituation.

Von Villa Schönblick nach Schirinabad

Karim war am folgenden Morgen wieder ansprechbar. Er bedankte sich unter Tränen bei seinen Rettern – die gesamte Zeit seit seiner Entführung in Ormudagan hatte er als nebulösen Traum in Erinnerung. Die Agenten wollten den Knaben nach Ormudagan zurückbringen. Das gefiel Karim ganz und gar nicht, denn in Ormudagan hätte ihn der Bote ja eigentlich „nach Norden“ zu seiner Mutter bringen sollen. Aber da er nicht wusste, wie weit ihn seine Entführer nach Norden geschleppt hatten, schwieg er zu allen Plänen. In den folgenden Nächten merkte er, dass er keinen Kontakt mehr zu seiner Traum-Mutter hatte, und weinte oft im Schlaf. Aber er verriet nichts von seiner Mama.

Die Agenten ritten also auf dem gleichen Weg zurück, auf dem sie zur Villa gekommen waren. Cerileas und Saltor hatten in der ersten Nacht dieser Reise einen Traum:

Es ist angenehm warm. Du bist völlig schwerelos. Du schwebst zwischen den Wolken dahin, über eine wunderschöne, im Sonnenlicht badende Landschaft. Eine wohlvertraute Stimme spricht zu dir; sie hört sich sehr zufrieden an:

„Gut gemacht, bravo! Du hast diesen Karim vor einem schlimmen Schicksal bewahrt – und die gefährlichsten Störenfriede Arans vernichtet! Ich kann nur hoffen, dass seine Schritte auch weiterhin den richtigen Weg finden werden – aber dich muss das nicht mehr kümmern, zumindest nicht im Rahmen deines Versprechens. Deine Aufgabe ist also erfüllt. Streng dich aber auch weiterhin an, ein mir gefälliges Leben zu verbringen, verstanden!?“

Im Wirtshaus an der Baharuz-Brücke trafen die Agenten auf einen (ungenannt gebliebenen) Mitarbeiter im Dienst des Großkönigs, der sie – von Valhang instruiert – schon erwartet hatte und nun zum Erfolg ihrer Mission beglückwünschte. Er wollte seine ausländischen Kollegen wie vereinbart nach Schirinabad begleiten. Von dieser Vereinbarung hatten die Agenten freilich noch nie etwas gehört. Irgendetwas musste da in der Organisation wieder schiefgelaufen sein! Jedenfalls sollten sie nicht die Chance versäumen, bei der reichen Familie Asadar wegen einer Belohnung vorbeizuschauen – und der Inquisitor Hesam würde sicherlich einen ausführlichen Bericht erwarten.

Die Agenten teilten dem Mann freundlich mit, dass sie den Weg nach Schirinabad auch ohne ihn finden könnten, und machten sich dann wirklich auf den Weg nach Norden (statt wie ursprünglich geplant ins südlich gelegene Ormudagan zurückzukehren).

Was inzwischen in Ormudagan geschehen war

Die Obrigkeit ließ zunächst verlautbaren, dass bei einem Terror-Anschlag von Teufelsanbetern der ortsfremde Ormut-Priester Bijan vermutlich voller Panik versucht hätte, Karim in einem Versteck – vielleicht im Labyrinth der alten unterirdischen Kanäle aus der valianischen Besatzungszeit – in Sicherheit zu bringen. In den folgenden

Tagen durchkämmten Suchtrupps die Stadt, fanden aber nichts. Der Tod des rituellen Lanzenmörders wurde dagegen nicht mit Karim in Verbindung gebracht; das Verschwinden Groschs ebenso wenig. Die „offizielle Sorge“ wuchs, dass Bijan und Karim bei der Flucht irgendein Unglück widerfahren war.

Karims Gefolge verlor allmählich die Hoffnung, dass der Knabe noch einmal auftauchen würde. Mit jedem Tag, an dem Karim weiterhin verschwunden blieb, schmolz die Zahl seiner Verehrer. Sieben Tage nach dem Verschwinden Karims machte sich Familie Margaan mit ihrem Karren auf den Weg nach Norden. Die ehemaligen Wirtsleute des Gasthauses *Wanderers Wohltat* auf der Drakwälder Kanzel wollten ja gerne ihrer Tochter Mehry (7) glauben, die felsenfest davon überzeugt war, dass dem süßen Karim nichts passiert wäre, und dass sich bestimmt „irgendwo im Norden Arans“ erneut ihr Weg kreuzen würde, aber es beschlich sie mittlerweile immer mehr der Verdacht, dass sie viel zu überstürzt ihr Gasthaus aufgegeben und sich dem Zug des Knaben angeschlossen hatten. Sie waren damals „wie betört“ von den Worten Karims gewesen! Jetzt hieß es für sie, eine neue Existenz aufzubauen – am besten mit Hilfe ihrer Verwandten, die in Schirinabad eine einfache Herberge für Reisende betrieben.

Ankunft in Schirinabad

Am Nachmittag des folgenden Tages kamen die Agenten zusammen mit Karim in Schirinabad an. Bei der Passkontrolle am Tor wurden die Fremden mit großem Respekt um ein wenig Geduld gebeten. Kurz darauf lernten sie den hageren grauhaarigen zopftragenden Hesam (60) kennen, der in Begleitung von vier Ordenskriegern die Ankömmlinge sichtlich erfreut begrüßte und nach der traditionellen Verbeugung auffallend in den Zähnen herumbohrte.

Er bat seine Besucher zu einer sofortigen Unterredung in den Feuertempel (genauer: in einen Verhörraum der Inquisition im Keller dieses Tempels).

Valhang hatte Hesam, das zweithöchste Mitglied der hiesigen Inquisition und zugleich ein Angehöriger des Geheimdiensts des Großkönigs, bereits über die jüngsten Vorfälle in Ormudagan informiert.

Auf dem Weg ins Zentrum der Stadt lernten die Agenten bereits ein paar wesentliche Dinge über Schirinabad kennen:

- ringförmige klobige 5m hohe Steinmauer, im Osten 70m hoher Felsblock
- Durchmesser 3 km
- Gelände insgesamt abfallend von Ost nach West
- Bauern und Handwerker hausen entlang der umgehenden Ringstraße außerhalb der Tore
- Totenstätte auf einem Hügel im Nordosten vor der Stadt
- drei Stadttore, zahlreiche Brunnen
- 12.000 Einwohner in der Westhälfte: viele Ziegelbauten, enge Gassen, viele Süßigkeitenstände, Wein, Honig, Blumen, Obst (Schirinabad heißt auch der *Süße Ort*)
- im Zentrum der große Feuertempel mit zahlreichen Nebengebäuden (für die Stadtverwaltung, die Stadtwachen, die Ordenskrieger, die Inquisition)
- die Osthälfte der Stadt gehört der Familie Asadar

Das Anwesen der Asadar wird im Westen von einer mit vielen buntglasierten Tonziegeln geschmückten 2,5m hohen Steinmauer geschützt. Die Tonziegel tragen häufig das Käferwappen der Asadar. Im Norden und Süden erlaubt ein großes bewachtes Tor den Zugang in den dahinterliegenden prachtvollen Park. Entlang der Mauer befinden sich je vier kleine Marzipanröstereien, in denen aus erhitzten gemahlten Pistazien und Mandeln zusammen mit Zucker unter ständigem Rühren die Produkte der Familie Asadar hergestellt werden (die Lieferung der Rohstoffe sowie Verpackung, Vertrieb und Verkauf übernehmen Subunternehmer, die meistens irgendwie mit den Asadar verwandt oder verschwägert sind).

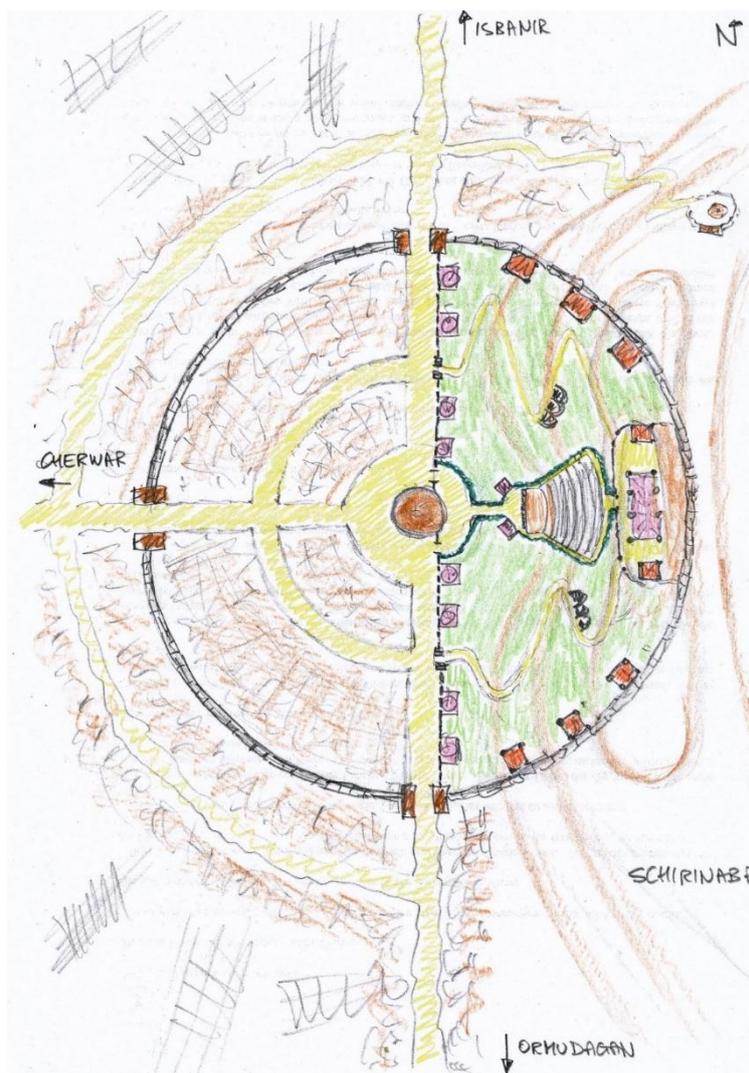
Der Park wird von zahlreichen Gärtnern gepflegt und enthält kleine Wasserstellen, seltene Bäume und Sträucher, Blumen und Orchideen, Kräuter und Stauden, Pfauenvögel und Papageien; er ist für die Asadar und ihre Gäste bestimmt, nicht für die Bevölkerung. Die Ziegelmauern sind auf der Innenseite mit zahlreichen Rosen berankt.

Der Feuertempel hat in der Ostwand einen privaten (versperrten) Zugang für die Asadar; in der Mauer rechts und links neben dem Tempel sind kleine Gittertore angebracht, die während der Sommerspiele offenstehen. Dahinter führt ein von Hecken begrenzter Weg an zwei mit dem Lilalum-Käfer geschmückten Ziegelhäuschen vorbei, an denen man Marzipanerzeugnisse und andere Süßigkeiten der Firma Asadar erwerben kann, und weiter zu dem valianischen Amphi-Theater, das in die Westseite des Palastfelsens gehauen wurde. Die runde Bühnenfläche wird nach Westen hin von einer nur noch 1,5m hohen Restmauer begrenzt und liegt insgesamt etwa 3m über dem Boden; unter der Bühne befinden sich Toiletten mit Wasserspülung sowie Umkleide- und Aufenthaltsräume für die Schauspieler, die über verschiedene Luken und Treppen die Bühne betreten können. Das Publikum kann auf den Steinbänken des Theaters Platz nehmen. Hinter der Bühne ist ein Sonnensegel als Blendschutz und gleichzeitig als Lichtreflektor angebracht.

Die Gäste der Asadar werden in je drei kleinen luxuriös eingerichteten zweistöckigen Gartenhäusern untergebracht, die sich an die Innenseite der Stadtmauer schmiegen (bzw. sie überragen).

Auf dem Felshügel steht der prächtige, mit rosa Tonziegeln (und dem violetten Lilalum-Käfer sowie dem Wappen der Asadar) geschmückte große dreistöckige Prunkpalast der Asadar. Eine überdachte Galerie im dritten Stock (für Schlechtwetter) sowie das als Partygelände ausgebaute Flachdach (für Schönwetter) erlauben einen wunderbaren Blick über die gesamte Stadt; hier ist alles teuer und kostbar. In Nebengebäuden ist die Dienerschaft und das Wachpersonal untergebracht.

Obwohl man den Serpentinweg auf den Felshügel auch mit einem Karren hochfahren könnte, werden normalerweise Pferde und Liefersachen am Fuß des Hügel untergebracht bzw. eingelagert. Hier sind große Gewölbe in den Felsen gehauen und teilweise als Ställe eingerichtet; alle von unten kommenden Wege enden auf dem Felshügel an bewachten Gittertoren.



Beim Zugang in den Keller der Inquisition warteten weitere Bewaffnete. Hesam bat seine Gäste, ihre Waffen und ihr Gepäck abzulegen. Die Agenten befolgten seine Aufforderung unverzüglich.

Als die Agenten mit Hesam allein waren, teilte er ihnen (bei Süßigkeiten und Kefir) mit, dass ihn Valhang über die gesamte Aktion (Stichwort: Babysitter-Projekt) informiert hätte, die ja offensichtlich – Seitenblick auf Karim – von Erfolg gekrönt worden wäre. Sollten sie noch keinen Bericht an die üblichen Stellen abgeliefert haben, würde er das gern für sie übernehmen; in jedem Fall wüsste er aber gern als Vertreter der Inquisition, was bei ihrem Kampf gegen die dunklen Mächte passiert wäre.

Bevor die Agenten loslegen konnten, kam Priester Achmed hinzu, der Karim zu einer vertraulichen Unterredung bat. Eingeschüchtert ging der Knabe folgsam mit.

Die vier Priester des Feuertempels hatten sich versammelt, weil sie herausfinden wollten, was sie von diesem „Boten Ormuts“ zu halten hätten. Der Knabe hatte keine göttliche Aura, aber er wirkte richtig nett, so nett, dass man einfach alles tun wollte, um ihn zufriedenzustellen. Normal war das nicht! Die Priester kamen auf die Idee, dass hier irgendwelche Unholde am Werk gewesen waren, die sich mit dem Waisenkind einen Spaß erlaubt hatten, indem sie ihn mit einem permanenten Zauber *Anziehen* belegt hatten. Sie versuchten mehrmals vergeblich, diesen Zauber zu bannen (natürlich vergeblich). Da Karim sein Interesse äußerte, mehr über Ormut und Alaman lernen zu wollen, boten sie ihm an, die hiesige Tempelschule zu besuchen, und der Knabe war damit einverstanden. Freilich konnte er ihnen nicht verbergen, dass ihn etwas bedrückte, aber das hielten die Priester für seine Schüchternheit.

Die Agenten berichteten Hesam wahrheitsgemäß, was in der Villa Schönblick vorgefallen war. Anschließend wurde es höchste Zeit für sie, Familie Asadar kennenzulernen. Welche Geschichte sollten sie dort erzählen?

Hesam schlug vor, dass man die gesamte Schuld an der Entführung des Knaben den Teufelsanbetern geben sollte, also Reza und seinem Diener Grosch. Bijan wäre vermutlich von diesen Schurken zum Mitmachen gezwungen worden. Die Diener Alaman hatten in irgendeinem finsternen blutigen Ritual – ausgerechnet in dem seit langer Zeit ungenutzten ehemaligen Ormutempel in der alten Höhle unter dem Heckenlabyrinth der Villa Schönblick – den Knaben zu ihrem willenlosen Sklaven machen wollen, um dann sein angebliches magisches Wunschtalent für ihre Zwecke zu nutzen. Das war natürlich alles Spinnerei – und die Geschichte vom Boten Gottes mit dieser dämlichen Tätowierung war nur ein weiterer törichter Einfall dieser Alaman-Anhänger. Wichtig wäre vor allem, dass die Agenten den Geistern der dortigen Asadar endgültige Ruhe verschafft hätten – die Aufbahrung der Leichen müsste allerdings noch erfolgen. Außerdem wäre auch noch eine Vampirin dort gewesen, schrecklich! Man sollte sich nur einmal vorstellen, das wäre während des Erntedankfestes passiert! Die Agenten hätten bereits beim Massaker von Godschah den Knaben vor dem Angriff eines alten vampirischen Zombiemeisters gerettet; deshalb hätte die Inquisition von Ormutdagan diese fähige (wenn auch fremdländische) Einsatztruppe beauftragt, der Spur Karims zu den Teufelsanbetern ohne Aufsehen zu folgen, um endlich Reza zu erledigen, was ihr nun tatsächlich gelungen wäre.

Bruder Achmed kehrte an dieser Stelle mit Karim zurück und teilte Hesam und den Agenten das Ergebnis der priesterlichen Untersuchung mit. Karim war also „größtenteils harmlos“.

Zusammen mit Karim und Hesam begaben sich die Agenten durch die Seitenpforte in den Park der Asadar und am Amphi-Theater vorbei (Karim staunte Bauklötze), in dem sich bereits das Publikum für die heutige Abendvorstellung versammelte, zum Gittertor des Palastes. Hesam bekam natürlich sofort die gewünschte Audienz mit Kambiz Asadar, dem Familienoberhaupt

und Statthalter Schirinabads. Er stellte ihm die Agenten vor und erzählte ihm exakt die soeben beschlossene Geschichte.

Kambiz war sehr erfreut, dass Villa Schönblick endlich wieder zu gebrauchen war. Die Geister waren also weg? Sehr schön. Die Leute vom Tempel sollten sich jetzt um diese Toten und die notwendigen Reinigungsarbeiten kümmern – und im nächsten Jahr könnte man dann nicht nur draußen, sondern auch drinnen in der Villa feiern, und der ganze Stress mit dem vielleicht zu feuchten Wetter hätte ein Ende. Das war eine sehr gute Nachricht. Jetzt war Kambiz vor allem eines wichtig: er musste den etwa 50 Familienmitgliedern, die sich schon in Schirinabad eingestellt hatten, um demnächst in Begleitung von 100 Soldaten und 50 Dienern zur Villa Schönblick aufzubrechen (mit Schafen und Ziegen und etlichen Karrenladungen mit Speisen und Getränken, bezüglich der geplanten Feier in der Villa eine Absage erteilen!

Kambiz war so wie die anderen Mitglieder der Familie Asadar: ausnahmslos fette schwabblige selbstgefällige dekadente arrogante Unsympathen, die die fremden Exoten angafften und sich über jede ihrer Äußerungen vielsagend amüsierten. Das wäre doch irre – ständig sein Leben bei der Jagd auf Alamans Geschöpfe zu riskieren, statt auf das richtige Gleichgewicht zwischen Pflicht und Spaß zu achten! Wobei es vermutlich ganz in Ordnung wäre, wenn sich die einen nur abrackerten, während die anderen nur genießen würden, denn unterm Strich würde es ja wohl wieder stimmen, nicht wahr?

Undankbar war Kambiz freilich nicht. Die Agenten durften sich eines der Gästehäuser aussuchen, das man für sie (und Karim) räumte, und sie durften sich dort nach Herzenslust von der Dienerschaft der Asadar verwöhnen lassen. Karim war begeistert von dem ganzen Luxus und den vielen Süßigkeiten. Hier konnte man es aushalten, nach dem ganzen Stress! Kambiz hieß alle als Gäste des Hauses Asadar willkommen; sie sollten ihren Aufenthalt am Süßen Ort genießen, solange sie wollten. Wenn sie irgendwelche Wünsche hätten, sollten sie es ihn wissen lassen, ok?

Ruhige Tage in Schirinabad

Karim ging jeden Vormittag in den Tempel, um zu Ormut zu beten und die kleine Tempelschule zu besuchen, um seine Gebete noch besser zu formulieren und mehr über Ormut und Alaman zu lernen. Anschließend saß er im Theater und beobachtete völlig begeistert die Proben für die verschiedenen Aufführungen. Er war nicht der einzige Zuschauer – tagsüber hockten hier zahlreiche Kinder und Jugendliche (sowie alte Leute) herum. Die Schauspieler, Sänger und Musikanten stammten teilweise aus Schirinabad, aber es traten auch Schauspieler aus den anderen großen Städten Arans hier auf.

Wenn das Zuschauen zu langweilig wurde, spielten viele Kinder im Park – solange sie dabei nicht zu wild herumtobten, hatten die Gärtner nichts dagegen (die Kinder waren schließlich die wichtigsten Kunden der Firma Asadar). Karim ließ sich auch nicht verbieten, zusammen mit seinen neuen Spielgefährten durch den Westteil der Stadt zu laufen. Abends war Karim aber immer im Theater – als Gast der Asadar durfte er in einer der drei vordersten Reihen sitzen.

Die Agenten kümmerten sich inzwischen um ihre Ausbildung; die Asadar übernahmen selbstverständlich die Bezahlung ihrer Ausbilder.

So vergingen die nächsten beiden Monate im Nu. Alle freuten sich schon auf die beginnenden Haomastra-Spiele zu Ehren des Glaubensgründers, die am Ende des nächsten Monats beginnen und dann zwei Trideaden lang andauern würden. Karim war eingeladen worden, bei diesen

Spielen als eines der Kinder mitzuwirken, die Haomastra (und Vertreter der verschiedenen Stadtfraktionen) bei den Umzügen durch die blumengeschmückte Stadt sowie bei den Singspielen auf der Bühne begleiteten. Karim probte wie wild und machte seine Sache wirklich gut. In den Räumen unterhalb der Bühne sorgten Schneider und Helfer der Stadt dafür, die passenden alten Kostüme für die Kinder (und die vielen erwachsenen Laiendarsteller) herzustellen und anzuprobieren.

Haomastra war nach seiner Vision des Zweieitsglaubens aus Isbanir vertrieben worden und war – durch Schirinabad – nach Ormudagan gewandert. Unterwegs hatte er zahlreiche Wunder gewirkt, sofern die Beteiligten bereit gewesen waren, statt der alten (hilflosen) Gottheiten Ormut um Hilfe anzuflehen bzw. Alaman aus dem Weg zu gehen. Das Muster dieser Wundertaten konnte man schnell durchschauen, aber es war halt so wie bei einer Seifenoper: man wollte immer wieder sehen, wie der Gute erst verspottet und gedemütigt wurde, bis er dann über seine Gegner triumphierte und ihnen anschließend großmütig verzieh. In Schirinabad hatten die Kinder damals dafür gesorgt, dass die zerstrittenen Stadtfraktionen vor vollendete Tatsachen gestellt wurden, weil sie Haomastra, der sich „vor den Toren der Stadt“ versteckt hatte, einfach auf einer Sänfte in die Stadt hineingetragen hatten, damit er dort auf dem zentralen Platz (unbehelligt von den valianischen Besatzern) seine Predigt halten konnte.

Anfang des Monats eröffneten die Margaans ein Speiselokal mit „Demawender Bergspezialitäten“. Karims Wiederkehr hatte die Wirtsleute nicht auf andere Gedanken gebracht; die offenkundige Tatsache, dass verschiedene Teufelsanbeter und Alaman-Diener hinter dem Knaben her gewesen waren, um ihn für irgendeine finstere Sache zu opfern, sonst aber alles nur Einbildung gewesen war, hatte sie vollständig ernüchtert. Mehry traf sich dagegen heimlich mit dem süßen Karim, so oft es ging. Sie war die einzige Person, die wusste, dass Karim ein Geheimnis vor den Erwachsenen hatte. Karim hatte nämlich früher regelmäßig von seiner Mutter geträumt, die in einem verborgenen alten Palast in den Bergen Arans wohnen sollte.

LuPe hatte sich zunächst den *Besonders Großen Stein des Verständnisses* von Professor Taschin zurückgeholt. Hawwa tobte natürlich, als sie die Neuigkeiten beim nächsten Traumkontakt vernehmen musste. LuPe erhielt *Schmerzen* – und zwar nicht zu knapp. Dieser Karim musste einfach wieder auftauchen! LuPe besorgte sich einen Wagen, zwei Esel und die notwendige „Ausrüstung“ eines Scherenschleifers (origineller Einfall, nicht wahr?) und machte sich auf der Hauptstraße auf den Weg nach Norden. Viel zu spät hatte er mitbekommen, dass sich Grosch und Bijan nach Norden begeben hatten – jetzt hieß es für ihn, zu versuchen, diese kalte Spur wieder aufzunehmen. In Schirinabad hatte er ausgerechnet in der Herberge der Verwandten der Margaans Quartier genommen. Die Nachricht von der Rettung Karims und seine Anwesenheit in Schirinabad elektrisierten ihn natürlich. Endlich konnte es weitergehen!

Die dritte Entführung „Karims“ (erfolgreich)

Eines Abends schreckte die Agenten, die sich in ihrem Gästehaus bereits auf das kommende Abendessen freuten, die Nachricht eines Dieners auf, dass „drüben im Theater“ vor kurzer Zeit eine grauenvolle Mordtat geschehen wäre. Man hatte die gesamte Gauklertruppe der „Acht Albern Achmeds“ umgebracht, als sich die bei Alt und Jung beliebten Spaßmacher und Akrobaten nach der Nachmittagsvorstellung gerade in einem der „Künstlerräume“ unter der Bühne abgeschminkt und umgekleidet hatten!

Die Gefährten eilten zum Tatort und trafen dort Hesam, der sie kurz über die bereits gewonnenen Erkenntnisse informierte:

- * Die Acht Albern Achmeds hatten heute Nachmittag im Theater eine überraschende Vorstellung (hauptsächlich für Kinder) gegeben. Die Truppe war auf der Durchreise nach Ormudagan an diesem Morgen in der Stadt angekommen und hatte die Chance für ein Gastspiel nutzen wollen. Die betuchteren Zuschauer (der Eintritt war ja kostenlos) spendeten den Schauspielern nämlich freiwillig nach den Vorstellungen ein Honorar. Die Truppe war mit zwei Wagen unterwegs gewesen, die von je zwei Ponys gezogen wurden; einer dieser Wagen wurde jetzt vermisst. Die Vorstellung war recht gut besucht gewesen.
- * Die Achmeds hatten einen der zahlreichen unter der Bühne befindlichen „Künstlerräume“ genutzt, um sich zu schminken und sich während der Nummern umzuziehen bzw. verschiedene Requisiten auszutauschen. Dieser Raum lag ziemlich zentral und erlaubte das

schnelle Auftauchen oder Verschwinden der Akteure über schmale Bühnentreppen. Da auf der Rückseite der Bühne auch zahlreiche Toiletten mit Wasserspülung waren und die Zugänge nicht bewacht wurden (es sei denn, die Truppe würden dafür bezahlen), konnte prinzipiell jeder dort in das Gangsystem „eintauchen“.

- * Der Theaterverwalter der Asadar hatte den Achmeds gern den Auftritt erlaubt; sie mussten ihm allerdings versprechen, nach der Vorstellung zügig das Theater zu verlassen, um die Vorbereitungen für die Abendvorstellung nicht zu stören, die vor einer Viertelstunde begonnen hatten.
- * Als die Schauspieler den Raum durch die beiden Türen betreten wollten, waren sie plötzlich von jeweils einer hundegroßen und äußerst bissigen violetten Riesenkrabbe attackiert worden. Die alarmierten Parkwächter hatten die Biester zum Glück abstechen können. Hesam führte die Agenten zu ihren Kadavern. Die Krabben besaßen einen extrem harten Panzer und waren im Inneren mit orangefarbenem „Bauschaum“ gefüllt, der nach ihrem Tod komplett ausgehärtet war. Nein, das waren bestimmt keine natürlichen Bewohner Midgards!

Hesam erlaubte den „Spezialisten“ gern, als erste den abgesperrten Tatort zu untersuchen, während er sich mit seinen Leuten nach zuverlässigen Augenzeugen umsah.

PaiMuDan entdeckte auf der Innenseite der beiden Türen jeweils eine etwa 10cm durchmessende farblose Lackschicht mit dem Umriss einer Krabbe. Mit diesem seltsamen „Siegel“ waren offenbar die Riesenkrabben herbeigerufen worden. Seltsam – so funktionierten diese magischen Dinger doch normalerweise gar nicht!?

Im Künstlerraum lagen die Leichen der acht Achmeds; sie trugen alle einen verwunderten, bestürzten oder missmutigem Gesichtsausdruck. Es gab keinerlei Spuren eines Kampfes – und die Todesursache war bei allen Opfern gleich: man hatte ihnen mit einer kräftigen Zange oder Schere die Halsschlagadern zerschnitten (und teilweise dabei auch die Wirbelsäule durchtrennt). Die Täter hatten offenkundig an ein paar Gewändern der Achmeds ihre blutverschmierten Tatwerkzeuge gereinigt und dabei die ganze Kleiderkiste der Achmeds durchwühlt.

Pinos fand ein bauchiges Fläschchen, das einen gasdichten Kegelschliffverschluss besaß. Es enthielt noch einen kleinen Rest des Nelkengases, mit dem die Täter ihre Opfer gelähmt hatten. Das wurde Pinos klar, nachdem er kurz geschnuppert hatte und sich nach einer Minute wieder bewegen konnte. Das durchsichtige Fläschchen war mit dem kanthanischen Namen LeiLa verziert.

Plötzlich fiel den Agenten auf, dass sie an diesem Abend noch gar nicht Karim gesehen hatten, der sonst immer recht pünktlich zum Abendessen in ihr gemeinsames Gästehaus gekommen war. Jetzt wurden sie äußerst unruhig. Und ihre Unruhe steigerte sich zur Gewissheit, als Hesam mit einem Augenzeugen zu ihnen stieß. Der Mann konnte berichten, dass Karim nach der Vorstellung der Achmeds einfach regungslos auf seinem Platz sitzen geblieben war. Zwei mit den weißen Masken der Spaßmacher verkleidete Achmeds wären zu dem Knaben gehumpelt, hätten mit ihm gesprochen und ihn dann an der Hand genommen, um ihn zu ihrem Wagen zu bringen. Im Nachhinein könnte man freilich sagen, dass sie Karim eher abgeführt als begleitet hätten.

Mittlerweile hatte Hesam auch die Nachricht erreicht, dass der vermisste Wagen der Achmeds Schirinabad durch das Nordtor verlassen hatte. Die Agenten vereinbarten mit ihm, dass sie die Verfolgung übernehmen würden – sie wollten ihren „lieben Karim“ nicht verlieren! Zwecks Abstimmung wollten sie sich mit ihm schnellstmöglich am Nordtor treffen.

Die Agenten packten also in Windeseile ihre Ausrüstung zusammen und sattelten ihre Pferde. Nur Cerileas bleibt im Gästehaus zurück. Er hatte angeblich zu viel Marzipan erwischt, um sich jetzt in ein neues Abenteuer zu stürzen, aber in Wahrheit wollte er nur die Gefälligkeiten der netten Dienerin ungestört und intensiv genießen.

Die anderen trafen Hesam am Nordtor an. Sie erfuhren von ihm, dass man hier nur einen maskierten Achmed gesehen hatte, der allein den Wagen gelenkt hatte. Das Wageninnere hatten die Wächter nicht überprüft, wozu auch? Der eine Achmed hatte (seltsamerweise mit dem Akzent der Bergbewohner, vermutlich ein Späßchen, das der Wächter nicht begriffen hatte) als nächstes Ziel der Reise Isbanir angegeben – und er hatte dem Wächter ein versiegeltes Schreiben übergeben, dass er „beinahe vergessen hätte“. Dieses Schreiben hatte von einer „Fürstin der Berge“ gestammt und war an Kambiz Asadar persönlich gerichtet gewesen. Der Wächter hatte es entgegengenommen und bereits dem Palast zugestellt.

Hesam schlug vor, sich persönlich um dieses Schreiben zu kümmern, und Bolso, PaiMuDan und Pinos, deren Reitkünste sowieso eher bescheiden waren, wollten ihn dabei gern begleiten, während die restlichen Agenten (Heru, NyoSan und Saltor) bereits die Verfolgung des Wagens aufnahmen.

Hesam eilte also mit seinen drei Begleitern in den Palast der Asadar. Sie wurden sofort zu Kambiz vorgelassen, der bereits darüber informiert war, dass die acht Schauspieler ermordet und dieser Karim entführt worden war. Letztlich hatte dieser Anschlag freilich nur diesem seltsamen Knaben gegolten und sich in keiner Weise gegen die Familie Asadar oder gegen Schirinabad selbst gerichtet. Insofern hatte das Stadtoberhaupt sowieso geplant, die selbsternannten Beschützer dieses netten Jungen zu bitten, die Entführer festzunehmen oder unschädlich zu machen.

Kambiz wollte den Eindruck vermeiden, erpressbar zu sein, und hätte deshalb von sich aus gern diesen seltsamen Brief der ihm völlig unbekanntenen „Fürstin“ verschwiegen. Auf Hesams Bitte händigte er seinen Besuchern das Schreiben aber ohne Umschweife aus, wobei er die „Spezialisten“ um diskretes Vorgehen bat. Logisch!

Kambiz Asadar! Ersparen wir uns die Floskeln. Du kennst mich nicht – und so soll es auch bleiben. Ich dagegen kenne dich, dich und deine ganze wohlhabende Familie. Ich weiß, worauf sich dein Reichtum gründet, und wärest du mein Feind, so könntest du mich und meine Leute gewiss nicht davon abhalten, ein wahrlich leuchtendes Feuer inmitten deiner unzähligen Felder und Wälder zu entfachen. Vielleicht würden es deine finsterscheuen Berater gar als grelles Zeichen ihrer hinterlistigen Gottheit verstehen? Aber dazu muss es ja nicht kommen. Wir sind keine Feinde, und so kann es auch weiterhin bleiben. Meine Diener habe ich angewiesen, in deiner Stadt einen kleinen Eingriff vorzunehmen. Es ist nichts, was dich kümmern müsste – eine private Angelegenheit, deren Erledigung keinerlei Nachteile für dich bedeuten sollte. Ich hoffe, meine Diener sind so behutsam vorgegangen, wie ich es ihnen befohlen habe? Sollten Schäden zu beklagen sein, so will ich dir dafür gern zu passender Zeit eine großzügige Entschädigung zukommen lassen.

Ich rechne also mit deiner großmütigen Unterstützung und vor allem mit deinem Nichtstun – weder das Wohl der Stadt noch deiner Familie befindet sich dann in Gefahr. Alles andere wäre unerfreulich und unvorteilhaft – für dich, versteht sich. Für mich wäre es nur eine unerwünschte Begleiterscheinung. Aber dazu braucht es ja nicht zu kommen, mein Lieber! Wer weiß? Vielleicht werden wir sogar noch Freunde?

Es grüßt dich: die Fürstin der Berge.

Bolso, PaiMuDan und Pinos ritten jetzt vorsichtig durch die mondhelle Nacht ebenfalls nach Norden, immer auf der Suche nach einem Wegzeichen, das sie mit ihren Gefährten vereinbart hatten, für den Fall, dass diese rechts oder links von der Hauptstraße nach Isbanir abgebogen waren.

Die erste Falle

Heru, NyoSan und Saltor stellten fest, dass der Wagen der Albernern Achmeds nicht im Rasthaus 15 km nördlich von Schirinabad vorbeigekommen war. Sie kehrten deshalb um und sahen sich jetzt jede denkbare Abzweigung von der Hauptstraße ganz genau an.

Schon bald hatten sie den richtigen Fahrweg entdeckt, der im Eichenwald westwärts abbog und 300m hangabwärts zu der vom Wald umgebenen und teilweise in den Hang hineingebauten einfachen Steinmauerhütte einer kleinen Waldbauernfamilie führte.

Nördlich der Abzweigung stand eine besonders große Eiche, an deren über den Weg ragenden Ästen offenbar ein Teil der Wagenplane „versehentlich“ hängengeblieben war. Dieses „Detail“ hatten die drei Agenten beim ersten Mal übersehen, als sie hier in der mondhellennacht so schnell wie möglich vorbeigeritten waren



Auf dem Fetzen konnte man sogar „Achmeds“ lesen! Die drei Agenten glaubten nicht, dass diese „Fahne“ zufällig an den Ästen hing. Das sah gewaltig nach einer Einladung aus, eine vorbereitete Falle zu betreten!

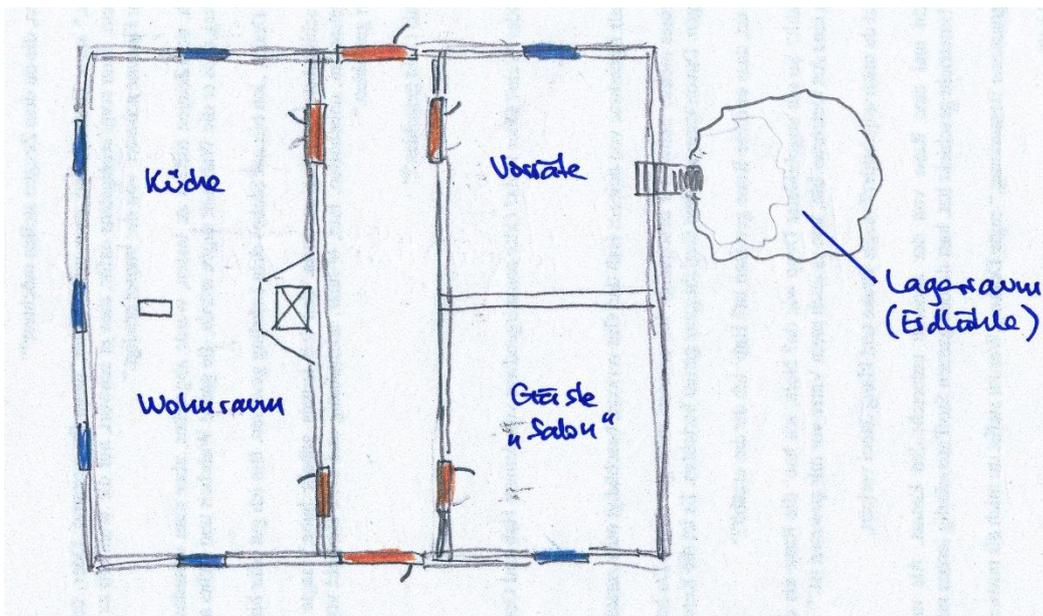
An der zweiten Kehre waren unübersehbar die Spuren eines Kampfes zu erkennen. Saltor fand zu seinem Entsetzen im Gestrüpp am Wegesrand eine abgezwickte Kinderhand!

Die Dewis hatten hier zwei Waldbauern (einen Vater mit seinem zehnjährigen Sohn) abgefangen, die vorgehabt hatten, am Nachmittag Rast bei ihren Freunden zu machen, und hatten sie auf der Stelle mit ihren Zangen getötet. Die Leichen hatten sie in den Brunnen geworfen.

Jetzt wurde es den drei Agenten mulmig. Sie ließen ihre Pferde an der Abzweigung stehen und schlichen den bewaldeten Abhang vorsichtig hinab, bis sie das Gelände im Mondenschein betrachten konnten

Westlich des Bauernhauses stand der gesuchte Karren der Achmeds (mit zerschlossener Bespannung). Im Norden waren zahlreiche Holzschuppen (Speicher, Geräteschuppen), ein Hühnerhaus und mehrere Komposthaufen; dahinter erstreckte sich ein Blumengarten unter Obst- und Mandelbäumen. Im Westen befand sich ein Bauerngarten. Der Brunnen war von hohen Ulmen umgeben. Hier befanden sich einige Sitzgelegenheiten und Tische. Im Süden war ein Pferch, in dem sich Ziegen und Schafe aufhielten. Südlich davon, hinter einem in den Boden eingegrabenen und munter nach Westen sprudelnden Bach, erstreckte sich zwischen Wald und felsigem Abhang eine Wiese, die als Schafswede genutzt wurde. Der felsige Steilhang im Westen lag unpassierbare 50m über der 4 km² großen sumpfigen Wiesen-Busch-Wildnis, die vom Hausbach und anderen Quellen gespeist wurde. Weiter nördlich und südlich führten Pfade hinunter in die trockeneren Gebiete, und dort wären bei Tageslicht auch die ersten Versuche zu sehen gewesen, hier weitere Felder anzulegen.

Die drei Agenten wagten sich nicht in das totenstille Bauernhaus hinein. Ihnen wurde immer stärker bewusst, dass sie nur zu dritt waren, und sie beschlossen einstimmig, auf die anderen drei Kollegen zu warten. Heru übernahm die Aufgabe, die Nachkommenden an der Hauptstraße zu begrüßen, während NyoSan und Saltor das Haus weiter im Auge behielten.



Die vier Dewis, die sich hinter dem Karren der Achmeds oder im Buschwerk der Umgebung versteckt hatten, warteten ebenfalls ab. Solange diese Deppen nichts unternahmen, wollten sie auch nicht aktiv werden; Tirdad hatte sich schließlich große Mühe beim Auftragen der Krabbensiegel gegeben, und es wäre doch schade, wenn diese Menschen sie gar nicht auslösen würden. Auf die Idee, die wenigen Gegner lieber gleich fertigzumachen, ehe diese vielleicht noch Verstärkung erhalten würden, kamen sie nicht; sie wussten nichts von der Zahl und Kampfkraft der Agenten und freuten sich schon darauf, die „drei Feiglinge“ mit Überraschungseffekt zu zerschmetzeln.

Eine Stunde vor Mitternacht näherten sich die sechs Agenten endlich vollzählig dem mit Holzschindeln gedeckten Waldbauernhaus. Pinos schickte testhalber einen Wespenschwarm in den Salon des Gebäudes, aber diese Aktion blieb wirkungslos. Die Agenten umkreisten das Gebäude und spähen durch die Fenstervorhänge hinein. Im Norden führte ein Holzsteg vom Hang in das Dachgeschoss, das der gesamten Großfamilie (insgesamt sieben Erwachsene und vier Kinder) als Schlafkammer und Wohnraum diente. Dort hinein gingen die Gefährten aber

nicht, da sie den Vorratsraum mit der nach unten gehenden Treppe entdeckt hatten, die in eine Erdhöhle im Hang außerhalb des Gebäudes führte. Vielleicht hatten sich die Entführer ja dort versteckt?

Hoch professionell vermieden die Agenten die bestimmt mit irgendwelchen Fallen gesicherten Türen und stiegen durch die Fenster in die Räume des Erdgeschosses. Nicht ganz so professionell verhielt sich anschließend PaiMuDan, denn sie lief durch den Flur zur Nordtür, um sie jetzt doch für die noch draußen Stehenden zu öffnen – und dabei löste sie natürlich ein Krabbensiegel aus.

Die Agenten bekamen es jetzt nicht nur mit einer aggressiven Riesenkrabbe zu tun, sondern auch mit den vier Dewis, die jetzt aus ihren Verstecken herbeistürmten. Die Dewis sahen alle wie völlig identische durchschnittliche Araner aus, die unterschiedlich, aber immer sehr elegant, gekleidet waren. Ihre Gewänder verbargen den harten violetten Panzer, der den Körper der Dämonen umhüllte. Die Dewis konnten in den Schuhen der Menschen nur schlecht laufen, da sie keine Füße, sondern an jedem Bein nur drei spitze bewegliche „Horn-Zehen“ besaßen; statt einer linken Hand hatten sie eine violette Krebs-Schere. In ihrem Inneren befand sich fester orangefarbener „Bauschaum“, der nach ihrem Tod „aushärtete“

Die Agenten besiegten ihre Gegner mit einiger Mühe. Danach suchten sie sämtliche Räume des Waldbauernhauses ab. Im Dachgeschoss lagen die niedergemetzelten Leichen der im Schlaf überraschten Familie; der Kampf mit den nur mit Nachtwändern bekleideten Leichen musste sehr kurz gewesen sein. Überlebt hatte das Massaker nur die fünfjährige „Naschkatze“ Schanjin, ein kleines Mädchen, das sich am frühen Morgen dieses Tages in die Vorratskammer geschlichen hatte, um sich heimlich einen Löffel Honig zu gönnen. Es hatte dort die Todesschreie seiner Eltern im Dachgeschoss vernommen und war völlig traumatisiert. Als die Dewis ins Erdgeschoss gekommen waren, hatte sich die Kleine in die natürliche Erdhöhle geflüchtet.

Das unter einem schweren Schock stehende Mädchen hatte Tirdad belauscht, der zu den vier Dewis beim Abschied gesagt hatte: *„Ich geh jetzt runter. Denkt dran: fünfmal von hinten! Schluss mit dem Grinsen! Nehmt diesen Einsatz ernst! Weder er noch sie kennen Gnade mit Versagern!“*

Pinos machte Schanjin zunächst völlig hirnrißige Vorschläge (das Mädchen solle nur weiterhin schön brav auf die Honigtöpfe der Vorratskammer aufpassen, und andere ähnlich gefühllose Scherze), besann sich dann aber zum Glück eines Besseren und versetzte die Kleine in einen tiefen magischen Schlaf.

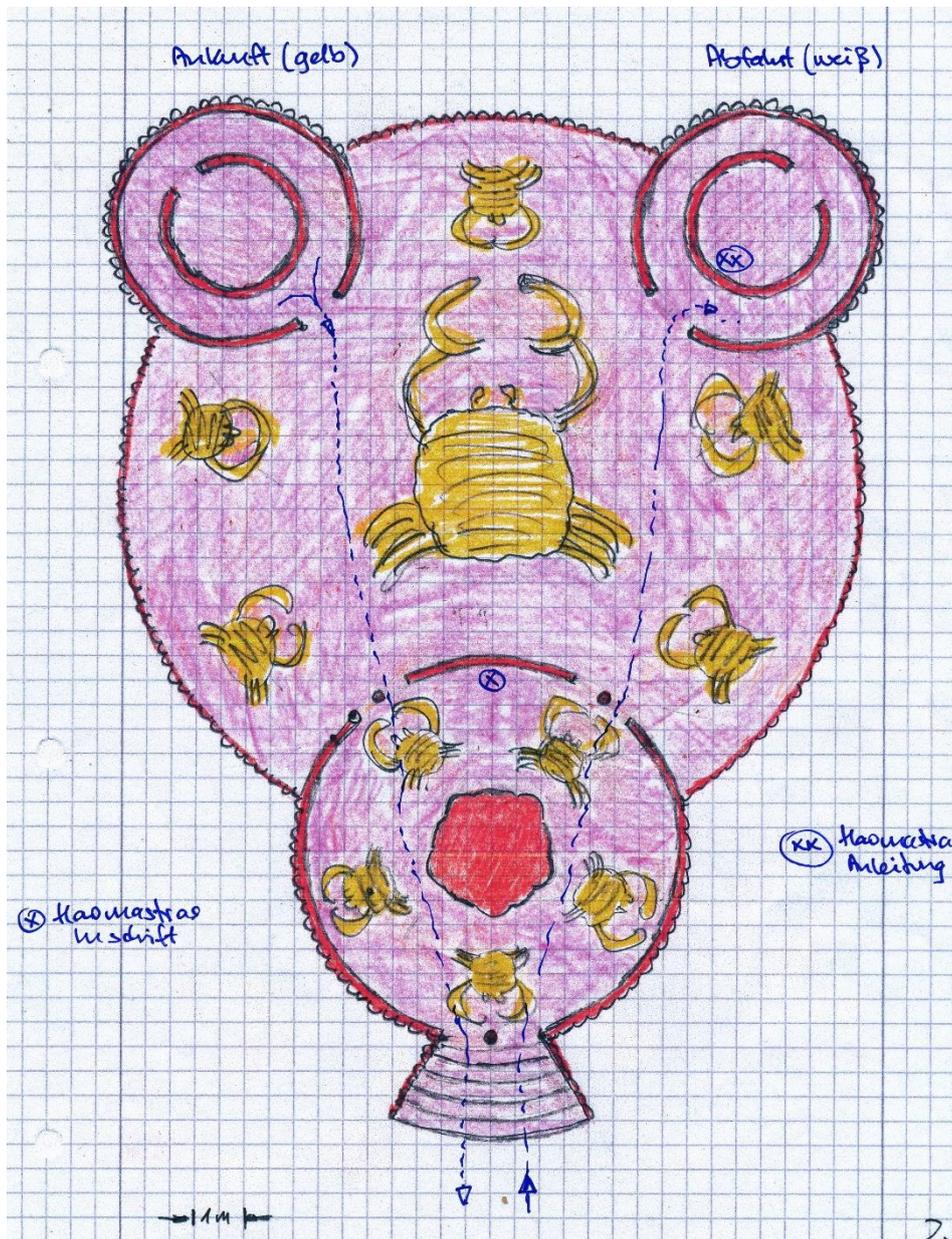
Nachdem sich die Agenten in der mond hellen Nacht in der Nähe des Bauernhauses umgesehen hatten und weder auf weitere Entführer Karims noch auf sonstige Widersacher gestoßen waren, legten sie sich im Salon ebenfalls schlafen.

Die zweite Falle

Am späten Morgen des nächsten Tages fanden die Agenten hinter dem Pferch Pferdespuren und zahlreiche Stiefelabdrücke der Dewis entlang des Bachufers. Ein kurzes Stück weiter westlich folgte ein kleiner Wasserfall. Oberhalb dieser Stelle lagen die beiden toten Ponys in der Schlucht; die Dewis hatten ihnen mit ihren Zangen die Halsschlagadern zerfetzt.

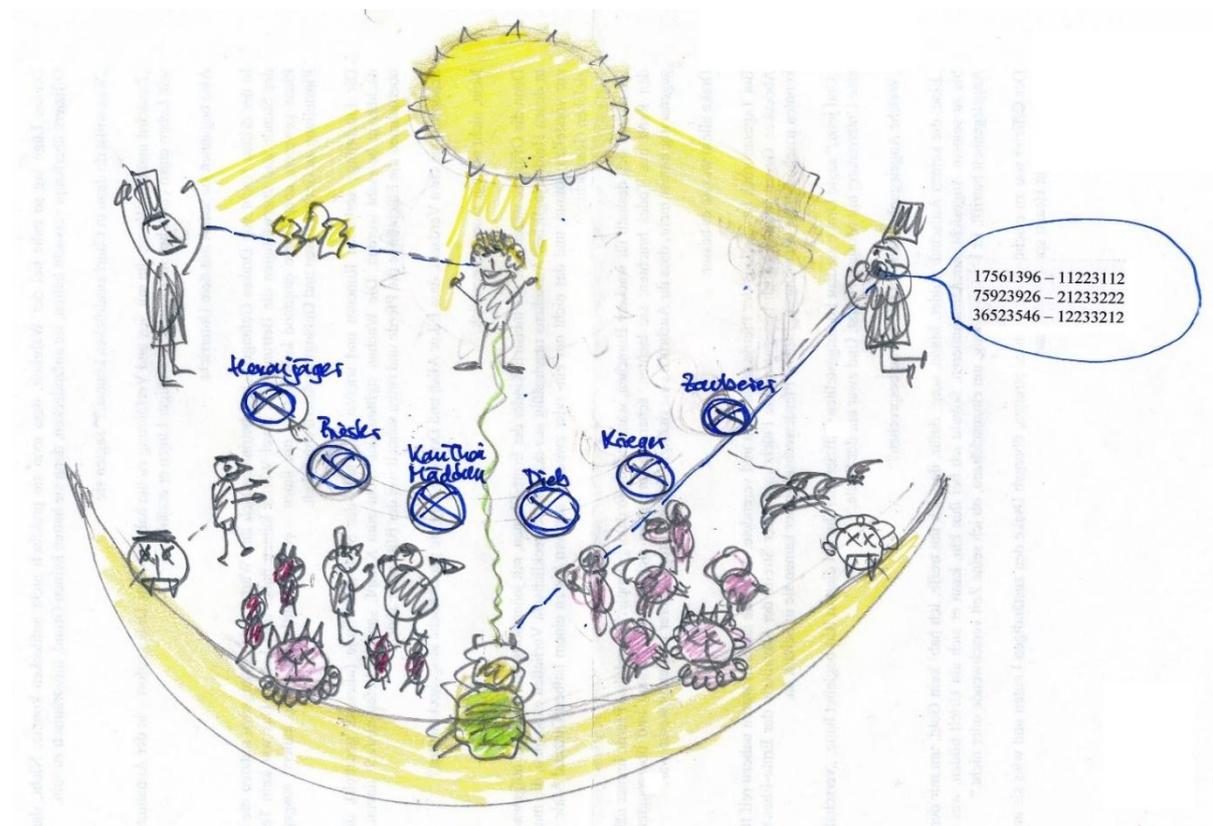
Die Dewis hatten hier eingesehen, dass die Ponys nur noch hinderlich waren. Sie wollten ihren möglichen Verfolgern aber keine Geschenke zurücklassen. Tirdad trug den gefesselten Karim jetzt eben über der Schulter. Es war sowieso nicht mehr weit bis zur Kultstätte.

Die weitere Spur durch die sumpfige Wildnis war unübersehbar, denn kurz darauf lagen im nassen Gras zehn Paar Stiefel, die hier offenkundig achtlos weggeworfen worden waren. Nach einer Viertelstunde erreichten die Agenten in einer moorigen Senke eine seltsame alte Kultstätte.



Die bemoosten violetten Steine der Kultstätte deuteten auf ihr sehr hohes Alter hin. Die ganze Anlage war unter dem grünen Überzug vollständig erhalten geblieben. Das steinerne Rund erhob sich 2m über dem Sumpfboden; sein Rand war bearbeitet und zeigte stilisierte Krabben. Im Osten führten Steintreppen durch zwei 1m breite Bögen in das 3m hohe Hauptgebäude aus fugenlos zusammengesetzten Steinen, das wie eine nach Westen blickende Krabbe aussah; eine wuchtige Mittelsäule stützte die wuchtige Kuppel, die fünfmal das Relief des 2,5m großen Dewischonis trug. Der glatte Boden zeigte fünf orangegelbe Krabbensymbole. Die glatten violetten Innenwände waren einstmals mit schwarzen Tuschezeichnungen bemalt gewesen, die

Folterszenen zu Ehren des Dämonenfürsten dargestellt hatten; sie waren aber allesamt sehr stark verblasst und nur noch in schwachen Umrissen zu erkennen. Die 3m breite Westwand trug Haomastras Skizze, die er dort mit goldener Tusche aufgemalt hatte:



Oben war die Sonne, unten eine Mondsichel zu sehen. Die Sonne schien auf drei Gestalten herab. In der Mitte war ein gelockter Knabe <Karim>, der vielleicht ein Sonnensymbol auf der Stirn trug. Links vom Knaben war ein mit Mütze und Robe bekleideter Mann <Margupt>, der durch eine Flamme hindurch den Knaben anblickte, während er mahnend seine Arme in die Höhe reckte. Rechts stand ein langbärtiger Asket <Haomastra>, der beide Hände um seinen Mund gelegt hatte, um der benachbarten Person etwas zuzurufen, während sein Blick (gestrichelte Linie) zu der Spinne mit Frauenkopf in der Mitte der Mondsichel fiel. Rechts neben dem Asketen konnte man geheimnisvolle Zahlenkolonnen lesen:

17561396 – 11223112
75923926 – 21233222
36523546 – 12233212

Am erstaunlichsten war für die Agenten freilich, dass sie selbst dort abgebildet waren (die Zwillinge PaiMuDan und NyoSan allerdings nur einmal)! Sie hatten sich offenbar schützend vor den Knaben gestellt, um verschiedene Gefahren von ihm abzuwenden:

Auf der Mondsichel ritten links und rechts außen zwei Vampire (einer männlich, einer weiblich); der linke <Auricro Demenzo> schickte Zombies in Richtung des Knaben, der rechte <Monedula Pennatavia> Dohlen. Weiter innen folgten zwei Diener des Dewischonis - der linke <Reza Asadar> war männlich, der rechte <Leyla Khorsheed> weiblich. Der linke Diener schickte dem Knaben zwei Gestalten entgegen, die wie ein Priester <Bijan> und ein Schlachtermeister <Grosch> aussahen, die von einigen gehörnten Dämonen begleitet wurden; die rechte Dienerin schickte violette Krabben und zweibeinige Dewis aus. In der Mitte lauerte

die „Spinnenfrau“, die von den Abenteurern unbehelligt einen dünnen Spinnenfaden um den Hals des Knaben geschlungen hatte.

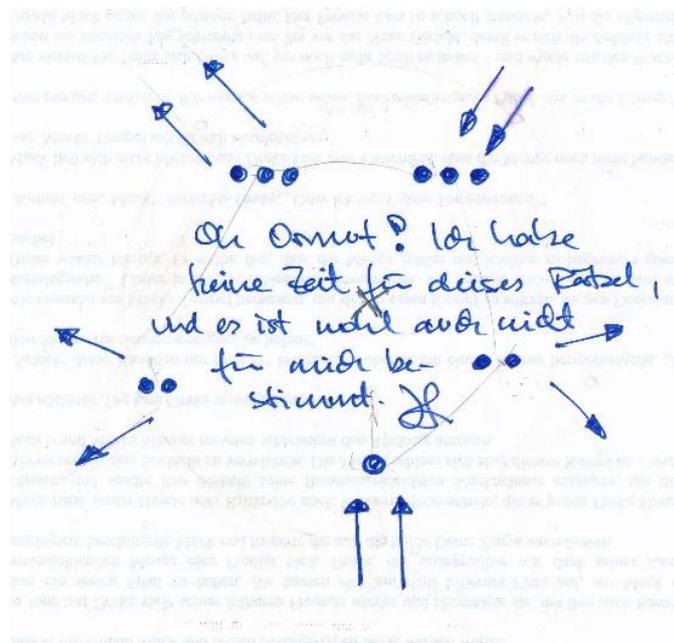
Während die Agenten noch diese Skizze studierten, griffen die vier Dewis an, die Tirdad hier zum Schutz seines Rückzugs zurückgelassen hatte. Die Agenten besiegten die Dämonen (PaiMuDan war dabei dank ihrer Tarnkappe eine nahezu unsichtbare Kämpferin) ohne große Mühe.



Die Spuren der Dewis hinaus und hinein waren deutlich zu erkennen. Tirdad hatte hier mit fünf Dewis und Karim den Abfahrtstransmitter verwendet und auf der anderen Seite die ganze Transmitter-Anlage komplett ausgeschaltet.

Die Agenten sahen sich jetzt den Rest der alten Kultstätte an. Die glatte Oberfläche des Steinrunds zeigte eine nach Westen blickende orangegelbe Riesenkrabbe, die von fünf normalen 1m großen Krabbensymbolen umgeben war. Zwei Steintürme im Südwesten und Nordwesten wirkten Krabben, die in das Zentrum des Runds hineinblickten. Ein 1m breiter Durchgang führte auf einen 1m breiten Kreisgang, auf dessen gegenüberliegenden Seite ein 1m breiter Durchgang in einen schmucklosen runden Raum führte. Im nordwestlichen Turm hatte Haomastra mit goldener Tusche ein paar Worte auf die violette Wand gepinselt.

Da hatten sie die Bescherung! Ein Rätsel wartete auf seine Lösung – und sie verbrachten den ganzen Vormittag mit einer Vielzahl erfolgloser Versuche, aus den Worten des Propheten schlau zu werden.



Pinos kam auf die Idee, sich die wuchtige Mittelsäule im Hauptgebäude der Kultstätte näher anzuschauen, die fünfmal des Relief eines vierfach gehörnten Dämons trug, der starke Ähnlichkeit mit dem wieder zusammengefügt Amulett von Gelareh Asadar hatte. (Es war in beiden Fällen ein Abbild des Dewischonis.) Pinos stellte fest, dass jeweils die beiden vorderen Hörner der fünf Dewischonis plastisch aus der Säule herausragten und beweglich waren. Man konnte sie eine Vierteldrehung drehen und dann ein kleines Stück gegen Federkraft hochziehen; dadurch wurde der darunterliegende Augapfel drehbar, der spürbare Raststufen hatte und bei Loslassen des Horns in dieser Position festgeklemmt wurde.

Hier musste die Lösung des Rätsels sein! Das war sie tatsächlich – aber die Erbauer hatten die Anlage gegen das Herumprobieren Unwissender abgesichert. Die Agenten bekamen es dadurch mit acht Riesenkrabben gleichzeitig zu tun, gegen deren Übermacht sie möglicherweise nicht bestanden hätten – aber als sie die erste Krabbe getötet hatten, härtete auch bei den anderen Angreifern der „Bauschaum“ aus – eine unerwartete, aber höchst willkommene Reaktion dieser seltsamen Viecher. Pino unterlief bei den weiteren Versuchen noch ein kleiner Denkfehler, der weitere vier Riesenkrabben herbeirief, aber jetzt wussten die Agenten schon, dass sie sich taktisch geschickt nur auf einen Gegner konzentrieren mussten. Sobald diese Störung ebenfalls beseitigt war, brachten die Agenten die zehn Augen der Dewischonis-Säule in die endgültige richtige Stellung – und in den beiden westlichen Steintürmen wurden die beiden Transmitter aktiviert.

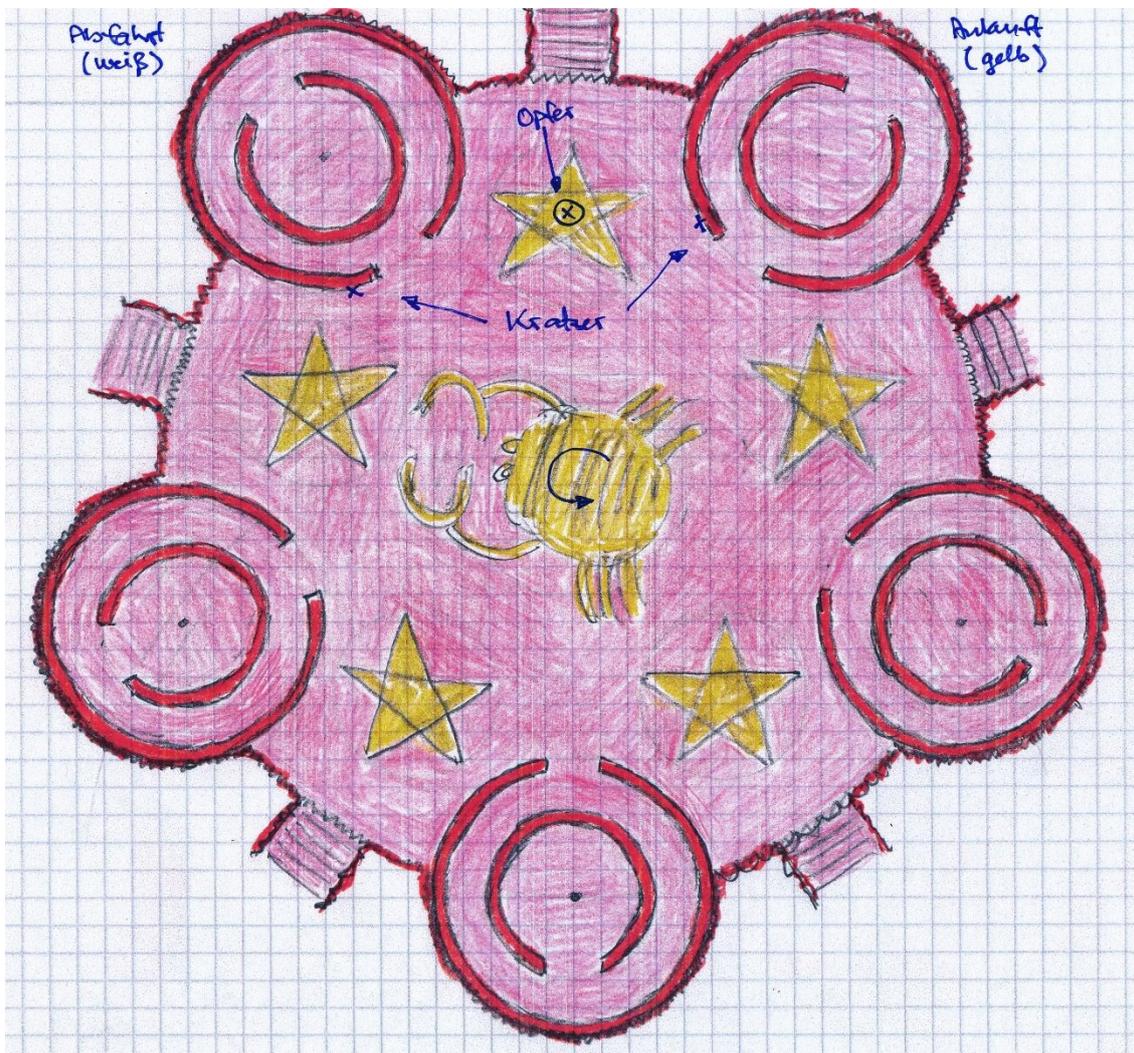
Die Agenten betraten sogleich den weißen Transmitter, um die Verfolgung von Karims Entführern fortzusetzen – aber nichts geschah. Schnell kamen die Gefährten zu der Einsicht, dass hier noch ein weiteres Rätsel auf sie wartete. Nahezu endlose Experimente mit den Zahlenkolonnen führten nur dazu, dass sich die Verzweiflung der Agenten immer mehr steigerte – bis sich Saltor (endlich!) an die Worte Tirdads erinnerte, die die kleine Schanjin belauscht hatte. Zunächst sprach er den Namen des Dämonenfürsten, zu dessen Ehre diese Kultstätte einst errichtet worden war, nur silbenweise rückwärts aus, doch als er das erste Mal

Sinoschiwed sagte und das weiße Licht des Transmitterfeldes dabei kurz zuckte, war allen klar, dass sie die Lösung gefunden hatten.

So war es auch – und einzeln transmittierten sich die Agenten an einen anderen Ort. Saltor machte den Anfang.

Die dritte Falle

Der Zieltransmitter befand sich in einem – bis auf Haomastras Hinweis – völlig identischen Steinturm. Als Saltor den Turm verließ, sah er, dass er sich in einer anderen Kultstätte des Dewischonis befand, die auf einem ähnlichen 15m durchmessenden und 2m über dem Erdboden ragenden violetten Steinrund errichtet war, der auf einer kleinen Insel stand, die in der Mitte eines Bergsees lag.



Hier gab es allerdings insgesamt fünf Krabbertürme, zwischen denen sich jeweils 3m durchmessende Pentagramme befanden, mit einer beweglich gelagerten 4m großen orangegelben Steinkrabbe im Zentrum. Der Krabberturm, aus dem Saltor und seine nachfolgenden Gefährten gekommen waren, und der rechts von ihnen gelegene Turm waren an der Eingangswand mit einem Kratzer markiert worden. Auf dem zwischen diesen beiden Türmen befindlichen Pentagramm lag eine mit geronnenem Blut verkrustete nackte Leiche eines aranischen Mannes mittleren Alters.

Tirdad hatte hier die Transmitter-Anlage komplett ausgeschaltet, indem er die Zentralkrabbe um 72 Grad nach links gedreht hatte. Dann war er per Floß mit „Karim“ und einem Dewi nach Halfad gerudert. Die anderen vier Dewis warteten hier auf ihren Einsatz. Sie hatten auf der Halfad zugewandten Strandseite ein wenig Brennholz und trockenes Gestrüpp aufgeschichtet, um die Wachen in dem Ort oder auf der Burg gegebenenfalls zu alarmieren, aber das Zeug war nass geworden – und die Kollegen in Halfad hatten einen tödlichen Unfall gehabt.

Die Kultstätte hatte einst Verbindungen zu verschiedenen Dewischonis-Kultstätten in ganz Aran gehabt. Leyla wollte Halfad mit der Hilfe des wieder erstarkten Dämonenfürsten zu ihrer strategischen Festung ausbauen und diese Transmitter-Station für ihr aranisches Netzwerk nutzen, aber so weit war sie freilich noch nicht; momentan waren alle anderen Kultstätten des Landes zerstört – nur die Verbindung nach Schirinabad funktionierte noch.

Ehe sich die Agenten ihre Umgebung genauer ansehen konnten, wurden sie von vier Dewis angegriffen; diesmal nutzte Pinos seinen Schlafzauber, um zwei mühelos auszuschalten. Die beiden anderen wurden wie üblich mühsam niedergelöpft.



Die Kultstätte lag inmitten eines von steilen Felswänden umgebenen tiefen Bergsees. Lediglich im Osten fielen die Berge etwas sanfter zum See hin ab; hier war die verlassene Siedlung Halfad, über der auf einer Felszinne etwa 500m oberhalb eine valianische Festung thronte. Südlich Halfads klappte eine Spalte in der Felswand; dort waren die Abraumhalden und der Eingang in das ehemalige Kupfer-Bergwerk. In Halfad mündete ein breiter Bach in den See; der Abfluss des Sees führte durch große Felsen hindurch in ein schmales Tal im Westen. Nordöstlich Halfads führte eine sorgfältig in den Hang geschlagene karrentaugliche Straße zu der 400m höher gelegenen Passhöhe, auf der sich ein verlassenes Gasthaus befand. Ein spiralförmiger pferdetauglicher schmaler Stichweg schraubte sich von hier weitere 100m höher den Berg hinauf zur Ruine der Festung.

Als sich die Agenten die „Leiche“ näher ansehen wollten, stellten sie fest, dass der Mann noch nicht völlig tot war! Pinos flößte ihm einen seiner wertvollen Heiltränke ein und rettete so dem Hirten Bonzo das Leben. Bonzo berichtete den ausländischen Dienern Ormuts, dass er zu den halbnomadischen Bergstämmen gehörte und mit seiner Herde und Familie zu einem Stammestreffen im Norden der Girm-Berge unterwegs gewesen war. Da er einige Schafe vermisst hatte, war er mit seinen beiden Söhnen zur Passhöhe gestiegen, um dort von dem alten Gasthaus aus einen Blick ins verlassene Tal von Halfad zu riskieren, obwohl sich hier und auf

der alten Burg schon längst „Alamans Schatten“ breitgemacht hätten, die jeden verschlingen würden, der ihnen zu nahe käme. Mittags, also unter Ormuts Auge, war es ihm aber sicher erschienen. Dummerweise wären aber aus den Ruinen des Gasthauses plötzlich drei Dewis herausgesprungen und hätten ihn gepackt. Seine Söhne hatten fliehen können, aber er selbst hatte die Besinnung verloren.

Halfad

Heru, Pinos und Saltor schwammen durch den kühlen Bergsee zum Ufer der Bergwerkssiedlung. Dort war am morschen Holzsteg am Ufer ein aus alten Balken und Eisennägeln zusammengenageltes Behelfsfloß festgemacht. Hier lagen vier tote Dewis.

Tirdad hatte „Karim“ mit diesem Floß ans Ufer gebracht. Die dortige Wachmannschaft (vier weitere Dewis) hatten den Auftrag bekommen, ein Signalfeuer zu entzünden, sollte auf der Insel irgendetwas zu bemerken sein. Sie hatten zu diesem Zweck am Ufer allerlei morsches Gestrüpp zu einem Haufen aufgestapelt. Tirdad und sein Helfer hatten „Karim“ dann den Weg hinauf zur Burg geschleppt.

Die vier Dewis am Ufer hatten später ungebeten Besuch erhalten, da eine vierköpfige Ogersippe Appetit auf Krabbenfleisch bekommen hatte. Die Oger hatten in der Halfad-Schlucht ein paar Schafe erbeutet und sich schon auf ein gemütliches trockenes Abendessen in der Höhle der alten Kupfermine gefreut, als sie diese seltsamen Dewis entdeckt hatten. Mit ihren Steinhämmern hatten die bärenstarken Oger ihre dämonischen Gegner problemlos geknackt, aber dann mussten sie enttäuscht feststellen, dass dieser orangefarbene Schaum nach überhaupt nichts schmeckte. Sie ließen deshalb die angebissenen Leichen dieser ungenießbaren Deppen angewidert liegen.

Die drei Gefährten brachten das Floß zur Insel. Am späten Nachmittag hatten alle Agenten zusammen mit Bonzo das menschenleere Halfad erreicht. Hier standen nur noch die Steinmauern der dachlosen Gebäude. Vor 100 Jahren hatten hier etwa 150 Leute gelebt; man konnte noch die überwucherten Felder erkennen und die frühere Funktion mancher Häuser erahnen. Nachdem man alle Wälder der Umgebung abgeholzt hatte, hatte sich der Abbau des Kupfererzes nicht mehr gelohnt, und man hatte die Mine aufgegeben. Obwohl der Eingang in ein altes Bergwerk verdächtig wie der Beginn eines größeren „Dungeons“ aussah, entschieden sich die Agenten gegen einen Besuch. Sie waren hier, um Karim zu retten, nicht, um ihrem Vergnügen nachzugehen!

Die Agenten liefen zusammen mit Bonzo die Straße hinauf zum Pass und verabschiedeten sich dort in der Abenddämmerung von dem Hirten, der durch die mondhelle Nacht weiter der Straße folgen wollte, um möglichst bald zu seiner Familie zu finden. Er lud Pinos und dessen Begleiter ein, ihn später einmal zu besuchen, damit er ihnen seine Gastfreundschaft erweisen könnte.

Trotz der einbrechenden Dunkelheit konnte Saltor erkennen, dass die Spur der Entführer zur Burg hinaufführte. Die Gefährten hatten aber keine Lust, sich in ihrem erschöpften Zustand der Burg zu nähern. Sie begaben sich lieber in den gut erhaltenen Keller des Gasthauses und schlugen dort ihr Nachtlager auf.

Natürlich war den Agenten die Maralinga-Inschrift aufgefallen, die in dem erhalten gebliebenen Bogen des Hoftors eingemeißelt war. Dort stand der Name des Gasthauses (Taberna Finis Mundis) und der folgende Spruch:

*Wer hoch hinauf will, muss sich bücken.
Wer's eilig hat, der soll sich schicken.
Wer's weiß, wie's geht, der soll es sagen.
Die Antwort ist's auf alle Fragen.*

Die Agenten war dieses „Detail“ egal; am nächsten Morgen wollten sie hinauf zur Burg wandern. Kurz vor ihrem Aufbruch in der ersten Morgendämmerung kam Saltor auf die Idee, „noch schnell“ in den Brunnenschacht zu schauen. Tatsächlich erlaubten hier Eisenkrampen das Klettern an der Schachtwand – und in 5m Tiefe war in der Wand ein altes Fragezeichen eingraviert.

Aber das war seinen Gefährten eigentlich egal. Eigentlich? Pinos kam [beim Verzehren eines von Isolde gar köstlich zubereiteten Schweinebratens im Tuchenbacher Wintergarten] plötzlich die Idee, dass man dort – gemäß eines alten valianischen Scherzes – „42“ aussprechen sollte; tatsächlich öffnete dieses Schlüsselwort die Geheimtür zu einem langen schmalen Geheimgang aus valianischer Zeit. Er führte die Agenten an ein paar seltsam verzwickten und mit Elementarkräften gesicherten Einrichtungen vorbei hinauf in die Burg! Dort endete der Weg im Brunnenschacht des ehemaligen Vorratskellers.

Von hier führte eine Wendeltreppe in den Hof der Burg – und weiter hinauf ins Dachgeschoss. Dorthin gingen die Agenten zuerst und kamen in eine große Halle, in der regungslos fünf Zombies herumstanden. Schnell zogen sie sich wieder zurück und öffneten die Tür des Treppenhauses zum Burghof. Jetzt konnten sie hören, wie eine Frau irgendwelche unverständlichen Sprüche vor sich hin murmelte und dabei offenbar mit irgendwelchen Gerätschaften herumklapperte. Die Geräusche kamen aus dem Erdgeschoss des Haupthauses.

Dank ihrer Tarnkappe konnte PaiMuDan problemlos durch das einzige Hoffenster in den kleineren der beiden Räume des Erdgeschosses blicken. Dort standen ein 3m langer Holztisch, zwei Holzschränke und zwei weitere Labortische; alles war vollgestopft mit alchemistischen Werkzeugen und schwarz- und finstermagischem Kram. Über einem kleinen Alkoholbrenner köchelten verschiedene Substanzen. Ein Geruch nach verfaultem Fisch und Verwesung in allen Stadien lag in der Luft. Zwei seltsame Gestalten waren hier und im nicht-einsehbaren Nachbarraum sehr emsig mit Laborarbeiten aller Art beschäftigt. Die eine Gestalt war ein hünenhafter Dewi (Tirdad), die andere Gestalt war eine verunstaltete schlitzäugige Frau, die keine Nase mehr besaß, deren „Kopfhaare“ tatsächlich eine Vielzahl dünner Tentakel waren, und die statt ihrer linken Hand eine große violette Krebs-Schere besaß. Das war Leyla Khorsheed.

Leyla stammte ursprünglich aus dem TsaiChen-Tal und hatte seit einem halben Jahrhundert als deformierte Todlose in der Bergwelt von Girm ein zurückgezogenes Dasein geführt. Sie hatte längst bereut, ihrem dämonischen Mentor Teile ihres Körpers geopfert zu haben, und sehnte sich danach, einen jugendfrischen Körper zurückzugewinnen. Alle ihre bisherigen Versuche waren freilich gescheitert. Nach Dewischonis Prophezeiung war Leyla klar, dass sie diesen Funken Ormuts unbedingt in ihre Gewalt bekommen müsste, damit sie dank seiner göttlichen Macht wieder ein normales, freilich todloses, Leben in jugendlicher Gestalt führen könnte.

Leyla bereitete mit Tirdad, ihrem einzigen zauberkundigen Dewi, gerade ein Ritual zur „Funkenübertragung“ vor. Im Nachbarraum war auf dem Steinfußboden eine 3m durchmessende gelbe Steinkrabbe aufgemalt, die von fünf Beschwörungspunkten umgeben war, die exakt auf einem 4m durchmessenden Pentagramm lagen. Über dem Bereich der Krabben-Scheren befand sich in der Decke ein Eisenring, von dem ein Seil herabbaumelte. Hier sollte Karim an den Füßen herabbaumeln; Leyla würde sich auf die Krabbe legen, und Tirdad würde über ihr stehen und den Knaben enthaupten. Dann müsste sie nur das erste Blut trinken, ehe es den Boden erreicht hätte. An der Stirnseite des Raums war eine mit violetter Tusche angefertigte aranische Inschrift zu lesen:

Fürst der lichtlosen See, Herrscher der Gepanzerten und Panzerlosen, Schere der Kraft und Zange der Macht, nimm dieses Opfer und gewähre uns die Gnade deiner göttlichen Erhabenheit, oh vierfach gehörnter Dewischonis!

Nach intensiver und höchst kontroverser Diskussion hatten sich die Gefährten endlich auf einen Schlachtplan geeinigt. Sie wollten die beiden Gegner überraschend angreifen und durch eine massive Attacke verhindern, dass sie irgendwelche Zauber vollführen könnten.

Während einige Agenten in aller Eile durch das Fenster in das „Labor“ kletterten, hielt sich PaiMuDan unsichtbar im Hof auf. Sie wartete darauf, dass Pinos, der vor ihr in der Schlange stand, durch das Fenster steigen würde. Aber in diesem Moment forderte Leyla Tirdad auf, ihr diesen Wunderknaben zu bringen! Sie wäre jetzt so weit! Tirdad ging durch die Tür in den Hof hinaus – und Pinos verbarg sich gedankenschnell genau hinter dieser Tür. Tirdad ging hinüber zum Schuppen, um „Karim“ zu holen – und Pinos schickte den Dewi erfolgreich in einen magischen Schlaf! Der Hexer stach zunächst den schlummernden Dämon ab, ehe er sich dem Kampf der anderen hinzugesellte.



Die vier anderen Agenten hatten innen Leyla umzingelt; dummerweise waren Saltor und Heru dabei durch das Pentagramm gelaufen und hatten damit zwei Riesenkrabben herbeigerufen! Das verschärfte den Kampf spürbar; Saltor wird von einer Krabbe kampfunfähig gezwickt. Zum Glück kam gerade Pinos dazu und schickte sie ebenfalls in den Schlaf. Als er sie abstach, war die andere Krabbe ebenfalls tot. Gemeinsam gingen sie nun Leyla an den Kragen. NyoSan tötet sie schließlich mit einem kritischen Treffer ihres sagenhaften Schwertes; damit hatte Leyla freilich überhaupt nicht gerechnet!

Waren das schon in die „Endgegner“ gewesen? Die Agenten konnten es zunächst gar nicht glauben, aber als sie beim folgenden Absuchen der Burg die beiden mit Leylas zierlicher Schrift beschriebenen Pergamente fanden, mussten sie sich allmählich an den Gedanken gewöhnen.

Der Funke! D. muss es einfach ernst meinen. Warum sollte er mich belügen? Tirdad muss sich Karim schnappen! Das Ritual ist machbar, wenn D. hilft. Und helfen muss er! Er schuldet mir was – und ich habe diesen bescheuerten Körper dermaßen satt! Ewige Jugend, das ist es!

Wo das Licht ist, da ist auch Schatten. Wo kein Licht ist, da ist trotzdem Schatten. Der Schatten ist überall und immerdar, das Licht ist begrenzt und vorübergehend. Licht ist Illusion! Finsternis ist die finale Realität, und Alaman ist ihr Herr – und ich, Dewischonis, bin sein Minister.

Der oberste Ränkeschmied der finsterscheuen Lichtlinge (oder vielleicht nur einer seiner eigenmächtigen Diener) betreibt ein verworrenes Spiel, bei dem Aran möglicherweise ein neuer „Großkönig reinen Herzens“ präsentiert werden soll. Das alles ist noch viel zu grell für irgendwelche Einzelheiten.

Trotzdem müssen wir etwas unternehmen, Leyla, oberste meiner Dienerinnen! Es geht in diesem Spiel um einen blondlockigen Knaben namens Karim, der in den Plänen der finsterscheuen Feiglinge irgendeine Hauptrolle spielen soll. Er besucht derzeit regelmäßig den Tempel der Lichtlinge in Schirinabad, und darum heißt es für dich

jetzt: zugreifen! Wir müssen dieses Kind endlich in unsere Gewalt bringen! Es darf uns nicht entwischen – oder, noch schlimmer, anderen Kräften in die Klauen oder Zangen fallen!

Schnapp dir den Knaben, Leyla! Und zwar lebend! Du wirst ihn für das Ritual der Funkenübertragung brauchen – und wenn es gelingt, dann soll dich auf immer makellose Schönheit ewiger Jugend erfreuen! Deiner Treue bin ich mir nämlich mittlerweile auch ohne das Faustpfand deiner Gestalt gewiss.

Deshalb: Tempo! Tempo! Tempo!

In den Räumen der Burg standen etliche Zombies herum, aber sie reagierten nicht (mehr) auf die Anwesenheit von Lebewesen.

Im ehemaligen Pferdestall hatte Tirdad „Karim“ an einem Pfosten festgebunden. Als die Agenten den Knaben entdeckt hatten, fiel ihnen sofort auf, dass irgendetwas nicht mit ihm stimmte. Genau – seine Tätowierung war ganz verschmiert! Karim reagierte auch nicht auf ihre Anwesenheit, sondern starrte einfach nur vor sich hin. Er schien auch seine liebreizende Aura verloren zu haben. Seltsam. Bolso aß einen Lilalum-Käfer – und durchschaute jetzt die kraftvolle Illusion. Das war gar nicht der richtige Karim - das war ein toter Junge, der auf magische Weise das Aussehen Karims erhalten hatte! PaiMuDan fiel plötzlich ein, dass sie mal etwas von einem kanthanischen Zauber gehört hatte, mit dem man aus einer Leiche einen Doppelgänger machen konnte. Der wahre Entführer Karims musste das getan haben, um sie von seiner Spur abzulenken – und diese unfähige Leyla hatte den falschen Knaben entführen lassen!

Die Agenten nahmen dem toten Kind den Gürtel mit 2 Liter Zauberöl ab, den er unter seinem Kaftan um den Bauch gewickelt hatte. Seine Leiche ließen sie in der Burg zurück. Gäbe es eine bessere Bestattungsstätte für den armen Knaben?

Gegen Mittag machten sich die Agenten auf den Heimweg. Am späten Nachmittag waren sie wieder zurück beim Waldbauernhaus nördlich von Schirinabad. Hier kümmerten sich mittlerweile Wachtleute und Inquisitoren um den Mordfall. Sie waren über den Spezialeinsatz der Spezialisten informiert und behandelten die „fremdländischen Kollegen“ mit Neid und Respekt.

Am Abend waren die Agenten wieder in Schirinabad und berichteten Hesam von ihren Erlebnissen. Sie baten ihn um Ermittlung wegen des „letzten Tags des richtigen Karims“. Hesam seinerseits konnte den Agenten von einer seltsamen Schrift berichten, die Haomastra damals bei seiner Durchreise durch Schirinabad angefertigt hatte. Es waren nur die 3 Buchstaben A, J und S gewesen, die der Prophet auf ein leeres Pergament untereinander hingeschrieben hatte.

Gemeinsam berichteten sie Kambiz Asadar von den ganzen Geschehnissen. Für das Familienoberhaupt war die wichtigste Nachricht, dass diese „Fürstin der Berge“ getötet worden war und von dieser Seite keine Gefahr mehr drohte. Sehr schön! Diese Kultstätte wollte sich Kambiz zusammen mit Hesam am nächsten Tag mal ansehen. Das gemeine Volk sollte freilich von diesen Neuigkeiten nichts erfahren.

Als die Gefährten endlich wieder in ihrem Gästehaus waren, trafen sie dort Cerileas und erzählten die ganze Geschichte noch einmal von vorne. Unterdessen entschlüsselte PaiMuDan die rätselhaften Zahlenkolonnen, die mit dem „AJS-Schlüssel“ die drei altertümlichen Worte „Agnosco“, „Perturbo“ und „Contundo“ ergaben. Als sie diese drei Worte das erste Mal aussprach, durchzuckte sie und alle Gefährten ein Schauer der Macht. Sehr seltsam!

Die vierte Entführung Karims (erfolgreich)

Während die Agenten auf das Ergebnis der Ermittlung ihrer Kollegen warteten, überprüften sie ihre Ausrüstung und ließen von den Experten des Feuertempels ein paar möglicherweise magische Artefakte untersuchen. Dabei erfuhren sie nebenbei, dass man Professor Taschim zwei Tage nach ihrer Abreise aus Ormudagan abends ermordet in seinem Labor im obersten Turmzimmer aufgefunden hatte; dem Professor war mit einer scharfen Klinge der Hals durchgeschnitten worden. Ein Kampf hatte nicht stattgefunden; dem Professor waren auch keinerlei Wertsachen gestohlen worden. Der Mörder war offensichtlich die glatte Turmwand hochgeklettert und durch das Fenster hinein- und wieder hinausgestiegen.

Heru nutzte die Pausenzeit, um seinen Umgang mit dem Langschwert zu verbessern. NyoSan zog mit einem steinalten kanthanischen Sprengmeister nach Osten, um ihre LiYao-Kenntnisse in der Praxis zu erproben und endlich einen Satz Bomben käuflich zu erwerben.

Am Abend des ersten Pausentages besuchte Hesam die Agenten und genoss das üppige Mahl mit sichtlicher Freude.

Hesam hatte an diesem Tag zusammen mit Kambiz Asadar sowie mit einigen verschwiegenen Leibwächtern und Inquisitoren die „heidnische“ Kultstätte des längst vergessenen geglaubten „Wasserunholds“ Dewischonis besucht. Dieser Dewischonis (teils Mensch, teils Krebs, teils Krake) war in Aran einst vor allem von den Bergstämmen Girms gefürchtet und deshalb vorsichtshalber von ihnen verehrt worden, indem man ihm an seinen Lieblingsplätzen, sumpfigen Wasserlöchern oder einsamen Bergseen, regelmäßige Blutopfer dargebracht hatte. Nach heutiger Lehrmeinung würde Dewischonis zu den Ministern Alamans zählen. Tatsächlich hätte man aber schon seit Jahrhunderten nichts mehr von diesem Übeltäter gehört, und wenn es in früherer Zeit Kultstätten gegeben haben sollte, so hätten die Ormutskrieger diese im Lauf der Zeit eigentlich alle platt gemacht. Obwohl es „prinzipiell kein Geheimnis“ gewesen wäre, dass sich eine solche alte Kultstätte nördlich Schirinabads in dem Sumpfgebiet westlich der Hauptstraße befunden hatte, hatte jeder seltsamerweise (und ohne Nachprüfung) angenommen, dass dieser Ort längst nur noch eine völlig zerstörte Ruine gewesen wäre, die zu besuchen völlig überflüssig wäre. Hier war offenkundig Alte Magie am Werk gewesen.

Nun hatten sich Hesam und Kambiz (ohne die draußen bleibenden Begleiter) also dort umgesehen und alles so vorgefunden, wie es die Agenten beschrieben hatten. Alles? Nun ja – fast alles. Eine Inschrift in goldener Tusche hatte sich nirgendwo befunden! Aber die beiden Transmitter hatten sich problemlos aktivieren lassen – und sie hatten ebenso problemlos funktioniert! Kambiz hatte den See als etwas kühl und die Insel als etwas zu klein für eine gediegene Familien-Party empfunden, und Halfad war sowieso einfach zu abgeschieden gelegen, um als Handelsstation zu dienen. Kambiz war deshalb einverstanden gewesen, diese Bauten der Alaman-Diener von der Kirche zerstören zu lassen, was nun in den nächsten Wochen passieren würde.

Hesam brachte den Spezialisten das Original der ominösen AJS-Inschrift auf einem sonst nur mit abstrakten Ornamenten verzierten Pergament mit. Als PaiMuDan die drei seltsamen Worte aussprach, erschien zur völligen Überraschung aller in den Ornamenten eine mit goldener Tusche verfasste Handschrift des Propheten, die später wieder spurlos verblasste.

Oh Ormut! Wie soll ich das nur verstehen? Warum erleuchtest du mich nicht einfach wie die Sonne, deren Licht uns an dich erinnern soll? Oder – besser noch: Warum kümmerst du dich nicht gleich selbst um die dunklen Machenschaften deines Bruders und dessen Dienerschaft? Warum machst du ausgerechnet mich zu deinem Werkzeug, falsch, zu deinem Boten für andere, die vielleicht deine Werkzeuge sein werden? Warum so unendlich

umständlich? Warum diese verschlungenen Pfade, die doch gar nicht zu dem Bild der pfeilgeraden Sonnenstrahlen passen, mit dem du dich gern schmücken willst? Warum gibst du mir keine klare Antwort, obwohl ich jetzt schon sechsmal eine Frage gestellt habe, die mit Warum beginnt? Natürlich kann ich einen Gott wie dich nicht begreifen. Natürlich ist es sinnlos, dir solche Fragen zu stellen. Natürlich wandelst du auf deinen eigenen Wegen. Aber eines muss ich dir schon mal sagen: du solltest auch an deine Anhänger denken, denn diese ganzen verschwommenen Visionen nerven, die nerven sogar ganz gewaltig, und je klarer deine Botschaften sind, desto größer sind auch die Erfolgsaussichten deiner Diener! So – das musste einfach mal raus. Also gut. Ich bin also mal wieder nur der Bote. Wen immer das zu interessieren hat, der möge sich mit Folgendem beschäftigen:

Erstens: Und eine Herrin der Spinnen wird im Schatten lauern. Dorthinein wird sie nicht freiwillig gegangen sein. Dort wird sie nicht aus eigener Kraft herausgelangen können. Eine schwache Gefangene ihres verborgenen Netzes wird sie sein, und so würde es bleiben können bis in alle Ewigkeit – würde da nicht eine gewisse winzige Chance bestehen, dass der finstere Bruder Interesse an der Totgeglaubten finden könnte.

Zweitens: Und das würde nicht so gut sein. Genau genommen könnte das sogar ziemlich übel werden. Würden die Falschen sie aus ihrem Netz befreien, könnte das der Finsternis einen gewaltigen Zuwachs an Macht bescheren, mit bösen Folgen für das Werk der Gläubigen. Das wird also nicht passieren dürfen. Folglich wird etwas anderes geschehen müssen. Ein heimliches Vorhaben, das den endgültigen Tod der Spinnenfrau bewirken soll.

Drittens: Und so soll es geschehen. Ein göttlicher Funke wird sich auf den Weg durch Aran machen, wie es ein Prophet geweissagt haben wird. Und nicht nur die Diener des finsternen Bruders werden ihre gierigen Klauen nach dem kindlichen Träger ausstrecken, auch die gestaltlose Schurkin wird ihre heimlichen Fäden spinnen! Dieser Weg wird also kein leichter sein.

Viertens: Und das Vorhaben kann scheitern. Diese Möglichkeit besteht. Der Funke kann in die falschen Klauen geraten und dort höchst unangenehme Nebenwirkungen haben. Dann muss die dunkle Hexe eben in ihrem Versteck verweilen. Und dann wird auch diese gewisse winzige Chance weiterhin bestehen. Es wird dann zusätzlicher Anstrengungen bedürfen, dieses Übel zu beseitigen.

Fünftens: Und das Vorhaben kann gelingen. Der Funke kann das verborgene Ziel erreichen – und die Netzinsassin wird mit all ihren schwachen Kräften sogar selbst dazu beitragen. Doch wenn der Zugang offenbart ist, werden ihn auch die Diener des Lichts nutzen können. Dann sollen sie das Schicksal der Spinnenfrau besiegeln, ehe die Seite der Finsternis ihre Kräfte neu versammeln kann.

Sechstens: Freilich birgt dieser Plan ein hohes Risiko. Schlimmstenfalls könnte die Gegenseite einen extrem gefährlichen Machtzuwachs feiern. Aber diese Sorge darf die getreuen Diener des Lichts nicht lähmen. Außerdem können ihnen die Drei bei passender Gelegenheit ein klein wenig Hilfe zuteilwerden lassen. Wird schon schiefegehen!

Siebtens: Am Ende des Wegs muss man auf jeden Fall Vier haben, und bestenfalls hat man außer den Drei auch den Einen dabei. Zusammen ergibt das Acht – und Acht zu geben, das empfiehlt sich sehr.

Oh Ormut! Mein Gott! Ich will mich ja nicht wiederholen – nur eines noch. Ich bin jedenfalls nicht dieser Prophet, von dem du da sprichst. Ich nicht! Ich hab' schon genug damit zu tun, deine bloße Existenz (und die deines Bruders) zu verkünden. In ein paar Tagen geht die Reise weiter nach Süden. Erleuchte mich, oh Herr, und nimm deinem Propheten den kleinen Ausbruch weiter oben nicht krumm. Manchmal spürt man als Mensch die Last eben besonders schwer, was meinem Glauben aber freilich keinen Abbruch tut.

Haomastra

Am Abend des zweiten Pausentages besuchte Hesam die Agenten wiederum im Gästehaus. Er hatte fünf Zeugen mitgebracht (ein 9-jähriges Mädchen, zwei Erwachsene mittleren Alters mit 10-jährigem Sohn, und einen älteren Mann) und war offensichtlich sehr mit der Arbeit seiner Leute zufrieden. Die Frage nach dem Verschwinden des echten Karim wäre geklärt!

Am Tag seines Verschwindens hat Karim den Vormittag wie immer im Feuertempel beim Religionsunterricht verbracht. Nach dem Mittagsgebet hat er sich vor dem Tempel mit seiner Freundin Mehry Margaan getroffen, die ihm vermutlich von der Ankunft der Acht Albernem Achmeds und der bevorstehenden außerplanmäßigen Aufführung am Nachmittag berichtet hat. Jedenfalls ist er nicht wie sonst schnurstracks zum Theater gerannt, um sich dort für die abgesagten nachmittäglichen Proben umzukleiden, sondern hat den anderen Kindern, die sich

dort schon versammelt hatten, vorgeschlagen, als Zeitvertreib bis zur Vorstellung eine lustige Rätseljagd durch die Gassen und Hinterhöfe der Stadt zu veranstalten.

Die Hälfte der Kinder hatte sich versteckt, die andere Hälfte musste sie suchen (und zwar immer paarweise). Natürlich wollte Karim von „seiner“ Mehry gefunden werden! Und er hatte sich offenbar sehr gut versteckt, denn Mehry hatte ihn erst unmittelbar vor dem Auftritt der Achmeds gefunden und ihn im Amphitheater zu seinem freilich freigehaltenen Sitz in der Mitte der zweiten Reihe gebracht. Karim hätte dabei kein Wort gesprochen und stur geradeaus geguckt.

Ihrer Freundin <als Zeugin anwesend> hätte Mehry flüsternd erzählt, dass sie sich mit Karim gestritten hätte. „Sein doofes Rätsel ist einfach zu schwer gewesen. Aber Karim hat gesagt, nicht sein Rätsel, sondern ich sei bloß zu doof gewesen, es gleich zu verstehen, und das ist gemein gewesen von ihm. Dann hat er freilich gesagt, dass er nur Spaß gemacht hätte, aber das ist kein Spaß gewesen. Dann hat er gesagt, dass ich sowieso keinen Spaß verstehen würde, er aber schon, und ich habe gesagt, er solle endlich den Mund halten. Daraufhin hat er gesagt, dass er freilich den Mund halten würde, bis ich ihn zum Lachen bringen würde, was ich aber nie schaffen würde, und wahrscheinlich rechnet er jetzt damit, dass ich mich wie ein Hampelmann benehmen würde, aber das kann er vergessen. Dank mir hockt er jetzt aber im Theater - und sobald er lacht, habe ich ihn zum Lachen gebracht, und wenn er dann immer noch kein Wort der Entschuldigung sagen will, dann muss ich vermutlich doch noch in Tränen ausbrechen, jawohl!“

Ihre im Theater sitzenden Freunde hatte sie gebeten, auf „den versteinerten Karim“ aufzupassen; heute wollte sie aber bei dem Ekel nicht sitzenbleiben, zumindest nicht vor der Abendvorstellung. Danach war Mehry aus dem Theater gelaufen, Richtung Tempelplatz.

Da sich Karim auch nach der Vorstellung „totgestellt“ hatte, hatten die Kinder die Lust verloren, sich um den Sturkopf zu bemühen, und ihn allein hocken lassen. Der sollte seinen kleinen Streit mit Mehry selbst auskosten, dieser Langweiler!

Die restlichen Geschehnisse im Theater kennt ihr ja schon. Mehry Margaan ist natürlich ebenfalls spurlos verschwunden.

Ach so – kennt ihr eigentlich die Familie Margaan? Darf ich bekanntmachen? Die Margaans – korrigiert mich, wenn ich etwas Falsches sage – waren bis vor kurzem noch die Wirtsleute des Gasthauses Wanderers Wohltat auf der Drakwälder Kanzel gewesen, in dem Karim im Schlangensmond auf seinem Weg nach Ormudagan genächtigt hatte. Die Margaans hatten sich Karims Gefolge angeschlossen. 7 Tage nach dem Verschwinden Karims in Ormudagan hatten sich die Margaans mit ihrem Karren auf den Weg nach Norden gemacht.

Sie würden ja gern ihrer Tochter Mehry geglaubt haben, die felsenfest davon überzeugt gewesen war, dass dem süßen Karim nichts passiert wäre, und dass man bestimmt „irgendwo im Norden Arans“ erneut seinen Weg kreuzen würde, aber jetzt hieß es für sie vor allem, schnell eine neue Existenz aufzubauen. Die Margaans waren vor zwei Monden nach Schirinabad gekommen und hatten sich dort bei Verwandten einquartiert, die eine einfache Herberge für Reisende betreiben.

Hier haben die Margaans vor kurzem ein Speiselokal mit „Demawender Bergspezialitäten“. Während ihr Sohn fleißig mithilft, ist ihr Wirbelwind Mehry einfach nicht zu bändigen gewesen; das Mädchen hat sich schnell mit anderen Kindern angefreundet und praktisch täglich im Theater und im Park der Asadar herumgetrieben. Am Abend des Entführungstages war Mehry nicht nach Hause gekommen, und niemand hatte gesehen, wo sie hingegangen war, nachdem sie „Karim“ in die Kindervorstellung begleitet und dort allein gelassen hatte.

Die Margaans sind verständlicherweise in größter Sorge gewesen; seltsamerweise sind aber auch die Tierpuppen und anderes Spielzeug des Mädchens und seine guten Kleider verschwunden, was einer gewaltsamen Entführung widerspricht. Statt sich gleich an die zuständigen Behörden zu wenden, haben sie zu Ormut gefleht und gehofft, dass ihre Tochter von selbst wieder auftauchen würde – aber das ist nicht der Fall gewesen.

Heute am späten Nachmittag – wir haben die Margaans gerade wegen ihrer Tochter vernommen – ist uns, Ormut sei gedankt, unerwartete Hilfe zuteilgeworden. Der Imker Raschnid hier <ebenfalls anwesend>, ein reiselustiger Geselle, hat eine Ladung seines speziellen Bergblütenhonigs in die Stadt bringen wollen und war gerade in der Herberge eingetroffen. Als er gehört hat, dass wir nach Mehry suchen, hat er uns aufgeregt berichtet, dass er sie vermutlich gesehen hat!

Raschnid stammt aus einem der kleinen Bergdörfer nördlich Schirinabads und hat sich gerade auf dem Fußmarsch in Richtung der Stadt befunden, als ihm ein von einem Esel gezogener recht flott fahrender Scherenschleiferkarren begegnet war, aus dessen Rückseite ihm zwei Mädchen zugewunken hatten, als er sich umgedreht hatte. Eines der Mädchen hatte ihn an Mehry erinnert, die er aber schon fast zwei Jahre nicht mehr gesehen hatte – und das andere „Mädchen“ (hatte ein Kopftuch tief in die Stirn gebunden) hatte fast wie ein Junge ausgesehen! Wenn das nicht Karim gewesen ist! Noch dazu, wo ausgerechnet am Entführungstag ein Scherenschleifer namens Lushid Pechmed die Herberge der Margaans verlassen hatte, nachdem er dort seit knapp zwei Monden sein Quartier aufgeschlagen und in ganz Schirinabad Scheren geschliffen hatte! Dieser Lushid war übrigens aus Ormudagan hierhergekommen.

Mit anderen Worten: Wir haben eine Spur!

Selbstverständlich würden die Agenten diese heilige Aufgabe selbst lösen müssen, um keinen Alaman-Diener vorzeitig hellhörig werden zu lassen. Hesam schwatzte den Asadar einige ganz besondere Kraft- und Heiltränke ab – und schon am nächsten Morgen konnten sich die Gefährten an die Verfolgung der schon deutlich abgekühlten Spur machen.

Sie entschieden sich, die Spur dort aufzunehmen, wo Raschnid den Karren Lushids gesehen hatte, und ritten deshalb auf der alten Bergstraße nach Norden.

Drei Tage später erreichten sie gegen Abend ein Dorf, in dem sich erst am Morgen des gleichen Tages der Scherenschleifer-Karren wieder nordwärts auf den Weg gemacht hatte. Der Vater wäre gern schon früher weitergezogen, aber seine beiden Kinder hatten sich so sehr gewünscht, bei dem schönen Wetter am See zu spielen, dass er zwei Tage hier verweilt hatte. Der Mann hatte das Herz am rechten Fleck, bei Ormut!

Die Dörfler gaben den Fremden gern Auskunft über den weiteren Weg nach Norden:

Die alte Straße hat einst bei der Abzweigung rechts über den Blutpass nach Norden geführt. Kurz danach erreicht ihr auf der neuen Straße das Gasthaus zur Roten Pistazie – dort beginnt dann der lange Abstieg hinab zur Hauptstraße. Nach 20 km kommt ihr dort an eine Abzweigung, der ihr nach Osten folgen könnt, um nach einem langen Aufstieg wieder zurück auf der alten Bergstraße zu sein.

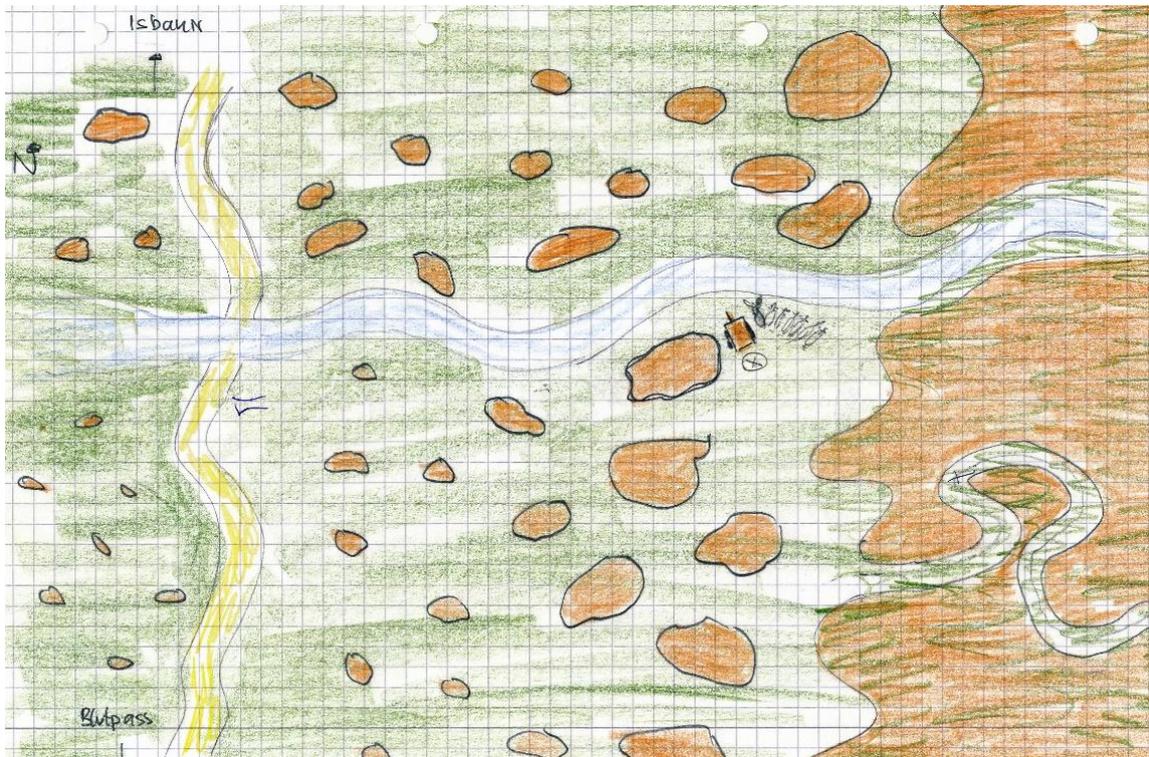
Die alte Straße wird nur noch selten befahren oder begangen. Klar, sie ist eigentlich die kürzeste Verbindung, aber die Gegend in der Nähe des Blutpasses ist menschenleer und unheimlich – und die Straße ist sowieso oft (nach Stürmen) von Geröll oder Astwerk versperrt. In dieser Gegend hausen mit Sicherheit große Panther! Manche behaupten auch, dass dort manchmal nachts riesige Spinnen auf Jagd gehen, die statt eines Kaninchens gern mal auch einen Menschen verschlingen, der so töricht gewesen ist, der alten Straße zu folgen.

Am nächsten Tag nahmen die Gefährten natürlich den Weg über den Blutpass. Einige Querschuchten wurden mit kühnen Brückenbögen überspannt. Ein Stück nördlich der Passhöhe war sogar ein 200m langer Tunnel in den Felsen „gebohrt“ worden, um einen Querriegel zu überwinden. All diese Bauten waren kein Werk der Araner, sondern stammten noch aus der Zeit der valianischen Besatzer und waren nicht von Menschenhand erbaut worden.

Kurz hinter dem Tunnel querte der Weg einen Bergbach, der aus einer östlichen gelegenen schmalen Fels-Schlucht herausströmte. Hier hatte der Karren deutlich sichtbare Spuren hinterlassen – und parkte tatsächlich einige 100m entfernt hinter einem großen Felsbrocken. Eine zweite südlich gelegene trockene Schlucht war hier ebenfalls zu erkennen.

Die Agenten durchsuchten den Karren, fanden aber nur die übliche Ausrüstung eines Scherenschleifers sowie normale Reiseausrüstung und einen kleinen Koffer mit Mädchenkleidern und Stoffpuppen. Bolso fühlte sich unwohl und bat seine Gefährten, schon mal ohne ihn in die Schlucht zu laufen; er wollte sich beim Karren ausruhen und dann

schnellstmöglich hinterherkommen [Wolfgang war versehentlich nach Tuchenbach statt nach Unterneuhausen gefahren – ganz klar ein Opfer des Zaubers *Macht der Gewohnheit*].



LuPes Ende

Die nur 5m breite Trockenschlucht war bis zu 50m tief in den Felsen geschnitten; auf ihrem 4km langen Weg stieg sie in vielen Windungen von West nach Ost an und führte siebenmal durch je 50m lange Tunnel. Aus der Vogelperspektive bildeten die merkwürdigen Windungen den aranischen Schriftzug für „göttliche Spinne“. An verschiedenen Stellen waren die Felswände mit leicht verwitterten Reliefs geschmückt – je weiter östlich man kam, umso grausamer wurden die Szenen der Menschenopferung. Das Blut der Opfer wurden von spinnenartigen Wesen gierig aufgesogen. Der glatte Felsboden der Schlucht war seltsamerweise ohne Bewuchs; in seiner Mitte verlief eine 40 cm tiefe und breite Rille. Sie war einst für das verdünnte gerinnungsfreie Blut bestimmt, das hier unter den auf ihre Opferung wartenden Menschen Verzweiflung und Todesangst aufbauen sollte.

Nach nur 75m Weg stießen die Agenten auf zwei zerschmetterte Leichen, die am Boden der Schlucht lagen: ein dunkelhaariger braungebrannter schlanker Mann in Lederklamotten – und ein schlankes kleines Mädchen.

Nach LuPes Ankunft in Schirinabad hatte er dort von der Rettung Karims erfahren. Der Knabe wäre freilich kein Wunderknabe oder gar ein Bote Ormuts, wie manche Nihavander oder Ormudaganer behauptet hätten, sondern einfach das Opfer irgendeines Zwistes der Alaman-Diener untereinander. Einfach ein netter Junge, den man häufig im Theater antreffen könnte. Interessant!

LuPe hatte ausgerechnet die Herberge als Unterkunft gewählt, in der auch die Margaans vorübergehend untergekommen waren – und natürlich erkannte er Mehry wieder, deren gemeinsame Spiele mit Karim ihm schon im Lager von Godschah aufgefallen waren. Dank seines durchschnittlichen Aussehens fürchtete LuPe nicht, dass er umgekehrt auch von ihr wiedererkannt würde.

Nachdem LuPe seiner Herrin die guten Nachrichten per Traumkontakt überbracht hatte, bestand Hawwa darauf, Karim „persönlich zu sprechen“, nachdem sie mit LuPe den Plan der Entführung ausgearbeitet hatte. Letztendlich

sollte sich LuPe als „Bote von Karims Mutter“ bei dem Knaben mit einem Lilalum-Käfer mit gelbem Band ausweisen; Hawwa würden „ihrem Sohn“ schon eintrichtern, dass er alles tun müsste, was ihr Bote von ihm verlangen würde. LuPe bestand darauf, diesmal nichts zu überstürzen und sich mit sämtlichen Umständen sorgfältig vertraut zumachen, ehe sie zur Tat schreiten würden. Noch einmal dürfte nichts mehr schiefgehen!

LuPe nahm sich also Zeit, beobachtete die Schnüffler (aber die waren offenbar harmlos, konzentrierten sich auf ihre Ausbildung und kümmerten sich nicht um den Knaben, der ganz vernarrt in das Theater war) und arbeitete an den Einzelheiten seines Plans.

Schließlich sprach LuPe eines Vormittags Mehry an, als sich das Mädchen gerade auf dem Weg zum Theater befand, um sich dort mit Karim zu treffen. Mehry unterlag sofort seinem Beeinflussen-Zauber und freute sich über die beiden Lilalum- Käfer (einer hatte ein rotes, der andere ein blaues Band). LuPe erzählte Mehry, er wäre der Onkel Karims, aber das müsste ein Geheimnis bleiben! Sie sollte aber seinem Neffen diesen Käfer schenken und schöne Grüße von ihm bestellen; der andere Käfer (mit dem roten Band) wäre ein Dankeschön für sie.

Zu LuPes Überraschung antwortete Mehry verschmitzt mit der Frage, ob er vielleicht der geheime Bote wäre, der ihren Freund Karim endlich zu seiner Mutter bringen würde. LuPe gab das zu, bat Mehry aber, dieses Geheimnis niemandem zu verraten, denn sie wüsste ja selbst, dass sich finstere Gestalten für Karim interessieren würden (wie das schon in Godschah, Ormudagan oder Villa Schönblick der Fall gewesen wäre) und sie deshalb ganz heimlich verschwinden müssten. Mehry erklärte sofort ihre volle Unterstützung und wollte dem Onkel nicht nur helfen, sondern Karim zu dessen Mutter begleiten.

Mehry brachte den Stoff-Käfer also zu Karim, der in der folgenden Nacht Karim erstmalig wieder völlig ruhig schlafen konnte: endlich konnte er wieder mit seiner Mama sprechen! Hawwa weihte ihn in den Plan seines Onkels ein; Karim musste ihr feierlich versprechen, dass er brav alles mitmachen würde.

Mehry besorgte in den nächsten Trideaden für Karims Onkel die gewünschten „Kleinigkeiten“, also die Zutaten für den Zauber „Doppelgänger erschaffen“: Haare (beim gegenseitigen Kämmen in der Garderobe), Fingernägel (sie schneidet ihrem Freund die „Krallen“), Speichel (bei einem Spuckwettbewerb von scharfen Lakritz-Stückchen in kleine Ton-Becher – wer schaffte es am schnellsten, den Spucke-Eichstrich zu erreichen?) und Blut (Mehry wollte spielerisch Blutschwisterschaft mit Karim machen; Karim fügte sich und ihr einen schmerzhaften Schnitt in die linke Handfläche zu; beide füllten das Blut in kleine Ampullen, die Mehry von LuPe bekommen hatte, und trugen sie bei sich).

LuPe fuhr tagsüber als Scherenschleifer und Handwerker in der Umgebung von Schirinabad herum, erledigte kleinere Arbeiten und besorgte sich einen alten Zuber, den er eines Abends mit lehmiger Brühe aus dem flachen Teil eines der Tümpel füllte, die sich in den aufgegebenen Lehmgruben nordwestlich der Stadt gebildet hatten. Dabei beobachtete ihn ein Bettlerjunge, der hier trotz Verbots seiner Eltern, die etwas weiter nördlich im Wald ihr Lager aufgeschlagen hatten, einen abendlichen Schwimmgang unternommen hatte. So ein Glück! LuPe lähmte und tötete diesen Lausbuben und versenkte ihn gleich in dem Zuber. Jetzt hatte er also bereits eine Leiche passender Größe!

In der Nacht vor dem Tag der Entführung erzeugte LuPe aus dieser Leiche einen schweigsamen unintelligenten Doppelgänger Karims, dem er die Tätowierung aufmalte und mit Kaftan, Hosen und einem Stirnband passend verkleidete sowie mit den notwendigen Instruktionen versah.

Am Morgen des Entführungstages gab LuPe Mehry das vereinbarte Signal; er packte ihr wesentliches Gepäck in seinen Wagen und verabschiedete sich von der Herberge. Nach einer kleinen Tour durch die Stadt stellte er den Wagen kurz in der Nähe des Tempels ab, um dort ein nachmittägliches Gebet zu verrichten. Als Karim nach dem Mittagsgebet wie immer den Tempel verließ, um ins Theater zu laufen und sich dort für die Proben umzukleiden, erfuhr er von Mehry, dass ihn sein Onkel heute „abholen“ würde.

Bei dem lustigen Versteckspiel, das sie mit den anderen Kindern veranstalteten, begab sich Karim in den Karren LuPes, der sich als sein Onkel auswies und den Knaben dort in eine gepolsterte Kiste kriechen ließ. Mehry führte inzwischen den Doppelgänger ins Theater und schwindelte ihren Freunden vor, sie hätte sich mit „Karim“ gestritten. Unter dem magischen Einfluss LuPes kam ihr dabei kein Verdacht, irgendetwas Unrechtes zu tun. Sie eilte anschließend zurück in den Karren LuPes – und sie fuhren durch das Nordtor hinaus.

LuPes Plan hatte darin bestanden, dass „Karim“ bei Sonnenuntergang, also unmittelbar vor Beginn der Abendvorstellung, mit großer Geste aufspringen, zum Tempel schreiten und dort vor den Feueraltar treten sollte, als ob er dort mit ausgebreiteten Armen beten wollte. Dann hätte er in die Glut springen sollen, wobei sich der

Gürtel unter seinem Kaftan explosionsartig entzündet hätte und die lehmbestrichene Leiche im Nu bis zur Unkenntlichkeit verbrannt wäre.

LuPe hatte natürlich nicht gewusst, dass Leylas Diener am selben Tag „Karim“ entführen wollten. So hatte er die Schnüffler leichter abgeschüttelt, als er erwartet hätte, und konnte sogar Karims ausdrücklichen Wunsch, mit Mehry an diesem dummen Dorfweiher zu spielen, halbwegs entspannt verkraften.

Dann waren sie aber endlich über den Blutpass gefahren. Karim sah seiner Mama schon mit großer Neugier entgegen. Und Mehry freute sich, dass die Hoffnung ihres Freundes endlich in Erfüllung gehen würde; sie war selbst schon sehr neugierig, wie seine Mama so sein würde!

Am Abend des gestrigen Tages war LuPe am Bergbach angekommen. Karim und Mehry waren schon sehr gespannt gewesen, wo sich der geheime Palast von Karims Mama befinden würde. Sie musste ja eine tolle Zauberin sein!

LuPe lief mit den beiden Kindern durch die mondhelle Nacht durch die Schlucht und berührte vor dem Eingang des ersten Tunnels ein paar der fingerdicken „Signalfäden“, um ihre Ankunft anzukündigen. Kurz darauf war die Gruppe von sechs Wächterspinnen umzingelt.

Eine dieser Spinnen winkte Karim zu sich, ganz so, wie er das geträumt hatte; und der Knabe machte jetzt das, was seine Mama ihm aufgetragen hatte: er wünscht sich von LuPe ausdrücklich dessen goldenes Spinnen-Amulett! Dieses Amulett bestand aus einem 3 cm durchmessenden geschliffenen Citrin, in dem eine kleine goldene Spinne eingeschlossen war; LuPe hatte es im Keller von Hawwas Domizil gefunden.

LuPe wollte sich empört weigern, aber gegen Karims ausdrücklichen Wunsch hatte er natürlich keine Chance. Und er sah auch die Logik dieses Vorgehens ein; Hawwa wollte Karim bei der Schlüsselsuche möglichst unbeschadet durch das von den Arachnoiden der Großen Netzbewahrerin bewachte „Netz“ geleiten. Und das Amulett schützte den Träger nun einmal vor Angriffen von spinnenartigen Wesen aller Art. Aber genervt war LuPe von dieser Überraschung schon; glaubte Hawwa etwa, dass der Knabe ohne seine Hilfe die Schlüssel MuLais leichter finden würde? Sollte er etwa kurz vor dem Ziel „draußen warten“ müssen, bis Hawwa den Knaben vernascht hatte?

Hawwa hatte tatsächlich keine Ahnung, welche umfangreichen Umbau-Arbeiten MuLai im Labyrinth des „Netzes“ angestellt hatte; sie hatte dieses Gebiet praktisch nie betreten. Ihr hatte es bei der Bauzeit genügt, ein schickes „Dungeon“ vor dem Nebeneingang zu ihrem Zauberkolben platziert zu haben. Sollte sie tatsächlich einmal Gäste empfangen wollen, dann sollten diese ihre Schutzmaßnahmen angemessen bestaunen können. Dass sie diesen Nebeneingang in ihrer entstofflichten Form nicht von ihrer Seite des Zauberkolbens öffnen konnte, war freilich ein Planungsfehler gewesen, den sie schon viele Jahrhunderte bedauert hatte; Hawwa ging aber aufgrund von MuLais Notizen, die LuPe in Alamans Hand gefunden hatte, davon aus, dass der Baumeister einen eigentlich unerlaubten Mechanismus eingebaut hatte, der es erlauben würde, mit den richtigen Schlüsseln den Zugang zu ihrem Zauberkolben von der Außenseite zu öffnen – und in Verbindung mit Karim würde es ihr schon gelingen, die richtigen logischen Schlüsse zu ziehen. Die Dunkle Meisterin unterschätzte gewaltig die Gefahren und Fallen ihres Labyrinths – und sie überschätzte LuPes Kräfte, dem sie sich nicht in ihrer entstofflichten Form zeigen wollte.

LuPe wollte jetzt zumindest nicht ohne Verbindung zu seiner Herrin bleiben. Nachdem sich Karim das Spinnen-Amulett übergestreift hatte, bat ihn LuPe deshalb um den Lilalum-Käfer. Da Karim annahm, sowieso gleich bei seiner Mama zu sein, gab er seinem Onkel das nutzlos gewordene Teil. Das war freilich ein böser Fehler für den Plan Hawwas!

Während also zwei Wächterspinnen Karim in den Tunnel hineinbegleiteten, blieb seinen beiden Begleitern nichts übrig, als den Knaben ziehen zu lassen; Mehry hoffte, dass Karim sie wie versprochen bald seiner Mutter vorstellen würde.

Sobald die beiden Wächterspinnen mit Karim den ersten Tunnel passiert hatten, fesselten sie ihn in Windeseile und schleppten in als Kokon durch das Weltentor zum Eingang des „Netzes“. Dort wickelten sie ihn wieder aus und ließen ihn an einem Faden hinab in das Labyrinth. Hawwa frohlockte! Karim war tatsächlich auf dem Weg zu ihr! Sie gab allen Wächterspinnen die Anweisung, draußen in der Schlucht nach Verfolgern Ausschau zu halten und niemanden in die Kultstätte zu lassen.

Erst, als ihre Wächterspinnen die Kultstätte wieder verlassen hatten (und Hawwa damit den geistigen Kontakt zu ihnen verloren hatte), merkte die Dunkle Meisterin, dass sie keine Verbindung zu Karim herstellen konnte. Sie

hoffte vergeblich, dass eine ihrer Wächterspinnen zurückkehren würde. Hawwa blieb nichts anderes übrig, als wieder einmal abzuwarten. Irgendwann würde irgendwer schon in „Hörweite“ kommen! So ein Mist!!!

Karim konnte aus eigener Kraft nicht mehr aus dem Labyrinth hinausklettern. Da sein Spinnen-Amulett fahlgelb leuchtete, machte sich der Knabe auf den Weg durch das „Netz“, wobei er sich an die „rechte-Hand-Regel“ hielt. Irgendwann erreichte er einen kleinen See, an dem er schließlich blieb. Verdursten musste er also nicht. Er betete inständig zu Ormut um Rettung. Wieder einmal saß er in der Patsche.

Unterdessen hatten die vier anderen Wächterspinnen LuPe und Mehry durch die Schlucht nach Westen eskortiert. Kurz vor dem Ausgang der Schlucht verloren die ausgehungerten Dämonen aber die Beherrschung. Zwei von ihnen stürzten sich auf Mehry, bissen zu und zwickten ihr dabei gleich die Halsschlagader durch. Lecker! Die Wächterspinnen labten sich am Blut ihres sterbenden Opfers.

LuPe schaute überrascht und interessiert, aber völlig tatenlos zu; er hatte dieses lästige Kind sowieso beseitigen wollen. Da wurde er plötzlich selbst von hinten gepackt, zu den Beißwerkzeugen der dritten Wächterspinne gerissen und in den Hals gepiekt! Noch ehe LuPe seinen speziellen Dolch zur Verteidigung ziehen konnte, war er erneut mehrfach gebissen worden – und befand sich plötzlich regungslos in der Gewalt der Spinnen! Der köstliche Geruch von Mehrys Blut machte die Dämonen verrückt vor Gier, und sie begannen sich um diesen ausgezeichneten Saft zu streiten. Die Verlierer dieses Streits bissen plötzlich LuPe in den Schenkel, dass dessen Blut nur so spritzte, und jetzt gab es kein Halten mehr. Die Wächterspinnen zerstückelten den wehrlosen Araner im Nu.

Als ihr Blutrausch wieder nachgelassen hatte, wurde den vier Wächterspinnen klar, dass sie vermutlich richtig großen Mist gebaut hatten. Auch ihre beiden Kollegen gingen deshalb nicht mehr in die Kultstätte zurück, weil Hawwa sonst von ihrem „Missgeschick“ erfahren hätte. Die Dämonen wollten jetzt einfach besonders aufmerksam sein und beobachteten von den bewachsenen Schluchtwänden aus den Boden der Schlucht.



Für genauere Untersuchungen war keine Zeit! Sobald sich die Agenten nämlich den Toten genähert hatten, ließen sich vier menschengroßen „Spinnen“ (TcheKumi, die Wächterspinnen Hawwas) an den Schluchtwänden herabfallen, um die längst bemerkten Ankömmlinge anzugreifen. Ein harter Kampf begann. Die Spinnen konnten Magie ausüben, um ihr Opfer wehrlos zu machen – Saltor wurde das erste Opfer und musste dem Kampf hilflos zusehen, da er fest in einen Kokon eingeschnürt worden war. Cerileas musste einen kritischen Beintreffer einstecken.

Der Kampf stand „auf Messers Schneide“ – aber die Agenten blieben siegreich, weil sie sich zum Glück an die geheimnisvollen Worte erinnert hatten, die die Lösung von Haomastras Rätsel gewesen waren. Die Gefährten kamen nicht ein einziges Mal auf die Idee, diese Worte auch auf einen ihrer Kollegen anzuwenden; da die magische Wirkung vom zauberischen

Können des Sprechers abhing, hätten Zauberkundige den ungeübten Leuten (z.B. Heru) deutlich helfen können. Aber sie schafften es ja auch so.

AGNOSCIO:SI-SI-SI

Der Anwender erkennt seine innere Kraft und entfernt Furcht und Zweifel aus seinem Herzen; seine Zuversicht steigt, dass der Plan gelingen und die dunkle Seite vernichtet werden könnte. Er geht ganz selbstverständlich davon aus, dass ihm alle gut gesonnenen Wesen ihre Hilfe zuteilwerden lassen – wer zögert, ist ein Anhänger der dunklen Seite. Der gewonnene Optimismus ist in der ganzen Körpersprache abzulesen.

PERTURBO:NO-NO-NO

Der Anwender kann mit diesem Wort ein Wesen in Hörweite vom Einfluss eines fremden Kontrollzaubers befreien, also seine „Verwirrung“ durch diesen Gegner dauerhaft beseitigen.

CONTUNDO:HA-HA-HA

Der Anwender kann mit diesem Wort ein Wesen in Hörweite vor der Wirkung von Gift oder Geisterkälte schützen, also seine „Zermalmung“ dauerhaft verhindern, damit es die Gegner zerschmettern kann.

Die Agenten töteten also die vier Wächterspinnen. Jetzt konnten sie endlich die Leichen der beiden Menschen untersuchen. Beide trugen einen Lilalum-Käfer aus Stoff um den Hals; der Käfer des Mädchens hatte ein rotes, der des Mannes ein gelbes Band. Der Mann hielt in der linken Faust einen weiteren Stoff-Käfer mit blauem Band umklammert. Neben ihm lag ein Dolch, dessen Klinge aus dem geschliffenen Zahn eines Gorillas und dessen Heft aus mit silbernen Adern durchwirktem Elfenbein bestand. In seiner Gürteltasche war neben Bargeld ein kompletter Satz Elementar-Perlen.

Der Rucksack des Mannes, den die Agenten korrekt für LuPe hielten, war auf der Innenseite kunstfertig mit einer dünnen Folie aus Alchimistenmetall beschichtet worden; er enthielt ein portables Labor zur Ausübung von Finsterwerk sowie ein schlauchförmiges Teil aus elastischer gelber Spinnenseide, das wie ein Kleidungsstück (mit langen Beinen und Armen) aussah. Schließlich fand sich hier ein mehrfach gefaltetes wasserdicht eingehülltes Schriftstück: auf der Rückseite von unverständlichen Konstruktionszeichnungs- und Beschwörungs-Pergamenten war hier eine längere kanthanische Notiz niedergeschrieben. PaiMuDan las sie bei einsetzender Abenddämmerung ihren Kollegen vor:

Risiko #1: Ärger mit Hanko?

Lange kann es kaum mehr dauern, bis Hanko zurückkehrt. Ob er sich wohl fragen wird, ob ich die Geheimnisse seiner Anlage ebenso an den Feind verraten würde? Kaum. Schließlich ist ja er mein zahlungskräftigster Auftraggeber, und die Experimente mit den Dorgis stehen noch ganz am Anfang, deuten aber jetzt schon vielversprechende neue Möglichkeiten an. Nein, von Hanko habe ich nichts zu befürchten. Offensichtlich bin ich ja sein treuer Diener, sonst nichts! Und ich wäre ja töricht, alle meine Kunden ans Messer zu liefern. Außerdem: bei ihr hatte ich von Anfang an das ungute Gefühl gehabt, sie würde bei ihrer Zusammenarbeit mit den dämonischen Mächten vor nichts zurückschrecken, keine Grenzen dulden, immer das volle Risiko eingehen, also eine echte Gefahr für die besonneneren Zaubermeister innerhalb der Progressiven Fraktion darstellen, und dass ich auf der Seite der Besonnenen stehe, das versteht sich ja wohl von selbst. Gut, dass ich das aufgeschrieben habe – klingt wirklich brauchbar, muss ich mir für Hankos Rückkehr merken! „Besonnen“ wird dem fetten Feigling bestimmt gefallen.

Risiko #2: Ärger mit Hawwa?

Die Qualität meiner Hinweise über die Schwachstellen ihres Domizils ist über jeden Zweifel erhaben. Sollte dank Hankos Verrat die Konservative Fraktion so schnell zuschlagen können, wie wir das in diesem Fall

erhoffen und in allen anderen Fällen befürchten, dann sollte es auch ihren schnellsten Spionen nicht gelingen, Frau Dschadügarf vor ihrer endgültigen Vernichtung zu bewahren. Mitleid mit einer alten Kundin? Keineswegs! Die fiese Hexe hat den Tod zigfach verdient! Das blutige Spiel mit Dämonen kann man nicht auf Dauer gewinnen, das ist ganz offensichtlich der falsche Weg. Die Beherrschung der Elemente und ihrer Mächte und Wesen ist sauber und (weitgehend) unblutig – das ist der einzig richtige Ansatz. Aber die Progressive Fraktion will sich da ja nicht festlegen – für ihren Chef zählt nur das Ergebnis. Doch erstmal Hawwa. Wenn es gut läuft, ist sie beseitigt. Keiner ihrer Diener wird sich an mir rächen wollen oder können – und meine Rechnungen sind alle bezahlt. Wenn es freilich schlecht läuft, kommt sie davon. Ungeschwächt? Das wäre sehr ungünstig, ist aber unwahrscheinlich. Sollte es so kommen, dann wäre es Zeit für eine längere schöpferische Pause in meinem Refugium. Finanziell problemlos zu machen. Geschwächt? Dann erhöht sich die Zahl ihrer Feinde beträchtlich! Die „lieben Freunde und Kollegen“ beseitigen sicher gern eine geschwächte Konkurrentin.

Risiko #3: Ärger mit Rhadamanthus?

Natürlich wird der Chef Streitkräfte zur Rettung seiner Dunklen Generalin entsenden. Ein Anschlag der Konservativen auf die Hüterin der ersten (dank meiner bescheidenen Kräfte) fertiggestellten von insgesamt drei geplanten Kultstätten zur Verehrung dieser neuen Superdämonen darf von ihm nicht geduldet werden. Ich hoffe sehr, er wird ihr so schnell zu Hilfe eilen, dass die Konservativen ihr Werk der Zerstörung vor allem auf Hawwas Domizil – und noch nicht auf mein Kunstwerk – ausgerichtet haben. Das Domizil ist ihr Machtzentrum, darauf muss sich der Kampf konzentrieren! Keine Frage – Rhadamanthus wird aus diesem Konflikt als Sieger hervorgehen, und mit etwas Glück ist damit der so oft befürchtete „Krieg der Magier“ vorbei, ehe er begonnen hat; dann müssen nur noch die besonnenen Kräfte innerhalb der Progressiven Fraktion das Ohr des Chefs für sich gewinnen. Wenn es so kommt, kann sich Hanko eines Tages für seine Hilfe sogar gratulieren lassen! Vorher wird er aber abtauchen, um allen Fragen aus dem Weg zu gehen – und was für ihn gilt, sollte auch für mich gelten.

Chance #1: Hanko als Kunde?

Selbstverständlich! Sobald er zurückkehrt, wird er staunen. Abgesehen von der untersten Ebene ist die Anlage jetzt vollkommen betriebsbereit und extrem gut vor magischer Spionage gesichert; wir können also über die Abnahme, Bezahlung und mögliche Ausbaupläne sprechen. Also kassieren, und dann erstmal ab ins Refugium! Trotz meiner Bemühungen würde es mich nämlich nicht wundern, wenn die elementaren Bautätigkeiten so nahe bei Nihavand nicht ganz unbemerkt geblieben sind.

Chance #2: Hawwa als Kundin?

Dafür ist es zu spät. Die todlose Zaubermeisterin hat schon gut bezahlt und wird soeben hoffentlich vernichtet; wenn nicht, dann stehe ich auf der Liste ihrer Feinde bestimmt ziemlich weit oben.

Chance #3: Rhadamanthus als Kunde?

Ein gutes Beispiel, warum systematische Risiko-Chancen-Analysen in schriftlicher Form so wertvoll sind. Wobei ich zugeben muss, dass mir dank dieser extrem zuverlässigen magischen Informationssperre tatsächlich etwas langweilig ist, denn außerhalb der Anlage darf ich mich bis Hankos Rückkehr keinesfalls blicken lassen. Also nehmen wir einmal an, Rhadamanthus (oder einem anderer Stellvertreter der Progressiven Fraktion) gelingt es, mich ausfindig zu machen. Was könnte ihn davon abhalten, mich zu töten, ja ihn sogar ermuntern, mir im Gegenteil eine fette Belohnung zu bezahlen? Natürlich meine Hinweise auf Hawwas Schlupfwinkel! Frau Dschadügarf hat sich ja mit hohem Blutzoll (512 Sklaven – was für eine Verschwendung!) ihr ach so geheimes Forschungslabor in der Welt ihrer dämonischen Freunde eingerichtet. Hawwa wollte diese Stätte tatsächlich gleichzeitig für diese offizielle Superdämonin und für ihre privaten Interessen betreiben! Und die aranische Närrin hat doch wirklich geglaubt, sie könnte mich einerseits als ihren Baumeister beschäftigen und mir andererseits derart wichtige konstruktive Einzelheiten vorenthalten? Mich so sehr zu unterschätzen, ist eine echte Beleidigung gewesen – aber zugleich eine Herausforderung, für die ich ihr eigentlich dankbar sein muss. Das vertrauliche Gespräch mit der Großen Bewahrerin ist zwar nur mühsam zustande gekommen und riskanter gewesen als zunächst angenommen, aber es hat sich wirklich als sehr aufschlussreich erwiesen. Hawwa hat tatsächlich an einen persönlichen Notausgang aus ihrem Labor

gedacht, der in das „Netz“ der Bewahrerin führte! Natürlich hätte das eigentlich kein Noteingang für ungebetene Gäste werden sollen, aber da die Schwarze Spinnerin großes Verständnis für die Bedürfnisse eines bescheidenen Baumeisters gehabt hat, konnte ich hier ein wenig kreativ tätig werden. Mit ihrer Erlaubnis sind im Netz nun allerlei Schlüssel verteilt, und zwar mehr als man braucht. Sie schauen alle gleich aus, doch für Kenner der üblichen Logik wird dieses Rätsel ein Kinderspiel sein. Notfalls hilft vielleicht sogar Gewalt, weil sich meine Wächter in der Fremde nicht besonders wohlfühlen werden. Na bitte, selbst im schlimmsten aller denkbaren Fälle hätte ich also einen Trumpf im Ärmel; ein Zugang zum Labor der Hexe, gefüllt mit ihren jahrhundertealten Geheimnissen. Womöglich hätte der Chef gern selbst so ein Netz vor dem Zugang zu seiner Festung? Nun ja, das müsste man halt einmal durchkalkulieren. Nicht schlecht.

Fazit:

Erstmal mit Hanko die kurzfristigen Dinge klären. Dann untertauchen. Und dann sehen wir weiter.

Das waren fast mehr Auskünfte, als die Agenten in einem Stück verdauen konnten. Sie kehrten zum Karren LuPes zurück und verbrachten dort die Nacht.

In Hawwas Netz

Am folgenden Morgen ließen die Agenten nach einigem Hin und Her die Pferde vor der Schlucht zurück und gingen nach dem Frühstück wieder hinein in die Schlucht. Cerileas merkte zu seiner großen Freude, dass er sein Bein (dank *Agno scio*) uneingeschränkt einsetzen konnte.

Nach dem siebten Tunnel stießen sie auf zwei weitere Wächterspinnen, die die Agenten souverän beseitigten.

Am Ende der Schlucht führte ein 20m langer leicht ansteigender Tunnel zum untersten Punkt einer großen kugelförmigen Felshöhle mit 20m Durchmesser. Als die Agenten näherkamen, erfüllte plötzlich gelbes Licht den Raum und beleuchtete die eindrucksvolle Statue einer Riesenspinne, die auf den ersten Blick „mitten im Raum zu schweben“ schien.

Im Zentrum der Felshöhle erhob sich ein steinerner orangegelber und schwarzgetupfter Spinnenkörper auf acht schlanken (und knapp 10m hohen) abgewinkelten Beinen; der 4m durchmessende Kopf- und Brust-Teil (mit acht Augen) war im Zentrum der kugelförmigen Felshöhle und neigte sich insgesamt nach unten; das geöffnete Maul war von (steinernen) Mundwerkzeugen umgeben und stellte eine 1,5m * 1,5m große Öffnung dar. Hier baumelte ein Gewirr dicker klebriger Spinnfäden herab. Der Hinterleib war 7m lang und hatte einen Durchmesser von 5m; die Verbindung zum Vorderkörper der Spinne hatte einen Durchmesser von 2m. Auf dem Hinterleib waren acht Plätze, an denen sich jeweils Metallanker zur Befestigung der Menschenopfer befanden. Auf der flachen und nach innen eingedellten Oberseite des Hinterleibs befand sich in der Längsachse eine Rinne, die in Richtung des Kopfteil geneigt war und zu einer Öffnung in der schmalen Verbindung zum Kopfteil führte. Im Hohlraum des Spinnenkopfes setzte sich nach einem von vielen Runen umgebenen Auffangbecken (für das Blut der Opfer) diese Rinne fort und führte bis zur Maulöffnung.

Das Blut der Opfer war also durch die Rinne geströmt und dann als „kleiner Wasserfall“ durch die kreisförmigen Runen-Ringe hindurch in das Auffangbecken getropft; dabei wurde die transportierte Lebenskraft sowohl der verehrten YenLen übersandt als auch der gefangenen Großen Netzbewahrerin, um sie weiter bei Laune zu halten und weitere Diener herbeizurufen. Außerdem wurde hier die Gerinnung des Blutes herabgesetzt, so dass es sich aus dem Maul der Spinnenstatue als blutiger Regen in die Kugel ergießen konnte.

Am Boden der Felshöhle lagen viele alte Menschenknochen und einige Skelette bzw. blutleere Leichen jüngeren Datums. Ein in die Innenwand der kugelförmigen Felshöhle geschnittener 2m

breiter Weg führte in einer spiralförmigen Windung 12,5m empor und über eine 2m breite Eisengitterbrücke auf die Oberseite des Hinterleibs. Hier konnte man stattdessen durch eine zerstörte Steintür den „Innenraum“ der Felshöhle verlassen. Dahinter führte ein 1m breiter Felsengang in einer spiralförmigen Windung auf der „Außenwand“ der Kugelhöhle 7,5m empor zu einer geländerlosen Eisengitter-Plattform, die sich über einem 3m durchmessenden Loch im Zentrum der Decke der Felshöhle befand.

Von hier hatte Hawwa das Opferschauspiel bequem betrachten können.

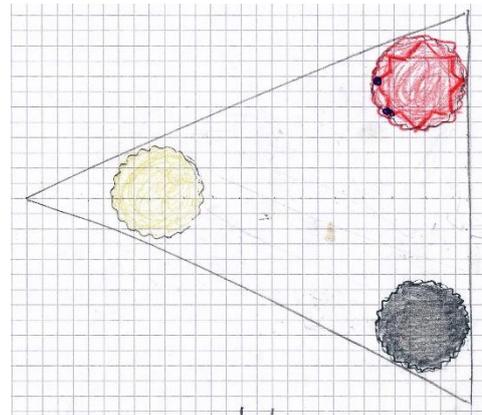
Von dieser Plattform aus schraubte sich eine 1m breite Wendeltreppe im Inneren einer schlanken Felsnadel geländerlos und ohne Kern 40m in die Höhe. Sie führte in den Keller von Hawwas Domizil. Dieses Domizil war von den Weißen und Grauen Meistern völlig zerstört worden. Dort war auch Hawwas „normaler persönlicher Zugang“ zu ihrem Zauberkeller gewesen.

Aus einer Ecke des Kellers führte eine Treppe weiter nach oben, die 5m später an einer Einsturzstelle endete. Hätte man hier die Felstrümmer zur Seite geschaufelt, wäre man ins Freie gekommen, auf den Resten einer zersprengten Felsnadel.

Im Kellerraum war in der untersten Stufe dieser Treppe ein stählernes Geheimfach eingebaut gewesen. Es stand offen. Es war mit Samt ausgekleidet gewesen. LuPe hatte sich hier schon bedient. Sein ehemaliges Lager war hier ebenfalls zu sehen.

Nachdem die Agenten zunächst bis hierhin vorgedrungen waren, kehrten die Agenten um und ließen sich in den Hohlraum der Spinnenstatue hinab. Unmittelbar hinter der Maulöffnung war das unsichtbare Feld eines Weltentors – und Pinos verschwand als erster darin. Seine Freunde folgten ihm sofort.

Das Feld des Weltentors leuchtete hier schwach gelblich (und verwirrte die Agenten schwer, da sie dieses Leuchten für das Licht eines Ankunftstransmitters hielten). Die Gefährten waren in einer warmen dreieckigen Höhle angekommen, deren Wände aus einem leicht klebrigen, weichen, unzerstörbaren grauen Material bestanden. Ein 3m durchmessendes Loch führte als ständig breiter werdender Schacht 10m hinab in das „Netz“. In der anderen Ecke war ein 3m durchmessendes Oktagon, das auf Hawwa geprägt war und bei Betreten zwei weitere Wächterspinnen herbeigerufen hätte. Bolso wunderte sich über das Achteck, aber Hawwa hatte geplant, eine Verbindung zu den Finsteren Ebenen aufzubauen.



Die Agenten ließen sich an einem Seil hinab ins „Netz“.

Dieses Netz war die Domäne der Großen Netzbewahrerin und ihrer Diener. Die Große Netzbewahrerin war eine Dämonenfürstin, die von Hawwa zur Kooperation gezwungen worden war und als ihre gefesselte Dienerin seit vielen Jahrhunderten auf einen Befreier wartete. Ihre arachnoiden dämonischen Diener (in der Form extrem giftiger schwarzer Riesenskorpione, normal giftiger schweinsgroßer Spinnen und ungiftiger Riesensmilben) patrouillierten

unermüdlich durch die verschlungenen Gänge des Labyrinths, um etwaige Eindringlinge zu vernichten.

Karim hatte freilich keine Gefahr gedroht – alle Diener der Großen Netzbewahrerin respektierten das Spinnen-Amulett Hawwas.

Kaum hatten die Agenten das Labyrinth betreten, schon bekamen sie es mit einer Gruppe von vier schweinsgroßen Spinnen zu tun. Saltor und PaiMuDan erlitten Giftschaden, bis ihnen und ihren Gefährten klar wurde, dass Haomastras Worte der Macht dagegen helfen könnten. Später gingen sie entsprechend vorsichtiger in diese Kämpfe.



Mit Hilfe der Rechte-Hand-Regel gingen die Agenten dann hinein ins Labyrinth. Sie wurden erneut von zwei großen Spinnen angegriffen. Saltor war erneut der Pechvogel, der unter ihrem Gift zu leiden hatte. Fast wäre er gestorben – aber dank mächtiger Heiltränke überlebte er.

Schließlich erreichten die Gefährten eine Höhle, in der sich ein See voll Frischwasser befand. Hier lag Karim am Ufer! Sie hatten auf kürzestem Weg den Knaben gefunden! Der Junge war von der fremdartigen Umgebung völlig geschockt und wünscht sich von den Agenten ausdrücklich, dass sie ihn in diesem Labyrinth nie wieder allein lassen sollten.

Karim erzählte den Agenten, wie es zu seinem heimlichen Verschwinden aus Schirinabad gekommen war. Er verrät ihnen jetzt auch, dass er gehofft hatte, zu seiner Mutter zu kommen, aber leider würde er nicht mehr von ihr träumen, seit ihn diese fiesen Spinnen gepackt hätten:

Von meiner Mama träume ich schon seit langer Zeit. Ich glaube, das erste Mal war es ein paar Tage nach unserem Aufbruch von Nihavand gewesen. Meine Mama hat mir erzählt, dass ich schön brav sein soll, und dass ich mich dem Boten anvertrauen soll, der sich in Ormudagan zu erkennen geben würde, um mich zu ihr in den Norden zu geleiten. Und dass ich das niemandem verraten darf, weil sich meine Mama selbst vor bösen Leuten verstecken muss, weshalb sie auch niemals zuvor mit mir gesprochen habe. Ich hab's auch nur Mehry verraten – wo ist die eigentlich?

Naja, und in Ormudagan haben mich ja dann selbst so böse Leute verschleppt und irgendwas Schlimmes mit mir vorgehabt, aber da habt ihr mich ja – Ormut sei Dank – gerettet, wobei das schon das zweite Mal gewesen war, weil ihr in Godschah ja auch schon zur Stelle gewesen seid, um diesen bösen Mann zu vernichten!

Dann sind wir zusammen nach Schirinabad gekommen – und dort hab' ich nicht nur Mehry wiedergesehen, dort hab' ich auch wieder begonnen, von meiner Mama zu träumen. Sie hat mir erzählt, dass mich mein Onkel heimlich aus Schirinabad herausschmuggeln und zu ihrem Versteck bringen würde – und ich habe mich sehr auf diesen Moment gefreut. Mehry hat mir geholfen, heimlich zu verschwinden, und wir sind dann mit meinem Onkel nach Norden gefahren, wobei ich mich an den ersten Tagen kaum draußen gezeigt habe, und wenn, dann nur als Mädchen verkleidet. Das war peinlich! Aber zum Schutz meiner Mama ist das halt nötig gewesen.

Naja, und an irgendeinem Abend sind wir dann an dieser Schlucht angekommen. Meine Mama hat mir erzählt, dass sie die Herrin der Spinnen sei – und wenn ich ihre Dienerinnen sehen würde, sollte ich mir wünschen, dass mir mein Onkel sein „Spinnen-Amulett“ geben sollte. Das hab ich dann auch getan.

Zwei Spinnen haben mich durch einen Tunnel hindurch begleitet, dahinter plötzlich gefesselt und zu einem Loch geschleppt. Dort haben sie mich wieder ausgewickelt und an einem Faden hinab in dieses schreckliche Labyrinth gelassen. Irgendwie bin ich zu diesem See gekommen, und hier bin ich dann geblieben. Ich weiß nicht, was mit meiner Mama los ist. Irgendwas stimmt hier ganz und gar nicht!

Die Agenten wollten natürlich wissen, was Karim sonst noch von seiner Mama wüsste, und der Knabe erzählte ihnen daraufhin die folgende Geschichte:

Meine Mama ist ein schönes, aber armes Mädchen gewesen, in das sich der gutaussehende Sohn einer reichen Familie verliebt hat. Natürlich hätten seine Eltern niemals einer Heirat zugestimmt! Deshalb sind die beiden durch ganz Aran geflohen, und das ist für meine Mama dank der geplünderten Kasse der reichen „Schwiegereltern“ eigentlich eine ganz tolle Zeit gewesen; als sie aber in der Nähe Nihavands ihr Kind (also mich) geboren hat, da hat dieser Schnösel doch plötzlich festgestellt, dass er noch gar nicht reif für eine ernste Beziehung und Vaterschaft sei, und er ist also „reumütig“ zurück in sein Elternhaus gekehrt.

Freilich hat er vorher schnell noch ein paar finsternen Gestalten den Auftrag gegeben, meine Mama zusammen mit mir zu ertränken. Sie hat aber einem dieser Halunken leid getan, und statt ihr (und mir) etwas anzutun, hat er sie wohl jahrelang als Sklavin kreuz und quer durch ganz Aran geschleppt.

Naja – und ich bin ja in Nihavand ins Waisenhaus gekommen und hab von alledem nix gewusst.

Eines Tages ist der Halunke aber meiner Mama überdrüssig geworden und wollte sie in den Girm-Bergen den Dienern eines finsternen Spinnen-Kultes als Menschenopfer verkaufen. Er hat derartige Geschäfte wohl auch schon früher gemacht und ist deshalb höchst verwundert gewesen, als die damalige Herrin der Spinnen einfach mit ihm und seinen Begleitern kurzen Prozess gemacht hatte!

Das vermeintliche Opfer, meine Mama also, hat sie mit in ihren geheimen Palast genommen, denn sie hat ihr Zaubertalent erkannt und wollte sie nun als Schülerin der dunklen Künste ausbilden.

Meine Mama ist darauf zum Schein eingegangen (was wäre ihr auch sonst übriggeblieben?), und eines Tages ist dann ihre Stunde gekommen gewesen, sich von der Tyrannin zu befreien. Die Herrin war unaufmerksam gewesen und konnte tatsächlich von meiner Mama vernichtet werden!

Sie hatte aber noch ihre geheimen Alarmvorrichtungen aktivieren können und meine Mama damit im Inneren ihres Palastes eingesperrt. Meine Mama konnte sich dort nur dank ihrer bescheidenen Zauberkünste schwach am Leben halten und wäre sicher völlig verzweifelt, hätte sich nicht ein Freund des Schurken einige Zeit später in die Nähe des geheimen Palastes begeben.

Auch er konnte sie zwar nicht befreien, aber es gelang meiner Mama, mit ihm zu sprechen, und sie hat ihn gebeten, sich auf die Suche nach mir zu machen – denn sie hat mittlerweile herausgebracht, dass tatsächlich nur ich den Fluch der Spinnenherrin brechen kann. Und der Mann hat mich dann ja auch gefunden – der war freilich nicht mein richtiger Onkel, aber ich hab ihn trotzdem so genannt.

Aber hier in diesem Labyrinth habe ich versagt – ich trau mich einfach nicht allein durch diese schrecklichen Gänge zu laufen! Aber zusammen schaffen wir es bestimmt, oder?

Die Agenten brachten Karim schonend bei, dass er nicht alles glauben dürfte, was ihm eine Zauberin über sich selbst im Traum erzählen würde. Tatsächlich hätten sie Grund zu der

Annahme, dass diese Geschichte so „nicht ganz“ stimmen würde. Es wäre für alle das Beste, wenn er sich ihnen, seinen bewährten Rettern, einfach folgsam anschließen würde. Das tat Karim auch.

Pinos nahm das Spinnen-Amulett an sich. Die Gefährten legten an dem kleinen See eine Ruhepause ein. Als Saltor, der die erste Wache gehalten hatte, später in den wohlverdienten Schlaf sank, hatte er einen Albtraum. Er hatte nämlich den Lilalum-Käfer mit dem blauen Band bei sich – und Hawwa konnte endlich mit einem Lebewesen Kontakt aufnehmen. Sobald sie aber gemerkt hatte, dass das nicht Karim war, sondern einer dieser verhassten Schnüffler, erschrak sie sehr. So nah waren die also schon gekommen! Sie spürte, dass Saltor „im Netz“ war. Das Einzige, was Hawwa einfiel, war Gewalt und die Drohung: „*Verschwinde, du Narr! Noch ist Zeit, umzukehren!*“

Später griffen vier Riesensmilben das Lager der Gefährten an. Heru, der Wache gehalten hatte, tänzelte mit dem Spinnen-Amulett am schmalen Eingang herum, um die Biester so lange am Eindringen zu hindern, bis seine Gefährten ihre Rüstungen angelegt hatten. Dann ging es zur Sache – und mit LuPes Dolch [und drei kritischen Treffern hintereinander!] beseitigte PaiMuDan diese Gegner mit links!



Kaum waren die Agenten wieder munter und ein kleines Stück weitergelaufen, wurden sie von sechs Riesenskorpionen angegriffen! Pinos und PaiMuDan sorgten mit dem Spinnen-Amulett für eine „Schleuse“, damit immer nur ein Skorpion den Rest der Gruppe angreifen konnte. Dank dieser Strategie konnten die Biester vernichtet werden.

Eine erneute Pause war fällig.

Dann marschierten die Agenten weiter durch das ausgedehnte Labyrinth, das von Fallen und seltsamen Bewohnern nur so wimmelte. Da MuLai vier echte und sechs falsche Schlüssel sowie drei Scheinschlüssel angefertigt hatte, die selbstverständlich alle gleich ausschauten,

war die Schlüsselsuche keine einfache Sache – vor allem auch deshalb, weil die Agenten die dazugehörige Tür noch nicht gefunden hatten, bei der diese Schlüssel passen sollten. Die fünfkantigen Schlüssel waren aus rostfreiem Stahl, hatten einen Durchmesser von 2 cm und eine Länge von 20 cm.

Die Agenten hatten eine weitere Ruhepause hinter sich und drei Viertel des Labyrinths abgesehen (und bereits etliche Schlüssel eingesammelt), als plötzlich NyoSan zu ihnen dazu stieß!

NyoSan war ja am Morgen des ersten Pausentages in Schirinabad mit dem alten Sprengmeister Richtung Osten losgezogen. Dummerweise war dem zittrigen Alten gleich bei der ersten Freiland-Sprengung ein Missgeschick widerfahren, und seine Bombe (die er mit sämtlichen Resten seiner Zutaten gebastelt hatte, um seine junge Schülerin zu beeindrucken) hatte ihn in tausend Stücke zerrissen. NyoSan war daraufhin wieder umgekehrt, hatte die frische Spur ihrer Freunde verfolgt und war schließlich auch vor der Schlucht angekommen. Sie hatte dort ihr Pferd bei den anderen zurückgelassen und war ganz allein zu der Kultstätte gegangen. Sie war eher aus Versehen denn aus Absicht in das Feld des Weltentors gelaufen – und dann hatte sie sich zielsicher mit der Linken-Hand-Regel in Richtung ihrer Freunde bewegt.

PaiMuDans Zwillingsschwester war herzlich willkommen – und gemeinsam erkundeten sie nun das noch fehlende Viertel des „Dungeons“.

Schließlich hatten sie tatsächlich den Zugang zum Zaubrerlabor Hawwas erreicht. Am Ende einer großen Höhle verengten sich die grauen Wände zu einem 2,5m breiten und hohen Gang, der an einer kreisrunden 2m durchmessenden grauen Metallscheibe endete, die dort eingesetzt war. <Genau genommen steckte hier eine Metallröhre drin, in der sich ein Öffnungsmechanismus wie bei einer Irisblende befand.>

Von ihrem Zaubrerlabor aus hätte Hawwa diese Blende mit ihrem Fingerabdruck öffnen können, um diesen „Notausgang“ ihres Labors zu benutzen. Das ging nun freilich nicht...

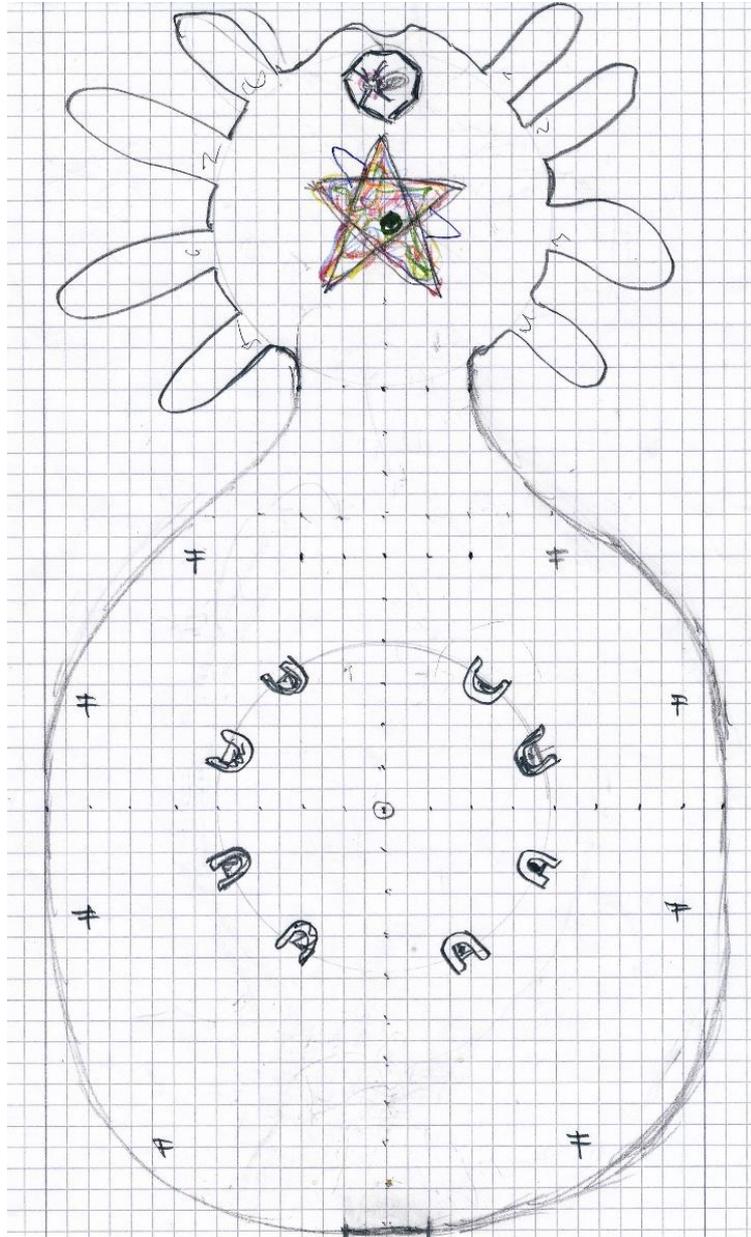
Auf dem 10 cm breiten Rand der Blende waren die 5 Punkte eines Pentagons markiert, wobei der oberste Punkt eine weiß leuchtende Perle war, die man dort in das Metall eingesetzt hatte. Die vier anderen Punkte waren fünfkantige Löcher mit 2 cm Durchmesser – hier mussten natürlich die richtigen Schlüssel eingesetzt werden. Die Lösung war – wie so oft bei MuLai – der Elementarkreis. Von der weißen Stelle oben ausgehend, musste man im Uhrzeigersinn also die folgenden Schlüssel einsetzen: schwarz / Wasser – grün / Holz – rot / Feuer – gelb / Erde.

Dank PaiMuDans Kenntnissen der kanthanischen Elementarlehre und Saltors Logik entschlüsselten die Agenten dieses Rätsel auf Anhieb fehlerlos. Und das war gut so – bei einem Fehler hätten sie es mit dem jeweiligen Elementarmeister (11. Grades) zu tun bekommen!

Ehe die Agenten den letzten Schlüssel einsetzten, schlug Karim plötzlich vor, vor dem Finale zu Ormut zu beten, und er erinnert sie an den Siebten Vers des Propheten (ohne zu wissen, was er damit eigentlich meinte). Die Agenten wollten zunächst gar nicht auf den merkwürdigen Rat des merkwürdigen Knaben hören, überlegten es sich dann aber doch anders und sprachen alle drei Worte der Macht auf sich selbst aus – und siehe da, diesmal gelang das ihnen allen auf Anhieb und ohne Ausdauerverlust!

Hawwas spinnenförmiges Labor war von der grauen Masse völlig umgeben. Der 2m breite Notausgang mündete im „Hinterleib“. Hier war es anfangs dunkel – und es herrschte ein

permanenter Stillezauber. Der Raum war ringförmig mit acht Folterstätten ausgestattet, die allesamt einen unbenutzten Eindruck machten. Einstmals bequeme, heute aber völlig vergammelte Ledersofas waren in einem Innenkreis so aufgestellt, dass man die jeweilige Folterszene in Ruhe genießen konnte.



Durch einen 4m breiten und hohen Durchgang kam man in den 8m durchmessenden Kopfbereich. Solange Hawwa hier war, war dieser Bereich von gelbem Licht erfüllt. Hawwas Schemen schwebte dort in der Nähe des auf dem Boden aufgetragenen Heptagons herum.

Acht 1m breite Durchgänge führten dort zu acht durchnummerierten Sammlungen von Schriften, die sich mit den „Acht Assantiva Arachnoica Ampyreutica“ befassten. Diese für die Agenten völlig unverständlichen arkanen Beschwörungs- Weisheiten hätten hohes Interesse bei den Experten des Seekönigs gefunden. Das Gesamtgewicht der Sammlung betrug allerdings etwa eine Tonne.

Hawwa hatte das Öffnen des Notausgangs zunächst gar nicht bemerkt. Die vielen Jahrhunderte des Wartens und Lauschens hatten sie träge gemacht. Sie waberte zunächst weiterhin in der Nähe des Heptagons herum. Als dann aber die kampfbereiten Agenten durch den Foltersaal auf sie zuliefen, wurde Hawwa auf sie aufmerksam und schwebte ihnen entgegen.

Hawwa kombinierte messerscharf, dass die Ankömmlinge diese Schnüffler sein mussten, die LuPe gefolgt waren, und dass dieser blondgelockte Knabe also Karim sein musste, der Träger des Götterfunkens! Damit stand ihr Plan fest – sie musste diese Störenfriede beseitigen, Karim in ihre Gewalt bringen und mit dem Knaben zur Kultstätte eilen, um dort in seinem Blut zu duschen und damit wieder eine jugendfrische richtige Gestalt zu bekommen.

Beim Näherkommen wirkte Hawwa mit lässiger Geste einen Zauber der Besonders Großen Magie („Zwang über Menschen“), der eigentlich alle Menschlein unter ihre Kontrolle hätte bringen sollen. Aber ihr Zauber wirkte nicht bei einem einzigen Gegner! Hawwa war überrascht. Na gut, dann würde sie es halt auf die übliche Weise machen: ihre besonders große Geisterkälte würde den Angreifern schnell sämtliche Lebenskraft rauben, jedenfalls viel schneller, als diese mit ihren magischen Spielzeugen ihre eigene Existenz gefährden könnten.

Aber ihre Gegner waren offenkundig weitgehend immun gegen Geisterkälte! Jetzt wurde es Hawwa erstmalig unheimlich. Sie sollte wohl erst einmal für sich selbst sorgen! Sie schwebte zur Tür, um wenigstens das jahrhundertelange Gefängnis ihres Zauberlabors zu verlassen. Die Agenten konnten den Geist freilich nicht daran hindern – Karim aber schon, der direkt neben der Blendenöffnung stand. Als er seine schreckliche „Mama“ auf sich zukommen sah, wünschte er sich ausdrücklich, dass sie diesen Raum niemals verlassen würde!

Hawwa konnte nichts gegen diesen Wunsch ausrichten und stellte sich dem Kampf, unter Mobilisierung ihrer letzten Kraftreserven. Sie war trotz ihrer Beschränkungen keine leichte Gegnerin, aber letztlich keine ernsthafte Gefahr für die unter Strom stehenden Gefährten. Saltor führte den finalen Schlag, der Hawwas Existenz endgültig beendete.

In diesem Moment machte Karim eine Verwandlung durch. Von seiner Stirn ging plötzlich ein leuchtendes Strahlen aus, und der Knabe sprach mit donnernder Erwachsenen-Stimme:

Endlich ist dieser Schatten beseitigt, dessen Finsternis mich schon so lange bedrückt hat. Seid bedankt, ihr Helden mein! Ein langer Weg ist nun zu Ende, doch bald schon werden euch neue, noch größere Aufgaben erwarten. Heute ist aber die Stunde der Freude, und die will ich gern mit euch teilen. Zieht eures Weges, und gebt mir auch weiterhin einen Anlass zum Jauchzen!

Die Strahlen wurden nun zu Bahnen gleißender Funken, die von Karim ausgingen und in jeden der Agenten fuhren, während Karim ohnmächtig zusammenbrach. Seine Tätowierung war jetzt goldfarben und makellos (und als er nach einiger Zeit wieder zu sich kam, war er einfach nur noch ein ganz normaler kleiner Junge mit leichtem Brummschädel, der den Wunsch hatte, später mal ein tüchtiger Ordenskrieger zu werden).

[Die Funken Ormutz wirkten wie *Allheilung* und schenkten außerdem jedem Gläubigen 1 GG und allen Beteiligten 2 SG. Schließlich besserten sie die 6 Basis-Eigenschaften auf, und zwar die schlechteste um 20 und die beste um 2 Punkte.]

Aufräumarbeiten

Nach der Vernichtung Hawwas sahen sich die Agenten natürlich das Zauberlabor genauer an.

Im Zentrum des Kopfbereichs befand sich ein in den grauen Boden eingelassenes farbenprächtiges und mit spinnenförmigen Symbolen verziertes Heptagramm, das aus einer Vielzahl kleiner bunter Mosaiksteinchen gebildet wurde. In diesem Heptagramm lag ein grüner vielfacettierter Besonders Großer Stein der Macht. Hawwa hatte diesen Stein gleich nach ihrer entstofflichten Ankunft durch das Weltentor hier verloren – und er hatte fast ihre einzige Verbindung zur Außenwelt dargestellt.

In der 3m breiten Nische („bei den Mundwerkzeugen“) war in den grauen Boden eine siebeneckige weiße 2m durchmessende Marmorplatte eingelassen; dort war eine 35cm große schwarze elegant wirkende Spinne aus Onyx an je zwei Beinen und an der Taille mit fünf purpurnen Klammern festgeheftet.

Dieser finstermagische oder dämonische Spinnenkram interessierte die meisten Agenten aber überhaupt nicht mehr. Sie wollten nur noch eines: einen Rückweg nach draußen finden! Sie verließen deshalb recht schnell das Zauberlabor und suchten sich durch das „Netz“ einen Weg zurück zum Eingang.

Unterwegs sahen sie auch in einer großen Höhle vorbei, an deren Ende eine hübsche nackte junge androgyne Gestalt von fünf purpurnen Klammern an Hals, Armen und Beinen am Boden „festgenagelt“ worden war. Die Gestalt war allerdings fast 4m groß und befand sich hinter einem auch für Schall undurchdringlichen Kraftfeld; sie schien ihren Besuchern etwas zuzurufen.

Da das bestimmt kein Tipp war, wo der Ausgang wäre, beachteten die Agenten diese Gefangene nicht weiter (dabei war das niemand anderes als die Große Netzbewahrerin), und erreichten schließlich den Eingang des Labyrinths. Unterwegs merkten sie, dass Haomastras Worte der Macht nicht mehr funktionierten.

Am Eingang hatte sie leider nichts verändert; das gelbliche Licht schien weiterhin auf einen Ankunftstransmitter hinzudeuten.

Die Agenten kehrten ins Netz zurück und töteten dort die Kleine Netzbewahrerin, die sich hinter der Illusionsgestalt einer verführerischen Tänzerin verborgen hatte.

Schließlich betraten sie erneut das Zauberlabor Hawwas, wo Pinos feststellte, dass er sich bei der Onyx-Spinne auf mentalem Weg mit der Großen Netzbewahrerin unterhalten konnte. Die Dämonenfürstin bat ihn, sie aus ihrer misslichen Lage zu befreien und keine halben Sachen zu machen. Er könnte doch nicht wollen, dass die Opfer der fiesen Hexe Hawwa weiterhin leiden müssten, oder? Pinos fand ihr Ansinnen ganz vernünftig, wollte aber wissen, welche Belohnung er dafür erwarten könnte. Die Große Netzbewahrerin versprach ihm, sich im Rahmen ihrer Möglichkeiten äußerst dankbar zu erweisen. Pinos zaghafte Versuch, sie für die Aufgabe einer Mentorin zu gewinnen, lehnte sie aber rundweg ab. Von Menschen hätte sie auf lange Zeit die Mundwerkzeuge voll! Da Pinos unschlüssig war, was ihr Versprechen letztlich wert wäre, bot ihm die Dämonenfürstin, deren Kenntnis der menschlichen Schwächen viel größer war, als sie jemals zugegeben hätte, als Dreingabe einen intensiven Kuss an. Jetzt war der Hexer ernsthaft interessiert – der Kuss einer mächtigen Spinnenfrau würde ihm sicher einen tollen Vorteil verschaffen!

Die kalte Dusche kam für Pinos, als er sich aus dem mentalen Zwiegespräch mit der Großen Netzbewahrerin gelöst und seinen Gefährten den Vorschlag gemacht hatte, die gefesselte Riesengestalt zu befreien. Momentan hätte sie zwar kein Interesse, für ihn als Lehrerin tätig zu werden, aber das könnte sich später geben, und sie würde sich immerhin gegenüber all ihren Befreiern „im Rahmen ihrer Möglichkeiten“ erkenntlich zeigen. Während sich Heru, NyoSan und Saltor lediglich nicht bei dieser Aktion beteiligen wollten, machten Bolso, Cerileas und vor allem PaiMuDan ihrem Gefährten unmissverständlich klar, dass sie keinen Schwarzen Hexer in ihrer Mitte dulden, sondern augenblicklich umbringen würden.

Ernüchtert verzichtete Pinos also auf das „Lockangebot“ der Dämonenfürstin.

Die Agenten kehrten recht verzweifelt wieder zurück zum Eingang des Labyrinths. Einer von ihnen kam (endlich) auf die Idee, das gelbe Transmitterfeld vielleicht mit einem Schlüsselwort umzupolen – und kaum hatte er die erleuchtete Stelle betreten, war er schon durch das Weltentor zurück im Hohlraum der Spinnenstatue in der kugelförmigen Felshöhle!

Am späten Nachmittag waren die Agenten zusammen mit Karim wieder bei ihren Pferden und übernachteten dort.

Am nächsten Morgen wollten sie sich auf den Rückweg nach Schirinabad machen, um weitere Belohnungen von den Asadar und von der Inquisition zu bekommen, und um Hesam über ihr Abenteuer (und über die nach wie vor im „Netz“ gefangene Netzbewahrerin) zu informieren. Karim wollte zur See fahren und ein toller Abenteurer wie die Agenten werden. Cerileas ergriff die Chance, dem Knaben ein Leben als Larankrieger schmackhaft zu machen. Vielleicht wollte er ja mit nach Candranor kommen, um dort eine Ausbildung zu beginnen?