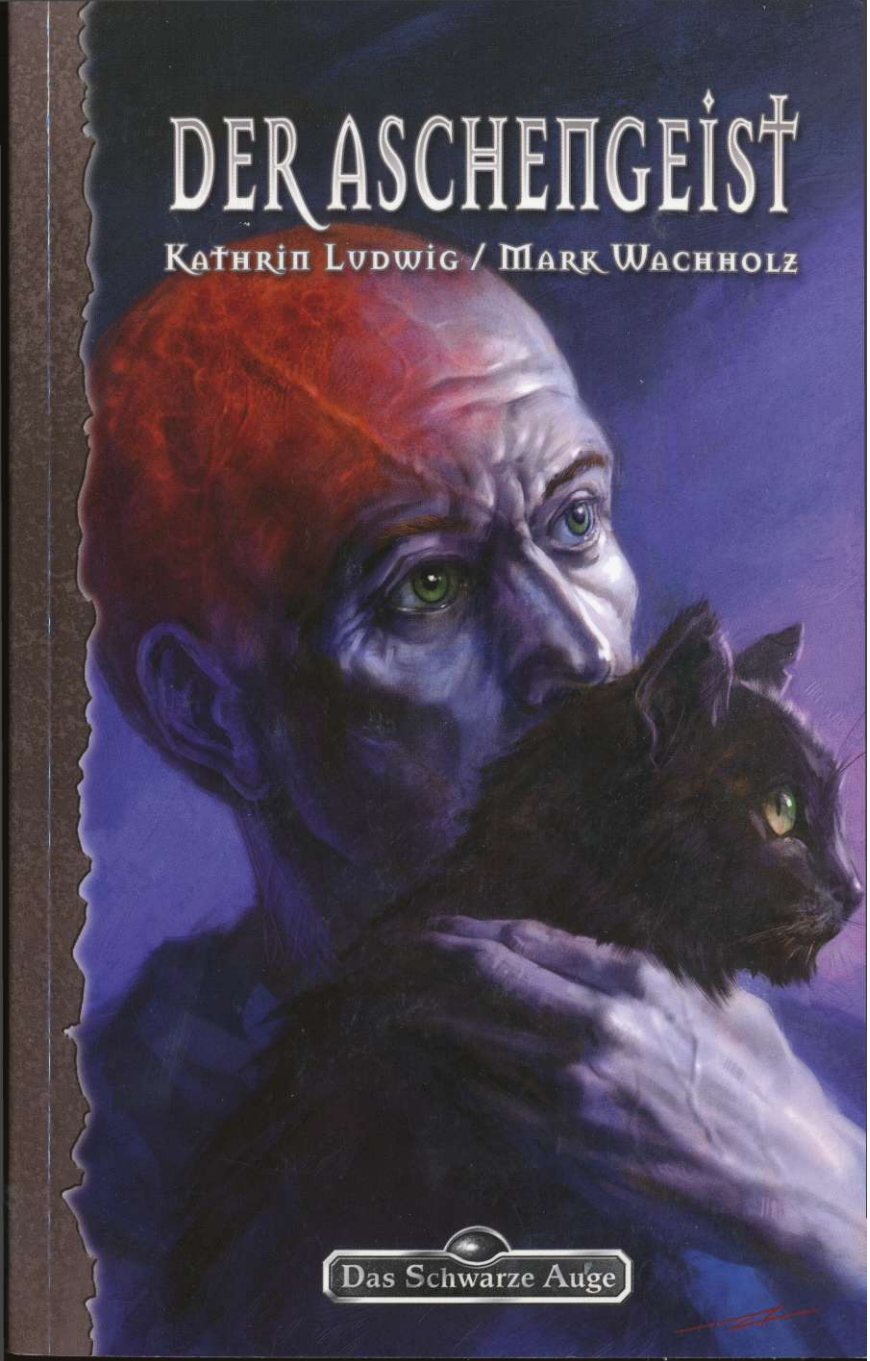
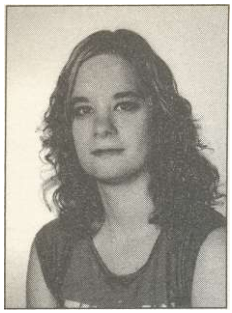
DER ASCHENGEIST

Kathrin Ludwig / Mark Wachholz



Das Schwarze Auge



Kathrin Ludwig (geb. 1981 in Neumünster) studierte Latein und Deutsch auf Lehramt und arbeitet zurzeit an ihrer Promotion im Fach Latein. Von Kindheit an schrieb sie Gedichte und Erzählungen und nahm erfolgreich an zahlreichen Wettbewerben teil.
In den 90er Jahren entdeckte sie die Welt der Fantasy für sich und befasste sich dabei auch mit dem Schwarzen Auge. Um 2000 entstand der erste Plan für eine Biographie des Schwarzmagiers Galotta.
Kathrin Ludwig arbeitet auch an weiteren DSA-Publikationen mit wie dem *Meisterpersonenband*. Auch abseits von Aventurien ist sie als Romanautorin, Lyrikerin, Illustratorin und Erschafferin eigener Welten tätig.
Der Aschengeist ist ihr dritter Roman aus der Welt des Schwarzen Auges.

Mark Wachholz (geb. 1976 in Berlin) lebt als freischaffender Autor für Buch, Film und Computerspiele in Berlin.
Sein Einstieg in die Welt des Schwarzen Auges erfolgte Mitte der 90er Jahre, seit Ende 2003 ist er Mitglied der DSA-Redaktion. Seitdem war er an zahlreichen Publikationen (Abenteuer und Spielhilfen) beteiligt, darunter die komplette Überarbeitung der *Kampagne um die Sieben Gezeichneten* (2004-2007). Zusammen mit Kathrin Ludwig schrieb er 2006 die ersten beiden Bände der *Galotta-Biographie*. Für das DSA-Computerspiel *Dra\ensang* (2008) kreierte er als Co-Autor die Story und stand für *Dra\ensang: Am Fluss der Zeit* und *Demonicon* als Berater zur Verfügung. Er ist auch einer von vier Webmastern der DSA-Webseite *www.alveran.org*. Abseits von Aventurien ist er als Stoffentwickler, Drehbuchautor und Skriptberater für Kinofilme und TV-Serien tätig.
Der Aschengeist ist der dritte Roman von Mark Wachholz.

Kathrin Ludwig, Mark Wachholz

Der Aschengeist

Aus dem Leben des G.C.E. Galotta, Teil 3

Ein Roman in der Welt von

Das Schwarze Auge

Originalausgabe

FanPro
Band 11036

Titelbild: Alan Lathwell
nach einer Vorlage von Katrin Ludwig
Aventurienkarte: Ralph Hlawatsch

Lektorat: Catherine Beck
Satz und Layout: Ralf Berszuck
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Druck und Bindung: CPI Moravia Books s. r. o., Tschechien

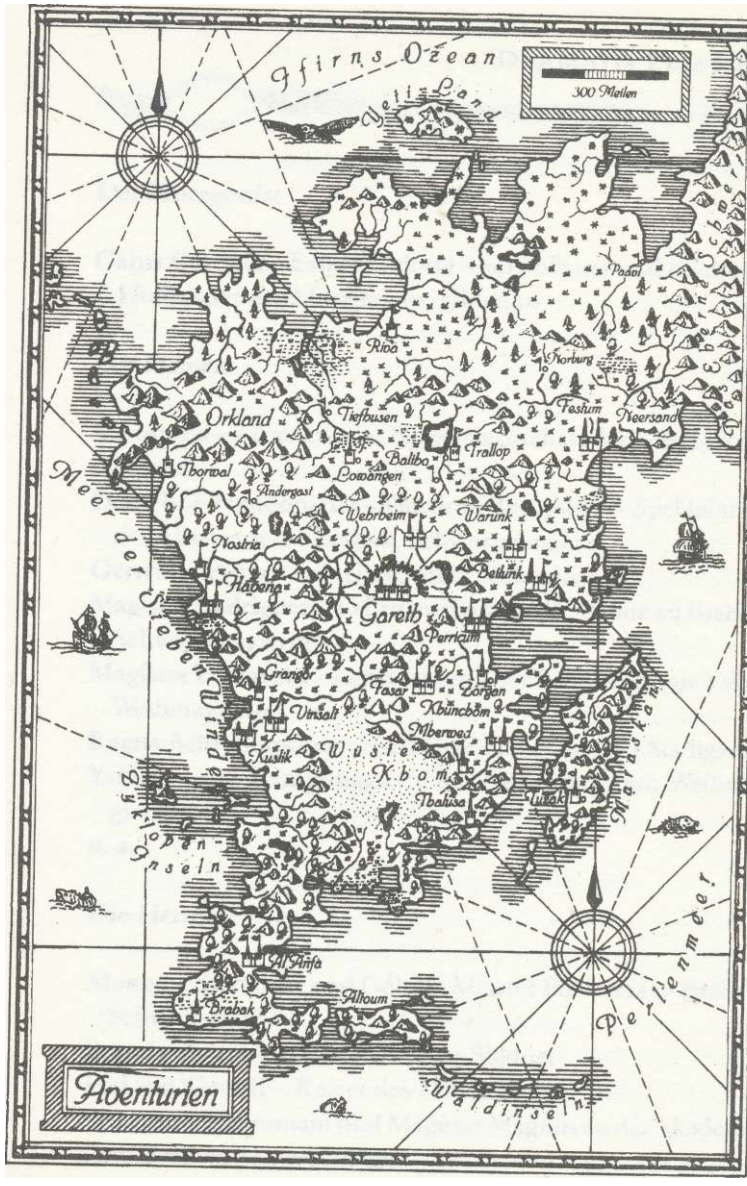
Copyright © 2009 by Fantasy Productions
Verlags- und Medienvertriebs-GmbH, Erkrath
Besuchen Sie unsere Website *http://www.fanpro.com*

Copyright © 2009 by Significant GbR für die Marke
DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Alle Rechte vorbehalten. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Verarbeitung und die Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf fotomechanischem, digitalem oder sonstigem Weg sowie die Nutzung im Internet dürfen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags erfolgen.

Printed in the Czech Republic 2009

ISBN: 978-3-89064-229-1


Ifirns Ozean
300 Meilen
Eisland
Rivo
Thorburg
Padoi
Orkland
Tieftbusen
Festum
Meersand
Ballibo
Trallop
Thorwal
Lowangen
Andergast
Warunk
Mosria
Gareth
Perricum
Grangor
Vinsalt
Khunchom
Mherwed
Kuslik
Wüste Khom
Thalusa
Tuzak
Al'Anfa
Brabak
Althoum
Aventurien
Waldinseln
Meer der Sieben Winde
Inseln
Perlenmeer

Der Protagonist

Gaius Cordovan Eslam Galotta — verstoßener und flüchtiger Hofmagier des Mittelreichs, gildenlos

Die Damen

Axzimona — Hexe aus der Schwesternschaft der Schönen der Nacht

Demelioe Nandoniella >Nanthia< Terbysios - Spektabilität der Akademie zu Brabak, Schwarzmagierin

Gertrude Prutz - mittelreichische Söldnerin

Magistra Rodriguez - Lehrmeisterin der Akademie zu Brabak, Schwarzmagierin

Magistra Umbrecht - Lehrmeisterin der Bannakademie Ysilia, Weißmagierin

Ragna Achsenbrecher — ehemalige Hauptfrau der Stadtgarde

Ysilias — eine Kampfmagierin der *Pfeile des Lichts*, Weißmagierin

u. a.

Die Herren

Alonzo - Studiosus und Gehilfe Meister Pôlberras in Brabak, Schwarzmagier

Brander Berre - mittelreichischer Söldner

Hal von Gareth - Kaiser des Mittelreichs

Pôlberra - Nekromant und Magister Magnus an der Akademie zu Brabak, Schwarzmagier

Raveno Terbysios - Lehrmeister der Akademie zu Brabak, Ehemann der Spektabilität, Schwarzmagier
Sulman al'Venish - junger Nekromant und Adept in Brabak, Schwarzmagier
Bruder Yerodin - Travia-Priester im zerstörten Ysilia
u. a.

WAS BISHER GESCHAH

Band 1: Der Hofmagier (968-989 BF)
Der junge Weißmagier, Wissenschaftler und Philosoph Gaius Cordovan Eslam Galotta bewirbt sich bereits im Alter von dreißig Jahren für das Amt des Convocatus Primus, des Führers der Weißen Gilde der Zauberer. Er hat die Vision, die Gilde in eine neue Zeit zu führen, sie aufzuwecken aus ihren verstaubten und verkrusteten Strukturen.

Vorbild sind ihm nicht nur historische Wegbereiter der menschlichen Entwicklung, sondern auch der neue Kaiser des Mittelreichs, Reto von Gareth. Dieser hat seine ungeliebten Vettern vom Garether Kaiserthron gestoßen und selbst die Führung über das Mittelreich übernommen, um das Land in eine bessere Zukunft zu führen.

Die Wege der beiden Männer kreuzen sich, als Galotta bei seiner Bewerbungsrede vor den alteingesessenen Weißmagiern scheitert, ihn gleichzeitig aber die Einladung des Kaisers ereilt, Hofmagier in der Hauptstadt Gareth zu werden.

Die nächsten Jahre verbringt Galotta am Hofe — in unmittelbarer Nähe zu Kaiser Reto, der seine Forschungen unterstützt und fördert, während sich der Kaiser zugleich in den Vorbereitungen zu einem Feldzug gegen die abtrünnige Insel Maraskan im Südosten Aventuriens befindet.

Zu diesem Zweck befiehlt der Kaiser Galotta, mit seinen magischen Fähigkeiten eine Waffe zu entwickeln, mit der er entscheidende Vorteile im Krieg gegen Feinde erlangen will. Galotta verbessert dazu seine Fertigkeiten als Beherrschungs-

magier und arbeitet lange Jahre nicht nur an der Perfektion eines neuen Beherrschungszaubers, sondern auch an der Möglichkeit, mit Hilfe eines Artefakts den eigenen oder einen feindlichen Heerhaufen zu beeinflussen. Für seine zum Teil außergewöhnlichen Studien der Beherrschungsmagie richtet sich Galotta im Darpatischen ein Labor in einem alten Magierturm auf einer Insel im Ochsenwasser ein. Von diesem Domizil wissen nur der örtliche Graf, Paske von Rosshagen, und der Kaiser selbst.

Seine Forschungen der Geistesmagie führen Galotta einige Jahre später in den Reichsforst, ein riesiges urtümliches Waldgebiet nordwestlich der Hauptstadt. Dort will er mit wild lebenden Elfen in Kontakt treten, denen man ein besonders intuitives und gleichzeitig machtvolleres Verständnis der Zauberei nachsagt.

Unter der Führung des Hauptmanns Wulfhelm Strutzberger und des maraskanischen Waldläufers Hodaki bricht eine Strafexpedition in den Reichsforst auf, die den angeblich aggressiven und feindlich gesonnenen Elfen nachstellen soll. Galotta schließt sich dieser Expedition an, doch sie endet in einer Tragödie: Das Banner wird zu großen Teilen von den im Reichsforst lebenden Elfen aufgerieben. Zu allem Übel werden von dem skrupellosen Waldläufer Hodaki vier junge Elfenmädchen gefangen, die dieser Galotta verkaufen will. Der Tod ihrer Mutter lässt sie fast sterben; erst Galotta gelingt es in einem magischen Akt, den Geist der vier Elfen mittels eines Beherrschungszaubers zu erfassen und an den seinen zu binden.

So kommt es, dass er mit den vier >Elfentöchtern< Wolkentanz, Nachtlied, Regenwind und Rabenkind an den Garether Kaiserhof zurückkehrt, dort mit ihnen lebt und ihnen ein gutes Leben bereiten will. Doch er verkennt, dass sich Elfen nur schwer an das Leben unter Menschen gewöhnen können.

Am Kaiserhof lernt Galotta nicht nur den aufstrebenden Ritter Answin von Rabenmund kennen, sondern auch Kaiser Retos jungen Sohn Prinz Hal von Gareth, der mit seiner verträumten und zarten Art nicht nach dem Vater schlägt und deshalb von Reto besonders hart herangenommen wird.

Auch auf Hals Gemahlin, die alanfanische Grandentochter Alara Paligan, wird Galotta bald aufmerksam. Die bezaubernde junge Frau ist von ihrem Bruder an den Kaiser des Mittelreichs verkauft worden und versucht seitdem, als skeptisch beobachtete Fremde in einem fremden Land ihre Macht und ihr Ansehen zu sichern und auszubauen. Bald schon findet Galotta in der bezaubernden Alara eine heimliche Vertraute und Verbündete.

Doch als sie ihm offenbart, dass sie ein Kind von ihm erwartet, und er gleichzeitig herausfindet, dass Kronprinz Hal offenbar zeugungsunfähig ist und stattdessen der alternde Reto selbst ihr Bett geteilt hat, um einen Thronfolger zu zeugen, muss Galotta erkennen, dass er die Macht verloren hat, seine eigene Zukunft zu bestimmen. So lässt er sich zu einem Liebesschwur zu Alara hinreißen, um das Geheimnis seiner Vaterschaft des künftigen Thronfolgers Prinz Brin von Gareth und sein Überleben am Hof zu sichern.

Dann jedoch nimmt endlich der von Kaiser geplante Krieg gegen Maraskan Gestalt an. Mit zwei Legionen setzen die Mittelreicher auf die Insel und schlagen sich durch den tödlichen Dschungel.

Auch Galotta zieht mit in den Krieg, um hier erstmals die für Reto entwickelte Waffe — eine Kristallkugel zur Potenzierung von Beherrschungs- und Metamagie — in ihrer Anwendung zu erproben. Möglichkeit dazu bekommt er, als die Truppen Retos auf eine uralte echsische Steinpyramide im Dschungel stoßen, deren kriegerische Bewohner eine große Gefahr für die Kaiserliche Legion darstellen. Zusammen mit dem tapferen

Hauptmann Helme Haffax gelingt es Galotta, die Pyramide zu stürmen und die Echsen zu vernichten.

Doch im Inneren stößt er auf echsische Schriftrollen, von denen er allerdings nur noch wenige vor den Flammen retten kann.

Aufs Festland zurückgekehrt, wendet sich Galotta an den obskuren Echsenforscher Rakorium Muntagonus, der ihm die Geheimnisse dieser uralten Pergamente offenbart. Demnach gäbe es ein mächtiges echsisches Artefakt, ein Schwarzes Auge, mit dessen Hilfe eine uralte Macht namens Skrechu vor Jahrtausenden über einhundert Oger, menschenfressende Monstren, kontrollieren und gegen Gareth schicken konnte: das *Ogerauge*.

Die Spur dieses Artefakts ist in den Wirren der Zeit verschwunden. Galotta aber ahnt, dass das Auffinden dieses Artefakts all seine bisherigen Forschungen nach einer mächtigen Waffe für das Mittelreich in den Schatten stellen würde.

Ein großen Geheimnis jedoch hat Galotta all die Jahre für sich behalten: In seiner Jugend war er einst der mysteriösen unsterblichen Zauberin Nahema begegnet, die seine mächtige magische Präsenz wahrgenommen hatte und ihm in Gestalt eines grauen Raben erschienen war. Sie hatte ihm die Ehre erwiesen, ihn aufgrund seiner außergewöhnlichen Fähigkeiten und seiner Nähe zu den Mächten als Schüler aufnehmen zu wollen. Doch Galotta hatte es abgelehnt, sich einer solch höheren Macht um den Preis seiner eigenen Freiheit zu unterwerfen. Dafür hatte Nahema ihm eine düstere Prophezeiung gestellt:

»Die Mächte, die ihre Hand nach dir ausgestreckt haben, Cordovan, sind stark. Du bist in Gefahr, ohne es zu wissen. Du sagst, du willst keine Prophezeiung hören? Ich werde dir eine schenken, ob du das wünschst oder nicht, aber wisse — eine der Mächte bin ich.

Du bist gefährdet, gefährdet durch die Arroganz, mit der du einer Macht gegenübergetreten bist. Du wirst Einfluss erhalten, das ewige Leben oder die Kunst des Fliegens, alles, was dein Ehrgeiz begehrt, aber all das wird wie Sand in deinen Händen sein. Du wirst deine Kinder lieben, aber quälen, und sie werden dich hassen und an dir zu Grunde gehen.

Demut ist den Mächten eine Freude, aber du gibst ihnen nicht davon; das erweckt ihre Bewunderung und ihren Zorn. Die grauen Vögel machen dir Angst, aber die schwärzesten Vögel sind es, die du fürchten musst, denn sie fressen mehr als dein Herz. Dann verlieren auch die Schmetterlinge ihre Farbe. Aber du weißt ohnehin nicht, was du opferst, wenn du ihre schimmernden Flügel zu Asche verbrennst. Das Feuer liebt dich, ich sehe es schon jetzt dein Gesicht umschmeicheln und deine junge Haut mit Röte überziehen — was ist das?«

Die letzten Bilder hatte Nahema nie ausgesprochen ...

* * *

Band 2: Der Feuertänzer (992-1003 BF)

Mit dem Tod des alten Kaisers Retos und der Krönung des neuen Kaisers Hal von Gareth schwindet auch Galottas Einfluss am Hof immer mehr. Hal mag den umtriebigen, geheimnisvollen Hofmagier nicht, Galotta dagegen hält den jungen Kaiser für unfähig, das Reich im Geist dessen Vaters zu führen. Auch Answin von Rabenmund, der inzwischen zum Reichskanzler aufgestiegen ist und den Tod Retos ebenso schwer verwunden hat, teilt Galottas Bedenken. Doch beide haben dem Kaiser auf dem Totenbett geschworen, das Reich nach bestem Wissen und Gewissen zu stützen.

Seinen vermeintlichen Sohn Brin sieht Galotta mit Freude aufwachsen, doch das Verhältnis zur Kaisergattin Alara verspannt sich ebenfalls in den nächsten Jahren. Einzig in Marschall Helme Haffax findet er noch einen Freund, der zu

ihm steht. Doch auch dieser wird bald wieder für einen neuen Kriegszug nach Maraskan geschickt.

Um endlich zu beweisen, welche Macht in ihm steckt und welchen Wert er für das Kaiserreich hat, vertieft sich Galotta immer mehr in seine Forschungen zu der ultimativen Waffe.

Schließlich erhält er aus Akten der KGIA einen wichtigen Hinweis auf das geheimnisvolle *Ogerauge*, das angeblich in Selem in der *Halle der hetzten Geheimnisse* zu finden sein soll. Galotta gelingt es, Kaiser Hal für den Erwerb des uralten und machtvollen Artefakts zu begeistern. Mit dem Gold des Kaisers macht sich Galotta auf zu einer beschwerlichen Reise in den Süden.

Zurück in seinem geheimen Domizil auf der Ochsenwasser-Insel beginnt Galotta damit, das Schwarze Auge zu untersuchen. Bald schon erfährt er in nächtelangen >Gesprächen< nicht nur den Namen des Artefakts — *Weit Widerhallende Stimme* —, sondern lernt auch immer mehr über dessen urtümliche Kräfte. Bald kann er mit dem Auge an ferne Orte blicken — und versucht nun, seine Magie auch über lange Entfernung zu wirken.

Immer weiter dringt er in das fremdartige Bewusstsein des Artefakts ein. Seine Elfentöchter weichen jedoch vor dem Schwarzen Auge zurück. Sie glauben, ein Tier mit schwarzen Flügeln sei darin gefangen, und warnen ihn vor der dunklen Macht, auf die er sich eingelassen hat.

Doch Galotta will die urtümlichen Kräfte entschlüsseln. Nach und nach lernt er das Artefakt verstehen, und auch, welche Mächte er vom Sternenhimmel herabbeschwören kann.

Als er nach langer Zeit der Studien endlich wieder an den Kaiserhof von Gareth zurückkehrt, muss er erfahren, dass in seiner Abwesenheit Reichskanzler Answin von Rabenmund eines Mordkomplotts gegen Prinz Brin überführt werden

konnte. Galotta ist erschüttert und erahnt plötzlich, warum er ausgerechnet in dieser Zeit mit der geheimen KGIA-Botschaft nach Selem und damit weg vom Kaiserhof gelockt worden war. Er lehnt es ab, Answin bei der Gerichtsverhandlung zur Seite zu stehen.

In der Folgezeit wird Galottas Einfluss auf Kaiser Hal wieder größer. Nach Answins Fall nimmt er mehr und mehr die Rolle eines Ratgebers ein, auch wenn er sie mit anderen teilen muss - darunter dem neuen Reichsgroßgeheimrat Dexter Nemrod, mit dem Galotta schon auf Maraskan aneinandergeraten war. Jetzt ist es ausgerechnet der junge Kaiser selbst, der darauf besteht, dass Galotta an seiner Seite bleibt.

Galottas grenzenüberschreitende Forschungen und sein Einfluss auf den Kaiser bleiben in der Gilde der Weißmagier nicht unbemerkt — im Gegenteil. Schon lange hat der neue Convocatus Primus Saldor Foslarin den Hofmagier des Mittelreichs ins Auge gefasst.

Auf den ersten *Hesinde-Disputen* in Thorwal lernt Galotta die Schwarzmagierin Demelioe Nandoniella Terbysios kennen, ihres Zeichens Spektabilität der *Dunklen Halle der Geister* zu Brabak. Sie zeigt sich von dem Hofmagier begeistert und lädt ihn sogar an ihre Akademie ein.

Doch Saldor Foslarin sucht auf dem Konvent die Konfrontation mit Galotta und kündigt ihm den Ausschluss aus der Weißen Gilde an. Zu lange habe sich der Hofmagier mit ketzerischen Schriften, dubiosen Forschungsprojekten, beherrschten Elfensklavinnen und Einmischung in die Politik exponiert. Galotta ist sich keiner Schuld bewusst und verhöhnt den zwergischen Magier. Er ist nur wütend über die Anmaßungen gegenüber seiner Person.

Doch kaum ist Galotta nach Gareth zurückgekehrt, haben sich die Fäden des Schicksals endgültig gegen ihn geknüpft: Der

Kaiser will ihn nicht sehen, und auch Alara ist die Anwesenheit des Egomanen unangenehm. Sie wirft ihm vor, anderen gegenüber keine Demut zeigen zu können, vor allem nicht den Herrschenden. Galotta sieht sich als Freidenker, beruft sich darauf, dass die Mächtigen und Reichen seit jeher den freien Geist unterdrückt hätten. Er erzählt Alara von dem Scharlachkappentanz, einer grausamen Bestrafung im Bosparanischen Reich.

Um zu beweisen, dass er sich niemandem unterwirft, zeigt Galotta Alara eine graue Rabenfeder. Sie stammt von Nahema und erinnerte ihn stets an seine Entscheidung vor so langer Zeit. Doch damit ruft er die Zauberin selbst in sein Leben zurück.

Nahema erscheint samt großem Gefolge am kaiserlichen Hof. Sofort nimmt sie jeden für sich ein, allen voran Kaiser Hal. Galotta solle fortgehen, um großes Unglück zu verhindern. Er schlägt ihre Warnung in den Wind. Sie aber vollendet ihre vor Jahrzehnten begonnene Prophezeiung:

»So viele Stimmen rufen dich. Ein Auge blickt dich an, es vermisst einen Geist, der ihm Atem verleiht. Das schwarze Tier hat Schwingen wie Messer und Eingeweide aus Asche. Ein Mythos verlangt nach Gestalt und Namen wie ein ungeborenes Kind. Hüte dich vor der Hand, die sich schützend über dir ausstreckt, sie könnte dir den Kopf zerdrücken. Und da sind noch andere ... Zeichen und Worte, Stimmen und Gesten. Die Zukunft ist stets in Bewegung.«

Sie warnt ihn, dass er sich selbst zugrunde richten wird.

Als Galotta Rat bei Alara sucht, um mit ihr gemeinsam gegen Nahema und ihren Einfluss auf Hal vorzugehen, entzieht ihm die Kaisergattin die Unterstützung. Im Zorn zwingt er sie unter einen Beherrschungszauber — nur, um seine Macht zu beweisen. Damit hat er sich Alara nun zur Feindin gemacht.

Die Kaisergattin sucht Hilfe bei Nahema - und will Galottas bestraft sehen. Sie berichtet der Zauberin vom Scharlachkappentanz ...

Während eines großen Festes kommt es zur Katastrophe: Hal, der dem Wein zugesprochen hat und von Nahema umgarnt wird, ruft Galotta zu sich, damit er für ihn einen Dämon beschwört. Nach anfänglichem Protest willigt der Hofmagier ein. Doch das Ritual misslingt, der entfesselte Dämon wütet und tötet eine Tänzerin, bis Nahema dem Unheil ein Ende bereitet.

Hal aber behauptet in seiner Angst, Gal
wollen, und bestraft den Hofmagier unter dem Einfluss Nahemas mit dem Scharlachkappentanz: Galotta wird der Kopf geschoren und mit roter Scharlachwurzelbrühe eingestrichen, anschließend muss er bis zur Ohnmacht auf einer heißen Tischplatte tanzen. Entstellt, gedemütigt und dem Tode nahe wirft man ihn in den Kerker.

Sein alter Freund Helme Haffax, der inzwischen Reichsmarschall geworden ist, befreit Galotta noch in der gleichen Nacht und ermöglicht ihm die Flucht. Halb wahnsinnig flieht Galotta zu seinem Turm, wo die Elfentöchter seine Wunden pflegen. Letzten Halt findet er ausgerechnet in seinem mächtigen Artefakt - der *Weit Widerhallenden Stimme*. In ihm lodert eine Flamme der Rache, und schließlich gibt er sich den Einflüsterungen hin: Er aktiviert das *Ogerauge*, ruft die menschenfressenden Oger überall im Osten des Reichs zusammen.

Nachdem Ysilia von den Ogern zerstört wurde, hat Kaiser Hal erkannt, welches Unheil er selbst mit der Demütigung Galottas auf das Reich hinabbeschworen hat. Er verweist Nahema des Hofs und sammelt ein großes Heer, um gegen die von Galotta gerufenen Menschenfresser zu ziehen. An der Trollpforte kommt es zur gewaltigen *Schlacht der 1000 Oger*. Unter der

Führung von Kaiser Hal und Reichsmarschall Helme Haffax gelingt den Menschen unter großen Opfern ein Sieg.

Zur gleichen Zeit haben Kopfgeldjäger Galotta in seinem Turm im Ochsenwasser aufgespürt. Geschwächt durch das gewaltige Ritual, das das *Ogerauge* selbst hat zerschmelzen lassen, kann er sich der Eindringlingen nicht mehr erwehren. Seine Elfentöchter geben ihr Leben, um ihren >Vater< zu schützen, doch vergeblich: Galotta wird zur brennenden Turmspitze getrieben. Er hat verloren, ist am Ende seiner Kräfte - und stürzt mit der Gewissheit vom Turm, seinem miserablen Leben ein Ende zu setzen.

Der Aschengeist, der dritte Teil der Biographie des G.C.E. Galotta, deckt nun den Zeitraum von 1003 bis 1006 BF ab.

Hitze. Sie füllte seinen Körper vollständig aus. Feuer war auf seiner Haut, in seinen Augen, brannte hinter seiner Stirn. Diese Hitze würde ihn töten, sagten ihm seine Sinne. Er musste am Leben bleiben!

Mit der geringen Kraft, die er noch in sich spürte, kämpfte er sich durch die Schwärze zur Oberfläche empor. Die Bewusstlosigkeit bröckelte von ihm ab, er schlug die Augen auf. Doch seine Lunge fühlte sich an, als wäre sie mit Asche gefüllt. Er bekam keine Luft, Panik griff nach ihm.

Ganz langsam, Bruder. Lass deinen sterblichen Körper tun, was er muss. Die Stimme hallte direkt hinter seiner Stirn wider. Sie schnitt in seinen Verstand wie eine Klinge.

Er versuchte flach zu atmen. Allmählich gelang es, aber noch immer ließ das Gefühl von Gefahr nicht nach. Wo befand er sich, und was war das für eine Stimme? Sie erschien ihm bekannt. Er konnte sich halb aufrichten, auch wenn er spürte, dass er schwer verletzt war. Etwas in ihm wusste, dass er aufstehen musste, oder er würde umkommen.

Es war stockfinster, und die Welt schien sich um ihn zu drehen. Die Hände des Mannes ertasteten kalten Steinboden. Es roch nach Rost und Eisen, nach Rauch und verbrannter Haut.

Plötzlich glommen zwei schmale, halbmondförmige Lichter in der Dunkelheit auf.

Er schrak zurück, streckte die Hände zur Abwehr aus, aber sie zitterten. Die Lichter wurden breiter, verwandelten sich in Augen, und erneut fegte ein Schwall Hitze über ihn hinweg.

Jetzt, im roten Glutlicht dieser fremden Augen, konnte er ausmachen, dass er sich in einem unterirdischen Raum befand. Auch erkannte er die Umrisse eines Wesens, das vor ihm saß, den Schwanz um die Vorderpfoten geschlungen wie eine der Greifenstatuen, die den Kaiserpalast schmückten. Das Tier war schwarz wie Vulkanglas, und sein Adlerkopf trug mächtige Hörner. Er wusste nun, dass die Hitze, die er gespürt hatte, zu diesem Wesen gehörte, und dass auch die Gefahr von ihm ausging.

»Ich habe dich gesehen«, sagte er wie im Traum. »Du hast mein Herz gefressen.«

Da flackerte im Inneren des Wesens eine Flamme auf. Sie zuckte, erleuchtete den halb durchscheinenden Leib. Ein Funkenregen sprang über die Federn.

Bilder stürzten auf den Mann ein, ein Schwall aus Erinnerungen, der an seinem Verstand riss. *Ersah Gesichter, hörte Stimmen. Er stand am Abgrund. Das Schwarze Tier schlug den Schnabel in sein Herz, dann packten Klauen seinen Körper, er wurde in die Luft gerissen, schwarze Flügel spannten sich über ihm, und unter seinen Füßen war kein Boden mehr.* Aber alles war undeutlich, als sähe er Bilder auf der Wasseroberfläche in einem Brunnenschacht. Doch sobald er eines der Bilder festzuhalten versuchte, zerrann es.

»Ich habe Angst«, sagte er. Die eigene Stimme war ihm fremd, ihr Nachhall verlor sich in der dunklen Höhle. »Wer bin ich?« Er wusste, dass er die Antwort kennen sollte, aber ihm schössen zugleich so viele Namen, Wörter und einzelne Silben durch den Kopf, dass er keine Ordnung in ihnen fand.

Mit Mühe kämpfte er sich auf die Füße und wunderte sich flüchtig, dass seine Beine ihn trugen.

Fürchte dich nicht, sagte das Wesen. *Mein Herr beschützt dich, so auch ich. Ich habe deinen Körper hierher getragen, da du den Flug noch nicht gelernt hast. Nun will ich dir den Weg weisen.*

Ich begleite dich, aber ich bleibe ungesehen: Meine Macht ist hier noch begrenzt.

»Kennst du meinen Namen? Oder kannst du mir sagen, wo ich mich befinde?«

Tritt näher. Folge mir.

Das Schwarze Tier richtete sich geschmeidig auf. Es warf einen Lichtschein wie eine Fackel, nur dass er nicht unruhig flackerte, sondern fast wie der Herzschlag eines Menschen pulsierte. Die weit aufgespannten Flügel schimmerten, die Federn klirrten wie ein Kettenpanzer, Ungläubig stolperte der Mann weg von der Macht, die sich vor ihm erhoben hatte. Doch hinter sich spürte er Kälte und Dunkelheit. Er wollte im Licht bleiben. Einen Augenblick lang zögerte er, dann folgte er benommen dem Wesen mit dem Glutherzen.

Schritt um Schritt zog er mit dem Tier durch die Finsternis, bis sie eine der Höhlenwände erreichten, die nun in rotes Licht getaucht wurde. Dort sah er eine Zeichnung, mit Asche und Blut auf den Fels gemalt: Eine Stadt mit Häusern wie Glassplitter, gefärbt wie das glühende Wesen neben ihm. Eine dichte Wolkendecke überzog die Stadt. Da war auch ein Mensch, ebenfalls mit Asche gezeichnet. Flammen hüllten seine Gestalt vollständig ein, und obwohl er kein Gesicht hatte, verriet seine gekrümmte Haltung große Qual.

Das Herz des Mannes flatterte vor Schreck.

»Wer ist das?«, fragte er. »Und was ist das für ein Ort?«

Der Ort, an dem du sicher sein wirst, erwiderte das Tier, *die Stadt unter schwarzen Wolken. Höre nicht auf, sie zu suchen, und du wirst in Sicherheit sein vor all deinen Feinden.*

Der Mann wusste nicht, ob er den Worten trauen konnte. Irgendetwas kam ihm daran schrecklich *falsch* vor. »Jemand hat gesagt... wenn ich mich nur erinnern könnte! Er... sie ... sagte, dass in Wahrheit das ... Schwarze Tier mein Feind ist.«

Das glaubst du jetzt, weil du schwach bist und dein Geist in Aufruhr ist. Doch du wirst verstehen, dass du allein mir vertrauen

kannst. Bereits jetzt haben sich die Bluthunde auf deine Spur gesetzt. Sie wollen deinen Kopf. Ohne mich wärst du schon tot. Du brauchst mich auch weiterhin, damit ich über dich wache. Geh nun und beginne deine Suche nach der Stadt. Weigerst du dich aber, werden die Bluthunde dir die Kehle herausreißen. Du hast die Wahl.

Der Mann versuchte sich zu sammeln. Aber es war sinnlos: Bilder, Worte und Erinnerungen blockierten jeden klaren Gedanken. Er hatte Mühe, einen vollständigen Satz zu formen. »Ich habe dich gefragt, wer ich bin — und wo. Du hast mir nicht geantwortet. Nur dieses Bild hast du mir gezeigt, aber ... ich begreife es nicht.«

Das wirst du noch. Aber wenn du die Wahrheit nicht annehmen kannst, wie sie ist, wenn du der Weisheit des Herrn nicht traust, dann krieche hinaus ins Licht, mein sterblicher Bruder. Frage die Menschen, ob sie dir wohl sagen können, wer du bist und wo du dich befindest. Verliere aber nicht zu viel Zeit, wenn dir deine Existenz etwas bedeutet.

Spott klang aus der Stimme des Tiers. Dann legte es die Flügel an, glättete die schwarzen Federn und trat selbst zurück in die Dunkelheit.

»Warte!«

Doch das Glutlicht verglomm, und als Letztes sah der Mann, wie sich die Feueraugen schlössen. Allein stand er nun wieder in der Finsternis.

Fiebrig tastete er nach der Höhlenwand. An den Fingern spürte er noch immer die Kohle auf den kalten Steinen, und er strich über das furchteinflößende Bildnis, das er nun nicht mehr sah. Seine Hände suchten den Umriss der Zeichnung des schwarzen Mannes, und er drückte das Gesicht an den Fels, um es zu kühlen. Die Kälte tat ihm gut. Er fühlte sich schwach und elend, aber schlimmer war das Chaos in seinem Kopf. Die Höhle, die Zeichnung, das Schwarze Tier — all das ergab keinen Sinn.

Dann wandte er sich ab. Behutsam setzte er einen Schritt vor den nächsten, die Fingerspitzen immer an der Höhlenwand. Die Höhle schien sehr groß zu sein, doch irgendwo musste er einen Ausgang finden.

Nach einer Weile erkannte er in einiger Entfernung Spalten in der Wand, durch die bleiernes Licht hereinfiel. Es war nicht glutrot wie das des Tiers, sondern schimmerte bleich wie gedämpftes Tageslicht. Er fasste neuen Mut, achtete nicht mehr auf die Finsternis, die hinter ihm lag, und trat auf die Stelle zu, an der sich die Lichtstrahlen am Boden bündelten. Die Helligkeit ließ seine Augen schmerzen, er zog sich die Kapuze ins Gesicht.

Uberall um ihn herum lagen Gesteinsbrocken, als wären sie erst vor kurzem aus dem Felsen herausgesprengt worden. Hinter dem Spalt sah er Treppenstufen, die sowohl nach oben als auch tiefer in den Fels hineinführten. Der Geruch von Verwesung ließ ihn zurückschrecken, doch dann zwängte er sich vorsichtig durch den Spalt. Er biss die Zähne zusammen, als das Gestein über seine verbrannte Haut schabte. Noch einmal hielt er inne, blickte zurück in die Finsternis, aus der er gekommen war. Doch nicht einmal ein Funken des roten Lichts glomm noch in der Dunkelheit.

Er schob sich weiter, bis er endlich auf die steinernen Stufen der Treppe fiel. Wenige Schritt unter ihm lag ein riesiger Trümmerblock, der Stufen und Wände des Gewölbes zerschlagen hatte. Der Mann sah sich um: Er befand sich in einem Gemäuer, von Menschenhand erschaffen. Faulige Luft stieg von unten herauf, wo er ein Fallgitter sah, das verbogen und von den Wänden gerissen war. Dort schien man zu Kerkergewölben zu gelangen. Ein einzelner bleicher menschlicher Arm schimmerte aus der Dunkelheit, er sah aus wie von einem Raubtier angefressen. Schnell wandte sich der Mann dem oberen Ende der Treppe zu, woher das Licht kam.

Schließlich hatte er den Ausgang des Gewölbes erreicht und trat in einen Thronsaal. Auch hier mussten erst vor kurzem Kämpfe stattgefunden haben. Sämtliche Möbel waren umgeworfen und zersplittert. Unter den Uberresten von hölzernen Wappenschilden, langen Speisebänken und anderen Trümmern lagen Tote in eingedrückten Rüstungen. Wer hatte hier gewütet? Zitternd blickte er sich um. Die hohen Fenster waren von gewaltigen Kräften zerschlagen oder mitsamt dem umgebenden Mauerwerk herausgebrochen worden. *Als wäre ein Monstrum von außen eingestiegen.*

Es war totenstill.

Auch der Thron war zertrümmert, doch der Mann erkannte noch die geschnitzten Wolfsköpfe der Armlehnen. Jetzt sah er auch die zerschlissenen blauen Banner und Standarten mit dem weißen doppelköpfigen Wolf. Er wusste nicht, wem dieses Wappen gehörte — *ich sollte es wissen, ich habe es schon einmal gesehen* — aber es schien der Thronsaal eines Grafen oder Herzogs zu sein. Ratlos betrachtete der Mann alles. Was machte er in einem verheerten Herzogssaal? Seine Erinnerung schienen weggerissen — konnte er vielleicht nicht einmal mehr seinen Augen trauen?

Einen Moment lang wollte er umkehren, den schwarzen Gang zurücklaufen und sich überzeugen, dass sich das Bild der Stadt noch an der Wand befand, wo er es gesehen hatte. Aber plötzlich war er sich auch dessen nicht mehr sicher, und er wagte nicht, sich umzuwenden, aus Furcht, auch die neue Wirklichkeit könne sich plötzlich hinter ihm auflösen.

Vorsichtig machte er einen Schritt ins Freie. In der Luft hing ein Geruch nach Rauch und verbranntem Fleisch. Die Sommersonne schien gleißend vom Himmel, ihr Licht erhellte schonungslos alle Einzelheiten, die vor ihm lagen. Doch wo er vorhin Hitze gespürt hatte, schienen sich seine Knochen jetzt mit Kälte vollgesogen zu haben. Zwischen den zersprengten Trümmern im Burghof lagen tote Kämpfer, vom Staub zer-

riebenen Gesteins bedeckt wie eingekalkte Leichen nach einer Seuche. Der Mann eilte weiter, stieg auf die Mauern der Burg. Ihre Zinnen waren zerschlagen wie nach einem Erdbeben. Endlich gaben die Mauerreste den Blick auf die Umgebung frei: Die Burg stand auf einem Felsen, am äußeren Rand einer Stadt — oder dem, was von der Stadt übrig war. Schwarzer Rauch von Schwelbränden hatte sich wie ein Schleier über die Ruinen des Orts gelegt, der noch vor kurzem die lebendige Heimat vieler tausender Menschen gewesen sein musste. Jetzt aber befand sich an derselben Stelle ein Trümmerfeld, wie es kaum ein menschliches Heer auf Plünderungszug hinterlassen könnte. Er hätte glauben können, dass eine Naturgewalt ungeahnten Ausmaßes diesen Ort getroffen hatte, aber dazu waren die Spuren des Gemetzels zu deutlich. Auf den Straßen sah er aus der Ferne die leblosen Körper der Toten, die kurze schwarze Schatten auf den Steinstaub warfen. Was bei allen Mächten war hier geschehen?

Unvermittelt zersplitterte der helle Tag, während der Mann auf die zerstörte Stadt blickte. Schwarze Wolken ballten sich plötzlich am Himmel, und Straßen, ebenso schwarz und vollkommen gerade, erstreckten sich leer unter ihm. Gleichzeitig war ihm, als blicke er nicht mehr vom Burgfelsen hinunter, sondern von einem Obsidianturm, der bis an die schwarzen Wolken stieß. Der Mann stand starr vor Verwirrung und Furcht. War das die Stadt, die er auf der Zeichnung gesehen hatte? Hier gab es keine Leichen, aber auch keine lebenden Menschen. Zu beiden Seiten stiegen Felsen in Form von scharfzackigen Türmen und seltsam verdrehten Gebäuden senkrecht in den Himmel auf, doch nirgends brannte Licht. Nur ein diffuser rötlicher Schein ging von einzelnen Straßenlampen aus.

Doch als er blinzelte, verging das Bild, und er begriff, dass es nie wirklich gewesen war. Für einen Moment roch er noch die Gewitterluft der dunkeln Stadt, die für einen Augenblick

in seine Nase gekrochen war. Dann breitete sich wieder ein makelloser, tiefblauer Sommerhimmel über ihm aus. Das Trugbild war verschwunden.

Der Mann war von der Burg hinabgestiegen und lief jetzt über eine Straße mit zerstörtem Pflaster. Bis auf das Surren der zahllosen Fliegen herrschte Stille. Geschwärzte Ruinen umgaben ihn, überall lagen Leichen. Unter den Toten befanden sich Männer, Frauen und Kinder, und die meisten waren zerrissen und verstümmelt. Er ertrug es nicht, sie anzusehen. Er musste diese zerstörte Stadt verlassen! Warum hatte er wissen wollen, wo er sich befand? Nichts konnte schrecklicher sein als dies. In diesem Land musste ein Krieg toben, und ein grausamer Feind hatte nicht einmal diejenigen verschont, die zu jung waren, um eine Waffe zu tragen.

Er stützte sich an einer Hauswand ab, übergab sich und schleppte sich weiter. Seine Lunge stach, und jede Bewegung zog einen scharfen Schmerz nach sich. Auf einem kleinen Platz fand er schließlich einen Brunnen. Obwohl der gemauerte Rahmen zerstört war, hing der Eimer noch an der Kette. Der Mann schöpfte Wasser und trank durstig. Trotz seiner Benommenheit wagte er nicht, auch nur für einen Moment die Augen zu schließen. Er hatte Angst, die Welt würde nicht mehr dieselbe sein, wenn er sie wieder öffnete.

Aus dem Wassereimer blickte ihm ein eingefallenes Gesicht entgegen. Er schob die Kapuze zurück. Sein Kopf war kahl und vernarbt, die Haut leuchtend rot. Das konnte nicht sein Gesicht sein — oder? *Eine Flamme, glühender Stahl, ein Lächeln und dann Schmerz, er musste vergessen, vergessen* ... Da war noch etwas. Das Wasser warf das Bild undeutlich zurück, seine Augen waren dunkel, verfärbt wie die Haut, ein Feuerfunke darin ...

Er bekam Angst vor dem Fremden im Wasser, ließ den Eimer fallen und wandte sich ab. *Logisch, denk logisch! Was*

kannst du tun? Wo findest du jemanden, der dir weiterhilft? Er erinnerte sich an die Worte des Schwarzen Tiers, dass andere Menschen ihn töten wollten, doch er ging weiter. Er hoffte, sobald er begriff, was das alles zu bedeuten hatte, würde ihm auch einfallen, wer er selbst war. Dann würde alles wieder gut werden.

Er wusste nicht, wie weit er gegangen war, als er Stimmengewirr hörte. In den Ruinen blitzten die verzierten Marmorsäulen eines kleinen Tempels auf, das Relief einer Gänsefamilie zog sich darüber. Zwischen ihnen hatte jemand als Schutz vor der Sonne Laken aufgespannt. In dem spärlichen Schatten kauerten Kinder, dicht aneinandergedrängt. Keines weinte, aber der tiefe Ernst auf ihren Gesichtern ließ das Herz des Mannes schmerzen. Vor den Kindern hockte ein weißhaariger Mann in einer verschmutzen orangefarbenen Robe und reichte einem nach dem anderen einen Becher mit Brühe, die er aus einem großen Kessel schöpfte. Das leise Klirren seiner Kelle war das einzige Geräusch.

Niemand bemerkte den Mann, wie er sich näherte. Eines der Kinder zog seine Aufmerksamkeit auf sich, ein Mädchen mit dunklen Augen und schwarzen Locken. Sie war mit der Suppenschale in die Sonne hinausgetreten und kam nun auf ihn zu. Als er sie sah, tauchte plötzlich eine Erinnerung an die Oberfläche seines Bewusstseins: Eine junge Frau lag am Fuß einer Wendeltreppe. Sie war tot, in ihrer Seite klaffte ein langer Schnitt, und eine Spur aus Blutstropfen führte zu ihrem Körper. Es war ein entsetzliches Bild, aber es löste sich nicht auf wie die übrigen. Er fasste danach und hielt es fest. Langsam ging er auf die Kinder zu. Wo waren ihre Eltern? Sie sollten an einem solchen Ort nicht allein sein.

»Ihr dort!« Eine dünne Stimme hallte über die Straße und riss ihn aus seinen Gedanken. Er sah eine Frau in zerlumpten Kleidern, die im Eingang der Tempelruine stand. Ihre Augen waren aufgerissen, darunter lagen tiefe Ringe, als hätte sie seit

Tagen nicht geschlafen. Ein großes, rostiges Schwert hing von ihrem Gürtel herab. Ihre linke Hand war nur noch ein blutiger Stumpf, und auch die Stoffstreifen, mit denen sie sich verbunden hatte, hatten sich voller Blut gesogen. Aber sie hielt sich aufrecht und stellte sich schützend vor die Kinder. Jetzt hatte auch der alte Priester hinter dem Kessel den Ankömmling bemerkt.

»Seid Ihr verletzt?«, rief die Frau und kniff die Augen zusammen, als sie in die Sonne trat. Dass ausgerechnet sie in ihrem Zustand diese Frage stellte, ließ ihn fast in bitteres Gelächter ausbrechen. »Kommt Ihr von der Herzogsburg?« Ihre Miene verriet Misstrauen. »Wie konntet Ihr Euch vor den Ogern verstecken? Sind dort noch andere Uberlebende?«

»Ich habe mich verirrt und brauche Hilfe«, sagte der Mann. »Könnt Ihr mir sagen, wo ... wie diese Stadt heißt?«

Die Frau wirkte bestürzt — er sah nun, dass sie noch jung war. »Ihr seid in Ysilia. Haben Euch diese Biester am Kopf getroffen?«

Er starrte auf den scharfen, dunklen Schatten, den ihr Körper warf — so wirklich, so klar.

»Ich weiß es nicht«, erwiderte er. Der Name der Stadt, Ysilia, sagte ihm nichts. *Dabei bin ich sicher, ihn schon einmal gehört zu haben.* Er trat auf das Mädchen mit der Suppenschüssel zu, das seine Erinnerung geweckt hatte.

Jetzt umklammerte der alte Priester seine kupferne Schöpfkelle wie eine Keule. »Ihr kommt besser nicht näher. Da ist etwas an Euch ... seid Ihr etwa ...?«

Auch die Frau mit dem Armstumpf wurde unruhiger. »Komm zurück, Jesha«, rief sie dem Mädchen zu. Mit der gesunden Hand zog sie ihr Schwert, näherte sich dem Mann vorsichtig Schritt um Schritt.

Das Mädchen sah sich zögerlich nach der Frau um. Dann wandte sie sich wieder dem Fremden zu und streckte ihm stumm die Suppenschale entgegen.

»Du«, sagte er zu dem Mädchen, ohne noch auf die Frau und den Priester zu achten, »hast du die Zeichnung im Gewölbe gesehen?« Die Worte schienen ohne sein Zutun aus seinem Mund zu kommen. »Was weißt du über das Schwarze Tier? Wer ist die tote Frau im Turm? Antworte mir, antworte, ich will es!«

Das Mädchen erwiderte nur schweigend seinen Blick, als hätte es verlernt zu sprechen. Der Mann wusste plötzlich, dass er die Macht hatte, es zum Antworten zu zwingen. Er musste nur ... in den jungen Geist eindringen und sich alles Wissen nehmen, das er brauchte. Doch als er seine Gedanken sammeln und formen wollte, griff sein Verstand in Leere. Erinnerungsfetzen verspotten ihn mit dem Gefühl einer lebendigen Macht, die ihm immer zur Verfügung stand — aber er war wie ein zerbrochenes Gefäß.

»Weg von dem Kind!«, rief der Priester mit zitternder Stimme. Die Frau mit dem Armstumpf kam weiterhin näher, doch Angst stand in ihren Augen, als stünde sie einem Dämon gegenüber, und er wusste, sie würde nicht wagen, ihr Schwert gegen ihn zu erheben.

Der Mann ergriff die Schulter des Mädchens, um ihm direkt in die Augen zu blicken. Zu seinem eigenen Schrecken stieg ein Rauchfaden auf. Das Mädchen zuckte unter seinem Griff zusammen und schrie vor Schmerz auf. Die Schüssel mit der dünnen Suppe glitt ihr aus den Händen und zersprang auf dem Straßenpflaster. Ungläubig sah der Mann die verbrannte Haut, wo er das Kind berührt hatte.

Auf einmal war der Bann gebrochen. Die anderen Kinder sprangen auf, stoben davon und verschwanden zwischen den Ruinen. Die Frau ließ ihr Schwert fallen, packte mit ihrem einen Arm das Mädchen und zerrte es zurück in den Schutz der Tempelruine.

Der Mann blickte auf seine Hände — frische und alte Brandwunden überzogen die Finger. *Eine glühende Metallplatte,*

er versuchte seinen Sturz mit den Handflächen abzufangen. Irgendetwas fraß sich in seinen Kopf—

Erneut zerrte er sich die Kapuze vom Kopf, aber wieder fanden seine Hände nur alte, scheußliche Narben.

Was geht hier vor?

»Lauft nicht weg!«, rief er der Frau und den Kindern nach. »Lasst mich nicht allein! Könnt Ihr mir sagen, wer ich bin?«

»Anathema!«, rief der Priester in diesem Moment mit brüchiger Stimme und zeigte mit seiner Schöpfkelle auf den Mann. »Ich erkenne dich, Hofmagier! Verflucht sollst du sein! Weiche von diesem Ort, Scheusal, ich befehle es dir im Namen der Götter! Fahr in die Niederhöllen!« Der Alte hatte sich vor die Überreste des Tempels gestellt und zitterte am ganzen Körper, aber der Ausdruck in seinen Augen ließ den Mann zurückschrecken. Der Geweihte sah aus wie jemand, der dem Tod selbst gegenüberstand.

»Ich weiß nicht, wer ich bin und was geschehen ist«, sagte der Mann hilflos und blickte an sich hinunter. Hofmagier hatte der Geweihte ihn genannt, aber auch dieses Wort bedeutete ihm nichts.

»Sieh die Toten an, und du weißt, wer du bist — ihr Mörder!«

Er spürte die Wahrheit in den Worten des Priesters. Doch sein Verstand wollte ihm noch immer nicht gehorchen. Wie sollte er all die Menschen getötet haben? Er hatte ihre Leichen doch kaum selbst so verstümmelt, und die Kinder -

»Bruder Yerodin! Gibt es Schwierigkeiten?« Eine kleine Gruppe von Männern und Frauen, geführt von einer breitschultrigen Gardistin mit roten Haaren, war auf der Straße erschienen. Alle trugen Waffen, einige Kriegsausrüstung, andere nur Knüppel und angespitzte Stecken.

»Schlagt den Magier tot!«, stieß der Priester hervor. Er stürzte auf die Gruppe zu und suchte Schutz hinter ihrer Anführerin. »Ich glaube, *er* ist es selbst — der Hofmagier. Galotta. Der Mör-

der. Seht euch die Augen an. Das ist Dämonenfeuer! Schlagt ihn tot, es ist keine Sünde, dieses Blut zu vergießen!«

Sie standen einander gegenüber - der Mann, der eben seinen Namen gehört hatte, und die Kämpfer mit gezogenen Waffen. In den fremden Gesichtern sah er den Wunsch nach seinem Tod. Aber ebenso deutlich war ihre Furcht.

Du musstest fragen, Bruder, sagte die Stimme des Schwarzen Tiers in seinem Kopf *Nun kennst du die Antwort. Also lauf Lauf und bleib nicht stehen, wenn du dein Leben behalten willst.*

Und der Mann wandte sich um und lief. Sie stürmten ihm nach, schnell und voller Zorn. Gleich hatten sie ihn eingeholt, gleich würden sie seinen Körper auf den Boden werfen und so lange auf ihn einschlagen und zustechen, bis er in seinem Blut lag, verstümmelt wie all die Leichen um ihn herum.

Plötzlich hörte er hinter seinem Rücken Geschrei.

»Der schwarze Greif! Praios steh' uns bei!«

»Dummköpfe, das ist nur ein Schatten, keine Wirklichkeit!«

»Ihm nach! *Ihm nach*, sag ich! Nun greift doch an!«

Der Mann rannte weiter. Die Todesangst trieb ihn voran. Hinter sich hörte er wieder seine Verfolger, doch diesmal waren es Schreie der Angst. Er blickte sich nicht um, wollte keine weiteren Schrecken sehen. Für einen Augenblick streifte ihn ein geflügelter Schatten, überzog seine Haut mit flammender Kälte. Er hörte mächtige, klirrende Flügelschläge, dann wieder Schreie, Keuchen und Satzfetzen wie von Stoßgebeten an die Götter.

Er rannte und rannte, bis die Rufe hinter ihm langsam verklangen. Der Mann wusste nicht, was diese Menschen gesehen hatten, aber was es auch gewesen war, es hatte ihn gerettet. Das Stechen in seiner Lunge war stärker geworden, und er musste im Schatten einer Hauswand ausruhen und Atem schöpfen. Wenn es ihm nur gelänge, seine Gedanken zu ordnen ... *Sicherheit.* Er musste sich in Sicherheit bringen,

einen Ort erreichen, an dem ihn die Menschen nicht totschlagen wollten. Einen Ort, weit weg von hier, sehr weit weg. Am besten am Ende der Welt.

Eine weitere Erinnerung stieg plötzlich an die Oberfläche: Erblickte in das Gesicht einer schönen Frau. Sie hatte exotische Züge, aber helle Haut und fast weißes Haar, ihre Augen waren schwarz umrandet. Ihr Gesicht, ihre Stimme versprachen Rettung. Eine Zuflucht.

Sehnsucht nach dieser namenlosen Frau erfüllte ihn. War sie seine Mutter? Seine Schwester? Seine Geliebte? Oder vielleicht jemand, den er kaum kannte? Er wusste, dass er ihr bereits begegnet war, aber er konnte sich nicht entsinnen, wann und wo. Ihre bemalten Lippen bewegten sich, sie sagte: »In Brabak seid Ihr übrigens jederzeit willkommen. Ja, es wäre eine Sensation, wenn Ihr uns einmal besuchen könntet.« Und auf einmal wusste er, dass er sich nach Süden wenden musste, denn dort lebte die Frau, die ihm Asyl angeboten hatte.

Diese Stadt, Brabak — ob sie unter schwarzen Wolken liegt?

Schlachtfeld an der Trollpforte,
am Morgen des 15. Praios 1003 BF

»He, Kleine. Halt nur noch ein Weilchen durch. Bald hüpfst du wieder fröhlich rum. Hörst du, Kleine?«

Füchsin antwortete nicht. Sie hatte schon seit einer Weile nichts mehr gesagt, und wenn Brander den Schlauch an ihre Lippen hielt, trank sie nicht. Er hatte sie in seine Felddecke gewickelt, damit sie nicht auskühlte. Die braune Emer, seine zottige Stute, senkte die Nüstern zu ihr herab und schnaubte sanft, dann wandte sie sich ab, zuckte mit den Ohren und rupfte behutsam die niedergetrampelten Grashalme ab.

Wie viele andere hatte Brander seine Liebste nach langer Suche zwischen den Leichen auf dem Schlachtfeld hervorgezerrt und ins Lager getragen. Ihr Brustkorb war vom Fuß eines Ogers eingedrückt worden, aber sie hatte gelächelt, als sie ihn sah, und mit schwacher Stimme gefragt, wo ihr Hut sei. Bereits zwei Nächte lang wartete Brander nun darauf, dass einer der Heiler zu ihnen kam. Unter dem freien Himmel dämmerte ein neuer kalter und grauer Morgen. Die Fahnen der Zelte hingen in der Windstille schlaff herab. Branders Zweihänder steckte in der Erde, und über dem Knauf hing Füchsins Federhut, das war ihr Erkennungszeichen. Aber diesmal spielte kein Windhauch mit den weichen Federn, im farblosen Morgenlicht wirkten sie grau.

Wieder prüfte er den dürftigen Verband, tätschelte Füchsin die Schulter und blinzelte zum Madamal hoch, das allmählich

verblasste. Sein Auge tat weh, aber das kam daher, dass er müde war, sonst hatte er nur ein paar Kratzer. Ringsum war Gemurmel und leises Ächzen zu hören, manchmal unterbrochen von einem plötzlichen Aufschrei. Der größte Teil des Heers lagerte hier draußen auf dem Erdboden, und fast niemand hatte Schlaf gefunden. Nach dem grässlichen Kampf trauten die Söldner und Abenteurer dem freundlichen Gesicht des Totengottes nicht mehr. Zwar arbeiteten die Heiler bereits die zweite Nacht hindurch, aber sie kümmerten sich noch immer um die Schwerstverletzten, die vor Schmerzen brüllten oder das Gras vollbluteten.

Zwei Tage waren seit dem Gemetzel vergangen, und doch schien kaum jemand hier zu glauben, dass die Gefahr wirklich gebannt war. Auch Brander glaubte nicht daran. Noch immer lagen überall die mächtigen, gewaltigen Leiber der Menschenfresser herum. Mehr als eintausend tote Oger hatten die Hofchronisten im Auftrag des Reichsmarschalls Haffax gezählt. Feldschere und Boron-Geweihte waren seit Tagen damit beschäftigt, die Tausende Gefallenen vom Schlachtfeld hinter der Trollpforte und von der Mauer selbst zu bergen. Die schweren Ogerleiber jedoch konnte niemand wegschaffen. Am Rand des Lagers, wo Brander darauf wartete, dass Fuchsin nach der langen Nacht wieder die Augen öffnen würde, konnte er durch Breschen in der Ogermauer - so nannten alle sie inzwischen - das Schlachtfeld sehen. Bis ins kaiserliche Lager und ins Lazarett waren die Menschenfresser während der Schlacht gedrungen, und so lagen ihre Körper auch hier verstreut. Eine blonde Söldnerin hatte Brander zugeflüstert, dass sich zwei der Leichen in der letzten Nacht erhoben und über vierzig Verletzte niedergemacht hatten. Ob das stimmte oder nicht, an diesem Morgen zogen jedenfalls die tapfersten Kämpfer der kaiserlichen *Löwengarde* in stark gepanzerten Fünfertrupps umher, um jeden Ogerleichnam noch einmal mit Piken und Schwertern zu bearbeiten, bis sie ganz sicher waren, dass er nicht wieder aufstehen würde.

»Brander, alter Schurke!«, rief eine bekannte Stimme hinter ihm. Er wandte den Kopf.

Eine große, dürre Frau mit kurzgeschorenem Haar eilte auf ihn zu. »Guten Morgen, dass ich dich hier finde! Was machst du denn? Du lässt dir wohl das andere Auge auch noch ausstechen?«

»Gertrude!« Sie zu treffen, überraschte Brander nicht allzu sehr. Uberall, wo es etwas zu holen gab, war Gertrude nicht weit. Auch jetzt trug sie eine hübsche Ausrüstung, die sie nie und nimmer von eigenem Geld gekauft hatte, einen Kettenpanzer mit schimmernden Einlegearbeiten, stabile, aber offensichtlich zu große Lederstiefel und einen schönen blauen Umhang mit dem tobrischen Wappen — einem weißen, doppelköpfigen Wolf Die Flecken auf dem Umhang konnten Blut sein oder nur Schmutz, im schwachen Licht des Morgens ließ sich das nicht unterscheiden. Sie grinste ihn an. »Dir hat's wohl die Sprache verschlagen?«

»Nicht so laut«, erwiderte Brander unwillig. »Sie schläft noch.«

»Reist du noch immer mit diesem rothaarigen Flittchen? Wie nennst du sie noch, Katze oder Ratte, wie war das?« Gertrude warf einen Blick auf die reglose Gestalt in der Decke, und ihre Miene erstarrte. »Brander«, sagte sie, plötzlich mit veränderter Stimme, »dein Mädchen schläft nicht. Sie ist tot.«

Während direkt neben ihm in einem Baum ein Vogel den Morgen mit einem Trillern begrüßte, wurde es für Brander plötzlich ganz still.

Das Sonnenlicht spendete keine Wärme.

Brander saß auf einer Böschung und drehte den Federhut in den Händen. Blut klebte daran, das sah er erst jetzt. Nun, er hatte den Hut vom Schlachtfeld aufgelesen, er wusste nicht einmal, wessen Blut es war.

Er sah, wie Freiwillige gebückt mit Spaten oder bloßen Händen Erde in die Gräber zurückschaufelten, doch er hatte nicht die Kraft, um aufzustehen und ihnen zu helfen. Sie hatten ihm Füchsin fortgenommen und in eins der Erdlöcher geworfen, jetzt blieb ihm nur noch ihr Hut. Er wusste es, aber begreifen konnte er es nicht.

Brander hatte Lust, jemanden zu packen, zu rütteln und anzubrüllen, er solle ihm Füchsin zurückgeben. Vielleicht den Kaiser. In der Schlacht hatte er ihn noch gesehen, in goldener Rüstung und mit goldenen Haaren auf einem silbernen Pferd. Er, der gute Kaiser Hal von Gareth, hatte diesen verdammten Aufruf gemacht, und als Brander die Worte des Herolds auf dem Markplatz gehört hatte, hatte sein Herz plötzlich wieder gebrannt und gepocht wie das eines jungen Mannes, der von Ritterehre und einem glänzenden Zweihänder träumte.

Nehmt mit Euch, wen immer Ihr als einen wertvollen Freund erachtet, aber weist Eure Begleiter darauf hin, dass sie — gerade so wie Ihr selbst — bereit sein müssen, ihr Leben für Aventuriens Zukunft in die Waagschale zu weifen.

Wie das geklungen hatte! Nach einer Welt, in der es nur auf Tapferkeit und ein gutes Herz ankam, nicht auf Land, Titel oder darauf wann man sich zuletzt gewaschen und rasiert hatte. Nicht nur Brander selbst, auch all seine Gefährten hatte da der Heldenmut gepackt — sogar die, die keine Söldner waren wie Ziganto der Zauberer oder Torxes der Schelm. Nur eine hatten die Worte des Kaisers nicht überzeugen können. Er sah Füchsins misstrauische Miene noch vor sich. »Pass auf, Bran«, sagte sie, »die Wichtigmacher haben nen Grund, wenn sie so mit uns reden. Wenn du auf das da hörst, kriegst du nur einen auf den Deckel.«

Brander hatte sich mit ihr gestritten - sie stritten häufig - aber zuletzt waren sie doch gemeinsam mit den anderen an diesen Ort gekommen. Und dann, schon im Heerlager, hatte ihnen jemand gesteckt, dass alle Männer und Frauen, die sich

in der Schlacht verdient machten, mit einer Urkunde belohnt würden, die sie als >Edle des Reichs< in den Adelsstand erhob. Da hatte Brander nichts mehr gehalten, er hatte die Klinge gezogen und sich in den Kampf gestürzt, um dem Kaiser zu beweisen, dass er jede Auszeichnung wert war.

Die Urkunde lag jetzt neben ihm im Gras, unterzeichnet vom Kaiser und ihm selbst: Ein Kreuz ersetzte Branders Namen, denn die Kunst des Schreibens hatte er nie gelernt, seine Hände vermochten kaum die zerbrechliche Feder zu halten. Seine blutigen Finger hatten Abdrücke auf dem Blatt hinterlassen. Er hasste das Stück Papier beinahe: Um jeden Preis hatte er es haben wollen, um sich einmal in seinem Leben so zu fühlen wie ein Krieger von Adel. Auch wenn er als Söldner im besten Alter stand — nach dieser schrecklichen Schlacht, dieser Katastrophe, konnte Brander nicht sagen, ob er noch einmal hören wollte, wie Stahl in Fleisch schnitt, wie der Boden beim Angriff unter den Füßen des Feindes bebte, wie die Verletzten schrien. Die Urkunde wies ihn jetzt als Adligen aus - und dafür hatte Füchsin sterben müssen. Er hätte sie auch gleich selbst umbringen können, so wie der arme Torxes seiner geliebten Aske die Klinge ins Herz gerammt hatte. Aske wollte nicht bei lebendigem Leib von den Ogern zerrissen werden. Am Morgen nach der Schlacht hatte Brander seinen Kameraden gefunden, wie er bitterlich schluchzend auf der Mauer saß. Wer hatte je einen Schelm weinen sehen? Brander hatte Torxes nicht trösten können, und selbst hatte er gehofft, nicht wie Torxes seine tote Gefährtin begraben zu müssen. Auch Füchsin war keine Kämpferin gewesen, bei all ihrer Abenteuerlust nicht. Warum hatte er nicht besser auf sie Acht gegeben?

»Sieh mal!« Kurz erschrak er, denn die Söldnerin war auf der Seite seiner Augenklappe an ihn herangetreten. Gertrude zeigte ihm ihre eigene Urkunde. »Das da ist mein Name!« Anstelle eines Kreuzes hatte sie ein paar ungelenke Krakel

unter das Dokument gesetzt. Zehn Jahre war es jetzt wohl her, doch Brander erinnerte sich noch deutlich, wie sie sich auf den Marktplatz von Havena vor ihn hingestellt und mit wichtiger Miene die Aushänge vorgelesen hatte. Nie war es ihm möglich gewesen zu überprüfen, ob sie nicht die Hälfte erfand.

»Lass mich allein«, sagte er und zog die Federn von Füchsins Hut erneut zwischen den schwieligen Fingern hindurch. Der Federschmuck sah schon ganz gerupft aus.

Natürlich tat Gertrude es nicht. Sie stützte die Hände in die Hüften und sah streng auf ihn herab. »Was denkst du gerade?«

Auf eine so dumme Frage verdiente sie eigentlich eine dumme Antwort, aber Brander seufzte nur.

»Ich hab' vielleicht etwas gehört, alter Zyklop! Halt dich fest! Denen ist doch der Magier entkommen - der Kerl, der all die Oger zusammengerufen hat.«

»Mir egal«, erwiderte Brander. »Magier oder Kaiser, ich wollte, sie wären alle von Ogern gefressen.«

»Nicht egal«, wies ihn Gertrude streng zurecht. »Der Kaiser hat nämlich Kopfgeld auf den Magier ausgesetzt. Zehn ...« Sie schluckte, nahm einen neuen Anlauf und hauchte fast ehrfürchtig: *»Zehntausend* Dukaten! Zehntausend!«

»Ich hab' dich schon beim ersten Mal verstanden.«

Die Söldnerin ließ sich neben ihm im Gras nieder. »Brander, sieh mich mal an.«

Er blinzelte ihr mit seinem einen verschwollenen Auge ins Gesicht, und flink schnappte sie ihm den Hut aus der Hand und legte ihn auf der anderen Seite neben sich ab.

»He! Gib mir das wieder!«

»Brander, begreifst du denn nicht? Das ist jede Menge Geld, das nur auf uns wartet, auf dich und mich!«

Langsam schüttelte er den Kopf. »Ich will kein Geld. Ich will nur noch meine Ruhe.«

»O ja, das sieht man dir an.« Verächtlich rümpfte Gertrude die Nase. »Dein Stoppelbart ist über Nacht ganz grau geworden und deine Schläfen erst recht. Ich sag dir was: Dein Flittchen kommt nicht wieder. Aber du hast noch'n Leben und kannst dir aussuchen, wie du sterben willst: Halb verhungert auf der Straße oder in einer Hängematte auf einem Weingut.«

Brander klopfte seinem neuen Reittier den Hals. Der Schimmel beruhigte sich allmählich etwas, aber die Stunden im Pferch mit den anderen verängstigten Pferden hatten ihm sichtlich zugesetzt. Er hatte noch eine dunkelgraue Nase und dunkle Beine, aber in ein paar Jahren würde er reinweiß sein. Das hatte sich Brander sein Leben lang gewünscht — einen Schimmel zu reiten wie der große Held Hluthar von den Nordmarken. Aber jetzt, wo Füchsin nicht sehen konnte, wie er sich in den Sattel schwang, kam ihm der Wunsch eher albern vor. Er war nun schon so viele Jahre mit der braunen Emer und seinem Karren durchs Land gezogen, dass er sich nur noch schwer etwas anderes vorstellen konnte.

»Mit dem Adelsbrief kannst du dir eins der herrenlosen Pferde aussuchen«, hatte Gertrude zu ihm gesagt, »mach das, sonst tut's dir hinterher leid. Wenn du nicht zugreifst, wo's was umsonst gibt, dann bist du kein Söldner mehr, dann legst du dich am besten gleich in das Loch neben dein Flittchen!«

Jetzt hatte Brander also zwei Pferde — und was wollte er überhaupt damit? Er blickte sich um, ob er Gertrude in dem Getümmel ausmachen konnte, sah sie aber nirgends. Vielleicht war es besser so. Sie hatte schon immer eine Menge Unsinn geredet und auch sonst ihr Bestes getan, um ihm lästig zu fallen. Besser verließ er diesen Ort, ehe er ihr noch einmal begegnete — auch wenn er nicht wusste, wohin er reiten sollte.

»He, mein Herr! Vorsicht! Gut, dass wenigstens Euer Pferd zwei Augen hat!« Eine Frau in der weißen Robe eines Kampfmagiers sprang knapp vor ihm zur Seite.

Er zügelte den Schimmel, verwirrt und überrascht von der respektvollen Anrede, an die er nicht gewöhnt war. Ein stoppelbärtiger Söldner wie er hieß gewöhnlich überall »du«.

»Ich bitte vielmals um Entschuldigung ... gelehrte Dame.« Gerade noch rechtzeitig erinnerte sich Brander an die Manieren, die er immer für eine bessere Zukunft aufgehoben hatte. »Wisst Ihr vielleicht, wo ich hier meine Rüstung ausbessern lassen kann?«

Die Frau musterte ihn prüfend, ehe sie antwortete: »Der Schmied ist dort hinten.« Mit ihrem Magierstab wies sie zu einigen Zelten hinüber, deren Dächer in der Sonne glänzten. »Wenn Ihr wollt, zeige ich ihn Euch. Ich wollte ohnehin nach meinem Bannschwert sehen.«

Beißender Qualm stieg über den Zelten der Feldschmiede auf, und hier war das Gedränge noch dichter. Uberall standen kaiserliche Soldaten, in der Hitze hatten sie ihre Umhänge mit dem prächtigen Greifenwappen neben sich ins Gras geworfen. Brander sah auch Magier, gekleidet wie die Frau, die ihn führte, und allerlei Gestalten, die er als seinesgleichen erkannte. Aber obwohl sich die Menschen gegenseitig fast auf die Füße traten, hielt sich der Lärm in Grenzen, sogar in den Gruppen, in denen ein Schnapskrug von einem zum anderen weitergereicht wurde. Niemand schien Lust zu haben, viel zu reden. Brander pflockte seinen neuen Schimmel und die gute Emer in der Nähe an und folgte der Magierin. Er schätzte, dass die Frau ungefähr in seinem Alter war. Sie hatte kurzes blondes Haar, und ihre drahtigen Arme verrieten, dass sie es gewohnt war, eine Waffe zu führen.

»Eure Klinge, Weibelin.« Der Schmied neigte respektvoll den Kopf und überreichte der Magierin ein schmales Kurzschwert aus bläulich schimmerndem Metall, das mit allerhand magischen Symbolen verziert war. Sie prüfte zunächst die neu geschmiedete Parierstange, dann die Ausrichtung der Klinge und schließlich den Schliff. Mit geübter Geste wog sie

das Schwert in der Hand und maß seine Wuchtung mit zwei kurzen Streichen. Ein kaum sichtbares Lächeln glitt über ihr Gesicht, sie bedankte sich und schob die Waffe in einer einzigen Bewegung in die Scheide an ihrem Gürtel zurück.

»Dieser brave Krieger hier braucht auch kurz Eure Hilfe«, fügte sie hinzu und wies auf Brander. »Seht Euch diese Rüstung an — noch ein Gefecht überlebt er nicht.«

Der Mann ächzte. »Ingerimm hilf — ich komme um vor Arbeit! Aber wenn Ihr es wünscht, Magistra Lumini, will ich mich gleich darum kümmern.«

»Vielen Dank«, sagte Brander wenig später zu der Magierin. Sie hatten im Schatten eines Baums Schutz vor der Sonne gesucht. Aus der Nähe klangen die gleichmäßigen Hammerschläge des Schmieds. Ohne seinen Kettenpanzer fühlte sich Brander ein wenig unbehaglich vor der fremden Frau. Aber sie hatte etwas an sich, das ihn beeindruckte. Ihre weiße Robe mit den goldenen Borten und der Sonnenbrosche auf der Brust strahlte im Licht. Und wer hätte jemals davon gehört, dass auch Zauberer wussten, wie man ein Schwert führte? »Ich hätte sonst bestimmt Stunden warten können, bis ich an die Reihe gekommen wäre. Bitte verzeiht noch einmal, gelehrte Dame, dass ich Euch fast über den Haufen geritten hätte. Ich wusste nicht, dass Ihr... eine Magistra Lumini seid, sonst hätte ich ...«

»Gern geschehen«, erwiderte die Frau, und erneut kräuselten sich ihre Lippen in der Andeutung eines Lächeln s. »Ich erkenne einen rechtschaffenen Kämpfer, wenn ich einen sehe.«

»Ich bin nur ein einfacher Söldner«, sagte Brander.

»Dafür braucht Ihr Euch nicht zu schämen. Meine Eltern waren Leibeigene. Und jetzt bin ich Weibelin in der kaiserlichen Armee und Truppführerin bei den *Pfeilen des Lichts.*«

»Das ist großartig.« Brander wollte sich nicht anmerken lassen, dass er keine Ahnung hatte, was eine Magistra Lumini war und welche Truppen sie mit ihren letzten Worten meinte.

»Jeder kann auf der richtigen Seite kämpfen«, fuhr die Frau fort. »Das Wichtigste ist, stark zu bleiben und sich nicht von Verlusten erschüttern zu lassen, denn das Böse kann immer nur unter Verlusten bekämpft werden.«

Brander hörte sich selbst sagen: »Meine Gefährtin ist heute Nacht gestorben.«

Die Magierin nickte ernst. »Das ist schlimm. Habt ihr den Schelm gesehen, der gestern den ganzen Tag über weinend auf der Mauer saß?« Brander blickte zur Mauer, schwieg aber. »Er musste seine Gefährtin töten, als ihre Magie nicht mehr ausreichte, um sich durch den Stein zu zaubern, habe ich gehört. Schrecklich. Auch mein Trupp hat drei Kämpfer verloren, für einen von ihnen war es der erste Einsatz im Orden. Dabei war der junge Raul sehr talentiert — heute früh musste ich die Nachricht an seine Eltern aufgeben.«

Brander fragte sich, wie sie das so gelassen sagen konnte, aber zugleich bewunderte er sie dafür. Und er hatte geglaubt, das Schicksal hätte *ihm* übel mitgespielt! »Das tut mir leid.« Er zögerte. »Ich weiß, es ist vielleicht nicht ganz passend, aber ... meint Ihr, mit Eurem Rang könntet Ihr vielleicht auch zwei Krüge Bier beschaffen? Ein gutes Ferdoker Helles müsste es sein, das hat schon manche Schmerzen getilgt, nicht wahr? Ich würde auch bezahlen.« Er wollte sich gern noch etwas länger mit der Magierin unterhalten. Es tat gut, ihr zuzuhören, wie sie diese Dinge über Rechtschaffenheit und den Kampf gegen das Böse sagte.

Doch sie schüttelte den Kopf. »Das ist sehr freundlich, aber ich trinke nicht im Dienst. Ohnehin muss ich Euch nun leider verlassen. Mein Trupp wartet schon auf mich, und es gilt noch immer, eine Mission zu erfüllen. Es hat mich gefreut, Euch kennenzulernen.«

»Wartet!«, rief Brander, als sie sich halb umdrehte und zum rondrianischen Gruß die Faust ans Herz legte. »Was wollt Ihr denn jetzt tun? Ich meine — die Schlacht ist vorüber, und

all die Toten und ... Ihr wisst, wie Ihr nun weitermachen sollt?«

Zustimmend neigte die Frau den Kopf. »Wir haben von Oberst-Spektabilität Foslarin und der KGIA neue Befehle erhalten. Es gilt, den Schwarzmagier Galotta aufzuspüren. Wie Ihr vielleicht schon gehört habt, ist er entkommen. Eine Gruppe Kopfgeldjäger ist vor wenigen Stunden im Eilritt aus dem Darpatischen wiedergekommen und hat behauptet, seinen Turm gestürmt und den Renegaten getötet zu haben, doch sie konnten keinen Leichnam vorweisen. Der Kaiser hat Befehl gegeben, Galotta zu jagen und ihn lebend oder tot nach Gareth zu bringen. Es soll im ganzen Reich und notfalls darüber hinaus gesucht werden. Graf Haffax stellt die besten Spürhunde aus den kaiserlichen Legionen zusammen, Nemrods Jäger werden ausgeschickt, und auch wir haben dem Kaiser geschworen, diese Gräuel nicht ungesühnt zu lassen. Wir werden der Spur gen Osten folgen. Wenn die Götter mit uns sind, wird es mein Trupp sein, der den Hofmagier fängt und tötet.«

»Stimmt es, dass der Kaiser Kopfgeld auf Galotta ausgesetzt hat?«, fragte Brander. »Eine ... Bekannte hat das erzählt.«

»Ja. Zehntausend Dukaten. Aber das Blutgeld bedeutet mir nichts. Ich wünsche mir nur, im nächsten Brief an Rauls Eltern schreiben zu können, dass der Mörder ihres Sohnes tot ist.«

»Darf ich mit Euch kommen?«, fragte Brander einer plötzlichen Sehnsucht folgend. »Ich führe eine gute Klinge und habe genug Geld, um mein Essen und das Futter für mein Pferd selbst zu bezahlen.«

Nun lächelte die Magierin offen. »Ihr seid ein guter Mann, mögen die Götter Euch beschützen! Aber meine Einheit ist bereits wieder vollständig - mir wurde Ersatz für die Gefallenen zugeteilt - und wir sind nicht auf Hilfe angewiesen. Trotzdem, wenn Ihr etwas Gutes tun wollt, dann zeigt unserem Herrn, dem Kaiser, dass er in dieser schweren Stunde nicht allein ist. Schwört ihm, dass Ihr seinen Magier Galotta als Reichsfeind

betrachten und bis ans Ende der Welt verfolgen wollt. Das haben ich und meine Leute ebenfalls getan. Wir alle haben etwas verloren, aber Seine Allergöttlichste Magnifizenz trägt sicherlich die schwerste Last.«

Noch lange, nachdem sie im Getümmel untergetaucht war, blickte Brander auf die Stelle, wo ihre weiße Robe zuletzt aufgeblitzt war. Er wollte, er hätte daran gedacht, sie nach ihrem Namen zu fragen.

Er hatte eine Weile anstehen und warten müssen, ein Diener hatte sich seine Urkunde zeigen lassen. Schließlich ließen ihn die Wachen der *Panthergarde* in das große dunkelblaue Zelt. Mehr als ein Dutzend Menschen — Adlige, Ritter, Berater - standen zu beiden Seiten. Brander wusste nicht einen zu benennen, aber es waren sicherlich die Großen des Reichs, die ihn anblickten: der eine grimmig, der andere stolz, der dritte mit gebrochenem Blick. Jeder von ihnen war auf irgendeine Art verletzt. Da standen sie, angeschlagen w ie das ganze Reich. Aber sie standen.

Brander hatte einen Kloß im Hals, als er auf Kaiser Hal zuging. Das Gesicht des Kaisers war grau vor Erschöpfung. Doch er saß aufrecht und reglos auf seinem samtbezogenen Thron und sah Brander direkt an.

Bis auf wenige Schritte war Brander an den Mann herangekommen, dem er vorhin noch den Tod gewünscht hatte. Nun tat ihm der Herrscher des Mittelreichs irgendwie leid. Er konnte sich nicht erinnern, dass er schon einmal jemanden mit so traurigen Augen gesehen hatte. Was hatte er erwartet? Dass ihn die Erscheinung des Herrschers blendete wie der Anblick der Praiosscheibe?

Die Magierin hatte recht. Kaiser Hal ist von allen am schlechtesten dran, weil er die Verantwortung trägt —für jeden einzelnem Toten. Für Füchsin und Torxes' Freundin und Raul und all die anderen. Die Oger sind tot, aber er kann nicht einmal behaupten,

dass er den Schwarzmagier erledigt hat, der an allem schuld ist: seinen eigenen Hofmagier.

Mit Verspätung ließ sich Brander auf ein Knie nieder. Ausgerechnet in diesem Moment merkte er zum ersten Mal, wie seine Knochen vom Kampf und den zwei schlaflosen Nächten danach schmerzten.

Ein Diener flüsterte dem Kaiser etwas zu. Mit müder, aber ausdrucksvoller Stimme sagte Hal: »Brander Berre, das Reich dankt Euch für alles, was Ihr für Unsere Heimat getan und was Ihr geopfert habt. Die folgenden Generationen werden sich immer daran erinnern. Wir hoffen, das ist nicht bedeutungslos für Euch und wird Euch Kraft für die Zeit geben, die vor uns allen liegt.«

Sicher hatte er diese oder ähnliche Dinge in den letzten Stunden schon häufig gesagt, aber Brander hörte, dass er jedes Wort aufrichtig meinte. Die Umstehenden schlugen leise im Rhythmus mit ihren Fäusten auf Rüstungen oder Schilde, zollten so ihren Respekt.

»Danke, Allergöttlichste Magnifizenz.« Dass der Kaiser so angeredet werden musste, fiel Brander eben noch rechtzeitig ein. Er hatte das Bedürfnis, noch einmal von Füchsins Tod zu erzählen, aber Kaiser Hal sah aus, als wisse er es bereits. Unwillkürlich fühlte sich Brander ergriffen von der Aufmerksamkeit, die man ihm als stoppelbärtigem Söldling im Zelt des Kaisers entgegenbrachte. Er holte tief Luft und sagte: »Ich wollte Euch versichern, dass mein Schwert Euch immer dienen wird, auch wenn ich nur ein einfacher Söldner bin. Und ich werde alles tun, um den Mörder, den Schwarzmagier, zu verfolgen und zu töten.«

Hal neigte den Kopf. »Es tut gut, das zu h
sicher, Ihr werdet Unserem Reich von großem Nutzen sein. Sprecht bitte mit Graf Haffax oder seinen Untergebenen, sie werden Euch alle nötigen Informationen zur Verfügung stellen. Findet und tötet den Mann. Viel Glück. Ach, und

Brander Berre — behauptet nie mehr, dass Ihr nur ein Söldner seid, der Handlanger eines beliebigen Dienstherrn. Ihr wart bereit, Euer Leben für die gute Sache zu geben, und Ihr seid es noch immer.«

Ein Finger Sonnenlicht fiel durch einen schmalen Zwischenraum im Zeltdach auf den Thron. Das blonde Haar des Kaisers leuchtete wie die Flammenkrone einer der Praiosstatuen, die Brander einmal in der Stadt des Lichts in Gareth bewundert hatte.

»Ihr seid ein Held«, sagte die goldene Gestalt auf dem Thron sanft. »Vergesst das nicht.«

Damit war er entlassen. Vor dem Zelt warteten noch viele andere darauf, dass der Kaiser das Wort an sie richtete, und Brander begriff, dass er gehen musste. Er richtete sich auf, salutierte, wie er es bei der Magierin gesehen hatte, und wandte sich zum Ausgang.

Draußen sah er verschiedene Reitertrupps — Abenteurer, Hasardeure, Kopfgeldjäger - , die eilig ihre Pferde packten oder bereits in verschiedenen Richtungen in vollem Galopp aus dem Heerlager ritten. Die Jagd hatte begonnen.

Er fand Gertrude am Rand des Feldlagers, in der Nähe der Garküchen, die hier innerhalb der letzten Tage aus dem Boden geschossen waren. Sie stand neben einem mächtigen Rappen und versuchte, ein Bündel an den Sattel zu binden, das halb so groß war wie sie selbst. Ihr Pferd tänzelte und schlug mit dem Schweif, und sie hängte sich mit aller Kraft an den Riemen. »Brander!«, rief sie, sobald sie ihn wahrnahm. »Halt den Burschen hier mal fest!«

Brander sprang von seinem Schimmel und fasste die Zügel von Gertrudes Pferd. Obwohl er ein starker Mann war, musste er bei diesem kräftigen Tier hart zupacken. Sicher hatte es einem Krieger gehört, der in voller Rüstung in den Kampf zu reiten pflegte. »Willst du dich einer Karawane anschließen?«,

fragte er. »Oder eine Reise ins Yetiland unternehmen? Was hast du da alles eingepackt?«

Gertrude tauchte unter dem Bauch des Rappen hindurch und klopfte Brander dankbar auf die Schulter. »Bloß ein paar Sachen, die ich mal brauchen könnte. Die, denen's vorher gehört hat, brauchend jedenfalls nicht mehr. Und der Bursche hier kann eine Menge schleppen. Aber du hast auch ein neues Pferd, seh' ich. Ein kräftiger junger Kerl, das ist gut. Deine alte Stute würde dich ja nur aufhalten.«

»Emer ist ein gutes Mädchen«, erwiderte er und wusste nicht, weshalb er gekränkt war. »Ich wollte sie gerade von der Feldschmiede holen. Gertrude, ich hab's mir überlegt. Ich will den Tod des Schwarzmagiers jetzt auch. Dafür brauche ich Kampfgefährten. Gilt dein Angebot noch?«

»Klar!« Ein Grinsen breitete sich auf ihrem Gesicht aus. »Ich wusste, dass du vernünftig sein würdest, aber allmählich wurd's Zeit, dass du auftauchst. Ich warte seit Stunden auf dich. Wo hast du die ganze Zeit gesteckt?«

»Ich hab' mir die Rüstung ausbessern lassen und mit ein paar Leuten gesprochen. Sogar mit dem Kaiser selbst. Hab' ihm versprochen, den Schwarzmagier zu erledigen. Für das Mittelreich und für Füchsin natürlich auch. Gertrude, unser Kaiser ist ein ganz armer Schlucker. Du hättest seine Augen sehen müssen. Aber er hat gesagt, dass ich ein Held bin - ich und alle, die in dieser Schlacht gekämpft haben.«

Sie sah ihn nachdenklich an. »So was hörst du immer noch gern, nicht? Was hast du in der Zeit gemacht, wo du mit dem Flittchen zusammen warst? Den ganzen Tag Bardengeschichten angehört?«

Bei ihren Worten fragte sich Brander, ob seine Entscheidung, mit ihr zu reisen, klug war. Wie viel lieber wäre er mit der Kampfmagierin geritten! Aber er war nun einmal kein Kaiserlicher und erst recht kein gelehrter Herr. »Gertrude, wenn wir zusammenarbeiten und diesen Magier drankriegen

wollen, gelten ein paar Regeln. Erst mal: Du redest nicht über Füchsin und schon gar nicht so, verstehst du?«

»Ist gut«, erwiderte sie nach kurzem Schweigen. »Tut mir leid.«

»Dann: Ich bin der Altere von uns und deswegen der Anführer. Wenn's hart auf hart kommt und ich sage, dass du etwas machen sollst, dann machst du es und streitest nicht erst mit mir drüber.«

»Japp. Alles klar, Kommandant. Aber dafür machen wir halbe-halbe mit allem, was wir finden, und natürlich mit dem Kopfgeld.«

»Einverstanden.«

Gertrude spuckte in ihre Handfläche. Brander tat dasselbe, und sie schlugen ein.

»Jetzt müssen wir nur noch rausfinden, wo der Magier steckt«, sagte Gertrude erwartungsvoll und grinste.

Brander stockte. »Das weiß offenbar keiner so genau. Auch Haffax' Leute nicht, obwohl mich der Kaiser extra deswegen zu ihnen geschickt hat. Ich habe nur gehört, dass Kopfgeldjäger ihn im Darpatischen aufgespürt haben, aber er ist ihnen entwischt. Er war also im Osten. Aber andere schwärmen im ganzen Reich aus, ich habe sie wegreiten sehen. Vielleicht sollten wir auch suchen, wo sonst keiner sucht?«

»Brander, wenn du weißt, dass der Schatz in der Schatzkammer ist, gehst du dann in der Suppenküche nach ihm suchen?«

»Schon gut.«

»Ich würde auch nach Osten reiten. Von da sind schließlich die Oger gekommen.« Gertrude deutete auf das Schlachtfeld hinter der Ogermauer, hinauf zu dem Hügel, auf der noch immer die verbrannten Überreste des Katapults standen, das die Menschenfresser gebaut hatten.

Brander nickte. »Dann folgen wir also der Spur der Oger, richtig? Das wird uns früher oder später ...« Er überlegte. » ...

nach Ysilia im Tobrischen führen. Dort haben sich die Oger das erste Mal gesammelt und die Stadt... du weißt schon.« Ihm wurde etwas flau im Magen, als er daran dachte, noch mehr Tod und Verderben zu sehen.

Doch Gertrudes Augen leuchteten begeistert: »Formidabel, Zyklop!« Sie schlug ihm auf die Schulter, dass ihm fast der Fuß wegknickte. »Da kann auch der Magier nicht weit sein. Wie hieß er noch mal?«

»Galotta.« Brander war verdutzt. »Du willst ihn jagen und kennst nicht mal seinen Namen?«

»Hab' nie vorher von ihm gehört. Was gehen mich diese Fingerwackler an? Aber jetzt kenne ich den Namen ja. Weißt du zufällig auch, wie er aussieht?«

»Klein. Dünn. Hakennase und rote Glatze. Rote Haare, wo er noch welche hat. Das haben mir die Leute des Reichsmarschalls erklärt. Wusstest du, dass der Graf mit Galotta befreundet war? So was hab ich jedenfalls gehört. Kannst du dir das vorstellen - Kopfgeld auf einen Freund aussetzen zu lassen? Muss bitter sein.«

»Die hohen Herren verstehen halt nichts von Freundschaft. Warte mal — wer hat dir überhaupt das mit den Kopfgeldjägern gesagt?«

»Eine Kampfmagierin, die ich zufällig getroffen habe. Sie gehört offenbar zur kaiserlichen Armee. Sie und ihre Leute sind schon aufgebrochen, um auch nach Galotta zu suchen.«

»Was? Dann müssen wir uns aber beeilen, sonst sind die zehntausend Goldstücke weg!« Gertrude band ihren Rappen los, einen Moment später saß sie im Sattel. »Ehrlich, diese Magierkrieger sind die Pest! Beziehen den zehnfachen Sold, und dabei kommen sie mit ihren tollen Feuerzaubern noch nicht mal in die Nähe des Gegners. Und wie sie sich immer aufspielen! >Gelehrte Dame< hier und >Gelehrter Herr< da! Denen könnt' ich eine reinhauen, wenn ich sie nur sehe. Das fehlt grad' noch, dass die uns das Geld wegschnappen.«

»Das Geld bedeutet ihr nichts«, sagte Brander leise, aber es war offensichtlich, dass Gertrude ihm nicht mehr zuhörte. Sie hatte genug damit zu tun, den Rappen unter Kontrolle zu bringen. Brander betrachtete das massige Pferd und seinen eigenen Schimmel, und plötzlich wusste er, dass Gertrude vorhin recht gehabt hatte: Die braune Emer mit ihrer ergrauten Schnauze würde ihr Gepäck nicht schnell genug nach Ysilia bringen. Er kannte auch keine Geschichte, in der ein Held mit einem Karren reiste. Helden ritten immer auf feurigen Pferden von der Sorte, wie er jetzt auch eins besaß.

»Warte mal, Gertrude«, sagte er widerstrebend. »Ich will sehen, wie viele Dukaten ich für meine Emer noch bekomme. Sie ist ja wirklich ... ein bisschen langsam geworden. Aber einer der Händler hier braucht vielleicht noch ein Lastpferd.«

»Mach dir wegen der Sachen auf deinem Karren keine Sorgen«, rief ihm Gertrude von ihrem erhöhten Sitzplatz aus zu. »Wenn du alles losschlägst, was deiner ... Freundin gehört hat, kann dein Schimmel bestimmt das meiste tragen, was noch übrig ist. Sonst hab' ich genug mitgenommen, dass es für zwei reicht.«

AUF DER SPUR ES MONSTRUMS

Im Ysilischen im Rondra 1003 BF

Die Sonne brannte nun schon seit Wochen vom Himmel herab. Brander erwachte morgens bereits mit Verwesungsgestank in der Nase. Er hatte geglaubt, nach der Schlacht könne ihn der Anblick von Leichen nicht mehr erschrecken, aber es machte doch einen Unterschied, wie alt die Toten waren und ob sie unvorbereitet oder im Kampf gestorben waren. Gertrude ließ sich davon nicht beeindrucken. Aus den leeren Bauernhöfen, die sie während der letzten Wochen passiert hatten, hatte sie Wollstrümpfe und Tonkrüge zusammengerafft, die ein paar Silbertaler enthielten. Brander hinderte sie nicht daran, auch wenn er selbst nicht in die Häuser hineinging. Aber es tat ihm leid, dass ihnen keine Zeit blieb, die Leichen zu bestatten.

Der Yslisee war so blau wie der Himmel, und dahinter flirrte und zitterte die Stadt Ysilia in der Sommerhitze - oder zumindest das, was von ihr übrig geblieben war. Das Flimmern ließ alles unwirklich aussehen. Vor einigen Jahren hatte es Brander bereits einmal in diese Gegend verschlagen, um für den alten Stoerrebrandt eine Wagenladung sicher nach Ysilia zu bringen. Jetzt zügelte er den Schimmel und starrte fassungslos auf die Ruinen.

»Hast du Angst?«, hörte er Gertrudes Stimme hinter sich.

Er schüttelte den Kopf. Angst war nicht das richtige Wort. »Ich verstehe nicht, wie so was passieren konnte.«

»Reiten wir hin und finden es heraus.«

Sie trieb ihren Rappen voran, und Brander blieb nichts übrig, als ihr zu folgen.

Je näher sie kamen, desto deutlicher erkannten sie, dass die zerstörte Stadt so wirklich war wie sie selbst. Sie waren nicht die Ersten, die den Ort erreichten. Aus der Umgebung mussten Uberlebende gekommen sein, um den Stadtbewohnern zu helfen. Aber gerade weil hier die Spuren von Menschen zusammenliefen, machte die Stille Brander unruhig. Der Angriff der Oger war wohl seit zwei Monaten vorüber, und in den Straßen gab es keine Toten mehr. Aber das Blut hatte niemand beseitigt, auch wenn es längst trocken war, und bisher war kein Regen gefallen. Die Flecken im Straßenstaub, im hellen Lehm oder an den Mauern der Ruinen zeigten immer noch, wo die Bestien gewütet hatten.

Brander atmete durch den Mund, denn von dem Gestank wurde ihm beinahe übel. Wo früher Häuser gestanden hatten, türmte sich nun der Schutt. Ein einsames Schild baumelte von einer der wenigen Wände herab, die stehen geblieben waren. Die bunte Bemalung zeigte ein lachendes Schwein, dem ein Messer im Rücken steckte, darunter einen Bierkrug und ein Bett. Aber in dieser Herberge würde niemand mehr übernachten.

Gertrude blickte sich um und kratzte sich an den sonnenverbrannten Armen. Das Sommerwetter hatte sie beide gezwungen, sich zu entblättern, so weit es ging. »Es ist so still!«, sagte sie unbehaglich.

Wie zur Antwort näherten sich plötzlich Schritte. Gertrudes Rappe scheute, und ihre Flüche sorgten dafür, dass es nicht länger still war. Um die Straßenecke bog eine hochgewachsene Frau mit breiten Schultern und üppiger roter Haarmähne. Die Gardistenrüstung, die sie trug, befand sich zwar in schlechtem Zustand, aber ihr Gesicht wirkte entschlossen. »Wer seid Ihr?«, fragte sie scharf und trat auf sie zu. »Was wollt Ihr hier, Söldlinge? In dieser Stadt gibt es nichts zu holen bis auf

Schlachtfeldfieber oder Blaue Keuche, wenn die Therbüniten nicht bald auftauchen.«

Ehe Brander auch nur den Mund aufbekam, schmetterte Gertrude: »Wir sind im Auftrag des Kaisers unterwegs und suchen den Schwarzmagier. Den, der an allem schuld ist.«

»Galotta«, zischte Brander ihr zu. Er hatte schon feststellen können, dass Gertrude Schwierigkeiten hatte, sich den Namen zu merken.

»Den Schwarzmagier Galotta«, schloss Gertrude.

Die rothaarige Frau knurrte unwillig. »Da seid ihr nicht die Ersten. Ihr habt nicht zufällig ein paar Kräuter und frisches Wasser dabei? Das könnten wir jetzt dringender brauchen als noch mehr Kopfgeldjäger.« Sie winkte ihnen und ging mit großen Schritten voran, wobei sie sich häufig umblickte. »Kommt erstmal mit. Ich bin übrigens Ragna - früher Hauptfrau der Stadtwache und all so ein Mist, aber so, wie die Lage jetzt ist, nur Ragna. Seid Ihr wirklich Kaiserliche?«

Brander fuhr sich über den Stoppelbart. Er fühlte sich ertappt. »Wir haben in der Ogerschlacht gekämpft«, sagte er. »Ich heiße Brander Berre, und das hier ist meine Kampfgefahrtin, Gertrude Prutz.«

»Helden seid Ihr also?«, fragte Ragna voller Zynismus. »Ich schätze, das macht selbst Söldnerpack zu Kaiserlichen. Aber bitte, da wären wir — die Zuflucht der Rechtschaffenen, sag' ich immer. Es sind nicht mehr viele von uns übrig. Wird schwer, die Stadt wieder aufzubauen. Doch wir werden es tun - wenn endlich die Heiler gekommen sind. Der Herzog verspricht ständig Hilfe, aber bisher ist noch nicht viel passiert. Aber der Kaiser wird uns doch auf jeden Fall Unterstützung schicken? Er hat uns doch nicht vergessen?«

Brander dachte an den Mann auf dem samtenen Thron, an seine traurigen Augen. »Bestimmt nicht. Ich bin sicher, er würd' mit anfassen, wenn er hier wär'.«

Die Uberlebenden hatten ein behelfsmäßiges Lager in den Ruinen eingerichtet. Stoffe, Bretter und Matten aus geflochtenen Binsen ersetzten Wände und Dächer, so gut es ging. Hier roch es weniger nach Verwesung als nach Abwässern. Das Lager war groß, aber Brander erinnerte sich an die geschäftige Stadt, die er früher gesehen hatte, und wusste, dass im Vergleich nicht viele Menschen überlebt hatten. Die Bewohner hatten offenbar nicht viel mehr retten können als das, was sie am Leib trugen. Die meisten saßen kraftlos in einem Fleckchen Schatten und hoben nicht einmal die Köpfe, als Brander und Gertrude an ihnen vorbeiritten. Fast alle waren verletzt, unter ihnen auch Kinder.

»Habt Ihr die Toten verbrannt?«, fragte er Ragna. Er musste einfach etwas sagen, denn je länger er das Elend ansah, desto schwächer fühlte er sich.

»Ja. Hoffentlich verzögert es den Ausbruch der Seuchen.« Die Frau gab ihnen ein Zeichen abzusteigen. »Hier könnt Ihr Eure Pferde anbinden. Mit unserer Gastfreundschaft ist es grad' nicht weit her, aber wie sieht es bei Euch aus? Ich frag' noch mal: Habt Ihr Wasser und Kräuter für uns?«

Brander erinnerte sich, dass er noch zwei Tiegel mit Wirselkrautsalbe für Notfälle im Gepäck hatte, und ihre Wasserschläuche waren gut gefüllt. Eben wollte er sich an der Satteltasche zu schaffen machen, doch da sagte Gertrude: »Wir haben auch nichts zu verschenken. Schwarzmagier jagen ist nichts für schlecht ausgerüstete Leute.«

»So?« Ragna runzelte die Stirn. »Dann habe ich keine Zeit mehr für Euch. Magierjäger wie ihr werden sich auch allein zurechtfinden.« Ohne ein weiteres Wort wandte sie sich ab und verschwand im Lager.

Brander sah Gertrude ärgerlich an. »Musste das sein?«

»Einer von uns musste es ja sagen. Du weißt selbst, dass ich recht hab'.«

Es stimmte. Aber er wollte, es wäre anders. »Was machen wir jetzt?«

»Lass uns die Leute fragen, ob einer von ihnen diesen Schwarzmagier gesehen hat.«

Es stellte sich heraus, dass viele der Uberlebenden kaum in der Verfassung waren, auf Fragen zu antworten, obwohl sie sich sichtlich bemühten. Brander erfuhr, dass sich bereits mehrere Abenteurer und Kämpfer nach Galotta erkundigt hatten, unter ihnen auch die Kampfmagier, deren Anführerin er im Heerlager begegnet war.

Es wurde bereits dunkel, da stießen sie auf eine junge Frau, die behauptete, sie wisse, wer Galotta persönlich gesehen habe. Die Frau führte sie zu einer Baracke im Zentrum des Lagers. Ein Vorhang ersetzte die Tür, daraufhatte jemand mit geschickter Hand mit Kohle eine Gans gezeichnet. Allein das wies den Verschlag als behelfsmäßigen Travia-Tempel aus.

»Bruder Yerodin hier kann euch mehr sagen.«

Als die Frau den Vorhang zurückschlug, bot sich Brander ein sonderbares Bild: Im Schein einer einzelnen Kerze erzählte ein alter Mann eine Geschichte. Er ließ seine Hände dazu tanzen und warf im Kerzenlicht Schattenbilder an die Wand. Kinder hatten sich um ihn gedrängt und lauschten in andächtigem Schweigen.

Der Mann bemerkte sie, aber sein Seitenblick bedeutete ihnen zu schweigen, bis die Geschichte beendet war. Auch wenn ihm Gertrude ungeduldig den Ellbogen in die Rippen stieß, wartete Brander ruhig ab. Er hatte Respekt vor dem Geweihten, der die Kinder mit so einfachen Mitteln von ihrem Unglück ablenkte.

Der alte Priester erzählte von Raidri Conchobair, den man den >Schwertkönig< nannte, weil er der beste Kämpfer der Welt war. Brander hatte Raidri selbst in der Ogerschlacht gesehen, wie er auf dem Donnersturm-Wagen allein gegen die ersten Oger gefahren war. Vor vielen Jahren hatte es den Schwertkönig auch in diese Gegend verschlagen, genauer gesagt in die

Markgrafschaft Warunk südlich von Ysilia, erzählte Bruder Yerodin weiter. Dort ging der Riesenoger Arzuch um, den niemand besiegen konnte ...

Brander hatte den Ogern in der Schlacht direkt gegenübergestanden und wusste, wie gewaltig sie waren. Kaum konnte er sich vorstellen, wie groß dann erst ein Riesenoger sein musste. Dann fiel ihm ein, dass vermutlich jedes dieser Kinder, die mit großen Augen an den Lippen des Travia-Priesters hingen, selbst wusste, wie groß ein normaler Oger war. Arzuch jedenfalls maß mindestens vier Schritt, erzählte der Geweihte weiter — seine Hände formten den Umriss eines mächtigen Ungetüms — seine Augen glühten rot, und er hatte schon viele, viele Menschen gefressen. Doch der Schwertkönig Raidri kannte keine Angst vor dem Untier. Mehrmals musste er Lanze, Schwerter und Ogertöter in den mächtigen Leib hineinrammen, ehe Arzuch endlich besiegt war — das Schattenbild des Monstrums fiel in sich zusammen. »Denn besiegt werden kann ein Oger, nicht nur von Helden wie Raidri Conchobair«, schloss der Priester.

Nachdem die Geschichte beendet war, wünschte der alte Mann jedem seiner kleinen Zuhörer eine gute Nacht. Erst als das letzte Kind fort war, kam er zum Eingang der Baracke. »Was gibt es denn schon wieder, Jette? Wer sind diese Leute? Ich wollte eigentlich keine Waffen im ... nun, hier drin.«

»Bruder Yerodin ist für uns alle ein Held!«, sagte die Frau zu Brander. »Er stand Galotta leibhaftig gegenüber und hat ihn in die Flucht geschlagen - nur mit einer Suppenkelle! Bestimmt kann er euch alles sagen, was ihr wissen wollt.«

Verlegen sah der weißhaarige Priester Brander und Gertrude an. »Ganz so war es nicht«, sagte er. »Aber es ist wahr, ich glaube, ich habe Galotta gesehen. Als ob ich die ganze Geschichte nicht schon oft genug erzählt hätte! Ich hatte gerade ein paar Kinder aufgelesen und etwas zu essen für sie gekocht. Da tauchte plötzlich dieser Magier auf. Ich hielt ihn für einen

der Überlebenden vom Burgfelsen. Aber dann bemerkte ich, dass seine Augen ganz rot waren und ... irgendwie brannten. Und schließlich sah ich die rote Glatze. Ich hatte Angst, dass er den Kindern etwas antun würde, aber er starrte uns bloß an und fragte, in welcher Stadt er sei. Ich glaube, er wusste es wirklich nicht. Er war verrückt, das sag' ich euch! Ich dachte, wir müssten alle sterben, aber im nächsten Moment kam Ragna und hat mich gerettet.« Müde zuckte er mit den Achseln. »Das ist alles. Hilft es euch weiter?«

»Hat der Magier gesagt, wohin er wollte?«, fragte Gertrude.

Für einen Moment runzelte der Geweihte unwillig die Stirn. »Hört ihr mir nicht zu ? Nein, er rannte einfach nur weg, als er Ragna und ihre Leute sah.« Unschlüssig blickte er fette an, die ihm mit einem kurzen Nicken antwortete. »Gut, da war noch etwas«, fuhr er schließlich fort. »Ein paar von Ragnas Leuten behaupten, sie hätten einen Schatten mit Flügeln gesehen, der den Magier einhüllte oder so etwas. Ich habe aber nichts dergleichen gesehen, und auch Ragna selbst und andere nicht, die dabei waren. Dennoch hatten sie Angst, den Magier weiter zu verfolgen - ich kann es ihnen nicht verdenken. Auch wenn ich nicht weiß, wie Galotta hierher gekommen ist, bin ich sicher, dass er die Stadt verlassen hat. Aber er wird so oder so nicht mehr lange leben. Die Götter lassen solch einen Frevel nicht ungestraft.«

»Wie vielen Leuten habt Ihr die Geschichte schon erzählt?«, fragte Gertrude. Sie war sichtlich enttäuscht, keine nützlichen Hinweise erhalten zu haben.

»Allen, die sie hören wollten. Ich habe aufgehört zu zählen. Allerdings — da ist noch etwas. Ich habe ja gesagt, dass ich mich urn eine Handvoll Kinder kümmerte. Fragt mich nicht, warum aber die kleine Jesha war mit ihrer Suppenschüssel auf Galotta zugegangen, und da hatte er sie bei der Schulter gepackt. Die Kleine schrie und lief fort. Als ich mich später um sie gekümmert habe, war da eine Brandwunde, wo er sie berührt

hatte. Die Verletzung war nicht schwer, trotzdem befand sich das Kind in sehr schlechtem Zustand, zitterte vor Fieber und murmelte wirres Zeug. Ich hatte schon Angst, die Kleine würde mir sterben, vor allem, weil die Wunde nicht heilte. Wir haben keinen Medicus hier, wisst ihr. Zum Glück gelang es zuletzt der alten Magistra Umbrecht, das arme Kind mit Magie wieder aufzupäppeln. Aber es muss wohl sehr schwierig gewesen sein. Das Mädchen ist noch immer schwach, ich hoffe, es kommt überhaupt wieder auf die Beine.« Er wiegte bedenklich den Kopf. »Mir ist so was zwar noch nie vorher begegnet, aber ich habe ein ganz schlechtes Gefühl. Ich glaube, die Wunde ist durch Dämonenmagie entstanden. Anders kann ich es mir nicht erklären.«

»Können wir das Mädchen sehen?«, fragte Gertrude.

Brander sah sie ärgerlich an und zischte: »Was versprichst du dir denn davon? Lass das arme Ding doch in Ruhe. Du hörst doch, dass es ihr nicht gut geht.«

»Wenn wir nicht mehr Hinweise kriegen, können wir die Suche nach Galotta gleich aufgeben«, knurrte Gertrude. »Vielleicht weiß das Kind irgendwas.«

»Nein, das glaube ich nicht. Sie kann sich an nichts erinnern. Die Götter waren so gütig, ihr Gedächtnis auszulöschen, damit sie nicht mehr weiß, dass ein Mörder und Frevler Hand an sie gelegt hat.«

»Und die Zauberin, die sie geheilt hat?«

»Bei Travias Güte, Ihr seid wirklich hartnäckig. Die Magistra hat sich zwar einige Tage um das Mädchen gekümmert, aber ich muss Euch vorwarnen: Sie ist auch nicht mehr ganz auf der Höhe, seit diese ... schreckliche Geschichte passiert ist.«

»Wo können wir sie finden?«, fragte Gertrude.

Der Geweihte beschrieb es ihnen. »Nun entschuldigt mich bitte«, schloss er. »Ich muss den Nachtsegen über das Lager sprechen. Die Menschen warten schon. Lebt wohl, und möge Travia euch immer einen trockenen Schlafplatz schenken.«

»Nachtsegen«, wiederholte Gertrude und blickte dem Priester nach, wie er ins Lager schlurfte. »Glaubt er, das nützt was? Den Göttern scheint diese Stadt ziemlich egal zu sein.«

Brander zuckte die Achseln. Er fühlte sich immer schlechter, je länger er sich an diesem Ort aufhielt. Die Menschen taten ihm leid, und er konnte ihnen nicht helfen. »Lass uns die Magierin suchen und dann von hier verschwinden. Ich will nicht in diesen Ruinen übernachten.«

Magistra Umbrecht war zusammen mit einer Handvoll anderer Überlebender in einer der Baracken einquartiert worden. Sie schlief bereits, aber ein junger Mann - ein Schüler der Bannakademie, wie er sagte — erklärte sich bereit, sie zu wecken, und begleitete die Magierin mit hinaus. Die Sonne war noch nicht ganz untergegangen, aber alle dunklen Flecken in diesem Lager erschienen Brander immer dunkler, je später der Abend wurde.

»Ja, das kleine Mädchen«, sagte die Magistra. Sie trug einen Arm in der Schlinge, das graue Haar fiel ihr offen über den Rücken. Sie hatte die Haltung einer Frau, die daran gewöhnt war, aufrecht zu stehen, aber ihr Blick ging durch Brander hindurch. »Wie war doch gleich ihr Name? Eine dämonische Macht hatte es berührt, und ihr armer kleiner Kopf war ganz voll Feuer. Was sagt Ihr? Galotta? Nein, Galotta hat ihr das ganz gewiss nicht angetan. Der kaiserliche Hofmagier liebt Kinder, wisst Ihr das denn nicht? Er hat sogar vier Elfenwaisen adoptiert.«

Der junge Mann bedeutete Brander, nicht auf die letzten Worte der Frau zu achten und weiter zu fragen.

»Wie ich sie geheilt habe? Es war schwer, sehr schwer. Ich musste all ihre Erinnerungen ansehen, um zu erfahren, wie sie sich die Verletzung zugezogen hatte. Woran sie sich erinnert hat? Ein Mann streckte seine Hand nach ihr aus, und er war entstellt und hatte Augen wie Flammen.« Die Magierin hob

den Zeigefinger, als stünde sie vor ihren früheren Schülern. »Symptome wie diese weisen auf dämonischen Einfluss hin. Er war ein Schwarzmagier, wahrscheinlich einer dieser schrecklichen Menschen, die den Antizwölf ihre Seele verkaufen. Aber er ist wieder weg, weg ist er. Die *Pfeile des Lichts* sind schon hinter ihm her.«

»Wohin, meint Ihr wohl, ist er geflüchtet?«, fragte Gertrude.

Die Frau beugte sich vor, und obwohl sie Gertrude direkt anzusehen schien, blickten ihre Augen offenbar auf etwas, das nur sie sah. »Wohin fliehen Schwarzmagier, meine Tochter? Sie fliehen zu anderen Schwarzmagiern. Hier im Norden ist es schlecht für sie. Die *Pfeile des Lichts* kommen und jagen sie. Aber im Süden gibt es große Städte, Fasar, Al'Anfa, alles Städte voller Schwarzmagier. Sind feine Herrn und Damen dort, schützen sich gegenseitig. Und ganz im Süden, wo alles voller Dreck und Untoter und Mücken ist, leben nur Schwarzmagier. Wenn einer seine Seele verkauft und die schlimmsten Dinge tut, dort nehmen sie ihn trotzdem mit offenen Armen auf. An diesem finsteren Ort paaren sie sich mit den Toten und schneiden Menschen das Herz raus, den lieben langen Tag.«

Brander wich zurück. Ihre Worte hoben seine Laune nicht unbedingt. »Hat der Ort einen Namen?«

»Diese Brutstätte des Bösen nennt sich *Konvent der verfinsterten Sonnenscheibe*. Die *Dunkle Halle der Geister* zu Brabak. Aber geht nicht hin.«

»Bestimmt nicht, Mütterchen.« Gertrude, unbeeindruckt wie immer, tätschelte der alten Frau die Schulter. »Du hast uns sehr geholfen.«

»Ich helfe immer gern.« Die Magierin lächelte. »Aber nun muss ich schlafen. Morgen ist ein anstrengender Tag. Es kommen neue Schüler in die Akademie. Zum Glück sind die Stundenpläne schon geschrieben. Aber, oh, sich all die Namen zu merken! Jedes Jahr wieder dasselbe, so eine Aufregung!«

Der junge Mann flüsterte ihr etwas zu, und sie reichte Brander und Gertrude zum Abschied die unverletzte Hand. Noch immer lächelte sie.

»Die Alte hat offenbar schon mit den Kampfmagiern gesprochen, die auch nach Galotta suchen«, sagte Gertrude nachdenklich, als die Magierin und ihr Begleiter wieder in der Baracke verschwunden waren. »Wir sind zu spät dran! Aber immerhin haben wir jetzt einen Hinweis. Wir müssen nach Süden.«

»Wenn du Galotta wärst — würdest du dann in eine Stadt wie Brabak reisen? Wo es nur Dreck und Untote gibt?«

»Ich würd's zumindest versuchen. Jedenfalls bevor mich die Leute hier totschlagen oder mich ein Weißmagier wegbrutzelt. Außerdem — wie schlimm kann's schon sein? Es leben schließlich Leute da, oder?«

Brander zuckte unbehaglich die Achseln. »Vielleicht hat er sich auch in eine andere Stadt verdrückt. Die Alte ist offenbar nicht mehr ganz richtig im Kopf Woher soll sie wissen, wo Galotta ist? Sie hat ihn nie gesehen, geschweige denn, dass sie wüsste, wo er jetzt ist.«

»Ach pah! Hast doch den alten Priester gehört: Die Götter lassen so einen wie Galotta nicht lange leben. Jetzt sprechen sie durch den Mund der netten alten Frau und senden uns ein Zeichen. Wenn wir gut sind, erwischen wir ihn, bevor er überhaupt im Süden angelangt ist. Weit kann er ja noch nicht sein, und bestimmt hat er Spuren hinterlassen. Wir müssen nur die Kampfmagier irgendwie überholen.«

Brander blickte sie ungläubig an.

»Schau nicht so, Zyklop. Jeder Weg kann richtig oder falsch sein. Nutze, was du bekommst, bis du gewinnst!«

»Das ist doch kein Spiel.«

»O doch, alter Schurke, o doch! Das ganze Leben ist ein Spiel. Du zahlst deinen Einsatz, und manchmal verlierst du, und dann gewinnst du wieder. Schau doch: Ohne die Oger

hätten wir uns nie wiedergesehen, was!« Gertrude grinste ihn an.

Dazu konnte Brander nichts mehr sagen. Vielleicht sollte er wirklich mehr in die Götter vertrauen. »Dann lass uns wenigstens gleich aufbrechen«, sagte er. Jeder Augenblick, den er in den Ruinen von Ysilia verbringen musste, machte ihn trauriger und erinnerte ihn daran, was er selbst verloren hatte.

»Aufgeht's! Gertrude strahlte. »Wir spüren den Magier —wie hieß er noch? — schon irgendwo auf, in Fasar, Al'Anfa oder, wenn's sein muss, auch am Ende der Welt!«

Brander nickte stumm. Wenn es nicht so traurig gewesen wäre, hätte es fast nach einem großen Abenteuer geklungen.

Auch die Pferde schienen erleichtert, die verwüstete Stadt zu verlassen. Selbst als die Sonne bereits hinter den Ausläufern der Schwarzen Sichel versunken war, trotteten sie noch auf der Straße voran und schienen kaum müde zu werden. Brander verstand sie. Auch er wollte möglichst viel Raum zwischen sich und Ysilia bringen.

»Wir sollten rasten«, sagte Gertrude schließlich. »Man erkennt ja schon gar nichts mehr. Am Ende übersehen wir noch einen Hinweis.«

Inzwischen waren die spärlichen Lichter der Ruinenstadt weit hinter den Baumkronen verschwunden, und Brander brummte seine Zustimmung. Sie erreichten einen Feuerplatz, an dem bereits ein kleiner Wagenzug Zelte aufgeschlagen hatte, die von einer Handvoll gut gerüsteter Söldner bewacht wurden. Nach all den Nächten, die sie beide allein verbracht hatten, versprach dies endlich etwas Sicherheit.

Nach einem Teller heißer Bohnen und ein paar kurzen Gesprächen ließen sie sich für die Wache am frühen Morgen einteilen, um ausreichend Schlaf zu bekommen. Dann suchten sie sich einen Ort etwas abseits der anderen. Dort entzündeten sie eine Laterne, banden die Pferde an und schlugen

ihr Nachtlager auf, so wie Brander es seit bald zehn fahren gewöhnt war. Nur daran, dass Füchsin fehlte, konnte er sich nicht gewöhnen. Zum Glück, sagte er sich selbst, waren die Nächte lau. Er brauchte niemanden, der ihn warm hielt.

Von Gertrude sah er nichts bis auf ihre Augen, die im Dunkeln glitzerten. Schon eine ganze Weile hantierte sie mit ihrer Decke herum. Das machte ihn noch immer ganz kribblig, obwohl er bereits einige Zeit mit ihr reiste. Füchsin hatte sich immer still verhalten.

»Gute Nacht jetzt!«, sagte er schließlich unwillig.

»Nacht!«, erwiderte Gertrude.

Allmählich wurde es still. Aus einiger Entfernung drang noch das leise Gemurmel der anderen Reisenden an sein Ohr. Irgendjemand spielte sanft auf einer Laute. Brander schmiegte sich in die Mulde, die er zum Schlafen ausgewählt hatte, und schloss die Augen. Sein Körper war zwar müde und schwer, aber seine Gedanken kamen nicht zur Ruhe. Selbst wenn es ihm und Gertrude wirklich gelang, den Schwarzmagier zu finden, der so viel Unglück über die Menschen gebracht hatte — wie sollten sie einen so mächtigen Mann eigentlich töten? Brander war kein Feigling. Trotzdem schien ihm die Sache plötzlich etwas groß für einen wie ihn, vor allem nach den Geschichten von verbrannten Kindern und geflügelten Dämonenschatten, die sie in Ysilia gehört hatten. Ja, er hatte den Adelsbrief und den Schimmel, aber trotzdem kam er sich noch immer mehr wie ein Hochstapler vor als wie ein Held.

»Brander«, sagte Gertrude plötzlich in die Stille hinein, »versprichst du mir was?«

»Kommt drauf an.«

»Wenn ich mal sterbe ...« Er glaubte, sie würde ihn vielleicht bitten, dass sie anständig begraben werden wollte und nicht verbrannt wie die armen Leute aus Ysilia. Aber stattdessen sagte sie: »... versprich mir, dass du dann alles aus meinen Sachen nimmst, was du brauchen kannst. Was du nicht brauchst,

kannst du meinetwegen verkaufen oder verschenken.« Ihre Stimme klang ungewöhnlich ernst.

Im ersten Moment hätte er fast gelacht. Wie konnte sich Gertrude jetzt Sorgen um ihren Besitz machen, wo so viele Menschen ihr Leben verloren hatten und manche sogar ihre Seele? Aber ein Teil von ihm begriff, dass sie es sehr, sehr gut mit ihm meinte, und deshalb antwortete er nur ebenso ernst: »Ich versprech's dir.«

Er hörte einen kleinen Seufzer. »Aber nicht an meinen Fingern knabbern, wenn ich hinüber bin, bist ja kein Oger, was!«

»Gertrude. Gute Nacht!«

Die Sümpfe von Brabak im Boron 1003 BF

Der Leichnam schwamm hinter einem Gewirr aus Luftwurzeln im Brackwasser, mit dem Gesicht nach oben. Auf den eingefallenen Zügen zeichnete sich noch der Todesschreck der letzten Momente ab. Augenweiß stach aus den schmalen Lidschlitzen hervor.

Pôlberra seufzte. Auch wenn er froh war den er fand, schätzte er die Opfer des Sumpfs nicht besonders als Arbeitsmaterial. Sie waren meist aufgequollen, glitschig und manchmal voller Getier. Glücklicherweise sah dieser Mann aus, als triebe er noch nicht allzu lange im Wasser, auch hatte er noch kaum Fliegen angezogen. Er musste ein Viehdieb oder Pirat gewesen sein, auch wenn der schmale Körper nicht unbedingt dafür sprach. Doch die Scharlachkappe verriet genug.

Armer Hund — erst gedemütigt, dann ersoffen. In diesem Gelände musste man darauf achten, wohin man seine Füße setzte. Von seiner Kleidung waren nur noch Lumpen übrig. Blutergüsse und Schnitte übersäten alle sichtbaren Teile seines Körpers, im rechten Unterarm steckten die giftigen Knochenstacheln eines Morfus inmitten von verfärbtem, entzündetem Fleisch. Wahrscheinlich befand sich der Mann schon länger auf der Flucht und hatte nicht einmal Gelegenheit gehabt, die Stachel aus der Wunde zu ziehen.

Nun, solche Dinge passierten. Alonzo sollte die Leiche mit dem Boot zurück nach Brabak in die Akademie bringen.

Pôlberra sah sich eben nach seinem jungen Gehilfen um — Alonzo suchte in der Nähe nach Donf-, da bemerkte er die Reiter: zwei Männer und zwei Frauen auf weißen Pferden. Sie wirkten verloren und hatten sichtlich Mühe, ihre Tiere auf den unsicheren Sumpfpfaden vorwärts zu treiben. Schwarzer Schlick zog sich bis zum Bauch der Pferde hinauf.

In diesem Moment eilte Alonzo an seine Seite, ein Bündel frischer Donfstängel in der Hand. »Meister, Fremde! Ich glaube, das sind *Pfeile des Lichts*\«

Stumm wies Pôlberra auf den Toten. Der junge Studiosus verstand sofort: Dieser Leichnam gehörte ihnen, sie würden nicht zulassen, dass irgendjemand anders Anspruch darauf erhob.

Aus dem knöcheltiefen Schlamm stieg Pôlberra auf ein festes Bodenstück und wischte in aller Ruhe das untere Ende seines Magierstabs am Gras ab.

»Heda, Magus!«, rief einer der Reiter mit schneidender Stimme. »Bleibt, wo Ihr seid!«

Der Nekromant stützte sich auf den Stab und wartete, bis die Anführerin des kleinen Trupps, eine Frau mittleren Alters, ihren Schimmel vor ihm zügelte. Wie auch die übrigen Mitglieder ihres Trupps trug sie eine verschmutzte weiße Robe mit goldenen Armsäumen, dazu an ihrer Seite Kampfstab und Bannschwert.

»Heda«, erwiderte er im selben Tonfall. »Wenn's Euch beruhigt: Ich hatte nicht vor, irgendwo hinzugehen. Gibt's Schwierigkeiten?«

Natürlich gab es Schwierigkeiten. Wo solche Leute auftauchten, gab es die immer. Der Trupp hatte weitere Waffen unter den Gepäckballen auf dem Rücken der Pferde versteckt - doch nicht gut genug, dass Pôlberra sie nicht trotzdem bemerkt hätte. Trotz des Ritts durch den Sumpf wirkten die Pferde nicht allzu erschöpft. Wer so gut ausgerüstet war, hatte einen reichen Auftraggeber - und natürlich auch einen Auftrag. Im

Fall der *Pfeile des Lichts* war das meist das Beseitigen missliebiger Magiekundiger, und zwar mit allen Mitteln.

Die Frau musterte ihn und rümpfte verächtlich die Nase. Sie war hager, das kurz geschnittene, hellblonde Haar verlieh ihr ein männliches Aussehen. »Wir suchen nach jemandem. Habt Ihr einen Schwarzmagier gesehen?« Sie sprach mit nordländischem Akzent und klang, als hätte sie einen Seeigel verschluckt.

Pôlberra gestattete sich ein winziges Grinse
ge, mich eingeschlossen. Sucht Ihr einen Experten für ein bestimmtes Forschungsgebiet?«

Der Schimmel tänzelte nervös, die Magierin lenkte ihn in einem kleinen Kreis herum. Schlamm spritzte auf und hinterließ weitere Flecken auf ihren Lederstiefeln. »Pfui! Ihr seid ein Brabaker Beschwörer, was? Hütet Eure Zunge. Dies ist bitterer Ernst, und ein falsches Wort kann Euch das Leben kosten. Wir haben nicht nur das Recht, den Mann, den wir suchen, zu töten, sondern auch alle, die ihn verstecken oder auch nur wagen, uns auf falsche Fährten zu leiten. Vor allem Nekromanten, wie Ihr offenbar einer seid. Ihr versteht?« Sie warf einen Blick voller Abscheu auf die präparierten Schädel an seinem Magierstab.

»Kein Wort«, erwiderte Pôlberra gelassen. »Wer ist dieser Mann, nach dem Ihr sucht?«

Auf einen Wink der Frau verteilten sich die Reiter um ihn.

Pôlberra lehnte sich mit demonstrativer Ruhe auf seinen Schädelstab und schaute von einem zum anderen. Er konnte die Auren der Reiter wahrnehmen, scharf, hell, mit dem harzigen Geruch eines offenen Feuers. Allesamt waren sie Kampfmagier, mächtig genug, um ihn mit vereinter Macht zu töten. Ein Fluchtweg blieb ihm nicht. Er musste sie hinhalten. Hoffentlich blieb zumindest Alonzo in Deckung!

Aus den Augenwinkeln warf er einen raschen Blick in Richtung seines Gehilfen und sah, dass er sich ein Stück weiter in

die Uferböschung gedrückt hatte. Nun kniete er im Schlick neben dem Körper, den er mit Blattwerk bedeckt hatte, und das dichte Laub verbarg seine schwarze Robe. *Gut.* Wenn ihm keine andere Wahl blieb, konnte Alonzo aus der Deckung heraus mit einem Zauber eingreifen.

»Am Ende bin doch etwa nicht ich derjenige, den Ihr sucht?«, fragte Pôlberra spöttisch. Sollten sie sich ruhig überlegen fühlen - durch Fragen gewann man immer Zeit.

Die Anführerin zögerte, dann blaffte sie plötzlich: »Die Kapuze runter!«

»Weshalb?« Er hatte das Wort kaum zu Ende gesprochen, da schabte Stahl auf Stahl, und die Klinge eines Bannschwerts blitzte auf Unwillkürlich wich Pôlberra einen Schritt vor dem Reiter zurück, dessen Gesicht sich vor Zorn gerötet hatte.

»Nehmt auf der Stelle die Kapuze ab!«

Auf einmal herrschte eisige Feindseligkeit. Die Mienen der Reiter waren verzerrt vor Hass - und Angst.

Im Geist ging Pôlberra die Zauber durch, die ihm helfen konnten, wenn er sich verteidigen musste. Vermutlich würde ein niederer Dämon diese Kampfmagier nicht lange beschäftigen, und er glaubte nicht, dass sie sich schnell einschüchtern ließen. Das Risiko einer größeren Beschwörung wollte er nicht eingehen. Er beschloss, sich auf einen *Tlalucs Odem* zu konzentrieren. Dieser Zauber hatte sich beim taktischen Rückzug als nützlich erwiesen. Still begann er die Astralfäden zu verknüpfen, die er benötigen würde.

»Nur die Ruhe.« Pôlberra verbeugte sich, hielt aber die Augen weiterhin auf die Kampfmagierin gerichtet. Dann schlug er bedächtig die Kapuze seiner Robe zurück.

Die Waffen wurden gesenkt, die Gesichter entspannten sich.

»Er ist es nicht.«

»Natürlich nicht. Er würde sich uns gerade noch selbst stellen!«

Jetzt ahnte Pôlberra, dass diese Leute die tote Scharlachkappe suchten, die er gefunden hatte. Vielleicht gab es etwas Interessantes zu erfahren — nicht, dass die Weißmagier aussahen, als hätten sie große Lust, ihr Wissen mit einem Nekromanten zu teilen. Außerdem vermutete er, dass sie die Leiche selbst behalten wollten, vielleicht als Beweisstück oder etwas ähnliches. Auf jeden Fall hatte er diese *Pfeile des Lichts* ungern in der Nähe der Akademie.

»Vielleicht kann ich Euch helfen«, sagte er langsam. »Ich kenne mich gut in dieser Gegend aus, was - mit Verlaub - nicht jedem von euch ebenso zu gehen scheint. Wenn Ihr mir beschreibt, wen Ihr sucht, werde ich die Augen offen halten - vorausgesetzt, ich erfahre etwas mehr.«

Die Reiter wechselten einen Blick. Dann räusperte sich die Anführerin. »Im Namen des Kaisers und des Bundes des Weißen Pentagramms«, begann sie beinahe feierlich, »ist ein Kopfgeld ausgesetzt auf Gaius Cordovan Eslam Galotta, Reichsverräter, Schwerverbrecher. Jeder Hinweis auf den Verbleib des Schurken wird belohnt.«

Pôlberras Herz machte einen Satz, er glaubte, nicht recht gehört zu haben. »Ihr sprecht von dem Philosophen Galotta?«

»Nein, von dem Reichsverräter Galotta. Seid Ihr schwer von Begriff?«

»Dem Hofmagier?«

»Hofmagier! Ja, das war er einmal.« Ungeduldig zog die Frau an den Zügeln, ihr Pferd schlug mit dem Kopf und tänzelte. »Jetzt ist er leicht zu erkennen an seiner einzigartigen Entstellung, die ihm der Kaiser zufügen ließ. Sein Schädel ist kahlgeschoren und mit giftrotem Sekret gefärbt. Leicht zu erkennen, wie gesagt.«

Galotta? Konnte es wahr sein? All die Jahre hatte er sich gewünscht, den Mann kennenzulernen, dem er mehr verdankte als sein Leben. Und heute fand er ausgerechnet seine Leiche, wie sie mehr oder minder vor der Flaustür seiner

Akademie im Sumpf trieb? Die Machte bewiesen einen bitteren Humor.

Er zwang sich zur Ruhe. Der Verschlinger mochte Galotta gefressen haben, wie er alles fraß, doch würde sein großer Geist zumindest einen würdigen Totengräber haben.

»Eine Scharlachkappe? So einzigartig ist das gar nicht. Hier im Süden wird diese Strafe immer noch angewendet. Fragt einmal in Charypso oder Sylla, wie viele Scharlachkappen da leben. Euer Reichsverräter muss ein schlauer Kerl sein, dass er sich hier versteckt hält. Eine Nadel in einem Heuhaufen ist immer noch einfacher zu finden als eine Nadel in einem Nadelhaufen.«

»Dann habt Ihr ihn nicht gesehen?«

»Nein. Aber selbst wenn, könnte ich Euch nicht weiterhelfen. Ihr befindet Euch hier im Königreich Brabak, Herrschaftsgebiet König Mizirions. Die Gesetze des Mittelreichskaisers gelten hier nicht.«

»Die Statuten der Weißen Gilde gelten in ganz Aventurien.« Die Augen der Anführerin verengten sich.

»Nehmt es mir nicht übel, dass ich das sage, aber auch Eure Drohungen sind nicht angebracht. Nicht alle Schwarzmagier der Gegend sind so gutmütig wie ich.«

Die Reiter wechselten einen Blick. »Ihr dürft gehen, Magus«, sagte die Kampfmagierin frostig.

»Ihr seid zu großzügig, Signora Magistra.«

Die Kampfmagierin wendete ihr Pferd, und die Gruppe folgte ihr. Pôlberra blickte ihnen nach, wie sie im Morgennebel zwischen den Baumstämmen verschwanden. Wohin sie wohl ritten? In dieser Richtung jedenfalls würden sie sich die nächsten zehn Meilen durch nichts als Sumpf quälen.

Er atmete tief aus und kehrte zu der Stelle zurück, wo sich Alonzo mit dem Leichnam versteckt hielt.

»Meister!« Alonzos Blick alarmierte Pôlberra. Der Junge war zuverlässig und gescheit, und wenn er —

»Der Mann lebt noch.«

»Was?«

»Sein Herz schlägt.«

»Da soll mich doch —« Pôlberra warf sich neben dem Körper in den Schlamm und fasste nach dem Handgelenk. Er konnte sich unmöglich geirrt haben. Wenn jemand im Umkreis von tausend Meilen auf einen Blick erkennen konnte, ob jemand tot war oder nicht, dann er.

In dem Moment, als er die verkrustete Haut des Mannes berührte, fuhr ein roter Blitz durch seinen Kopf. Einen Lidschlag lang sah er ein Tier - ein schwarzes Tier mit schimmerndem Schnabel. Es hatte sich über den reglosen Körper hingestreckt und bedeckte ihn mit seinen Flügeln, hielt ihn warm wie ein Muttertier ein verletztes Junges, und rotes Feuer glühte unter seinen metallenen Federn. Dann war das Bild verschwunden, und er spürte das schwache Pochen des Blutes in den Adern des Mannes.

»Er hat einen Patron.« Pôlberra holte tief Atem.

»Er hat was?«

»Ich ... ich begreife selbst nicht, wie das möglich ist. Aber das ist gar nicht gut. Hilf mir, ihn aufs Trockene zu ziehen.«

Sie fischten den schlaffen Körper aus dem Wasser und legten ihn im Gras ab. Pôlberras Hände zitterten, als er die Lider des Bewusstlosen hochschob. Die Augäpfel waren sonderbar gerötet, und der Mann zeigte keine Reaktion. Sein Zustand war offensichtlich sehr ernst. Doch obwohl er unterkühlt sein musste, fühlte sich seine Haut warm an — und nun wusste der Nekromant auch, weshalb: Ja, dieser Mann lebte, obwohl die graue Haut und das eingefallene Gesicht ohne Zweifel auf seinen Tod hinwiesen. Nicht zuletzt der Anblick seines entstellten Kopfs gab Pôlberra Fragen auf — es sah aus, als wäre die Haut nicht nur gefärbt, sondern versengt oder sogar verätzt worden, und das war bei aller Urtümlichkeit dieser Strafe nicht üblich. Wenn es sich wirklich um Galotta handelte,

den Magierphilosophen, wie passten die Teile dieses Rätsels zusammen? Was hatte er getan, um eine Scharlachkappe zu tragen, um über den halben Kontinent gejagt zu werden, und vor allem: Wie gelangte ausgerechnet ein Mann wie er an einen Patron?

»Wie geht es ihm?«, fragte Alonzo.

»Er wird nicht sterben, nicht jetzt. Er wird am Leben gehalten. Bringen wir ihn in die Akademie. Ich muss mich sofort um ihn kümmern, er darf keinen Augenblick länger als nötig in der Obhut des Patrons bleiben.«

Nachdenklich rieb sich Alonzo die Nase. »Ich verstehe nicht. Aber diese Reiter, Meister - sie haben nach ihm gesucht, nicht wahr? Waren das wirklich *Pfeile?«*

»Schlimmer. Bluthunde. Ich fürchte, dass sie ihn überall suchen. Die *Pfeile des Lichts* bleiben sonst ja meist im Norden, wo sie hingehören. Los, fass mit an.«

In Alonzos Augen stand Sorge. »Wer ist er? Sollten wir ihm wirklich helfen? König Mizirion will bestimmt keinen Ärger mit den Mittelreichern.«

»Ich nehme die Verantwortung auf mich«, erwiderte Pôlberra grimmig. »Mizirion interessiert nicht, was in der Akademie vor sich geht, genauso wie wir uns nicht dafür interessieren, was er in seiner Audienzia treibt.« Er beugte sich hinab und packte den Körper unter den Armen. »Ich muss ihm helfen«, sagte er über die Schulter zu seinem Lehrling. »Es ist Cordovan Galotta, und ich werde seinem Patron schon den Geschmack an ihm verderben ... Ich habe eine alte Schuld zu begleichen.« Die letzten Worte hatte er mehr zu sich selbst gesagt. »Komm, hilf mir, aber vorsichtig.«

Gemeinsam trugen sie den reglosen Körper durch den Schlamm bis zu dem Kahn, der im trüben Wasser dümpelte, dort, wo der gangbare Teil des Sumpfs aufhörte. Durch die verzweigten Arme des Mysob gelangte man immer noch am besten auf Art der Waldmenschen und Echsen, in winzigen

Schiften aus Baumstämmen und geflochtenem Rohr. Um den Bewusstlosen ins Boot zu schaffen, ohne dass es kippte, mussten sie bis zu den Hüften ins Brackwasser steigen. Sie brauchten mehrere Versuche. Anschließend kletterten sie selbst hinein. Jetzt sank das Schiffchen beinahe bis zum Rand ein.

Behutsam bettete Alonzo den Kopf des Bewusstlosen auf das Tuch, in das sie sonst die toten Körper einzuschlagen pflegten. Ein Moskitoschwarm surrte um sie herum und verharrte über dem fahlen Gesicht des Mannes, doch die Tiere ließen sich nicht auf seiner Haut nieder. Stattdessen stoben sie plötzlich ohne jeden erkennbaren Grund auseinander und verschwanden zwischen den Baumstämmen.

»Seltsam«, murmelte Alonzo und runzelte die Stirn. »Habt Ihr das gesehen, Meister?«

Pôlberra antwortete nicht. Er hatte sich
Gesicht gezogen, legte sorgsam seinen Magierstab beiseite und griff nach der Ruderstange. Langsam stakte er den Kahn durch den halb zugewucherten Flussarm. Das Kreischen der Vögel in den Bäumen verstummte, sobald sie sich näherten, und das einzige Geräusch blieb das leise Glucksen des Wassers.

Nebel stieg auf.

Brabak im Boron 1003 BF

Inzwischen wurde es Mittag, und die Sonne vertilgte bereits eifrig die letzten Wolken. Wieder stand ein heißer Tag bevor, dem einzig der stets kühle Meereswind entgegenstand.

Den Rest des Wegs mussten sie von einem kleinen Seitenarm des Mysob über das Meer rudern, solange die Flut anhielt. Das war zwar kein ungefährlicher Weg, doch in diesem Fall der einzige. So passierten sie die mächtige Hafenfestung Brabaks,

doch niemand dort interessierte sich für ihr kleines Boot. Sie mussten sich auch nicht verstecken - die Brabaker kannten »ihre« Schwarzmagier und ließen sie in Ruhe.

Die Stadt war zu gleichen Teilen auf den Hügeln an Ost- und Westufer sowie auf den vier Hauptinseln im Delta des Mysob errichtet worden. Auf der größten Insel ragte zwischen Baracken und Gassen die Akademie auf, ein schwarzer Klotz vor dem blauen Himmel. Sie passte so wenig zu den weißen Häusern und bunten Straßen und Spelunken, dass man glauben konnte, ein Dämon habe sie aus irgendeinem undurchschaubaren und vergessenen Plan dort platziert. Und vielleicht war es ja so tatsächlich einst geschehen.

Der bedrohliche Eindruck der *Dunklen Halle der Geister* wurde dadurch gemildert, dass die Flagge des Königreichs auch hier fröhlich in der Morgenbrise flatterte. Nanita, die rote Harpyie, Symbol und Talisman von Brabak, lächelte pausbäckig von der Fahne herab und schien mit den Flügeln zu schlagen. Die Brabaker liebten ihre Flagge und schmückten nicht nur ihre Häuser und Fahnenmasten damit. Auch die Magier bildeten dabei keine Ausnahme.

Pôlberra machte das Boot unterhalb der Akade
einem Seitenarm im Delta. Mit vereinten Kräften zogen sie es auf den Schwemmsand. Im Lauf von Jahrtausenden hatten die Wellen den Fels ausgehöhlt, den Kern der Insel. Wege führten durch das Gestein. Fünfzig Schritt und höher über ihnen befand sich die Akademie, und die wenigsten Menschen wussten, dass sich während der Ebbe Zugänge öffneten, die zu verborgenen und geheimnisvollen Orten führten - und natürlich ins Totenreich. Erst Pôlberra hatte angeregt, neue Eingänge schaffen zu lassen, damit sie nicht auf die Ebbe warten mussten. Vom gegenüberliegenden Ufer waren die Stellen nur schwer einsehbar, verborgen hinter Felsspalten und kleinen Buchten, und ein paar neugierige Kinder hatten die Schwarzmagier rasch vertrieben.

Alonzo blickte auf ihren stummen Mitfahrer, der sich die ganze Zeit über nicht gerührt hatte, und sein Jungengesicht verriet Mitgefühl. »Sollen wir ihn hinunterbringen?«

»Nein. Hol Marcello. Er weiß, wie man mit Verletzten umgeht. Solange bleibe ich bei ihm. Ich muss zunächst alles tun, um seinen Zustand zu stabilisieren. Sobald das erledigt ist, werde ich Nanthia benachrichtigen, dass wir einen Gast haben ... der seinerseits Besuch mitbringt.«

Der Lehrling sperrte die Augen auf. »Ihr wollt ihn in die Akademie bringen, ohne sie zuerst zu informieren?«

Pôlberra zuckte die Achseln. »Mit Nanthia Geh schon. Und vergiss die Kräuter nicht, wir werden sie brauchen.«

Alonzo raffte die Donfstängel zusammen und schlüpfte gehorsam in einen der umschatteten Höhleneingänge. Die Dunkelheit verschlang seine schwarze Robe sofort.

Kaum war sein Gehilfe verschwenden, kniete sich Pôlberra umständlich neben den Bewusstlosen, presste sich die geballte Faust auf die Brust und wirkte einen Schutzzauber. Er spürte, wie sich die Haut am ganzen Körper magisch spannte und zu verhärten schien. Selbst die Gesichtshaut straffte sich, ein ungewohntes Gefühl. Dann murmelte er einen weiteren Zauber, diesmal als Schutz gegen magischen und vor allem dämonischen Schaden. Er ließ den Finger über seinem Kopf kreisen, ein magischer Schild umgab ihn nun. Zwar wusste er, dass ihn die Zauber nicht retten konnten, wenn ihn eine Macht packte, aber einen einzigen tödlichen Schlag konnten sie womöglich abwehren.

Vorsichtig zog er mit Magierkreide ein Pentagramm auf den schwarzen Felsen und legte den Bewusstlosen hinein. Kurz sah er, wie sich die Haut am kahlen Schädel verfärbte wie pulsierende Glut. Doch sonst geschah nichts. Noch einmal prüfte er die Linien. Sie waren geschlossen, auch wenn sie dank des unebenen Steinbodens recht verbogen aussahen.

Er zog ein schmales Messer aus dem Gürtel. Es gab Dinge, die erledigte man am besten allein, ohne dass ein Lehrling zusah, denn sie waren zu gefährlich. Er konnte nicht verantworten, dass sich Alonzo ein Beispiel an ihm nahm. Der Junge begriff noch nichts von diesen Dingen, und besser war es, er würde sie nie begreifen. Pôlberra schnitt sich in die Handfläche, ohne eine Miene zu verziehen, ballte die Faust und ließ sein Blut auf die Brust des Mannes tropfen.

»Trink, Wächter«, murmelte er, »trink und genieße, was dir aus freiem Willen geschenkt wird.« Die meisten Dämonen liebten menschliches Blut, und umso mehr, wenn es ihnen als Gabe dargereicht wurde. Solange sie tranken, war ihre Aufmerksamkeit abgelenkt. Langsam streckte Pôlberra die linke Hand aus und tastete nach dem Hals des Hofmagiers, fühlte seinen schwachen Herzschlag. Er schloss die Augen, sammelte sich. Dann presste er die Handfläche mit gespreizten Fingern über das Schlüsselbein, rief klar und deutlich die Formel des Sphärenbanns und ließ seine Kraft in den erschöpften Körper fließen. Das hatte er schon mehrmals getan, doch diesmal -

Niederhöllische Kälte kletterte seinen Arm hinauf. Ein Schatten zuckte, glutrote Augen blitzten auf, und mit einem einzigen Satz schoss das Schwarze Tier auf ihn los. Das Kreischen fuhr sofort in Pôlberras Kopf, schnitt in seine Gedanken und zerriss seine Konzentration. Er konnte nicht so rasch zurückweichen, wie ihn der Hieb scharfer Krallen traf. Zischend verbrannte seine Haut, sein Fleisch zerriss. Die Wucht des Hiebs schleuderte ihn rückwärts auf den Felsen. Ein schwarzer Flügel verdunkelte den Sommerhimmel.

Jemand klopfte gegen seine Wangen. Er blinzelte, schmeckte Blut und rollte sich vorsichtig auf die Seite. Sein Kopf dröhnte. Uber sich gebeugt sah er Marcellos breites, besorgtes Gesicht.

Pôlberra bedeutete ihm, er möge ihm aufhelfen, und der große

Mann fasste ihn unter den Armen. Schwankend kam Pôlberra auf die Knie und kämpfte gegen Übelkeit an. Über den Fels, wo er gelegen hatte, zogen sich Blutspritzer. Seine schwarze Robe war an der Schulter aufgerissen und nass von Blut. Einen Moment lang wusste er nicht, was geschehen war, und blickte sich orientierungslos um. Doch dann sah er etwas entfernt den Mann, den sie aus dem Sumpf gerettet hatten, noch immer im Kreidepentagramm daliegen, und er besann sich.

Marcello ging vor ihm in die Hocke. Seine Augen zeigten tiefe Besorgnis und Selbstvorwürfe. *Was ist geschehen?*, fragten seine flink sprechenden Hände. *Wenn ich nur eher hier gewesen wäre! Ihr müsst die Wunde schnell versorgen, bevor Ihr noch mehr Blut verliert. Aber was hat Euch angegriffen? Hier ist nichts.*

Pôlberra schüttelte den Kopf, was eine n
hinter seiner Stirn auslöste. Blut tropfte auf seine Hände. »Ist - schon gut.« Er wollte aufstehen, doch Marcello drückte ihn wieder auf die Knie und riss die Robe an der Schulter auf. Eine tiefe Wunde mit schwarzen Brandblasen kam zum Vorschein. Der stumme Hüne streute etwas weißes Pulver darauf und legte einen provisorischen Verband an. Mit seinen riesigen Händen zog er den Stoff fest. Rote Blitze zuckten durch Pôlberras Gesichtsfeld, Spuren der Macht, die ihn berührt hatte, lesbar wie Fußabdrücke. Zwar ahnte er immer mehr, womit er es zu tun hatte, doch er war bereits unvorsichtig gewesen und hatte seine Kraft überschätzt. Dafür würde er zahlen.

Marcello deutete auf Pôlberras Gesicht. Erst jetzt spürte er die Hitze auf der einen Hälfte, doch der Schmerz war erträglich. Die Schutzzauber hatten ihre Arbeit geleistet. »Das hat Zeit.« Ungeduldig stand er auf. »Bring diesen Mann in mein Quartier. Es steht schlecht um ihn, aber gemeinsam werden wir ihn dem Verschlinger aus den Zähnen reißen, und wenn wir dafür die Alte Krähe selbst abwehren müssen. Doch zu-

nächst ...« Er hob seinen Magierstab auf und stützte sich auf ihn, denn seine Beine fühlten sich zittrig an. Und dabei hatte er geglaubt, so schnell könne ihn nichts mehr erschrecken. »Zunächst müssen wir einen Geier verjagen.«

Dunkle Halle der Geister zu Brabak im Boron 1003 BF

Die Katakomben unterhalb der Akademie stammten aus einer Zeit, als die Echsen, die Kinder des Verschlingers, einen Namen für die schuppenlosen, struppigen Wesen hatten, die sich in den Felshöhlen verbargen, diese Wesen aber keinen für sich selbst. Diese Katakomben hatten den Niedergang ihrer Erbauer gesehen, und sie würden den der Menschen sehen, dachte Pôlberra manchmal, um irgendwann wieder von einem neuen Volk bewohnt zu werden und seine Magie zu trinken. Hier kreuzten sich mächtige Kraftlinien, ihre Gegenwart war wie ein beständiges Brausen, für das das menschliche Ohr taub geworden war. Die Felsadern hatten sich im Laufe der Jahrtausende mit magischer Macht vollgesogen wie ein Brunnen, aus dem man schöpfen konnte, wenn man geschickt war. Doch wie alle Anhäufungen von Macht besaß auch diese einen eigenen Willen und so etwas wie ein Bewusstsein. Die meisten Magier aus der Akademie fürchteten die Katakomben und den schwarzen Felsen mit seiner lauernden, misstrauischen Gegenwart.

Pôlberra wohnte hier.

Die starke Magie schirmte ihn ab gegen den Blick der Mächte, genug, um ab und zu ein wenig Schlaf zu finden. Sie erleichterte es ihm auch, Lebenskraft zu bündeln, Tore zu öffnen und Tore zu schließen, wie es seine Arbeit gerade von ihm verlangte. Aus eigener Kraft hätte er diese Dinge nicht tun können. Und auf die Hilfe der Mächte wollte er nicht mehr

vertrauen, dazu waren seine Erfahrungen mit ihnen zu bitter. Also schöpfte er Magie aus der uralten Quelle und wusste genau, dass das Bewusstsein des Ortes jede Stunde beschließen konnte, das Menschlein zu zerquetschen, das an seinem Blut saugte wie ein Moskito.

Ihre Schritte wurden in den Gängen von den schweren Felsen verschluckt. Marcello trug den Bewusstlosen so behutsam wie eine Mutter ihr Kind. Er musste gebückt gehen, um nicht an die Decke zu stoßen, denn er überragte jede andere Person an der Akademie um ein gutes Stück. Sein blonder Bart klirrte von den Rattenschädeln, die hineingeflochten waren.

Sie erreichten Pôlberras Kammer mitten im Bauch des Felsens. Der Nekromant bückte sich, wischte die Spitze des Kreidepentagramms fort, das die Türschwelle sicherte, und ließ Marcello hindurchtreten. Anschließend zog er ein Stück Kreide aus der Gürteltasche und zeichnete die Linie nach. Die Kraft des Gesteins verstärkte die Wirkung seines Schutzzaubers, und nichts, was er in diesem Raum gefangen hielt, würde so schnell aus eigener Kraft hinausgelangen.

»Leg ihn auf mein Bett. Dort auf dem Tisch müssten noch einige Gulmond-Blätter in Wasser stehen. Ich hoffe, sie sind noch frisch genug. Er braucht ein Mittel, das ihn stärkt, und zwar schnell.«

Marcello verfrachtete den Körper auf Pôlberras schmales Lager. Über dem Bett hing das Skelett eines Raben mit ausgespannten Flügeln. Wenn eine Tür geöffnet oder geschlossen wurde, fauchte Luft wie Atem durch die Felsadern, die von Jahrtausenden arkaner Macht porös geworden waren, und die Knochen klapperten leise gegeneinander. Es war ein Schutz gegen Albträume, und die Magie des Ortes verlieh sogar einem lächerlichen Talisman wie diesem eine gewisse Macht.

Augenblicklich machte sich Marcello daran, den Tee aufzugießen. Dank jahrelanger Übung arbeiteten sie ohne Zeit-

verlust und ergänzten ihre Handgriffe. Das war nötig, denn wenn sie den Verschlinger abermals betrogen, kam es auf jeden Augenblick an. Der Nekromant zerschnitt die Lumpen, die der Mann noch am Leib trug, und entzündete eine Öllampe. Erneut zog er eins der bleichen Augenlider hoch, leuchtete das Gesicht an und hoffte, das Licht würde irgendeine Reaktion bewirken. Es schien zwecklos, und Pôlberra ahnte, dass er zu einer verzweifelten Methode greifen musste.

Sorge saß ihm wie ein Klumpen im Magen, doch er verscheuchte sie, indem er sich auf das konzentrierte, was er tun konnte. Bis das Teewasser kochte, blieb ihm etwas Zeit, die offensichtlichen Verletzungen zu versorgen. Die Wunde am Arm mit den halb eingewachsenen Morfustacheln sah böse aus. Sie hatte sich wohl nur deswegen nicht noch schlimmer entzündet, weil Galottas Blut im Augenblick durch die Hilfe des Patrons sehr langsam floss. Doch Pôlberra durfte nicht riskieren, dass es zu einer Blutvergiftung kam, sobald der Wächter verjagt war. Das wäre in jedem Fall der Tod seines Patienten.

Der Nekromant holte eine Flasche Schnaps, löste den Wachsverschluss eines Tiegels mit Wundsalbe und zog eins seiner Messer durch eine Kerzenflamme, um es zu säubern. Galottas Arm legte er über eine Schüssel, wischte den verkrusteten Schlamm mit Alkohol ab und schnitt mit sicherer Hand die Morfustacheln mitsamt dem entzündeten Fleisch heraus. Tatsächlich quoll das Blut nur sehr langsam aus der offenen Wunde. Wenigstens ersparte ihm der Patron den Aufwand, den Schnitt zu nähen. Pôlberra trug Salbe auf und bandagierte den Arm. Die Rippen zeichneten sich deutlich unter der Haut des Mannes ab, daher bestand gar kein Zweifel, welche Blutergüsse auf Brüche hinwiesen. Mit spitzen Fingern tastete Pôlberra den Brustkorb ab, um festzustellen, ob er einen Knochen richten musste. Nein, zumindest was das betraf hatte Galotta Glück gehabt.

Allmählich begann sich Pôlberra zu fragen, was eigentlich diesen ernsten Zustand verursacht hatte, dass die Mächte einen Wächter schicken mussten, um Galotta am Leben zu erhalten. An seinen Verletzungen lag es offenbar nicht. Doch es war nur allzu deutlich, dass sein Körper den Kampf gegen das Übel aufgegeben hatte und auf den Tod wartete.

Diesmal ging es um mehr als nur um seine persönliche Fehde mit dem Verschlinger, dachte Pôlberra. Er musste Galottas Leben um jeden Preis retten, oder die Welt würde einen ihrer klügsten Köpfe verlieren.

Marcellos Hand berührte seine Schulter. Der Nekromant nahm die Tasse mit Gulmond-Tee entgegen, aus der ein scharfer alkoholischer Geruch aufstieg. Heilmittel steigerten ihre Wirkung beträchtlich, wenn man sie statt allein mit Wasser mit einem guten Anteil Schnaps aufgoss, das hatte Pôlberra schon vor längerer Zeit herausgefunden.

Und wenn die Kranken nicht mehr schlucken konnten, wurde es nötig, ihnen die Medizin direkt in den Magen zu verabreichen. Auch dafür hatte Pôlberra eine Methode erfunden, wenn er sie auch ungern anwendete. Sie war gefährlich und erforderte großes Geschick.

Er ließ Alonzo die Wasserpflanzen mit ihren biegsamen, hohlen Wurzeln stets frisch aus dem Sumpf holen und bewahrte immer eine davon in einem speziellen, wassergefüllten Behälter auf. Kamen die Wurzeln zu lange mit Luft in Berührung, verhärteten sie sich schnell. Ansonsten eigneten sie sich hervorragend dazu, einem Bewusstlosen eine kleine Portion Heilmittel direkt in den Magen zu verabreichen - wenn es gelang, sie tief genug in den Körper hineinzuschieben, ohne noch mehr Schaden zu verursachen. Er hatte an Leichen geübt, trotzdem war die Möglichkeit zu scheitern immer noch so hoch wie die zu helfen. Doch Pôlberra war überzeugt, ein Mann wie Galotta würde sich jedem Risiko unterziehen, um sich dem Griff einer Macht zu entwinden.

Er selbst hasste das Risiko, aber ihm blieb keine Wahl.

Er zog die blasse Wurzel aus dem Wasser. Marcello, der seine Aufgaben genau kannte, hielt den Mund des Bewusstlosen auf Pôlberra schloss die Augen, während er arbeitete, er musste auf seinen Tastsinn vertrauen. Mehrmals hielt er inne, weil seine Finger zu zittern begannen. In solchen Situationen lag ihm ein Gebet auf den Lippen, eine schlechte Angewohnheit aus alter Zeit. Aber er beherrschte sich - er benötigte die Hilfe der Mächte nicht.

»Gut. Ich glaube, so müsste es gehen. Gib ihm den Tee.« Pôlberra stand der Schweiß auf der Stirn.

Auch mit dieser Pflicht war Marcello schon vertraut. Geduldig ließ er den Tee durch die Sumpfwurzel tröpfeln, ganz behutsam, um den geschwächten Körper nicht zu überfordern, bis Pôlberra spürte, wie die Wurzel allmählich hart w^urde. Er entfernte sie und warf sie fort — die Fasern hatten sich grünbraun verfärbt. Rasch griff er nach einem Spiegelsplitter und prüfte, ob sich der Atem des Bewusstlosen noch immer daran abschlug. Ja, er atmete.

Er stützte sich auf dem Rand des Bettes ab, um Galotta noch einmal aus nächster Nähe zu untersuchen. Leise murmelte er *»Odem Arcanum«* — als ihm erneut eine rote Flamme schmerzhaft ins Gesicht sprang, begleitet von ohrenbetäubendem Kreischen. »Mächteverfluchter Aasgeier!« Hart schlug er mit dem Kopf auf das geäderte Gestein des Bodens.

Marcello half ihm erneut auf.

»Meister?« Alonzo steckte seinen Kopf durch die Tür. »O nein, was ist denn mit Euch passiert? Euer Gesicht...«

»Nichts Erwähnenswertes«, knurrte Pôlberra. Seit die Blutung an der Schulter aufgehört hatte, hatte er nicht mehr auf sein brennendes Gesicht geachtet. »Sein Patron hat mir eine Kusshand aus den Niederhöllen zugeworfen. Halb so schlimm«, fügte er hinzu, als er Alonzos zweifelnde Miene sah.

Der Ausdruck seines Lehrlings änderte sich nicht. »Wir haben wirklich ein Problem am Hals, oder?«

Pôlberra befreite sich aus Marcellos Gri
die Hände an einem Lappen ab. »Nein, dieser Mann ist es, der ein Problem am Hals hat.« Er warf noch einen Blick auf Galottas reglose Gestalt und schüttelte müde den Kopf. »Er atmet nicht einmal aus eigener Kraft. Im Moment können wir nur abwarten, bis das Gulmond anschlägt. Ich will seinen Körper stärken, damit er am Leben bleibt, wenn wir ... aber das würde ich lieber Nanthia erklären.«

»Sie wird den Schreck ihres Lebens kriegen, wenn sie Euch jetzt so sieht«, sagte Alonzo.

»Eher wird sie enttäuscht sein, dass ich nicht hinüber bin.« Widerstrebend ließ sich Pôlberra von ihm zu seinem gepolsterten Schaukelstuhl führen. Ihm war schwindelig und übel. Das Möbelstück gehörte zu den wenigen Annehmlichkeiten, die er sich hier unten gestattete. Sobald er sich gesetzt hatte, ging Marcello neben ihm in die Hocke und tupfte die Risse ab, die die Krallen und die Flammen des Patrons in Pôlberras Gesicht hinterlassen hatten. Der Alkohol brannte in den Wunden.

Ihr solltet besser auf Euch achten, sonst könnt Ihr bald niemandem mehr helfen, bedeutete ihm der große Mann, nachdem er das Tuch weggelegt hatte. *Ihr müsst schlafen, ich werde solange über ihn wachen.* Seine Hand wies auf Galotta.

Sein missbilligender Blick ließ Pôlberra lächeln. »Ich werde es nachher versuchen. Danke, alter Freund.«

»Kennt ihr diesen Mann, diesen Galotta?«, wollte Alonzo wissen. Er hockte sich einfach auf den Boden, die abgetragene Robe schlug Falten um ihn. »Seid Ihr ihm schon mal begegnet?«

»Nicht direkt. Aber ich kenne seine Bücher.«

»Da sagt Ihr es, Magister Terbysios redet ständig über seine Schriften, nicht wahr? Ist Galotta wirklich ein so großer Phi-

losoph? Weshalb ist er so zugerichtet? Und was soll das mit dem Patron bedeuten, was Ihr vorhin gesagt habt?«

Pôlberra runzelte die Stirn. »Hast du keine F
lernen?«

»Ich bin schon fertig mit den Aufgaben, und Ihr habt mir keine Arbeit zugeteilt, Meister«, erwiderte Alonzo und sah ihn treuherzig an.

Sobald der Bursche die Akademie verlassen hatte, würde er sich einen Lehrling suchen, der nicht so viele kluge Fragen stellte, nahm sich Pôlberra vor. Manches Wissen war für so junge Menschen schlichtweg nicht geeignet. Er öffnete den Mund, um Alonzo zu antworten, das werde er noch früh genug erfahren, überlegte es sich dann aber anders. Es war seine Pflicht, seinem Gehilfen zu erklären, was hier vorging, bevor der Junge seine neugierige Nase noch verlor, weil er sie zu tief in anderer Leute Angelegenheiten gesteckt hatte.

Er holte tief Atem. »Wenn ein Mensch großes ... Leid ertragen muss«, hob er an, »beginnt sich seine Seele aus den eigenen Händen zu lösen, und die Mächte schnappen nach ihr. Sie sind gierig danach, Seelen zu fressen.«

»So wie der Verschlinger?«

»Ja, so ist es. Und damit ihnen die Beute nicht entgeht, werden sie zu Patronen und schicken ihre Wächter aus, um die Seelen in den Körpern zu halten, bis sie nur noch ihre Mäuler aufreißen müssen, um sie zu fressen.« Er wehrte matt ab, als Marcello nach der schmerzlindernden Salbe griff, um die Wunden in seinem Gesicht zu versorgen. »Dieser Wächter, verdammtes Biest. Er lässt mich nicht an ihn heran, und ich muss die ganze Arbeit von Hand erledigen.«

Alonzo kratzte sich den Kopf. »Warum will dieser Dämon nicht, dass Ihr ihm helft? Wenn er ihn doch selbst am Leben halten will?«

»Sein Patron will ihm Demut und Dankbarkeit abringen. Er will, dass er ihm sein Leben verdankt und niemandem sonst.

Aber er wird keinen Erfolg haben, nicht bei einem Mann wie Galotta.«

Alonzo machte große Augen vor Staunen. »Ihr wisst alles, oder?«

»Glaub mir, Junge: Es gibt Dinge, bei denen ist es besser, man weiß sie *nicht* so genau.«

Der Bursche nickte verständnisvoll. »Kann ich Euch noch irgendwie helfen?«

Er wollte herumschnüffeln und seine Neugier befriedigen, vermutete Pôlberra. »Alonzo, ich möchte nicht, dass du dich in der Nähe meines Patienten aufhältst, ehe ich es dir nicht ausdrücklich gestatte. Wenn du klug bist, hältst du dich daran. Marcellos Hilfe wird mir fürs Erste genügen.«

»Marcello ist kein Magier.«

»Richtig, und deswegen läuft er auch nicht Gefahr, versehentlich etwas zu berühren, was ihm mit einem Streich die Haut vom Gesicht brennen könnte.«

Umständlich stand der Lehrling auf und verdrehte die Augen — das grenzte an Unverschämtheit, aber Pôlberra war zu müde, um ihn zurechtzuweisen. Außerdem hatte er andere Sorgen. »Schon gut, Meister. Ich hab verstanden.«

»Komm morgen früh zurück. Dann weiß ich mehr und brauche dich vielleicht wieder.«

Alonzo zuckte die Achseln und trollte sich. Wahrscheinlich würde er an der Tür lauschen. Aber hier gab es ohnehin nichts mehr zu erfahren, vorerst nicht.

Uber die Schulter sah sich Pôlberra nach seinem Patienten um. Er verstand noch immer nicht, was eigentlich wirklich vor sich ging, doch nach dem ersten Schreck wurde er allmählich ruhiger. Weshalb machte er sich eigentlich Sorgen um die Seele dieses Mannes? Wie konnte er an ihm zweifeln? Sein Körper mochte schwach sein, aber wenn es wirklich Gaius Cordovan Eslam Galotta war, würde er sich ohne Mühe aus dem Griff des Patrons befreien.

Oder zumindest nicht unter so qualvollen Schmerzen wie einst er selbst.

Die Erinnerungen erwachten, und das war das Letzte, was Pôlberra jetzt gebrauchen konnte. Er wollte aufstehen, um seine Pfeife zu holen, aber Marcello, der wie so oft seine Gedanken erriet, reichte sie ihm bereits. Dankbar nickte Pölberra ihm zu und stopfte sie mit Rauschkraut. Obwohl diese Droge aus der Stadt des Raben stammte, verwendete er sie. Es bereitete ihm diebisches Vergnügen zu wissen, dass er den Verschlinger mit seinen eigenen Waffen betrog. Hier im Bauch des Felsens gestattete ihm das Rauschkraut zu schlafen, ohne dass ihn Träume heimsuchten und die Mächte ihre Hand nach ihm ausstrecken konnten. Er schlug einen Funken aus den Fingern — das war an diesem Ort die leichteste Übung — entzündete die Pfeife und trank den süßen Qualm in tiefen Zügen.

Nach einer Weile verschwamm der Raum zu fleckiger Dunkelheit. Pôlberras Wahrnehmungen verzerrten sich, er glaubte, den Fels atmen zu hören, zu hören, wie sich tief unter der Erde ein uralter Erddrache knarrend auf die andere Seite rollte, aber all das betraf ihn nicht. Die Droge schenkte ihm Frieden, sie schützte ihn, bis sein erschöpfter Körper in Schlaf fiel, denn wirklichen Frieden hatte er seit Jahren nicht mehr erfahren. Das gehörte zu den Nachwirkungen seiner eigenen Begegnung mit den Mächten.

Schaudernd dachte er noch einmal an das Schwarze Tier, das er gesehen hatte — war es ihm einst ebenso ergangen wie diesem Mann, hatte auch ihn ein Wächter beschützt, als er blutend aus Al'Anfa geflohen war? Damals waren seine Sinne nicht geschärft, seine Macht ungezügelt gewesen. Er hatte nur gewusst, dass etwas schrecklich *falsch* war ...

Der Nekromant drängte die Erinnerungen beiseite und ersetzte sie durch ein Bild, das er sich in aller Schärfe vorstellte: Der Blick von den Klippen hinunter auf die grüne Meeres-

fläche vor dem Kap, nachdem ein heftiger Regenschauer niedergegangen war. Die Wolken hatten sich verzogen, der klare Himmel ließ die vorgelagerten Inseln erkennen, die Luft roch erfrischt. In solchen Momenten war es, als würden die Mächte schläfrig ihre Augen schließen und den gepeinigten Sterblichen eine kurze Atempause gönnen.

Nur noch am Rand seines Bewusstseins nahm er wahr, wie Marcello eine Decke über ihn breitete.

* * *

Nandoniella Terbysios, Spektabilität der *Dunklen Halle der Geister* zu Brabak, saß auf einer Kante des Seziertisches und hatte anmutig die Beine übereinandergeschlagen. Es war offensichtlich, dass sie sich mehr dafür interessierte, nicht mit irgendetwas Unappetitlichem in Berührung zu kommen, als für Pôlberras Anliegen. Wie gewöhnlich trug sie nur ein weitärmliges weißes Hemd, eine schlichte schwarze Wickelhose und weiche Lederstiefel, dazu einen Schmuckgürtel. Doch mit dem langen weißblonden Haar bot sie immer ein Bild der Eleganz und wirkte in den Katakombenräumen wie eine alveranische Erscheinung. Trotz des allgegenwärtigen Gestanks roch Pôlberra ihren Zitronenduft. Sie war die Herrin des sichtbaren Teils der Akademie, und gewöhnlich pflegten sie einander aus dem Weg zu gehen.

»Ich kann nicht glauben, dass Ihr mich für einen *Odem* in Euer Loch gerufen habt, Berra. Man sollte doch erwarten, dass Ihr selbst dazu in der Lage seid.«

»Was seht Ihr?«

»Nichts Besonderes.« Gelangweilt blickte die Akademieleiterin durch den geöffneten Vorhang in den Nebenraum, und an der Bewegung ihrer Augen sah Pôlberra, dass sie nach magischen Spuren suchte. Aus diesem Abstand erkannte sie den Wächter offenbar nicht, vielleicht musste man den Mann be-

rühren, um den Dämon wahrzunehmen. »Wenn es Cordovan Galotta wäre, müsste er vor Magie sprühen wie ein Ikanaria«, sagte sie schließlich und beendete den Zauber. »Aber dieser Mann dort ist so magisch wie jeder gewöhnliche Viehdieb, und ich denke, genau das ist er auch: Ein kleiner Gauner wie tausend andere.« Sie blickte Pôlberra mit ihren hellen Augen an und machte eine wegwerfende Geste. »Warum sollte er keinen Patron haben? Die Mächte sind nicht wählerisch, das seht Ihr an den Zwölfen. Die lassen sich schließlich von jedem Versager anbeten.«

»Aber Ihr seid Galotta schon begegnet, auf den *Hesindedisputen* in Thorwal. Seht Euch den Mann wenigstens einmal richtig an! Prüft das Siegel, das er in der Hand trägt. Ihr kennt Euch doch mit diesem formellen Kram aus.«

Nandoniella warf noch einmal einen kurzen Blick auf Pölberras Bett im Nebenraum. Anstatt zu antworten, rümpfte sie nur die Nase. »Und warum ist er so ausgebrannt wie Asche im Kohlebecken? Da ist gar nichts an ihm, keine Spur von Magie.«

»Mit >ausgebrannt< habt Ihr nicht so unrecht. Ich bin nicht sicher, wie es passieren konnte. Aber es scheint, irgendeine ... Macht hat sich direkt neben ihm entladen. Sein Körper und seine Aura tragen die Spuren. Dass er noch lebt, kann nur bedeuten, dass er unter dämonischem Schutz steht. Nanthia!«

Pôlberra bemerkte, dass sich für einen Moment ein flehentlicher Ton in seine Stimme geschlichen hatte, und er ärgerte sich darüber. »Stellt Euch vor, es *ist* Cordovan Galotta, und die *Dunkle Halle* tut nichts, um ihm zu helfen. Könnt Ihr das wirklich verantworten? Habt Ihr nicht letztes Jahr noch erzählt, Ihr hättet ihn nach Brabak eingeladen? Haltet Ihr so Euer Wort?«

Die Akademieleiterin verdrehte die Augen. »Also gut, solange ich ihn nicht anfassen muss. Wie ich Euch kenne, Berra, lasst Ihr mich sonst nicht mehr aus dieser Gruft heraus.« Sie

schwang sich von dem Tisch und trat mit wippenden Schritten durch den Vorhang an das Bett.

Der Patient lag inzwischen etwas bequemer auf einem aufgeschütteten Strohsack, die Beine in essiggetränkte Tücher gewickelt, die das Fieber senken sollten. Eine Öllampe warf einen gelblichen Schein auf sein Gesicht. Der Rest des Raums lag im Dunkeln, und noch immer sah der Mann mit den eingefallenen Wangen einem Toten ähnlicher als einem Lebenden. Da Pôlberra keine Magie für seine Untersuchung hatte nutzen können, ohne die Aufmerksamkeit des Wächters auf sich zu ziehen, konnte er schlecht beurteilen, ob das Fieber natürlichen Ursprungs war oder eine Art Machtdemonstration des Patrons. Wenn es sich um Sumpffieber handelte, verbesserte es die Lage zwar nicht unbedingt, aber immerhin würde es zeigen, dass der Wächter seine Klauen allmählich löste. Pôlberra hatte den Mann genau untersucht: fetzt, einen Tag später, atmete er kräftiger, und auch sein Herzschlag war deutlicher zu spüren. Die Heilkräuter, treue Verbündete in seinem ewigen Kampf gegen den Verschlinger, taten ihre Wirkung.

Die Akademieleiterin kräuselte angewidert die Lippen und beugte sich über den Mann. »Er mag Galottas Nase haben«, befand sie voller Geringschätzung, »aber das ist auch schon alles.«

Pôlberra bog die bleichen Finger des Bev
ander und zeigte ihr das Akademiesiegel in der Handfläche: Mondsichel und Auge im Flammenkranz.

»Elenvina«, nickte sie. »Also tatsächlich ein Magier. Aber - seht Euch nur an, was mit diesem Mann geschehen ist. Galotta würde lieber sterben, als zuzulassen, dass er zu einem solchen Wrack wird. Er ist ein vollendeter Kavalier. Und die Scharlachkappe - scheußlich!«

»Manchmal hat man keine Wahl«, sagte Pôlberra finster, »wenn man nicht im Rachen des Verschlingers landen will.«

Nachdenklich runzelte sie die Stirn. »Die Augen. Zeigt mir seine Augen.«

Vorsichtig, aber mit sicherem Griff schob Pôlberra die Lider mit zwei Fingern auseinander. »Die Iris ist kaum sichtbar. Seine Bewusstlosigkeit ist zu tief. Aber Ihr solltet einen Blick auf den Wächter werfen, den ihm sein Patron gesandt hat. Das ist kein gewöhnlicher Dämon, solche Wesen schützen nur kostbare Seelen.«

»Ein Wächter?« Nadoniella zeigte direkt auf Pôlberras Gesicht. »Das hätte ich mir ja gleich denken können bei Euren Verletzungen. Und ich dachte schon, Ihr hättet neuerdings eine leidenschaftliche Freundin. Nein, Ihr wart nur wieder unvorsichtig.«

Pôlberra verzog den Mund. Von allen Men
kannte, konnte sie ihm als einzige im Schlagabtausch das Wasser reichen. Gewöhnlich war er es, der andere empfindlich traf. Er schwieg.

»Eure Hilfsbereitschaft wird Euch noch den Hals kosten«, fügte sie hinzu. »Ihr könnt nicht ständig irgendwelche zerbrochenen Gestalten an die Akademie schleppen. Erst diese Hexe, die den ganzen Dreck aus dem Sumpf hier hineinträgt, und jetzt noch diese ausgezehrte Jammergestalt. Wozu predige ich Euch andauernd, dass dies hier eine schwarzmagische Akademie ist, kein Anconiten-Spital?«

»Glaubt Ihr nicht, ein Mann wie Galotta wäre wertvoll für die Akademie? Axzimona beispielsweise kennt sich mit Hexenmagie aus. Euer Mann meint, dass sie uns vielleicht neue Zauber beibringen kann.« Genau genommen hielt Pôlberra es im Nachhinein für einen Fehler, der Hexe Asyl gewährt zu haben. Aber sie war so grauenhaft zugerichtet gewesen, dass er sie anderenfalls dem Maul des Verschlingers hätte überlassen müssen.

»Neue Zauber?« Nandoniella seufzte. »Bei unserem Personal in hundert Jahren vielleicht. Aber meinetwegen, wenn

es Euch so wichtig ist, sehe ich mir diese Vogelscheuche hier noch einmal genauer an.«

Im nächsten Moment schloss sie die Augen. Ihre Fingerspitzen strichen in einem komplizierten Muster über ihre Brust, und ein Schutzschild in der Farbe ihrer Augen begann über ihrer Haut zu flimmern. Es gab nur wenige Magier in Aventurien, die Zeit damit verbrachten, ihre Zauber zu individualisieren. Pôlberra hätte es nicht gewundert, wenn sogar Nandoniellas Dämonenbeschwörungen passend zu ihrer Abendgarderobe geleuchtet hätten. Pôlberra trat vorsichtshalber zwei Schritte zurück.

Zu seinem Erstaunen zog Nandoniella das Bannrapier, das ihr in einer Scheide aus Holz und Silber vom Gürtel baumelte, und ehe Pôlberra ihr in den Arm fallen konnte, schnitt das Metall mit einem plötzlichen Pfeifen durch die Luft, und die Klinge berührte die Stirn des bewusstlosen Mannes. *»Analys Arcanstructur!«*

Im nächsten Augenblick flammte ihr Schutzschild blau auf, sie wurde quer durch den Raum geschleudert und schlug hart auf dem Boden auf. Klirrend fiel der Akademieleiterin das Rapier aus den Fingern, und auf ihrer hellen Haut breiteten sich sofort rote Flecken aus. Sie ächzte vor Schmerzen, doch als Pôlberra ihr aufhelfen sollte, wehrte sie seine Hände ab. Im nächsten Moment war alles wieder ruhig.

»Was sollte das?«, schnappte sie. »Hättet Ihr mich nicht wenigstens warnen können?« Sie richtete sich auf und stützte sich an der Wand ab.

»Ihr wart wohl ebenfalls unvorsichtig, Spektabilität.« Der Nekromant musste sich das Grinsen verbeißen. »Erklärt Ihr selbst den Schülern nicht jeden Tag, nichts anzufassen, was zurückfassen könnte? So schnell konnte ich Euch nicht zurückhalten. Wie schlimm ist es?«

»Mein Schild hat den Angriff abgefangen. Es - geht schon.« Mit zitternder Hand schob sie ihr Rapier zurück in die Scheide.

Sie strich sich das Haar aus der Stirn, das ihr Sturz zerzaust hatte, und blickte Pôlberra groß an. »Das war ein Gehörnter.« Der Spott war aus ihrer Stimme gewichen.

Er nickte düster.

Sie presste die Lippen zusammen. »Ich verstehe Euren Standpunkt jetzt. Ein mächtiger Magier ist eine attraktive Seele für viele Mächte. Mit welcher haben wir es zu tun, was vermutet Ihr?«

»Mit dem Schwarzen Mann«, erwiderte Pôlberra sachlich.

»Woraus schließt Ihr das?«

»Rotes Feuer. Die Berührung des Wächters hinterlässt eine deutliche Spur. Ihr müsstet es auch sehen.«

»Ah«, sagte Nandoniella. Sie blinzelte und rieb sich mit einer Hand die Schläfe. »Ja, ich sehe es vor mir. Eine Flammenspur. Wie Adern.«

Einen Moment lang schwiegen beide. Dann fragte die Spektabilität: »Besteht Gefahr für meine Akademie?«

»Das weiß ich nicht.« Pôlberra hielt es für besser, die Wahrheit zu sagen. »Aber dieser Mann ist dem Tod näher als dem Leben, und das wird sich auch nicht ändern, solange der Wächter auf seiner Brust hockt. Ich lasse nicht zu, dass die Mächte ihm das länger antun, Nanthia, gleichgültig, welche Gefahr für uns besteht. Wir können Schutzvorkehrungen treffen, er kann es nicht.«

»Dann wollt Ihr mich um Hilfe bitten, den Wächter auszutreiben?«

»Euch und jeden anderen Magier, der bereit ist zu helfen.«

Ihre Brust hob sich sichtbar, als sie tief Atem holte. »Galottas Bücher sind an der Akademie recht beliebt. Mein Mann würde es sich nicht nehmen lassen, ihm diesen Dienst zu erweisen, denn er ist ein großer Freund dieser Philosophie. Wenn ich mich recht erinnere, hat er Galotta sogar einmal einen Brief bis nach Gareth geschickt. Ich bin sicher, andere fühlen sich ebenso verpflichtet zu helfen. Was mich betrifft, ich bin sehr

verärgert. Hoffentlich bleiben keine Narben zurück. Habt ihr magische Heilsalbe hier?«

Pôlberra griff in ein Tiegelchen und strich krautpaste auf die Finger.

Sie seufzte, als sie sich das Gesicht einrieb. »Erzählt mir jetzt die ganze Geschichte, Pôlberra.« Sie warf noch einmal einen prüfenden Blick auf den Bewusstlosen. »Weshalb seid Ihr so sicher, dass dieser Mann Galotta ist? Er hat es Euch wohl kaum selbst erzählt.«

Also lehnte sich der Nekromant an seinen Seziertisch und berichtete von der Begegnung mit den *Pfeilen des Lichts* in den Sümpfen. Die Spektabilität hörte aufmerksam zu.

»Ich verstehe«, sagte sie, nachdem er geendet hatte. Sie trat an das Bett und tätschelte dem Bewusstlosen schwesterlich die Wange. »Siehst du, Gaiomo? Habe ich dir nicht prophezeit, dass so etwas passieren würde? Aber du wolltest ja nicht auf mich hören.« Sie wandte sich Pôlberra zu. »Als ich ihn auf den *Hesindedisputen* getroffen habe, sank sein Stern gerade — oder fiel, besser gesagt. Aus nächster Nähe durfte ich miterleben, wie die Weiße Gilde ihn ausgeschlossen hat. Ich habe mich selten so köstlich amüsiert.« Nach dem überstandenen Schreck lag nun wieder ein neckisches Lächeln um ihre Mundwinkel. »Anschließend war er ... verstimmt, also habe ich ihn zu uns eingeladen, um ihn aufzumuntern. Er hätte gleich zusagen sollen, dann hätte er sich viel Ärger erspart. Aber er sagte, er müsse auf seinen ... Ruf achten. Wenn er wieder zu sich kommt, wird er gewiss froh sein, dass ich ihm damals dieses Angebot gemacht habe. Ich hätte es allerdings nicht getan, wenn er damals so ausgesehen hätte wie jetzt. Was um alles in der Welt ist mit seinen Haaren passiert? Selbst einem Allerweltspiraten verleiht so eine Scharlachkappe noch einen Hauch von Verwegenheit.«

Pôlberra zuckte nur die Achseln. »Offenl die Haut auf seinem Schädel weggeätzt» Diese verwachsenen

Narben kommen jedenfalls nicht von der Scharlachwurzelbrühe. Aber das muss schon vor längerer Zeit geschehen sein. Was glaubt Ihr, Nanthia, bis wann könnt Ihr genügend Helfer finden, damit wir den Wächter austreiben können? Ich treffe solange Vorbereitungen, um den Schaden möglichst gering zu halten.«

»Seid Ihr Euch wirklich sicher, dass Ihr ihn ins Leben zurückholen wollt? Der Kaiser des Mittelreichs lässt seinen Hofmagier schließlich nicht wegen verbotener philosophischer Schriften von Bluthunden jagen.«

»Was meint Ihr?«

»Ysilia, Berra. Die Ogerschlacht. Sagt nicht, selbst das hätte Euch hier unten nicht erreicht? Bei allen Erzdämonen, dieser Mann dort hat Zehntausende auf dem Gewissen. Er hat magische Macht jenseits aller Dispensvorschriften entfesselt und ist seiner Strafe entkommen. Es ist überhaupt nicht verwunderlich, dass der Mittelreichskaiser seinen Tod will.«

Pôlberra war sprachlos. Galotta, sein Idol, soll sein?

»Euer Versuch, jede Seele zu retten, ist eine schlechte Angewohnheit, das wisst Ihr. Normalerweise könnt Ihr meinetwegen tun, was Ihr wollt, aber Galotta ist gefallen, tiefer als wir alle. Er hat seine Seele den Anti-Göttern verschrieben, und mit denen streite ich nicht darum. Dabei gibt es für uns nichts zu gewinnen außer noch mehr Katastrophen. Ihm zu helfen, wäre ein Fehler und würde uns allen schaden. Lasst ihn uns töten. Jetzt.« Sie zog einen schmalen Dolch aus ihrem Stiefel und wies auf den bewusstlosen Galotta.

»Nein!«, sagte Pôlberra bestimmt. Nandoniellas Worte hatten ihn kurz verunsichert, aber jetzt sah er wieder klar. »Ihr seid es, die hier einen Fehler begeht. Dieser Mann hat sich noch nicht dem Erzdämon verschrieben, er hat keine Dämonenmale. Ich habe ihn untersucht. Seine Seele ist noch nicht verkauft, sie wird derzeit verschachert. Wenn er jetzt

stirbt, stirbt er als Sklave des Schwarzen Mannes. Was auch immer Galotta getan hat, das hat er nicht verdient. Er muss Gelegenheit bekommen, um seine Seele zu kämpfen. Jeder sollte diese Gelegenheit erhalten. Sogar bei Euch, Nanthia, könnte man darüber nachdenken, falls *Ihr* einmal in eine solche Situation geraten solltet.«

Die Akademieleiterin schnaubte und schob den Dolch wieder zurück. Sie trat zu Pôlberra, beugte sich vor, bis sich ihr Gesicht dicht vor seinem befand, und starrte ihm in die Augen. »Berra«, sagte sie sanft, »dieser Mann ist *Euer* Patient, und die Austreibung ist *Eure* Idee, und daher werdet *Ihr* auch gehen und entsprechende Helfer suchen. Ich als Eure Akademieleiterin werde mich solange zurückziehen und mich um die Wunden kümmern, die ich dank *Eures* Patienten erlitten habe. Solltet Ihr der Meinung sein, dass ausreichende Vorbereitungen getroffen sind, könnt Ihr mich bitten, an der Austreibung teilzunehmen. Vielleicht bin ich ja sogar bereit dazu, wenn Ihr besonders freundlich bittet. Aber überlegt noch einmal genau, ob Ihr wirklich eine Austreibung vornehmen wollt. Wenn es zur Katastrophe kommt, werde ich Euch an meine Worte erinnern, verlasst Euch darauf.«

Pôlberra rang sich ein säuerliches Läche
Spektabilität.« Er blickte ihr nach, wie sie fortging. Der Gang verschluckte ihr helles Haar erst, als sie sich schon so weit entfernt hatte, dass ihre Schritte nicht mehr zu hören waren. Dann erst schloss er die Tür und wandte sich noch einmal seinem Patienten zu. Er war sich sicher, dass er das Richtige tat. Bevor er Galotta unter Marcellos Obhut zurückließ, wollte er ...

Etwas stieß gegen die Tür, schabte und kratzte. Das klang nicht, als wäre die Spektabilität noch einmal zurückgekommen.

»Ja?« Pôlberra schob die Tür erneut auf. Verblüfft runzelte er die Stirn, als er im ersten Moment niemanden sah.

Mit einem nachdrücklichen »mrrau« tappte der dicke Kater an seinen Füßen vorbei, lief quer durch den Raum,

schlüpfte an dem Vorhang vorbei und trabte zielstrebig auf das Bett zu.

»He!« Pôlberra eilte hinterher. »Was soll das? Willst du wohl zurückkommen!« Das hatte ihm gerade noch gefehlt. Wo dieser fette Kater war, da war auch seine Herrin nicht weit. Axzimona war also einmal wieder aus dem Sumpf zurückgekehrt. Als wenn es nicht schon genug Ärger gäbe.

Der Kater achtete seine Worte gering und sprang mit einem schwerfälligen Satz auf das Bett, direkt auf die Brust des Kranken. Er hakte die Krallen in die Decke, stieß den Kopf mehrmals gegen das Kinn des bewusstlosen Mannes und begann vernehmbar zu schnurren. Es klang wie ein krankes Pfeifen.

»Du willst dich an Dämonenfeuer wärmen?« Pôlberra schüttelte erstaunt den Kopf »Ich hätte Katzen für klüger gehalten.«

Träge wandte der Kater den Kopf und blinzelte ihn an. Eines seiner Augen war vereitert und verklebt, die Ohren zerschlitzt, wahrscheinlich von Kämpfen gegen die Akademiekater. Er war wirklich fett, dazu struppig und pechschwarz bis auf die weiße Schwanzspitze, die durch die Luft zuckte, als sein Schweif hin und her peitschte.

Pôlberra fasste den Kater mit beiden Händen u
ihn wieder in Türnähe auf dem Boden ab; das Biest war nicht gerade leicht. Verletzte Tiere im Krankenzimmer waren das Letzte, was er gebrauchen konnte. Der Kater schnaufte ihn verächtlich an, wandte sich um und kehrte mit einem einzigen Satz an seinen vorigen Platz zurück. Dort räkelte er sich und schnurrte umso lauter.

Pôlberra stemmte die Hände in die Hüften. »W
Wärme hältst, ist niederhöllische Glut«, sagte er mit grimmigem Lächeln. »Aber du glaubst offenbar, du kannst es dir leisten, die Pfoten zu verbrennen. Tröste dich, du bist nicht der einzige hier.«

Der Kater schloss das gesunde Auge und fläzte sich quer über den Oberkörper des Bewusstlosen, wobei er alle vier Beine von sich streckte. Und plötzlich - Pôlberra nahm die Veränderung deutlich wahr — wurde der flache Atem des Mannes tiefer, eine Spur Farbe kehrte in sein Gesicht zurück.

Er eilte an das Bett.

Das Schnurren des Katers war zu laut, als dass Pôlberra irgendeines der schwachen Lebenszeichen des Mannes hätte hören können, doch er sah sein Gesicht zucken. Rasch griff er nach einem sauberen Tuch, tauchte es in Wasser und tupfte ihm die Lider ab, um es ihm zu erleichtern, die Augen zu öffnen.

Das Weiße in Galottas Augen hatte sich blutrot verfärbt, und die blassgrüne Iris bot einen besonders erschreckenden Gegensatz. Das waren nicht die Augen eines Beherrschungsmagiers, mehr die eines Ghuls. Doch Pôlberra hatte bereits Schlimmeres gesehen und vermutete, dass die rote Färbung vor allem von geplatzten Äderchen stammte. Das gehörte sicherlich zu den geringsten Problemen, die dieser Mann hatte.

»Ihr seid unter Freunden und in Sicherheit«, sagte er, als sich die Augäpfel des Mannes ziellos bewegten. Offenbar sah er gar nichts oder - die deutlich schlechtere Variante - nur, was sein Patron ihn sehen ließ. »Ganz ruhig, Meister Galotta.«

Das Wort blieb unhörbar, aber Pôlberra las es von seinen Lippen.

Katze.

»Ja, der Kater kann natürlich bei Euch bleiben«, sagte Pölberra und streckte die Hand aus, um das Tier zwischen den Ohren zu kraulen. Plötzlich war er dem Störenfried dankbar. Doch der Kater bleckte die Zähne und zischte ihn an. Ruckartig zog der Nekromant die Hand zurück.

Die farblosen Lippen formten weitere Worte, von denen Pôlberra nicht alle deuten konnte. *Schwarz. Flamme.* Und wieder: *Katze.*

»Ihr werdet Euch bald besser fühlen«, versprach er, »ich arbeite daran. Aber jetzt müsst Ihr Euch ausruhen. Ich gebe Euch etwas, das Euch schlafen lässt.«

Der Mann zitterte so erbärmlich, dass seine Zähne aufeinanderschlugen - das war das Fieber —, und der panische Ausdruck in den blinden Augen erinnerte Pôlberra nur zu genau an seine eigenen Erfahrungen. O ja, die Mächte waren ebenso feige wie grausam, sie packten diejenigen, die ohnehin schon am Boden lagen, und schnürten ihnen die Kehlen zu.

Beim Allesverschlinger, sie durften wirklich keine Zeit verlieren.

4. Kapitel

DIE RACHEFLAMME

Dunkle Halle der Geister zu Brabak im Boron 1003 BF

»Oh - oh, schwarzes Geschick!« Raveno Terbysios' gutmütiges Gesicht legte sich in Kummerfalten, während er Galotta betrachtete. »Dass ich diesen großen Mann in so erbärmlichem Zustand sehen muss!«

»Nun?«, fragte der Nekromant, als Raveno seine Ledermappe auf den Seziertisch warf und eifrig ein loses Blatt nach dem anderen durchsah.

»Nach allem zu urteilen, was Ihr und meine Frau beschrieben habt, muss ich davon ausgehen, dass unser Gast von einer sogenannten >Racheflamme< bewacht wird. Selemisch *Az'Qar'Hath*, alt-bosparanisch *flamma ultrix*. In der Standardliteratur ist sehr wenig zu ihnen zu finden. Dafür werden diese Dämonen häufig in der bosparanischen Dichtung erwähnt, vor allem in der des sterbenden Reichs während der Dunklen Zeiten.« Seine Augen begannen zu glänzen. »Offenbar wurden sie von der bosparanischen Magier-Oberschicht geschätzt wegen ihrer Intelligenz, ihres niedrigen Chaosfaktors und ihrer vielseitigen Verwendbarkeit, darüber hinaus auch aus ästhetischen Gründen. Die ausführlichste Quelle bietet dieses anonyme Lehrgedicht über die korrekte Durchführung verschiedener Beschwörungen, vermutlich die Übersetzung eines verschollenen selemischen Originals. Es besagt, dass es sich um viergehörnte Dämonen handelt. Sie werden gerufen aus der Domäne der Entität, den man als »Herrn der Rache< bezeichnet. Das habt Ihr ja bereits vermutet.«

Pôlberra nickte knapp und hoffte, dass er nicht der endlosen Vorträge werden würde, für die Raveno bei den Eleven berüchtigt war.

Der alte Magier sprach bereits weiter, fast ohne Luft zu holen. »In unserer Sphäre nehmen sie meist die Gestalt von Greifen an, die äußerlich aus schwarzem Glas oder Metall und im Inneren aus Glut bestehen. Der unbekannte Autor des Lehrgedichts attestiert ihnen zweimal »entsetzliche Schönheit^ Dieselben Dämonen werden auch in mehreren Epen genannt. Eine besonders interessante Quelle bietet vor allem diese durchaus kritische Schilderung der Schlachten des Fran-Horas. Es gibt darin eine berühmte Folterszene, und es heißt wörtlich: >Sie taten ihm das größte Übel an, das einem Menschen widerfahren kann, die gehörnten Flügel der Nacht mit ihren brennenden Leibern< —«

»Danke, Raveno, aber ich werde den Text selbst lesen, sobald mein Bosparano besser geworden ist«, unterbrach ihn Pôlberra, ehe er noch mehr vom Thema abkam. »Haben Eure Nachforschungen auch etwas darüber ergeben, wie wir diesen Dämon möglichst gefahrlos wieder loswerden? Ich hatte ihn wohl ... unterschätzt.«

»Oh, ja, sicherlich. Seht Euch das hier an, junger Freund.« Raveno hielt ihm ein Blatt unter die Nase, das über und über mit komplizierten Berechnungen und Tabellen bedeckt war. »Hier«, - sein dürrer Finger tippte an eine scheinbar beliebige Stelle -, »wenn die Sonne im Zenit steht, wirkt sich das nachteilig auf die Macht dieser Dämonen aus. Allerdings wirkt es sich auch auf die Potenz einer eventuellen Austreibung nachteilig aus. Bedauerlicherweise existiert eine proportionale Entwicklung des Machtfaktors im Nachtverlauf.«

Pôlberra hätte am liebsten die Augen verdreht. heißt?«

»Nun, wenn unsere eigene magische Macht zunimmt, wird also auch der Dämon stärker. Ich habe das einmal durchge-

rechnet, seht Ihr? Wenn wir zu dritt arbeiten, Nanthia, Ihr und ich, können wir den Machtverlust durch die Mittagssonne noch nicht ausgleichen. Wir müssten mindestens zu fünft sein, aber je größer der Zirkel wird, desto besser stehen unsere Möglichkeiten, die Wirkung der Sonne zu unseren Gunsten zu nutzen.«

»Das heißt also, wir werden zur Sicherheit noch zwei Magister hinzuziehen? Magister Morchrabar wird sicher nicht ablehnen.«

»Tja, hm«, murmelte Raveno. »Wenn ich sicher sein könnte, dass das ausreicht. Wir wissen leider sehr wenig über den *Az'Qar'Hath*, vor allem über diesen im Speziellen.«

»Was meint Ihr? Dämon ist Dämon.«

»Oh, Ihr irrt, junger Freund.« Ravenos Augen leuchteten auf, als er weiter dozieren konnte. »Niederhöllische Sphärenwesen zu kategorisieren, ist nur unser gut gemeinter Versuch, sie zu verstehen. Aber das Chaos lässt sich nicht durch Kataloge bezwingen. Ihr solltet öfter in meine Vorlesungen kommen, Pôlberra.«

Pôlberra runzelte die Stirn. »Ihr meint leicht all das Wissen dieser Akademie nicht, um diesen einen Dämon zu entschwören?«

»Nein, nein, nein! Ihr versteht nicht. Jeder Dämon *kann* anders sein, als wir es erwarten. Vergesst nicht, dass das Chaos uns täuscht, uns gern in Sicherheit wiegt. Aber dann, in einem Moment der Unaufmerksamkeit, überlistet es uns! Hätte ich diesen Wächter selbst beschworen, würde ich mich nicht sorgen. Aber wir wissen nicht, welche Macht ihn in unsere Sphäre gebracht hat. Haltet Ihr den Beherrschungsmagier und Philosophen Cordovan Galotta für einen Dämonenbeschwörer?«

Langsam begriff Pôlberra. »Ihr meint, dieser Wächter könnte mächtiger sein, als wir selbst im schlimmsten Fall annehmen ... weil er durch die Macht des Patrons, des Erzdämons, persönlich erschaffen wurde.«

Raveno nickte. »Ich nehme an, Eure Feldversion des Sphärenbanns hat den Wächter eher amüsiert. Am liebsten wären mir ein Dutzend Entschwörer.«

Pôlberra blickte ihn fragend an. Die Akade
über sechs weitere Magister. »Wer kann uns noch helfen?«

Raveno sah ihn ernst an. »Die Kraft der jungen Scholaren ist einer derartigen Belastung nicht gewachsen, auch wenn sich gewisse Talente unter ihnen befinden mögen.«

»So sehe ich es auch. Aber was tun wir stattdessen?«

Raveno Terbysios seufzte lautlos, und seine Schultern sanken herab. »Blut gössen sie aus«, zitierte er leise, »schwarzes Blut, so viel das Becken fassen konnte.«

»Ist das aus demselben Schinken wie diese Folterszene?«

»Ja - eine höchst authentische und anschauliche Beschreibung eines Blutopfers. Ich habe auch dazu Berechnungen ...«

Pôlberra zögerte. Ravenos Zitat ließ Bilde
geistigen Auge erscheinen, die er sonst nur noch in seinen Träumen sah, wenn das alanfanische Rauschkraut versagte. *Ein Becken voller Blut, Fackellicht glänzte schwach auf der geronnenen Masse. Seine Hand umklammerte das Obsidianmesser, das Gesicht war von einer Maske aus trockenem Blut bedeckt, eine Rüstung gegen ...*

Er zwang sich, die Erinnerung zu verbannen, aber alles in ihm zog sich zusammen, wenn er daran dachte, noch einmal in lebendes Fleisch zu schneiden. Wenn er Blut für magische Rituale nutzte, dann nur sein eigenes. Andererseits schien ihnen anhand von Ravenos Berechnungen keine Wahl zu bleiben … Er grübelte, wog das Für und Wider ab. »Nein, ich bin dagegen«, sagte er schließlich. »Blutmagie in diesem Ausmaß ist zu gefährlich. Eure Aufstellungen sind sicher richtig, Raveno, aber es gibt Dinge, die lassen sich nicht ausrechnen. Wie etwa die Frage, wer oder was zufällig *noch* vorbeischaut, um zu trinken.«

Der alte Mann neigte nur zustimmend den Kopf. Er schien Pôlberra die Entscheidung nicht übel zu nehmen, auch wenn

es offensichtlich war, dass er die gesamte Nacht mit seinen Tabellen verbracht hatte.

»Dann bleibt es dabei. Ihr ruft alle Magister zusammen«, sagte Pôlberra. »Wen noch? Fähige Abgänger oder Adepten?«

»Die junge di Zeforika hat bereits allerhand Erfahrungen mit den Niederhöllen gesammelt. Und um das Liebchen wäre es mir auch nicht schade.« Gedankenverloren begann Raveno eine Strichliste auf dem Rand seines Bogens. »Oh! Und wir haben ja einen Gast, einen Magus aus Tulamidien. Er absolviert hier auf Empfehlung des guten Collega Liscom Ghosipar derzeit sein Zweitstudium. Aber Ihr kennt ihn doch gewiss. Er strebt die Laufbahn eines Nekromanten an.«

Pôlberra nickte und verzog missmutig das
ja. Ich habe einmal gesehen, wie er einen Kadaver seziert hat - er hat Handschuhe benutzt! *Handschuhe*, könnt Ihr Euch das vorstellen? Und wie er erst riecht... Aber meinetwegen, wenn er von Nutzen für uns ist, setzt ihn auf die Liste. Ich furchte nur, selbst wenn wir das Dutzend voll machen, bleiben weitere Schwierigkeiten. Galotta wird von dieser... >Racheflamme< am Leben gehalten, sie sind offenbar verschmolzen. Ich bin nicht sicher, was geschieht, wenn sie getrennt werden — oder ob wir sie überhaupt trennen können.«

»Ich verstehe.« Raveno legte die Stirn in Falten. »Ihr denkt, solange sich Euer Patient im Griff des Dämons befindet, wird er bei einer Austreibung mit in die Niederhöllen gerissen.«

Pôlberra nickte. *Oder er stirbt einfach.* Aber da
nicht laut aus.

Raveno sah ihn an, als verstehe er dennoch. »Haltet Ihr es für besser, mit der Entschwörung zu warten, bis wir eine sichere Lösung finden?«

»Nein. Die Zeit arbeitet gegen uns. Ein Leben zu opfern, ist schlimm, aber noch schlimmer ist es, eine Seele zu verlieren. Galotta würde sicher ebenso entscheiden.«

»Ihr wart ein guter Schüler der Magierphilosophie, mein junger Freund.«

In diesem Moment ertönte vom Boden her ein griesgrämiges Maunzen. Trotz seines beachtlichen Körperumfangs schnellte der schwarze Kater empor und landete auf dem Seziertisch. Sofort fuhr er die Krallen aus und zerfetzte das nächstbeste Blatt von Ravenos Notizen, bevor der Magier auch nur die Hand ausstrecken konnte.

»Pfui, so ein böses Tier!«, rief er missbilligend und rettete seine Mappe, ehe sich der Kater auch noch an den übrigen Zetteln vergriff.

»Der Kater ist seit gestern hier«, sagte Pôlberra. »Ein selten dummes Tier, es versucht sich allen Ernstes an Dämonenfeuer zu wärmen. Er gehört Axzimona. Sie ist zur Akademie zurückgekehrt - ausgerechnet jetzt.«

Der Kater schleuderte das zerfetzte Blatt vom Tisch, setzte ihm nach, schlug die Krallen hinein und rollte über den Boden, dass es nur so knisterte.

»Axzimona?« Raveno stutzte und bürstete Katzenhaare von seiner Mappe. »Die Hexe?«

»Ja. Sie war damals schwer verletzt an die Akademie gekommen. Schrecklich zugerichtet. Sie muss im Sumpf auf einen Schlinger oder Schlimmeres gestoßen sein. Vielleicht war sie auch Opfer eines eigenen finsteren Rituals, denn ihr Astralleib war reichlich ramponiert. So schwere Verletzungen überleben die wenigsten. Hat meine Kräuter geplündert, nachdem sie wieder zu sich gekommen war, und sich dann hier unten nicht mehr sehen lassen. Hattet Ihr nicht eine Weile mit ihr zu tun?«

Der alte Magister grübelte kurz. »Ah, natürlich! Axzimona! Vor dem letzten Winter, ja. Eine interessante Person, sehr mysteriös. Ihren eigenen Angaben nach stammt sie aus dem Kem'schen. Sie war wissbegierig, ließ sich von mir in die Dämonologie einweisen. Und sie hat mich nach der Zauberkönigin ausgefragt.«

»Zauberkönigin?«

»Die Zauberkönigin Nahema, ja.« Raveno hatte seine Notizen wieder sortiert. »Nanthia hat ihr erlaubt zu bleiben, wenn ich mich recht entsinne. Sie meinte, Axzimonas hexische Macht könnte der Akademie noch nützen.«

»Wart Ihr es nicht, der das gesagt hat?« Pôlberra zögerte. Etwas an dieser Hexe hatte ihm noch nie behagt, aber er hatte sie damals zurück zu den Lebenden gebracht. Sie schuldete ihm einen Gefallen. »Könnte uns Axzimona bei der Austreibung helfen?«

»Das weiß ich nicht.« Raveno blinzelte verblüfft, offenbar war er noch nicht auf den Gedanken gekommen. »Ich frage sie.«

In diesem Moment sah Pôlberra, wie sich der Kater an einer dunkelbraunen, schleimigen Dornenranke auf einem der Regale zu schaffen machte. »Wirst du wohl!«, rief er und eilte dem Tier nach. Das Pflanzengift betäubte einen Menschen innerhalb weniger Augenblicke, versetzte ihn in tiefen Schlaf, der einer Bewusstlosigkeit glich. Katzen aber würde es sofort das Leben kosten. Der Kater peitschte mit dem Schweif, fuhr die Krallen aus und übte Anpirschen auf die Ranke. Mit einem deftigen Fluch packte Pôlberra das Tier und zog es von den Dornen weg.

»Dann ist es besiegelt, Raveno?«, fragte er, während er den Kater am Nacken packte und vor die Tür setzte.

»Ja, morgen zur Mittagsstunde machen wir den Bosparanern alle Ehre.«

Hoffentlich nicht, entgegnete Pôlberra in Gedanken.

Pôlberra mochte die Hexe nicht. Sie redete zu viel. Die Abneigung gegen sinnloses Geschwätz gehörte zu den wenigen Dingen, die ihn noch immer mit den Dienern des Schweigen-

den Gottes verband. Nur seinem Freund Raveno sah er diese Schwäche bisweilen nach.

Während die Hexe auf Raveno einredete, umspielten ihre Finger ständig ein hölzernes Medaillon, das an einer feinen Kette um ihren Hals hing. Ihre Augen aber wandten sich nicht von Galotta ab.

Sie hatten den schlaffen Körper in die Große Beschwörungshalle im siebten Stockwerk der Akademie getragen. Die Wände waren feucht, die Luft schmeckte abgestanden. Ölige Fackeln spendeten nur wenig Licht. Am Boden des Raums aber glänzten mehrere formvollendete Pentagramme und Heptagramme aus mattem Mondsilber. Sie waren in den schwarzen Basaltboden eingelassen, eine praktische Anschaffung, da nur noch die entsprechenden Namensglyphen eingetragen werden mussten. Das Mondsilber übertraf jede Beschwörungskreide in ihrer Wirkung, und was auch immer jemand mit Kreide auf den Boden schrieb, ließ sich mit einem Besen, einem Lappen und einem Eimer Wasser leicht wieder entfernen. Auch die blutigen Überreste nach missglückten Beschwörungen waren auf diese Weise schon zweckmäßig beseitigt worden.

In der Mitte eines dieser Pentagramme lag nun Galotta, und der Kater schlich um ihn herum. Raveno kniete auf dem Boden, ignorierte das Geschwätz der Hexe und trug sorgsam die nötigen Namenszeichen und Schutzformeln ein. Wie sie alle hatte er sich für die Austreibung in ein weißes Gewand gekleidet, und der glatte Schiefer spiegelte das verzerrte Bild eines Geistes. In einem Winkel des Pentagramms war das Sonnenszepter eines Praios-Geweihten deponiert. Raveno hatte es von den Ritualhelfern aus einem der unerschöpflichen Lager unterhalb der Akademie heraufbringen lassen, wo die Magier seit Generationen alle möglichen und unmöglichen Gegenstände sammelten, die irgendwann für ein Ritual erforderlich sein mochten. Das Szepter sah urtümlich aus, wuchtig, fast wie ein Streitkolben; Ravenos Ritualdolch wirkte winzig

dagegen. Es musste sehr alt sein, aber das Gold glänzte noch.

Pôlberra war nicht sicher, ob es den Rachedämon tatsächlich beeindrucken würde.

Ein schwarzer Vorhang, auf den silberne Schutzzeichen gestickt waren, trennte den Raum vom Gang ab. Hinter dem Vorhang drückten sich bald neugierige Schüler der Akademie herum, um einen Blick auf das zu erhaschen, was in dem Raum vor sich ging. Es musste die Klasse von Magistra Rodriguez sein, die ihre Schützlinge offenbar schon wieder ins falsche Stockwerk geschickt hatte. Hier hatten die jungen Eleven zu dieser Zeit jedenfalls nichts zu suchen. Raveno hatte die Schüler zwar schon ein paar Mal aufgefordert, ihn in Ruhe arbeiten zu lassen, doch niemand nahm den alten Mann ernst. Als das Gemurmel und Gekicher allzu laut wurde, zog Pôlberra den Vorhang ein Stück zurück und maß sie mit einem finsteren Blick.

»Solange ihr im Gang bleibt, soll mir egal sein, ob euch die Hitze des Dämons vielleicht das Fleisch vom Gesicht schmort«, sagte er. »Ärerlich werde ich aber, wenn ihr dabei so laut schreit, dass wir in unserer Konzentration gestört werden.« Er zupfte an dem Vorhang. »Oh — ich sehe gerade einen Fehler in der Anordnung der Schutzzauber!«

Die Schüler sahen ihn groß an — sie bekamen ihn nur selten zu Gesicht und kurz darauf war der Gang leer. Zufrieden kehrte Pôlberra zurück.

Ein junger, hochgewachsener Magier schlug in diesem Moment den Vorhang beiseite und betrat den Raum. Er war in ein unkonventionelles dunkelblaues Gewand gekleidet, mit goldenen Stickereien in Form von Dämonenfratzen und Totenköpfen. Sein schwarzes Haar glänzte von Ol. Er trat geradewegs auf Axzimona zu, die einzige Frau im Raum, und küsste formvollendet ihre Hand. Die Hexe unterbrach ihr Geplapper abrupt und schien angenehm überrascht. »Na, so etwas, der erste richtige Mann in diesem Basaltklotz. Und ich

hatte mich schon gefragt, weshalb ich mich zu dieser Altherrenrunde hatte überreden lassen.« Sie schnupperte entzückt an ihm und strich mit den Fingern über sein Kinn.

Der Mann wich einen Schritt zurück. »Ihr entschuldigt mich ...« Hastig trat er auf Pôlberra zu und verbeugte sich. »Magister Magnus, ich kann gar nicht sagen, wie ich mich freue, dass Ihr Euch doch noch entschieden habt, mich zu einem solch bedeutenden Ereignis hinzuzuziehen. Es ist mir eine Ehre.«

Pôlberra erwiderte nichts, und der Mann fügte drängender hinzu: »Seid versichert, dass Euch meine Kraft und meine Expertise jederzeit zur Verfügung stehen.«

Pôlberra musterte ihn abschätzig. Das faltenlo
des Tulamiden war geschminkt, und er roch nach Blumen. *Blumenduft in der Beschwörungshailei*

»Bedankt Euch bei Magister Terbysios. Es war sein Vorschlag, Adeptus *Minor* Al'Venish.«

Einen Moment lang wurden die schwarzen Augen des Tulamiden schmal, aber dann kehrte sein falsches Lächeln zurück. »Heute werde ich sicher wichtige Erfahrungen sammeln, denkt Ihr nicht auch? Mein Meister wird außer sich sein vor Freude, wenn er davon erfahrt.«

Pôlberra hatte bereits wieder vergessen, von we
Al'Venish sprach. Diese tulamidischen Namen konnte ohnehin kein Mensch auseinanderhalten. Er wusste nur, dass Thomeg Atherion den jungen Mann ebenso wie diesen >Meister< von der Fasarer Akademie gescheucht hatte. Das hätte Pôlberra genügt, um Al'Venish nicht zu trauen. Aber der Blumenduft tat ein Übriges. Wer Nekromantie lernen wollte, ohne zu stinken, war höchstwahrscheinlich kein Nekromant, sondern nur jemand, der dachte, dass sich die Toten am wenigsten wehren konnten, wenn man sie für die eigenen Zwecke missbrauchte.

»Sammelt Erfahrungen, so viel Ihr wollt«, sagte Pôlberra grimmig, »aber tut es *leise.* Einige in diesem Raum versuchen sich zu konzentrieren.«

Nach und nach trafen die weiteren Magier der Akademie ein. In ihren schneeweißen Roben sahen sie gar nicht mehr recht wie Lehrkräfte *der Dunklen Halle* aus, sondern wie ausgezehrte Praiosanbeter, die zu lange kein Sonnenlicht mehr gesehen hatten. Fast war Pôlberra amüsiert, doch dann schaute er an sich selbst hinunter und konzentrierte sich wieder auf das Bevorstehende.

Als Magister Morchrabar mit vier jungen Ritualhelfern eintraf, wurde es deutlich unruhiger in der Beschwörungshalle. Der übergewichtige Dämonologe mit den tiefen Tränensäcken ähnelte in seinem Austreibungsgewand einer großen, weißen Raupe. Er überreichte Raveno einen Korb voller schwarzer Kerzen mit Zhayad-Symbolen der Siebten Sphäre, und der alte Magier ging sofort daran, sie entlang des Pentagrammkreises auszurichten. Dem lackartigen Glanz nach mussten die Kerzen frisch gezogen sein. Morchrabar gab lautstarke Anweisungen und kommandierte die Helfer, ihm Bannschwert und weitere, ständig klimpernde und scheppernde Utensilien zurechtzulegen.

Raveno erhob sich und schritt noch einmal die Ecken des Pentagramms ab, um sich davon zu überzeugen, dass die Zeichen korrekt waren. Schließlich nickte er und warf einen prüfenden Blick zur Hallendecke, woher jetzt, zur Mittagsstunde, endlich helle Sonnenstrahlen hereinfielen. Die Kuppel war schwarz gestrichen und trug die Zeichen der Fixsterne. Durch die Öffnung in der Decke in Form eines Siebensterns ließ sich der Stand der Gestirne und der Praiosscheibe zwar mehr schlecht als recht erkennen, aber schließlich arbeitete der alte Magier seit Jahrzehnten in Räumen wie diesen.

»Bald steht die Sonne im Zenit«, sagte er. »Ich bin sicher, Nanthia wird gleich hier sein.«

Pôlberra bewunderte Ravenos Gelassenheit

er sich eingestehen, war unruhig. Als er sich umsah und in die ernsten Gesichter der zusammengerufenen Schwarzma-

gier schaute, konnte er trotz allem einen gewissen Stolz nicht verhehlen, Teil dieser Gemeinschaft zu sein - ein Gefühl, das ihm unten in seinen Katakomben in der Tat selten zuteil wurde. Und doch ahnte er, dass selbst diese Versammlung fähiger Magier noch zu wenig war für das, was ihnen bevorstand. Plötzlich war er sich nicht mehr sicher, ob sein Plan wirklich klug war.

Raveno, der es offenbar bemerkte, trat zu ihm. »Junger Freund, ich möchte vorschlagen, dass Ihr unseren magischen Kreis anführt.«

»Was?« Damit hatte Pôlberra nicht gerechnet. »Warum? Ihr habt doch alles für das Ritual vorbereitet, Ihr seid der erfahrenste Dämonologe von uns allen.«

»Überschätzt meine Erfahrung nicht. Ich pflege mit den Schülern Heshthotim zu beschwören. Diese niederen Dämonen müssen im Notfall nicht exorziert werden, ich zerstöre sie einfach. Die meiste Erfahrung im Umgang mit Dämonen hat wohl meine Frau, aber sie wird den Namenlosen tun, Euch diese Arbeit abzunehmen, wie Ihr wisst.« Raveno schaute lächelnd in die Runde. Manche beendeten ihre Meditationen, andere hatten bereits damit begonnen, persönliche Schutzzauber zu wirken. »Morchrabar ist zu langsam. Sulman ist theoretisch erfahren und auch kompetent genug, aber seine Seele ist noch formbar und verletzlich, und ich bin nicht sicher, ob er im Notfall fähig wäre, die richtige Entscheidung zu treffen. Ihr, mein Freund, seid ein außergewöhnliches Talent, eine helle Flamme. Außerdem beherrscht Ihr den kirchlichen Exorzismus, und Eure praktischen Erfahrungen mit Widrigkeiten aller Art sowie Eure persönliche Bindung an das Objekt«, er nickt in Richtung des leblosen Körpers in der Mitte des Pentagramms, »wiegen wesentlich mehr als meine Rechenkünste oder die Wissbegier der Unvorsichtigen.«

Pôlberra seufzte lautlos. »Ich hätte wissen mü
wieder damit anfangt.« Inzwischen wusste er zwar, dass das

Gelingen der Austreibung eine Sache des eigenen Willens war und nicht vom Wohlwollen irgendeiner hungrigen Gottheit abhing. Doch er verabscheute die Erinnerung an sein früheres Leben aus ganzem Herzen. Der Geruch von Schwarzem Lotos, Staub und gesüßtem Boronwein, das Weinen der weggesperrten Menschen, ihre Schreie ... »Ich habe Exorzismen gesprochen, ja, aber...« Pôlberra zögerte. Er vertraute Ravenos Urteil, auch wenn es ihm nicht gefiel. »Nein, kein Aber. Ich werde es tun.«

In diesem Moment betrat die Akademieleiterin den Raum. Ihr blondes Haar floss ihr offen über den Rücken, und das weiße Gewand ließ sie noch ätherischer wirken. Die anwesenden Schwarzmagier neigten zum Gruß ihr Haupt vor der Spektabilität. »Ich wusste, es würde ewig dauern, bis du fertig bist«, sagte sie zur Begrüßung zu Raveno und verdrehte die Augen.

»Im Gegenteil«, erwiderte er friedlich. »Wir können sofort beginnen.«

Axzimonas Hexenkater hatte sich wieder auf Galottas Brust zusammengerollt. Pôlberra packte ihn am Nackenfell und setzte ihn unsanft außerhalb des Pentagramms ab. »Muss das Tier hier sein?«, fragte er. »Ich übernehme keine Garantie dafür, dass es nicht in die Niederhöllen gezogen wird.«

Die Hexe warf ihm einen finsteren Blick zu, aber sie trug den Kater ohne ein weiteres Wort aus dem Raum.

»Ich schlage vor, wir kümmern uns nun um die anstehende Aufgabe«, sagte Raveno, noch immer in demselben freundlichen Tonfall, in dem er immer zu den Schülern sprach. »Pôlberra, dies hier ist Eure Position. Nanthia und ich sind Eure linke und rechte Hand. Sollte ... etwas Unvorhergesehenes geschehen, was Euch daran hindert, den Kreis zu leiten, übernehme ich, dann du, Nanthia.«

Bei seinen Worten wurde Axzimonas braune Haut einen Stich fahler. »Und wenn ich allein übrig bleibe? Ich beherrsche diesen Zauber nicht einmal.«

Niemand antwortete ihr. Pôlberra bezog seine Position am Kopf des Pentagramms, dort, wo Raveno den Namen des Dämons in verschlungenem Zhayad und in den ausgezackten Schriftzeichen des Zelemya eingetragen hatte: *Racheflamme.*

Der Nekromant schloss die Augen, beruhigte seinen Atem und das Hämmern seines Herzens, wie er es einst gelernt hatte. Nandoniellas weiche Finger umschlossen seine, und von der linken Seite nahm ihn Raveno bei der Hand. Er verbannte die Unruhe aus seinem Geist, stellte sich vor, wie er das Meer seiner aufgewühlten Gedanken glättete, bis es glänzte wie Quecksilber. Er spürte die Nähe der anderen, ihre Kraft, und murmelte die *Unitatio-Formel.* Seine Worte fanden ihr Echo in dem gemischten Chor der Umstehenden, die ihrerseits den Zauber woben. Nun sah er ihre Auren auch mit geschlossenen Augen. Nandoniella, weiß mit schwachem Goldglanz, war die Erste, die sich mit ihm verband, auf eine kühle, unpersönliche Art, als wolle sie noch im geistigen Bund möglichst vermeiden, ihn zu berühren. Ravenos Macht, tiefblau, vermengte sich mit ihrer. Ein violett-schillernder Sulman und ein grünlich-träger Morchrabar folgten auf Nandoniellas Seite nach, dann die anderen Magister. Es war ein flammender Kessel reinster Astralkraft. Axzimona leuchtete in einem hitzigen Rot, sie zögerte noch. Pôlberra konnte beinahe sehen, wie sie zusammenzuckte, als Raveno sie sanft, aber bestimmt in den Kreis zog und die beißende Farbe mit seinem eigenen Blau einhüllte.

Wie eine Erweiterung seines eigenen Körpers fühlte der Nekromant die Macht, die ihm die anderen zur Verfügung stellten. Er kannte diese berauschende Empfindung bereits, aber er wollte sich nicht daran erinnern, woher — vor allem nicht jetzt, wo seine Gedanken für alle Beteiligten so offen dalagen wie ihre eigenen.

»*Gardianum Zauberschild*«, hörte er Raveno sagen, und dann hüllte der alte Magier ihren Zirkel in einen Schild aus

magischer Macht. Diese Barriere konnte kein Sphärenwesen so einfach durchbrechen.

Als Pôlberra die Augen aufschlug, hatten der geistige Bund — und das magiegeladene Gestein unter ihm - seine Sinne genug geschärft, dass er das Sphärenwesen schattenhaft erkennen konnte. Nein, er täuschte sich. Es zeigte sich von selbst! Über Galottas reglosem Körper in der Mitte des Pentagramms kauerte es, ein schwarzes Wesen mit Flügeln, dessen Mitte von Feuer glühte.

Es drehte den Kopf und sah ihm in die Augen.

Ehe Pôlberra den Mund öffnen konnte, um die Entschwörung zu beginnen, richtete sich der Schemen mit katzenhafter Geschmeidigkeit zur vollen Größe auf und sprang ihn direkt an. Eine Explosion aus Hitze — oder Kälte? — prallte gegen seine Brust.

Der Schild bekam Risse. Pôlberra fühlte, wie Gluthauch sein Gesicht streifte, roch versengtes Haar. Einer der Magister stolperte nach hinten, kniete sich schwindelnd auf den Boden. Das magische Band fluktuierte, geriet in Unordnung. Doch Sulman packte die Hand seines nächsten Nachbarn und schloss den Kreis wieder. Ihre verbündete Macht hielt dem Angriff stand. Sofort spannten die Magier wieder ihre Körper, konzentrierten sich und ließen ihre Kraft in den Bund fließen.

Pôlberra hörte, wie Raveno neben ihm zisholte.

»Schreckliche Schönheit«, flüsterte der alte Magier. »Die Bospараner hatten recht.«

Als hätte der Dämon die Magie aus dem Schutzschild eingesogen, um sich zu manifestieren, war er nun deutlich sichtbar und wuchs zu seiner vollen Größe an. Wie eine lebendige Sphinx überragte er den Kreis der Schwarzmagier um eine ganze Mannslänge. Er hatte den Körper einer Raubkatze, vom Kopf bis zum Schweif mit starren Federn bedeckt, und sein

Schädel lief in einem elegant geschwungenen Schnabel aus. Vier Hörner hatte er, ganz wie Raveno gesagt hatte, zwei kürzere Spieße über der Stirn und ein mächtiges Paar, das gedreht war wie das Geweih eines Widders. Die gefiederten Schwingen hatte er anmutig am Körper zusammengelegt: Trotz der Größe des Pentagramms reichte für ihn der Platz nicht, um sie auszubreiten. Sein ganzer Körper war halb durchscheinend, wie aus schwarzem Glas geblasen, und in seinem Inneren glühte rotes Feuer. Er war nur ein Lavaklumpen mit gläserner Hülle. Dieser Dämon teilte nichts mit den lebenden Wesen. Aber trotz des Tierkörpers, des Obsidiangefieders und des Vogelkopfs zeigte sein Gesicht so etwas wie Mimik, und in den maskenartigen Augenschlitzen glitzerte Humor. Sein Schweif peitschte von einer Seite auf die andere.

Sterbliche, sagte er von oben herab, *nicht so hastig.* Die Stimme schnitt direkt in Pôlberras Kopf. Sie klang wie das Singen einer Klinge. *Dieser Mann hier untersteht dem Recht meines Herrn.*

Pôlberra öffnete schon den Mund, um zu antwo

spürte er, wie Ravenos Hand seine fest drückte. »Nichts erwidern. Lasst Euch ja auf keine Diskussion mit ihm ein. Das sind höchst scharfsinnige Existenzen. Das Lehrgedicht nennt sie >Advokaten der Niederhöllen<.«

Eilt mir mein Ruf als Redner etwa voraus?, fragte der Dämon spöttisch. Sein Schweif schlug hin und her, hypnotisch. *Dann lasst mich die Fakten darlegen: Es ist Euch nach den Geboten aller Sphären nicht gestattet, Eure Hand gegen mich zu erheben, da ich hier verweile auf den Wunsch dieses Mannes. Verstoßt Ihr gegen das Gebot, wird Euch die Flamme des Herrn verfolgen.* Feuerschein zuckte durch die Schlitze, wo sich Augen befinden sollten. *Ich warne Euch nur einmal.*

»Das klingt nicht gut«, sagte Axzimona.

»Er lügt«, murmelte Pôlberra und hoffte, dass er sich nicht täuschte. »Er will uns irreführen.«

Raveno blieb ruhig. »Ihr habt recht. Sein Herr hat keinen Anteil an uns, er kann uns nicht drohen. Und Galotta ... habt Ihr ihn wirklich genau untersucht?«

Pôlberra nickte und ließ den Dämon ni
»Er hat keine Dämonenmale, er ist überhaupt nicht gezeichnet, abgesehen von der Scharlachkappe.«

Rot ist die Farbe meines Herrn, sagte der Dämon. *Rot wie Feuer, wie die Liebe, wie die Rache. Siehe, dieser Mann ist gezeichnet durch die Hand des Herrn.*

»Nein.« Pôlberra weigerte sich, das zu glauben. »Die Scharlachkappe wird von Menschen gemacht.«

Du! Als sich die Aufmerksamkeit des Dämons plötzlich allein auf ihn richtete, war es, als würde er in einen Mantel aus Flammen gehüllt. *Du glaubst, du könntest dich mit deinem winzigen Geist dem Herrn entgegenstellen? Du blickst auf die Oberfläche dessen, was die Sterblichen Zeit nennen, und meinst, du blicktest in die Tiefe? Du siehst nicht, wie die Niederen knien vor dem Priester der Flamme, du siehst nicht die Feuer der Ewigen Stadt! Du willst eine Seele retten, aber du kannst ja nicht einmal deine eigene retten! Glaubst du, deine Rüstung aus Blut würde ich nicht erkennen?*

Es war wie ein Schlag ins Gesicht. Pôlberra spürte, wie das Entsetzen auf seine Brust drückte; die Kontrolle über den magischen Kreis drohte ihm zu entgleiten. In ihm stiegen Gedanken an eine längst vergangene Zeit ... an eine blutige Zeit empor, Gedenken, die nicht nur die Aufmerksamkeit des Dämons, sondern auch der anderen Magier weckten.

»Lasst Euch nicht beeinflussen von dem, was er redet«, hörte er in diesem Moment Ravenos Stimme. »Er sucht Euren Schwachpunkt, um Euren Willen zu brechen. Wir sind hier, wir helfen Euch.«

Der Kopf des Dämons schnellte herum, sein sengender Blick traf den alten Magier. Seine Federn spreizten sich, und das Feuer in ihm begann heller zu leuchten.

Die Hitze im Raum nahm augenblicklich zu. Die Robe brannte auf Pôlberras Haut, seine Brauen und Wimpern wurden versengt. Er erkannte, dass die anderen zurückwichen, und griff Ravenos und Nandoniellas Hände fester. Der Kreis durfte nicht brechen. »Bleibt stehen!«, rief er. »Haltet den Kreis!«

Pôlberra sammelte Astralenergie, versuchte has im Schutzschild zu füllen - er hätte es sofort nach der ersten Attacke tun müssen, doch er hatte sich ablenken lassen!

»Vorsicht!« Nandoniella rief es im gleichen Moment, in dem der Dämon angriff. Diesmal sah Pôlberra ihn ganz deutlich: Das schreckliche, prachtvolle Wesen aus Feuer und Glas schnellte aus dem Stand hoch in die Luft wie eine Katze, dann ging es in einer Kaskade aus rotorangem Licht auf Raveno nieder.

Der Schild brach, der Zirkel zerriss, noch bevor der alte Mann auf den Boden schlug. Ravenos tiefblaue Magie floss innerhalb eines Atemzugs aus dem Kreis heraus. Ein Geräusch ertönte, als zersplittere eine Stahlklinge an Stein: Der Dämon schrie. Er schien sich gegen eine unsichtbare Wand zu stemmen. Pôlberra erkannte: Das Schwarze Tier konnte nicht aus dem Bannkreis gelangen, die Kreidezeichen hielten es fest, auch wenn der Aufprall seines Angrif fs Raveno niedergeworfen hatte.

Der alte Magier stöhnte. Sein weißes Gewand war schwarz verfärbt von Asche, und Blut rann zwischen seinen Fingern hindurch, als er eine Hand auf die Brust presste. Doch als sich Pôlberra zu ihm umwandte, machte er eine heftige ablehnende Geste. »Bringt ... es zu Ende!« Blut glänzte auch auf seinen Lippen.

Einen Augenblick lang empfand Pôlberra verzweifelten Zorn. Sein Zögern war schuld daran, dass der Zirkel gebrochen war, und dabei hatte Raveno ihm die Verantwortung übertragen! Doch gleich darauf hatte er sich wieder gefasst. Er wusste, was zu tun war. Ohne Raveno noch einmal anzublicken, griff

er nach den Händen der beiden Frauen zu seinen Seiten. Nandoniellas Miene war hart und undurchschaubar, aber in Axzimonas dunklen Augen glänzte eine seltsame Faszination, während sie auf den Dämon starrte.

Wieder und wieder warf sich das mächtige Tier gegen die unsichtbare Barriere des Bannkreises, die Flammenaugen auf Pôlberra gerichtet. Plötzlich riss sich Sulman al'Venish aus dem Kreis und formte die Hände zu einem Kampfzauber

»Nein, bleibt zusammen! Der Schutz wird halten!« Diesmal war es Pôlberra, der die Fäden aus Macht miteinander verknüpfte. Sulman blickte zu ihm hinüber und zögerte. Pôlberra konnte seine Gedanken fast lesen: *Jeden Augenblick kann der Dämon durchbrechen — und dann bin ich besser vorbereitet, mich mit einer Feuerlanze zu verteidigen.* »Adept!«, herrschte er den jungen Schwarzmagier an. Das Kreischen des Wächters übertönte fast seine Stimme. Zu seiner Erleichterung gehorchte Sulman nach kurzem Zögern. Er trat wieder in den Kreis, packte die Hände der umstehenden Magister - und Pôlberra spürte seine jugendliche Kraft in den Kreis zurückfließen. Jetzt musste er schnell handeln.

Die komplexe Formel für das Austreibungsritual hatte ihn Raveno einst gelehrt, aber er kannte die Technik bereits länger, wie er seinen Geist zu einer Speerspitze formte, sie auf das Sphärenwesen richtete, es mit der Kraft seines Willens zum Zurückweichen zwang.

»Geh zurück, Racheflamme, geh dorthin zurück, woher du kommst! Hier hast du keine Macht, dein Herr hat keine Macht über die Seele dieses Mannes!« Er sprach die Austreibungsformel, aber es war, als würde ihm ein heißer Wind jedes Wort vom Mund reißen. Er musste sich gegen eine stachlige Dunkelheit stemmen, mit jedem Moment wurde der Schmerz schärfer. Er wusste, ohne die Unterstützung des gesamten Kreises hätte er nicht die Kraft aufbringen können, die Formel zu beenden. Nur noch verschwommen sah er, wie der Dämon

sich wand, unfähig, der Magie zu entweichen, die ihn jetzt wie eine stählerne Faust aus der Sphäre zu pressen versuchte. Er hatte den Schnabel weit aufgerissen, zeigte die Glut, die in ihm brannte, und sein grässliches Geschrei zerrte an Pôlberras Verstand. Dann begann er zu schmelzen: Zuerst lösten sich die Spitzen seiner Hörner und Federn auf, flüssiges Glas rann von seinem Körper herab, tropfte auf den Schieferboden.

Eure Bemühungen sind dennoch sinnlos, Sterbliche, sagte die Stimme in Pôlberras Kopf. Obwohl das Sphärenwesen ein verzerrtes Abbild des Zorns zu sein schien, klang sie vollkommen gelassen. *Siehe, die Racheflamme, die da ist Anteil-an-der-Glut-des-Herrn, erlischt an der Oberfläche der Zeit. Doch unterhalb der Oberfläche hält der Herr ewig die Hand über seinem Priester ausgestreckt.*

Der Dämon, nur mehr ein zerschmolzener schwarzroter Klumpen, warf sich unvermittelt herum und stürzte sich auf Galotta. Es dauerte nur einen Lidschlag: Entsetzt sah Pôlberra zu, wie das Wesen das, was von seinem Kopf übrig war, tief in die Brust des Mannes rammte. Eine rote Fontäne spritzte auf, die mehr flüssiger Lava ähnelte als Blut. Der Bewusstlose krümmte sich in lautloser Qual. Dann floss eine Pfütze aus schwarzem Glas über ihn, als sich der Dämon endgültig auflöste.

Pôlberra taumelte, aber Nandoniella hielt ihn

Plötzlich war alles verschwunden, gegen das er die Waffe seines Verstands richten konnte, doch noch immer empfand er Hitze und die Gegenwart einer wütenden Macht.

Galottas Körper zuckte. Langsam hob er den Kopf. Seine Haut war bedeckt mit derselben halb durchscheinenden Masse, die auch den Körper des Dämons geformt hatte. Hinter der Hülle formten seine Lippen Worte: *Helft mir*, las Pôlberra. Doch als Galotta die Augen aufschlug, glühten sie in rotem Feuer wie die des Dämons.

Und eine halb menschliche Stimme erklang im Kopf des Nekromanten: *Kniet nieder, Sterbliche!*

Nein - das durfte nicht sein, das durfte nicht passieren! Einem plötzlichen Impuls folgend, ließ Pôlberra die Spektabilität los, sprang in das Pentagramm und riss das goldene Szepter an sich. Es wog sehr schwer in seinen Händen. Der Nekromant biss die Zähne zusammen, holte aus und schlug zu - er zielte direkt auf Galottas flammende Augen.

Das schwarze Glas zersplitterte mit einem hellen Klingen. Die Scherben lösten sich auf, noch ehe sie den Boden berührten. Das Feuer erlosch. Schlaff sackte Galottas Körper in sich zusammen und schlug wieder auf dem Schieferboden auf. Er ächzte leise, doch das bedeutete, dass er am Leben war und atmete. Das Gefühl der Bedrohung verschwand so plötzlich, dass Pôlberra vor Erleichterung beinahe bewusstlos wurde. Doch er zwang sich, wach zu bleiben.

Raveno —

Die Akademieleiterin kniete bereits neben ihrem Mann und hatte beide Hände auf seine Brust gelegt. Ihre Augen waren geschlossen, sie konzentrierte sich darauf, die schreckliche Wunde zu versiegeln, die in Ravenos Brust klaffte. Der alte Magier hatte Glück im Unglück: Der Angriff des Dämons hatte ihn so stark verbrannt, dass er allein aus diesem Grund noch nicht verblutet war. Raveno atmete rasselnd, Blut lief aus beiden Mundwinkeln in seinen Bart, doch die Augen standen offen. Er sah Pôlberra an, als er sich über ihn beugte.

»Gut gemacht!«, wisperte er. »Ich bin stolz auf Euch, mein junger Freund!«

»Nicht reden.« Pôlberra ging rasch neben Nandoniella in die Hocke und half ihr. »Dieses Biest hat Euch böse erwischt.«

Ravenos Augen richteten sich auf den Bannkreis, wo nur noch Galottas regloser Körper lag. Die Hexe Axzimona hatte sich bereits über ihn gebeugt. Pôlberra sah das ungern, aber zuerst musste er sich um Raveno kümmern.

»Die Racheflamme«, wisperte der Beschwörer kaum hörbar. »War sie nicht prächtig? Sie sah genauso aus wie in dem

Lehrgedicht beschrieben. Die Bosparaner waren doch große Wissenschaftler.« Ein verklärtes Lächeln zog über sein Gesicht. »Ich muss einen Aufsatz darüber schreiben. Werdet Ihr mir helfen?«

Als er die letzten Worte hörte, atmete Pôlberra erleichtert auf

Dunkle Halle der Geister zu Brabak, Ende Boron 1003 BF

Galottas Lider zuckten erneut, scharf sog er die Luft ein. Als er die Augen aufschlug, wirkten sie noch immer rötlich verfärbt und trüb, doch er runzelte die Stirn und blinzelte, konnte also wieder etwas sehen. Ausgezeichnet.

»Willkommen zurück unter den freien Menschen, Cordovan Galotta«, sagte Pôlberra sanft. »Es ist mir eine große Ehre, Euch begrüßen zu dürfen.«

Galotta ächzte »Was ... wo ... nein! Nicht meinen Kopf!« Er rollte sich auf die Seite und versuchte, sich aufzurichten. Seine Stimme klang heiser, als hätte er stundenlang geschrien.

»Niemand wird Euch etwas antun. Ihr seid in Sicherheit.« Der Nekromant verrührte einen Löffel Honig in der Tasse Guimondtee und trug sie zum Bett. »Meine Kollegen und ich haben Euch geholfen. Ganz langsam, bleibt liegen, Ihr seid noch sehr schwach. Aber trinkt das, es wird Euch gut tun.«

Galotta hatte sich tatsächlich aufgesetzt, auch wenn er am ganzen Körper zitterte und pfeifend atmete wie nach der Blauen Keuche. Sein Gesicht war eingefallen und fahl, überall zeigten sich Konturen seiner Knochen unter der vernarbten Haut. Er rieb sich die Augen und blinzelte erneut. »Alles ... so verschwommen ... und rote Spuren ... wie Blutspritzer ...« Er hob den Kopf und sah den Nekromanten mit starren Augen an, und im selben Moment verzerrte sich sein Gesicht vor Entsetzen. »*Nein!*«

Sofort sprang er vom Bett, schlug ihm den Becher aus der Hand, dass Pôlberra der heiße Tee ins Gesicht spritzte, und stürmte davon. Vor Schreck und Schmerz zuckte der Nekromant zusammen — damit hatte er nicht gerechnet.

Er hörte den Aufprall aus dem Nebenraum, als Galottas geschwächter Körper ihm den Dienst verweigerte, wischte sich dem Tee vom Gesicht und folgte ihm hastig. Sein Gast lag neben dem Seziertisch auf dem Boden und versuchte fortzukriechen. Er kam nur bis zur nächsten Wand, dann wandte er sich um und bleckte verzweifelt die Zähne. In seiner Hand blitzte eins der Seziermesser, das er an sich gebracht hatte. Er richtete es auf den Nekromanten. Die aufgerissenen Augen quollen ihm fast aus dem Kopf. »Bestie! Monstrum! Ihr bekommt meinen Kopf nicht!«

Pôlberra holte tief Atem. »Niemand will Eu

mir das Messer.«

»Nein!« Galotta blickte sich wirr um, versuchte offenbar zu verstehen, wo er sich befand. Noch ehe Pôlberra etwas erklären konnte, kroch die Gestalt des einst großen Philosophen und Hofmagiers weiter zur Tür und zog sich schließlich mit letzter Kraft an einem Regal hinauf. Kleine Phiolen und Tontöpfchen stürzten herunter, zersplitterten auf dem Boden. Säure trat aus manchen aus, brannte sich sofort in den Boden und ließ zischend Rauch aufsteigen. Andere Reagenzien vermischten sich und blubberten wie kochendes Wasser.

»Bei den Mächten, jetzt reicht es! Ihr ruiniert noch meine ganze Einrichtung!«,

Galotta streckte ihm weiterhin drohend das Seziermesser entgegen. Er schien das Chaos, das er eben angerichtet hatte, gar nicht wahrzunehmen. Ohne auf seine nackten Füße zu achten, schleppte er sich zur Tür und rüttelte dran. Als sie nicht sofort aufsprang, warf er sich mit aller Kraft dagegen. Seine knochigen Schultern krachten mehrmals gegen das schwere Holz. Es war die Kraft der Todesangst, anders konnte sich

Pôlberra nicht erklären, dass es Galotta plötzlich gelang, den Riegel herauszubrechen und die Tür zu öffnen. Sofort tauchte seine Gestalt in die dunklen Katakomben ein.

Wieder hörte Pôlberra das Klatschen des Körpers auf Stein und folgte Galotta in die Dunkelheit. Dort lag er, die dünnen Beine trugen ihn nicht länger, aber noch immer versuchte er zu entkommen, jetzt kriechend. Er hatte sich die Haut aufgeschürft und blutete. Als er Pôlberra bemerkte, fuhr er herum und stach das Messer immer wieder ins Leere. »Kopfjäger! Aasgeier!«

»Ihr seid hier in Sicherheit.«

»Verschwindet!«

Aus dem Schrei wurde ein Schluchzen. Der Nekromant kniete sich neben ihn, fasste Galottas Handgelenk und drückte behutsam zu, bis ihm das Messer aus den Fingern fiel. Er fing es auf und schob es sich in den Gürtel. »So. Und nun kommt. Ich bringe Euch zurück ins Bett.«

»Nein ...« Tränen liefen über Galottas Gesicht, sie waren rötlich. Gegen seinen Willen war Pôlberra fasziniert. So eine Dämonenberührung wies eine ganze Palette interessanter Neben- und Nachwirkungen auf. Trotzdem fragte er sich besorgt, ob sie vielleicht zu spät eingegriffen hatten. War Galottas Verstand bereits so zerrüttet, dass er nicht mehr begriff, was man zu ihm sagte? Er musste irgendetwas tun, um ihn zu beruhigen.

Plötzlich kam ihm eine Idee. Galotta war zu sich gekommen, nachdem der Kater auf seine Brust gesprungen war; offenbar tat ihm die Anwesenheit des Tiers gut. Pôlberra ging zurück ins Labor, denn dort hatte er den Kater zuletzt gesehen, wie er in der Nische über Galottas Bett döste.

Als Pôlberra in das schwarze Fell griff und den Kater aus der Nische zog, strampelte und zischte das Tier. Seine Krallen fuhren durch die Luft, und fast wäre es ihm gelungen, sich loszureißen, doch Pôlberra hielt ihn fest. Er kehrte zu seinem

Patienten im Dunkel der Katakomben zurück. »Hier, nehmt Euren Freund, Meister Galotta. Die Katze hat über Euch gewacht, während Ihr bewusstlos wart.«

Tatsächlich schlang Galotta die Arme um den Kater und presste ihn an sich. »Nein ...«, murmelte er erstickt.

Pôlberra half ihm auf die Füße. Langsam g

Der Kater hatte wieder zu schnurren begonnen, sein Schweif schlug sacht hin und her.

»Ihr müsst schlafen«, sagte Pôlberra. »Der schwarze Greif kommt nicht zurück, Ihr braucht Euch nicht zu fürchten.« Die letzten Worte hinterließen einen Nachgeschmack von Asche in seinem Mund. Ihm wurde plötzlich kalt.

»Monstrum!«, wiederholte Galotta undeutlich. »Fasst mich nicht an, nein ...« Er wehrte sich nach Kräften, als Pôlberra ihn auf das Bett schieben wollte, wand sich und blickte sich wie blind um. Plötzlich rang er nach Luft, seine Augen weiteten sich in Panik. Offenbar konnte er nicht mehr atmen. Erschrocken sah der Nekromant, wie ein Faden schwarzer Flüssigkeit aus Galottas Mundwinkel rann. Vielleicht war es Blut. Schnell griff er nach der schleimigen Dornenranke vom Kräuterregal. Mit geübter Hand brach er einen der Dornen ab und stach ihn in Galottas Arm. Er spürte, wie der Mann zusammenzuckte und tief Luft holte, dann wurde sein Körper schlaff. Pôlberra lud ihn auf dem Bett ab, ehe das Gewicht zu schwer für ihn wurde. Beunruhigt prüfte er, ob sein Patient gleichmäßig atmete. Doch Galottas Zustand schien nun wieder stabil, ihm haftete lediglich ein Geruch nach Verbranntem an.

Der Kater streckte sich über den reglosen Körper hin und sah Pôlberra an, und der Nekromant hätte schwören können, dass es ein vorwurfsvoller Blick war.

Warum presste sich der Kater noch immer so gegen Galottas Brust? Mit Unbehagen erinnerte sich Pôlberra an das, was während der Austreibung mit dem Mann geschehen war.

Er musste sich eingestehen, dass er — unsicher war. Sie wussten zu wenig über diese spezielle Art von Dämonen. Was, wenn ihr Zirkel bei der Austreibung versagt hatte, wenn ein Stück der dämonischen Essenz in Galotta zurückgeblieben war?

Allmählich beruhigte sich dessen Atem, und er entspannte sich. Behutsam zog Pôlberra die Decke über seinem Körper zurecht, soweit es der Kater zuließ, und seufzte lautlos.

5. Kapitel

Splitter der Vergangenheit

Dunkle Halle der Geister zu Brabak, Ende Boron 1003 BF

Die Brühe schmeckte scharf und bitter, wie verbrannt. Galotta rührte darin und ließ sie vom Löffel laufen. Er brachte es nicht über sich, noch mehr davon zu essen. Außerdem zitterten seine Hände so sehr, dass die Suppe schon Flecken auf der Robe hinterlassen hatte. Man hatte ihn in eine schlichte Magierrobe mit geraden Ärmeln und Kapuze gekleidet, allerdings ... stimmte die Farbe nicht. Die Robe war pechschwarz. Sollte sie nicht weiß sein?

Cordovan. Cordovan Galotta.

Er sagte sich den Namen im Kopf immer wieder vor - aus Angst, er könnte vergessen, dass er es war, der ihn trug. Es fühlte sich an, als wäre sein Kopf ein schadhaftes Fischernetz, seine Erinnerungen waren weggespült.

Zumindest seinen Namen wusste er noch.

Von Zeit zu Zeit lugte er ängstlich zu dem Vogelskelett hoch, das über seinem Kopf herabhing. Aus den Augenwinkeln glaubte er zu erkennen, dass sich die Knochen mit schwarzen, scharfen Federn bedeckten, wenn er den Blick abwandte. Aber sobald er genau hinsah, baumelte das Skelett kahl herab, und nur manchmal klapperten die Knochen leise in einem Luftzug.

Das Entsetzen saß tief in seinem Körper, und der Schmerz in der Brust erschwerte das Atmen.

Der Kater hing als schwerer, lebendiger Pelzkragen über seinen Schultern und schnurrte. Galotta stellte die Schale

mit Brühe auf dem Boden ab und stupste das Tier mit dem Finger an. Träge glitt der Kater herab, sprang auf den Boden und beugte den Kopf über die Schüssel. Zuerst nieste er, aber dann begann er die Suppe aufzulecken. Galotta kraulte ihm die Ohren.

Ein Teil von ihm wusste, dass eine Katze seine Nähe nicht suchen sollte. Es war *verkehrt.* Aber zugleich tröstete ihn die Anwesenheit des Tiers. Die Wärme des Katzenkörpers lenkte ihn von den Schmerzen ab, und das Schnurren vertrieb die drückende Stille der Katakomben.

»Oh - so war das aber nicht gedacht!«

Galotta blickte auf. Unter dem zurückgeschlagenen Vorhang, der einen Raum vom anderen trennte, stand der Mann, der ihm die Suppe gebracht hatte. *»Ihr* solltet das selbst essen - die Katze ist dick genug!«

»Was ist das? Es schmeckt wie Asche.«

»Hühnerbrühe. Alonzo hat sie extra für Euch in der Küche bestellt. Man kann nicht viel Gutes über das Essen in der Akademie sagen, aber die Brühe war völlig in Ordnung.« Der Fremde kam näher. »Ihr müsst essen, Ihr seid noch immer sehr schwach. Fühlt Ihr Euch zumindest etwas besser?«

Wie der Mann ihn mit seinen durchdringenden Augen ansah, gefiel Galotta nicht. »Nein. Ich habe verdammte *Schmerzen.* Wo bin ich hier, und wer bei den Niederhöllen seid Ihr? Was habt Ihr mit mir gemacht?« Er musste husten. »Warum fühle ich mich, als hätte mir jemand eine Fackel in den Hals gesteckt?«

Der Fremde hatte sein lockiges rotes Haar am Hinterkopf zusammengebunden, es hatte sich teils gelöst und hing in ein Gesicht, das die Farbe von Kalk hatte. Quer über Nase und Wangen zogen sich rote, halb offene Wunden wie von Krallen. Er trug eine schwarze Robe mit Kapuze, dazu einen Kittel, beides übersät mit rotbraunen Flecken, und seine heruntergekommene Erscheinung strahlte eine er-

schreckende Verwegenheit aus. Galotta traute ihm keinen Augenblick lang.

»Ich bin Magister Pôlberra. Dies ist die Brabaker Magierakademie, und Ihr seid unser Gast.« Pôlberra sprach einen breiten, zischenden Dialekt, der die Worte fast bis zur Unverständlichkeit verzerrte. Seine Stimme klang seltsam gepresst und keineswegs männlich, sie jagte Galotta einen Schauer über den Rücken. »Habt keine Angst vor mir, ich bin Heiler - und ein Freund. Ich habe mich um Euch gekümmert, aber Euer Zustand macht mir noch immer Sorgen.«

»Heiler nennt Ihr Euch? Woher soll ich wissen, dass Ihr mir dieses ... was auch immer... nicht selbst angetan habt? Immerhin habt Ihr mir einen giftigen Dorn in den Arm gerammt, mich betäubt...« Ein Feuerstoß fuhr durch Galottas Schläfen und streute ein rotfleckiges Muster vor seine Augen. Er rang nach Luft, und für einen Augenblick hüllte ihn Dunkelheit ein. Als er wieder atmen konnte, lag er rücklings auf dem Bett, der Fremde hatte sich über ihn gebeugt. Seine Miene verriet Besorgnis. »Ist es noch immer so schlimm?«

»Verflucht, Ihr — bleibt mir vom Leib!«

Mit plötzlicher Schärfe sagte Pôlberra: »Ihr müsst mir zuhören! Den Dorn musste ich benutzen, um Euch zu beruhigen. Ihr müsst versuchen, bei Verstand zu bleiben, sonst werdet Ihr Euch nur wieder selbst verletzen. Ich weiß, Ihr kennt mich nicht, Ihr wisst nicht, dass Ihr mir vertrauen könnt. Aber ich kenne Euch als genialen Philosophen, und ich möchte Euch helfen! Dazu muss ich mehr über Euch erfahren. Wie kommt Ihr hierher? Wie seid Ihr in diesen Zustand geraten?«

Plötzlich erkannte Galotta, dass dieser Pôlberra unter dem narbigen Gesicht, dem wirren Haar und den verkrusteten Flecken auf seiner Robe noch gar nicht alt war. Nur die knotigen Hände schienen einem wesentlich älteren Menschen zu gehören. Die verfärbten Ringe unter seinen Augen ließen ihn aussehen, als hätte er seit Wochen nicht mehr geschlafen.

Galotta schluckte. Dieser Mann hatte ihn einen Philosophen genannt. Er *kannte* ihn. Und er selbst kannte sich nicht. Er zog den Kater an sich, der sich neben ihm auf dem Bett zusammengerollt hatte, und strich über das schwarze Fell. Die Wärme des Tierkörpers beruhigte ihn.

»Ich erinnere mich nicht«, erwiderte er erstickt. »Nein ... ich erinnere mich doch, aber alles in meinem Kopf ist zerschlagen. Es wirbelt wie Blätter auf einem Wasserstrudel. Eindrücke. Namen. Bruchstücke. Da ist eine graue Feder, sie segelt zu Boden. Eine Waffe. Ein Weinkelch. Ein guter Freund hat mir etwas versprochen, aber ich glaube ... er hat sein Versprechen nicht gehalten. Ein Rabenkind. Es schneit, es muss Winter sein. Dunkle Augen, ein einzelnes Auge ...«

»Schon gut. Konzentriert Euch auf eine Sache.«

»Ich kenne meinen Namen, aber ... der Rest ist wie ein zersplitterter Spiegel. Ich sehe hinein, aber ... ich kann nichts erkennen, nur Scherben.«

Pôlberras Gesicht wurde undurchschaubar. »I der Flucht wart, wisst Ihr bestimmt noch. Könnt Ihr mir sagen, weshalb?«

»Auf der Flucht?« Sofort erschienen neue Bilder in Galottas Geist, aber auch sie ergaben keinen Sinn: *Ein Turm brannte, Fla?nmen schlugen aus dem Fenster des oberen Stockwerks. Ein blutiger Handabdruck auf dem Stamm einer hellen Birke, gegen die er sich gestützt hatte.* »Nein«, murmelte er.

»Wisst Ihr, wer Euch misshandelt hat?«

»Was?«

Pôlberra schwieg kurz, schien seine nächsten überdenken. »Ihr müsst ein Verbrechen begangen haben«, sagte er langsam, »sonst hätten sie Euch nicht mit einer Scharlachkappe gezeichnet. Aber das ist nicht alles. Solche Narben hinterlässt Säure.«

Galotta tastete über seinen Kopf. Unter den Fingern fühlte er raues Narbengewebe. Erneut blitzten Bilder in seiner

Erinnerung auf: Feuerstränge wie pulsierende Adern, die seinen Schädel zusammendrückten. Ein schwarzer Flügel verdunkelte den Himmel —

»He. Seht mich an. Ganz ruhig.«

Zu seiner Beschämung stellte Galotta fest, dass er zitterte und seine Augen brannten. »Hört auf. Ich kann ... Eure Fragen nicht beantworten. Ich weiß nicht, was geschehen ist, ich bringe es nicht zusammen, seid still!«

»Also gut. Dann werde ich Euch ein wenig erzählen.« Pölberra ging neben dem Bett auf und ab. »Euer Name ist Gaius Cordovan Eslam Galotta, Ihr seid kaiserlicher Hofmagier und Philosoph. Ihr seid beim Kaiser ... in Ungnade gefallen, seid gezeichnet und verletzt worden. Auf Euch ist ein Kopfgeld ausgesetzt. Außerdem leidet Ihr unter dämonischer Verseuchung.« Seine Stimme klang nun beinahe sanft, aber die Augen blitzten scharf auf, als er Galotta einen Seitenblick zuwarf. »Was Ihr auch getan habt, es hat den Blick der Mächte auf Euch gelenkt. Euer Patron hatte Euch einen Wächter gesandt, den haben meine Kollegen und ich ausgetrieben.«

»Patron?« Galottas Kopf schwirrte. »Dämonische Verseuchung? Wovon redet Ihr?«

»Ein Patron ist eine Macht, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, Schutz zu bieten, und dafür eine Gegenleistung erwartet.«

Pôlberra holte tief Luft. »Damit will ich sagen: Ihr wart kurz davor, Eure Seele zu verlieren, als wir eingegriffen haben. Der ...« Er zögerte einen winzigen Moment. »... Erzdämon hat Euch vor dem Tod bewahrt. Wenn furchtbare Dinge geschehen, sind sie für die Mächte wie ein Leuchtfeuer im Sphärengewebe. Freude, Schmerz, Angst, die Mächte schlingen die Affekte der Sterblichen in sich hinein, sie leben davon. Und sie sind immer hungrig. Daher verfolgen sie die Menschen, von denen diese Gefühle ausgehen. Versucht Euch an den Gedanken zu gewöhnen, dass Euch etwas zugestoßen ist, schrecklich genug, dass Euch die eigene Erinnerung betrügt.

Aber nur, *wenn* Ihr Euch selbst erinnert und gegen das Entsetzen ankämpft, könnt Ihr Euch schützen. Ansonsten wird Euer Patron die Augen nicht von Euch abwenden, und der Wächter wird früher oder später zurückkehren. Dann kann Euch niemand mehr helfen.«

Galotta starrte ihn nur an. Was er hörte, ging über seinen Verstand. »Was ... ist das für eine verrückte Lehre?«

»Es ist Eure eigene, Meister Galotta.« Kummer zeichnete sich in dem fahlen Gesicht ab. »Es ist Magierphilosophie.« Als Galotta nichts erwiderte, schwieg Pôlberra einen Moment lang und fuhr dann mit veränderter Stimme fort: »Der Wächter-Dämon, den wir ausgetrieben haben, hat Euch Schaden zugefügt. Die meisten Verletzungen sind nicht sichtbar, aber deswegen tun sie nicht weniger weh.« Unvermittelt griff er nach Galottas Hand und drückte sie. »Ich verspreche, Ihr werdet Euch erholen. Ich helfe Euch. Alles, was ich brauche, ist Euer Vertrauen.«

Von einem Augenblick auf den anderen wich Galottas Betäubung panische Angst. Der Mann war zu nahe gekommen, und ihn überkam das schreckliche Gefühl, in eine Falle geraten zu sein. Er riss seine Hand los. »Ich soll *Euch* vertrauen? Ihr habt mich doch selbst nur angelogen! Erzählt mir, dass ich meine Seele verliere! Lüge! Dass Ihr mir helfen wollt! Lüge! Ihr wollt mich nur aushorchen, mich ausliefern, mir wehtun! Woher soll ich wissen, dass ich wirklich in Brabak bin? Was ist das für ein Raum? Hier stinkt es nach Blut und Tod, und Ihr, Ihr stinkt am meisten danach! Wie kann ich sicher sein, dass Ihr nicht ein Echsenmensch seid, der menschliche Gestalt angenommen hat, um mich zu täuschen?«

Pôlberra trat zurück. Für den Moment stand b
was wie Mitgefühl in seinen Augen. »Ruht Euch aus. Wir unterhalten uns später weiter.« Er wandte sich um, hob den Schädelstab auf, der an der Wand lehnte, und schlug den Vorhang zurück.

»Wartet!«, rief Galotta ihm nach. »Ich - es tut mir leid, ich wollte das nicht sagen, bitte geht nicht!« Er hatte das Gefühl, dass die Wände auf ihn zustürzten, dass ihm keine Luft zum Atmen blieb. Gleichgültig, welche Gesellschaft er hatte, alles war besser, als allein an diesem düsteren Ort zurückzubleiben.

»Haltet die Katze fest!«, hörte er Pôlberra rufen. »Wenn es zu schlimm wird — haltet sie fest!«

Der Nekromant schlug die Tür heftig zu und versiegelte sie mit einem starken *Claudibus* und mit einer Schutzrune aus Kreide, wie er es gewohnt war. Mit schwerem Geräusch schob sich der innere Eisenriegel zu. Was für ein Dummkopf er gewesen war — er trat diesem verängstigten und gequälten Mann entgegen und erwartete irgendwelche vernünftigen Äußerungen von ihm ... oder gar Dankbarkeit? Niemand dankte ihm jemals seine Verdienste, und wenn er noch so viele Leben rettete.

Er zog sich die Kapuze tief ins Gesicht, denn er war überzeugt, dass seine Miene die Enttäuschung verraten würde, und dafür schämte er sich. Ein Magierphilosoph sollte keine Enttäuschung kennen. Noch dazu war er ernsthaft besorgt über Galottas Zustand. Seine Erinnerung war beeinträchtigt, und solange er nicht wusste, was mit ihm geschehen war, würde sich sein Geist auch nicht erholen. Erfuhr er jedoch zu schnell von den Taten, zu denen ihn die Dämonen verführt hatten, bestand die Gefahr, dass sein Geist erst recht kollabierte. Es war vertrackt. Hinzu kam, dass Galotta nicht einmal zu wissen schien, dass er seine magische Macht verloren hatte. Wenn er das begriff, würde ihm sicher ein weiterer Schock bevorstehen.

Halb blind stolperte Pôlberra wenige Schritte durch den Gang - und prallte gleich darauf gegen einen weichen Körper.

»Meine Güte, habt Ihr keine Augen im Kopf, oder wie? Wollt Ihr mich umrennen?«, beschwerte sich die Frau lautstark.

Es war Axzimona, die Hexe. Ihre schwarzen Augen funkelten ihn empört an.

»Was tut Ihr hier?« Pôlberra war ernsthaft verblüfft. Obwohl sie bereits einmal in seinem Quartier gewesen war, besaßen die meisten Menschen nicht genügend Orientierungssinn, um ohne Führung den Weg durch die Katakomben zu finden.

Sie konterte mit einer Gegenfrage. »Was zieht Ihr denn für ein Gesicht?« Als Pôlberra abwehrte, fuhr sie mit aufgesetztem Lächeln fort: »Gibt es etwa Ärger? Benimmt sich Euer Besucher, der Herr Galotta, daneben? Hat er Euch am Ende sogar versucht anzugreifen?«

»Ich wüsste nicht, was Euch das anginge.«

»Immerhin habe ich geholfen, ihn zu retten. Ich dachte, er würde jetzt vielleicht gern ein paar gute Worte hören. Und zwar von jemandem, der kein Kind dazu bringen würde, sich vor Schreck unter dem nächsten Bett zu verkriechen. Etwas Anständiges zu essen würde ihm bestimmt auch gut tun. Das Essen im Speisesaal ist sogar für die Eleven eine Zumutung.«

Pôlberra verzog das Gesicht. Der Kater - diese Fr
ihr Vertrautentier benutzt, um das Gespräch zu belauschen. Und mit der Hilfe ihres Katers hatte sie auch den Weg hierher gefunden.

»Mein Patient braucht Ruhe«, sagte er eisig.

»Haltet die Katze fest!«, ahmte sie ihn nach. »Meine Güte! Katze! Was für ein dämlicher Blindfisch muss man sein, um zu übersehen, dass Fran ein Kater ist? Ich werde ihn jetzt übrigens wieder abholen. Galotta darf mich begleiten. Frau Terbysios hat mir zwar nur wieder dieselbe alte Kammer zugeteilt wie beim letzten Mal, aber da ist auch Platz für zwei. Und er kann die >Katze< festhalten, so viel er will.«

»Einen Moment.« So viel Freundlichkeit machte Pôlberra unwillkürlich misstrauisch. Er traute Axzimona nicht, das hatte er noch nie. Wenn es um die Einschätzung anderer

ging, konnte er sich gewöhnlich auf seinen ersten Eindruck verlassen. »Was habt Ihr mit ihm vor?«

»Ich möchte einem verzweifelten Mann nur etwas Zuwendung geben - er hat sie bitter nötig, scheint mir. «

Der Nekromant runzelte die Stirn. »Wisst Ihr irgendetwas über Galottas Vergangenheit, das ich nicht weiß? Etwas, woraus Ihr Nutzen schlagen könnt?«

Axzimona zuckte die Schultern, doch sie wirkte ertappt. »Und? Wenn ich ihm auf die Beine helfe und er sich dafür erkenntlich zeigen möchte, was gibt's da zu sagen?«

Mit beiden Händen umfasste Pôlberra den Magierstab und senkte ihn bedrohlich. »Was es da zu sagen gibt? Frau, seid Ihr eigentlich noch recht bei Trost? Wisst Ihr überhaupt, was wir während dieser Austreibung für Galotta getan haben?«

»Sicher. Wir haben dieses geflügelte Ding verjagt. Diesen Dämon — die Racheflamme.«

»Rachedämon, ganz recht. Wenn Ihr unserer Unterhaltung so genau gelauscht habt, wisst Ihr wohl auch, dass Galotta aus einem bestimmten Grund unter den Einfluss des Herrn der Rache geraten ist.«

Axzimona zog eine Augenbraue hoch.

»Und dieser Grund liegt in der Vergangenheit«, sagte Pölberra. »Etwas in seinem Leben hat ihn zerstört und dieses Wrack hinterlassen. Der Mann wurde vom Kaiser verstoßen, hat Zehntausende auf dem Gewissen und weiß selbst am wenigsten von all der Schuld, die seine Seele tragen muss. Ich weiß zu wenig über die Ereignisse, die ihn zum Verbrecher gemacht haben. Wenn Ihr mehr wisst, wäre es hilfreich für ihn, dieses Wissen zu teilen.«

»Das werde ich. Mit ihm selbst.«

Pôlberra funkelte sie an. »Unserem Zirkel is die Racheflamme einmal zu verjagen — jetzt müssen wir dafür sorgen, dass sie nicht zurückkommt. Das *wird* sie aber, wenn Ihr unserem Gast nicht die Ruhe lasst, die er jetzt braucht.«

»Berra, Ihr seid so *niedlich*«, erwiderte die Hexe mit zuckersüßem Grinsen. »Wenn Ihr mal zur Seite gehen könntet, ich möchte jetzt Fran holen.«

»Nein. Und gebt Euch keine Mühe, die Tür ist versiegelt. Ich werde das Biest einfach rauswerfen, wenn ich wiederkomme. Und wenn Ihr noch einmal wagt, mich zu belauschen, seht Ihr Euren Fran das nächste Mal als Häufchen verkohlter Knochen. Wenn Ihr mir nicht sagen wollt, was Ihr wisst - gut. Ich bekomme es auch so früher oder später heraus. Haltet Euch von Galotta fern. Das ist mein letztes Wort.«

Axzimona schnaubte und maß ihn mit einem langen Blick von oben bis unten. Dann drehte sie sich um und stapfte ohne ein weiteres Wort davon.

Pôlberra folgte ihr langsamer durch die Ei
Felsens.

Dunkle Halle der Geister zu Brabak, Anfang Hesinde 1003 BF

Der Mann trug einen aufgequollenen Leichnam über der Schulter und lud ihn auf dem Seziertisch ab. Dann warf er Galotta einen prüfenden Blick zu.

Galotta krallte sich in den Vorhang, vor Entsetzen gelähmt. Dieser Mann war gut über zwei Schritt groß, hatte mächtige Arme und Hände, mit denen er ihm ohne Zweifel so leicht die Kehle zudrücken konnte wie einem Huhn. In sein blondes Bartgewirr waren Schädel von kleinen Tieren geflochten, die leise klapperten, wenn er sich bewegte, und Hautstechereien bedeckten seinen haarigen Oberkörper. Er nickte Galotta zu und vollführte einige seltsame Gesten — vielleicht eine Art Zeichensprache. Galotta schluckte.

»Ich ... verstehe nicht...« Seine Stimme klang dünn in seinen eigenen Ohren, wenn auch nicht mehr ganz so heiser. Die Lei-

che auf dem Tisch tropfte. Gestank nach Seetang und faulem Fleisch breitete sich in dem unterirdischen Raum aus.

Der Riese zuckte die Achseln, trat plötzlich auf Galotta zu und riss den Mund auf. Mit einem Aufschrei sprang Galotta zurück, stolperte und prallte mit dem Rücken gegen die Wand. Der Mann hatte keine Zunge, nur einen Stumpf im Mund. Galotta spürte sein Herz so zwischen den Rippen hämmern, dass es wehtat.

Der Fremde klappte den Mund zu, verzog die Lippen zu etwas, das vielleicht ein Lächeln sein sollte, und tätschelte ihm mit feuchter Hand den Kopf. Dann zuckte er die Schultern, trat zurück und wandte sich wieder der Leiche zu.

Galotta spürte, wie seine Beine nachzugeben drohten, und nahm Zuflucht zum Bett. Sein Herz klopfte noch immer heftig, und er hatte Mühe, genug Luft zu bekommen. Durch einen Spalt im Vorhang beobachtete er, wie sich der Koloss an dem Leichnam zu schaffen machte - ihm mit sicherer Hand die Brust aufschnitt. Ein Schwall Flüssigkeit quoll hervor, der nicht die Farbe von Blut hatte.

»Wir müssen hier weg«, flüsterte er dem Kater zu, der gemütlich auf dem Bett lag und wie üblich pfeifend schnurrte. »Ehe sie *mich* auch noch aufschneiden ...« Vor Angst war ihm übel, doch die Furcht betäubte auch den brennenden Schmerz in seinem Körper. Er war inzwischen überzeugt, dass der rothaarige Mann, Pôlberra, gelogen hatte. Er hatte ihm nicht das Leben gerettet, und all das Gerede über Dämonen und Philosophie entsprang einem kranken Hirn. Es gab keinen Zweifel: Dieser Pôlberra war ein Nekromant. Hatte er nicht selbst gesagt, dass sie sich in der Brabaker Magierakademie befanden? Brabak war die Stadt der Nekromanten. Nekromanten arbeiteten mit Leichen. Plötzlich erklärte sich alles von allein — Galotta hatte von Anfang an geahnt, dass er sich in tödlicher Gef ahr befand. Aber auf einem Seziertisch als Studienobjekt zu landen war noch schlimmer, als in die Hände der Blutgeldjäger zu geraten.

Aber warum hatte ihm Pôlberra zu essen gegeben, wenn er ihn doch ebenso gut sofort hätte töten können? Und was hatte dieser Ausdruck von Mitgefühl in seinen Augen bedeutet?

Gleichgültig. Er musste von hier verschwinden, bevor es zu spät war. Der Riese konzentrierte sich ganz auf den verfärbten Leichnam auf dem Tisch, und der Nekromant war bereits vor einer ganzen Weile fortgegangen. Wahrscheinlich war dieses Monstrum der Helfer des Magiers und bereitete den Körper für irgendein ekelhaftes Ritual vor.

Galotta warf einen sehnsüchtigen Blick auf die Tür, die mit komplizierten sternförmigen Kreidemustern in unterschiedlichen Farben bedeckt war. Seit der Riese den Raum betreten hatte, stand sie ein Stück offen. Doch Galotta wusste, er würde niemals dorthin gelangen, ohne die Aufmerksamkeit des bärtigen Mannes auf sich zu ziehen, dazu war der Raum zu schmal.

Plötzlich kam ihm ein Gedanke. Auf einem Tisch in der Nähe des Betts lag die schleimige Dornenranke, mit der Pôlberra ihn betäubt hatte. Vorsichtig versuchte er einen der Dornen abzubrechen und biss vor Anstrengung die Zähne zusammen. Selbst dafür schien er zu schwach zu sein. Doch dann knackte es scharf, er hielt den Dorn zwischen zwei Fingern - und der bärtige Mann drehte sich mit gerunzelter Stirn zu ihm um.

Galotta stockte der Atem. Unzählige Bilder stürmten in seinen Geist, unwirklich wie in einem Fiebertraum: *Ein blondlockiger Mann schlug die Augen vor ihm nieder. Seine eigene Hand berührte die Stirn einer Frau, er hatte das Gefühl, in einen fremden, fühlen Geist zu schneiden. Der Widerstand der Frau zerfloss vor ihm, er hatte jede Macht über sie ...*

Er spürte, dass er den monströsen Mann vor sich mit einem Fingerschnippen bezwingen konnte, doch er wusste nicht, wie. *Zu viele Splitter.* Er konnte das Bild nicht zusammenfügen.

Aber als der Fremde mit schweren Schritten auf ihn zutrat, kam ihm der Kater zu Hilfe. Das Tier trabte auf den Mann zu,

rieb sich an seinen Knöcheln und schlang den Schwanz um seine Beine. Sobald sich der Riese bückte, um das schwarze Fell zu streicheln, nahm Galotta seine Kraft zusammen und stieß dem Hünen den Dorn in den nackten Oberarm. Der Mann fuhr heftig zusammen, holte noch im gleichen Moment aus und schlug nach ihm. Seine schwere Hand traf Galotta mit voller Wucht im Gesicht, er sah Funken tanzen. Er taumelte rückwärts, hörte es krachen, doch als er wieder klar sehen konnte, lag der Mann reglos neben ihm, den Mund halb geöffnet. Sein Sturz hatte ein kleines Regal mit Glasgefäßen mitgerissen, ihr unappetitlicher Inhalt verstreute sich über den Steinboden. Galotta bückte sich, riss den Kater an sich und stürzte zur Tür, so schnell ihn seine Beine trugen. Es prickelte auf seiner Haut, als er die Tür weiter aufstieß. Vor ihm lag ein finsterer Gang mit zahlreichen Windungen. Er wusste nicht, wie lange die Betäubung bei dem bärtigen Riesen anhalten würde. Und wenn der Nekromant zurückkehrte, würde er sicherlich die Suche nach seinem verloren gegangenen Forschungsobjekt aufnehmen. Also rannte er, so schnell es seine Kräfte zuließen.

Lange dauerte es nicht, bis seine Lungen brannten und es ihm vor den Augen flimmerte. Er musste den Kater auf den Boden setzen und an der Wand in die Hocke gehen. Wieder verfärbte sich die Dunkelheit rotfleckig, und ein weiterer Teil der Erinnerung kam zurück: *Etwas Flammendes streckte sich über ihm aus, verschmolz mit ihm, scharfe Glut bohrte sich in seine Brust.* Was konnte er nur tun, um diese Bilder nicht länger zu sehen?

Von fern drang ein Rauschen an seine Ohren. War das der Schwindel, oder wartete dort draußen wirklich das Meer der Sieben Winde von Kap Brabak? Wenn es so war, dann musste er sich irgendwo im Inneren von Felsklippen befinden, womöglich unterhalb der Akademie.

Der Kater stieß ihm den Kopf gegen den Knöchel, das brachte Galotta wieder zu sich. Er beugte sich zu dem Tier

hinunter, aber der Kater entzog sich seiner Hand und tauchte in die Dunkelheit ein.

»Warte! Bleib bei mir!«

Tatsächlich blieb der Kater stehen und wartete, bis er ihm gefolgt war. So führte er ihn Schritt für Schritt durch das unübersichtliche Gangsystem. Ein Teil von Galotta ahnte, dass etwas nicht stimmte - keine Katze war klug genug, um sich zu verhalten wie ein menschlicher Ortskundiger. Doch etwas anderes, woran er sich halten konnte, hatte er nicht mehr.

Er wusste nicht, wie viel Zeit vergangen war, als er plötzlich helles Sonnenlicht wahrnahm. Im nächsten Moment spürte er auch Wärme; die schwarzen Felsen hatten Hitze aufgesogen. Der Kater setzte mit langen Sprüngen ins Freie. Nach dem Weg in der Dunkelheit schmerzten Galottas Augen, er ertrug den Anblick des stechend blauen Himmels kaum. Frische Luft umwehte seinen Körper.

Schließlich aber hatten sich seine Augen so weit an die Helligkeit gewöhnt, um zu erkennen, dass er sich in einer verwinkelten Felsenbucht am Seitenarm eines Flusses befand. In der Ferne rauschte das Meer, doch hier gluckste das Wasser nur träge. Möwen kreischten über ihm, auf der anderen Seite des Ufers sah er die Häuser und Hütten einer kleinen, südländischen Stadt.

Auf den Felsen im Schatten einiger Bäume saß eine massige Frau in bunter Kleidung und angelte. Der Kater schoss auf sie zu und sprang auf ihren Schoß. Träge drehte die Frau den Kopf. Als sie Galotta erblickte, hellte sich ihre Miene auf.

»Ah, da seid Ihr ja endlich. Meine Güte, hat das gedauert! Ihr seht ja schlimm aus. Kommt mal her und lasst Euch anschauen.« Sie hatte rote Flecken auf den Wangen und lebhafte schwarze Augen, die Galotta an jemanden erinnerten, ohne dass er sich besinnen konnte, wer es war. *Augen wie die sternlose Nacht...*

Galotta blieb im Mund des Felsens stehen. Aus irgendeinem Grund fühlte er sich verraten, als sich der Kater eng an die Frau schmiegte, und er wusste, das Tier gehörte zu ihr.

»Wer seid Ihr?«, fragte er. Nach all den Abscheulichkeiten, denen er hier begegnet war, traute er niemandem mehr.

Die Frau legte die Angel weg, nahm den Kater auf den Arm und erhob sich mit unerwarteter Geschmeidigkeit. »Axzimona«, antwortete sie in einem Tonfall, als sei es ein Zeichen großer Dummheit, sie nicht sofort erkannt zu haben. Sie streckte ihm die Hand hin, und er sah, dass ihr Gesicht grell geschminkt war. Ihre zimtfarbene Haut schimmerte mit leichtem Bronzeglanz. Die Haare hatte sie zu zahlreichen verfilzten Zöpfen geflochten und im Nacken zusammengefasst, die zottige Masse hing ihr weit auf den Rücken hinab. »Eine gute Freundin, mein akademischer Leidensgenosse.«

»Kennen wir uns?« Galotta begann endgültig an seinem Verstand zu zweifeln.

»Noch nicht, aber bald, hoffe ich.« Sie ergriff seine Hand und schüttelte sie herzlich, und ihre Lippen formten ein liebenswürdiges Lächeln. Jetzt erst sah er die feinen Narben, wie von Splittern oder Krallen, die sich über ihr Gesicht zogen, besonders um die Augen. »Ihr seid ja ganz verhungert. Ich habe ein paar Fische gefangen, möchtet Ihr vielleicht das Mittagessen mit Fran und mir teilen?«

In der gelbweißen Sonne roch Galotta nur Fisch, kein verwesendes Fleisch, und nirgends gab es Leichen, Blutflecken oder Spuren von Asche. Er hatte keine Kraft mehr, um sich noch länger zu fürchten. Plötzliche Erleichterung erfasste ihn, als er begriff, dass er seinem Gefängnis im Bauch des Felsens entkommen war, ihm wurde beinahe schwindelig. Dankbar schüttelte er die Hand der Frau.

»Ja«, hörte er sich selbst sagen, »bitte, das wäre sehr freundlich ...«

»Haben dich der Eunuch und sein Gladiator erschreckt?«

Galotta erinnerte sich nicht mehr, seit wann er mit Axzimona per du war, vielleicht seit dieser Flasche Wein. Die Kühle des Weins linderte das Brennen in seinem Körper, und Galotta stürzte ihn hinunter, ohne auf den Geschmack zu achten. Sie waren durch die Magierakademie geschlichen, bis sie die Gästequartiere erreicht hatten. Nun saßen sie in einer Gästekammer auf dem Boden, wo große rote Kissen und Staubklumpen lagen. Es war heiß und stickig, im Herd glühten die Kohlen aus.

»Von wem sprichst du?«

»Von Pôlberra und seinem Helfer Marcello natürlich.« Axzimona beim Essen zuzusehen, war ein Erlebnis. Der gebratene Fisch verschwand mit erstaunlicher Geschwindigkeit zwischen ihren bemalten Lippen. Sie redete mit vollem Mund und fuchtelte mit der Gabel herum, um ihre Worte zu untermalen. »Das sind mir vielleicht zwei Möchtegerngespenster! Berra macht einen Riesenwirbel, seit er dich aus dem Sumpf gefischt hat, und sperrt dich weg wie einen Verrückten. Du musst froh sein, dass Fran und ich dich da rausgeholt haben.«

»O ja.« Zu dem Fisch hatte die Frau Brotscheiben geschnitten, die sie dick mit Butter bestrich, salzte und pfefferte. Galotta kaute und wunderte sich, dass er den Geschmack kaum wahrnahm. Auch der Fisch hinterließ nur einen Hauch von Würze auf seiner Zunge, obwohl er goldbraun und knusprig war. Uber allem schien ein leichter Aschegeschmack zu liegen. »Dieser Pôlberra — er ist Nekromant, nicht wahr? Ist er wirklich ein Eunuch?«

»Ich hab ihm noch nicht unter den Kittel geschaut. Aber alle behaupten es, und wenn du einmal seine Stimme gehört hast...«

»Er hätte mich fast umgebracht, glaube ich.« Galotta schauderte immer noch bei der Erinnerung. »Aber gesagt hat er, er wolle mir helfen.«

»Bei Berra weiß man nie.« Axzimona tippte sich an die Schläfe. »Völlig plemplem, der Gute! Wahrscheinlich war er als kleiner Pupser zu oft im Bett von Bal Honak. Er soll aus Al'Anfa stammen, Boroni war er, bei dem Pack weiß man ja Bescheid. Rauschkraut, Menschenopfer, was man sich nur denken kann. Und sein Handlanger, dieser Marcello, ist genauso verrückt wie sein Herr. Ich bin ja erst seit einiger Zeit hier, aber ich kann dir sagen: Du und ich sind wahrscheinlich die einzigen vernünftigen Leute in dem ganzen Bau!«

Sie redete weiter, und Galotta nickte nur, überwältigt von dem Wortschwall.

Nach dem Essen stellte sie die schmutzigen Teller zur Seite, wo schon ein ganzer Stapel anderer stand, setzte sich zu Galotta auf die Kissen und legte einen Arm um seine Schultern. »Du siehst ganz elend aus. Aber das ist ja auch kein Wunder, wenn man bedenkt, was dir zugestoßen ist.« Sie drückte ihren weichen Körper an seinen und sah ihn so bedeutungsvoll an, dass er ahnte, sie meinte nicht seine Gefangenschaft bei dem rothaarigen Nekromanten. Das Medaillon, das sie um den Hals trug, baumelte vor ihrem Busen auf und ab. Er zwang sich, den Blick abzuwenden.

»Meine Erinnerungen ... ich bringe nichts zusammen«, gestand er. »Ich soll Hofmagier und Philosoph sein, der Kaiser hat ein Kopfgeld auf mich ausgesetzt. Das zumindest hat Pôlberra behauptet. Ich weiß nur noch, dass ... dass ich vor etwas davongelaufen bin. Und da war rotes Feuer und ein schwarzes Tier mit Flügeln. Der ... Nekromant hat gesagt, ich wäre von einem Dämon besessen gewesen, aber ich glaube ihm nicht.«

»Nicht besessen«, erwiderte Axzimona. Ihre freundliche Stimme bekam einen kratzigen Unterton. »Ich würde eher sagen, auserwählt. Er hat dich in deinem traurigen Zustand am Leben gehalten. Aber jetzt ist er weg. Das macht nichts - du kannst ihn zurückrufen.«

Ein Raubtiergesicht mit spöttischen Augen, Schmerz schnitt über sein Gesicht, Blut lief ihm in die Augen. Am Boden lag eine Frau in halb durchsichtigem Kleid mit durchgebissenem Hals. - Galotta tastete über seine Stirn und fand eine lange Narbe. Angst saß ihm in der Kehle. Vielleicht hatte der Nekromant zumindest damit recht gehabt, dass er Entsetzliches erlebt hatte. Oder getan hatte? »Alle sprechen über Dämonen. Ich - ich habe nichts mit ihnen zu schaffen.«

»Du wirst dich schon erinnern. Du brauchst den Dämon, er wird dich stark machen für den Kampf, der dir bevorsteht.«

»Was für ein Kampf?«, fragte Galotta erschrocken. Er fühlte sich keineswegs in der Verfassung, gegen jemanden zu kämpfen.

»Wir haben einen gemeinsamen Feind.« Axzimona sprach ihm nun direkt ins Ohr. »Eine grausame Frau, die unseren Tod will. Sie hat mich fast zu Tode gebracht, sodass ich mich hier vor ihr verstecken muss. Und sie hat auch dich aus deiner Heimat vertrieben.«

»Woher weißt du das? Der Nekromant konnte oder wollte mir nichts sagen ...«

»Berra spricht mit seinen Leichen und seinem stummen Helfer. Kein Wunder, wenn er nicht weiß, was in der Welt vor sich geht! Überhaupt kümmern sich die meisten Magier hier um gar nichts, sie interessieren sich nur für alte Bücher. Aber ich lese immer die *Bilderpostille* und laure auf Neuigkeiten, die die Händler aus dem Mittelreich bringen. Du warst *das* Gesprächsthema. Der Hofmagier des Kaisers, Cordovan der Große, der Forscher, der Liebhaber der Kaiserin, Erbauer mächtiger Kriegswaffen! Alle Magier der Welt hatten Respekt vor dir. Und ich ebenfalls ...« - Sie strich ihm sanft über den Kopf. »Fran hat deine Sorgen mit dir geteilt, und ich weiß vieles von dem, was auch er weiß ...«

Galottas vernarbte Haut prickelte. Ihre Bewunderung tat ihm gut, doch er konnte sich nicht entspannen, noch immer fühlte er sich ihr auf unangenehme Art ausgeliefert.

»Ich muss zugeben, ich war immer ein bisschen verschossen in dich, seit ich ein Porträt von dir in einer... wissenschaftlichen Fachzeitschrift gesehen habe«, fuhr Axzimona fort. »Aber alle Erzählungen über dich waren untertrieben. Du hast so wundervolle Augen, so eine schöne Farbe, wie eine Iribaarslilie.«

Galotta zuckte zusammen, als sie ihn plötzlich ins Ohrläppchen biss. Sie wirkte wie eine Katze, die spielen wollte, aber für den Moment vergessen hatte, dass sie Krallen besaß. Er rückte ein Stück von ihr weg. Am liebsten wäre er aufgestanden, aber sie hatte sich bei ihm untergehakt. Da sie schwerer war als er, konnte er ihrem Griff nicht entkommen. Sein Kopf hatte Schwierigkeiten, alles zu erfassen, was er hörte. Er sollte ein angesehener Magier gewesen sein, ein Wissenschaftler, ein Frauenschwarm?

»Diese ... diese Feindin, von der du sprichst, die auch dich vertrieben hat — wer ist sie?«

Demonstrativ blickte sich Axzimona in alle Richtungen um, ehe sie wisperte: »Nahema. Der Graue Rabe.«

Der Name löste etwas aus. Es war, als würde sich ein rötlicher Funke hinter Galottas Stirn entzünden. Bilder zuckten in dichter Folge vorbei: *Seine Hand — eine jüngere Version seiner Hand—hielt eine graue Feder zwischen Daumen und Zeigefinger. Ein unerträglich liebliches Gesicht mit Augen wie aus Vulkanglas. »Der nächste Tanz ist der deine«, sagten die Lippen der Frau. Sie fasste ihn beim Handgelenk und zog ihn mit sich ... was folgte,*
waren Hitze und Schmerz unid Demütigung...

Galotta presste beide Hände auf die Schläfen, als eine Stichflamme von seinem Kopf in seine Brust hinunterschoss - so fühlte es sich zumindest an. »Nein!«, keuchte er.

Nur verschwommen sah er, wie Axzimona die Stirn runzelte. »Bist du in Ordnung? Vielleicht ruhst du dich ein bisschen aus. Wir können ja später weiter über Nahema reden. Aber schlaf nicht ein, ich habe doch noch eine Überraschung für dich.«

Sie half ihm, sich auf die roten Kissen zu legen, und schob ihm eins davon unter den Kopf, dann war sie fort.

Galotta atmete tief durch. Das Brennen wollte nicht nachlassen, und diesmal verschwanden auch die Bilder nicht. Nahema.

Nahema ...

Gelächter brauste um ihn auf *Aufgerissene Münder, verzerrte Gesichter, Weinen wie von Kinderstimmen. Und die Flamme unter seinen Füßen, er fühlte noch, wie seine eigene Haut verschmorte.* Es war nur eine Erinnerung, aber es kam ihm vor, als wäre sie ein Echo, das sich unablässig selbst verstärkte, bis es unerträglich laut geworden war. Das hielt er nicht aus, es musste aufhören! Mühsam raffte sich Galotta auf Der Herd zog ihn an. Dort war Glut. Sie versprach echten Schmerz, um den erinnerten zu überdecken. Er öffnete die Herdklappe und streckte seine Hände in die glimmenden Kohlen.

Glut biss in seine Haut, doch zunächst fühlte er sie kaum. Es kam ihm vor, als müsse es so sein: Das Feuer, das sich in seine Hände fraß, war ein Teil von ihm. Und einen Lidschlag lang war er überzeugt, hätte er das Feuer länger mit seinem Fleisch gefüttert, es hätte zu ihm *gesprochen.* Dann endlich tat es weh, und es war eine Erleichterung. Die Glut brannte die Qual seiner Erinnerungen für den Augenblick weg.

Er hatte das schon einmal erlebt. Ein wohlwollendes rotes Feuer, schwarze Federn, eine Stimme, die sang wie eine Klinge ...

Jemand packte ihn und zerrte ihn von dem Herd weg. Er wehrte sich, wollte nicht zurückgeholt werden, aber die fremden Hände waren stärker. Mit dem Griff eines Schraubstocks umklammerten sie seine Arme und zogen ihn mit sich. Galotta blinzelte und sah, dass ihn der Helfer des Nekromanten gepackt hielt, der bärtige, tätowierte Mann, den er vorhin betäubt hatte. Er stieß Galottas Hände in einen Eimer Wasser und hielt sie fest, als er darum kämpfte, sich aus dem Griff loszuwinden. Vor ihm erschien das fahle, grimmige Gesicht

des Nekromanten Pôlberra. »Ich hatte es befürchtet«, sagte er, nicht zu Galotta, sondern über seinen Kopf hinweg zu dem stummen Hünen. »So läuft das hier immer. Zuerst heißt es: >Berra, dieser verrückte Hund, ist mal wieder übervorsichtig.< Und wenn alles schiefgeht, jammern sie: >Berra, warum hast du uns nicht gewarnt?< Sie haben alle keine Ahnung davon, wie hinterhältig die Mächte sind. Aber du und ich, wir wissen's, richtig, Marcello?« Dann beugte er sich vor, fasste Galotta unters Kinn wie ein kleines Kind und zwang ihn, ihm in die Augen zu sehen. »Das Feuer wird Euch nicht helfen!«, sagte er mit schneidender Stimme. »Gar nichts wird Euch helfen, was nicht hier sitzt.« Mit der freien Hand schlug er ihn heftig gegen den Kopf. »Oder hier.« Die Faust traf Galottas Brust. Obwohl der Mann nicht hart zuschlug, blieb Galotta die Luft weg.

»Nahema«, sagte er leise. »Ich glaube, ich erinnere mich.«

Der Nekromant spuckte aus und erhob sich. »Das hat Euch diese Hexe eingegeben, was? Wo ist sie? Ich lege die Gedärme ihres Katers in Alkohol ein und binde meine Bücher in seine Haut!«

Verschwommen sah Galotta, wie Axzimona in der Tür erschien. Sie hatte ihren Rock ausgezogen, trug nun eine enge Hose und hatte ihre üppigen Formen in ein rotes Korsett mit grüngelben Rüschen gezwängt. Das breite Lächeln glitt von ihrem Gesicht, als sie den Nekromanten sah. »Ich wollte nur ...«, setzte sie an.

Marcello hob Galotta auf seine Schultern, während sich Pôlberras Gesicht ausnahmsweise vor Wut rötete. Er ging auf Axzimona los wie eine tollwütige Sumpfrantze. »Jetzt hört aber alles auf! Ich hatte Euch gewarnt, meinen Patienten in Ruhe zu lassen. Er ist eine Gefahr, vor allem für sich selbst. Wenn Ihr wollt, dass er wieder zu Sinnen kommt, dann lasst ihn in Ruhe!«

»Ich bin sicher, er wird die Wahrheit ertragen«, fauchte sie zurück. »Es hat nur niemand den Mut, sie ihm zu erzählen.«

Fran kletterte an Aximona hoch, sträubte das schwarze Fell und fauchte von der Schulter seiner Herrin herab.

Die Miene des Nekromanten verfinsterte sich. »Er wird die Wahrheit selbst finden müssen. Die nächsten Monate wird er dazu genügend Zeit haben.«

»Ihr habt nicht das Recht...«

»Schweigt! Sonst lasse ich nicht nur Euren Kater ausstopfen!« Die Sehnen an Pôlberras Hand spannten sich, als er seinen Magierstab drohend auf sie richtete.

»Tut dem Kater nichts!«, bat Galotta und wusste selbst nicht, weshalb. Eine schaufelähnliche Hand presste sich auf seinen Mund, und Marcello trug ihn fort.

6. Kapitel

Wunden

Diesmal war er dem Nekromanten nicht entkommen.

Er wurde gefangen gehalten in einer Zelle im Felsen der Steinklippen, die sich einen halben Tagesmarsch westlich von Brabak entlangzogen. Durch die Gitteröffnung sah er das Meer, es war schwarz, blau oder grün, je nach Tageszeit, rauschte eintönig Tag und Nacht, und meist trug es weiße Schaumkämme. Immer wieder überkam ihn die Sehnsucht, von den hohen Felsen ins Meer zu springen. Doch so ausgezehrt er auch sein mochte, durch die Gitterstäbe passte er nicht. Manchmal sah er Schiffe, die um das Kap fuhren: bornische Handelskoggen oder schwere Liebfelder Karracken. Einmal kreuzte sogar eine alanfanische Galeere am Horizont. Er erkannte die Schiffe an ihrer Bauart - also hatte er nicht alles vergessen aber je mehr die Gedanken um ihn selbst kreisten, desto schwieriger wurde es, sie zu fassen.

Das stählerne Gitter der Zelle war verriegelt. Das alles geschah zu seinem eigenen Schutz, hatte Pôlberra versichert, und wahrscheinlich hatte er sogar recht. Eisenschellen und Ketten an den Wänden ließen Galotta ahnen, wer hier sonst Unterkunft erhielt: gefährliche Schamanen der Waldmenschen oder der Echsen, besessene Hexenmeister, wahnsinnige Dämonenbeschwörer ...

Galotta wollte nicht fragen, ob dem Kater etwas geschehen war. Er hätte das Tier gern wieder bei sich gehabt. In dieser Zelle draußen in den Klippen fühlte er sich fürchterlich einsam, die Stille dröhnte in ihm. Ihm lag die Bitte auf der Zunge, doch er sprach sie nicht aus, weil er sich seiner Schwä-

che schämte. Vielleicht hatte dieser verrückte Nekromant tatsächlich recht: Er musste die Dämonen in seinem Inneren selbst austreiben.

Doch er war nicht sicher, ob es ihm gelingen würde. Schon gar nicht hier, noch dazu allein und eingesperrt. Es kostete ihn bereits genügend Selbstbeherrschung, Haltung zu bewahren, wenn jemand zu ihm kam.

»Braucht Ihr noch etwas, Meister Galotta?«, fragte Pôlberras Lehrling, ein pickelübersäter junger Bursche. Er kam jeden dritten Tag und brachte etwas zu essen.

»Solange ihr mich nicht herauslasst, gibt es nichts, was du tun kannst. Ich bin kein Tier, das man wegsperrt.«

Der Bursche schluckte sichtbar. »Ich weiß, Euch muss das alles merkwürdig vorkommen. Aber Ihr könnt Meister Berra vertrauen. Er ist der klügste Mann im ganzen Süden und der beste Heiler dazu. Er kann Euch helfen — wenn Ihr ihm nur zuhört, wird er Euch schon helfen.«

Galotta schwieg. Er hatte nichts davon, wenn er zugab, dass ihm Axzimonas Version des Geschehens wesentlich überzeugender erschienen war.

Was passiert war, nachdem Nahema ihn gefoltert hatte, wusste er nicht genau. Er wusste nicht einmal, ob er sich wünschen sollte, die Kontrolle über seinen Geist zurückzuerlangen, oder ob er hoffen sollte, dass die Erinnerungsfetzen dem Wahnsinn entstammten. Allzu real erschienen ihm die Bilder von Sternen, die zu Menschenfressern sprachen, oder von einem gigantischen steinernen Auge, das zu ihm sprach.

Er erinnerte sich an Zauber, die er wohl einst beherrscht hatte und die den Geist beeinflussen, ja kontrollieren konnten. Doch so sehr er sich auch mühte, so sehr er versuchte, mit Magie und Zaubersprüchen in seinen eigenen Geist zu dringen und die Erinnerungen herauszuschneiden, es gelang ihm nicht.

Er spürte nichts, keinen astralen Fluss, keine astrale Macht in den Händen.

Jeden Abend regnete es, und anschließend wölbte sich ein Regenbogen am Himmel. Immer stand er an derselben Stelle über den Felsklippen — das verdammte penetrante Ding!

Als die Enge in der Zelle übermächtig wurde, richtete er seine verbliebenen Gedanken und Kräfte auf eine Flucht. Er versuchte, das Schloss mit Magie zu öffnen, doch auch das gelang ihm nicht. Ihm fehlte nicht nur die Kraft, den Zauber aufrechtzuerhalten oder das schwere Schloss zu öffnen. Nein, es geschah einfach nichts.

Galotta spürte die Magie in dem Gestein um sich herum. Er konnte sie riechen, sie prickelte auf seiner Haut. Doch er konnte sie nicht berühren. Es war zum Verzweifeln.

Er fühlte sich wie ein Narr, der hoffte, dass er zaubern könne, wenn er nur stark genug die Hände verkrampfte. Und wenn ihn Stille umgab, flüsterte ihm eine singende Stimme Geschichten zu, über den mächtigen Magier, der er einmal gewesen war.

Wenn er auch die Stille verabscheute, mochte er doch die Dunkelheit. Sie war gut zu ihm: Kühle Schwärze und ein Bett, in dem er sich ausruhen konnte. Nie schien er genug schlafen zu können. Zwar brannte Feuer in seinen Träumen, aber sein Körper war zu erschöpft, um auf den Schlaf zu verzichten. In der Schwärze und Stille der Kammer kehrten langsam die Gedanken zu ihm zurück, die er verloren hatte.

Um seine Erinnerungen wieder zu ordnen, begann er irgendwann, kleine Steinsplitter in seiner Zelle zu sammeln. Die größeren Brocken zerschlug er. Als der Boden vollkommen leer war, schlug er mit einem Keil weitere Steine aus dem Fels. Stundenlang schliff er sie an der Felswand, bis sie sich heiß zwischen seinen Fingern anfühlten und die Form von kleinen Perlen, Kristallen, Zylindern oder Quadern hatten. Er ordnete sie nach Farbe und Größe und begann, ihnen

Erinnerungsfetzen zuzuweisen. Bald wurden es mehr, Hunderte, vielleicht gar Tausende, und er verteilte sie alle auf dem Boden: die runden für Erinnerungen an den Kaiserhof, die dunkleren davon für Personen, die er kannte. Die schmalen Steine waren Frauen, die etwas größeren Männer. Kaiser Hal blieb schmal, dieses ewige Kind auf dem Thron passte nicht in eine Reihe mit Helme Haffax, Answin von Rabenmund oder Dexter Nemrod. Die Quader und Kristalle wies er Ereignissen zu - oder Augenblicken, die zu einem größeren Ereignis zu gehören schienen: das Gelage im Tulamidischen Gemach, die Beschwörung des Zants, der Kampf gegen die Bluthunde des Kaisers. Viele Steine ordnete er in weiteren Gruppen an, deren Bedeutung ihm noch verborgen blieb. Eine Handvoll schmale Gesteinsbrocken stand für junge Elfen mit traurigen Gesichtern. Dunkle, scharfkantige Steine hielten die Erinnerung an ein Bild fest, an eine Stadt unter schwarzen Wolken. Andere Steine ließen sich noch nirgends zuordnen.

Bald war sämtlicher Platz auf dem Boden der Zelle mit Ansammlungen von Steinsplittern belegt, und Galotta begann jeden Morgen aufs Neue damit, sie zu verschieben. Manchmal verlor er sich in seinen Gedanken, murmelte die Worte von Unterhaltungen, auf die er sich besann, um die Einsamkeit zu vertreiben und seine Erinnerungen wieder zusammenzubringen.

Behutsam fügten sich so nach scheinbar endloser Zeit die Teile des Ganzen nach und nach in seinem Kopf wieder aneinander. Viele Erinnerungen quälten ihn, der Beschwörungsunfall, Nahemas Falle, die glühende Tischplatte, der Tod seiner Töchter ...

Es war wie mit dem Anblick seines eigenen entstellten Gesichts: Er hatte ihn ertragen können, solange ihm die Erinnerung daran fehlte, wie er einmal ausgesehen hatte. Jetzt, da er sich auch daran erinnerte, verabscheute er den Anblick seines Spiegelbilds in der Trinkschale. Und nirgendwo gab es Feuer, um den Schmerz zu betäuben.

Er wollte, er könnte schlafen, ohne zu träumen.

Er wollte, er wäre tot.

Aber immer, wenn er es nicht mehr aushielt, allein und hilflos und wütend zu sein, kam Pôlberra zu ihm. Zunächst brachte ihm der Nekromant nur etwas zu essen und versorgte seine verbrannten Hände. Nur wenige Worte hatte er für ihn übrig, und ganz gleich, ob Galotta wütend auf ihn losfuhr oder sich alle Mühe gab, ihn nicht zu beachten, ob er seine Hände wegriss — in Pôlberras Gesicht zeigte sich keine Regung. Er fragte nicht einmal nach den Hunderten von geordneten und ungeordneten Steinen auf dem Boden der Zelle.

Doch die Salbe des Nekromanten kühlte seine verbrannten Hände, und obwohl Pôlberras Stimme noch immer unangenehm klang, waren die Worte sanft und sorgfältig gewählt. Sie gaben Galotta etwas, an das er denken konnte, wenn ihn die Dunkelheit und seine wieder erstarkenden Erinnerungen einhüllten. Mit der Zeit blieb der Nekromant länger bei ihm, und Galotta begann über die Bedeutung der Steine zu sprechen. Pôlberra sagte nichts, sondern hörte ihm nur zu.

Doch je mehr Erinnerungen wieder zusammenfanden, desto mehr begriff er, dass es noch eine große Lücke in seinem Gedächtnis gab - Steine, die Bilder von Blut, Tod und entfesselter Macht in sich trugen, aber kein erkennbares Ganzes ergaben. Und solange dieses letzte große Rätsel nicht gelöst war, wusste er auch nur wenig mit den anderen Erinnerungen anzufangen. Etwas Furchtbares war mit ihm geschehen, ja, das hatte er begriffen, und der Mann mit dem bleichen, vernarbten Gesicht wollte ihm helfen. Im Gegensatz zu Galotta selbst verstand offenbar zumindest er etwas von dem, was hier vor sich ging, und warum er immer noch von Albträumen und der roten Flamme heimgesucht wurde.

Er ahnte, es musste einen Grund geben, warum Pôlberra ihm half. Manchmal fürchtete sich Galotta noch vor ihm, aber das Gefühl von Dankbarkeit überwog.

Er wusste nicht, wie viele Monate vergingen, bis er dauerhaft ruhiger wurde. Er lehnte an der Gitteröffnung und starrte auf das Meer hinab, das immer noch beständig seine Farbe änderte, aber empfand keinen Zorn mehr, dass die Öffnung zu eng war, um sich hinunterzustürzen. Allmählich wurde sein Körper kräftiger. Die Wunden waren verheilt, und ein Netz aus Narben überzog nicht nur seine Hände.

Der Scharlachkappentanz, seine Flucht... all das schien nun aus einem anderen Leben zu stammen.

Schließlich war nur noch ein Stein übrig geblieben, der in keines der Bilder passte und doch in alle gehörte, ein schmaler, grauer Stein. In der Mitte seiner Zelle aber hatten sich die >Schreckenssteine<, wie er sie nannte, angesammelt, ein großer Haufen, den er nicht hatte zusammensetzen können, nicht zusammensetzen wollte. Geblieben waren auch ein ständiger Schmerz in der Brust und ein Geschmack nach Qualm in seinem Mund, als hätte er heiße Asche geschluckt.

Felsklippen von Kap Brabak im Praios 1004 BF

Eines Morgens schlug er die Augen auf und sah Pôlberra am Gitter, auf dem schmalen Sims vor seinem Kerker. Der Nekromant stand dort wie ein Teil des Felsens, die Arme verschränkt. Seine Augen wirkten uralt. Mit der unwirklichen Klarheit eines Menschen, der gerade erwachte, erkannte Galotta, dass Pôlberras Gesicht von Leid gezeichnet war.

»Wir gehen hinaus«, sagte der Nekromant. Nach wie vor blieb seine Miene undurchschaubar.

Pôlberra führte ihn hinaus, und zum ersten wusste es nicht - verließ Galotta sein Gefängnis. Die Sonne war noch nicht aufgegangen, und die Felsen unter Galottas nackten Füßen hatten noch die Kühle der Nacht gespeichert.

Er spürte etwas, das er so lange vermisst hatte: Lebendigkeit. Sie wanderten über die Klippen. Ein sandiger Fußpfad führte an der Steilküste entlang. Galotta wollte sich umschauen, ob Brabak von hier aus der Ferne zu sehen war. Er wäre gern stehen geblieben, um die Stadt zu betrachten, die ihm Zuflucht gewährt hatte, doch Pôlberra ging voran und ließ ihm keine Zeit dazu.

Galotta stellte fest, dass er rasch außer Atem geriet. Doch er genoss es, die frische Luft im Gesicht zu spüren. Er überlegte, Pôlberra zu fragen, wie viel Zeit vergangen war, entschied sich aber dagegen. Er wollte es gar nicht wissen.

»Was mache ich hier?«, erkundigte er sich stattdessen.

»Suchen, was Ihr verloren habt«, erwiderte Pôlberra. Er blinzelte in die Ferne, wo sich der graue Himmel und das graue Meer berührten. Die feine Trennlinie ließ sich kaum ausmachen. Heute fuhren keine Schiffe.

»Ich kann mich noch immer nicht an alles erinnern, was mir passiert ist.«

»Wollt Ihr mir erzählen, was Ihr wisst?«

»Warum erzählt Ihr mir nicht etwas von Euch? Weshalb glaubt Ihr, dass Ihr mir helfen könnt?«

»Weil ich in derselben Lage war wie Ihr.«

Galotta runzelte die Stirn. »Soll das heißen ... Ihr habt das alles auch erlebt? Das ... Feuer? Das Schwarze Tier?«

Pôlberra schüttelte kaum merklich den Kop
tronin war eine andere Macht. Aber darauf kommt es nicht an. Ich weiß, was Ihr durchmacht. Es gibt nichts, was gegen dieses Leid helfen würde — nur Ruhe und Philosophie. Hätte ich damals Eure Schriften nicht gelesen, hätte ich meine Seele verloren, da bin ich sicher. Ihr habt mich gerettet.«

»Ich weiß nicht, wie das möglich sein soll. Ich kann doch nicht einmal mir selbst helfen.«

»Doch, das könnt Ihr. Und das müsst Ihr. Ich kann Euch einen Weg zeigen, aber gehen müsst Ihr ihn allein. Die Mächte

versuchen, die Sterblichen von sich abhängig zu machen. Diese Sucht ist stärker als jede andere. Wir glauben allzu leicht, wir könnten keinen Schritt allein gehen. Manche nennen das Demut. Es ist einfach, in Demut zu leben, es gilt sogar als Tugend. Aber wir schulden keiner Macht so viel Achtung wie uns selbst.«

»Ja, ich erinnere mich«, sagte Galotta zögernd. »Das ist Magierphilosophie. Ich habe einmal an diese Worte geglaubt.«

»Und jetzt?«

Er hob die Schultern. Eine unangenehme Erinnerung regte sich ihn ihm, Stimmen, die ihm zuflüsterten: *Das ist die Essenz der Niederen. Lerne, Bruder.* »Die Magierin Nahema ... hat mich Demut gelehrt.« Seine Hand griff in die Innentasche seiner Robe. Ein schmaler, grauer Stein lag darin. »Ich weiß nicht, wie ich mir jemals wieder ins Gesicht sehen soll, jetzt, wo ich weiß, wer ich war und was mit mir geschehen ist. Ich habe keine Kraft dazu.«

»Erzählt mir von Nahema.«

»Ich weiß nichts von ihr.« Das war die Wahrheit. Als Galotta trotzdem begann, über Nahema zu sprechen, merkte er, dass er nur über sich selbst redete: dass er sie hasste, sie fürchtete, ihren Tod wünschte, dass all seine Gedanken von ihr beherrscht wurden. Er schämte sich dafür. »Ich verstehe jetzt, weshalb Ihr nicht wolltet, dass ich mit Axzimona spreche. Ihr wusstet, dass sie meiner Erinnerung zu früh auf die Sprünge helfen würde. Als ich keine Vergangenheit hatte, war es einfacher.«

Der Nekromant machte nur eine vage Geste. Sie hatten einen reizenden Flecken oberhalb der Klippen erreicht. Vor ihnen fiel der Fels steil ab, dorthin, wo das Meer gegen die Felsen schlug. Eine Handvoll windzerzauster Pinien bot Schatten. Das erste Sonnenlicht flimmerte auf den Wellen, vertrieb die grauen Wolken, und das Wasser nahm nun denselben schillernden Blauton an wie der Morgenhimmel. »Wird wieder warm heute«, brummte der Nekromant. »Setzen wir uns.«

Galotta setzte sich auf die Wurzeln eines Baums, dankbar für die Pause. Pôlberra folgte seinem Beispiel nicht, sondern stützte sich nur auf seinen Magierstab, den er zum Wandern genutzt hatte, und musterte Galotta. Sein Magierstab war zwar das scheußlichste Ding, das Galotta jemals gesehen hatte, aber im hellen Sonnenlicht verloren sogar die präparierten Schädel einen Teil ihres Schreckens. Pôlberra hatte die Kapuze zurückgeschlagen, sein rotes Haar leuchtete.

»Ihr seid also der Meinung, in meiner Schuld zu stehen, und deswegen wollt Ihr mir helfen«, fasste Galotta zusammen und sah Pôlberra ins Gesicht. »Ihr seid ein Nekromant und Ihr — nun gut. Ich kann jede Hilfe brauchen, die ich bekommen kann. Aber ich glaube nicht, dass Ihr die Erinnerung an Nahema aus mir herausreißen könnt. Sie ... gehört zu mir.« Es fiel ihm schwer, die richtigen Worte zu finden. »Ich glaube, ich habe überlebt, weil ich sie hasse. Wenn ich damit aufhöre, wird alles zusammenfallen.«

»Nicht, wenn Ihr Euch aus eigener Kraft aufrecht haltet.« Pôlberra hatte sich nicht bewegt und starrte ihn noch immer unverwandt an. So scheußlich er aussehen mochte, er sprach doch mit einer seltsamen Würde, und Galotta erinnerte sich an Axzimonas Worte, er sei Boron-Priester gewesen. »Ich habe mich mit menschlicher Anatomie befasst wie kaum ein anderer, aber ich kann nicht nur gebrochene Knochen zusammenflicken. Ihr habt Eure Magie verloren, aber ich glaube, ich kann etwas für Euch tun.«

»Wirklich?« In der Brise, die vom Meer heranwehte, begann Galotta zu frösteln. Erst jetzt wurde ihm bewusst, wie sehr ihn dieser Verlust quälte. Er hatte den Gedanken nicht zugelassen — er war ein Krüppel, ein Astralkrüppel. Durfte er sich überhaupt erlauben zu hoffen?

Er holte tief Luft. »Was habt Ihr mit mir vor?«

»Die Magie fließt aus Euch wie aus offenen Wunden. Ihr seid von magischer Macht umgeben, aber Ihr könnt sie nicht

bei Euch behalten. Diese Klippen stecken voll davon.« Der Nekromant klopfte mit dem Ende seines Stabs auf die dünne Grasschicht über dem Fels. »Ich versuche, diese Wunden zu heilen, aber dazu müsst Ihr Euren Körper zurücklassen.« Als er Galottas zusammengekniffene Augen bemerkte, zögerte er. »Oh, natürlich. Sobald Ihr das tut, werde ich Euren Körper an mich reißen und einen untoten Diener aus Euch machen.«

Er sprach so trocken, dass Galotta den Scherz zuerst gar nicht bemerkte. Mit Mühe rang er sich ein Grinsen ab. An Pôlberras Humor hatte er sich noch nicht gewöhnt. »Ihr sprecht von einer Meditation?«

»Ja. Dieser Ort ist sehr gut dazu geeignet.«

»Wieso nicht in der Akademie?«

»Dort fließen verschiedene magische Linien zusammen. Ihre Magie ist zwar stark, aber auch spröde. Hier streift uns nur eines der Bänder, aber es hat einen guten, ruhigen Fluss.«

Galotta blickte aufs Meer hinaus. Die Sonne hatte sich bereits eine Handbreit über dem Wasser erhoben; eine Straße aus weißem Licht lag auf den Wellen. Plötzlich war er erfüllt von der alten Sehnsucht nach Geheimnissen, die auf den gewöhnlichen Wegen der Sterblichen nicht erreicht werden konnten. »Ich glaube, dass ich früher meditieren konnte, aber ich erinnere mich nicht, wie.«

Pôlberra ging zum Rand der Klippe und setzte sich in den Basilius-Sitz. »Kommt, ich werde Euch helfen. Setzt Euch neben mich, versucht, an gar nichts zu denken. Ich bin sicher, Euer Körper erinnert sich, auch wenn der Geist es nicht kann.«

Galotta erinnerte sich, wie Pôlberra seine Brandwunden geheilt, wie er mit ihm gesprochen hatte. Er nickte, setzte sich mit steifen Beinen neben ihn ins trockene Gras und schloss die Augen. Unter ihm rauschte die Brandung. Auf und ab.

Sein Geist fiel. Es geschah schneller, als er erwartet hatte, eine Empfindung wie vor dem Einschlafen, als stürze er in

einen Abgrund. Im gleichen Moment spürte er die Berührung des Nekromanten in seinem Inneren wie eine kühle Hand.

»Ihr habt Flügel wie ein Seevogel. Spannt sie auf.«

Und Galotta erinnerte sich tatsächlich - so etwas hatte er bereits getan, vor langer Zeit. Er faltete die Flügel seines Geistes auseinander und schwang sich in die Luft.

Oder versuchte es. Alles, was er fertig brachte, war ein ungeschickter Sprung - und dann stürzte das, was er mit Mühe aus seinem Körper gerissen hatte, über den Rand der Klippen.

Er sah die Oberfläche des schäumenden Wassers auf sich zuschießen. Ganz klar wirkte es, nicht mehr grünblau, und er erkannte, dass es unterhalb der Klippen viele, viele Fuß tief war.

Das dunkle Rabenwesen schlug die Krallen in seinen Nacken und riss ihn in die Höhe. In seiner Astralgestalt sah Pôlberra erschreckend unmenschlich aus. Er war eine Mischung aus Mensch und schwarzem Vogel, dessen Schwingen so zerrupft wirkten, als sei er in einen Orkan geraten. Die durchdringenden Augen hatte er behalten. Galotta wusste, dass die Astralgestalt vieles über einen Menschen aussagte. In Pôlberra steckte offenbar noch immer etwas von einem Boron-Priester.

Der Vogel stützte ihn, richtete ihn auf, und Galotta erinnerte sich, wie man sich auf den magischen Strömungen eines Ortes treiben ließ. Die Felsen atmeten Magie, eine Macht, heiß wie Wasserdampf und mit gefährlich scharfem Geruch. Der Nekromant zog ihn an einen erhöhten Ort hinauf, von wo sie das Meer überblicken konnten.

Galotta sah auf die Hände seines eigenen Astralleibs und erschrak. Was er mit seinen gewöhnlichen Augen nicht gesehen hatte, zeigte sich jetzt. Er war verstümmelt, übersät mit den violett verfärbten Brandwunden, die heftige magische Entladungen hinterlassen hatten. Und er war zerschnitten wie von zahllosen Messern. Die Magie sickerte als bläulich

strahlendes Blut aus ihm hervor. Er senkte den Blick und ächzte vor ungläubigem Schreck, als er seine Brust sah. Das ausgebrannte Loch hätte bis zum Herzen seines Körpers aus Fleisch und Blut gereicht. Daher kam also das Gefühl, heiße Asche hätte sich in ihn gefressen.

Beinahe empfand er Erleichterung, dass er sich selbst nicht vollständig sehen konnte wie der Nekromant. Doch das Vogelgesicht neben ihm verriet keine Regung.

»Vermutlich ist eine magische Explosion für die Brandverletzungen verantwortlich«, sagte Pôlberra in seiner halb durchschimmernden Gestalt. Seine Stimme klang nun tiefer, männlicher und ein wenig wie das Krächzen eines Raben. »Die Schnittwunden hat Euch wohl der Dämon zugefügt, den wir ausgetrieben haben. Seine Federn sind sehr scharf, und er hat Euch gewärmt wie ein Greif sein Junges. Ich fürchte allerdings, die Wunde in Eurer Brust hat er auch verursacht. Er trug Feuer in sich. Ich hatte es befürchtet - wir haben noch gesehen, wie er auf Euch losging, konnten es aber nicht verhindern.«

»Ich müsste tot sein«, sagte Galotta erschüttert.

»Ihr habt einen starken Willen, stärker, als Ihr selbst glaubt. Ihr werdet Euch erholen, auch wenn es Zeit braucht. Seht nicht so genau hin, prägt Euch nicht ein, wie Euer Astralleib jetzt aussieht. Lasst mich meine Arbeit erledigen.«

Und als Galotta ihn bei dem beobachtete, was er >seine Arbeit nannte, begriff er, dass Pôlberra ein Meisterheiler war.

Mit einem Geschick, das fast an das eines Elfen erinnerte, griff er Fäden der fließenden Magie auf. Damit verschloss er die Schnittwunden im magischen Geflecht, versiegelte sie, ohne Galottas Astralkörper überhaupt zu berühren. Er reinigte die Brandwunden behutsam von der Kruste aus toter magischer Macht, die sie wie Schorf überzog, bis erneut bläulich leuchtendes Blut heraussickerte. Auch diese Verletzungen verschloss er mit einer Hülle aus schimmernder Magie, so geübt, als hätte er es bereits häufiger getan.

Galotta konnte spüren, wie die Schmerzen in der Brust nachließen, die ihn seit seinem Erwachen in der Akademie begleitet hatten. Und während er beobachtete, wie Pôlberra seine Zauber wob, ergab endlich der letzte, der entscheidende Teil seiner Erinnerung ein vollständiges Bild. Die magische Entladung, die ihn den größten Teil seiner Kraft gekostet hatte - ein schwarzes Zyklopenauge, zerschmolzen, das sich zu neuer Form zusammenfügte, während es seine Magie trank, um ein Heer von Ogern unter seine Kontrolle zu zwingen - er hatte versucht, Rache an seinen Peinigern zu üben, wie es noch niemand vor ihm gewagt hatte.

Das also war das Geheimnis des großen, unsortierten Kieselhaufens: Er hatte ein grauenvolles Gemetzel angerichtet.

Die Erinnerung traf ihn wie ein Schlag. Ging es wirklich um ihn? War er der Mann, dessen Zorn so viele Menschen getötet hatte? War er zu diesen Morden fähig gewesen? Gleichgültig, wie hoch der Preis sein mochte, den er bezahlt hatte: Kein Leid, das ihn traf, konnte seine Schuld erleichtern. Wie ein Blitz zuckte es vor seinen Augen: Deswegen hatte er vergessen. Nicht Nahema, nicht die Demütigung, er selbst war es, den sein Geist hatte austilgen wollen, um sich zu retten, weil er die Wahrheit nicht ertrug. Und der Nekromant Pôlberra, der ihm helfen wollte, hatte das schlafende Ungeheuer wieder geweckt. Hätten die Götter Macht, sie würden ihn mit Ingerimms Fesseln an eine Klippe schmieden, so wie sie Mada in den Himmel gebannt oder den Namenlosen an den Sternenwall gekettet hatten, und ihn für alle Ewigkeit zu Qualen verdammen. Und selbst so könnte er niemals für das büßen, was er getan hatte.

Er stürzte in seinen Körper zurück. Die Sonne schien ihm direkt in die Augen. Galotta schlug die Hände vors Gesicht und krümmte sich auf der grasigen Klippe zusammen. Die Last des Wissens war wie ein körperlicher Schmerz. Wie konnte er das ertragen? Wie konnte er am Leben bleiben? Es gab nur eine

Lösung für ihn, und sie befand sich direkt vor ihm — das Meer würde ihn verschlingen, würde ihn und seine Erinnerungen sanft auslöschen.

Auf Händen und Knien kroch er an den Rand der Klippe. Das Wasser hatte die heitere Farbe des Morgenhimmels, so einladend — Hände rissen ihn rückwärts. Pôlberra hatte ihn bei den Schultern gepackt, stieß ihn zurück ins Gras und schüttelte ihn, dass seine Zähne aufeinander schlugen.

»Dafür habe ich Euch nicht geheilt!«, fuhr er ihn an. »Ihr springt mir nicht dem Verschlinger ins Maul! Das wäre ja noch schöner!«

Wut flammte in Galotta auf, aber nur für einen Moment, dann kehrte die Verzweiflung zurück. »Lasst mich los. Ihr versteht nicht.«

»Doch«, zischte der Nekromant, »ich verstehe verdammt genau. Ich weiß, wer Ihr seid, was Ihr getan habt - die gesamte Welt spricht davon. Nun wisst Ihr es auch.«

»Die ganze Zeit über«, ächzte Galotta. »Ihr habt mich gefangen gehalten ... dabei hättet Ihr mir einfach nur sagen müssen ...«

»Ihr musstet Euch selbst erinnern.«

»Nein, ich will mich nicht erinnern! Ich will nichts davon wissen!« Galottas Augen brannten. »Lasst mich *los!*« Er wehrte sich, doch sein geschwächter Körper war nicht stark genug, um sich aus dem Griff des Nekromanten zu befreien. »Ich will sterben. Ich verdiene den Tod!«

Pôlberra holte aus und schlug ihn. »Als Philos
nicht so ein Feigling, Galotta.«

Galotta spürte, dass seine Lippen bluteten. *»Ihr* seid an allem schuld. Ihr musstet mein Leben retten. Ihr habt mir diese Erinnerung zurückgebracht. Ich hasse Euch!«

»Das ist mir egal.« Pôlberras Augen flammten. »Meine Kollegen und ich haben hart gearbeitet, um Euch aus dem Griff der Mächte zu lösen. Ihr werdet diese Bemühungen nicht

zunichte machen! Glaubt Ihr, Ihr wärt der Einzige, der jemals gelitten hat? Glaubt Ihr, nur Euch hätten die Mächte gequält? Ich weiß, es ist beschämend, aber wenn es *mir* gelungen ist, damit zu leben, dann könnt Ihr es auch!«

»Ich ... verstehe nicht.«

»Erzählt mir, was Ihr getan habt — erzählt mir davon!«

Gegen seinen Willen begann Galotta zu sprechen. Mit sonderbarer Klarheit spürte er die Wärme der Sonne auf seiner Kapuze, die weiche Berührung des Windes im Gesicht. Er sprach von Nahemas Demütigung, von seiner Rache, von der Sternekonstellation, die er benutzt hatte, um zu töten, von der Macht seines Artefakts, der *Weit Widerhallenden Stimme*. Die eigenen Worte klangen hohl in seinen Ohren.

Pôlberra starrte ihn die ganze Zeit über an, mit einem seltsam hungrigen Blick. Er schien jedes Wort geradezu in sich hineinzufressen.

»Ich habe das geahnt«, sagte er schließlich. »Von dem Moment an, als ich Euren Patron gesehen habe - den Rachedämon, der Euch bewacht hat. Sagt mir, Galotta, in dem Augenblick, als der Kaiser Euch gefoltert hat: Habt Ihr etwas gesehen, etwas ... das nicht sein sollte?«

Galotta schloss die Augen und atmete tief durch. Er *wollte* sich nicht an den Moment erinnern, aber etwas in der Stimme des Nekromanten gab ihm Hoffnung, und daran klammerte er sich. »Die rote Flamme«, sagte er schwach. »Ich habe sie gespürt. Hier in meiner Brust. Und ich habe die Stimme gehört. Da war die schwarze Stadt. Aber ich war nicht ich selbst, ich war ... ich k... kann mich nicht erinnern.«

Pôlberras Hände lösten sich von ihm. Ga
im Gras hocken. Die wenigen Worte schienen ihn seine letzte Kraft gekostet zu haben.

»Das dachte ich mir«, sagte der Nekromant. Seine Stimme klang brüchig. »Damals muss Euch der Erzdämon zum ersten Mal berührt haben. Ihr standet unter *seinem* Einfluss, als Ihr

Eure ... Tat begangen habt. Die Mächte haben Euch unter ihren Willen gezwungen.«

Stumm blickte Galotta ihn an.

»Eure Feindin Nahema, der Erzdämon, Euer Schwarzes Auge, der Himmel selbst — alle hatten sich gegen Euch gewandt. Ihr wart ein Werkzeug der Mächte, Galotta. Ihr habt dem Herrn der Rache in die Hände gespielt. Für ihn habt Ihr abscheuliche Taten begangen — aber Ihr wurdet dazu gezwungen.«

»Werkzeug der Mächte«, wiederholte Galotta. Seine aufgeplatzten Lippen waren taub. »Ja ... so war es. Ich wollte frei entscheiden, aber ich konnte nicht. Ich war voller Hass. Aber all das war ... ein schrecklicher Fehler.«

»Ihr seid einmal zum Sklaven geworden. Die Mächte sind listig. Und sie sind grausam. Sie warten, bis Ihr besonders verletzlich seid, dann stürzen sie sich auf Euch und unterwerfen auch einen unbeugsamen Geist. Aber jetzt nicht mehr, Galotta. Jetzt könnt Ihr wieder frei sein — Ihr wisst, was geschehen ist und dass es nie, niemals wieder geschehen darf. Es liegt in Eurer Hand.«

Galotta zitterte. Die Worte ergaben Sinn. Pôlberra hatte recht, er *musste* recht haben. Er, Cordovan Galotta, trug nicht die Schuld an so einem grässlichen Gemetzel. Er war ein Philosoph, ein Weißmagier, ein verantwortungsvoller Mann — zu solchen Untaten konnte er nicht fähig gewesen sein. Höhere Mächte hatten ihr übles Spiel mit ihm gespielt. Er verdiente Mitleid, so wie seine Peiniger noch immer Strafe verdienten.

»Pôlberra, was soll ich nur tun?«

»Es genügt, wenn Ihr wieder der große Mann seid, der Ihr einmal wart - Galotta der Philosoph, der für die Kraft seines Verstands von allen Magiern bewundert und gefürchtet wurde.«

»Das bin ich nicht mehr. Ich bin nur noch ein zerbrochenes Gefäß.«

»Ihr seid schwer verwundet worden, an Körper und Seele. Eure Wunden habe ich geheilt, so gut ich konnte. Und die Kraft ist in Euch, sonst hättet Ihr nicht so lange durchgehalten. Gebt mir die Hand. Ich weiß, vor Euch liegt ein schmerzhafter Weg, aber ich werde Euch helfen, ihn zu gehen.«

Noch immer fühlte Galotta nur Leere, doch das war besser als die Qual, die ihn eben noch heimgesucht hatte. Widerstandslos streckte er die Hand aus und ließ sich von dem Nekromanten auf die Füße helfen.

Eine einzelne Träne tropfte auf seinen Handrücken.

Sie war blutig.

Über den Klippenpfad wanderten sie zurück. Pôlberra stützte sich auf seinen Schädelstab, die Schatten unter seinen Augen wirkten noch schwärzer. Was er getan hatte, hatte ihm offenbar mehr Kraft abverlangt, als er eingestehen wollte.

Als sie Galottas einsame Zelle im Felsen erreicht hatte, bedeutete ihm der Nekromant, seine Sachen zu packen. Es ging zurück zur Akademie. Galotta hatte nichts weiter als etwas Holzgeschirr und seine kunstvoll geordneten Steinchen. Lange starrte er auf das abstrakte Gebilde, das er in all den Monaten zusammengesetzt hatte. In der Mitte lag der große Haufen aus dunklen und unsortierten Kieseln.

»Mein Leben ist ein Haufen Splitter und Scherben«, sagte er leise, »und Ihr erwartet ernsthaft, dass ich weitermache? Was habe ich denn für einen Neuanfang?«

Pôlberra zuckte die Achseln. »Ich habe g
aber das genügt so oder so nicht. Seht Eure Hände an.« Galotta löste sich aus seiner Starre und blickte unwillkürlich auf seine vernarbten Finger. »Erinnert Ihr Euch an das Herdfeuer? Es geht nicht nur um Euer Leben. Dem verdammten — Erzdämon wird nicht gefallen, was ich hier tue.«

Galotta schüttelte den Kopf »Manchmal denke ich, ich verstehe Euch. Aber jetzt habe ich zum Beispiel keine Ahnung, worauf Ihr hinaus wollt.«

»Habt Ihr einmal einen Menschen gesehen, der süchtig nach Regenbogenstaub ist? Seine Gedanken kreisen ständig darum. Wenn er keinen Staub hat, kann er nicht schlafen, nicht essen, kaum atmen. Denken kann er natürlich erst recht nicht. Er sitzt am Straßenrand, umarmt sich selbst und wimmert. In Al'Anfa oder Selem habe ich es oft gesehen. Er erträgt sein Leben nicht ohne die verzerrten Bilder, die ihm der Staub schenkt. Gleichzeitig verliert sein Körper an Kraft - Kraft, die ihm nur der Regenbogenstaub und die Träume zurückgeben können. Eine tödliche Spirale. So ergeht es jemandem, der einen Dämonenpakt eingegangen ist. Die Symptome fangen an, wenn man die Macht zum ersten Mal gekostet hat. Man wird süchtig danach. Der Entzug ist unerträglich. Nur begreifen die meisten Menschen nicht, was mit ihnen nicht stimmt. Wenn Ihr weggeht, ein anderes Feuer findet, wenn Euch der Hass auf die, die Euch das angetan haben, wieder einholt - entweder ruft Ihr den Erzdämon, Euch zu helfen, weil Ihr es nicht ertragt, oder Ihr verbrennt das nächste Mal mehr als nur Eure Hände.«

Galotta nickte nur. Er blickte auf die Steine, die den Kaiserhof darstellten, betrachtete Hals kleinen Kiesel. Und er dachte an den schmalen grauen Stein, den er bei sich trug. Noch einmal sah er auf den Haufen, der sich dunkel und voller scharfer Formen in der Mitte der Zelle erhob. Dann zertrat er ihn; mit scharfem Klappern rollten die Kiesel in alle Richtungen.

Nur den kleinen Stein, der Hal symbolisierte, griff er vom Boden und steckte ihn ebenfalls ein. »Wir können gehen.«

Am späten Nachmittag erreichten sie Brabak und die Akademie. Galotta betrachtete zum ersten Mal die glänzenden Dächer der Stadt, über denen sich der schwarze Block der *Dunklen Halle der Geister* und der geschmacklos zusammengebaute Königspalast erhoben. Er zögerte, ehe er Pôlberra zur Magierakademie folgte.

»Werde ich jetzt wieder zaubern können?«, fragte Galotta. »So wie ... früher?«

»Das weiß ich nicht.« Pôlberra schüttelte nachdenklich den Kopf »Vielleicht nicht. Ihr solltet nicht zu sehr darauf hoffen.«

Galotta wusste darauf nichts zu antworten. Vielleicht war es besser, nie wieder zaubern zu können, wenn einem das die Macht verlieh, derartige Untaten zu begehen. »Wo habt Ihr solche Heilmagie gelernt?«, erkundigte er sich stattdessen. »Ich habe ... so etwas noch nie erlebt. Ihr versteht Euer Handwerk wirklich, Nekromant oder was auch immer Ihr seid.«

Pôlberra ließ sich nicht anmerken, ob ihr bedeutete. »Die Achaz haben Astralverletzungen immer so behandelt. Schon vor Jahrtausenden siedelten sie hier in den Sümpfen.«

»Soll das heißen, Ihr habt von ... Echsenmenschen gelernt?«

Er zuckte die Achseln. »Sie wohnen gleich vor der Stadt. Wen kümmert, woher das Wissen kommt, wenn es nützlich ist?«

»Ihr sprecht ihre Sprache?«

»Sie sprechen unsere. Na schön, ich auch ihre, ein wenig. Wisst Ihr, Meister Galotta, diese Stadt ist etwas Besonderes. Sie ist eine Heimat für jeden, auch für die Hoffnungslosen und Verrückten.«

Galotta verzog das Gesicht. »Ich werde nicht bleiben.«

»Weiter als bis ans Ende der Welt kann niemand weglaufen«, erwiderte Pôlberra.

Inzwischen hatten sie die unterirdischen Zugänge im Felsen der Akademie erreicht. Galotta spürte noch einmal, wie die warme Abendsonne auf seine Kapuze herabschien, doch alles gewann etwas Unwirkliches. Dann traten sie in die kühlen Katakomben ein. »Mit welchem Erzdämon hattet Ihr ... zu schaffen?«

Plötzlich war es Pôlberra, der den Blick senkte. Galotta erinnerte sich an die Dutzende Höflinge, die seinen Augen nicht hatten standhalten können, und die Erinnerung war überraschend süß.

»Ich kenne ihren Namen nicht«, erwiderte der Nekromant. Sein Tonfall änderte sich, als er fortfuhr: »Ihr solltet Euch ausruhen. Ich sage Nanthia Bescheid, dass sie Euch ein Quartier im Oberreich geben lässt. Aber haltet Euch von offenen Feuern fern.«

»Wenn Ihr etwas braucht oder etwas nicht in Ordnung ist, sagt mir einfach Bescheid. Mein Zimmer ist hinter der Tür dort.«

Pôlberras Lehrling Alonzo wies den Gang hinunter.

Galotta bedankte sich und betrat den Raum, leuchtete ihn vorsichtig mit der Kerze aus, die der Studiosus ihm gegeben hatte. Gleich darauf stand er wieder auf dem Gang. »Alonzo, warte! Da sitzt eine große Echse an der Wand!«

Der Lehrling spähte in das Zimmer und brach gleich darauf in schallendes Gelächter aus.

Galotta runzelte die Stirn. »Ich weiß nicht, was es da zu lachen gibt.«

»Das ist doch bloß ein Gecko.«

Verständnislos sah Galotta den jungen Mann an, und Alonzo fügte hinzu: »Sie fangen die lästigen Insekten weg. Keine Angst, sie beißen nicht!«

Galotta musterte seinen schuppigen Zimmergenossen misstrauisch. Der Gecko war so lang wie sein Unterarm, dabei

auffällig gelb und grün gezeichnet. Mit dem Kopf nach unten hing er an der Wand, direkt über dem Bett. »Ich habe keine Angst. Ich bin nur nicht — willst du etwa andeuten, ich soll dieses ... Ding hier drin dulden?«

»Wieso denn nicht?«

Vergeblich versuchte Galotta, seinen Abscheu zu überwinden, als der Gecko eins seiner goldenen Augen auf ihn richtete.

»Wo ich herkomme, habe ich noch nie so ein Tier gesehen. Erst recht nicht über meinem Bett!«

»Sie sind wirklich harmlos und an Menschen gewöhnt. Seht her.« Alonzo pflückte das Tier mit geübtem Griff von der Wand. Der Gecko ließ es widerstandslos geschehen. »Wohin soll ich ihn denn setzen?«

Galotta wies nur stumm auf die Ecke, die am weitesten von seinem Bett entfernt war.

Der Lehrling trug die Echse quer durch den Raum und setzte sie an der Wand ab. Während er zusah, wie das Tier wieder in die Höhe kletterte, sagte er mitfühlend: »Das Leben im Mittelreich ist sicher nicht einfach. Habt Ihr sehr unter den Insekten gelitten, als Ihr am Kaiserhof gedient habt, Meister Galotta?«

7. Kapitel

Willkommen in Brabak

Brabak im Peraine 1004 BF

»Ehrlich, Brander — das schmeckt wie Hühnchen!«

Misstrauisch sah Brander die Waffel in seiner Hand an. Sie steckte voller kleiner Würmer. Die Tierchen waren zwar goldbraun gebacken, aber er wurde die Vorstellung nicht los, dass sie wieder anfangen würden, sich zu bewegen, sobald er sie im Mund hatte. Nach einem Blick auf Gertrude, die mit vollen Backen kaute, biss auch er in seine Waffel.

»Das ist gut!«, sagte er überrascht mit vollem Mund.

Sie saßen im spärlichen Schatten einer Palme, die die Hitze der Mittagssonne mehr schlecht als recht abhielt. Der Besitzer des Standes, bei dem sie ihr Essen gekauft hatten, ein dürrer Mann mit grauen Locken, betrachtete sie neugierig.

»Schmeckt's denn?«, fragte er. »Wie gefällt euch unsere schöne Stadt, Questadores? Seid ihr zum ersten Mal in Brabak? Ja? Ihr habt euch eine gute Zeit ausgewählt, denn bald beginnen wieder die Vorbereitungen für das *Rahjanal.* Da, nehmt ein Bier, so sagen wir hier nämlich >Herzlich willkommene Geht aufs Haus!«

Die braune Brühe erwies sich als süß, warm und widerwärtig. Genau genommen schmeckte sie überhaupt nicht nach Bier, sondern eher so, wie der Laden einer Kräuterfrau roch, wenn lange nicht mehr gelüftet worden war. Obwohl Brander durstig war, spuckte er den ersten Mundvoll angeekelt auf seine Stiefel.

»Was bei den Zwölfen ist das für ein Zeug?«

»Wurzelbier«, antwortete der Verkäufer und lachte.

»Aus Wurzeln?«

»Aus der Rinde von Wurzeln.«

Brander erschien das alles zu absurd, als dass er es glauben konnte. Er stellte fest, dass das Bier trotz seiner Süße einen sehr bitteren Geschmack in seinem Mund zurückließ, und verzog das Gesicht.

Der Verkäufer lachte noch immer. »Nun trinkt aber aus, Ihr wollt doch meine Gastfreundschaft nicht beleidigen. Ihr werdet euch schon noch dran gewöhnen. Außerdem hilft das Bier gegen die Tschumbies, wenn man viel davon trinkt. Sie mögen den Geruch nicht.«

»Das geht nicht nur den ... Tschumbies so«, murmelte Brander, aber dann sah er, dass Gertrude den Verkäufer nach seinen letzten Worten aufmerksam musterte.

»Wovon redet Ihr, guter Mann?«

»Na, von den Untoten!«

»Gibt es hier viele Untote?«, erkundigte sie sich.

»Jede Menge. Sie kommen von dort.« Der Mann wies auf einen massigen schwarzen Bau, der mitten in der Stadt auf einer der felsigen Inseln aufragte. »Da drin leben unsere Schwarzmagier. Die brüten Tschumbies regelrecht aus.«

Der Anblick des Gebäudes beeindruckte Brander. Selbst im hellen Sonnenlicht wirkte es bedrohlich, und ihm fiel wieder ein, was die halb verrückte Magistra in Ysilia gesagt hatte. »Schwarzmagier? Machen sie Probleme?«

»Nein, eigentlich nicht. Sie sind friedlich, wenn man sie nicht ärgert. Gegen die Tschumbies haben wir ja das Bier.« Der Mann grinste, und Brander wusste nicht, ob er sich nicht nur über ihn lustig machte.

Gertrude wandte den Blick nicht von dem schwarzen Gebäude ab. »Diese Schwarzmagier - kommen die alle von hier, aus Brabak? Oder sind auch andere dabei? Aus dem Mittelreich vielleicht?«

Der Verkäufer zuckte die Achseln. »Was weiß ich. Fragt am besten einen von denen selbst, wenn Ihr es so genau wissen wollt.«

»Machen wir.« Gertrude hatte ihre Waffel vertilgt und griff nach dem Bier. »Wir sollten uns schon mal auf diese Tschumbies vorbereiten.« Sie zwinkerte Brander zu.

»Ich kann das nicht trinken.« Von allen Fährnissen, die ihnen bisher begegnet waren, empfand Brander das Brabaker Bier als die größte Zumutung. Und obwohl er es sich ungern eingestand, jagte ihm der Anblick des schwarzen Bauwerks auf den Klippen Angst ein.

»Wenn du nicht mal Bier trinken kannst, wie willst du dann jemals den Kopf von du-weißt-schon-wem in die Finger kriegen?« Gertrude rammte ihm den Ellbogen in die Rippen. »Trink alles auf einmal, dann hast du es hinter dir.«

Sie stießen die Holzbecher gegeneinander, und Brander schüttete mit Todesverachtung das warme Bier in sich hinein.

Am Vormittag waren sie in Brabak angekommen, und Brander mochte die Stadt schon jetzt nicht. Sie war laut, überfüllt und stank nach fauligem Sumpf Die Menschen waren dreckig und aufdringlich auf eine Art, wie er es selbst aus Thorwal oder den Armenvierteln von Khunchom nicht kannte. Dürre Männer schleppten unzählige fremdartige Dinge auf ihren Rücken von einem Ort zum anderen, unter Geschrei boten Frauen gebratenen Fisch und dampfenden Pflanzenbrei in der Farbe von Morast feil. Eine Händlerin hatte Brander und Gertrude die halbe Straße lang verfolgt und ihnen schleimige Meerwesen unter die Nase gehalten. Selbst die Krüppel schienen sehr ausdauernd, wenn es darum ging, Fremden ein paar Münzen abzujagen. Und über all dem Geschrei wehte die Fahne mit dem Brabaker Wappen, einer lachenden roten Harpyie. Auch auf den Schildern der Tavernen posierte sie mit einem Bierkrug in der Kralle, und nicht immer hatte sie

ihre Brüste sittsam bedeckt. Brander, der an die prächtigen Greifen, starken Bären und edlen Eber auf den Wappen des Mittelreichs gewöhnt war, fand das halbnackte Monstrum ziemlich geschmacklos.

Weit mehr als ein Jahr lang befanden sie sich jetzt schon auf der Spur Galottas, doch es war, als würden sie einem Phantom hinterherjagen. Brabak war der letzte Ort, an dem sie suchen konnten. Wenn der Magier hier nicht war, würden sie ihn nirgends finden. Brander kannte jetzt fast alle schwarzmagischen Akademien Aventuriens, denn mit Ausnahme der Lowanger Akademie lagen sie alle südlich des Mittelreichs. Das Auskundschaften war ihnen schon fast zur zweiten Natur geworden »Wir sind richtig gute Schwarzmagierjäger geworden, was, Brander? Wir können's uns zum Beruf machen«, hatte Gertrude einmal fröhlich gesagt. Doch solange sie die Schwarzmagier nur jagten und nicht auch fingen, waren sie nicht viel heldenhafter als Esel, die der Möhre vor ihrer Nase hinterhertrabten. In Wahrheit saß Galotta jetzt vermutlich bei einem kühlen Krug Ferdoker irgendwo in Nordaventurien und lachte über all jene, die nach ihm suchten, dachte Brander manchmal.

Was sie trotz aller Misserfolge weiter trieb, war Gertrudes Zuversicht und ihre ständigen Witzeleien. Denn je länger sie gereist waren, desto ferner schien Brander der Moment, als Füchsin tot in seinen Armen lag oder er vor dem traurigen Kaiser Hal Treue und Rache für die Ogerschlacht schwor.

Inzwischen war das Gold fast aufgebraucht, die Pferde wieder verkauft, selbst Gertrude hatte bereits die meisten Kostbarkeiten aus ihrer Plündersammlung zu Silber machen müssen.

Manchmal wollte Brander nur noch, dass es bald vorbei war. Wäre er doch endlich wieder frei von der Verpflichtung, einen Schwarzmagier zur Strecke bringen zu müssen!

»Das ist vielleicht gar kein Eingang, und die tun nur so. Siehst du ein Schloss?«

Gertrude bestaunte die Tür der Akademie. Die beiden Flügel bestanden aus massivem schwarzen Holz und waren zu allem Überfluss mit spitzem Metall beschlagen. Als sie sich dagegenlehnte, knarrten sie nicht einmal. Empört rieb sie sich die Schulter. »Au, verflixte Stacheln!« Neben der Tür befand sich an der Wand eine bunt bemalte Dämonenfratze, ein gehörnter Vogelkopf mit aufgesperrtem Schnabel. Der Granit, aus dem die Wände errichtet waren, wies fast keine Fugen auf. Fenster hatte das Gebäude nur sehr weit oben, Schlitze, die wie böse Augen herabstarrten. Wenigstens war es nicht ganz so schlimm wie in der Rashduler Akademie, wo es gar keine Türen und Einstiege gab. Doch viel einfacher schien die Sache nun auch nicht zu werden.

»Vielleicht ist irgendwo ein versteckter Hebel oder so was.« Es fiel Brander schwer, sich auf die Tür zu konzentrieren. Die Sonne schien so hell, und das Meer rauschte so seltsam, weit weg und nah zugleich. Er spuckte und spuckte und bekam den Geschmack des Wurzelbiers einfach nicht aus dem Mund.

»Oder wir müssen 'ne Truhe zur Seite rücken, dann öffnet sich ein Geheimgang.« Gertrude lachte über ihren eigenen Witz. »Die Mauern sind auch ziemlich dick. Hier kommen wir nicht so ohne weiteres rein.«

»Vielleicht musst du deine Hand in dieses Vogelding legen«, sagte Brander und zeigte auf die Dämonenfratze. Aus der Nähe fand er das Gebäude nicht mehr so furchteinflößend. Vielleicht hatte er sich allmählich daran gewöhnt, vor den seltsamen Schwarzakademien Aventuriens zu stehen.

»Du spinnst, Brander!«

»Und wozu ist das Ding sonst da?«

»Keine Ahnung, aber leg deine Hand doch selbst rein.«

Brander seufzte und schwieg. Er war zu müde für Wortgefechte. Warum musste er nur immer an die Würmer in seiner

Waffel denken? Sie hatten nicht übel geschmeckt, aber es war, als wären sie in seinem Magen wieder zum Leben erwacht. Das Licht stach in sein Auge, und die Luft schien plötzlich sehr viel zu wiegen.

Gertrude hantierte weiter an der riesigen Pforte herum, klopfte mal hier, strich mal dort mit einem Finger entlang. Dann drückte sie sich auf den Boden und versuchte, durch die Ritze unter dem schweren Tor in die Akademie zu linsen.

Brander schüttelte den Kopf. »Wir sind ganz schön erbärmliche Magierjäger«, sagte er matt. »Jetzt sitzt dieser Galotta vielleicht direkt hinter diesen Mauern, und wir krauchen vor seinem ... Palast im Dreck und kommen nicht rein.«

Mit ihrem Dolch schabte Gertrude im Lehmboden unter dem Tor. »Vielleicht macht er ja auch gleich die Tür auf und lädt uns zu noch einem Wurzelbier ein«, witzelte sie.

»Und was würden wir dann machen?« Brander verzog das Gesicht. Sein Kopf schmerzte. Kam das von der Sonne oder den Grübeleien? »Würden wir ihn gefangen nehmen? Oder gleich töten?«

»Wir trinken das Bier. He, war nur'n Witz.« Gertrude sprang auf und steckte den Dolch wieder ein. »Wir nehmen ihn natürlich gefangen, Brander. Und dann bringen wir ihn zu Kaiser Hal zurück. Der soll dem Mistkerl dann mal zeigen, was er alles angerichtet hat, und der Großinquisitor und der Herr Graf und Reichsmarschall und all die anderen wichtigen Leute im Reich auch. Die sollen's ihm so richtig geben. Beim ganzen Volk soll er sich entschuldigen und dann für alle Jahre in der Kerker, damit er sich immer an seine Schandtaten erinnert.« Jetzt prüfte Gertrude, ob sie an den schwarzen Basaltquadern des Gebäudes hinaufklettern konnte. »Schau mal, dass keiner guckt«, wies sie Brander an.

Er blickte sich um, doch niemand nahm von ihrer Anwesenheit Notiz. »Nein. Ich werde den Magier sofort töten. Der Befehl des Kaisers war einfach: *Findet und tötet den Mann.* Das

sind die einzigen Worte, die für mich zählen. Vorher würde ich Galotta noch sagen, wer ich bin - damit er weiß, wer ihn erledigt - und was er Füchsin angetan hat.«

»Und wer ich bin, sagst du das vielleicht auch noch?«

»Ja, natürlich.« Brander schluckte, sein Hals schmerzte. »Jedenfalls verdient Galotta keine Gnade.«

»Und wie töten wir ihn, Brander?«, fragte sie von oben. Inzwischen hing sie bereits zwei Schritt über dem Boden an der schwarzen Basaltwand der Akademie.

Brander staunte nicht schlecht über ihre Gewandtheit, doch bis zum ersten schmalen Fenster war es deutlich zu hoch. »Komm runter, sonst brichst du dir noch was.«

»Aber wie tötet man einen Schwarzmagier?«

Das war keine dumme Frage. In der schwülen Hitze fiel Brander das Denken schwer. Während ihrer ganzen Suche hatte Gertrude nur Witze darübergemacht, was sie mit Galotta tun wollten, wenn sie ihn erwischten.

Brander hatte schon viele Menschen im Kampf getötet, auch Zauberer. Aber das war im Gefecht geschehen, wenn sie als Söldnertrupp in die Schlacht gestürmt waren und sie der Befehl des Anführers nach vorne trieb: *»Zuerst auf den Magier!«* Es war etwas ganz anderes, einem Schwarzmagier allein von Angesicht zu Angesicht gegenüberzustehen, wenn man wusste, was er getan hatte und wie gefährlich er war. »Wir müssen ihn überraschen und ihm mit dem Schwert zusetzen, bevor er zaubern kann«, verkündete er schließlich das Resultat seiner Überlegungen.

Gertrude zog sich einen weiteren Schritt an der Mauer der Akademie hinauf, tastete mit ihrem Fuß nach einem schmalen Sims. »Was ist«, presste sie angestrengt hervor, »wenn dieser Galotta Dämonen beschwört? Oder wieder seine Oger?«

Brander grübelte. »Gegen einen Dämon sieht's schlecht aus, fürchte ich. Allein gegen einen Oger auch.« Zu sechst hatten sie in der Schlacht einen besiegt. »Aber ich würd's

zumindest versuchen. Das hab ich Füchsin geschworen und dem Kaiser.«

»Zerbrich dir nicht den Kopf, alter Zyklop. Ich bin ja bei dir. Dann kämpfen wir erst gegen den Oger und kümmern uns dann um Galotta. Das Kopfgeld teilen wir uns, wie abgemacht. Dann wirst du schon sehen, dass die ganze Mühe nicht umsonst war.«

Kann sie denn nur an Geld denken?, fragte sich Brander ärgerlich. Sein Kopf schmerzte immer heftiger. Diese verdammte Hitze!

»Unmöglich.« Gertrude sprang geschickt herab. »Nichts zu machen, wir brauchen Klettergerät.« Wieder begann sie, an dem großen Tor und der Dämonenfratze herumzutasten. »Vielleicht klopfe ich einfach mal an und frage diese Schwarzmagier nach Galotta aus.«

»Mir ist schlecht«, sagte Brander. »Dieses verdammte Gesöff, dieses Wurzelbier! Mach nur weiter, ich ruh' mich einen Moment aus.«

Er ließ sich ins Gras sinken. Die Welt schien nur noch aus weißem Licht zu bestehen, und die Magierakademie war ein riesiges, nachtschwarzes Ding darin. Alles kippte langsam, und er bemerkte plötzlich, dass ihm sein Auge zufiel. Oder hatte er sogar geschlafen?

Mit Mühe hob er den Kopf. Ein schrecklicher Gedanke schoss ihm durch den Sinn: Gertrude würde an die Tür klopfen, und ein Dämon würde hinausstürzen und ihr den Kopf abreißen. »Gertrude!«, rief er, doch seine Stimme klang gedämpft in den eigenen Ohren. »Sei vorsichtig!«

»Ich bin immer vorsichtig, alter Zyklop.«

Ihre Antwort beruhigte ihn nicht. Plötzlich war er sicher, dass etwas Fürchterliches passieren und er zu spät kommen würde, um es zu verhindern. Er stemmte sich hoch und wollte einen Schritt auf die Söldnerin zumachen, aber plötzlich drehte sich die Welt um ihn so heftig, dass er sich kaum auf den Füßen

halten konnte. »Komm von der Tür weg!«, rief er verzweifelt und sackte auf ein Knie. Was war nur mit ihm los?

Dann wusste er es. Gift. Der Verkäufer hatte ihnen Gift ins Bier getan. Deswegen hatte es auch so abscheulich geschmeckt. Wahrscheinlich hatten die Schwarzmagier den Mann beauftragt, jeden zu vergiften, der sich in ihre Angelegenheiten einmischen wollte.

Jetzt war Gertrude neben ihm. »Was hast du denn? Du bist ja ganz weiß im Gesicht.«

»Gift«, brachte Brander hervor. »Da war Gift im Bier. Du ... bestimmt auch gleich ... Medicus, bevor ...« Er schien keinen vollständigen Satz mehr bilden zu können.

Gertrudes Hand — warum hatte sie in dieser Hitze so kalte Hände? - legte sich auf seine Stirn. »Du hast ja Fieber. Ziemlich hohes, glaub' ich.«

»Du musst ... Medicus ... wir sterben beide, wenn ... zusammen ...«

»Nun beruhige dich erst mal. Da war bestimmt kein Gift im Bier. Du hast dir irgendwas eingefangen. Hältst du noch durch, bis ich mit diesen Schwarzmagiern gesprochen hab'?«

Brander packte sie bei den Schultern. »Bitte nicht! Nicht... Tür ... sterben ... kommen Oger ... fressen ... töten ... haben Füchsin ... getötet... nicht weggehen ...«

»Ach du Orkscheiße«, murmelte Gertrude. Auch ihr Gesicht schien sich zu drehen. »Reg dich nicht auf Ich hau schon nicht ab. Wir gehen zusammen in die Stadt zurück. Kannst du aufstehen? Hier, stütz dich auf meine Schulter.«

Brander hatte das Gefühl, dass der Rückweg mehrere Stunden dauerte. Zuletzt verwandelte sich Gertrudes verschwommene Gestalt in einen Dämon mit schwarzer Haut, der ihn fasste und ihm die Luft abschnüren wollte. Er schlug um sich, aber seine Kraft reichte einfach nicht aus, um sich aus dem Griff des Ungeheuers zu lösen.

Später lag er auf einem Bett, und der Dämon, der Gertrude war, hatte sich halb auf ihn geworfen und hielt seine Arme umklammert. Ein Mann, den Brander für einen Schwarzmagier hielt, machte sich derweil an seinem Gesicht zu schaffen, zog an seinem Augenlid, hielt ihm die Nase zu und steckte ihm einen Spatel in den Hals, bis er sich fast übergeben musste. Bestimmt war der Magier gekommen, um ihm Blut für seine frevlerischen Rituale abzuzapfen! Er musste dem Feind in die Hände gefallen sein.

Brander bäumte sich auf und kämpfte, so gut er konnte. Es half nichts.

»Nein, da ist nichts zu machen«, sagte die Stimme des Schwarzmagiers. »Einfach nicht drauf achten, was er redet. Die Träume sind immer ziemlich hässlich. Aber da muss er allein durch. Er ist ein kräftiger Kerl, das Fieber wird ihn schon nicht umbringen. Immer hübsch kalte Wadenwickel machen, damit ihm das Gehirn nicht gar gebraten wird, das ist das Wichtigste. Oder habt Ihr acht Dukaten für einige Donfstängel?«

Die nächste unendlich lange Zeit verbrachte Brander damit, auf einem Schlachtfeld wieder und wieder nach dem Leichnam von Füchsin zu suchen. Wenn er ihn endlich fand, erhob sich ihre arme geschundene Gestalt von selbst vom Boden und starrte ihn mit toten Augen an. »Deinetwegen bin ich tot«, sagte sie. »Dafür sollst du mir büßen.«

Jedes Mal wusste er, dass er sich nicht umsehen durfte, jedes Mal tat er es - und hinter ihm standen die anderen Gefallenen, eine Mauer aus totem Fleisch. Er konnte nirgendwohin entkommen.

Oder ein Mann in schwarzer Robe bot ihm eine Waffel an, in der sich lebende Würmer wanden, dazu reichte er ihm einen Krug. »Trinkt es auf einmal aus«, sagte er, »es hilft gegen

Tschumbies.« Wenn Brander in den Krug blickte, schwamm darin geronnenes Blut, und wenn er dem Mann ins Gesicht sah, war es Galotta. Das wusste er, auch wenn er ihn noch nie gesehen hatte, denn man hatte ihm die Kopfhaut abgezogen, und jetzt begriff Brander, woher die rote Glatze kam. »Nein, ich will nicht!«, protestierte er.

Aber der Magier zwang ihn, alles hinunterzuwürgen, die Würmer und das Blut.

Brander sah noch andere, namenlose Dinge, aber zum Glück weigerte sich sein Kopf, sie zu behalten. Schließlich bemerkte er, dass er auf einem schmalen Bett lag. Gertrude saß neben ihm auf einem Schemel und tupfte ihm die Stirn ab. Sie sah aus wie immer, als wäre gar nichts geschehen, nur ihr Gesicht wirkte vielleicht etwas besorgter als üblich. Er wollte etwas sagen, aber seine Stimme gehorchte ihm nicht. Seine Kehle war ganz trocken. Erst beim dritten Anlauf gelang es ihm. »Wo bin ich hier?«, krächzte er.

»Brander!« Gertrude sprang auf und ließ ihr Tuch fallen. »Weißt du, wie ich heiße? Wie viele Finger zeige ich?«

»Zehn, und — natürlich weiß ich das. Gib mir Wasser, bitte.« Ihre Stimme ließ seinen Kopf schmerzen. Gierig trank er aus dem Becher, den sie ihm hinhielt - und stellte fest, dass er kein Wasser enthielt, sondern Wurzelbier. Aber durstig, wie er war, kümmerte ihn nicht einmal mehr das.

»Was war denn los?«, fragte er schließlich. Jedes Wort kostete ihn Mühe. »Wie komme ich hierher?«

»Das ist Coras Absteige«, sagte Gertrude. »Erinnerst du dich nicht? Ich hab dich hergebracht. Du warst krank, aber jetzt geht's dir besser, nicht? Jedenfalls redest du zur Abwechslung mal vernünftig. Mensch, alter Zyklop, bin ich froh, dass du wieder klar im Kopf bist. Hat es sich also doch gelohnt, diese überteuerten Kräuter zu kaufen!«

Brander runzelte die Stirn. Er fühlte sich schwach und elend, sein ganzer Körper schmerzte. Das Bett, auf dem er

lag, befand sich in einem Raum, der nicht viel anders aussah als ein Bretterverschlag. Große, pelzige Schimmelflecken überzogen das Holz. An den Wänden saßen grüne Echsen mit Glubschaugen und langen Schwänzen. Brander hielt sie für Einbildung, blinzelte und hoffte, sie würden verschwinden, aber sie saßen tatsächlich dort. Er schloss sein Auge. »Ich weiß überhaupt nichts mehr. Der Schwarzmagier, Galotta ... hast du ... du wolltest doch an die Tür klopfen ...«

»Darüber können wir später reden. Jetzt musst du dich erst mal ausruhen. Ich geb' Cora Bescheid, dass du wach bist. Das wird sie freuen. Wenn ich in der Stadt war, hat sie auf dich aufgepasst.« Gertrude klopfte ihm auf die Schulter. »Schlaf ein bisschen. Ich schaue später noch mal vorbei.«

Sie verschwand hinter dem Stofflappen, der den Durchgang des winzigen Zimmers verhängte. Brander wusste nicht, was er mit dem anfangen sollte, was er gehört hatte - Erschöpfung hüllte ihn ein. Schon halb im Schlaf fiel ihm auf, dass Gertrudes Verhalten sonderbar gewesen war. Hatte sie tatsächlich erwähnt, Heilkräuter für ihn gekauft zu haben? Und hatte sie gesagt, er solle sich ausruhen, bevor sie sich wieder über den Schwarzmagier unterhielten? *Ich habe sie falsch eingeschätzt,* grübelte er. *Sie ist eine bessere Reisegefährtin, als ich dachte.* Aber ehe er sich weitere Gedanken machen konnte, schlief er ein.

8. Kapitel

Dunkle Halle der Geister zu Brabak Anfang Ingerimm 1004 BF

Galotta hatte sich den Bart gestutzt, und wenn er die Kapuze der Brabaker Robe tief ins Gesicht zog, sodass sie seine Entstellung verbarg, sah er zumindest wieder erträglich aus - wie ein Magier, nicht wie ein halb verhungerter Bettler. Besser fühlte er sich nicht. Eine seltsame Hitze hatte sich in ihm festgesetzt. Und noch immer träumte er von roten Flammen oder einer Stadt unter schwarzen Wolken, Häuserblöcke aus Vulkanglas, in denen sich der bedeckte Himmel spiegelte.

Manchmal schlief er mehrere Nächte hintereinander nicht und wanderte tagsüber umher wie ein Untoter. Häufig war er überzeugt, er müsse Rache nehmen — sofort! — und konnte es kaum erwarten, ein Feuer zu entzünden, um seine Hände in die Glut zu stecken. Er wusste, sobald er sich selbst auf diese Weise folterte, würde die metallene Stimme wieder zu ihm sprechen. Die Stimme gehörte zu einer dämonischen Macht, das hatte er jetzt begriffen. Immer, wenn diese Schübe kamen, ertrug er es kaum, dass seine Feinde noch lebten, während er selbst ein elendes Dasein im Exil fristete. Doch er blieb standhaft, und so vergingen auch diese Gefühle wieder.

Die Akademieleiterin Terbysios wies ihm einen Stundenplan zu: Er sollte Einführungskurse in Alten Sprachen und Artefaktmagie abhalten. Denn, so sagte sie, wer das Brot ihrer Schule esse, solle auch seinen Beitrag leisten. Galotta erinnerte sich, dass sie ihm gegenüber irgendwann einmal höflichere Worte gewählt hatte, doch er war froh über die

Kurse. Sie lenkten ihn ab, und er mochte die jungen Eleven, die gewitzte Fragen stellten und ihn baten, Geschichten aus dem Mittelreich zu erzählen. Manchmal erinnerten sie ihn mit ihrer vertrauensvollen Art an seine Elfentochter Rabenkind, die er verloren hatte. Von den vier Schwestern fehlte sie ihm am meisten, und die Erinnerung an ihr unbekümmertes Lachen ließ ihn die Einsamkeit umso deutlicher fühlen. Viel hätte er auch dafür gegeben, seinen Sohn Brin sehen zu können. Aber er wuchs weit entfernt auf, unter den Augen von Galottas Feind.

Er konnte sich nicht einmal beschweren, dass die Brabaker Magier ihm gegenüber ungastlich gewesen wären. Raveno Terbysios zum Beispiel, der Gatte der Akademieleiterin, klopfte fast täglich an seine Tür und lud ihn ein, mit in die Mensa zu kommen. Er war freundlich, doch er war ein Schwarzmagier wie alle hier, und Galotta gehörte nicht zu ihnen.

Besonders schlimm war für ihn, dass er als Einziger in der Akademie nicht zaubern konnte. Dafür fühlte er sich ausgeschlossen, minderwertig.

An den langen dunklen Abenden, wenn der Regen in Strömen auf die Akademie trommelte, kam ein Erinnerungsbild von Alara zu ihm, küsste ihn mit kühlen Lippen, schloss ihn in die Arme, erfüllte ihn mit der Sehnsucht nach ihrem Haar, ihren Duftölen, ihrem Körper. Die Flammen in seinen Träumen brannten das Bild schließlich fort.

Die Zeit verfloss, und bald hatte Galotta Schwierigkeiten, sich zu erinnern, wie lange er sich bereits in Brabak befand. Ein Tag glich dem anderen, selbst das Wetter änderte sich kaum. Auf strahlenden Sonnenschein und Hitze folgte Gewitter. Die Schwüle verjagte seine Erinnerungen an die Schönheit klarer Wintertage, wenn die Zweige der Bäume von Raureif bedeckt waren.

Seine Magie blieb nach wie vor irgendwo in ihm verschüttet, und obwohl die Wunden seines Astralleibs inzwischen vernarbt

waren, hatte er nicht die Kraft, die Macht in sich zu berühren. Trotz des Feuers, das in ihm brannte, spürte er deutlich, wie sein Körper mit jedem Tag alterte. Er würde hier sterben, dachte er, fern seiner Heimat, als Ausgestoßener unter einem penetranten Regenbogen.

Der Schrei einer armen Seele in Todesangst hallte durch den Gang. Er kam, wie Galotta mit Unbehagen feststellte, direkt von seinem Ziel, aus Ravenos Labor, das sich unmittelbar neben der Unterkunft des alten Magiers befand. Zaghaft klopfte Galotta an die Tür und fragte sich, auf welch grauenvollen Anblick er wohl diesmal vorbereitet sein sollte.

Ein fröhliches »Herein!« antwortete ihm. Vorsichtig drückte er die Klinke hinunter und trat ein. Dicke schwarze Rauchwolken quollen ihm entgegen, und es stank so abscheulich nach Blut, verbranntem Fleisch und Gewürzen, dass er ein Würgen niederkämpfen musste.

»Collega Galotta, das ist aber eine nette Überraschung!« Raveno hatte sich eine Schürze umgebunden. Das Kleidungsstück war über und über mit Blut besudelt, und auch die Hand, die er Galotta hinhielt, glänzte feucht und rot. »Oh, entschuldigt.« Der Beschwörer wischte die Hand an der Schürze ab, ehe er sie erneut ausstreckte, aber Galotta brachte es nicht über sich, sie zu ergreifen.

»Ihr seid ... beschäftigt?«, presste er zwischen den Zähnen hervor.

»Nichts Besonderes. Ich fertige nur ein paar Beschwörungskerzen für die Abschlussprüfungen an. Besser mache ich es gleich selbst, bevor wegen irgendwelcher Unannehmlichkeiten noch eine Prüfung wiederholt werden muss. Ihr wisst ja, wie leicht dergleichen passiert. Wie kann ich Euch helfen?«

»Ich habe eine Frage. Aber ich kann auch später ...«

»Bitte, fragt nur. Ich hoffe, Ihr habt nichts dagegen, wenn ich derweil weiterarbeite. Wenn das Blut gerinnt, fallen die Kerzen qualitativ minderwertig aus. Aber kommt doch herein, bleibt nicht so auf der Schwelle stehen.«

Galotta setzte vorsichtig den Fuß über die Türschwelle. Er sah die alchimistischen Geräte im schwarzen Dunst blinken.

Über einer Schale lag ein ausgeblutetes Schwein mit aufgeschlitzter Kehle.»Hat... das Tier so geschrien?«, fragte er.

»Ja, sie schreien ganz erbärmlich. Aber ihr Blut eignet sich für die Kerzen, beinahe so gut wie menschliches. Pôlberra sagt, dass auch die innere Anatomie von Schweinen der menschlichen sehr ähnelt, wusstet Ihr das?«

»Nein«, murmelte Galotta.

»Also, was wolltet Ihr fragen?«

Galotta atmete tief durch. »Hättet Ihr Zeit, um ein wissenschaftliches Problem zu diskutieren?«

Ravenos Kopf war irgendwo im Qualm verschwunden. Dumpf tönte seine Stimme: »Natürlich, worum geht es?«

Galotta schloss die Augen und lauschte auf das sonderbare Zischen, das nun an seine Ohren drang. Es kostete ihn Uberwindung, die nächsten Worte auszusprechen. »Man sagt, Ihr wärt ein kompetenter Dämonologe.«

»Nun, zu viel der Ehre. Aber ich habe einige Erfahrung, das ist wohl wahr.«

»Bevor ich nach Brabak kam, habe ich einen schwerwiegenden Fehler gemacht, als ich versucht habe, einen Zant zu beschwören und zu beherrschen. Ich dachte, Ihr könntet mir vielleicht sagen, worin der Fehler bestand.«

»Ich bin Euch gern behilflich. Aber dazu solltet Ihr mir *zeigen,* was Ihr getan habt, und nicht nur davon erzählen. Wartet ein Stündchen, dann bin ich fertig, und wir können in den Großen Beschwörungssaal gehen. Er dürfte heute frei sein. Oder besser, Ihr fasst mit an, dann dauert es nicht so lange, und wir können vorher noch im Speisesaal vorbeischauen. Ihr

habt doch Erfahrung mit Alchimie? Hier, nehmt zunächst die Dochte für die Kerzen ...«

Galotta hustete, seine Nase war verstopft, und ihm kratzte der Hals. In der Luft hing der alte, dumpfe Geruch nach Gewürzen und Duftstoffen. Er richtete sich auf, legte den Kopf zurück und versuchte, durch die siebenstrahlige Öffnung in der hohen Decke den Stand der Sonne zu erkennen. Es musste schon Nachmittag sein. Mit einem Lappen wischte er sich den dunkelroten Kreidestaub von den Händen, trotzdem blieb ein schmieriger Film auf seinen Fingern zurück. Der große Beschwörungssaal der Akademie hatte eine Atmosphäre, die an ihm zerrte. Der schwarze, unebene Basaltboden war sauber gewischt, aber überall hoben sich Spritzer dunkel von den verwitterten Holzbrettern an den Wänden ab. Jeder von Galottas Schritten hallte wider; sagte er etwas, wisperte das Echo aus allen Ecken, und sagte er nichts, dröhnte die Stille umso lauter.

Raveno hatte reglos wie eine Statue gewartet. Galotta reichte ihm die Reste der Kreide, und der Magister ließ sie wieder in einem Beutel verschwinden.

»Diese Zeichen habe ich benutzt«, sagte Galotta. »Ich bin mir sicher.«

Raveno schritt das Silberpentagramm ab, das in den Boden eingelassen war, die schwere schwarze Robe schwang um seine Beine.

Er ließ sich Zeit, um alle Beschwörungszeichen zu begutachten, und für einen Moment fühlte sich Galotta wieder wie ein Schüler, der auf Prüfungsergebnisse wartete.

»Eure Anordnungen sind fehlerfrei, wenn auch relativ unflexibel«, sagte Raveno schließlich. »Aber ich vermute nicht, dass Euer Scheitern darauf zurückzuführen ist.«

»Ich glaube, meine Beschwörung wurde damals manipuliert«, sagte Galotta leise. Er hatte während der Zeit seiner

Einzelhaft genügend lange Tage und Nächte gehabt, um darüber nachzudenken. »Inzwischen bin ich so gut wie sicher, dass Nahema den Zant kontrolliert hat. Sie hat den gesamten Hofstaat glauben lassen, dass ich durch meine Unfähigkeit - oder sogar mit Absicht - beinahe den Kaiser getötet hätte!« Er schlang die Finger ineinander und hoffte, dass seine Hände zu zittern aufhörten. Noch immer war ihm unwohl, wenn er an die Ereignisse von damals zurückdachte, doch er spürte nicht mehr die alte Panik in sich.

»Ich werde Euch helfen, damit etwas Derartiges nicht noch einmal passiert«, sagte Raveno sachlich. »Ein erfahrener Dämonologe blickt unter die Oberfläche der Dinge und fesselt den beschworenen Dämon mit bloßer Kenntnis seines Wesens an ihn.«

»Es ist schwer möglich, das Chaos gut genug zu verstehen, um >unter die Oberfläche zu blicken<, wie Ihr sagt.«

»Richtig. Doch es ist wie mit einer fremden Sprache: Löst Ihr Euch von Vokabeln und Grammatik, beginnt Ihr das Wesen der Sprache zu begreifen und die Denkweise derjenigen, die mit ihr aufgewachsen sind. Ihr werdet beginnen, mit größerer Selbstverständlichkeit zuzuhören und zu sprechen. So ist es auch mit der Wissenschaft der Beschwörung.« Raveno wies auf die Kreidezeichen. »Diese Symbole sind variabler, als die meisten Menschen annehmen. Doch es bedarf eines tiefergehenden Gespürs für die Poesie unserer Wissenschaft, um die passenden Zeichen und Anordnungen zu finden.«

Galotta sah ihn verständnislos an.

»Die Glyphen haben variable Bedeutungen, aber durch den Zusammenhang erschließen sie sich. Die Mehrdeutigkeit ist eine der Eigenschaften des alten Zhayad. Wir Beschwörer sind die Poeten, wir wählen, was wir den beschworenen Dämonen vermitteln — und wie.«

»Soll das heißen, diese Zeichen sind eigentlich eine Art ... Text?«

»So kann man es betrachten — ein Text, dessen Bedeutung im Lauf der Jahrhunderte in Vergessenheit geraten ist und der nurmehr in verstümmelten Brocken überliefert wird.«

»Aber Ihr könnt lesen, was dort geschrieben steht?«, fragte Galotta verblüfft.

»Nicht alles, nein. Nur einige Fetzen. Dies hier ist beispielsweise der Name des Dämons.« Sein Magierstab tippte gegen das Zeichen.

»Ja — >Zant<.«

»Das ist die Lautung, die Bedeutung besagt jedoch eher >Blutiger Ritter. Und dieses Symbol ...«

»... steht für die Tageszeit«, ergänzte Galotta. »In diesem Fall für die Zeit zwischen Mittag und Mitternacht.«

»Aber die Sonne steht noch am Himmel. Ihr könntet das Symbol um das Zeichen für das Tageslicht ergänzen, so.« Raveno sank auf die Knie, seine Hände bewegten sich flink, und nur einen Augenblick später erkannte Galotta sein Zeichen kaum mehr wieder: Es war um mehrere zackige Auswüchse ergänzt worden.

»Ein solches Symbol habe ich noch nie gesehen«, sagte er verwirrt. »Seid Ihr Euch sicher, dass ...«

»Das bin ich. Das Zeichen für >Tageslicht< habe ich aus zahlreichen Aufzeichnungen abstrahiert. Es trat stets im gleichen Zusammenhang auf«

Galotta holte tief Luft. »Das bedeutet: Wenn ich die Zeichen kenne, kann ich sie beliebig kombinieren, je nachdem, unter welchen Umständen die Beschwörung stattfindet und was ich damit bezwecken will?«

»Ihr begreift rasch. Mit entsprechender Kenntnis über den Dämon Eurer Wahl legt Ihr ihm bereits vor der Beschwörung Ketten an, die nur schwer zu durchbrechen sind. Auf die Vorstellung, die Vision des Magiers aber kommt es an, auf das Wissen, das ihm zur Verfügung steht und aus dem er neue Dinge gestalten kann.« Er gab Galotta einen vertraulichen

Klaps auf die Schulter. »Mit dem Herzen und dem Verstand wird beschworen, nicht mit dem Schulbuch.«

Galotta fühlte sich ein wenig erschlagen. Ravenos Art, die Dinge zu betrachten, unterschied sich von allem, was er bisher über Dämonenbeschwörungen gelernt hatte, und er hatte Mühe, die Worte des alten Mannes zu begreifen. »Ich dachte, dass feste Regeln das Entscheidende sind, wenn es darum geht, das Chaos zu kontrollieren. Wie sollte es sonst gelingen?«

»Wart Ihr einmal am Hafen, Collega Galotta?«

»Am Hafen?«, wiederholte Galotta verdutzt. »Was hat das mit Beschwörung zu tun?«

»Habt Ihr Euch die großen Schiffe angesehen, mit denen sich Menschen gegen die Gesetze der Natur auflehnen und über das Meer fahren, allen Gefahren zum Trotz?«

Nun sprach Raveno tatsächlich mit ihm wie mit einem törichten Eleven. »Ich bin kein Seemann«, erwiderte Galotta unwillig.

Raveno zog nur eine Augenbraue hoch, und Galotta begriff, dass er sich auf sein Spiel einlassen musste, wenn er etwas erfahren wollte.

»Die Schiffe nutzen den Wind und die Tatsache, dass Holz auf Wasser schwimmt«, sagte er.

»Ah, sie benötigen also den Wind. Und welche Regeln wenden die Seeleute an, damit der Wind so weht, wie sie es benötigen?«

»Was redet Ihr? Dem Wind kann niemand etwas befehlen, er weht, wie es ihm gefällt.«

»Soso. Wir kommen der Sache näher.«

Galotta starrte auf die verschlungenen Kreidezeichen auf dem Boden. »Ihr könnt Magie nicht mit der Seefahrt vergleichen. Magie ist *kontrollierte* Macht. Seefahrt beruht auf dem Mut der Schiffsbesatzung und den Launen der Elemente.«

»Und wer mutig ist und die Launen der Elemente für sich zu nutzen weiß, fährt über das Meer und betritt unerforschte

Kontinente. Wer das nicht kann, muss wohl am Ufer stehen bleiben und den Schiffen nachblicken, Collega.«

Galotta schwieg.

»Ich habe von Eurer Verbindung mit den Elfen gelesen.« Raveno strich sich nachdenklich den Bart. »Faszinierend. Ihr habt gezeigt, dass Ihr in der Lage seid, Großes zu tun. Und damit meine ich nicht diese kümmerliche Beschwörung, die einem Novizen gelingen könnte. Ihr hattet zu diesen Elfen einen Kontakt aufgebaut wie eines ihrer Elternteile, und ich bin überzeugt, Ihr habt es getan, ohne vorher nach Regeln zu fragen. Ihr habt Euch der Magie anvertraut, wie ein Seemann das Segel dem Wind überlässt. Aber vielleicht ist es genau das, was Ihr seit Eurem ... Unfall verloren habt.«

Ravenos Worte und die Erinnerung an sein früheres Leben wühlten Galotta unerwartet auf. »Damals war ich jünger. Magister Polberra mag zwar meine gröbsten Verletzungen geheilt haben, aber es will mir noch immer nicht gelingen, meine Kraft wieder zu nutzen.«

»Dann versucht es nun«, unterbrach Raveno seine Gedanken. »Ruft einen Zant, die Vorbereitungen habt Ihr ja getroffen. Die Glyphen und Paraphernalia werden Euch sicher helfen, Eure Macht wieder freizusetzen. Schaut, wir können die neuen Kerzen ausprobieren.«

»Nein ... nein, ich halte das für keine gute Idee. Ich möchte die Theorie der Dämonenbeschwörung verstehen, ja. Aber ich glaube nicht, dass ich eine Invokation durchführen kann, wo ich nicht einmal einen einfachen Lichtzauber beherrsche. Außerdem ... muss es nicht gerade ein Zant sein.«

Ravenos Augen waren unergründlich. »Ihr habt Angst.«

Galotta fühlte sich durchschaut. »Was glaubt Ihr wohl? Mein Leben ist schon einmal an einem Zant zerbrochen.« Die Erinnerung an die Zeit, in der er *nichts* gewesen war, nicht einmal einen Namen gehabt hatte, war noch allzu nahe. Was hatte Polberra gesagt — ein Dämon hatte auf seiner Brust gehockt,

hatte ihn fast verbrannt? »Wenn ich mich einfach in die Magie einer Dämonenbeschwörung ... fallen lasse ... woher soll ich wissen, dass sie mich nicht tötet?«

»Nun, auch ein Seemann weiß nie, ob er jemals nach Hause zurückkehrt.« In Ravenos Stimme lag kein Mitgefühl. »Aber das hindert ihn nicht am Aufbruch.«

Etwas Weiches stieß gegen Galottas Knöchel: Axzimonas Kater wickelte sich um sein Bein. Dankbar nutzte er die Ablenkung und beugte sich hinunter, um dem Tier die ausgefransten Ohren zu kraulen.

»Schon wieder dieses Biest.« Raveno runzelte die Stirn. »An Eurer Stelle würde ich den nicht streicheln.«

»Das sagt mir ausgerechnet ein Dämonologe, der eben wollte, dass ich einen Zant beschwöre.«

Raveno überhörte die Ironie. »Vertrautentiere können Augen und Ohren ihrer Hexe sein. Axzimona mag wieder in die Sümpfe entschwunden sein, aber wer weiß, wie lange sie uns schon wieder belauscht hat... Habt Ihr eigentlich bemerkt, dass sie jedes Mal sehr viel machtvoller scheint, wenn sie aus den Sümpfen zurückkehrt?« Den letzten Satz betonte er.

»Ich habe diese Frau bisher nur einmal gesehen, Raveno.« Galotta kauerte sich neben den Kater und schob ihm einen Finger unters Kinn. Das dicke Tier schnurrte lauter. »Was hat es denn mit den Sümpfen auf sich?«

»Unsere Sümpfe waren von jeher ein düsterer Ort. Es gibt zahlreiche Geschichten über mächtige Magie, die an einem besonderen Heiligtum der Wudu gewirkt worden sein soll. Den historischen Aufzeichnungen dieser Epoche kann man entnehmen, dass eine bosparanische Strafexpedition in den Sumpf geschickt wurde, um den Mann zu töten, der angeblich als Priester der Kultstätte vorstand. Keiner dieser Soldaten kehrte jemals zurück, und das gab den Gerüchten über Blutopfer, finstere Rituale und unsterbliche Seelenfresser nur noch mehr Nahrung.« Raveno lächelte. »Noch heute sollen

unerschlossene Machtquellen in den Sümpfen existieren. Nun, wie auch immer, ich verliere mich in Geschichten - was sagt Ihr, nehmt Ihr meine Hilfe bezüglich des Zants an?«

Galotta wurde aus seinen Gedanken gerissen. Er begriff, Raveno meinte es tatsächlich gut mit ihm. Er glaubte, ein Ausnahmetalent vor sich zu haben und bedauerte das verschwendete Potenzial.

Doch er schüttelte den Kopf. »Ich weiß Euer Angebot zu schätzen, Collega, ich würde gern alles lernen, was Ihr mir beibringen könnt. Aber ich kann nicht. Ich habe keinen Zugriff auf meine Macht mehr. Vielleicht werde ich nie wieder ein Magier sein. Und nun ... fürchte ich, dass ich gehen muss. Habt Dank für Eure Hilfe.«

Raveno nickte ihm kurz zu, und Galotta wandte sich zum Gehen. Für den Moment war er froh, von den qualmenden Kerzen, den blutfleckigen Wänden fortzugelangen. Doch als er bereits die Schwelle des Beschwörungssaals erreicht hatte, ließ ihn die Stimme des alten Magiers innehalten. Sie klang nun nicht mehr freundlich, sondern scharf wie ein Peitschenschlag.

»Über Euch habe ich nicht zu bestimmen, Cordovan Galotta. Aber keinem Eleven würde ich durchgehen lassen, dass er es sich derart einfach macht.«

Der Kater folgte Galotta in sein Quartier und sprang ihm auf den Schoß, als er sich auf seinem Bett niederließ. Galotta kraulte ihm das borstige Fell. Das Tier schnurrte in seinen Armen, und vielleicht war es dieses Geräusch, das ihn allmählich beruhigte.

Er fühlte sich noch einsamer als sonst. Im Geist ging er die Unterhaltung mit Raveno wieder und wieder durch — war er tatsächlich zu feige, um einen Zant zu beschwören? Nein, das konnte nicht sein. Er verfügte nicht mehr über die nötige Macht. Noch immer spürte er die Magie um sich herum, wie sie ihn mit ihrer rauen, scharfen Substanz berührte - es war

eine ganz andere Magie, als er sie aus dem Mittelreich kannte aber er konnte sie nicht greifen, und alle Beschwörungstheorie würde ihm nicht helfen, solange er das nicht vermochte. Auch wenn die Schmerzen verschwunden waren, die Fähigkeit zu zaubern hatte Polberra ihm nicht wiedergeben können.

Was habe ich erwartet? Er ist ein Nekromant. Auch wenn er eine Heilkunst beherrscht, wie ich sie noch nie erlebt habe, versteht er mehr von den Toten als von den Lebenden.

Es klopfte an die Tür.

Rasch setzte Galotta den Kater auf den Boden und ordnete die Falten seiner Robe. »Wer ist da?«

Er erhielt keine Antwort, doch der Kater mauzte und rieb sich am Türpfosten, und Galotta ahnte, wer ihn besuchte. Er schob den Riegel beiseite.

Wie vermutet erwartete ihn draußen Axzimona. Barfuß stand sie auf den gesprungenen Platten des Gangs, schwarzer Schlamm verkrustete ihre Füße bis über die Knöchel. Sie lächelte.»Guten Abend, Cordovan.«

»Was bei allen Mächten tut Ihr hier?«, fragte er schroff. Nach dem Ende ihres letzten Zusammentreffens bevorzugte Galotta wieder die förmliche Anrede.

»Ich musste an dich denken«, erwiderte sie und strich sich eine verfilzte Strähne aus dem Gesicht. »Ich habe mich gefragt, ob es vielleicht gerade in diesem Augenblick ein großes Problem gibt, das dir Kopfzerbrechen bereitet.«

Misstrauisch kniff er die Augen zusammen. Woher wusste sie ... dann begriff er.

»Raveno Terbysios hatte also recht. Ihr habt diesen Kater benutzt, um mich zu belauschen.«

Sie zuckte die Achseln. »Ich habe mir Sorgen um dich gemacht. Kann ich reinkommen?«

»Weshalb?«, fragte er unwillig.

Anstelle einer Antwort drängte Axzimona ihren massigen Körper mit erstaunlicher Gewandtheit an ihm vorbei und an-

gelte sich eine Handvoll Trockenfrüchte, die in einer Schüssel auf Galottas Arbeitstisch standen.»Ich habe gehört, dass du einen Dämon beschworen hast?«, fragte sie mit unschuldigem Augenaufschlag und schob sich eine Frucht in den Mund.

»Ihr wisst genau, dass ich das nicht getan habe, Hexe.« Galotta fühlte Zorn in sich aufsteigen — war sie gekommen, um ihn zu demütigen?

»Nicht? Warum warst du dann bei diesem alten Mann? Er stinkt nach Staub und altem Blut.«

»Raveno Terbysios weiß viel über Beschwörungstheorie. — Bedient Euch nur, ich bin ohnehin nicht hungrig«, fügte er ärgerlich hinzu, als Axzimona nach der ganzen Schüssel mit Früchten griff.

»Dumm ist er nicht, hat mir selbst ein paar Dinge beigebracht.« Die Hexe kaute. »Muss bitter sein, nur über Theorie reden zu können, anstatt selbst ein paar hübsche Zauber zu wirken.«

Hinter dem Rücken ballte Galotta die Fäuste. »Wenn Ihr gekommen seid, um mir das zu sagen, könnt Ihr gern wieder gehen - nehmt die Schüssel nur mit.«

Axzimona schüttelte den Kopf Der Kater war ihr nachgetrottet und strich um ihre schmutzigen Beine. »Ich kann dir helfen. Ich kann dir deine Magie wiedergeben.«

Erwartungsvoll starrte sie ihn an, und er sah wieder die feinen Narben um ihre dunklen Augen, die im Kerzenlicht zu glühen schienen. »Was?« Galotta glaubte, nicht recht gehört zu haben.

»Mir ging es einmal wie dir — ich hatte alles verloren, auch meine Macht. Aber ich habe sie zurückgewonnen.« Ihre Hand tastete nach dem glitzernden Schmuckstück, das sie um den Hals trug.

»Niemand unter den Menschen hat die Macht, Zauberkraft zu schenken. Seid Ihr kein Mensch?«

»Komm mit mir in den Sumpf.«

»In den Sumpf?«, wiederholte Galotta verständnislos. »Weshalb? Es ist ein gefährlicher Ort, und ...«

»Der Sumpf birgt viele Geheimnisse«, schnitt ihm Axzimona mit dunkler Stimme das Wort ab. »Du ahnst gar nicht, wie mächtig einige von ihnen sind ... was ist, willst du wieder ein Magier werden oder nicht?«

Galotta biss die Zähne zusammen. »Falls Ihr wirklich ... welchen Preis verlangt Ihr dafür?«

»Preis? Was sollte ich schon wollen? Ich möchte dir einfach nur helfen. Und ich weiß, was ich tue, vertrau mir.« Sie streckte ihm die Hand hin.

Galotta kämpfte mit sich. Er vertraute der Hexe keineswegs — aber was konnte er verlieren? Wenn sie tatsächlich die Wahrheit sagte und er seine Magie zurückgewinnen konnte, sollte er es zumindest versuchen.

»Also gut.« Er legte seine Hand in ihre. Axzimonas Haut war warm und sandig wie die einer Schlange. »Dann hoffe ich, dass Ihr nicht gelogen habt — für Euch.«

9. Kapitel

Brabak im Ingerimm 1004 BF

Als Brander wieder erwachte, fühlte er sich etwas besser und schwang versuchsweise die Beine aus dem Bett. Seit wann waren sie so schwer? Misstrauisch beäugte er seine Arme und stellte fest, dass die Haut dünn und fleckig aussah. Er spannte die Muskeln an, doch schon kurze Zeit später ließ er es bleiben. Er wollte aufstehen, aber als er sich vom Bett hochstemmte, wurde ihm so schwindelig, dass er sich wieder auf die Flechtmatte fallen ließ, die anstelle eines Strohsacks auf dem Bettgestell lag. Ihm war nicht einmal genug Kraft geblieben, um sich über seine Schwäche zu ärgern.

Zumindest das Sonnenlicht, das zwischen den Brettern hindurch ins Zimmer fiel, hatte etwas Tröstliches. Noch immer standen die schrecklichen Bilder aus seinen Träumen allzu deutlich vor ihm — als hätte er einen Blick in eine andere Wirklichkeit geworfen und könnte nur sehr langsam zurückkehren.

Gertrude kam mit einem Napf Suppe zu ihm. Die Brühe schmeckte ungewohnt süßlich und scharf zugleich, aber er wusste, dass er essen musste.

»Weißt du eigentlich, dass ich jetzt auch fast ein Zyklop wär'?«, fragte sie grinsend. »Du hast mir im Fieber dermaßen eins verpasst, dass mein Auge eine ganze Woche zugeschwollen war.«

Brander musterte sie. »Man sieht gar nichts.«

»Nein, jetzt nicht mehr. Du warst ziemlich lange weg.«

Das erklärte jedenfalls, warum er kaum noch Kraft besaß. »Wie lange?«

»Zwei Wochen sind's jetzt wohl. Brabaker Schweiß nennen sie die Krankheit oder Sumpffieber, und dich hat's ganz schön schwer erwischt. Dachte schon, du bleibst jetzt immer so. Das wär' ein Spaß geworden.« Ein zynisches Grinsen glitt über ihr Gesicht. »Aber keine Sorge, der Medicus meinte, dass du's jetzt nie wieder bekommen kannst, dieses Sumpffieber.«

»Und du hast dich die ganze Zeit um mich gekümmert?« Brander war plötzlich betroffen. Er hatte Gertrude höchstens ein paar Tage Geduld mit ihm zugetraut.

»Was sollte ich denn machen? Dich krepieren lassen? Du hättest ja nicht mal was getrunken. >Nein, ich will nicht< hast du jedes Mal gejammert, wenn ich dir nur ein bisschen Tee geben wollte. Und ständig hast du versucht, aus dem Bett abzuhauen. Bin schon selbst fast verrückt geworden.«

Einen Moment lang war die Versuchung groß, Gertrude von seinen Träumen zu erzählen. Er fragte sich, ob die Bilder in seinem Kopf jemals verblassen würden. Aber dann fragte er nur: »Und Galotta? Bist du in der Akademie gewesen?«

»Natürlich nicht, ich musste ja auf dich aufpassen. Ich war nur ab und zu in der Stadt, um Essen und Bier zu kaufen. Es gibt nicht viel gutes Trinkwasser hier, weißt du«, fügte sie erklärend hinzu, als Brander das Gesicht verzog. »In das Bier gehen keine Würmer rein, und es ist billig zu machen. Fast jeder hier trinkt es.«

Es sollte den Brabakern zu denken geben, wenn nicht einmal Schädlinge ihr Bier mögen. »Hast du denn etwas über die Akademie herausfinden können?«, fragte er.

Gertrude nickte langsam. »Es war ganz gut, dass ich nicht an die Tür geklopft hab'. Nach allem, was die Leute sagen, mögen die Schwarzmagier keinen Besuch. Das hätten wir uns ja auch denken können, aber hier sind die Fingerwackler noch verschlossener als anderswo. Vermutlich wegen der Untoten und so.« Sie ließ sich

auf die Bettkante nieder. »Jeder hier kann dir eine Geschichte über die Magier erzählen, aber keine passt zur andern. Die einen sagen, es sind Dämonenbeschwörer, und nachts stehlen sie die Leichen vom Boronanger. Keiner traut sich, was dagegen zu machen, alle haben Angst vor ihnen. Die anderen sagen, ein Heiler ist aus der Akademie gekommen und hat todkranken Leuten das Leben gerettet. Aber keiner wusste was Genaues, und die Menschen hier reden ja ziemlich viel. Jedenfalls brauchen wir einen Plan, wie wir denn nun in diesen schwarzen Block reinkommen. Wir waren schließlich überall, und nirgendwo war er, also muss dieser Magier hier sein. Und wenn er da drin ist, finden wir ihn — wohin soll er hier schon noch fliehen?«

»Ich kann nirgends hingehen«, sagte Brander finster. »Meine Beine fühlen sich an wie Schlamm.«

»Ohne dich unternehme ich nichts, alter Zyklop. Mach dir keine Sorgen. Ich hab' Cora geholfen, das Dach dicht zu machen, dafür schuldet sie mir was. Wir können hierbleiben, bis du wieder ganz der Alte bist.«

Brander sah missmutig auf den Schimmel an der Wand. Er hatte das Gefühl, dass ihm diese Reise kein Glück brachte und alles nur immer schlimmer geworden war, seit sie aufgebrochen waren. Was sollte erst noch passieren, wenn sie Galotta tatsächlich aufgetrieben hatten? Die ganze Kopfgeldjagd versprach kein gutes Ende zu nehmen. Aber jetzt aufzugeben, nachdem sie so weit gekommen waren, stand einem Helden nicht gut zu Gesicht.

»Danke für alles«, zwang er sich zu sagen. »Ich weiß nicht, was ohne dich aus mir geworden wär'.«

»Aber ich«, erwiderte Gertrude unbekümmert. »Dann hätten die Magier jetzt auch deine Leiche geklaut. Warte, ich hol' dir einen Lappen und eine Kanne Regenwasser. Du musst dich mal waschen - stinkst selbst schon fast wie 'ne Leiche.«

Es dauerte eine Woche, bis Brander auf die Straße gehen konnte, ohne dass sich alles um ihn drehte, und eine weitere, ehe er überhaupt wieder daran denken konnte, seinen Zweihänder zu heben. Die zahlreichen Kinder der Herbergsmutter Cora schauten zu, wie er seine schwachen Kräfte übte. Sie feuerten ihn an oder verspotteten ihn oder baten ihn, von seinen Abenteuern zu erzählen, je nach Laune. Alle sahen einander so ähnlich und trugen so ähnliche Namen, dass es Brander ganz verwirrte. Gertrude trieb sich währenddessen in der Stadt herum und suchte nach nützlichen Hinweisen. Brander hoffte, dass sie vorsichtig war— wenn Galotta herausfand, dass es jemand auf seinen Kopf abgesehen hatte, mochten ihnen die Zwölfgötter gnädig sein.

Eines Morgens stürmte sie aufgeregt in die Absteige. »Ich weiß, was wir tun!«, verkündete sie und packte Brander bei den Schultern. »Setz dich hin und hör mir zu!«

Verblüfft ließ er sich von ihr auf den nächstbesten Schemel drücken. »Ich habe heute gehört, wie sich die Wachen des Königs unterhalten haben«, berichtete sie. »Es gibt einen jungen Burschen, der alle paar Tage aus der Akademie an den Königshof kommt. Er bringt Heilmittel für die Königin. Ein Schwarzmagier, aber noch ein Lehrling. Das ist unsere Gelegenheit, Brander! Wir schnappen uns den Milchbart und fragen ihn aus. Ich bin sicher, der weiß, wo Galotta steckt.«

»Warum sollte er uns helfen?«, fragte Brander.

»Weil wir nett sind und ihn zu nem Bier einladen, und - hey, sei nicht blöd, alter Zyklop. Wenn er nicht reden will, kriegen wir ihn schon dazu.« Sie ließ die Fingerknöchel knacken.

Brander runzelte die Stirn. »Das ergibt keinen Sinn. Warum sollte ein Schwarzmagier Heilmittel an den Hof bringen? Was hat die Königin denn?«

Gertrude verdrehte die Augen. »Woher soll ich das wissen? Ist doch auch egal. Wie findest du meinen Plan?«

Er ließ sich ihre Worte durch den Kopf gehen und nickte schließlich. »Das klingt machbar.« Bitter fügte er hinzu: »Mit einem Schüler werde sogar ich noch fertig.«

»Du bist mir vielleicht ein armer Kerl. Gleich heul' ich.« Gertrude tätschelte ihm die Schulter. »Du siehst schon wieder viel besser aus. Keine Sorge, das bekommen wir hin.«

Als Gertrude gegangen war, prüfte Brander seinen Zweihänder, wog ihn in der Hand, schwang ihn einige Male. Die Klinge sauste durch die Luft, wie er es gewohnt war. Ein gutes Gefühl. Dass er dennoch so verhalten reagiert hatte, lag nicht nur daran, dass er seiner Kraft noch nicht vollständig traute. Mit jedem Tag, den er in Brabak verbrachte, fragte er sich mehr, wie es ihnen wohl gelingen sollte, einen mächtigen Magier wie Galotta zu bezwingen. Er wollte, er würde Gertrudes Zuversicht teilen.

Der Bursche sah harmlos aus. Die schwarze Robe war zu weit und ließ ihn eher ein wenig lächerlich wirken, nicht bedrohlich. Über dem Arm trug er einen geflochtenen Korb, und er blieb kurz stehen, um mit einem Mann zu sprechen, der ein schreiendes Kleinkind auf dem Arm trug. Beide schüttelten sich vor Lachen, als sie sich trennten. Brander fand nicht, dass er wirkte wie jemand, der Menschen die Herzen aus der Brust schnitt. Aber er durfte sich nicht täuschen lassen.

Sie fingen den Burschen ab, als er in eine winzige Gasse einbog, offenbar, um den Weg zum Königspalast abzukürzen. Im Halbdunkel zwischen den Häusern blieb er ruhig vor ihnen stehen.

»Kann ich Euch helfen?«, fragte er. »Ihr müsst die beiden Questadores aus dem Mittelreich sein, die in Coras Absteige wohnen.«

Brander starrte ihn verblüfft an — woher um alles in der Welt wusste der Kerl das? — und das Gesicht des jungen Mannes

verzog sich unter der Kapuze zu einem Grinsen. »Ich mag von der Akademie sein, aber ich habe Familie in der Stadt. Es kommen zwar viele Questadores her, aber die wenigsten bleiben lange.«

Gertrude zögerte nur einen Moment. »Ich bin Gertrude. Können wir uns unterhalten? Hast du Durst?«

Der junge Magier musterte sie mit einem Anflug von Misstrauen, zuckte dann jedoch die Achseln. »Natürlich können wir uns unterhalten. Es eilt ja nicht. Ich bin übrigens Alonzo.«

Bald darauf saßen sie vor einer der zahlreichen Gaststuben.

Über ihren Köpfen knatterte ein geflicktes Sonnensegel im Wind, ein Laken, auf das die allgegenwärtige Harpyie gemalt war. Die Wirtin brachte zwei Humpen Wurzelbier und eine Tasse Tee für Brander. Gleich nachdem sie sich gesetzt hatten, begann der Magierlehrling, sie mit Fragen zu überschütten: Was die Menschen im Mittelreich gegen die Insekten taten - er habe gehört, es gebe dort keine Geckos -, ob viele arme Leute im Winter erfrieren müssten, wie sich Schnee auf der Haut anfühle, ob die Schiffe größer und schöner seien als in Brabak, ob das Bier wirklich so bitter sei und ob sie schon einmal Kaiser Hal getroffen hätten.

Brander hatte wenig Lust zu antworten, denn aus der Nähe strömte Alonzo einen fauligen Geruch aus, und sie waren nicht gekommen, um zu schwatzen. Aber Gertrude ging geduldig auf alle Fragen ein, bis Alonzo zufrieden schloss: »Ihr seid sicher froh, dass Ihr jetzt hier seid. Hier hat es noch nicht geschneit, seit ich geboren bin. Ich überlege manchmal, ob ich auch ein Questador werde, wenn ich meine Examinatio bestanden habe, aber nach allem, was Ihr erzählt, lohnt es sich wohl nicht, so weit in den Norden zu ziehen.«

»Was hast du eigentlich in dem Korb, Alonzo?«, erkundigte sich Gertrude. »Die Leute erzählen sich, dass du Heilmittel für die Königin bringst, stimmt das?«

»O ja«, erwiderte er ernst. »Der Königin geht es oft nicht gut. Ihr Kopf schmerzt sie sehr, vor allem am frühen Abend. Aber noch mehr macht ihr das Herz zu schaffen, und König Mizirion ist stets besorgt um sie. Er würde sicher für seine Frau die Medici aus aller Herren Länder anreisen lassen, aber dazu fehlt's ihm an Kleingeld. Bisher konnte ihr kein Heiler helfen, aber mein Meister weiß mehr als die alle zusammen. Deswegen hat er sich etwas ausgedacht, um das Leben uns'rer Königin zu retten.« Alonzo nahm ein Röhrchen aus geblasenem Glas aus dem Korb und hielt es Gertrude hin. »Das Geheimnis ist Schlangengift«, vertraute er ihr mit gesenkter Stimme an.

»Gift?«, fragte Brander unwillig. Bisher hatte er geschwiegen, aber allmählich reichte es ihm, diesen Unsinn mit anzuhören. »Soll das ein Witz sein? Will dein Meister die Königin umbringen?«

»Mein Meister sagt, dass Gift ganz anders wirkt, wenn man nur ein bisschen davon benutzt.« Nachsichtig fügte er hinzu: »Aber wie sollen einfache Questadores das wissen?«

Gertrude stützte die Arme auf den Tisch. »Du hast kluge Lehrer gehabt, was? Kommen die gelehrten Leute in der Akademie alle aus Brabak?«

»Nein, Signora. Mein Meister kommt aus der Nähe von Selem. Und die Spektabilität Terbysios stammt aus Fasar. Aber sie redet wie eine Einheimische. Ich glaube, Magister Morchrabar stammt aus Brabak, vielleicht auch aus Al'Anfa, das weiß ich gar nicht so genau, aber er erzählt auch wenig Privates.« Das Wurzelbier schien Alonzos Zunge zu lösen, auch wenn Brander nicht den Eindruck hatte, dass es viel Alkohol enthielt. »Eleven kommen jedenfalls vom ganzen Kontinent zu uns. Wir haben sogar eine Donna aus dem Lieblichen Feld, eine echte di Zeforika, sagt sie - auch wenn ich nicht genau weiß, was sie damit meint. Sie hat einmal eine Hand bei einem Experiment verloren ...« Der Lehrling brach etwas verlegen ab. »Da rede ich die ganze Zeit und erzähle Euch lauter Dinge, die Ihr bestimmt

gar nicht wissen wollt. Jedenfalls wird's in der Akademie nicht so schnell langweilig, das könnt Ihr mir glauben. Gäste haben wir auch immer wieder da.«

Brander und Gertrude horchten auf.

»Gäste? Soso«, fragte Gertrude scheinheilig. »Erzähl doch mal.«

Alonzos Augen leuchteten auf »Derzeit studiert ein junger Meistermagier aus Fasar bei uns. Sulman al'Venish heißt er. Sein Name bedeutet so viel wie >der Wanderen. Er steckt seine Nase überall rein und - Ihr glaubt es nicht - er benutzt Duftöl!« Alonzo kicherte.

Duftöl ist nicht die schlechteste Wahl, du Gruftassel. Brander pochte ungeduldig mit den Fingern auf die Tischplatte. Mit diesem Burschen vergeudeten sie nur ihre Zeit. Wenn sie hier noch länger herumsaßen, würde der Junge das gesamte Inventar der Akademie aufzählen, aber Galotta hatten sie dann noch immer nicht. Zudem war Brander keineswegs überzeugt, dass der unschuldige Augenaufschlag des jungen Schwarzmagiers aufrichtig war. Womöglich hielt er sie alle zum Besten. »Und hattest du auch Lehrer aus dem Mittelreich?«, fragte er nun direkter.

Etwas im Gesicht des Burschen veränderte sich. »Nein, wieso meint Ihr?«

»Du hast vorhin gesagt, dir hat jemand erzählt, dass es im Mittelreich keine Geckos gibt.«

»Nein, das — hab' ich bloß gelesen.« Alonzo rieb sich die Nase.

»Bist du dir sicher?« Gertrude beugte sich vor. »Die Leute sagen nämlich, dass es an deiner Akademie auch einen Magier aus dem Mittelreich gibt. Galotta, der früher Hofmagier bei Kaiser Hal war. Ich bin bloß neugierig, Alonzo. Über Galotta wird nämlich bei uns zu Hause so viel geredet. Dass er der Liebhaber der Kaiserin war und solche Sachen. Vielleicht hast du ja mal mit ihm gesprochen und weißt mehr über ihn?«

Alonzo schluckte sichtbar. »Tut mir leid. Ich kenne keinen Galotta.« Er warf einen Blick auf die Sonne, die sich allmählich verschleierte. »Außerdem wird's für mich jetzt Zeit. Der... Unterricht fängt gleich wieder an.«

Auf diesen Moment hatte Brander nur gewartet. Als der junge Mann aufsprang, packte er mit beiden Händen seine dürren Schultern. »Nicht so schnell. Wir sind noch nicht fertig mit dir.«

Im ersten Moment riss Alonzo erschrocken die Augen auf. Dann öffnete er plötzlich den Mund, murmelte etwas — und rülpste.

Brander wusste nur noch, dass er im nächsten Moment rücklings auf dem Tisch inmitten der zerbrochenen Krüge und einer Bierpfütze lag und nach Luft schnappte. Seine Lunge war voll von ekelhaftem, ätzendem Qualm, der ihm die Tränen ins Auge trieb. Er hustete und würgte. Dankbar griff er nach der Hand von Gertrude, damit sie ihm aufhalf.

»Bist du in Ordnung?«, fragte sie. »Uff- du stinkst! Warum hast du ihn denn nicht festgehalten? Da rennt er — jetzt aber schnell!«

Brander kam zittrig auf die Beine. Er fühlte sich, als hätte ihm ein verfaulter Untoter die Zunge tief in den Rachen gesteckt. *Das war schwarze Magie, der Gestank der Niederhöllen. Diese kleine Wurzelbierratte hat gewagt, mich mit schwarzer Magie anzupusten! Das lasse ich mir nicht gefallen, jetzt gibt's Saures!* Sein Auge tränte noch immer. »Wo ist er?«

Gertrude wies auf die Straße, auf der Menschen wimmelten, und im nächsten Moment warf sie sich selbst ins Gewühl. Brander blieb keine Wahl, als ihr zu folgen. Hinter ihm zeterte die Wirtin lautstark im unverständlichen Brabaker Dialekt, aber schon rasch hörte er ihre Stimme nicht mehr.

Mit beiden Armen rammte er sich durch die Menschenmenge, um zu Gertrude aufzuschließen. »Weg da! Aus dem Weg! Zur Seite!« stieß er unaufhörlich hervor, und nachdem

er versehentlich den ersten Stand eines Fleischbraters umgerissen hatte, wurde langsam auch der Rest der belebten Straße auf ihn aufmerksam und warf sich rechtzeitig nach rechts oder links zur Seite. Gertrude war nicht weit vor ihm, sprang jedoch behände über Planken und Verkaufstische und tauchte unter aufgespannten Tuchwaren oder Laternenketten hindurch. Immer wieder rief sie »Linkerhand!« oder »Durch den Torbogen!«, um zu signalisieren, wohin der Lehrling gerade abgebogen war. So rannte Brander die erste Zeit fast blind hinter Gertrude her, bis er sie schließlich eingeholt hatte.

»Da!« Sie deutete auf eine schäbige Taverne, in deren Eingang gerade noch ein schwarzer Rockzipfel verschwand. Sofort stürmten sie hinterher, die Tür flog beinahe aus den Angeln, als Brander sie aufstieß. »Haltet die Gruftassel!«, rief er durch den Schankraum, doch bevor der Wirt auch nur den Mund zu einer Antwort öffnen konnten, waren sie zusammen schon wieder zur Hintertür hinaus und fanden sich in einem kleinen Hof voller aufgespannter Wäsche wieder. Alonzo kletterte gerade über eine Mauer.

»Na warte!« Brander zog ein Messer aus seinem Gürtel und zielte. Nur knapp verfehlte die Klinge ihr Ziel und prallte an dem Gestein ab.

»Brander! Wir brauchen ihn doch lebend!«

»Ich wollte ihn auch nur festnageln! Hinterher!«

Sie tauchten unter der Wäsche hindurch und rannten zur Mauer. Brander sprang hinauf, bekam das obere Ende zu fassen und schwang sich in einem Zug hinüber. Nur Augenblicke später landete Gertrude neben ihm. »Langsam macht's Spaß!«, keuchte sie. »Wo ist das Wiesel?«

Ein Gewirr aus Gassen lag in der Mittagshitze vor ihnen. Hier war es ruhig, nur ein einsamer Hund kläffte beherzt unter einem Holzstapel hervor.

»Wir haben ihn verloren, verdammt!«

»Nichts da!« Brander wollte diesen fauligen Nekromantenzögling auf keinen Fall entkommen lassen. »Er darf nicht in die Akademie zurück, sonst warnt er Galotta, und wir sind aufgeschmissen. Wir teilen uns auf. Du da, ich dort lang! Los!«

»Mein Brander ist wieder da!«, spöttelte Gertrude, grinste und rannte los.

Auch Brander holte noch einmal tief Luft und lief weiter, obwohl ihm der Hals bereits eng wurde.

Das Gewirr der Gassen war unüberschaubar, doch er hielt sich nicht lange mit Überlegungen auf, sondern nahm den kürzesten Weg in Richtung Akademie. Sollte der Bursche doch Haken schlagen — wenn er zu dem großen schwarzen Klotz wollte, der die Baracken und Häuser überragte, würde er eine böse Überraschung erleben.

Der Weg stieg etwas an, bis zur Akademie war es nicht mehr weit. Schließlich hatte Brander das Ende der langen Gasse erreicht und sprang auf den grasbewachsenen Platz vor dem schwarzen Gebäude. Keinen Augenblick zu früh! Alonzo kam aus einer Parallelgasse gestürmt, blickte noch einmal gehetzt nach hinten — und blieb so abrupt stehen, als er Brander direkt vor sich sah, dass er fast das Gleichgewicht verloren hätte.

»Hab dich!«, rief Brander triumphierend.

Doch der Lehrling gab nicht auf. Sofort wandte er sich um und rannte zu einer kleinen Brücke, die zur nächsten Insel führte. Hinterher! Doch plötzlich spürte Brander, wie ihm die Puste ausging. Das Fieber zeigte noch seine Nachwirkungen, und auch der faulige Pestgestank hatte sich tief in seine Lungen gebrannt.

Doch er nahm seine Kräfte zusammen und stürmte ebenfalls über die Brücke, vorbei an Musikanten und Bettlern, die sich verwundert nach den beiden umschauten. Zunehmend hatte er Mühe, den jungen Beinen des Lehrlings zu folgen. *Nimm dich gefälligst zusammen, das ist die erste heiße Spur zu Galotta, die wir gefunden haben!* Während ihm der Schweiß übers Ge-

sieht lief und sein Hals anfing zu brennen, sah Brander für einen Augenblick wieder die weiße Kampfmagierin vor sich und das traurige Gesicht von Kaiser Hal. Irgendwann einmal hatte er sich vorgestellt, den Reichsverräter Galotta auf einer sturmumtosten Felsklippe zu stellen. Jetzt rannte er stinkend und vom Fieber geschwächt wie ein struppiger Köter hinter einer aufgescheuchten Ratte her.

Diese Insel war deutlich kleiner als die, auf der das Akademiegebäude stand. Hier konnte sich Alonzo nicht verstecken. Das hatte der Lehrling offenbar auch bemerkt - und sah seine einzige Fluchtmöglichkeit in der nächsten kleinen Brücke, die aufs Festland führte, hin zum Hafen. Es war die einzige Brücke.

»Brander!«

Er blickte sich um und sah Gertrude auf gleicher Höhe eine Brücke weiter. Sofort bedeutete er ihr, dem Lehrling den Weg abzuschneiden. Sie rannte los, Alonzo ebenfalls - sie musste vor ihm die Brücke erreichen! Brander verlangsamte seine Schritte. Diese Hetzjagd würde hoffentlich gleich ihr Ende finden. Seine Lungen brannten, als hätte er gegen Oger gekämpft.

Gertrude war schneller, wenn auch nur knapp. Grinsend schnitt sie Alonzo den Weg zur rettenden Brücke ab, wog demonstrativ die Schwertklinge in der Hand. Der Lehrling blieb stehen, schaute zurück, doch auch Brander hatte aufgeholt.

Jetzt hatten sie ihn in der Zange.

Vorsichtig näherten sie sich ihm. Sie mussten aufpassen, denn selbst ein so junger Schwarzmagier war offensichtlich bereits mit allen Wassern gewaschen.

»Kommt nicht näher!«, rief Alonzo. Vermutlich sollte es drohend klingen. Wie um seine Worte zu unterstreichen, ballte er eine Faust.

Gertrude ließ sich von ihm nicht beeindrucken, fast tänzelnd näherte sie sich ihm. Doch Brander erkannte die Geste des

Lehrlings. Dieser Hund hatte einen Schreckenszauber auf den Lippen!

»Gertrude, bleib zurück! Er will uns verzaubern!«

»Das schafft er ja doch nicht.« Sie blieb stehen, zog einen Apfel aus ihrer Tasche und biss genüsslich ab. »Gib endlich auf, Junge«, rief sie mit vollem Mund. »Wir wollen dir nur ein paar Fragen stellen.«

Alonzo blickte zwischen beiden hin und her — dann schleuderte er Brander seine Faust entgegen. *»Horriphobus Schreckens...«* Weiter kam er nicht — Gertrudes Apfel schlug direkt in sein Gesicht und zerplatzte.

Der Lehrling schrie auf, stürzte und presste die Hand auf die schmerzende Wange. Taumelnd kam er wieder auf die Beine, doch als er sah, dass Gertrude nun statt eines Apfels einen Wurfdolch gezogen hatte, riss er die Augen auf und sprang zum Kanalufer hinab.

Brander sandte ein Stoßgebet zum Himmel, auf dass diese Treibjagd endlich ein Ende haben mochte. Noch einmal zwang er seine widerstrebenden Beine zum Rennen. Wenigstens war Gertrude jetzt wieder an seiner Seite. Sie grinste noch immer. Offenbar hatte es ihr auch noch Spaß gemacht, den jungen Schwarzmagier durch halb Brabak zu scheuchen. »Er darf uns nicht übers Wasser entwischen. In diese Brühe springe ich jedenfalls nicht«, rief er ihr hinterher, als sie ihn überholte.

Doch auch Alonzo war am Ende seiner Kräfte. Vor Erschöpfung stolperte er über den Saum seiner Robe, verlor das Gleichgewicht und stürzte in eine Reihe von Fischernetzen neben einem Bootsschuppen. Die Netze rissen, und er rollte die Böschung hinunter. Gertrude setzte ihm mit einem verwegenen Sprung nach, rutschte bäuchlings hinterher und griff den unglücklich Verhedderten endlich am Fuß.

Gütige Götter, dachte Brander unwillkürlich, *meine Knochen hätten das nicht mitgemacht.* Er hastete hinterher.

Alonzo strampelte, trat nach Gertrudes Gesicht und ballte erneut die Hand zur Faust. *»Horri...!«*

Brander war heran, griff ein altes Paddel und schlug zu. Blut spritzte aus Alonzos Nase, der Studiosus stürzte vornüber und blieb benommen liegen.

»Schnell, dort hinein!« Brander deutete auf die schiefe Tür des Bootsschuppens.

Gertrude war noch ein Stückchen weiter geschlittert, rappelte sich aber auf und packte Alonzos Schultern. Brander nahm die Beine, und gemeinsam zerrten sie ihn in den Holzverschlag.

Dort ließen sie ihn zu Boden fallen. Brander stellte sich über ihn, während Gertrude die Tür verriegelte. In dem Verschlag war es dunkel und staubig. Verrostetes Werkzeug und verrottete Körbe ließen erahnen, dass hier schon lange niemand mehr nach dem Rechten sah. Eine aufgescheuchte Ratte huschte über Branders Stiefel und flüchtete in die dunkelste Ecke.

»Lasst mich gehen!«, protestierte Alonzo. »Ich bin Bürger von Brabak, Ihr habt kein Recht, mich festzuhalten! Der König wird Euch bestrafen lassen!«

Gertrude hatte den Riegel der Tür vorgeschoben und kehrte nun mit federnden Schritten zurück. »Los geht's.«

Brander hob den Burschen unsanft vom Boden auf und stieß ihn rückwärts gegen die Wand, den Unterarm an Alonzos Kehle. Zu seiner Befriedigung blitzte nun endlich Angst in den Augen des Schwarzmagiers auf. »Du redest jetzt - was weißt du über Galotta?«

»Nichts«, presste Alonzo zwischen den Zähnen hervor. Er rang nach Luft. Brander spürte, wie er unter seinem Griff die Muskeln anspannte, aber seine Kraft reichte nicht aus, um sich zu befreien. »Ich kenne keinen Galotta, lasst mich los!«

Gertrude neigte sich über ihn. »Mumm hast du ja. Aber wir *wissen*, dass ihr den Magier Galotta bei euch versteckt. Also rede jetzt besser, sonst bricht dir Brander die Nase.«

Unter seiner braunen Haut wurde Alonzo fahl. »Was wollt Ihr von dem Mann? Er hat Euch doch nichts getan.«

»Hast du eine Ahnung.« Brander schloss den Griff um Alonzos Schulter fester und drückte seinen Arm weiter gegen den dünnen Hals des Jungen. »Das ist ein verdammter Mörder. Er hat meine Geliebte umgebracht.« Langsam kam er selbst wieder zu Atem.

»Sag uns, wo er steckt, und wir lassen dich laufen«, ergänzte Gertrude.

»Er ... er hat was?«, stotterte der Lehrling. »Das glaub' ich nicht. Er ist ein friedlicher ...« Alonzo sog scharf die Luft ein, als er begriff, dass er sich endgültig verraten hatte. »Jetzt weiß ich's«, sagte er trotzig. »Ihr seid gar keine Questadores. Kopfjäger seid Ihr, wie die Wudu, pfui!« Und er spuckte vor Branders Stiefel auf den sandigen Boden.

Das genügte. Brander packte die Wut — dass diese Ratte in der schwarzen Robe die Unverschämtheit besaß, *seine* Ehre anzuzweifeln! Und das, weil er den Mörder und Verbrecher Galotta der verdienten Strafe zuführen wollte! Irgendetwas in seinem Kopf wollte plötzlich nicht mehr so, wie es sollte. Er schlug noch auf Alonzo ein, als der Bursche längst an der Wand herabgesackt war und sein ganzes Gesicht von Blut glänzte. Gertrude zerrte an seinem Arm. »Hör auf, du bringst ihn ja um!«

Betroffen wich Brander zurück. Er war über sein eigenes Verhalten erschrocken.

»Hol einen Eimer Wasser«, wies ihn Gertrude an. »So kriegen wir aus dem Jungen ja kein Wort mehr raus.«

Als ihn das Meerwasser ins Gesicht traf, schnappte Alonzo nach Luft und riss die Augen auf. Angstvoll suchte sein Blick Brander.

Gertrude beugte sich über ihn. »Zum letzten Mal: Sag uns, wo Galotta steckt und wie wir in die Magierschule reinkommen. Wird's bald?«

»I... ist oben, nicht K-Katakomben«, brachte der Bursche hervor. »Sein Zimmer ... im Wohntrakt. Aber er ... ist nicht oft da. Gibt Unterricht oder ist bei ... dieser Hexe aus dem Sumpf.«

»Katakomben?«, hakte Gertrude nach. »Was meinst du damit? Los, sag schon!«

»Unter der Akademie ... Felsen ... Gänge ...« Mit seinen aufgeplatzten Lippen sprach Alonzo verwaschen.

»Gibt es von der Stadt aus einen Weg in die Katakomben?«

»Nein ... nur mit dem Boot... bei Flut... an den Felsen der westlichen Flussinsel anlegen ... Mein Meister wohnt dort. Er lässt Euch nicht vorbei.«

»Dein Meister beschützt also diesen Galotta, ja?«

»Ja. Und Spektabilität Terbysios ... und die anderen auch.« Alonzo reckte das Kinn, er hatte sich offensichtlich wieder gefangen. »Wenn Ihr denen in die Hände fallt, habt Ihr zum letzten Mal arme Zauberlehrlinge verprügelt.« Brander ballte wieder die Faust, er schluckte sichtbar.

»Das ist bestimmt nicht der einzige Weg. Wie gelangt man von oben in die Akademie?«

»Geht doch durch die Tür ... wenn Ihr Euch traut!«

»Der Bau hat auch Fenster. Wohin kommt man, wenn man da einsteigt?«

Drohend trat Brander einen Schritt auf ihn zu, und Alonzo sagte rasch: »Da oben ist nichts ... Früher ein Dachboden, aber jetzt nur noch Staub. Die Bretter sind morsch ... Ihr brecht Euch bloß den Hals.«

»Das lass mal unsere Sorge sein.« Gertrude grinste. »Klingt schon besser — daraus könnte man was machen. Ich glaub, das reicht erst mal. Brander, du kannst übernehmen.«

Brander zog seinen Zweihänder und genoss es zu sehen, wie Alonzo vor Schreck erstarrte. Er packte die Kapuze des Burschen, säbelte sie ab und machte einen zünftigen Knebel

daraus. Gertrude schnitt ein Stück altes Tau von einer großen Rolle ab, die neben der Tür stand, und warf es ihm zu. Er beugte sich nahe an ihn heran: »Wehe, du hast uns angelogen.«

Doch Alonzo starrte nur finster zurück, schüttelte aber den Kopf, als Brander sicherheitshalber noch einmal drohend ausholte.

»Was machen wir nun mit ihm?«, fragte Gertrude.

»Schneiden wir ihm die Kehle durch. Wir tun der Welt einen Gefallen - ein Schwarzmagier weniger.«

Sie überlegte, schüttelte dann aber den Kopf. »Ich mag den Jungen irgendwie. Er hat sich gut geschlagen, was? Für einen Fingerwackler hat er Schneid. Und rennen konnte er auch, ich hatte schon lang nicht mehr so einen Spaß. Aber wir können ihn auch nicht einfach verstecken. Die anderen Magier werden nach ihm suchen. Vielleicht nicht so schnell, aber in ein paar Tagen bestimmt.«

Brander wusste, dass es an ihm war, die letzte Entscheidung über das Leben des Jungen zu treffen. Er respektierte Gertrudes Meinung, außerdem schuldete er ihr eine Menge. »Dann haben wir nur eine Möglichkeit. Wir verstecken unseren >Freund< hier jetzt anständig ... und steigen gleich heute Nacht in die Akademie ein.«

Gertrude nickte bekräftigend, ihre Augen leuchteten. »Endlich!«

Sie hängten den gefesselten Lehrling an einen rostigen Haken, der von der Decke baumelte, und stülpten ihm dann die zerrissenen Netze über. Daraus würde er sich kaum befreien können, und in der Dunkelheit des Schuppens würde man kaum einen Menschen dahinter vermuten. Zumindest solange niemand gezielt nach ihm suchte ...

Cora kam ihnen bereits entgegengelaufen und überschüttete sie mit einem zornigen Wortschwall, von dem Brander nur die Hälfte verstand. Es ging um eine Rechnung für zerbrochene

Krüge und verschüttetes Bier. Gertrude, die weniger Probleme mit dem Brabaci-Dialekt hatte, klopfte Cora auf die Schulter. »Ich geh schon und zahl das - mach dir keine Sorgen. Ich muss sowieso noch ein paar Dinge kaufen.« Sie lächelte Brander zu. »Du schläfst am besten etwas. Siehst ein bisschen müde aus. Bis nachher.«

Brander fragte sich, worüber sich die Frau überhaupt aufregte, doch dann fiel es ihm wieder ein: Als ihn der Schwarzmagier angegriffen hatte, war er ja rückwärts auf den Tisch gefallen. Offenbar hatte er mehr Schaden angerichtet, als das kümmerliche Wirtshaus verkraften konnte. Er seufzte schwer, zog sich in sein Zimmer zurück, zerrte die Stiefel von den Füßen und ließ sich aufs Bett fallen. Nach der Verfolgungsjagd durch die Straßen von Brabak fühlte er sich zerschlagen. Dabei war es früher kein Problem für ihn gewesen, einen Dieb quer durch Havena zu verfolgen, sogar in seiner Rüstung - das verfluchte Fieber!

Er griff nach dem schmutzigen Kissen und schob es sich unter den Nacken. Gertrude hatte recht. Er musste sich ausruhen, wenn sie ihren tollkühnen Plan tatsächlich durchführen wollten. Heute Nacht schon.

Doch seine Gedanken waren nicht so müde wie sein Körper. Vielleicht hätten sie den jungen Schwarzmagier doch besser umbringen sollen. Wahrscheinlich war es nicht, dass er sich befreien konnte, gefesselt und geknebelt, wie er war, aber man konnte nie wissen. Falls sie beim Einbruch in die Akademie erfolgreich waren, konnten sie ihn am nächsten Morgen wieder freilassen. Falls nicht, würden sie keinen weiteren Morgen mehr erleben.

Brander zwang sich, an Füchsin zu denken, an alles, was sie zusammen geplant hatten. Er musste seine Wut auf Galotta wiederfinden. Hatte er nicht all die Götternamen darauf gewartet, ihm gegenüberzustehen und für seine Taten bezahlen zu lassen? Aber irgendwie schien er nach dem Fieber nicht

mehr derselbe Mann zu sein. Geblieben war nur noch Bitterkeit, aber der Zorn war weg. Er zog sich das Kissen über den Kopf.

»Brander?«

Er fuhr auf.

Gertrude hatte den Vorhang zu seinem Zimmer zurückgeschlagen. »Ich hab' Seile gekauft«, sagte sie. »Und Kletterhaken. Und - hier, was meinst du dazu?« Sie öffnete einen Beutel, den sie unter dem Arm trug, und zeigte ihm eine Kutte aus dünnem, schwarzem Stoff. »Das hab' ich von einem der Händler. Offenbar verkleiden sich die Leute in der Stadt gern. Der Händler hat gesagt, sie haben bald ein Fest im Rahja, das heißt - ich hab's vergessen. Jedenfalls werfen sie sich gern dieses Ding über und verkleiden sich als Schwarzmagier. Die Frauen auch als roter Vogel, wie der auf der Fahne.«

»Das ist eine Harpyie, Gertrude. Wann wirst du dir das endlich merken?« Brander richtete sich halb auf. »Ich glaube nicht, dass uns jemand mit Magiern verwechselt, egal, was wir anhaben. Aber es ist jedenfalls besser als nichts. Hast du auch an das Boot gedacht?«

»Boot?«

»Ja. Der Junge hat doch gesagt, wir brauchen ein Boot, um in die Katakomben zu gelangen.«

»Willst du das wirklich versuchen?«

Er richtete sich auf der knarrenden Pritsche auf. »Ich will, dass wir von beiden Seiten einsteigen. Wir treffen uns in der Mitte. Und wenn einem von uns was zustößt — kommt vielleicht wenigstens der andere durch.«

Verblüfft sah Gertrude ihn an. »Du bist verrückt. Aber das gefällt mir.«

»Wir finden sicher jemanden, der uns ein Boot leiht. Wir müssen nur gut bezahlen.«

Gertrude warf eine der Kutten auf sein Bett. »So, ich hoffe, sie passt dir. Konntest du denn schlafen?«

Er schüttelte den Kopf.

»Hast du Angst?«

Einen Moment lang dachte er über die Frage nach. »Nein. Du?«

»Nein.« Sie zögerte. »Was meinst du, wie gefährlich dieser Galotta wirklich ist?«

»Warum fragst du das? Du hast doch selbst gegen seine Oger gekämpft.«

Sie setzte sich zu ihm aufs Bett. »Brander, da ist... ich muss dir was sagen.«

»Ja?« Ihr Tonfall machte ihn unwillkürlich besorgt. »Was ist denn los?«

Gertrude setzte sich so, dass sie ihm ins Gesicht sehen konnte. »Ich hab' nicht in der Schlacht gekämpft.«

»Wie bitte?«

»Ich hatte nur von dem Kampf gehört und dachte, ich finde bestimmt bei den Toten ein paar nette Sachen. Die Ogerleichen waren natürlich ekelhaft... na ja, plötzlich sagte wer zu mir, dass alle >Helden der Ogerschlacht< einen Adelsbrief vom Kaiser bekommen sollten und freie Ausrüstung und all das.« Sie zuckte die Achseln. »Ich hab' nicht lang überlegt, hab mein Schwert ein paar Mal in einen der toten Oger reingestoßen und mir ein bisschen Blut und Dreck ins Gesicht und auf die Rüstung geschmiert. Dann bin ich zu Graf Haffax und hab ihm erzählt, ich hätt' mitgekämpft. Mir hat ordentlich das Herz geklopft, das kann ich dir sagen. Aber der Graf hat mich nicht mal angesehen. Er hat mir einen Wisch hingeschoben, ich hab meinen Namen draufgesetzt, und er hat alles gesiegelt.« Sie stieß langsam die Luft aus. »Bist du jetzt böse auf mich?«

Noch zu Beginn ihrer Reise hätte ihn Gertrudes Geständnis nicht einmal überrascht. Nun, da er sich an ihre Gesellschaft gewöhnt hatte, wollte er, sie hätte geschwiegen. »Das war sehr

unehrenhaft von dir«, sagte er. »Mit deiner Tat beschmutzt du das Andenken an die wahren Helden der Schlacht.«

»An dich zum Beispiel?«

Brander schwieg.

»Es waren doch genug Sachen für alle da, alter Zyklop. Ich hab' sicher niemandem geschadet. Und ich brauchte auch wirklich dringend ein neues Pferd.«

Brander öffnete den Mund, um ihr zu sagen, wie enttäuscht er von ihr war, dass er ihr nicht mehr trauen konnte, dass er nicht mit einer ehrlosen Diebin in einen Bau voller Schwarzmagier einsteigen wollte. Aber dann begriff er, dass ihm gar keine andere Wahl mehr blieb. Sie mussten handeln. Und er *musste* Gertrude einfach vertrauen, sonst war er heute Nacht auf jeden Fall geliefert. Nicht nur er, sie beide.

»Ist schon gut«, sagte er. »Jeder macht mal was falsch. Auf jeden Fall ist es anständig von dir, dass du es gesagt hast.«

Gertrude verzog das Gesicht zu einem schwachen Lächeln. »Ich wusste, es würd' dir nicht gefallen. Na ja, wenn du mir eins auswischen willst, dann steck es Graf Haffax, wenn wir ins Mittelreich zurückkommen.«

»Wenn wir zurückkommen«, sagte Brander. Es klang nicht sehr zuversichtlich, und er fügte rasch hinzu: »... und wenn wir dann Galottas Kopf haben, wird dich sogar der Graf und Reichsmarschall mit Achtung behandeln. Egal, was ich ihm erzähle.«

Gertrude klopfte ihm auf die Schulter. »Du bist'n feiner Kerl, Brander Berre. Jetzt schlaf aber. Ich besorge das Boot. Und wenn's dunkel genug ist und wir mit dem Plan anfangen können, geb' ich dir Bescheid.«

10. Kapitel

Die Sümpfe von Brabak,
am Nachmittag des 16. Ingerimm 1004 BF

»Hier ... haust Ihr also?« Galotta blickte sich in der fast lichtlosen, morschen Hütte um. Mit ihren Wänden, an denen sich Pflanzen emporrankten, und dem Dach aus Farnblättern wirkte Axzimonas Wohnstatt im Sumpf eher wie eine natürliche Dschungelhöhle als wie ein Bauwerk, das von Menschen errichtet worden war. Vorsichtig drückte Galotta die Hand gegen eine der provisorischen Wände. Fürs Erste schien sie stabil genug. Obwohl er wahrlich kein großer Mann war, konnte er nur in der Mitte der Hütte aufrecht stehen. Sobald er ein paar Schritte zur Seite machte, musste er sich bücken, um nicht gegen die unzähligen Wurzelknollen, Kleintierkadaver und Kräuterbeutel zu stoßen, die von der Decke hingen.

Die Hexe achtete nicht weiter auf ihn und rührte stattdessen eine schwarze, zähflüssige Masse in einer kleinen Holzschüssel an. »Es wurde auch Zeit, dass du diesen krankmachenden Steinklotz verlässt. Ich wollte dich schon viel früher rausholen, aber der Nekromant hatte dich ja gut weggeschlossen.«

Besser würde es sein, wenn Pôlberra möglichst wenig von seinem Treffen mit Axzimona erfuhr, dachte Galotta. Seine Augen hatten sich langsam an die Dunkelheit gewöhnt, und viel heller würde es hier drin nicht mehr werden. Ein halb zerrissener Vorhang trennte die zweite Hälfte der Hütte mehr schlecht als recht ab. Dort stand eine wackelige Pritsche. Der Kater der Hexe hätte sicher seine Freude gehabt, einige der Kä-

fer einzufangen, die darauf umherkrabbelten, und genüsslich zwischen seinen spitzen Zähnen zu zerknacken, doch der fette Fran blieb stets in der Akademie und folgte seiner Herrin nie in den nassen Sumpf. Ein kluges Tier, wie sich Galotta nun eingestehen musste. Er war alles andere als sicher, ob es eine kluge Entscheidung gewesen war, der Hexe mehr als eine Stunde über die halb überwucherten Sumpfpfade zu folgen. Vielleicht hatte er nur für eine Weile der Akademie entkommen und frische Luft atmen wollen. Wohin hätte er sonst auch gehen sollen? Die Stadt Brabak mied er, denn er fürchtete, erkannt zu werden. Nicht jeder mochte ihm gegenüber so tolerant sein wie die Magier. Doch Pôlberras Leichengeruch und die stickige Luft des schwarzen Granitklotzes schienen ihm auf Dauer unerträglich. Und nun roch es hier drinnen und auch draußen an den Moorlöchern nicht weniger schlimm.

»Dreh dich um«, hörte er die Hexe hinter sich sagen. Kaum, dass er der Aufforderung gefolgt war, tunkte sie ihre Finger in die fertig angerührte schwarze Paste und strich sie ihm ins Gesicht: Zwei Finger über die Stirn und drei auf jede Wange.

Galotta packte ihren Arm. »Das genügt.« Er sah, dass sie auch ihr Gesicht mit der schmierigen Substanz bestrichen hatte. »Was soll das werden? Das *Rahjanal* ist noch nicht heran, und meines Wissens werden sich die Feiern zum Jahreswechsel kaum bis hierher erstrecken.«

»Dummbatz. Das ist für die Kräutersuche. Oder willst du dich von den Moskitos zerstechen lassen? Das kannst du dir bei deinem Gesicht kaum leisten.«

»Wozu die Kräutersuche? Ich dachte ...«

Sie hauchte ihm einen Kuss auf die Stirn. »So, fertig gezaubert.«

Galottas Griff um ihr Handgelenk wurde fester. »Bewahrt Respekt vor mir, Axzimona. Eure Hexenspielchen gefallen mir nicht, und ich werde nicht gestatten, dass Ihr Späße mit mir treibt.« Langsam löst er seine Hand, doch Axzimona schüttelt

nur mit unschuldigem Lächeln den Kopf und trat aus der Hütte. »Wie *Ihr* wollt, Eure Allergnädigste Hoheit, gelehrter Herr Galotta«, säuselte sie in gespielter Demut. »Wenn *Ihr Euch* schon vor den Springegeln fürchtet, könnt *Ihr* ja auch hier auf meine Rückkehr warten. Denn dann sind die großen Geheimnisse des Sumpfes erst recht nichts für Euch.«

Galotta starrte sie an. Zorn flammte in ihm auf. Sie wusste genau, dass er ihr nichts anhaben konnte, weil sie ihm mit ihren Hexenkräften weit überlegen war. Aber noch zorniger machte es ihn, dass er sich so von seiner magischen Macht abhängig fühlte. Vergessen schienen jene Zeiten, als er noch mit Magierstab und flinken Füßen gegen einen Kaiser gefochten hatte und mit ihm durch den Reichsforst geritten war.

Und nun scheute er schon vor einer einfachen Kräutersuche im Sumpf zurück? Das durfte nicht sein. Grimmig folgte er der Hexe hinaus.

»Versteht du denn nicht, was in der Akademie gespielt wird, mein Freund?« Axzimona bückte sich und riss einen Stängel aus. Die Pflanze, eine Art Lilie mit violetten, gelb gestreiften Blättern, verschwand in ihrem Korb. »Diese Nanthia mag eine kluge Frau sein, aber der wahre Herr dieses Ortes ist der Nekro. Und nun bist du gekommen, der mächtigste Magier im Umkreis von tausend Meilen. Wie hat Berra dir denn genau geholfen?«

»Was wollt Ihr damit andeuten?« In Axzimonas Stimme lag ein Ton wie das Schnurren ihres Katers, und Galotta hatte Schwierigkeiten, seiner Antwort einen scharfen Klang zu geben.

»Berra hat dir den Verstand verwirrt«, sagte die Hexe. »So hat er es bei den sogenannten Boroni-Seelenheilern gelernt. Dir hat er so lange erzählt, dass du vorsichtig sein musst, dass

du vielleicht nie wieder zaubern kannst, bis du selbst dran glaubst.« Sie zog den Saum ihres Rocks hoch und watete durch eine schlammige Pfütze. »Bei mir hat er es ja auch versucht, aber ich bin schnell aus seiner Höhle entkommen. Er will die Macht über diese Katakomben eben mit niemandem teilen, und seine Feinde wird er los, indem er ihnen einredet, sie wären unfähig.«

Galotta nahm seinen Weg vorsichtig um die Pfütze herum. Er schwieg, aber ihre Worte beunruhigten ihn. Er hatte Polberra anfangs nicht getraut, aber nachdem er ihm so sehr geholfen hatte ...

»Macht geht nicht einfach verloren«, fuhr Axzimona fort. »Sie ist immer noch hier.« Nicht gerade sanft stieß sie Galotta mit dem Zeigefinger gegen die Brust. »Der Dämon hätte dich schon unterwiesen, sie zu benutzen. Es war ein Fehler, ihn auszutreiben. Wenn du nicht auf den Eunuchen gehört hättest, könntest du dich längst an deiner Feindin gerächt haben.«

Nahema. Galotta brachte es nicht fertig, ihren Namen noch einmal laut auszusprechen. Immer wieder suchten ihn die Erinnerungen an sie heim: das Flüstern, als sie von der Scharlachwurzelbrühe sprach ... ihre Handbewegung, als sie den Zant entschwor ... das Lachen, als sie Kaiser Hal Wein einschenkte ... ihre Prophezeiung, ihre Rabengestalt, ihr von Götterhand gezeichneter Körper, nur eingehüllt in dünnen grauen Stoff, damals, als er ihr zum ersten Mal begegnet war ...

Sein Leben war verwirkt, aber nicht durch den Einfluss eines Dämons, wie Polberra behauptet hatte, oder weil er die Macht des Dämons von sich wies, wie Axzimona sagte. Nein. Der Graue Rabe hatte am Anfang von allem gestanden. Und Galotta erwog, dass Nahema damals vielleicht nicht *seine* Zukunft gesehen hatte, die in Flammen stand, sondern ihre *eigene.* Sie und Hal, dieser Narr, hatten seine Heimat, das Mittelreich, ins Verderben gestürzt.

Bereits in seiner Zelle hatte Galottas Pläne entworfen, wie er Hal und Nahema töten könnte, aber seine Ideen hatten es nicht einmal über die Türschwelle geschafft. Wie machtlos er war! Nahemas Machtdemonstration dagegen war fast fehlerlos gewesen. Das Exempel, das sie an ihm statuiert hatte, wies nur eine einzige Schwäche auf: Er war noch immer am Leben.

Mit Gewalt schob er die Gedanken beiseite und wich vor der Hexe zurück. »Ihr habt keine Ahnung«, entgegnete er schroff. »Ihr seid eine unverschämte Frau. Ich weiß gar nicht, warum ich mich bereit erklärt habe, Euch zu begleiten.«

»Ich weiß es«, sagte sie und verzog den Mund zu einem breiten Lächeln. »Du hoffst, dass ich dir deine alte Macht zurückgeben kann, wie ich es versprochen habe — auf eine Weise, dass es sogar in deinen Akademikerschädel reingeht.«

Galotta erschien es absurd, aber je unverschämter sie wurde, desto mehr fühlte er sich auf sonderbare Art von ihr angezogen. Zugleich weckte sie in ihm den Wunsch, sie in ihre Grenzen zu weisen. »Natürlich möchte ich meine Magie zurück. Aber ich will diese Macht nicht, um Rache zu nehmen. Gefühle und heftige Wünsche vergrößern nur die Macht der Erzdämonen und Götter.« Die Worte seiner Magierphilosophie klangen plötzlich inhaltslos. »Freiheit bedeutet, diese Affekte niederzukämpfen.«

»Wie ... den Wunsch, deiner Feindin zu geben, was sie verdient?« Unvermittelt streckte sie die Hand aus und strich ihm über die Wange. Die vertraute Geste ärgerte ihn, und er schob ihre Hand weg. Doch das Prickeln, das auf seiner Haut zurückblieb, war nicht unangenehm.

»Ja, genau solche Affekte.«

»Ach, erzähl mir doch keine Märchen. Du hättest längst etwas unternommen und würdest nicht mehr schwatzen, wenn du könntest und nicht so feige wärst.«

»Ich bin nicht feige«, erwiderte er unwillig.

Sie lachte. Mit der Hand, mit der sie ihn eben noch gestreichelt hatte, griff sie tief in ein Sumpfloch, um einen stinkenden Stängel herauszuziehen. »Natürlich nicht.«

Inzwischen mussten sie bereits sehr tief in den Sumpf vorgedrungen sein. Graue, moosbewachsene Luftwurzeln ragten aus einer saphirfarbenen, halb durchsichtigen Brühe auf, verknoteten sich und gingen in Baumstämme über, von denen Schmarotzerpflanzen wie aufgelöste Girlanden herabhingen. Das bräunliche Skelett eines Tiers, abgenagt vor langer Zeit, ragte halb aus dem schlammigen Wasser heraus. Weiter in der Ferne sah Galotta die Überreste eines blutigen Kadavers, an dem sich Vögel gütlich taten. Der Geruch von Verwesung lag in der Luft. Die schwüle Luft schien ihm hier noch unerträglicher als in der Stadt. Er misstraute dem Weg, er misstraute dem ganzen Sumpf, auch wenn seine Begleiterin versichert hatte, sie kenne sich aus.

»Wozu dienen diese Pflanzen überhaupt?« Galotta wies auf den Strauß leuchtend bunter Blumen, die Axzimona in ihren Korb gestopft hatte.

»Sie erleichtern die Beschwörung von Dämonen«, erwiderte die Hexe leichthin. »Denn sie sind allesamt giftig, und diese hier«, - sie zeigte Galotta ein leuchtend rotes Gewächs — »wurde im alten Bosparan für Hinrichtungen benutzt.« Ihre Augen blitzen kurz hintersinnig auf.

»Weil sie schnell tötet?«

»O nein, weil ihr Saft das Blut langsamer fließen lässt, wenn man ihn trinkt. Raveno Terbysios sagt, auf Altoum wird noch immer Scharlachwurzelbrühe aus den Wurzeln dieser Pflanze gekocht. Er nutzt die Pflanze zur Beschwörung kleiner Rachedämonen. Sie heißen Heshthotim.«

Mit Mühe riss sich Galotta vom Anblick der roten Blüte los. »Ihr könnt auch Dämonen beschwören?«

»Hab's hier gelernt.«

Unwillkürlich strich er über die schmale Narbe auf seiner Stirn, eine bleibende Erinnerung an seine letzten Versuche auf dem Gebiet der Beschwörung. Dass die Hexe mehr Erfolg gehabt haben sollte als er, nagte an ihm.

»Wenn du mir einen Gefallen tun möchtest«, sagte Axzimona, »such noch ein paar mehr hiervon, dann zeige ich dir vielleicht, wie man einen Heshthot beschwört.« Sie warf Galotta die rote Blume zu. »Du wirst einige dort finden, hinter den Bäumen. Ich brauche ein paar Zutaten aus dem Wasser, und das möchte ich dir lieber nicht antun. Bin gleich wieder bei dir.«

Einen Moment ohne Axzimonas Gegenwart freier atmen zu können, kam Galotta gerade recht. Unter seinen Sohlen gab der morastige Boden zwar nach, doch er sank kaum ein. Wasserdampf schien direkt aus dem Sumpfgras aufzusteigen. Überall summten Insekten. Frösche, Vögel und andere Tiere, deren Stimmen ihm unbekannt waren, ließen durchdringende Rufe hören.

Er schob einen Zweig beiseite, von dem eine Flechte wie ein Vorhang herabhing, und tauchte unter einem glitschigen Ast hindurch. Tatsächlich blühten hier die roten Blumen zwischen gelblichen Sträuchern und übersäten den Untergrund mit blutigen Flecken. Galotta bückte sich zu ihnen hinab. Die Pflanzen rochen scharf, nach fremdartigen Gewürzen, und ihre samtigen Blütenblätter hinterließen auf Galottas Fingern einen rötlichen Film, der wie Staub von Schmetterlingsflügeln schimmerte. Er fühlte sich an die bunten Ikanarias erinnert, die er einmal erforscht hatte. Gern hätte er eine Pflanze ganz ausgegraben, um die Wurzeln zu sehen, durch deren Farbe er entstellt war, aber ihm fehlte das nötige Werkzeug.

Das Rot zog seine Aufmerksamkeit so auf sich, dass er die Spuren im weichen Boden erst auf den zweiten Blick bemerkte — Spuren von riesigen, dreizehigen Klauenfüßen.

Er erstarrte und fuhr herum. Noch immer lag der Geruch von Blut und Fäulnis in der schwülen Luft. Sein Herz begann zu hämmern. »Axzimona?«, fragte er laut.

Er erhielt keine Antwort. Und während er noch lauschte, verstummten das Quaken der Frösche und das Schrillen der Vögel.

Dann ertönte ein Schrei.

Schmerz lag darin, und Galotta wusste nicht einmal, ob die Hexe geschrien hatte oder irgendein Sumpftier. Eben hatte er sich noch über sie geärgert, aber jetzt erschreckte ihn der Gedanke, ihr könnte etwas zugestoßen sein. Er versuchte zu erkennen, aus welcher Richtung der Schrei gekommen war, doch im Dschungel ringsum konnte er keine Auffälligkeit erkennen.

Plötzlich hörte er das Krachen und Splittern von Holz und blickte sich hektisch um. Doch noch immer -

Gebrüll erfüllte die Luft, Vögel stieben in den Himmel - und die moosbewachsenen Zeige des nahen Strauchwerks peitschten, als sich ein schuppiger Kopf aus dem Gewirr aus Büschen und Bäumen emporreckte, nur ein kurzes Stück von Galotta entfernt. Das Ungetüm war sicher fünf Schritt groß. Langsam schritt es auf seinen turmähnlichen Beinen voran, der dicke Schwanz schlug durch das Geäst. Galotta erstarrte. Einen Moment lang fühlte er sich wie ein Kaninchen, das zum ersten Mal in seinem Leben einen Wolf sah.

Die Augen des Untiers kreisten in verschiedene Richtungen. Als es Galotta sah, verharrte es plötzlich, und eines der gelblichen Augen richtete sich auf ihn.

Die Kiefer der Riesenechse klappten auseinander und enthüllten Reißzähne in der Größe von Messern, Fleischfetzen hingen dazwischen. Der faule Atem der Bestie nahm Galotta die Luft, erstickte jeden Gedanken.

Er ließ die Blumen fallen und rannte los. Sofort setzte ihm die Bestie nach, der Boden bebte unter ihren Schritten.

Galotta sprang über Wurzeln und sumpfige Pfützen, Schlamm spritzte auf *Jetzt nur keinen falschen Schritt tun!* Wie konnte er entkommen - Hexe - die Hexe - hieß es nicht, dass Hexen wilde Tiere zähmen konnten?

»Axzimona!«, schrie er.

Galotta staunte über sich selbst, wie schnell er im Augenblick der tödlichen Gefahr die ansteigende Böschung hinaufsprang, sich an knorrigen Ästen und dornigen Ranken emporzog. Hätte er es nicht besser gewusst, er hätte geglaubt, ein Zauber hätte seinem Körper Kraft verliehen. Hinter ihm splitterte Holz. Aus den Augenwinkeln sah er, dass ihm die Riesenechse offenbar von einer Seite den Weg abschneiden wollte. Galotta sprang in die andere Richtung - und plötzlich gab der Boden unter ihm nach, morsche Äste brachen unter seinen Füßen, und er fiel, prallte auf einem Gewirr von Baumwurzeln auf. Ranken fassten nach seiner Robe, zerkratzten ihm die Haut, als er sich hastig aufraffte. Er hörte das Blut in den Ohren rauschen, spürte, wie ihm das Herz hart gegen die Rippen hämmerte.

»Axzimona!«, rief er noch lauter. Wohin bei allen Mächten war die Hexe verschwunden? Er musste —

Etwas packte seinen Knöchel, hielt ihn fest und schleuderte ihn aus dem Lauf in den Morast. Panisch zerrte er an seinem Bein: Uberall um ihn bogen sich Wurzeln, wanden sich wie Schlangen. Eine hatte sich um sein Bein gewickelt und kroch die Wade empor. Als er sie abzustreifen versuchte, hielt sie ihn nur noch fester, und eine zweite Ranke umschlang sein anderes Bein.

Galotta sah nur die Beine der Echse mit den gelbweißen Klauen, die sich näherten, den restlichen Körper verbarg das Laub. Ein Teil seines Bewusstseins identifizierte das Monstrum als Schlinger, vermutlich war es ein besonders altes, erfahrenes Exemplar. Er hatte Zeichnungen dieser Tiere gesehen und wusste, dass sie ihren Namen nicht umsonst trugen ...

Reiß dich zusammen! Noch einmal versuchte er mit aller Kraft aus dem lebendigen Wurzelgeflecht zu entkommen. Jetzt hatte ihn der Schlinger gesehen, die Füße bewegten sich auf ihn zu, und dann brach der gesamte schuppige Körper zwischen den Bäumen hervor.

Galotta blickte sich um, griff nach einem Ast, der in Reichweite lag, und warf ihn nach dem Raubtier. Doch das morsche Holz zerbrach an der schuppigen Haut, der Schlinger zuckte nicht einmal.

Galotta begriff, dass er nicht entkommen konnte. Mit erschreckender Klarheit sah er, wie sich die Muskeln unter der schuppigen Haut anspannten, als sich das Monstrum bereit machte zuzuschlagen. Da Galotta keine Waffe hatte, griff er nun mit der Hand in den Schlamm, holte aus und schleuderte den Schmutz in Richtung der blitzenden Augen.

Er traf zumindest eine Seite des Kopfs. Der Schlinger grunzte verblüfft, schüttelte den Kopf und versuchte, in einer seltsam menschlichen Geste das Auge mit einem seiner dünnen Arme zu reiben. Mit aller Gewalt riss Galotta noch einmal an seinem Bein - und nun gab das Leder seiner Schuhe nach, seine Haut riss auf — er war frei. Doch ehe er sich ganz aufgerichtet hatte, fuhr die mächtige Schnauze der Bestie nieder und rammte gegen seinen Rücken. Mit dem Gesicht fiel er in eine tiefe Schlammpfütze, schluckte Dreck und Wasser. Galotta hustete, spuckte, wollte sich aufraffen, doch in diesem Moment schnappte die Echse zu. Er spürte, wie sich die Zähne in sein Bein gruben, noch schlimmer aber war der Klang, wie Knochen brachen. *Ich hätte nicht geglaubt, dass ich einmal so umkomme,* dachte er und wunderte sich darüber, dass er in diesem Augenblick weder Angst noch Schmerz empfand.

Im nächsten Moment spürte er einen kräftigen Zug — er wurde im Maul des Schlingers in die Luft gerissen, herumgewirbelt und dann erneut zu Boden geworfen. Funken tanzten vor seinen Augen. Er ahnte, das Monstrum hatte ihn nur losgelassen,

um zum zweiten Mal herabzustoßen, diesmal zum tödlichen Biss. Schmerz spürte er noch immer nicht, stattdessen erfasste ihn ein Gefühl wie ein Rausch. Zorn stieg in ihm auf, eine Hitzewelle lief durch seinen Körper, zerbrach seine Furcht, spülte sie hinweg. Und obwohl er dem Tod gegenüberstand, war dieses Gefühl herrlich, befreiend, und er genoss es.

Das weit aufgerissene Maul des Schlingers fuhr auf ihn herab.

Kälte, dachte Galotta.

Er warf sich herum. Im Bruchteil eines Augenblicks schob er die Hände seines Geistes in die wabernde, brodelnde Masse, die ihn ausfüllte. Feuer, Eis - nichts lag so dicht nebeneinander wie Gegensätze. *Kälte wird eine südländische Sumpfechse empfindlich treffen*. Er formte eine Waffe, und aus der Speerspitze aus Feuer wurde eine Waffe aus Eis. Er schleuderte sie gegen den Schlinger, direkt in das aufgerissene, stinkende Maul.

Eis splitterte, oder war es der Schädel der Echse? Das Tier selbst gab zunächst keinen Laut von sich, aber ein roter Sprühregen ging auf Galotta nieder. Halb betäubt sah er zu, wie der Schlinger mit zerschmettertem und eisüberzogenem Kopf zur Seite taumelte; der lange Schweif peitschte und zerschmetterte Büsche im Umkreis mehrerer Schritte. Die Echse drehte sich ungelenk im Kreis, ihre Krallenfüße verfehlten Galotta nur um eine Handbreit. Mit einem schmerzerfüllten Blöken reckte der Schlinger den Kopf in die Luft.

Galotta kroch zur Seite, weg von dem Tier. Er empfand eine sinnlose Anwandlung von Mitleid gegenüber der leidenden, blutüberströmten Echse. Zugleich hatte er kaum noch Kraft, um sich davonzuschleppen. Er spürte, dass er heftig blutete, und der plötzlich einsetzende Schmerz ließ den Sumpf vor seinen Augen verschwimmen. Doch er nahm alle verbliebene Kraft zusammen und robbte. Er war schon einmal gestorben. Und das war lange her.

»Cordovan!« Von einem Moment auf den anderen tauchte die bunt gekleidete Gestalt von Axzimona neben ihm auf, und ihre Hand schloss sich um seinen Arm. »Hoch, schnell!« Sie hob ihn auf die Füße, legte seinen Arm um ihre Schultern und riss ihn mit sich. Hinter sich hörte er den Schlinger noch lange schreien, bis die gequälten Laute endlich schwächer wurden.

»Beeindruckend.« Axzimona ließ ihn aus ihrem starken Griff zu Boden sinken. »Das war ein netter Schadenszauber. Du bist doch ganz fähig, wenn's drauf ankommt.« Sie bettete ihn auf ein Polster aus schleimigem Gras, schob die zerrissene Robe beiseite und legte die offenen Wunden frei. Galotta sah nun, dass auch sein Bein halb zerfetzt war, die weißen Knochen schimmerten durch das rohe Fleisch. Rasch wandte er den Blick ab, denn ihm wurde übel.

»Und da behauptest du, nicht mehr zaubern zu können? Habe ich nicht gesagt, dass die Macht noch immer in dir steckt? Hm, nette Zähnchen hat dieses Biest. Du hast wirklich Glück, dass es dir nicht beide Beine abgerissen hat. Halt still.«

Als sie das Blut abwischte, färbte sich die Welt grau, doch Galotta klammerte sich ans Bewusstsein. »Die Kadaver auf dem Weg. Die Knochen. Ihr habt das ... geplant? Ihr wusstet, dass ich ... einem Schlinger vor das Maul laufen würde? Deswegen habt Ihr mich zu den Blumen ...«

»Ich hatte recht, oder?«, fragte Axzimona munter und umschloss für einen kurzen Moment ihr Medaillon. »Vorsicht, es brennt jetzt ein bisschen.«

Sie spuckte mehrmals auf die offenen Wunden, und Galotta zuckte zusammen. Es fühlte sich an, als behandle sie seine Verletzungen mit Vitriol. Doch zu seiner Verblüffung sah er, wie sich die Knochen wieder zusammenschoben und sich die schwersten Wunden zu schließen begannen. Von den Heilkräften der Hexen hatte er vieles gehört, nun erlebte er sie am eigenen Leib.

»So«, sagte Axzimona schließlich zufrieden, »das genügt erst mal. Komm, stütz dich auf mich. Du wirst jetzt nicht mehr verbluten, aber es dauert noch ein paar Tage, bis du das rechte Bein wieder belasten kannst.«

-X--X-

Dunkle Halle der Geister zu Brabak,
am Abend des 16. Ingerimm 1004 BF

Galotta bestand darauf, sich nicht in Axzimonas Hütte im Sumpf auszukurieren. Er musste sofort zurück nach Brabak, im Sumpf wollte er keinen Augenblick länger bleiben. Seine Hände zitterten, aber nicht vor Schwäche, sondern vor Aufregung.

Die Magie war aus ihm herausgebrochen wie bei einem Kind, das noch keine Kontrolle über seine Astralkraft ausüben konnte, aber er wusste nun, dass Pôlberras Behandlung gewirkt hatte. Er war nicht länger verstümmelt, er war noch immer... war wieder ein Magier!

Abends erreichten sie Brabak und näherten sich der Akademie über den verborgenen Eingang zu den Katakomben. Doch ehe sie eintreten konnten, lief ihnen Pôlberras Lehrling Alonzo entgegen. Er sah aus, als komme er eben aus einer üblen Schlägerei, denn sein ganzes Gesicht war geschwollen und klebte von getrocknetem Blut. Doch das schien ihn nicht weiter zu bekümmern. Stattdessen musterte er die beiden Ankömmlinge mit großer Besorgnis, und die Aufregung zeigte sich umso deutlicher in seinem Gesicht, als er Galottas Zustand bemerkte. »Meine Güte, was ist denn mit Euch passiert? Konntet Ihr den Kopfgeldjägern entkommen? Bei den Mächten, wir dachten schon, die Bluthunde hätten Euch erwischt. Mein Meister weiß schon Bescheid, er will aber nicht der Spektabilität...«

Mit einer Handbewegung schnitt ihm Galotta das Wort ab. »Ich hatte da draußen eine Begegnung mit einem Schlinger.«

»Schlinger? Dann habt Ihr also nicht... bei dem ganzen Blut dachte ich ... Ich werde sofort Meister Polberra rufen.«

»Nein«, erwiderte Axzimona an Galottas Stelle. »Den Eunuchen braucht hier niemand. Richtet Eurem Meister aus: Mir ist es gelungen, Cordovan Galotta wieder zum Magier zu machen, wo er versagt hat. Nun hat er keine Ansprüche mehr auf den Mann, er gehört mir.« Sie wandte den Kopf Galotta zu, der sich mit Mühe auf einem Bein hielt, und biss ihm nicht gerade sanft in die Wange.

Galotta schien, dass er den Schlinger gegen etwas eingetauscht hatte, das vielleicht nicht so hart zuschnappte, aber nicht weniger darauf aus war, ihn zu fressen. Doch er konnte sie nicht wegstoßen, ohne das Gleichgewicht zu verlieren. Daher sagte er nur: »Ich gehöre niemandem, mit Verlaub. Ich bin ein freier Mann. Bitte lasst das.«

Der Lehrling wandte für einen Moment beschämt die Augen ab. »Hier in der Akademie seid Ihr sicher. Aber mein Meister sucht bereits nach Euch. Ich habe ihm alles berichtet, dass die Kopfgeldjäger Euch fangen wollen, wie ich ihnen entkommen bin, in dem Schuppen lag nämlich eine tote Ratte — aber was rede ich, kommt erst einmal mit!« Alonzo streckte die Hand aus, um Galotta in die Akademie zu helfen.

»Ich kümmere mich schon um ihn. Scher dich weg zu deinem Totengräber«, zischte die Hexe.

Doch Galotta hielt inne und fixierte den zerschlagenen Lehrling. »Von welchen Kopfgeldjägern sprichst du?«

»Die Questadores aus der Stadt. Sie sind aus dem Mittelreich gekommen, nur um Euch zu töten. Sie wissen, dass Ihr hier in der Akademie seid.«

Axzimona drängte sich dazwischen und schob den Studiosus beiseite. »Haltet uns einfach diese Kopfgeldjäger vom Hals,

das genügt. Mein guter Freund hier braucht jetzt erst einmal Erholung. Ich werde persönlich über ihn wachen. Und nun husch, hinfort.«

Ihre starken Arme schlangen sich um Galottas Brustkorb, und die Hexe schob ihn mehr in die Katakomben hinein, als dass sie ihn stützte. Galotta sah noch, wie Alonzo ihnen verständnislos nachblickte, dann bogen sie um eine Ecke, und Pôlberras Lehrling war nicht mehr zu sehen.

»Kopfgeldjäger. Bluthunde des Kaisers«, murmelte er beunruhigt. »Wisst Ihr etwas darüber, Axzimona?«

»Ach, Cordovan. Ich wette, der Junge soll dir nur in Berras Auftrag Angst machen. Er mag es nicht, dass du dich jetzt für mich entschieden hast, der alte Leichensack.«

Galotta erklärte der Hexe, er wolle augenblicklich Polberra nach Einzelheiten über die Kopfgeldjäger fragen, aber sie blockte jedes Wort ab. Zielstrebig führte sie ihn in ihr Quartier, und da er noch nicht aus eigener Kraft laufen konnte, war er ihr ausgeliefert. In dem Raum, wo sie schon einmal gegessen hatten, standen nun zwei Krüge mit Wein und mehrere abgedeckte Schüsseln auf dem Boden.

Galotta verzog das Gesicht. Axzimona hatte nicht geleugnet, ihn der Todesgefahr bewusst ausgesetzt zu haben, und offenbar hatte sie auch schon geplant, ihren Erfolg zu feiern. Nur eine der Schalen war offen, der tönerne Deckel hinuntergestoßen. Sie war leer bis auf ein paar Reste, die nach Fisch rochen. Daneben lag Axzimonas schwarzer Kater, zum Knäuel zusammengerollt, und schnarchte pfeifend.

Die Hexe stieg einfach über ihn hinweg, stellte die leere Schüssel auf dem schmalen Fenstersims ab. Offenbar hatte sie kein Bedürfnis, ihr Vertrautentier in die Schranken zu weisen. »Setz dich, Cordovan. Tu mir den Gefallen und leiste mir noch ein wenig Gesellschaft — immerhin stehst du in meiner Schuld.«

»Das stimmt«, gab er widerwillig zu. »Ihr könnt stolz aut Euch sein. Mit dem glühenden Eisen habt Ihr mich geheilt. Kein Visaristen-Priester könnte zu drastischeren Heilmethoden greifen.«

Sie lachte, als hätte er ihr ein Kompliment gemacht, schob ihm ein paar rote Sitzkissen hin und drückte ihn hinein. Er musste sich fallen lassen, denn mit nur einem intakten Bein konnte er den Stoß nicht abfangen. »Trink, Cordovan, iss. Du musst hungrig und durstig sein.«

Die Schüsseln enthielten kaltes, gebratenes Fleisch, geröstetes Brot und grünen Salat, der mit der gelblichen, scharfen Soße angerichtet war, in der die Brabaker fast alle Lebensmittel ertränkten. Alles war offenbar schon vor längerer Zeit zubereitet worden und schmeckte leicht schal, war jedoch nicht verdorben. Außerdem fragte sich Galotta mit Unbehagen, ob der Kater nicht vielleicht auch von diesen Speisen genascht hatte, Deckel hin oder her. Doch nachdem er ein paar Bissen Fleisch gegessen hatte, spürte Galotta, wie hungrig er tatsächlich war, und machte sich über das Essen her. Axzimona stopfte sich ebenfalls den Mund voll und füllte die Zinnpokale bis zum Rand mit Wein.

Als Galotta den Pokal zum zweiten Mal geleert hatte, sah die Welt allmählich freundlicher aus. Der Schreck löste sich aus seinem Körper, und zu der Erleichterung, seine Magie wiedergefunden zu haben, gesellte sich ehrliche Freude und so etwas wie Triumph. Nein, so einfach konnte das Schicksal Cordovan Galotta nicht in den Boden stampfen, er stand wieder auf, um - ja, wozu?

Aber so weit wollte er nicht denken, er wollte diesen Moment genießen, und wenn er dazu noch die ganze Flasche Wein trinken musste. Er stieß mit Axzimona an, und sie probierten aus, wer von ihnen den vollen Pokal am schnellsten leeren konnte. Die Hexe gewann.

Jetzt war es durchaus nicht mehr so unangenehm, als Axzimona dicht an ihn heranrutschte, sich an ihn kuschelte und

den weichen Arm um seine Schultern legte. »Ihr seid eine sonderbare Frau«, murmelte er, mehr zu sich selbst. »Welcher Wind hat Euch wohl nach Brabak getrieben?«

»Wind? Der Wind treibt mich nicht, Cordovan. Ich *bin* der Wind, der vor dem Sturm kommt.«Axzimona lächelte, dann wurde ihre Miene plötzlich ernst. »Fast niemand kennt meine traurige Geschichte«, flüsterte sie ihm ins Ohr, »aber ich glaube, dir kann ich vertrauen.« Und sie erzählte ihm von einer schönen jungen Frau, die vor vielen Jahren als Heilerin im großen Reich der Kemi, östlich des Brabaker Königreichs, gelebt hatte, ohne jemals einem Menschen etwas zuleide zu tun. Vielleicht braute sie einige Liebestränke oder Gifte oder belegte den einen oder anderen untreuen Mann mit einem Fluch - lauter harmlose Dinge. Bald wurden ihre Künste im ganzen Reich gerühmt — so sehr, dass sich eines Tages gar der mächtige Hofmagus der Königin im Namen seiner Herrin einen Gefallen von ihr erbat. Und so wurde sie in ein Ränkespiel am Königshof hineingezogen. Nichts Geringeres als den Tod des Boron-Hohepriesters hatte der Plan zum Ziel - also ausgerechnet jenes Mannes, der erst kurz zuvor die stumme Geweihte Peri als seine Mirhamionette zur Königin des Reichs erklärt hatte. Dies öffnete alte Wunden bei der Hexe, die als junges Mädchen fast selbst einmal durch die Hand des Priesters gestorben war. Sie verlangte eine Nacht mit dem Hofmagier, dessen Schönheit sie bewunderte, dann vernichtete sie den Priester. Doch sie hatte die Hinterlist des Magiers nicht durchschaut, hatte nicht begriffen, dass am Ende des Spiels auch sie, die Täterin, fallen sollte.

Eines Nachts packten sie die Wachen der Königin und brachten sie ins Verließ. Doch Axzimona war eine mächtige Hexe. Sie entkam dem Kerker und legte einen dunklen Fluch über das Königreich, den selbst der schöne Hofmagier nicht brechen konnte. Was Axzimona jedoch nicht wusste, war, dass die stumme Königin mit einer gottgleichen Gespielin im Bunde

war - Nahema. Diese Magierin zerriss die Ketten des Fluchs wie Spinnweben, setzte sich auf die Spur der Hexe, ließ ihr Haus in Flammen aufgehen, vernichtete all ihren Besitz mit nur einem einzigen Gedanken. »Nahemas Macht war nicht von dieser Welt«, schloss Axzimona mit niedergeschlagenen Augen ihre Geschichte. »Beinahe hätte sie die bedauernswerte Hexe sogar getötet, sie hatte Glück, dass sie dem >Grauen Raben< mit dem letzten Lebensfunken entkommen konnte.«

Galottas Gedanken kreisten. Axzimona sprach über sich selbst, als wäre ihre Geschichte ein Märchen, und er bezweifelte, dass auch nur die Hälfte davon stimmte. Er erinnerte sich daran, was ihm Polberra einmal über die Hexe berichtet hatte: Dass ihre Gedanken finster seien und ihre Macht unberechenbar. Und dennoch — lag es am Wein? — drangen ihre Worte bis an sein Herz, Worte von Unglück, Rache, Demütigung, Schicksal. So vieles erinnerte ihn an seine eigenen Erlebnisse.

»Der Nekromant hat mich schließlich im Sumpf gefunden und an die Akademie gebracht.« Axzimonas Stimme war tonlos. »Er hat mir das Leben gerettet.«

»Warum erzählt Ihr mir das alles? Was erwartet Ihr von mir?«

»Allein bin ich zu schwach, um zu tun, was getan werden muss«, sagte Axzimona mit erstickter Stimme. »Nahema hat mir alles genommen, trotzdem kann ich mich ihr allein nicht entgegenstellen. Wenn du mir hilfst, kann es uns gelingen, sie zu besiegen. Cordovan, ich habe Heimweh!« Sie lehnte den Kopf an seine Schulter und verdrückte einige Tränen.

Wenn Galotta auch nicht sicher war, ob ihre Tränen echt waren, verstand er sie doch. Vor seinen Augen sah er das Mittelreich: Felder und Wälder und prächtige Städte unter einem lichten Himmel, Farben, manchmal überschattet von Grau, Regen, der Frische brachte, Wind, der nach Schnee schmeckte. Die Erinnerung schien Brabaks schwüle Luft unerträglich

zu machen. Er wusste, dass er irgendwann zurückkehren musste.

»Ich vermisse meine Heimat auch«, sagte er leise.

»Hilfst du mir?«

»Wobei? Nahema zu ... vernichten?«

Sie nickte an seiner Schulter.

»Glaubt Ihr, ich-wir wären so mächtig? Dann irrt Ihr Euch. Die ... Rabenfrau ... ist uns weit überlegen.«

»Aber der Dämon hat dich ausgewählt, Cordovan. Weißt du, wie mächtig Dämonen sein können? Ich glaube nicht.« Sie rutschte ein Stück von ihm weg und sah ihm ernst ins Gesicht. »Sie sind so mächtig wie die Zwölfgötter - und anders als diese sind sie bereit, ihre Macht einzusetzen. Sie uns zu geben.«

Der Raum schien sich zu drehen, nur Axzimonas schwarze Augen bewegten sich nicht. Galotta blinzelte, aber der Wein hatte ihn fest im Griff. War es nur der Wein? Benommen sagte er: »Ich werde mich nicht mit Dämonen einlassen. Ich war ... bin Philosoph. Ich unterwerfe meine Seele keiner Macht.«

»Du redest nach, was dir der Eunuch vorgebetet hat.«

»Nein!« Seine Stimme wurde lauter, dann seufzte er und sank wieder in sich zusammen. »Seid nicht ungerecht.«

»Willst du werden wie Berra?«

Ihre Worte empörten ihn zunehmend. Ungehalten blickte er zu ihr auf. »Ich bin nicht wie — dieser Mann. Schweigt doch einfach. Lasst uns nicht mehr von Nahema und von Dämonen sprechen. Ich — bin müde, ich möchte mich ausruhen.« Er griff sie bei der Schulter, wollte sie von sich schieben, aber aus irgendeinem Grund tat er es nicht.

»Müde?«, wiederholte sie. »Nachdem du dem Tod knapp entkommen bist und deine Magie gerade wiedergefunden hast? Steckt wirklich nicht mehr Leben in dir?«

Er wusste nicht, was er sagen sollte. Seine Erinnerungen und Gefühle überwältigten ihn, und er fühlte sich wie gelähmt. Hatte Axzimona recht?

Die Hexe strich ihm über die Wange, er hörte, wie sein Bart über ihre Finger schabte. »Ich weiß, wie es dir geht«, sagte sie.

Er fühlte, wie seine Seele gestreichelt wurde. Von Axzimonas warmer, weicher Hand ...

Plötzlich war er hellwach: »Raus aus meinem Kopf!« Er stieß sie von sich, blickte sie scharf an. »Hört auf, eure hexischen Zauber an mir zu versuchen! Ihr sprecht mit der Zunge einer Schlange, Axzimona. Welcher Dämon Euch auch gesandt hat - geht fort aus meinen Gedanken und hört auf, über Rache zu sprechen! Ihr wisst nicht einmal, was Rache wirklich ist!« Sein Herz pochte bis in die Schläfen.

»Erzähl mir nichts über Rache!« Axzimonas Hände, eben noch sanft, pressten sich gegen seinen Hals, und ihre Stimme wurde plötzlich schneidend. »Ich habe mehr verloren als du, Cordovan Galotta. Nahema hat mir *alles* genommen, nicht nur meine Zauberkraft.«

»Falls Ihr Eure Kraft je verloren habt, dann habt Ihr sie jetzt doch wieder, Hexe.« Er hielt ihrem zornigen Blick stand, hatte bereits den *Imperavi* auf den Lippen. Seine Hände suchten ihre, die an seiner Kehle lagen. »Rache ändert nichts an der Vergangenheit.« Es fiel ihm schwer, diese Worte auszusprechen. Er griff Axzimonas Finger und löste sie mit einem Ruck. »Rache macht uns schuldig.«

»Sind wir wirklich schuldig, Cordovan?« Axzimonas Hände umklammerten seine. »Die Schuld hat einen Namen, und er lautet Nahema.« Der Zorn war aus ihrem Gesicht gewichen. »Du traust dir selbst nicht. Du bist einmal verletzt worden, und jetzt fürchtest du den Kampf, weil du fürchtest, dass es noch einmal wehtun wird. Und du verachtest dich selbst für diese Schwäche.«

Es traf ihn mitten ins Herz. Auf einmal wollte er sich nicht mehr aus Axzimonas Griff befreien. Er blickte sie an und spürte, dass seine Augen brannten. Regungslos saß er da,

und zum ersten Mal seit langem glaubte er wirklich wieder etwas in sich zu *spüren*. »Du hast recht«, flüsterte er, »ich ... verachte mich ...« Eine Träne lief in seinen Bart. »Ich bin niedergeschmettert, entstellt ... brauche Hilfe ...« Er presste die Kiefer aufeinander.

»Du brauchst dich nicht zu schämen.«

Sie legte beide Hände auf seine Wangen, zog seinen Kopf zu sich heran und küsste ihn. Nun war sie wieder sanft, aber diese Art von Sanftheit hatte er schon erlebt - bei Alara, seiner Katze. Nie hatte er wissen können, wann sie es sich anders überlegte. Axzimona roch nach dem Gewürz in der Salatsoße, und so schmeckte sie auch. Galotta hatte sich noch immer nicht an dieses Aroma gewöhnt, aber der Kuss kam unerwartet und fühlte sich überraschend gut an. Er schloss die Augen.

»Gefällt dir das?« Sie lachte leise. »Willst du dann die *Katze* nicht festhalten? Ich dachte, dann fühlst du dich besser.«

Sie schlang die Arme um ihn, warf sich plötzlich mit dem ganzen Körpergewicht auf ihn und drückte ihn auf die Kissen. Galotta schnappte nach Luft. Ihr scharfer Geruch hüllte ihn ein, und ihm ersten Moment wurde ihm beinahe übel. Dann spürte er das Brennen fremder Magie auf seiner Haut, und unwillkürlich legte er eine Barriere um seinen Geist, um sich zu schützen.

»Tu das nicht«, flüsterte Axzimona ihm ins Ohr. »Ich werde dir bestimmt nicht schaden.«

Ihm fehlte der Atem, um zu protestieren, und sein Widerspruch wurde endgültig erstickt, als sie ihre Lippen erneut auf seine presste.

Zögernd zog er die Barriere zurück und ließ zu, dass Axzimonas Magie in ihn hineinsickerte — ein Gefühl wie Ameisen, die über seine Haut krabbelten.

Nun war die Hexe in keiner Weise mehr zurückhaltend. Im ersten Moment empfand er ihren leidenschaftlichen Kuss als grobe Unverschämtheit, aber plötzlich wurde das unwichtig.

Ihr Kuss war feucht, und sein Körper erinnerte sich an alles, was ihm fehlte.

Zunächst schämte er sich vor ihr, aber auch das wurde unwichtig. Sie gab ihm das Gefühl, nicht abscheulich, kein Monstrum zu sein. Kein Mann, den jeder wegen seiner Entstellung nach dem ersten Blick verurteilte. Kein Mann, der so viel Schuld auf sich geladen hatte, dass er keine Liebe, keine freundliche Berührung mehr verdiente. Dieses Gefühl sog er tief ein. Sie schenkte ihm einige Augenblicke, um sein Elend zu vergessen, und dafür war er dankbar.

*

Dunkle Halle der Geister zu Brabak,
die Nacht des 16. Ingerimm 1004 BF

Galotta träumte. Im Traum war er wieder in der Beilunker Akademie, und seine Assistentin trug einen Schmetterlingskäfig aus rotem Glas. Diesmal erntete er für jeden Satz seines Vortrags stürmischen Beifall.

Er ritt neben Reto auf seiner weißen Stute durch einen Sommerwald, roch die trockene Erde, das Gras, in der Luft hingen noch die letzten Spuren von Blütenduft. Es war Nacht; er glaubte zu erwachen, weil der Mond durch das Fenster schien. Sein schwaches Licht glänzte auf dem gelösten Haar der Kaiserin. Sie hatte die Augen geschlossen, aber als er ihr über den Kopf strich, drehte sie sich um, lächelte und zog ihn an sich. Sie küssten sich, aber sie schmeckte nach —

Ein Ruck ging durch die Welt seines Traums, und unvermittelt fand sich Galotta in der Wirklichkeit wieder. Jemand küsste ihn genüsslich, und zwar mit dem Aroma der Salatsoße, das ihn schon einmal abgeschreckt hatte. Da er nicht fähig war zu schreien, gab er nur ein ersticktes Geräusch des Protests von sich und versuchte die Frau wegzustoßen.

»Ist ja gut, schrei nicht noch um Hilfe.« Die Hexe sah strafend auf ihn hinunter und schob eine Strähne ihrer verfilzten Zöpfe hinters Ohr. »Es soll auch nicht wieder vorkommen - he, meine bisherigen Liebhaber ließen sich *gern* so wecken!«

Er vermochte nicht zu sagen, wie lange er geschlafen hatte, aber es war wohl mitten in der Nacht. Vor dem Fenster lag Dunkelheit, eine einzige Kerze verbreitete unruhiges Licht. Die Erschöpfung und die überanstrengten Muskeln taten ihr Übriges, um ihn wieder daran zu erinnern, in welcher Welt er sich befand.

Brabak. Sumpf. Schlingerkampf. Man sagte, wer von der Schwelle des Todes noch einmal ins Leben sprang, fühlte sich wie neugeboren. Galotta fühlte sich eher wie ausgespuckt.

Er richtete sich auf und schob die Kissen von sich, zwischen denen er geschlafen hatte. Axzimona ließ sich neben ihn fallen und verschränkte die Hände unter dem Nacken. Sie wirkte nachdenklich.

»In einem hatte Polberra zumindest recht«, sagte sie. »Mit dir stimmt etwas nicht. Du bist... heiß.«

Er gab eine Mischung aus Lachen und verächtlichem Schnauben von sich.

»Ich meine es ernst. Deine Haut war heiß, als hättest du Fieber. Glaub mir, ich weiß, was Leidenschaft aus einem Mann machen kann. Bei dir war es ... irgendwie verkehrt.«

Er fasste es nicht: Zuerst fiel sie über ihn her, und dann erzählte sie ihm, es sei irgendwie verkehrt< gewesen. Galotta empfand den vagen Impuls, Axzimonas speckigen Hals zu packen und sie zu würgen, aber er war zu müde.

»Wie eine Flamme unter der Haut«, sagte die Hexe versonnen. »Das erinnert mich an ein Märchen, das mir meine Großmutter erzählt hat: Vom Flammenmann aus der Ewigen Stadt. Er glühte im Inneren, und die Frauen, die ihn berührten, mussten in seinen Umarmungen zu Asche verbrennen.« Wieder schlang sie ihren Arm um ihn, und das machte Galotta so gut wie bewegungsunfähig. »Romantisch, nicht?«

Galotta fand die Vorstellung eher morbide. Aber etwas an ihren Worten erschien ihm wichtig. »Was ist das für eine Geschichte?«, fragte er. »Wo liegt diese Stadt? Ist damit Alt-Bosparan gemeint?«

»Nur ein altes Märchen«, erwiderte Axzimona verträumt. »Die Stadt gibt es nicht, hat es nie gegeben. Vielleicht irgendwann in der Zukunft...«

Auf einmal war Galotta froh, dass sie verstummte, denn er hatte das unangenehme Gefühl, sie werde im nächsten Augenblick von einer Prophezeiung sprechen, und von Prophezeiungen hatte er für den Rest seines Lebens genug.

Ungehalten wischte er sich den Mund ab, der immer noch nach der Soße schmeckte, und zerrte an Axzimonas Arm, bis sie widerstrebend ihren Griff löste. Er hätte sie gern gebeten, auf der Stelle zu verschwinden, aber zum einen war dies ihre Unterkunft, und zum anderen wollte er sich die Hexe nicht zur Feindin machen. So schmutzig er sich auch jetzt fühlte, so angenehm war es doch gewesen, für einen Moment... Wo war nur seine Robe? Notdürftig in die rote Decke gewickelt, machte er sich auf die Suche.

»Vorhin hast du anders geredet«, stellte Axzimona fest. »Und wozu brauchst du die Decke? Willst du dich verstecken? Du hast ein paar Narben, aber für dein Alter bist du noch ganz gut in Form.« Sie grinste und breitete sich auf den Kissen aus, nackt, wie sie war.

Galotta fand die Robe, die ihm die Brabaker bereitgestellt hatten — ein ausgebeultes, schwarzes Ding, an dem jetzt getrockneter Sumpfschlamm und Blut klebte - und zog sie sich über den Kopf Ohne Axzimonas Blicken ausgeliefert zu sein, fühlte er sich sicherer. Dabei wusste er nicht einmal, was er fürchtete, doch nachdem die Wirkung des Weins und des Hexenzaubers nachgelassen hatte, war ihm zumute, als müsse er sich schützen.

Zugleich ahnte er, dass er bereits in Axzimonas Netz von Abhängigkeiten, Gefallen und Zuwendungen gefangen war.

Selbst wenn er die Kraft gehabt hätte, sich von dieser Frau fernzuhalten — was außer einem philosophischem Konstrukt von Freiheit hatte er wirklich? War es an der Zeit, den Magierphilosophen Galotta zu töten? Was nützte es, Beherrschungsmagier zu sein, was nützten all die wohlgesetzten Worte der Philosophen, wenn er sich doch nicht auf seinen Verstand verlassen konnte?

»Wohin gehst du, Cordovan?«, fragte Axzimona und zwinkerte. »Frühstücken kannst du auch mit mir.«

Er überhörte den anzüglichen Ton und schüttelte den Kopf. »Ich hole mir einen Tee.« Er öffnete die Tür.

»Bring mir einen mit!«, rief ihm die Hexe nach.

Das hatte Galotta keineswegs vor. Er zog sich die Kapuze ins Gesicht und machte sich auf den Weg zur akademieeigenen Küche. Sein verletztes Bein trug ihn bereits wieder recht gut, die Schmerzen waren fast verschwunden. Die Hexenmagie erstaunte ihn. Ein *Balsam Salabunde* war nicht annähernd so mächtig.

Auf den Gängen war es ruhig, doch trotz der nächtlichen Stunde drangen die vertrauten Geräusche der Akademie an sein Ohr. Ein Magister plauderte irgendwo noch mit einem Kollegen, aus einer Kammer drang das Gemurmel einer wieder und wieder rezitierten Beschwörungsformel. Als Nachtwache mussten die Schüler im Wechsel ihre Runden in den Gängen der Akademie drehen und die Fackeln an den Wänden regelmäßig durch neue ersetzen. Auch im Wohntrakt der Magister, wo Galotta untergekommen war, waren stets zwei Studiosi abgestellt, die ihm in diesem Moment entgegenkamen und ehrfurchtsvoll grüßten. Galotta schickte einen von ihnen, um ihm einen Tee zu beschaffen.

Der Tee gehörte zu den wenigen erträglichen Dingen in Brabak. Es gab viele Sorten, einige recht schmackhaft, und niemand zwang ihn, den ersten Tee am Tag mit Pfeffer und Zimt zu trinken, wie es in dieser Stadt Sitte war. Einen

dampfenden Becher in der Hand, zog er sich kurz darauf in einen der lichtlosen Winkel zurück, an denen in der Akademie wahrhaftig kein Mangel herrschte, und versuchte, seine Gedanken zu ordnen.

Mit schwarzem Tee spülte er den widerlichen Geschmack im Mund hinunter. Nur allzu deutlich erinnerte er sich an Einzelheiten des vergangenen Tages, aber noch frischer war ihm der Traum im Gedächtnis. Nachdem er den halben Becher ausgetrunken hatte, begannen sich die Traumbilder allmählich aufzulösen. Seine Träume waren wertvoll, denn sie erzählten ihm oft von der Vergangenheit, von seinem Leben als Hofmagier bei Kaiser Reto. Sie waren für ihn wie eine Salbe, um seine verletzten Erinnerungen dauerhaft zu heilen. Er ließ sie ungern fahren. Alles hätte er dafür getan, sein früheres Leben wiederzubekommen — aber er war sinnlos, den Erinnerungen nachzuhängen.

Als er sich auf den Moment besann, in dem er seine alte - nein, seine neue Macht gewonnen hatte, überwältigte ihn Erleichterung. In gewissem Sinne war er gestern tatsächlich neu geboren worden. Doch was konnte er tun, jetzt, da er seine Magie zurückerlangt hatte?

Behutsam beschwor er eine glänzende Feuerkugel herauf und ließ sie über seinen Fingerspitzen allmählich die Farbe ändern, von Rot zu Blau. Lebendig und warm brannte die Magie in ihm, aber er konnte sich trotzdem nicht recht freuen. Was nützte ihm seine Macht an diesem verwunschenen Ort?

Er löschte die Flamme und blickte auf seine Hand. Die Brandnarben würde er sein Leben lang behalten, er wusste nicht einmal mehr, ob sie von Nahemas Folter stammten oder ob er sie sich selbst zugefügt hatte. Schlimmer entstellt war sein Kopf. Er würde nie ins Mittelreich zurückkehren — jeder würde ihn erkennen.

Seine Zukunft lag hier, in Brabak, und er musste sich endlich damit abfinden. Warum hatte er auf Axzimonas Freundlichkeit

so ungehalten reagiert? Etwa weil er von Alara geträumt hatte? Er hatte nichts mehr zu erwarten. In dieser Stadt war er ein Magier wie die anderen auch, und trotz seiner Vergangenheit, trotz der Scharlachkappe gehörte er noch nicht einmal zu den sonderbarsten Gestalten dieser Akademie. Er konnte froh sein, dass sich überhaupt eine Frau für ihn interessierte.

Wenn er klug war, begann er jetzt damit, sich hier eine Position aufzubauen. Er qualifizierte sich für wesentlich bedeutendere Aufgaben als diese Hilfsarbeiten und Bosparano-Lehrstunden, die ihm zugeteilt worden waren. Er konnte sein eigenes Wissen vergrößern, endlich sorgfältig studieren, wie man Dämonen beschwor und kontrollierte. *Das fällt dir zu spät ein*, dachte er mit einem Anflug von Zynismus. *Du wärst nicht hier, wenn du es rechtzeitig gekonnt hättest.*

Er trank den Tee aus und lehnte den Kopf gegen den kühlen Stein des Mauerwerks. Alles erschien ihm so schal, dabei konnte er den Geschicken noch dankbar sein. Die letzten anderthalb Jahre, die er hier verbracht hatte, flossen zu einem schlammigen Gemisch ineinander. Seine Flucht, das Feuer, die Gefangenschaft in den Katakomben ... das lag jetzt hinter ihm. Er schuldete den Brabaker Magiern sein Leben. Dem Nekromanten Polberra verdankte er es vermutlich, dass er noch bei klarem Verstand war. Und Axzimona — ihr verdankte er, dass er sich wieder Magier nennen konnte.

Nichts hatte er aus eigener Kraft geschafft.

In einem Anfall plötzlichen Ärgers schleuderte er den Becher zu Boden, dass er zerbrach. Er wollte weg. Er hasste Brabak dafür, dass es ihm vor Augen führte, was aus ihm geworden war. Aber es gab keinen Ort, der ihn aufnehmen würde - einen Mann, in dem der Rest der Welt nur ein Monstrum sehen musste.

Warum nur war ihm danach, zu Axzimona zurückzukehren, ihren warmen Körper neben sich zu fühlen? Sie manipulierte ihn und machte sich nicht einmal die geringe Mühe, es zu

leugnen. Er verabscheute ihre Nähe, andererseits sehnte er sich auch nach ihr, nach dem Augenblick, in dem er sich nicht allein fühlte. Doch auch zu zweit würden sie nichts gegen die Macht des Grauen Raben ausrichten können.

Andererseits - da war Hal, der Narr, der ihm ebenso sein Leben gestohlen hatte wie die Rabenfrau. Der Gedanke allein machte Galotta ganz krank: Hal, der Schwächste von allen, war allem nahe, wonach er sich selbst sehnte: seiner geliebten Alara, seinem Sohn Brin, der großartigen Stadt Gareth.

Könnte er Hal jetzt gegenübertreten — endlich hätte er ihm das weißglühende Licht seines Geistes in den Schädel getrieben, ihm den Verstand ausgebrannt, bis die Augen des Kaisers leer wären wie das Himmelsgewölbe und er nicht einmal mehr aus eigener Kraft essen oder den Abort aufsuchen könnte. So viele Jahre seines Lebens hatte Galotta die Möglichkeit dazu gehabt, hatte nur eine Armlänge entfernt von Hal gespeist. Und dennoch hatte er den Kaiser nicht angerührt. Jetzt, wo alles in ihm danach schrie, ihn mit einem einzigen Blick niederzumachen, konnte er ihn nicht erreichen.

Er glaubte, Pôlberras Stimme zu hören. Der Nekromant ermahnte ihn, durch seine Rachegedanken nicht erneut die Aufmerksamkeit der Mächte auf sich zu lenken. Galotta seufzte und rieb sich die Stirn. Würde es ihm wirklich schaden, ein wenig von Rache zu träumen? Er hatte keine Schmerzen mehr, empfand nicht den Wunsch, die Hände ins Feuer zu stecken, hörte die Metallstimme nicht mehr in seinem Kopf. Seine Seele gehörte wieder ihm. Dieser Nekromant mochte ihm geholfen haben, aber ...

Galotta kehrte zurück in seine Studienkammer. Axzimona lag quer über dem Bett in zerwühlten Kissen und schnarchte. Vorsichtig stieg er hinzu, um sie nicht zu wecken. Er hätte ihr Gerede jetzt nicht ertragen. Doch er ließ zu, dass sie sich an ihn schmiegte, und gab sich der Illusion hin, dass er etwas wie Frieden finden konnte, solange ihm ein lebendiger Mensch nahe war.

Dunkle Halle der Geister zu Braba\,
die Nacht des 16. Ingerimm 1004 BF

Das Madamal bildete einen Kelch, feine Wolkenfetzen hatten sich davorgeschoben. Der Himmel, befand Brander, sah aus wie auf einem dieser romantischen Gemälde, die man in Gareth, Havena oder Vinsalt erwerben konnte, wenn man zur feinen Gesellschaft gehörte. Auch er würde ein solches Bild in Auftrag geben, wenn er das Kopfgeld für Galotta eingestrichen hatte. Uber seinem Kamin sollte es hängen. Aber es würde keine einsame Prinzessin in perlenbestickten Gewändern zeigen, die unter dem Dach eines weißen Pavillons auf ihrer Laute spielte, sondern einen verhüllten Krieger, der sich im Schutz der Dunkelheit an den Feind heranschlich, die Hand am Schwertgriff. Es würde ihn stets an diese düstere Nacht der Rache erinnern.

Oder es würde nie gemalt werden.

Sie schlichen durch Brabaks Gassen zur *Dunklen Halle der Geister*, die in dieser Nacht keinen passenderen Namen hätte tragen können. Brander fühlte sich schon selbst wie ein Geist in seiner dunklen Robe, die er über der Lederrüstung trug, und mit dem rußgeschwärzten Gesicht.

Aber jetzt gab es kein Zurück mehr. Endlich war es so weit.

»Brander!« Gertrude knuffte ihn gegen die Schulter. »Hörst du mir überhaupt zu? Da vorn trennen wir uns, ja?« Sie zeigte auf eine Kreuzung, die im hellen Mondlicht lag. »Das Boot steht unten am Kanal, ich habe es an einem Baum vertäut, er ist ganz krumm, du kannst es gar nicht verfehlen. Die Ruder

liegen drin, hat der Fischer gesagt. Du weißt hoffentlich noch, wo genau der Eingang zu den Katakomben ist.«

Brander nickte.

»Dann steh uns Phex bei! Wir sehen uns auf der anderen Seite.« Für einen Moment sah er Gertrudes Grinsen unter der dunklen Kutte aufblitzen.

»Warte!« Brander packte sie an der Schulter. »Lass es uns noch einmal durchgehen. Ein letztes Mal.«

Gertrude schnaufte. »Ich wusste es! Und dabei hast du versprochen, dass es vorhin das letzte Mal sein würde. Das *allerletzte* Mal. Geschworen hast du, auf deinen großen Zeh und alles, was dir lieb und teuer ist.«

»Wir haben nur diese eine Nacht.« Er sah undeutlich, wie Gertrude die Augen verdrehte. »Alles muss perfekt laufen. Bitte.«

»Also gut.«

Brander holte tief Luft. »Sobald wir in der Nähe der Akademie sind, teilen wir uns auf. Also jetzt.«

»Brander, wir haben nicht die ganze Nacht Zeit!«

»Wir schlagen von zwei Seiten zu. Ich schleiche mich zu dem Boot, das du am Kanal vertäut hast, und gelange so heimlich in die Katakomben der Akademie. Dort suche ich mir einen Weg ins eigentliche Gebäude und schleiche in Richtung von Galottas Kammer im dritten Stockwerk. Hoffentlich schläft er nachts!«

Gertrude tappte ungeduldig mit dem Fuß auf den Boden.

»Du gehst zur Rückseite der Akademie«, fuhr Brander fort, »und kletterst dort zur Spitze des Gebäudes.«

Demonstrativ klopfte Gertrude auf ihren schweren Ledersack, der Wurfhaken schlug dumpf gegen Hammer und Kletterhaken.

»Dort steigst du in eines der oberen Fenster ein und suchst den Weg nach unten. In der Mitte, bei Galottas Kammer, treffen wir uns, treten die Tür ein und erschlagen den Hund!«

»Genau.« Gertrude zog sich die Handkante über die Kehle. »Dann verschwinden wir durch das Fenster seiner Kammer, die Ausrüstung habe ich ja noch dabei. Seinen Kopf nehmen wir als Beweis mit.«

»Damit wäre der Auftrag des Kaisers erfüllt.« Brander lächelte grimmig. »Mit dem Boot rudern wir dann zum Hafen. Entweder wir schmuggeln uns auf ein Schif f — das wäre wohl besser —, oder wir verlassen heimlich über den Hafeneingang die Stadt und fliehen zu einem Nachbarort an der Küste. Irgendein Segler wird uns sicher Richtung Norden bringen.«

»War das alles, alter Griesgram? Ich schlaf gleich ein, wenn's nicht bald losgeht.«

Sie hatten sich Ausrüstung besorgt, waren die Fluchtwege zweimal abgelaufen und hatten bis Mitternacht all ihre Waffen geputzt und geschliffen. Besser hätten sie sich in dieser kurzen Zeit nicht vorbereiten können - und doch kam Brander der gesamte Plan wie eine Tollheit vor. Was bildeten sie sich ein, einfach so dem gefährlichsten Schwarzmagier Aventuriens gegenüberzutreten? Er erinnerte sich an das Gespräch, wie sie Galotta überhaupt töten sollten. Eine Lösung war ihnen noch nicht eingefallen. *Er sollte besser keine Dämonen beschwören. Und Oger auch nicht.*

Doch noch mehr beunruhigte ihn, dass Gertrude über all das nicht einmal besorgt zu sein schien. Aus ihrem Mund klang das Vorhaben stets nach einem Promenadenspaziergang. Das gefiel ihm gar nicht. Denn womöglich hieß das, dass sie in Wahrheit noch viel mehr Angst hatte als er.

»Ich hab' eine Idee, Brander!« Gertrudes Augen leuchteten auf, sie packte ihn bei der Schulter. »Vielleicht ist das mit dem Schleichen doch keine so gute Idee.«

Irritiert sah Brander sie an.

»Sobald ich oben eingestiegen bin, sorge ich für ein zünftiges Ablenkungsmanöver, das die Gruftasseln aus ihren Betten treibt, auch Galotta. Sie werden dann alle nachschauen wol-

len, woher der Lärm kommt. In der Zeit können wir Galotta überwältigen. Schlag ein!« Gertrude spuckte in ihre Hand und hielt sie ihm hin.

Plötzlich hörten sie Schritte, und Brander drückte Gertrude in die Schatten einer Kate. Regungslos verharrten sie in ihrem Versteck, als ein alter Mann mit einem Stock vorbeihinkte. Sein ständiges Husten hallte durch die Nacht. Sie warteten, bis sich das Röcheln langsam entfernte. Brander wischte sich den Schweiß von der Stirn, spürte Gertrudes Atem an seiner Seite. Noch immer hielt sie ihm die bespuckte Handfläche entgegen und grinste.

»Was willst du denn da drin machen, dass alle abgelenkt werden?«, flüsterte er.

»Ach Zyklop, woher soll ich das denn jetzt wissen? Das wird mir dann schon einfallen. Ich hab diese verdammte Akademie ja noch nie von innen gesehen. Nun schlag ein!«

Resignierend zuckte Brander die Achseln, dann spuckte auch er in seine Handfläche und griff zu. In diesem Moment erst verstand er, was er wirklich an dieser Söldnerin hatte. Sie hatte ihn zu all dem überredet, weil sie versessen war auf das Kopfgeld. Aber dies war auch *sein* Kampf, in dem sie an seiner Seite focht. Sie war nicht Füchsin, aber gleich nach ihr war sie die beste Kameradin, die er jemals gehabt hatte. Er wollte sie nicht verlieren.

Gertrude grinste, und Brander schloss seine Finger fester um ihre Hand, drückte zu. »Meinetwegen. Aber wir tauschen. Ich klettere nach oben, du nimmst die Katakomben.«

»Was? Wieso das denn?«

»Ich bin es Füchsin schuldig, dass ich den schwereren Weg nehme. Red es mir nicht aus. Ich kann auch selbst für Tumult sorgen.« Er griff nach dem Ledersack mit dem Klettergerät.

Enttäuscht sanken Gertrudes Mundwinkel herab. Zögerlich überließ sie ihm die Ausrüstung. Er wusste, dass es nicht die Gefahr war, die sie suchte, sondern das Abenteuer, die

Freude an der Herausforderung. In diesem Moment nahm er ihr vielleicht den Spaß, doch damit musste sie leben. Als sie gemeinsam auf diese unselige Jagd aufgebrochen waren, hatte er zur Bedingung gemacht, dass er der Anführer war. Es wurde Zeit, dass er sich wie einer benahm. »Hör zu ...«, sagte er, ohne Gertrudes Hand loszulassen. »Wenn wir drin sind, dann zählt nur noch Galottas Tod, verstanden?«

Sie nickte leicht, schien noch unsicher, worauf er hinauswollte.

»Wenn einer von uns ihn hat, dann ... kurzen Prozess, keine Gefangenen. Kein lebendig, es reicht tot.«

»So machen wir's«, flüsterte sie und wollte die Hand wegziehen, doch er hielt sie weiter fest.

»Warte. Noch was. Wenn einer von uns ... ausfällt, du weist schon, dann kümmert sich der andere nicht um ihn, verstanden? Galotta ist unser Ziel. Keine Rettungsversuche, keine Gewissensbisse. Das musst du mir schwören.« Er drückte Gertrudes Hand noch einmal und suchte ihre Augen in der Dunkelheit.

Gertrude nickte stumm, dann spürte er, wie sie den Händedruck erwiderte. Es war besiegelt.

Die Söldnerin eilte hinunter Richtung Kanal und war bald in der Nacht verschwunden. Brander schlich geduckt am Rand der weißen Lehmhütten entlang und wünschte sich, noch tiefer in die Schatten eintauchen zu können.

Vor ihm auf der Spitze der Anhöhe thronte der schwarze Klotz der Akademie vordem fast sternenklaren Himmel. Jetzt erst bemerkte er, wie seltsam es war, dass er die *Dunkle Halle* so deutlich vor sich sah, hob sie sich doch in all ihrer Schwärze sogar noch von dem Nachthimmel ab. Der Bau schluckte das Licht der Sterne, und Brander vermeinte sogar, die düstere, gefahrvolle Präsenz noch zu spüren, wenn er für einen kurzen Moment die Augen schloss. Da war ein unsichtbares Pulsieren,

ein Sog aus Macht und astraler Kraft, als würde er sich in einem Schiff einem Meeresstrudel nähern, der die Seeleute langsam, aber unaufhaltsam in seinen Rachen zog.

Blödsinn. Selbst wenn es so wäre, würdest du das nicht merken. Reiß dich zusammen!

Er erreichte die Rückseite des massiven Bauwerks. Wie schon bei ihrem ersten Besuch zeigte sich auch jetzt in der Nacht die Umgebung der Akademie verwaist. Weder schienen sich die Brabaker dem Gebäude mehr als hundert Schritt zu nähern, noch hatten die Schwarzmagier Wachen oder Späher auf den Zinnen der vier Türme postiert. Noch mehr wunderte sich Brander, als er hinauf zur Spitze des Klotzes blickte: Nirgends schien Licht in den wenigen schmalen Fenstern des Gebäudes, oder zumindest konnte er es nicht erkennen. Er hatte erwartet, dass die Schwarzmagier vielleicht gerade in den Nächten ihren unheimlichen Ritualen nachgingen.

Noch einmal atmete Brander tief ein, dann schwang er sich Seil und Kletterhaken über die Schulter und machte sich an den Aufstieg. Er musste zunächst das unterste, schräg ansteigende Stockwerk überwinden, um dann weiter oben nach einer Möglichkeit zu suchen, den Kletterhaken in eines der höher gelegenen Fenster zu schleudern.

Die ersten schwarzen Quader waren leicht zu überwinden. Vielleicht war er ein besserer Kletterer als Gertrude. Er fand sicheren Tritt und entdeckte immer wieder eine hervorstehende Kante, an der er sich weiter hinaufziehen konnte. Was Gertrude vielleicht über Geschick hatte lösen wollen, erledigte er mit längeren Armen und bloßer Kraft. Wie weggeweht war die Erschöpfung in seinen Muskeln. Zum ersten Mal seit langem spürte er wieder die Aufregung des Abenteuers, die das Blut durch seinen Körper pulsieren ließ.

Bald befand er sich auf der Höhe einer normalen Burgmauer, vielleicht fünf oder sechs Schritt über dem Boden. Über sich bemerkte er in der Dunkelheit einen kleinen Vorsprung

an der steilen Wand, doch der war zu weit entfernt und zu schmal für einen Versuch mit dem Kletterhaken. Nur mit den Zehenspitzen hielt er sich noch auf dem schmalen Sims,

Brander drückte für einen Moment das Gesicht dicht an den rauen Basalt und zwang sich, tief und gleichmäßig zu atmen. Wenn er jetzt abstürzte, könnte er sich vielleicht auf dem Boden geschickt abrollen. Vielleicht. Anderenfalls wäre nicht nur Gertrude geliefert, dann würde auch Galotta diese Nacht überleben. Dazu durfte es nicht kommen.

Nicht ausruhen, junger Gott, mach einfach weiter. Lange hatte er nicht mehr an Füchsins Ausspruch gedacht. Wie lange nicht mehr? Sie hatte das immer gesagt, wenn ... nun, es nützte ihm nichts, ausgerechnet jetzt diesen Erinnerungen nachzuhängen.

Vorsichtig wandte er sich um, setzte ein Bein über das andere, sodass er schließlich mit dem Rücken an der Wand lehnte. Sein Blick wanderte hoch über die Schulter zu dem schmalen Vorsprung. Etwa einen Schritt musste er überbrücken. Ohne weiter nachzudenken, drückte er sich ab und sprang der Mauerkante entgegen, die rechte Hand nach oben gereckt.

Seine Finger krallten sich in den Basalt, stechender Schmerz schoss durch seine Hand. Sofort riss Brander die linke Hand nach, packte sicher den Vorsprung und zog sich mit aller Kraft hinauf. Ein Bein folgte, dann das andere. Als er sicheren Tritt fand, stand er langsam auf und tastete nach den folgenden Quadern.

Etwa zehn Schritt über seinem Kopf erspäht er im Mondlicht einen dunklen Fleck an der Wand. Das musste eine der Fensteröffnungen sein. Vorsichtig löste er das lange Seil mit dem Kletterhaken von seinen Schultern. Viel Platz, um ordentlich Schwung zu holen, hatte er hier nicht. Und diese zehn Schritt waren verdammt viel. Behutsam schob er sich auf dem kleinen Vorsprung zur Seite, um das Ende der Wand zu erreichen. Dort würde sich ihm etwas mehr Platz zum Werfen bieten.

Drei, vier Schritt, dann hatte er es geschafft. Der Wind brach sich hier stärker, jammerte leise um die Wände.

Vorsichtig gab Brander noch etwas Seil nach und ließ dann das schwere Ende langsam kreisen. Oft war er in seiner Söldnerlaufbahn nicht darauf angewiesen gewesen, sich heimlich über Stadtmauern oder auf Wachtürme zu schwingen, doch solche Würfe hatte man als Aventurier im Blut.

Lautlos sauste der Kletterhaken in die Höhe — und verfing sich mit einem kurzen Krachen in der Fensteröffnung. Jetzt galt es, keine Zeit zu verlieren. Vielleicht war es nur ein verlassener Gang, vielleicht aber auch die Schlafstatt der Akademieleiterin. Er musste oben sein, bevor jemand bemerkt hatte, dass hier ein Einbrecher am Werk war.

Mit einem kurzen Ruck prüfte Brander das Seil. Der Haken hielt. Er stemmte sich mit den Beinen gegen die Wand und kletterte hinauf. Mit kräftigen Armzügen hatte er bald die Fensteröffnung erreicht und spähte in die Dunkelheit. Der Geruch von altem Schweiß und faulem Fleisch drang ihm in die Nase.

»Bah. Und bestimmt ist das nur die Küche.« Obwohl er nur leise mit sich selbst gesprochen hatte, hielt er erschrocken inne. Ein gedämpftes Echo seiner Worte klang aus dem dunklen Raum an sein Ohr. *Verdammt, du alter Esel!*

»Bei den Archodaimonen ...«

Im allerersten Moment verstand Brander nicht, woher die Stimme kam, aber dann griff er blitzartig nach einem Dolch und schleuderte ihn in die Schwärze im Fenster. Ein leises Stöhnen, ein erstickter Ausruf der Überraschung - dann hörte er, wie ein menschlicher Körper zusammensackte. Sofort sprang er hinterher. Er stieß mit einem Tisch zusammen, der mit lautem Poltern umgerissen wurde. Glas und Tonkrüge zersprangen, kalte Flüssigkeit spritzte ihm ins Gesicht, zischend breiteten sich Dämpfe aus, und beißender Rauch drang ihm in die Nase. Kaum hatte er sich wieder aufgerichtet

und einen weiteren Dolch gezogen, sah er, wie sich durch die ausgeschüttete Glut eines Kohlebeckens ein kleines Feuer entzündete hatte und kleine blaue Flämmchen auf dem Boden flackerten.

Jetzt sah er, wo er sich befand: Es war ein Studierzimmer, nicht größer als die Kammer eines Bediensteten an einem mittelreichischen Baronshof. Glaskolben, Tontiegel und seltsame Apparaturen, deren Sinn sich ihm nicht erschloss, waren auf Regalen und einem Arbeitstisch platziert. Oder vielmehr, sie hatten sich dort befunden, jetzt war der größte Teil auf dem Boden verteilt und zerbrochen. An einer Seite des Raums stand eine Pritsche, auf der reglos eine Gestalt in schwarzer Robe lag. Branders Dolch ragte aus in der linken Augenhöhle, die Decke war zu Boden gefallen. Der würde also nicht mehr nach Hilfe rufen können.

Rasch blickte er zum Ausgang. Der Krach, den er verursacht hatte, war lauter gewesen als ein Schwertgefecht, doch zu seinem Glück verschloss eine massive Holztür die Kammer. Mit einem Satz sprang er heran und schob den schweren Riegel davor. Das würde ihm vorerst Sicherheit geben. Anschließend beugte er sich noch einmal zu dem toten Schwarzmagier hinunter, zog den blutigen Dolch heraus und schlug dem Toten die Kapuze zurück.

Das Mädchen zählte vielleicht fünfzehn Sommer. Sommersprossen und rote Pickel sprenkelten ihr dickliches Gesicht, ihre Augen standen weit offen. Noch immer war der Schreck in ihrem Gesicht eingefroren.

»Bei den Archodaimonen«, entfuhr es nun auch Brander. Es war sicher nicht seine Absicht gewesen, auf seinem Rachefeldzug gegen Galotta Kinder zu töten. Er beugte sich zu dem Mädchen hinunter, schloss ihr die Augen. Doch was machte er sich denn vor? Unschuldige Opfer gab es in jedem Krieg, und wenn er bereit war, Gertrudes und auch sein Leben für diese Sache zu geben, dann durfte jetzt auch kein anderer Toter an

seinem Gewissen rütteln. Und überhaupt: Dieses Mädchen, so jung sie auch sein mochte, war eine Schwarzmagierin. Was hätte sie in ihrem Leben getan, das unter dem Himmel der Zwölfgötter als rechtschaffen angesehen worden wäre? Ihr unschuldiges Gesicht würde ihn nicht darüber hinwegtäuschen, dass dieser Ort eine Brutstätte des Bösen war.

Schnell warf er die verstreuten Pergamente und Notizbögen in die blauen Flammen. Sofort fingen sie Feuer, das weiter an dem zerbrochenen Holztisch emporkroch. Dunkler Rauch füllte die Kammer, aber Brander war bereits wieder auf das Fenstersims geklettert und löste den Wurfhaken. Jetzt hatte er bereits seine erste ungeplante Ablenkung für die Schwarzmagier, auch wenn es nur ein kleines Feuer war. Er vertraute darauf, dass er an der Spitze des Gebäudes noch deutlich mehr Chaos veranstalten konnte. Das Dach der Akademie war sicher der beste Ort dafür. Er dankte Phex — und in Gedanken auch Gertrude, die den Einfall gehabt hatte. Die Götter waren vielleicht wirklich mit ihnen. Brander hoffte, dass es seiner Gefährtin ebenso gut erging wie ihm.

Von dem schmalen Fenstersims aus sah er einen Ubergang, der über die ganze Wand führte. Daran würde sich der Kletterhaken gut verankern lassen. Noch einmal blickte er nach links und rechts zu den Türmen, doch tatsächlich hielt niemand zwischen den Zinnen Wache.

Mit geübtem Schwung landete der Kletterhaken über der Kante und fand festen Halt. Brander zog sich an dem Seil hinauf, stemmte sich über den Basaltvorsprung und atmete tief durch. Allmählich fühlten sich seine Beine doch wieder ein wenig zittrig an, aber die Hälfte war geschafft. Mit etwas Geschick würde er zu einem der Wachtürme balancieren können, um von dort in die Akademie einzudringen. Doch er wollte nach ganz oben.

Die Schräge der Wand bis hin zum obersten Stockwerk machte das Klettern zwar leichter, doch fand Brander hier

deutlich weniger Griffmöglichkeiten. Erst, als er sich vorsichtig zur Windkante schob, konnte er am Grat beider Gebäudeseiten gut Höhe gewinnen. Nach einem letzten Armzug schwang er sich endlich auf die große Plattform, die das Dach der Akademie bildete. Hier erhob sich noch einmal ein etwa fünf Schritt hoher schwarzer Quader. Ungewöhnlich waren die Fenster aus schwarzem Glas. Von Dachgebälk, wie es dieser Alonzo behauptet hatte, gab es keine Spur. Der Gruftkriecher hatte sie belogen, keine Frage. Brander hoffte nur, dass sie aus ihm wenigstens die Wahrheit herausgeprügelt hatten, was Galotta betraf.

Bis jetzt war alles unerwartet leicht gegangen, und Brander kam der unangenehme Gedanke, dass eine Falle auf Gertrude und ihn wartete. Aber es wäre nicht die erste gewesen, in die er als Söldner absichtlich gelaufen wäre, um so den Feind zu übertrumpfen. Er war auf alles vorbereitet. Für einen Moment fiel sein Blick nach Osten, wo sich am Horizont die erste bleiche Dämmerung abzeichnete. Die Zeit drängte.

Leise zog er seinen Zweihänder und schlich zu den schwarzen Fenstern. Noch bevor er sie erreicht hatte, drangen dumpfe Stimmen und Wortfetzen an sein Ohr. Augenblicklich warf er sich zu Boden, doch die Klinge seines Zweihänders klirrte unglücklich auf den Stein. Branders Herz begann heftig zu pochen. Hastig robbte er in den Schatten des Gebäudes und verharrte, doch zu seinem Glück schien niemand das Geräusch bemerkt zu haben.

Die Stimmen kamen aus dem Inneren. Brander verstand keine Worte, aber es klang wie eine Rede, ein Vortrag oder etwas in der Art. Die Stimme der Rednerin wurde mal lauter, mal leiser, schwieg dann für einen Moment, nur um wieder von Neuem zu beginnen

Vorsichtig schlich er um den Gebäudeteil, sah aber nirgends einen Eingang. Auf jeder Seite fand er je drei mannshohe Fenster, auf der Innenseite leider rußgeschwärzt. Sie ließen nur

erahnen, was innen vor sich ging. Brander konnte nicht mehr als die Schemen von etwa zehn Gestalten erkennen. Sie saßen im Kreis, wie es schien, und lauschten einer Person in langer dunkler Robe. Schwarzmagier, da gab es keinen Zweifel.

Hier bin ich also, Gertrude, dachte Brander grimmig, *und schüttle die große Ablenkung aus dem Ärmel.* Vorsichtig tippte er gegen das Glas. Vielleicht würde er es schaffen, mit viel Anlauf hindurchzubrechen und in der allgemeinen Verwirrung die ersten vier oder fünf Magier zu erschlagen, bevor sie überhaupt wussten, wie ihnen geschah. Am besten stürzte er sich sofort auf die Anführerin und tötete sie, bevor sie zu einem bösen Zauber ansetzen könnte.

Doch Brander bezweifelte, dass es klug war, den Sprung durch das dicke Fensterglas zu wagen. Selbst wenn er es zerschlagen konnte, würden ihm die Scherben böse Wunden zufügen. Aber was sollte er sonst tun?

Seine Augen suchten das Dach ab. Vielleicht gab es eine Luke, die er übersehen hatte, oder einen versteckten Mechanismus in der Wand. Aber es war unmöglich, bei dieser Dunkelheit etwas zu entdecken. Sein Blick wanderte weiter hinauf über die Fenster hinweg, zum Dach des Gebäudeteils.

Kurz entschlossen packte er sein Seil, schwang den Kletterhaken hinauf und zog sich nach oben. Höher ging es nicht mehr. Erfreut sah er, dass sich in der Mitte des Dachs eine große Öffnung in Form eines Siebensterns befand. Das schwache Mondlicht und einige Feuerschalen im Innenraum gestatteten ihm endlich einen genaueren Blick auf die geheimnisvolle Versammlung. Behutsam robbte er an den Rand der Öffnung.

»... können selbst begabte Beschwörer allzu leicht in den Bann der Niederhöllen geraten«, hörte Brander die Anführerin sagen. »Merke sich also ein jeder von euch: Die Mächte der Siebten Sphäre zu verstehen, ist der einzige Weg, um nicht von ihnen korrumpiert zu werden und selbst Macht über sie zu erlangen. Der Geist beherrscht das Chaos.«

»Der Geist beherrscht das Chaos«, hallten die Stimmen der Umstehenden in der dunklen Kammer.

Brander schluckte. Es waren Kinderstimmen, und die Frau musste ihre Lehrerin sein. Ungläubig schaute er hinab. Die Lehrlinge zählten vielleicht zehn Sommer, murrten unruhig, tuschelten miteinander: Brander sah ihre kindlichen, wenn auch bleichen Gesichter, glatt, lebendig, unschuldig. Und plötzlich keimte in ihm eine Ahnung, von der er wusste, dass sich ein Held ihr niemals stellen durfte: dass auch Schwarzmagier irgendwann einmal ganz normale Leute gewesen waren, dass einige von ihnen das womöglich noch immer waren.

Nein, rief er sich selbst zur Ordnung. Noch mochten diese Kinder unschuldig sein. Aber schon bald würden auch sie Schrecken verbreiten und Wesen der Niederhöllen auf Aventurien herabbeschwören. Er dachte an Alonzo, den sie durch die halbe Stadt hatten jagen müssen, weil er den Schlimmsten von allen Schwarzmagiern, Galotta, schützen wollte. Er wusste, was er zu tun hatte.

In der Mitte des Raums schimmerte ein Siebenstern aus hellem Metall. Er hatte die gleiche Größe wie die Öffnung in der Decke, von der Brander hinunterspähte. Unzählige blakende schwarze Kerzen standen auf einem ebenfalls metallisch leuchtenden Kreis, der um den Siebtstern gezogen war und jede der sieben Ecken berührte. Um das Symbol am Boden - das musste wohl das Ding sein, das man Beschwörungskreis nannte, dachte Brander — standen die Schüler in ihren einfachen schwarzen Roben, kritzelten Notizen auf Schiefertafeln und hörten ihrer Magistra zu, einer hageren Frau mit langen braunen Locken. Sie trug einen alten Folianten unter dem Arm und hielt einen silbern schimmernden Magierstab in der Hand. Gemessen schritt sie durch die Reihen ihrer Schüler, dozierte weiter über das Wesen der Dämonen und deutete nach jedem Satz auf einen anderen Lehrling, der ihre Worte wiederholen musste.

»Chaos, liebe Eleven, ist ungeordnete Materie«, setzte sie ihren Vortrag fort. Sie sprach in einem wohlklingenden Dialekt, nicht in diesem verschliffenen Brabaci-Kauderwelsch. »Für Bewohner der Dritten Sphäre ist nicht zu verstehen, welche Gestalt die Bewohner der Niederhöllen haben mögen. Denn wir sind keine Kreaturen des Chaos, sondern Wesen der Struktur. Die Götter wachen über diese Welt, und ihre Natur ist die Gleichförmigkeit, das ordnende Prinzip. Die Erzdämonen sind ihnen entgegengesetzt, sie sind die Zerstörung der Ordnung, die Unförmigkeit, die Vielfalt des noch Ungedachten. So bleibt uns Forschern nur, das Chaos durch Struktur gefügig zu machen oder aber unseren Geist abseits der Ordnung zu potenzieren. Um Ersteres zu lernen, seid ihr an dieser Akademie. Letzteres wird den Wenigsten unter euch je gelingen.«

Ein Raunen und Tuscheln ging durch die Menge der jungen Eleven. Brander verstand nicht einmal die Hälfte von dem, was diese Frau redete, doch immerhin war er sicher, dass sie von Erzdämonen und schrecklichen Experimenten sprach.

Viel Zeit blieb ihm allmählich nicht mehr. Gertrude war vermutlich längst in den unterirdischen Katakomben und suchte ihren Weg hinauf zu Galottas Quartier. Er wollte sich schon zu den Schwarzmagiern hinunterstürzen, als die Magistra ihre Schüler mit anmutiger Geste anwies, sich in den vier Kreisen zu sammeln, die rund um den Siebtstern in den Boden eingelassen waren. Sie selbst schritt noch einmal prüfend um den glänzenden Kreis herum, auf dem die Kerzen flackerten und wandte sich dann wieder an die Eleven: »In der heutigen Nacht stehen die Sterne günstig, und auch die Position des Madamais ist nahezu optimal, sodass wir unsere erste Demonstration einer dämonischen Beschwörung vornehmen können. Wir fordern einen Diener der Niederhöllen auf zu erscheinen.«

Bei allen Gebietern Alverans! Eine Dämonenbeschwörung! Brander packte den Zweihänder fester. Im gleichen Moment

blickte die Lehrmeisterin zum Himmel empor. Gerade noch rechtzeitig konnte er sich zur Seite schieben. Er hielt den Kopf gesenkt und hörte nur, was als Nächstes geschah.

Nachdem sie einige leise Worte gemurmelt hatte, die er nicht verstand, hörte Brander die Magistra plötzlich laute Ritualformeln in einer fremden Sprache rufen. Sie klangen wie Befehle. Brander fand es grotesk, dass er diesen Frevel geschehen ließ - aber was könnte mehr Aufruhr anrichten als die Mächte des Chaos selbst? So viel wusste Brander: Dämonenbeschwörungen waren eine komplizierte Angelegenheit. Jede Störung würde über die Beherrschung oder den Ausbruch der Dämonenkräfte entscheiden.

Plötzlich blitzte Licht aus der Kammer, schwefliger Gestank und gelb-grauer Rauch stiegen empor. Brander beging den Fehler, einzuatmen — und musste sich fast übergeben. Seine Lunge brannte von ätzendem Qualm, aber er durfte sich nicht durch Husten verraten. Er biss die Zähne zusammen, bis der Würgereiz nachließ. Das Herz schlug ihm bis zum Hals. Hoffentlich hatte er nicht zu lange damit gezögert, das Ritual zu stören. Vorsichtig schob er den Kopf wieder über den Rand der Aussparung.

Bei allen Göttern! Er hatte zu lange gewartet. Inmitten des siebengezackten Sterns stand jetzt eine unheimliche Kreatur, Qualmwolken waberten um sie herum. Das Wesen sah nicht viel anders aus als die umstehenden Magierschüler: Eine schwarze, zerschlissene Kutte hing an dem dürren Körper herab, wehte in einem unsichtbaren Wind hin und her. Aus den Ärmeln ragten feuchte, gelbliche Krallenhände. Eine hielt ein schwarz glänzendes, schartiges Krummschwert, die andere eine neunschwänzige Peitsche, deren Schnüre über den Boden pendelten. Dort, wo sie den Steinboden berührten, hinterließen sie dunkle Streifen. Brander verrenkte sich fast den Hals, um ein Gesicht unter der Kutte auszumachen, aber da war nur finsterste Nacht. Einzig zwei rotglühende

Augenpunkte zeigten die wahre Natur der niederhöllischen Kreatur.

Auch die Schüler drängten sich unsicher an den hinteren Rand ihrer Schutzkreise, zeigten jedoch fasziniert auf die beschworene Kreatur. Einige kicherten - Brander fragte sich, was um alles in der Welt sie an diesem frevelhaften Wesen lustig finden mochten. Er selbst schaute zu, gegen seinen Willen fasziniert, und erschauderte.

»Seht *umbra cineris*, den Heshthot, die Schwarze Kutte, Sohn des Blakharaz. Keine Zeichnung in den Lehrbüchern hat bislang seine Anmut getreu wiedergeben können. Wer kann seinen bosparanischen Namen übersetzen?«

»Aschengeist«, rief ein eifriger Schüler ein.

»Richtig. Der Aschengeist. Weiß jemand, warum man ihn so nennt?«

Die Eleven schwiegen, schauten sich gegenseitig fragend an. Brander hörte gebannt zu.

»Die Legenden wollen es«, hob die Magistra an, »dass einst ein Magier den Herrn der Rache, Blakharaz, *Tyakra'man* auf Zhayad, in die Dritte Sphäre zwingen wollte. Zwar gelang es ihm, den Erzdämon nach Dere zu rufen, nicht aber, ihn mit magischer Macht zu beherrschen. So war der Magier ungeschützt vor der Macht des Dämons und wurde von ihm in die Niederhöllen gerissen. Er war der Erste, der es verstand, seine von den Göttern geordnete Hülle abzulegen und in das Chaos der Niederhöllen zu tauchen, ohne daran zugrunde zu gehen. Der Herr der Rache selbst schwankte zwischen Bewunderung und Zorn für die Verwegenheit des Magiers. Doch da Vergeltung sein Wesen ist, tat er dem Sterblichen dasselbe an, das dieser ihm hatte antun wollen: Er zwang ihn unter seine Macht, demütigte ihn. Schließlich, als er des ungleichen Spiels müde wurde, setzte der Erzdämon den sterblichen Körper des Mannes mit seiner roten Flamme in Brand, warf ihn in die Seelenmühle und verleibte die Asche des Gefolterten seinem

Dämonengefolge ein. Doch der Verstand des Magiers hatte noch genug seines Selbst bewahrt, dass er seine frühere Gestalt beibehielt. Noch heute seht ihr den Aschengeist in schwarzer Kutte, mit Beschwörerschwert und Beherrscherpeitsche in den Händen. Aber er ist nur noch ein Diener. Er ist das Urbild des Dieners.«

Die Eleven schwiegen beeindruckt und beäugten neugierig die beschworene Dämonengestalt. Einer beugte sich besonders weit vor, und die Magistra trat zu ihm und stieß ihn mit ihrem Stab zurück. »Pass auf die Nase auf«, sagte sie, »sonst ist sie weg.«

Der Dämon, das sah Brander erst jetzt, hatte keine Füße, sondern schwebte mehr als eine Handbreit über dem Boden. Er vermutete, dass dieser >Aschengeist< so lange nichts tun würde, wie ihm seine Beschwörerin keinen Befehl gab. Nur ein dumpfes Grollen, wie ein Echo aus einer anderen Welt, und das leichte Wabern seiner Kutte zeigten, dass es sich tatsächlich um eine lebendige Kreatur handelte. Oder zumindest etwas ähnliches.

Eine Schülerin zeigte auf. »Meisterin Rodriguez, ist dieser Aschengeist der Magier aus der Legende?«

»Wer weiß«, erwiderte die Magistra. In ihrer Stimme lag ein Lächeln, offenbar war sie erfreut über die interessierte Nachfrage der jungen Elevin. »Du musst verstehen, dass ein Wesen der Dritten Sphäre transzendieren muss, um ins Chaos der Siebten überzugehen. Ebenso aber müssen die siebtsphärigen Wesen in unserer Welt Struktur und Form annehmen. Es ist ein entzückendes Spiel des Erzdämonen, dass die Heshthotim, deren Zahl in den Niederhöllen Legion ist, in unserer Sphäre wieder die Gestalt annehmen, aus der sie einst in der Seelenmühle erschaffen wurden.«

»Und deshalb wird es Zeit, einige von euch jetzt dorthin zu schicken!«, donnerte Branders Stimme hinunter in den Beschwörersaal. In seiner dunklen Robe hatte er sich er-

hoben, das Seil in einer Hand um den Arm gewickelt, den Zweihänder hielt er in der anderen. Er musste der Magierin nun selbst erscheinen wie einer ihrer Dämonen mit Peitsche und Schwert.

Tatsächlich rissen die erschrockenen Eleven die Köpfe hoch und drängten sich in ihren Schutzkreisen noch enger aneinander. Auch die Magistra legte ungläubig den Kopf in den Nacken.

Brander sprang. Mit einem lauten Kampfschrei stürzte er sich von der Decke des Saals hinunter. Jetzt stoben die Eleven auseinander, die Magistra stolperte erschrocken zurück. Kurz bevor er auf dem Boden aufschlug, spannte sich das Seil an Branders Arm und ließ ihn in halben Bogen über den regungslosen Heshthot fliegen. Der Kletterhaken am oberen Ende der Decke hielt.

Noch ehe die Magistra verstanden hatte, was wirklich geschah, ließ Brander das Seil los, landete geschickt auf dem Boden und setze zu einem ersten Schwung mit dem Zweihänder an. Im nächsten Augenblick brach die Schwarzmagierin vor ihm zusammen, tödlich getroffen von der blitzenden Klinge. Die Eleven schrien. Einige rannten zum Saalausgang, einer Tür, vor der ein schwerer Vorhang mit gestickten Dämonenfratzen herabhing. Andere rissen in Panik die brennenden schwarzen Kerzen rund um den Beschwörungskreis um oder suchten Zuflucht hinter den Säulen.

Brander zog den Zweihänder aus dem Körper der toten Magierin, dann wandte er sich den Feuerbecken zu und stieß eines nach dem anderen um. Brennendes Ol ergoss sich auf den schwarzen Steinboden. An einer Wand fingen die Banner mit den Dämonenzeichen und Runen sofort Feuer. Auch in den Beschwörungskreis lief das brennende Öl hinein, verteilte sich in den Fugen und rann auf den Dämon zu. Innerhalb weniger Augenblicke stand der halbe Saal in Flammen.

Etwa die Hälfte der Eleven hatte es nicht bis zum Ausgang geschafft. Einer Schülerin, die versuchte, an ihm vorbeizurennen, verpasste Brander einen gezielten Hieb mit dem Schwertknauf. Noch im Rennen stürzte das Mädchen und rutschte auf den Beschwörungs kreis zu, nur wenige Handbreit entfernt von dem Dämon und den Flammen, die nach allen Seiten griffen. Reglos blieb sie liegen.

Der Dämon. Aschengeist hatten sie ihn genannt. Im beißenden Rauch, der den Saal füllte, suchten Branders Augen nach der Kreatur. Wenn er schon nicht die Beschwörung gestört hatte, musste jetzt eben der Dämon selbst für seinen Plan herhalten.

Brander packte seinen Zweihänder fester und schritt mit grimmigem Lächeln auf das Wesen zu. Um ihn herrschte bereits ein Chaos, das dem der Niederhöllen vermutlich kaum nachstand, und es würde sicher nicht mehr lange dauern, bis weitere Schwarzmagier aus der Akademie herbeieilten.

Er würde ihnen ein Chaos servieren, das ihnen schmecken würde!

Noch immer schwebte der Kuttendämon träge in seinem Beschwörungskreis, nur die glühenden Augen drehten sich in Branders Richtung.

»Los, beweg dich! Entfessle deine Macht, Wesen der Finsternis!«, rief Brander in der Hoffnung, den Heshthot irgendwie aus seinem Bannkreis zu befreien. Wild ruderte er mit den Armen, als wolle er einen sturen Esel aufschrecken. Doch nichts geschah.

Zu nahe wollte Brander dem Dämon allerdings nicht kommen. In aller Eile stieß er weitere Kerzen um, doch noch immer geschah nichts.

Blut.

Brander fuhr herum. Die Stimme klang so dicht an seinem Ohr, dass er hätte schwören können, jemand stünde dort. Aber es war niemand da.

Gib mir ihr Blut.

Wieder drehte er sich zu allen Seiten. Hielt ihn etwa einer der Schüler zum Narren? Da sah er, wie sich der Dämon zum ersten Mal langsam bewegte. Er glitt über den flammenden Boden des Bannkreises direkt auf ihn zu.

Brander stockte der Atem, er wich zurück. Plötzlich knallte die Peitsche. Das ekelerregende Klatschen erfüllte Brander so mit Abscheu, dass er gar nicht begriff, wie ihm geschah, als ihm plötzlich die Waffe aus der Hand gerissen wurde. Der blutige Zweihänder flog in die Mitte des Siebensterns, halb durchschnitt die Klinge dabei den Dämon, ohne dass das Wesen davon Schaden nahm.

Diese hinterhältige Höllenkreatur hatte die Peitsche benutzt, um ihn zu entwaffnen! »Rondra steh mir bei!«, murmelte Brander. Die Haut an seinen Händen brannte von dem plötzlichen Ruck.

Kaum klirrte der Zweihänder zu Boden, stieg schwefliger Qualm auf, wo das Blut von der Klinge floss und sich mit der unheiligen Magie des Ortes verband. Die Luft im Siebenstern knisterte, und plötzlich wirkte die dürre Gestalt des Heshthot deutlich größer und bedrohlicher.

Das Blut ist gespendet, die Pforte steht noch immer offen. Die Worte dröhnten in Branders Schädel. Er stolperte weiter zurück, griff nach seinem Langdolch am Gürtel. Was hatte er angestellt?

In dem Heptagramm schien mit einem Mal die Luft zu zersplittern, der Raum verschob sich. Graugrüne Wolken quollen aus einem magisch gleißenden Spalt. Unter stinkenden Dämpfen und niederhöllischem Zischen schoben sich zwei weitere Heshthotim hervor. Diesmal jedoch verharrten sie nicht wie dienstbare Befehlsempfanger, sondern ließen ihrerseits die Peitschen durch die Luft knallen. Im nächsten Augenblick fuhren alle drei Kuttendämonen aus dem Bannkreis heraus und fielen mit unheiligem Geheul über die Schüler im Saal her.

Das war mehr Chaos, als Brander hatte entfesseln wollen. Er wischte sämtliche Gedanken fort, ob es richtig gewesen war, in diese schwarzmagische Beschwörung einzugreifen. Jetzt tobten hier die *echten* Mächte der Niederhöllen. Dies würde ihm und Gertrude hoffentlich genug Zeit geben, ihr eigenes Strafgericht in diesen Mauern abzuhalten. Zumindest, wenn er vorher selbst lebend entkam.

Brander rannte. Fast hatte er den Vorhang erreicht, als ihn mit lautem Knallen die Peitsche eines Aschengeists in den Rücken traf und ihn von den Beinen schleuderte. Seine Robe zerriss, und nur die Lederrüstung schützte ihn vor der vollen Wucht der Dämonenpeitsche.

Aus dem Augenwinkel sah er, wie einer der Aschengeister in atemberaubender Geschwindigkeit auf ihn zustürzte und mit dem Krummschwert ausholte. Weiter hinten traten weitere Dämonen aus dem grauen Dunst der Niederhöllen hervor. Die Todesschreie der Schüler hallten aus allen Ecken des Beschwörungssaals.

Mit einem letzten verzweifelten Satz warf sich Brander zwischen den Enden des Vorhangs hindurch, verlor das Gleichgewicht und stürzte die ersten Stufen der steilen, steinernen Wendeltreppe hinab, die sich hinter dem Ausgang befand. Benommen konnte er sich schließlich abfangen - aber beinahe hätte er sich den Hals gebrochen! Über ihm knallten noch einmal die Peitschen, und ein Teil von ihm wünschte sich, das Geräusch würde ihn aus einem Albtraum erwachen lassen. Doch für Reue war es jetzt zu spät.

12. Kapitel

Dunkle Halle der Geister zu Brabak,
die Nacht des 16. Ingerimm 1004 BF

Galotta schrak aus dem Schlaf auf. Es war noch immer Nacht, die Kerze neben seinem Bett war aber längst niedergebrannt. Nur langsam folgte sein Körper dem halb erwachten Geist. Schläfrig tastete er umher — und wusste selbst nicht, ob er nach einer neuen Kerze oder nach Axzimona suchte. Er war allein in seiner Kammer. »Axzimona?«, raunte er.

Es blieb still.

»Flim Flam.« Ein Licht formte sich über seiner Handfläche, erhellte die Kammer. Die Hexe hatte ihn tatsächlich in der Nacht verlassen. Aber was hatte ihn aufgeweckt? Ihm war, als hätte er von irgendwoher das Knallen einer Peitsche gehört.

Im Licht seines Zaubers sah er jetzt, dass die Tür offen stand. Dahinter lag der dunkle Gang des Akademie-Wohntrakts. Galottas Misstrauen wuchs, rasch griff er nach seiner Robe.

Als er auf den Gang hinaustrat, wunderte er sich über die ungewöhnliche Stille. »Ist niemand hier?«, fragte er laut. Jetzt fiel ihm auf, dass auch die Türen vieler anderer Wohnkammern offen standen. Und plötzlich durchbrach ein einzelner dumpfer Schrei die Stille. Irgendwo aus der Ferne klangen Schritte an sein Ohr, etwas klirrte, ein Ruf verhallte.

Verwundert lief er weiter, durchquerte einige Räume und Wegkreuzungen, doch noch immer schien die Akademie wie ausgestorben.

»Wieso ist niemand auf seinem Posten?«, rief er laut in die verwaisten Gänge. Die dicken Wände schluckten das Echo. Unmut stieg in ihm auf. Diese Akademie war ein reines Provisorium, ein Haufen von unorganisierten Forschern, denen vor allem eines fehlte: Führung. Bei dieser ebenso arroganten wie arbeitsscheuen Akademieleiterin war es nur eine Frage der Zeit, bis etwas Entsetzliches passierte. *Und ich habe mich von dieser Frau auch noch die gesamte Zeit über als billige Lehrkraft missbrauchen lassen.*

Plötzlich hörte er wieder Schritte.

»Galotta!« Es war ausgerechnet die Akademieleiterin, die ihm entgegenstürzte. *Der Namenlose ist nie fern, wenn man an ihn denkt.* »Das wurde aber auch Zeit.« Sie fasste ihn bei den Schultern. »Es besteht kein Grund zur Besorgnis. Wir haben die Situation gleich wieder unter Kontrolle.« An ihm vorbei hastete sie zu der Tür, durch die er eben gekommen war, und malte flink mit Kreide ein Pentagramm auf das schwarze Holz.

»Was geht hier vor?«, fragte Galotta ärgerlich.

»Eine misslungene Beschwörung«, erwiderte Nandoniella. »Nichts Ungewöhnliches. Vermutlich haben wir es mit mehreren Dämonen zu tun, einen konnten wir schon zurückschicken ... jedenfalls dürfen sie das Gelände nicht verlassen, sonst steigt uns der König aufs Dach ... bildlich gesprochen natürlich, Gaiomo. Wir müssen die Dämonen in die Enge treiben, dann können wir sie früher oder später unschädlich machen. Kommt, bei mir seid Ihr in Sicherheit.« Sie griff nach seiner Hand, doch er wich zurück.

»Zu gütig von dir, Nanthia, aber ich kann auf mich selbst aufpassen.«

»Es sind Dämonen. Man kann sie nur mit Magie bekämpfen.«

»Ich kann wieder zaubern, vielen Dank.«

Die Spektabilität hob erstaunt die Augenbrauen. »Tatsächlich? Faszinierend. Nun, umso besser. Dann könnt Ihr uns ja

helfen - vorausgesetzt, Ihr habt auch Euren Schneid wiedergefunden.« Sie winkte ihm, ihr zu folgen.

Zu seinem Ärger brachten ihre Worte ihn dazu, genau das zu tun. »Habt Ihr Axzimona gesehen?«

»Ist die Hexe etwa wieder in der Akademie?«, entgegnete Nandoniella, während sie mit ihm durch die Gänge eilte. »Wenn sie für diesen Schlamassel verantwortlich ist, werde ich sie gleich hinterher exorzieren.«

Galotta folgte der Spektabilität in die höheren Stockwerke. Uberall eilten Magier umher, bildeten Gruppen, diskutierten kurz und zerstreuten sich wieder. Er sah nun, wie der Notfallplan der Akademie bei Beschwörungsunfällen aussah. Zuerst wurden die Ausgänge verschlossen, dann zeichneten die Magier einen Korridor nach dem anderen mit Kreidesymbolen und schränkten so allmählich das Gebiet, in dem sich die Dämonen bewegen konnten, immer stärker ein. Sie gingen rasch vor, und bald kniete Galotta mit kreidebestäubten Fingern am Boden und half ihnen.

»Welche Art Dämonen sind es?«, fragte er. Ungern gestand er sich ein, dass seine Hände zitterten. Außer Kontrolle geratene Dämonen - er *hasste* das. »Wo halten sie sich auf? Was ist geschehen?«

»Es sind natürlich Heshthotim«, sagte die Akademieleiterin. »Wenn es Ärger gibt, sind es *immer* die Aschengeister. Irgendjemand begeht immer wieder den Fehler und unterschätzt sie.«

Sie war bald wieder fort, dafür hasteten andere Magister der Akademie vorüber, jüngere und ältere Schüler wurden in Sicherheit gebracht. Beunruhigt hielt Galotta nach den Eleven aus seinen eigenen Kursen Ausschau. Aus den bruchstückhaften Informationen, die er erhielt, setzte sich ein Bild zusammen: Eine der Lehrkräfte — Adaque Rodriguez, eine Frau, die Galotta nur flüchtig kannte - hatte bei einer Beschwörung mit einer Handvoll ausgewählter Schüler im Beschwörungssaal auf der Spitze der Akademie offenbar einen Fehler began-

gen. Seitdem wurden vor allem in den oberen Stockwerken Heshthotim gesichtet, die frei umherliefen und die Bewohner angriffen. Im Verlauf der letzten Stunde war es gelungen, sie auf die Gänge in der Nähe der Unterrichtsräume im vierten Stockwerk zu beschränken. Zum Beschwörungssaal ganz oben hatte man aber noch nicht vordringen können.

Vielleicht lag es daran, dachte Galotta, dass der gesamte Bau ein Irrgarten war. Mit einem Plan aus geleimtem Papyrus, der sicherlich zwei Rechtschritt maß, lief Raveno Terbysios hin und her und prüfte die Kreide-Versiegelungen.

»Was ist mit Magistra Rodriguez?«, fragte Galotta ihn. »Was ist mit ihren Schülern?«

»Darum müssen wir uns später kümmern. Seht Ihr diesen Gang?« Der alte Magier wies auf seinen Plan. »Er muss gesiegelt werden, oder die Heshthotim entkommen uns in den Keller und die Katakomben. Bitte erledigt das, ich halte hier die Stellung.«

»Gut«, hörte Galotta sich selbst sagen. Er zog sich die Kapuze über die Stirn und eilte davon.

Der schmale Gang führte zu einem halb zerfallenen Torbogen, hinter dem tiefste Finsternis lag. Galotta ließ die magische Lichtkugel ein Stück vorauswandern, bis ihr Licht eine Treppe erhellte, die spiralförmig in die Tiefe führte. Hier bestanden die Wände aus einem anderen Gestein als in der restlichen Akademie, die Felsblöcke wirkten älter, verwitterter. Der Widerhall von tropfendem Wasser drang hinauf.

Galotta machte sich an den Abstieg. Es vergingen nur Augenblicke, da waren die Geräusche der anderen Akademiebewohner bereits in der Ferne verklungen. Schließlich endete die Treppe in einem verlassenen Gang, der mehr einem Hohlraum im Gestein ähnelte. Zu seiner Linken führten weitere Stufen in die Tiefe. Galotta hielt sich genau an die Richtungen, die ihm Raveno auf dem Plan gezeigt hatte, nur zu leicht konnte man sich in diesem Gewirr verlieren. Aber es gab nur einen

Zugang zu den Kellerräumen und Katakomben — und den musste er versiegeln.

Doch der Weg führte noch weiter in die Tiefe. Je länger er hinabstieg, desto feuchter und kälter wurde es. Unwillkürlich fröstelte Galotta - wie alt mochte dieser Teil der Akademie sein? Gehörte er überhaupt noch zur Akademie? Es sah aus, als wären seit Jahrzehnten keine Menschen mehr an diesen Ort gekommen.

Es darf nicht dasselbe geschehen wie das letzte Mal, als du einem Dämon gegenüberstandest. Die Worte klangen fast fremd in Galottas Verstand, denn der Ton war befehlend und fordernd, ohne Kompromiss. Doch es war seine eigene Stimme, und er genoss es, sie nach langer Zeit wieder zu hören, so, wie sie klingen sollte.

Schließlich erreichte er das enge Gangsystem, das ihm Raveno zugewiesen hatte. Hier war die Luft trockener, fingerdick lag Staub auf dem Boden. Fußspuren zeichneten sich darin ab. Sie sahen frisch aus und liefen Galotta entgegen, die Abdrücke von schweren Stiefeln. Begegnet aber war er niemandem, und keiner der Schwarzmagier trug diese Art von Schuhwerk. Wachsam blickte sich Galotta um, leuchtete mit seinem magischen Licht in beide Richtungen des verwinkelten Gangs. War da eine Bewegung in den Schatten? Er schaute genauer hin, doch er sah und hörte nichts Auffälliges.

Vorsichtig ging er weiter, unsicher, ob er den Fußspuren weiter Aufmerksamkeit widmen oder lieber darauf achten sollte, nicht unvermittelt einem der Heshthotim zu begegnen.

Vor jeder Ecke spähte er zunächst vorsichtig in den Gang. Inzwischen befand er sich vermutlich in der Nähe der Treppen, die in die Tiefe der Felseninsel führten, und wieder spürte er das starke Vibrieren der Machtlinien unterhalb der Akademie. Ein sonderbarer, metallischer Geruch lag in der Luft. Erst als er sich auf den Boden kniete und mit beiden Händen den Staub abwischte, begriff er, dass er Blut roch.

Plötzlich begann sein Herz zu hämmern. Hastig leuchtete er in die Finsternis, musterte noch einmal die Fußspuren. Jetzt erinnerte er sich wieder, wie ihnen Alonzo am Abend vor der Akademie entgegengelaufen war und aufgeregt von Kopfgeldjägern gesprochen hatte. Axzimonas verwünschter Hexenzauber hatte ihn die Gefahr vergessen lassen. Doch jetzt beschlich ihn die Ahnung, dass der Beschwörungsunfall vielleicht kein Zufall gewesen war.

Er zog das Kreidestück aus dem Ärmel, das Raveno ihm gegeben hatte. Aber als er die Kreide auf dem schwarzen Steinboden ansetzte, zerbrach es mit scharfem Knacken, fiel ihm aus der Hand und rollte fort. Er streckte den Arm aus und griff nach einem der Bruchstücke, doch seine Finger zitterten zu sehr, um die Kreide beim ersten Versuch zu ergreifen. In diesem Moment hörte er ein Geräusch - einen Peitschenknall, der den Boden zittern ließ. Galotta schrak auf.

Der Heshthot stand nicht weiter als zehn Schritt entfernt vor ihm im Gang. Wenige Handbreit schwebte er über dem Steinboden. Das Krummschwert in einer der Klauen triefte von menschlichem Blut. Mit erschreckender Klarheit sah Galotta, wie der Dämon die schartige Klinge gegen den rauen Basalt der Wand presste und langsam daran entlangzog. Funken sprühten auf. Dann ließ er wieder die Peitsche knallen.

Galotta sprang zurück und hätte schwören können, dass ein Funken von Humor in den roten Augen des Dämons aufglühte. Das Biest spielte mit ihm!

Langsam schwebte der Heshthot auf ihn zu, die zerrissene Kutte wallte. Darunter verbarg sich Finsternis.

Galotta trat einen Schritt vor, ging in die Hocke, umklammerte das Kreidestück und kritzelte in fliegender Eile das Pentagramm samt Schutzkreis auf den Boden.

Als er wieder aufsah, war der Heshthot heran. Das Schwert hielt er nun auf ihn gerichtete. Galotta zog sich eilig hinter das Schutzzeichen zurück. Plötzlich sah er jedoch, dass er

eine der Linien nicht vollständig geschlossen hatte. *Diesmal keine Fehler!*

Der Heshthot holte bereits mit seiner Peitsche aus. Galotta beugte sich noch einmal hinab, fuhr mit der Kreide so heftig über den Boden, dass er sich die Hände am Stein aufschrammte, dann war das Pentagramm wirklich geschlossen. Gekonnt setzte er eine verschlungene Schutzglyphe nach, die er bei Raveno gelernt hatte.

Der Dämon wurde von der Gegenmagie zurückgeworfen, seine Kutte flatterte wie in einem zornigen Sturm. Heftig schlug er die Klinge des Krummschwerts gegen die Wand, Steinsplitter bröckelten zu Boden. Ein Windstoß fuhr Galotta entgegen, umhüllte ihn mit dem Geruch von Schwefel und Asche.

Er wollte aufstehen, doch seine Beine trugen ihn nicht. Das Blut dröhnte ihm in den Ohren. »Du grässliches Biest!«, zischte er. Es klang schwächlich, aber er fand keine Worte, die seinen Gefühlen hinreichend Ausdruck verliehen hätten. *Du rufst ein Heer von Ogern, aber fürchtest dich vor einem Aschengeist! Schäm dich!*

Mühsam stand er auf, richtete den Blick auf den Dämon. Das Blut dröhnte ihm in den Ohren. Dieses Mal würde er den Kampf aufnehmen.

Ich bin grässlich, sagte eine Stimme, die ihm sonderbar bekannt vorkam. *Vernichte mich! Verneig dich nicht vor mir, denn ich bin dein Feind!*

»Schweig!«, rief Galotta. »Ich vernichte dich, weil ich es kann und weil ich es will, nicht, weil du es mir befiehlst!« Laut und klar hörte er seine eigene Stimme im Gang widerhallen. Er konzentrierte sich darauf, die lange ungenutzte Macht in sich zu neuem Leben zu erwecken. Seine Magie gehorchte ihm sofort, brannte auf wie ein Feuer. Er genoss es, wie sie ihn mit wohltuender Wärme durchfloss. Und er hatte seine Macht für verloren gehalten!

Ich kenne dich, zischte der Dämon, *du bist gezeichnet von der Hand des Herrn. Aber noch bist du nicht mehr wert als meinesgleichen. Glaubst du wirklich, du hättest den freien Willen, zu tun, was du wünschst? Hast du noch nicht verstanden, was es bedeutet, von den Niederen zu lernen? Nimm das Geschenk an, das der Herr dir bietet, und spiel dich nicht auf*

Der Dämon schwebte näher, drückte sich gegen die unsichtbare Barriere des Schutzkreises, den Kopf vorgestreckt, sodass Galotta tief in die Schwärze unter der Kutte blicken konnte.

»Du bist mir nicht ebenbürtig, Aschengeist, Knecht höherer Mächte!« Im Geist rezitierte er bereits die Formel der Feuerlanze, konzentrierte sich auf die Matrizen, nahm das Ziel ins Visier...

So ist es gut, Flammenmann!, zischte die Stimme in seinem Kopf. *Koste die Rache und vernichte, was dich vernichten will!*

Plötzlich sah er das vollkommene Bronzegesicht Nahemas vor sich. Er erinnerte sich an ihre ölfarbenen Augen, aus denen stets nur Kälte und Mitleidlosigkeit gesprochen hatten. Unwillkürlich wich Galotta einen Schritt zurück, doch die rotglühenden Augenlichter des Dämons schienen seinen Blick anzusaugen. Je länger er in die Finsternis der Kapuze starrte, desto mehr entflammte sich ein einziger Gedanke in ihm: Was, wenn sie in diesem Moment... hier wäre, sie und nicht dieser niedere Dämon?

Wie von selbst griff er in die Tasche seiner Robe. Seine Finger schlössen sich um den schmalen grauen Stein, den er dort noch immer aufbewahrte.

Die Peitsche des Heshthots knallte erneut und riss Galotta aus seiner Starre. Vergessen war der Kampfzauber, vergessen die freudige Erwartung, seine astralen Kräfte an diesem Ort fließen zu lassen, wo Magie in den Steinen selbst pulsierte. Stattdessen stellte er sich vor, seine Hände um Nahemas Hals zu legen, ihre Kehle zusammenzudrücken, bis er Angst in ihren unmenschlichen Augen sähe.

Galotta wusste, dass es die Gier nach Rache war, die er in sich spürte. Rache, die sich tief in seinen Geist und seinen Körper gebrannt hatte. Er hörte eine Stimme, die ihn warnte, diesen Gedanken nicht nachzugeben. Aber warum nicht?

Ich kann dir helfen, zischte der Dämon. *Ich kann die Flamme löschen, die dich quält.*

Galotta rief sich selbst zur Ordnung: *Beherrsche deine Affekte, dann beherrschst du auch die Geschöpfe der Siebten Sphäre.*

Nahema sollte brennen in ewigem Feuer, zu Asche sollte sie zerfallen, aber nicht jetzt. Jetzt würde er diesen Dämon in die Niederhöllen schleudern.

Astrale Macht sammelte sich in jeder Ader seines Körpers.

Ein Stück der Kreide, das auf dem Boden liegen geblieben war, zerbrach unter seinen Füßen. Ohne Furcht durchschritt Galotta den Schutzkreis und trat auf die andere Seite.

Noch einmal knallte die Peitsche. Heiße Striemen schnitten durch Galottas Robe in seine Haut. Es tat weh, aber zugleich war es beinahe wie eine Liebkosung. Dann hob der Dämon das Krummschwert zum Schlag.

»Du hast keine Macht über mich!«, schrie Galotta der verhüllten Gestalt zu. Seine Stimme hallte noch von den Wänden wider, als plötzlich weitere rote Augen in der Finsternis aufglommen.

Dann vernichte uns alle, wenn du so mächtig bist!

Schnell kamen die Augenpaare näher. Drei, vier, nein, sechs weitere Dämonengestalten schwebten herbei, um sich auf ihn zu stürzen. Doch in diesem Moment waren es für ihn keine Bestien der Niederhöllen, sondern Dämonen der Vergangenheit: Hal, wie er im Rausch lachte, Alara, wie sie angewidert das Gesicht verzog, Nachtlied mit ihren starren Augen, die ihm den Tod wünschten. Die Erinnerungen halfen ihm, tief vergrabenen Zorn heraufzubeschwören. Und mit ihm pure Kraft. Die Magie floss in seine Hände, geformt von seinem Geist, ein Meer aus Feuer zog sich vor seinem geistigen Auge zu einem einzigen Flammenball zusammen.

Der graue Stein glitt ihm aus den Fingern und fiel mit beinahe lautlosem Klirren zu Boden. Galotta streckte die Arme aus, formte die Hände zu einer Schale und vollendete die magischen Matrizen des Zaubers. *»Ignisphaero!«*

Feuer entzündete sich um seine Finger, Flammen wirbelten, suchten nach einem gemeinsamen Mittelpunkt, dann bildete sich von einem Augenblick zum nächsten ein weißglühender Feuerball. Erinnerungen an Maraskan schössen durch seinen Kopf, als er mit diesem Zauber einen ganzen Echsentempel in Brand gesetzt hatte. Diesmal entließ er die tödliche Magie aus kürzester Distanz.

Die Explosion war so heftig, dass sie ihn rückwärts warf. Die Basaltwände zitterten, Risse liefen durch das Gestein.

Der Feuersturm fegte durch den Gang, grell und gleißend. Galotta fühlte, wie sein Zauber in die Substanz der Heshthotim einschlug, wie das Wesen jedes einzelnen Dämons unter dem Angriff nachgab und zerplatzte. Asche stäubte, und Brocken einer schleimigen Substanz regneten herab. Im gleichen Moment hüllten die Flammen auch Galotta selbst ein. Er widerstand dem Impuls, zurückzuweichen und sich zu schützen. Vielmehr verspürte er den Drang, sich in dem Feuer zu baden. Mit geschlossenen Augen genoss er die Macht, die er soeben heraufbeschworen hatte, und er badete seine Hände in der Glut. In seinem Kopf wisperte das Feuer.

Die Flammen wogten über ihn hinweg, brannten seine Angst, seine Zweifel fort, verschlangen die ganze verdammte Hilflosigkeit.

Als das Feuer verlosch, öffnete Galotta die Augen. Von den Dämonen war nichts übrig als dunkle Abdrücke im Mauerwerk. Im Schein der letzten Flammen, die noch über den Boden leckten, betrachtete er seine Hände: Sie waren rußgeschwärzt, doch das Feuer hatte sie kaum verbrannt. Auch seine Robe war von den Flammen durchlöchert, doch fast schien es,

als hätte sich ein magischer Schutzschirm um ihn gewoben. Mit der bloßen Hand schlug er die letzten Glutfunken aus.

Galotta fühlte sich leer und frei zugleich. Er kannte den Schwindel und die Unsicherheit, wenn er bei Ritualen und Zaubern einen Großteil seiner Magie mit einem Schlag in die Welt schleuderte. Schon immer hatte er darauf besonders sensibel reagiert. Doch diesmal gab ihm die völlige Entfesselung seiner astralen Kräfte ein Gefühl von Stärke und Zufriedenheit.

Mit angewiderter Neugier trat er auf die Überreste der Heshthotim zu. Einzig erkennbar waren noch die verkohlten Peitschen und rostigen Schwerter. Sie würden sich bald ebenfalls in schwarze Schlacke auflösen, vermutete er, schließlich waren auch sie von dämonischer Macht geformt worden.

Dann fand er den kleinen grauen Stein, der vorhin auf den Boden gefallen war. Er glühte immer noch rötlich. Vorsichtig hob Galotta ihn auf, wog ihn in der Hand, ohne die Hitze zu spüren. Noch einmal sah er Nahemas Gesicht vor seinem geistigen Auge, erinnerte sich an ihre Stimme. Sie würde bezahlen für alles, was sie ihm angetan hatte, das beschloss er in diesem Augenblick. Er musste nicht den Verlockungen eines Erzdämons nachgeben, denn er, Gaius Cordovan Eslam Galotta, besaß selbst genug Macht und Verstand, um sie zu vernichten.

Nun fanden auch die letzten Flämmchen keine Nahrung mehr, es wurde stockfinster. Doch in der Stille erklangen, leise, vorsichtige Schritte.

Galotta hob die Hand zu einem Lichtzauber. Zunächst blieb es dunkel, doch Galotta lächelte. Er besaß mehr Macht, als dass er sie mit einem einzigen Feuerball aufbrauchen konnte.

Die Schritte kamen näher.

»Flim Flam!« Diesmal sprach er die Worte energischer.

Ein helles Licht entzündete sich über seiner Hand und beleuchtete den engen Gang.

Keine zwei Schritt entfernt stand eine Frau in der Lederkleidung einer Kämpferin. Mit beiden Händen streckte sie ihm eine Schwertklinge entgegen. Die Frau war groß und hager, struppiges braunes Haar hing ihr in die Stirn. Die Hitze des Feuerballs musste auch sie berührt haben, denn ihr Gesicht war voller Ruß. Mit einer Mischung aus Hass und Triumph blickte sie ihn an. »Wir haben dich, Ogermann. Zuck nur ein bisschen, und du bist sofort tot.«

Dunkle Halle der Geister zu Brabak,
die Nacht des 16. Ingerimm 1004 BF

Stumm standen sie sich gegenüber. Galotta fixierte die Augen der Frau. »Wie ist Euer Name, mein Kind?«

Die Kopfgeldjägerin zwinkerte nervös, doch das Schwert blieb starr auf ihn gerichtet. Er bezweifelte nicht, dass es sie nur einen Schritt kosten würde, ihm die Klinge in die Brust zu rammen.

»Meinen Namen wirst du erfahren, bevor du stirbst, Galotta Menschenmörder.« Ihre Stimme war laut und rau. »Doch zuvor musst du noch eine Frage beantworten.« Die Frau trat einen Schritt auf ihn zu, und die Spitze ihrer Klinge berührte Galottas Hals.

Er wich nicht zurück. »Muss ich das? Warum?«

Das Metall brannte auf seiner Haut. Gut so, denn für den nächsten Zauber war eine Berührung zwischen ihm und seinem Opfer unerlässlich. Über die gesamte Länge des Schwerts, das sah er nun, war Blut verschmiert, es schimmerte noch feucht. Ganz langsam schob er die Finger zu Fäusten zusammen, konzentrierte sich auf das Knüpfen neuer Matrizen, formte eine scharfe Spitze aus seinen Gedanken und richtete sie auf die Augen der Söldnerin. Obwohl eines ihrer Lider noch immer verdächtig zuckte, versuchte sie mit aller Macht, seinem Blick standzuhalten.

»Niemand hat einen Grund, mich zu töten.« Galotta hörte, wie seine Stimme den Gang ausfüllte, sie klang wieder so

kraftvoll, wie es einem Beherrschungsmagier zukam. »Wenn die Mächte in das Schicksal der Welt eingreifen, benutzen sie die Sterblichen für ihre Zwecke. Sie spielen mit uns, und ihre Opfer tragen keinerlei Schuld für das, was sie tun. Aber ich bin nicht länger ein Opfer.«

Zornig blitzten die Augen der Söldnerin auf »Red keinen Quark. Du bist ein Mörder, und du weißt es. Die Götter wollen deinen Tod.«

»Nein«, entgegnete Galotta scharf. »Ihr versteht es nicht, und wenn nicht Eure Klinge an meiner Kehle einen persönlichen Bund zwischen uns geschaffen hätte, wäre ich Euch auch keine Erklärung schuldig.« Während er sprach, zerschnitt sein Geist ohne Mühe den dünnen Vorhang, der die Söldnerin vor magischem Zugriff bewahren sollte. Die meisten, die auf ihre Körperkraft vertrauten, vergaßen, auch ihren Geist zu schützen.

»Halt den Mund!« Auf den Wangen der Frau bildeten sich rote Flecken, und Galotta spürte, wie ihre Gedanken in einen Strudel von Wut und Angst gerissen wurden, wie ihr Geist nachgab und ihm fast von selbst den Zugang öffnete.

Sein Blick brannte sich in den der Söldnerin. Ihre Hand zuckte kurz, doch sie konnte nicht zustechen. »*Imperavi«,* flüsterte er, und durch das magische Geflecht, das er zwischen ihnen geknüpft hatte, ließ er die Waffe seines Geistes direkt in ihren Verstand gleiten. Das Metall des Schwerts brachte seine Magie in Unordnung, doch sein Geist hielt den Zauber unerbittlich aufrecht.

Sie verzog das Gesicht und setzte zum Stoß an.

»Warte«, befahl Galotta trocken.

Die Söldnerin verharrte augenblicklich. Er sah, wie sie mit aller Macht versuchte, gegen den Befehl anzukämpfen. Schweiß trat auf ihre Stirn, ihre Arme begannen zu zittern - doch sie war gelähmt wie eine Statue.

»Ich bring dich um, du Schwein!«, flüsterte sie - und er spürte, wie sie versuchte, den fremden Gedanken, den er ihr

eingegeben hatte, in ihrem Geist zu zerreiben. Ohne Erfolg. Galottas Befehle waren hart wie Diamant.

»Richte das Schwert auf dich selbst«, befahl er.

Ihr Atem ging schneller. Panik zeichnete sich jetzt auf dem Gesicht der Söldnerin ab, das Zittern ihrer Arme wurde zu einem Beben an ihrem ganzen Körper. Doch ihr Widerstand genügte nicht, und sie legte sich gehorsam die Spitze ihres Schwerts an den Hals.

Galotta war wie im Rausch. Als hätte er Monate in der Wüste verbracht und nun endlich einen Brunnen gefunden, so trank er von dem Gefühl, sich mit astraler Macht die Welt wieder zu unterwerfen, anstatt selbst von ihr unterworfen zu werden. »Schaut nur, wie *ich* jetzt *mit Euch* spiele.« Ein Lächeln überkam ihn, er konnte sich nicht dagegen wehren. Einen Schritt nach dem anderen trieb er die Frau rücklings durch den Gang. »Wo sind Eure Götter? Wo seid Ihr selbst in diesem Moment?«

Sie hatte das Ende des Gangs erreicht und prallte mit dem Rücken gegen die Wand. Der Aufprall hätte sie beinahe dazu gebracht, sich selbst mit der Schwertklinge die Kehle aufzuschneiden. Tränen der Wut sammelten sich in ihren Augen.

»Und jetzt gehen wir nach oben.«

* * *

»Cordovan!« Hastige Schritte näherten sich. »Seid Ihr verletzt?« Die Lichter von Zauberstäben und flackernde Öllaternen tanzten plötzlich um ihn. Für einen Moment war er geblendet.

Aus dem grellen Licht streckte sich ihm eine Hand entgegen. Jemand, es war wohl Raveno, legte ihm eine Decke um die Schultern.

»Es geht mir gut. Danke.«

Schnell sammelten sich weitere Zauberer und Adepten um ihn und die beherrschte Söldnerin.

»Gut, dass ihr noch lebt«, sagte Pôlberra, dessen Kleidung frisches Blut fleckte. »Auf Eurer Seite müssen jede Menge Heshthotim gewesen sein. Wir dachten schon, sie hätten Euch erwischt. Habt Ihr sie gesehen? Sind die Schutzkreise korrekt gezeichnet worden?«

Galotta richtete seinen Blick wieder auf die Söldnerin. Mit unsichtbarer Hand hielt er ihren Geist fest umschlossen, jederzeit bereit, ihr den nächsten Befehl aufzuzwingen. »Heshthotim? Die habe ich vernichtet.«

»Was?« Ungläubig riss Pôlberra die Augen auf.

»Das habt Ihr gut gemacht, Collega«, lobte Raveno. »Ich denke, damit haben wir die Gefahr gebannt. Eine aufregende Nacht neigt sich dem Ende zu«, formulierte er wohlgemut.

»Wie es scheint, hat diese Nacht noch weitere Überraschungen parat gehalten.« Pôlberra wandte sich der Söldnerin zu, und seine Augenbrauen senkten sich bedrohlich. »Das also ist die Einbrecherin, die sich durch die Katakomben hier hereingestohlen hat.«

Alonzo kam herbeigelaufen und deutete auf die Söldnerin. »Ja, das ist sie, Meister! Ihr Name ist Gertrude.« Er spie den Namen förmlich aus. »Aber sie hatte noch einen Begleiter, einen großen Mann mit Augenklappe.«

»Wieso... hält sie ihr Schwert gegen den eigenen Hals? Es ist also wirklich wahr?« In Pôlberras Stimme schwang Skepsis mit.

»Ich habe meine Kräfte zurückerlangt, ja«, antwortete Galotta. »Zuerst heute Morgen, im Sumpf. Doch wirkliche Macht über mich habe ich erst in dieser Nacht wiedergefunden.«

Der Nekromant starrte ihn einen Moment lang stumm an, dann trat er einen Schritt von ihm weg. Das irritierte Galotta, und für einen Moment löste er den Blick von der Kopfgeldjägerin. Täuschte er sich, oder erkannte er so etwas wie Traurigkeit in den Augen des Nekromanten?

»Was machen wir mit dieser Frau?« Raveno musterte die Söldnerin mit halb zusammengekniffenen Augen, wie es seine Art war.

Noch immer kämpfte Gertrude erfolglos darum, das Schwert von ihrer Kehle fernzuhalten, während sie gleichzeitig versuchte, alle Magier im Blick zu haben. »Ihr seid ... alle ... Abschaum!«, rief sie. »Dämonendreck!«

»Nicht doch!« Raveno wirkte pikiert. »Was für ein gewöhnliches Vokabular! Wir lassen wohl am besten meine Frau holen, damit sie über das Geschick dieses Eindringlings entscheidet. Bitte, Alonzo. Sei so freundlich.«

Der Studiosus zögerte, sah seinen Meister an, doch Pôlberra nickte. Also eilte er los.

Die Söldnerin bleckte die Zähne. »Ich ... töte ... Euch! Alle!«

»Nein.« Galotta trat ruhig auf sie zu und schloss die magische Faust um ihren Geist. »Tötet Euch selbst.«

Erschrocken riss die Frau die Augen auf, dann holte sie wie mit fremder Hand mit dem Schwert aus. Für einen Augenblick verharrte sie in dieser grotesken Pose, ihre Hände umklammerten den Schwertgriff, dass die Haut über den Knöcheln weiß wurde, Ihr Blick traf Galottas.

Auf einmal spürte er den Stoß ihrer gebündelten Willensstärke, die seinen Geist zurückstieß. Die magischen Finger, die er um ihren Verstand geschlossen hatte, wurden aufgebogen — und ehe er reagieren konnte, zerriss eine Explosion den Zauber. Mit einem lauten, verzweifelten Schrei schwang Gertrude ihr Schwert und warf sich auf Galotta. Erschrocken versuchte er, nach hinten auszuweichen, doch die Klinge schnitt quer über seine Brust, tödliche Kälte. Blut spritzte auf, und er stürzte zu Boden.

Die umstehenden Magier sprangen ebenfalls zurück, doch im nächsten Moment deuteten die ersten mit ihren Stäben auf die Kopfgeldjägerin und schleuderten ihr Zaubersprüche entgegen.

Wieder hörte Brander Schreie. Seit der Katastrophe in der Beschwörungshalle herrschte helle Aufregung in der Akademie. Bislang hatte er sich in den Schatten halten können. Nur einmal war ihm eine alte Magistra über den Weg gelaufen, die er jedoch schnell mit seinem Dolch zum Schweigen gebracht hatte.

Er schlich weiter durch die dunklen Irrgänge der Akademie. Auf eine Fackel oder ein anderes Licht hatte er bewusst verzichtet — er musste sich schnell verstecken können, wenn wieder Schritte zu hören waren. So war er darauf angewiesen, entweder in beleuchteten Gängen nach Galotta zu suchen oder sich in den finsteren, unbeleuchteten durch Staub und Massen von Spinnweben vorzutasten. Nicht zum ersten Mal in dieser Nacht ärgerte er sich, dass sie nicht an Blendlaternen gedacht hatten.

Dieser Gang war vollständig finster, Treppen führten hinab, dann wieder hinauf, und nach zwei Kreuzungen hatte sich Brander hoffnungslos verirrt. Die vagen Beschreibungen, die ihnen dieser Nekromantenlehrling gegeben hatte, waren ein Witz gewesen. Die Gruftassel hatte sie wirklich in die Falle laufen lassen, dachte Brander erneut. Hätten sie ihn doch totgeschlagen! Er wusste noch nicht einmal, in welchem Stockwerk der Akademie er sich inzwischen befand.

Als endlich eine Fackel an den schwarzen, öligen Wänden etwas Licht spendete, kam er wieder rascher voran. Er folgte dem Lärm und versuchte, sich nicht zu nahe und nicht zu fern davon zu halten. Schreie waren ein gutes Anzeichen dafür, dass wieder einer der Kuttendämonen zugeschlagen hatte. Blieb er von den Schreien weg, umging er auch die Dämonen. Manchmal fielen ihm Fünfsterne in der Nähe der Türschwellen auf, die aussahen, als wären sie eben gerade mit Kreide auf den Boden gezeichnet worden. Vielleicht warnten sie vor den Dämonen oder sollten die Magier vor ihnen schützen. Zum Glück war er nach seiner Flucht aus dem Beschwörungssaal keiner der unheimlichen Bestien mehr begegnet.

Inzwischen hatte er wenigstens ein neues Schwert. Nachdem er seinen Zweihänder an den Dämon verloren hatte, war ihm zunächst nur sein Langdolch als Klingenwaffe geblieben. Zwar genügte ein Dolch, um Schwarzmagier zu töten, doch ein richtiges Schwert gab Vertrauen und Gewissheit. Dieses hatte Brander von einer Wand gerissen, wo es vermutlich seit einem Jahrhundert als Dekoration gehangen hatte. Es fühlte sich gut in seiner Hand an, und die Schneide war sogar an einer Seite noch scharf.

Wieder ertönten Schreie. Brander zuckte zusammen. Für einen Augenblick glaubte er, Gertrudes Stimme erkannt zu haben, und verharrte wie angewurzelt. Es hörte sich an, als ob sie Schmerzen litt. Der nächste Schrei klang wie ein verzweifelter Angriff. Das *war* Gertrude!

Sofort rannte er los. Gertrude durfte den Totenbeschwörern nicht ins Netz gegangen sein, nicht, solange er der Anführer war!

Zu seiner Linken führte eine Treppe hinunter. Brander nahm gleich mehrere Stufen auf einmal. Er erreichte einen niedrigen Gang, duckte sich unter einem Portal weg und folgte mit großen Schritten der nächsten Treppe hinab. Hart kam er am Ende der Stufen auf strauchelte und riss dabei einen schweren, rostigen Kerzenständer aus seiner Nische. Laut polterte das Eisengestänge zu Boden.

An einer Abzweigung blieb Brander kurz stehen, um zu lauschen. Der Tumult schien jetzt wieder weiter entfernt.

Plötzlich hörte er ein Rauschen und grelles Fiepen, dann schössen aus der Dunkelheit fliegende Kreaturen heran. Die ersten klatschten in sein Gesicht, zappelten auf seiner Haut, in seinem Haar. Vor Schreck fiel Brander das Schwert aus der Hand, schützend hob er beide Arme über das Gesicht. Fledermäuse! Ihr schrilles Kreischen klang beinahe wie ein Kichern.

Wenige Augenblicke später war der Sturm vorbeigezogen und verschwand in der Dunkelheit. Brander bückte sich. Mit

zittrigen Fingern tastete er nach seinem Schwert, fand es und eilte weiter. Der Schreck war ihm in die Glieder gefahren.

Diesmal waren Gertrudes Schreie lauter, viel näher. Brander zügelte seine Schritte und spähte um eine Ecke.

Aus dem Schatten blickte er in einen Saal mit hoher Decke in dem es von Schwarzmagiern wimmelte. Drei Robenträger lagen tot oder verwundet auf dem Boden, und drei Männer hatten Gertrude umstellt. Einer von ihnen war ein alter Wissenschaftler, den vermutlich schon ein starker Windstoß umwerfen würde. Der andere war jünger, ein blutverschmierter Dreckskerl mit bleicher Haut und rotem Haar. Das musste ein Totenbeschwörer sein, denn er trug einen Schädelstab in der Hand. Beim dritten aber, der sich soeben selbst über die Brust strich, um seine Wunde zu schließen, stockte Brander der Atem. *Galotta.* Sofort hatte er ihn an dem flammendroten kahlen Schädel erkannt, auch wenn er ihn bisher nur in seinen Sumpffieber-Träumen gesehen hatte. Das also war der Mann, der ihm und dem ganzen Mittelreich so viel Leid zugefügt hatte.

Das ist die Gelegenheit, um Rache an Füchsin zu nehmen, fuhr es Brander durch den Kopf. Doch alles, was ihn im Moment interessierte, war das Schicksal seiner Gefährtin.

Gertrude sah schlimm aus. Blut lief ihr aus der Nase, und trotz der Lederkleidung blutete sie aus mehreren Wunden. Sie humpelte, dennoch hielt sie die drei verbliebenen Magier mit ihrem Schwert auf Distanz, schlug immer wieder wuchtig, aber kontrolliert in verschiedene Richtungen. So band sie ihre Gegner, behielt sie aber gleichzeitig im Auge. *Sie verteidigt sich kjug,* dachte Brander anerkennend. Wer auch immer zu einem Zauber ansetzen wollte, musste fürchten, dass sie mit einem einzigen Ausfallschritt heran war. Und wer fliehen wollte, setzte damit seine Kollegen einer großen Gefahr aus.

Ein schönes Patt - mit einer Schwäche. Lange würde Gertrude nicht mehr durchhalten können. Früher oder später würden

ihre Arme erlahmen, und es war nur noch eine Frage der Zeit, bis einem der Schwarzmagier ein tödlicher Zauber gelang.

Brander zermarterte sich den Kopf, wie er Gertrude ein Zeichen geben konnte, ohne dass die anderen drei seine Anwesenheit bemerkten. Ein besseres Überraschungsmoment würde es nicht geben.

Plötzlich spürte er etwas zwischen seinen Füßen. Er stolperte ein Stück zurück, konnte gerade noch einen Laut der Überraschung unterdrücken. Ein fetter schwarzer Kater hatte sich zwischen seinen Beinen hindurchgeschlängelt und rieb nun den Kopf an Branders Knöcheln. Sein struppiger Schweif zuckte von einer Seite auf die andere.

»Verdammt, kleiner Freund«, zischte Brander dem Tier zu, »nicht jetzt.« Er ging in die Hocke und setzte den Finger an die Lippen. »Nicht mauzen«, flüsterte er und kraulte den Kater hinter den Ohren. Das Tier starrte ihn an. Eins seiner Augen war vereitert.

»Fulminictus!«, hörte er es plötzlich aus dem Saal donnern.

Sofort schob Brander das Tier beiseite und spähte wieder in die Halle. Er erschrak. Eben noch hatte Gertrude tapfer gekämpft, jetzt war sie auf die Knie gesackt, ihr Schwert lag einige Schritt entfernt auf dem Boden. Ein Zauber musste sie doch erwischt haben. Der alte Mann und der Rothaarige hielten sie fest und fesselten ihre Hände auf dem Rücken.

Der dritte Magier - Galotta - packte Gertrude am Haar und riss ihren Kopf herum, sodass sie ihn ansehen musste. »Wo ist dein Kumpan?«

Gertrude spuckte Blut aus, aber sie lachte nur.

»Könnt Ihr sie nicht dazu bringen, uns die benötigten Informationen zu geben, Collega? Ich jedenfalls bin am Ende meiner Kräfte«, hörte Brander den weißhaarigen Magier sagen. »Solche Kämpfe sind zu viel für einen alten Mann. Wir töten sie besser, bevor sie noch einmal außer Kontrolle gerät.«

»Nein, Raveno«, entgegnete der Rothaarige gepresst. »Niemand stirbt hier. Wir nehmen sie gefangen. Wir werden sie schon dazu bringen, uns alles zu erzählen.«

Galotta blickte ihn an. »Wenn mich nicht alles täuscht, muss sie dazu nicht am Leben sein«, sagte er voller Spott.

Der alte Magier, den sie Raveno nannten, lächelte über den Scherz. »Wie es der Zufall will, habe ich derzeit eine Forschungsreihe ...«

Brander wusste, dass er nicht länger zögern durfte. Er packte sein Schwert mit der Linken und sprang aus der Deckung. Im gleichen Moment zog er mit der Rechten seinen Dolch, zielte damit auf den älteren Magier.

Jetzt sah Gertrude ihn, und ihre Augen leuchteten auf. Fast ohne eine Bewegung schüttelte sie den Kopf und verdrehte die Augen. Brander erinnerte sich an den Schwur, den sie einander noch vorhin geleistet hatten.

Dann schleuderte er den Dolch. Die Klinge traf den Alten ins Bein, und der Mann brach mit einem kurzen Aufschrei zusammen. Galotta und der andere wichen erschrocken zurück und blickten sich hektisch um. Als sie Brander sahen, hatte er bereits seinen zweiten Dolch gezogen.

Er warf die Klinge auf Galotta, wechselte im gleichen Moment das Schwert in die andere Hand und nahm noch einmal Anlauf. Galotta war es gelungen, dem Dolch auszuweichen. Nun taumelte der Mörder mit erschrocken aufgerissenen Augen weiter zurück, doch zugleich formten seine Hände eine weitere Zaubergeste.

Ehe er sie vollenden konnte, war Brander heran - er würde nicht zulassen, dass ihm Galotta entkam! Doch in diesem Moment sprang der dritte Magier, der Totenbeschwörer, schützend vor Branders Ziel. Wütend hieb Brander auf den neuen Angreifer ein. Alle Kraft, die er für den Todesstoß gegen Galotta gesammelte hatte, entlud sich nun gegen den rothaarigen Mann. Branders Klinge durchbohrte die Schulter des Magiers, dann warf er sich aus vollem Lauf gegen ihn.

Der Totenbeschwörer wurde zur Seite geschleudert, stürzte schwer auf den Steinboden. Der schädelbesetzte Zauberstab fiel ihm aus der Hand.

Brander achtete nicht länger auf ihn und sah nur noch aus dem Augenwinkel, wie Gertrude dem alten Magier noch im Knien eine Kopfnuss gab.

Branders Ziel hieß Galotta. Der ehemalige Hofmagier hatte den Moment genutzt und war in den nächstbesten Gang geflohen, doch Brander setzte ihm nach. »Eure Stunde ist gekommen, alter Mann!«, brüllte er und holte noch im Lauf mit dem Schwert aus. Undeutlich sah er, wie der Feind die Hände erneut für einen Zauber zusammenschlug: *»Paraly...!«*

Mit der scharfen Seite des Schwerts hieb Brander auf Galotta ein, die Klinge verfehlte nur knapp den Kopf und schnitt tief in Galottas Schulter. Mit einem erstickten Aufschrei fiel der Schwarzmagier auf den Rücken, Brander war sofort über ihm. Noch einmal versuchte der Magier, die Arme zu einem Zauber hochzureißen, doch Brander trat ihm in den Bauch und rammte ihm den Absatz des Stiefels auf das linke Handgelenk. Der Mörder verzog unter Schmerzen das Gesicht.

Bleich, blutend und voller Ruß lag der Feind unter ihm, ein elender Wurm mit rotumränderten Augen. Brander setzte ihm das Schwert an die Kehle. »Betet zu Euren Ogern, Hofmagier.«

»Redet nicht, sondern tut es endlich.« Galottas Stimme klang rau wie die eines alten Mannes. »Schon Eure Freundin brachte es nicht übers Herz, mich zu töten.«

»Wenn Ihr schon sterbt, dann nicht durch das Schwert eines Unbekannten. Mein Name ist Brander Berre. Ihr sollt wissen, warum ich Euren Tod will!« Brander verstärkte den Druck der Schwertspitze, und ein Blutfaden rann von Galottas Hals zu Boden. »Ihr habt Füchsin auf dem Gewissen, meine einzige wahre Liebe. Und viele Tausende andere auch. Aber Füchsin ist der Grund, weshalb ich heute hier bin.«

Bei Branders letzten Worten trat ein neuer Ausdruck in die bleichen Augen. »Vergeltung? Dafür werft Ihr Euer Leben weg?«

»Ihr seid wohl schwer von Begriff, Magier. Es ist *Euer* Leben, das ich beenden werde.« Brander starrte in diese fahlen, lähmenden Augen, und in diesem Moment wünschte er, sie nie gesehen zu haben. Wie glühendes Eisen brannte sich Galottas Blick in seinen Kopf

Ein grimmiges Lächeln zeigte sich auf Galottas Gesicht. »Ihr tötet mich aus Rache, doch Ihr werdet dadurch keine Erlösung finden. Es bringt Euch ... Eure Füchsin nicht wieder.«

Brander biss die Zähne zusammen. Das konnte diesem Mann so passen, ihm nach all der Mühe den Moment des Triumphs zu verderben! »Seid still! Ich werde Füchsin und die anderen rächen, das habe ich dem Kaiser geschworen.«

»Dem Kaiser?« Galotta packte die Klinge des Schwerts und drückte sie selbst gegen den Hals. »Ja, ich kann mir vorstellen, dass der Kaiser meinen Tod will. Aber anstatt selbst zu tun, wonach ihm dürstet, schickt er Euch armen Hund, der seine Seele verpfänden soll ...«

Branders Herz hämmerte gegen seine Rippen. Bilder der Ogerschlacht stiegen vor seinen Augen auf, *Füchsins aufgerissener Mund, ihr letzter Blick, bevor eine monströse Hand sie pachte. Der Kaiser mit seinen traurigen Augen, so verloren in seinem Herrschaftszelt...*

Warum konnte er nicht zustechen? Endlich lag der Mörder vor seinen Füßen, und er, Brander, hielt das Schwert in der Hand. Er hatte geglaubt, ein Held sein zu können, doch im Moment seines größten Triumphs fühlte er keine Freunde. Nur Angst empfand er, dass alles, was ihn bisher noch am Leben hielt, verschwinden würde, sobald er zustieß.

Etwas strich um seine Beine. Er blickte hinunter und sah wieder den Kater, der sich an seinem Stiefel rieb und ihn dann - fast vorwurfsvoll - mit dem gesunden Auge anstarrte.

Brander starrte zurück.

Plötzlich spürte er einen heftigen Schmerz im Kopf, und Schwindel überkam ihn — er konnte den Blick nicht mehr von dem Kater lösen. Im nächsten Moment erklang eine donnernde Frauenstimme in seinem Geist: *Wirf dich vor mir auf die Knie!*

Brander versuchte, gegen die Gewalt anzukämpfen, die die Stimme auf ihn ausübte. Doch seine Kehle wurde eng, er rang nach Atem, sein Widerstand brach. Er wusste, wenn er nicht tat, was diese Frau verlangte, würde er sterben. Hilflos drehte er sich um und sank auf die Knie. Als er den Kopf hob, blickte er auf eine füllige Frauengestalt in einem wallenden roten Kleid. Feine Narben bedeckten ihr Gesicht, als hätte einst eine Katze versucht, ihr die Augen auszukratzen — Augen, die ebenso durchdringend waren wie die des Katers.

In ihnen erkannte Brander seine Herrin.

Hinter ihr standen weitere Schwarzmagier — darunter eine anmutige Frau mit hellblonden Haaren — und neben ihr dieser verfluchte Alonzo mit schiefem Grinsen im Gesicht.

»So, Kinder.« Die blonde Frau klatschte auffordernd in die Hände. »Für heute Nacht ist der Spuk vorbei. Räumt den Müll weg!«

Klirrend fiel Branders Schwert auf den Boden. Mit letzter Kraft drehte er den Kopf nach Gertrude, doch auch sie war auf die Knie gesackt, ihr Kopf hing kraftlos herab.

* * *

Vor dem Beschwörungssaal hing der Vorhang mit den eingestickten Schutzzaubern nur noch in Fetzen herunter. Davor warteten die Spektabilität und ihr Ehemann Raveno.

Stille herrschte.

»Sind alle bereit?«, fragte die Akademieleiterin.

Raveno berührte Galottas Schulter. Sein braunes Gesicht zeigte einen ungewohnt harten Ausdruck. »Es wird vermutlich kein schöner Anblick sein.«

»Ich habe schon vieles gesehen«, erwiderte Galotta. Er hatte es satt, von diesen Magiern für einen Schwächling gehalten zu werden. Die Ereignisse der letzten Stunden hatten nur zu deutlich gezeigt, wie leicht sie alle verwundbar waren, nicht nur er. Die beiden Kopfgeldjäger hatten überall in der Akademie ein Gemetzel veranstaltet. Noch immer wusste niemand, wie viele Tote und Verletzte es gab. Allein Axzimona war es am Ende zu verdanken gewesen, dass die *Dunkle Halle der Geister* nicht einige ihrer wichtigsten Köpfe verloren hatte.

Ohne die Hexe wäre auch Galotta jetzt tot. Er hasste das. Nicht das erste Mal verdankte er sein Uberleben jemand anderem. Doch er musste sich eingestehen, dass ihn die Macht von Axzimonas Beherrschungskunst beeindruckt hatte. Nicht nur hatte sie beiden Eindringlingen ohne Widerstand ihren Willen aufzwingen können, ihr Zauber hätte die beiden sogar getötet, wenn sie ihren Befehlen nicht Folge geleistet hätten. Galotta war nun sicher, dass er nicht der einzige war, der die Hexe unterschätzt hatte.

»Kommt.« Nandoniella Terbysios schob die Reste des Vorhangs beiseite.

Auf das Bild, das sich ihnen bot, war Galotta dennoch nicht vorbereitet. Seine Füße blieben von allein auf der Schwelle stehen, er rang nach Atem. Beißender Brandgeruch lag in der Luft. Undeutlich nahm er wahr, wie die Akademieleiterin den Stoff ihrer Hose umkrempelte, ehe sie den Raum betrat.

»Mächte!«, murmelte Pôlberra. Über das Schicksal der Schüler konnte nun kein Zweifel mehr bestehen. Ihre Lehrmeisterin, Frau Rodriguez, lag halb im Heptagramm. Eine breite Blutspur deutete darauf hin, dass die Dämonen sie in den Beschwörungskreis gezerrt haben mussten. Galotta erkannte sie nur an den langen braunen Locken wieder, ein Gesicht hatte sie nicht mehr.

»Was für eine Ferkelei!« Die Spektabilität blickte sich um. »Es wird Tage dauern, bis hier wieder Beschwörungsunterricht

stattfinden kann.« Ihr Tonfall verriet Ekel, aber keinen Hauch von Betroffenheit.

Raveno stand bereits am Heptagramm, überprüfte die Glyphen und schob den Körper von Magistra Rodriguez mit dem Ende seines Magierstabs ein Stück zur Seite.

»Welche Klasse war das?«, fragte Galotta. Er hatte seine Stimme wiedergefunden. »Kannte ich ...«

Nandoniella wischte Blutspritzer von dem Stundenplan, der neben dem Eingang hing. »Ja, ich glaube, Ihr habt diesen Kindern im letzten Semester Bosparano beigebracht, Cordovan.« Sie hatte die Zeiten der einzelnen Kurse stets im Kopf »Aber dieses Semester sind sie Euch nicht zugeteilt worden. Pech - dann wird wohl keine freie Zeit für Forschungen für Euch abfallen.« Sie zwinkerte Galotta zu, und ihre Lippen formten ein verschmitztes Lächeln. Sie hatte tatsächlich einen Scherz gemacht.

»Dieses Schutzzeichen ist nicht geschlossen«, stelle Raveno fest und tippte mit dem Stab auf den Boden. »Und sieh dir das an, Schatz. Was für ein Gekrakel! Es erstaunt mich, dass Magistra Rodriguez überhaupt so lange am Leben geblieben ist. Kein Wunder, dass es dem Söldner so leicht fiel, das Ritual zu stören.«

Galotta stand erstarrt. Er konnte nicht fassen, was er hörte.

»Solch ein Ereignis ist alle paar Jahre notwendig, Cordovan«, sagte Raveno mit seiner sanften, freundlichen Stimme. »Es verdeutlicht den übrigen Schülern und Lehrkräften, dass ein sorgfältiges Vorgehen bei einer Beschwörung in ihrem eigenen Interesse liegt, und motiviert sie, die Sicherheitsvorkehrungen ernst zu nehmen. Junge Leute tendieren im Umgang mit Sphärenwesen zu Leichtsinn, wenn ihnen negative Erfahrungen erspart bleiben.«

Nandoniellas Geschmacklosigkeit erschütterte Galotta nicht so sehr wie diese Worte, die Raveno an ihn richtete, um ihn zu - trösten! Er kannte den alten Magier als liebenswürdigen Mann, der stets bereit stand, um den Magistern und Schülern

bei jedem denkbaren Problem zu helfen. Doch der Tod seiner Kollegin und der Anblick all der erschlagenen Kinderkörper erschütterte Raveno offenbar nicht. Seine Augen wanderten über das Blutbad, die Augen eines Mannes, der all das schon allzu häufig gesehen hatte. Galotta wandte sich ab.

Während er an der Wand lehnte und würgte, zogen Erinnerungen an ihm vorbei. Er sah seine Schüler noch vor sich, hörte, wie sie lachten, wie sie vertrackte bosparanische Textstellen miteinander diskutierten. Sie hatten begonnen, Galotta Fragen zu stellen, die Scharfsinn bewiesen. Er war zuversichtlich gewesen, dass einige zu fähigen Magiern heranwachsen würden. Jetzt waren sie tot. Und niemand schien sich daran zu stören.

Ich hätte sie schützen müssen, dachte Galotta. *Sie waren auch mir anvertraut.* Es war ein unsinniger Gedanke - Magistra Rodriguez war es, die Schuld trug am Tod der Schüler, nicht er. Dennoch, der Anblick des Gemetzels rief andere Bilder zurück: Er war wieder in seinem Turm, fiel über den zerschnittenen Körper seiner Tochter Rabenkind. Eben noch hatte sie ihn gebeten, zu ihr zu kommen, sie zu schützen.

Den Heshthotim hatte er sich dieses Mal in den Weg gestellt, aber das hatte seinen Schülern nichts mehr genutzt.

»Schaut einmal«, hörte er Ravenos Stimme aus der Mitte der Halle. »Dieser Zweihänder gehört nicht zur Akademie.« Er deutete auf eine blutverschmierte Waffe, die unter dem Körper der toten Magistra herausragte. »Das Schwert muss von einem der Kopfgeldjäger stammen.« Durch die Öffnung in der Decke schaute der alte Magier in den Himmel, wo bereits der neue Tag anbrach. Ein Stück verkohltes Seil hing mitten in den Raum hinunter. »Aha. Von dort sind sie also eingestiegen.«

Galottas ahnte, dass es nicht allein der Anblick der Leichen war, von dem ihm übel wurde. Es war über seine Kräfte gegangen, die letzten Stunden zu überleben. Als er sich schließlich aufrichtete, stand Pôlberra hinter ihm.

»Was hat die Hexe mit Euch gemacht?«, fragte der Nekromant mit lauernden Augen.

»Sie hat gar nichts mit mir gemacht. Ich habe meine Magie selbst wiedergefunden.«

Pôlberra schnaubte. »Das lassen Euch die
ben.«

»Ich bin meine eigene Macht, Pôlberra, und in dieser Nacht habe ich es endlich erkannt. Ich bin der Herr meiner Seele. Wahrscheinlich bin ich der einzige hier, der überhaupt noch eine Seele hat, denn ich empfinde wenigstens noch Entsetzen über dieses Blutbad - Ihr und Eure Kollegen haben ja nur ein Schulterzucken dafür übrig, dass hier Kinder gestorben sind.«

Einen Augenblick lang glitt ein Schatten über Pôlberras Gesicht. »Was wisst Ihr schon vom Tod!« Im nächsten Moment hatte er Galottas Schultern gepackt und sah ihm in die Augen. »Glaubt Ihr, ich wäre nicht wütend über dieses Gemetzel? Aber mit unserem Zorn und unserer Verzweiflung füttern wir nur die Mächte. Ich würde dem Verschlinger in den Rachen greifen, wenn ich könnte, aber ich kann nicht.«

»Lasst mich los!«, sagte Galotta unwillig.

Pôlberra tat es. »Helft Ihr mir, die Toten w
fragte er.

»Wohin denn? Werden sie bestattet?«

»Nein, das wäre eine Verschwendung von totem Fleisch. Wenn die Leichen nicht in besonders schlimmem Zustand sind, nehme ich sie zu mir.«

14. Kapitel

KRISTALLTRÄUME

Dunkle Halle der Geister zu Brabak, 17. Ingerimm 1004 BF

»Kommen wir nun zum letzten Punkt auf unserer Liste: Das Schicksal der beiden Gefangenen.« Die Akademieleiterin ließ das Blatt sinken und blickte in die Runde.

Im Besprechungsraum der Akademie, der mit seinen rotgepolsterten Sesseln und dunkelblauen Wandteppichen mit Symbolen verschiedenster Zaubertraditionen edel und gemütlich zugleich wirkte, saß das Kollegium zusammen und diskutierte nun schon seit mehreren Stunden die Folgen der letzten Vorfälle. Pôlberra fand es ermüdend.

»Inzwischen haben wir erfahren, dass es sich um Söldner aus dem Mittelreich handelt«, fuhr Nandoniella fort. »Sie hatten den Auftrag, den Kopf von Collega Galotta an den Kaiser zu liefern. Ich warte auf konstruktive Vorschläge, was wir nun mit ihnen machen. Sicherlich könnten wir ihr Gedächtnis auslöschen, sie mit falschen Erinnerungen ausstatten und laufen lassen. Aber dazu wäre wohl nur Cordovan Galotta selbst in der Lage. Was sagt Ihr dazu, Galotta?«

Schweigend hatte Galotta den größten Teil der Unterredung verfolgt. Zwar hatte er von den Strapazen der Nacht tiefe Ringe unter den Augen, dennoch verriet sein Blick Aufmerksamkeit. Sein Gesicht glänzte grünlich von der Salbe, mit denen seine Brandverletzungen versorgt worden waren, und der Kampf gegen die Söldner hatte ihm einige üble Schnitte eingetragen, Narben für seine bereits umfangreiche Sammlung. Galotta war zäh. Trotzdem konnte er froh sein, dass er überlebt hatte,

befand Pôlberra — seiner Ansicht nach hatte sich der Mann mehr als leichtsinnig verhalten, mit seiner Beute zu spielen, anstatt die Kopfgeld]ägerin sofort gefangen zu nehmen.

Nun grinste der Magier voller Zynismus. »Danke, ich verzichte. Die zwei wollten mich töten, und ich furchte, ich bin im Moment nicht in der Stimmung für Gnade.«

»Verständlich«, erwiderte die Akademieleiterin. »Nun, Collegae, andere Vorschläge?«

Raveno Terbysios strich sich den Bart. »Sie könnten uns eine Weile als Quelle für Blutopfer nützlich sein.«

»Blutopfer?«, fuhr Pôlberra auf. »Nach diesem Gemetzel im Beschwörungsraum? Raveno, das Chaos durch vergossenes Blut ist dort noch immer groß. Die nächsten Beschwörungen werden schwer genug. Noch mehr fremdes Blut könnte Folgen haben, die Ihr Euch nicht mal vorstellen könnt — gerade hier, wo sich mehrere Kraftlinien treffen.«

»Übertreibt Ihr nicht ein wenig, mein junger Freund?«

Pôlberra schüttelte den Kopf. »Nein. Ich weiß spreche.«

»Das Empfehlenswerteste wäre, sie einfach zu töten«, mischte sich Sulman Al'Venish ein. Ähnlich wie Galotta war auch er wegen des Personalmangels zu einfachen Lehraufgaben herangezogen worden. »Frische Leichen sind optimal für die Forschung. Zudem sind sie in diesem Gemäuer exorbitant selten.«

Der junge Tulamide gab sich erkennbar Mühe, nicht zu sehen, wie Pôlberra ihn anfunkelte. »Niemand wird hier getötet, solange ich etwas zu sagen habe«, knurrte der Nekromant.

»Ich erhebe Anspruch auf die beiden«, sagte Galotta laut. Ihm schien auf einmal etwas in den Sinn gekommen zu sein. »Immerhin wollten sie *mich* umbringen, deshalb sind sie überhaupt nur in die Akademie eingebrochen. Ich benötige noch Material für meine beherrschungsmagischen Experimente. Es wäre doch die beste Lösung für alle: keine Toten,

kein vergossenes Blut und keine weiteren Scherereien durch diese Unruhestifter.«

Bei Galottas Worten fühlte Pôlberra einen plötzlichen Stich der Beunruhigung. »Nein, nur geistige Sklaverei«, sagte er grimmig.

»Oh, ich bin durchaus kompromissbereit«, gab Galotta zurück. »Ich behalte die beiden, solange ich sie für meine Forschungen benötige. Wenn ich den Durchbruch erzielt habe, lösche ich ihre Erinnerung und entlasse sie in Freiheit, dafür stehe ich ein.«

»Galotta, kann es sein, dass Ihr Euch an diesen Söldnern dafür... rächen wollt, dass sie diesen Anschlag auf Euch verübt haben?«, erkundigte sich Pôlberra vorsichtig. Seine Beunruhigung wuchs.

Galotta schüttelte den Kopf. Seine durchdringenden Augen hatten einen sonderbaren Glanz angenommen, als hätte sich ein Feuerfunke darin entzündet. »Nein, bestimmt nicht. Ich urteile nach rein wissenschaftlichen Kriterien. Außerdem geht es mir natürlich darum, dieser Akademie so wenig Schwierigkeiten wie möglich zu bereiten.«

»Galottas Vorschlag gefällt mir«, sagte die Akademieleiterin. »Die beiden Gefangenen werden ihm überstellt. Aber haltet Wort, Galotta, und sorgt dafür, dass sie uns nicht noch mehr Schaden zufügen.«

Galotta neigte den Kopf »Vielen Dank, Spektabilität.«

»Da das nun auch geklärt wäre, ist die Sitzung zu Ende.« Nandoniella Terbysios faltete die Tagesordnung zusammen und schob sie in ihre Tasche. »An die Arbeit, es gibt einiges zu tun.«

Während sich die Akademieleiterin noch letzte Notizen machte, zerstreuten sich die Magier unter viel Stühlerücken und Gemurmel. Pôlberra blieb zurück und blickte Galotta nach, wie er sich entfernte. Von seinen Verletzungen hinkte der Mann leicht.

Es erschien ihm sonderbar, dass Galotta seine Magie so rasch wiedererlangt hatte. Vor kurzem war er noch ein gebrochener Mann gewesen, der sich mit seiner eigenen Vergangenheit so sehr quälte, dass er kaum Schlaf fand. Und nun kam er mitten in der Nacht aus den Gewölben der Akademie gestürzt, mit versengter Robe und blitzenden Augen, und redete von einer neuen Macht, die er gefunden haben wollte? Pôlberra gefiel das nicht. Macht wurde einem nicht vor die Füße geworfen, man erkämpfte sie sich. Andererseits ging es hier um einen der brillantesten Magierphilosophen, dem er selbst die Rettung seiner Seele verdankte, und sein Verdacht mochte fehl am Platz sein. Er hielt nicht viel von geistiger Kontrolle - aber wer war er schon, dass er einem der fähigsten Beherrschungsmagier der Welt seine Forschungen verbieten wollte?

Unwillig blickte die Spektabilität auf, als Pôlberra neben sie trat. »Was ist denn?«

»Ich muss Euch sprechen.«

»Jetzt nicht. Ich habe noch zu tun.«

Pôlberra stützte sich auf ihr Pult und zwang sie, i
sehen. »Es geht um Galotta.«

»Was ist mit ihm? Offenbar ist er endlich wieder für Arbeiten zu gebrauchen, die über Anfängerkurse hinausgehen. Wollt Ihr einen Vorschlag machen, wie wir ihn einsetzen können?«

Das sah der Akademieleiterin ähnlich - wenn sie schon einen Gedanken an andere Menschen verschwendete, ging es ihr darum, wie sie sie am besten benutzen konnte. »Galotta hat seine Magie zurückgewonnen, richtig«, sagte Pôlberra. »Wisst Ihr vielleicht, wie das so plötzlich geschehen konnte?«

»Ich dachte, *Ihr* würdet ihn so gut kennen? Meine Güte, Berra, die Affen kreischen es von den Bäumen. Er verdankt diese Spontanheilung der Hexe, Axzimona. Wenn Ihr wissen möchtet, was genau sie getan hat, fragt Ihr sie am besten selbst.« Sie setzte ein anzügliches Lächeln auf. »Flexen wissen eben, wie man mit Männern umgehen muss.«

»Eine andere Frage. Ihr wart doch auf diesem Magierkonvent in Thorwal und habt Galotta getroffen, als er noch für den Kaiser arbeitete ...«

»Ja, und ich habe mich sehr gut amüsiert.« Sie hob eine Augenbraue. »Kommt zur Sache.«

»Was für ein Mensch war er damals?«

»Macht Ihr Witze? Ich habe mich kaum zwei Stunden mit ihm unterhalten, und außerdem war ich ... nun, beschwipst.«

»Es ist wichtig. Nanthia, bitte erinnert Euch.«

Sie tippte sich nachdenklich gegen das Kinn. »Er war charmant ... geistreich ... alles in allem eine angenehme Gesellschaft, solange ihn niemand reizte. Und er sah auch um einiges besser aus als jetzt. Sonst hätte ich mich kaum mit ihm abgegeben.«

»Hattet Ihr den Eindruck, dass er über große Macht verfügte und sich dessen bewusst war?«

»Oh ja, das kann man wohl sagen.« Kurz blitzte das Lächeln der Akademieleiterin auf. »Er hat sich sogar mit Rohal dem Weisen verglichen. Diesen Zwerg, Foslarin, den Wachhund der Weißen Gilde, ärgerte das ziemlich. Hätte ich etwas zum Knabbern gehabt, ich hätte den beiden den ganzen Tag zuhören können, wie sie miteinander stritten. Was ist los, warum wollt Ihr das wissen?«

Einen Moment lang zögerte Pôlberra, doch dann sah er keinen Grund, warum er ihr seine Gedanken vorenthalten sollte. »Ich bin nicht sicher, aber ich habe das Gefühl, etwas ... stimmt mit Galotta nicht. Er scheint zwei verschiedene Menschen zur gleichen Zeit zu sein, einmal ein verängstigtes Opfer der Mächte, und zugleich ein ...«

»... überheblicher und selbstgerechter Mann, der keine Rücksicht kennt, wenn es um die eigene Macht geht?«, ergänzte Nandoniella.

Pôlberra schwieg.

»Nun?«

Der Nekromant überlegte. In gewisser Weise beruhigten ihn Nandoniellas Worte — wer hatte behauptet, dass der Hofmagier Galotta, der Philosoph, ein liebenswürdiger Weiser gewesen sein musste wie aus einer von Raveno Terbysios' Geschichten? Und er hatte schon beinahe befürchtet ... »Dass sich Galotta auf einmal so anders benimmt als bisher«, sagte er schließlich, »bedeutet vielleicht nur, dass er sich allmählich von seiner Schwäche erholt. Wie auch immer, er hat seine Magie zurückgewonnen. Das muss für einen Mann wie ihn sehr wichtig sein. Ich kannte ihn nicht, bevor ich ihn aus dem Sumpf gefischt habe, und da war er völlig am Ende. Ich nehme an, er wird einfach wieder ... der Mann, der er vorher war.«

»Es könnte ihm jedenfalls nicht schaden, über seinen alten Charme zu verfügen. War's das?«

»Ich glaube nicht, dass die Hexe einen guten Einfluss auf ihn hat. Ihr einen Raum in der Akademie zu geben, war ein Fehler - auch wenn sie einmal die Lage gerettet haben mag.«

Nandoniella zuckte nur die Achseln. »So weit wäre es nie gekommen, wenn Ihr mich rechtzeitig vom Eintreffen der Bluthunde benachrichtigt hättet.«

Pôlberra mochte nicht zugeben, dass sie recht
brummte nur eine unverständliche Antwort. »Ich werde trotz allem ein Auge auf Galotta haben«, beschloss er dann. »Wem von den Mächten so übel mitgespielt wurde, der kann jederzeit wieder tief fallen. Das macht mir Sorgen.«

»Tut, was Ihr wollt, Berra, aber vergesst eins nicht.«

»Hm?«

»Wenn Ihr Euch umsonst Sorgen macht, lasst Galotta einfach in Ruhe forschen. Falls Eure Befürchtungen aber eine Grundlage haben, dann behaltet im Kopf, dass diesem Mann zwar übel mitgespielt wurde, aber dass auch er *anderen* mehr als übel mitgespielt hat. Sollte Galotta den Fehler begehen und seine Seele wegwerfen — denn darauf spielt Ihr ja an,

nicht wahr? -, ist das seine Sache. Aber dann verdient er nicht Euer Mitleid, sondern ein Messer ins Herz, bevor er uns alle mit in den Schlamassel hineinzieht. Das habe ich Euch schon einmal gesagt.«

»Nanthia, Ihr versteht überhaupt nichts«, presste Pôlberra zwischen den Zähnen hervor. Die Wut, die in ihm hochstieg, war eines Philosophen nicht würdig, aber er konnte sich nicht gegen sie wehren. »Ihr wurdet ja niemals von den Mächten angespuckt, mit Füßen getreten, zum Narren gehalten.«

»Stimmt«, erwiderte sie ruhig. »Vielleicht liegt es daran, dass mir all das Gerede darüber, ein >Opfer der Mächte< zu sein, wie eine reichlich faule Ausrede vorkommt.«

Pôlberra wollte nicht mit ihr streiten, nicht scho
Es kostete nur Kraft, und die Akademieleiterin war ohnehin so uneinsichtig, dass man auch ebenso gut mit einem Tlalucswurm diskutieren konnte. »Das war alles«, sagte er daher nur und wandte sich zum Gehen, ohne eine weitere Antwort abzuwarten.

Während er in die Katakomben hinabstieg, wollte sich noch keine rechte Erleichterung einstellen. Es stand ihm nicht zu, an Galotta zu zweifeln, und Nandoniella war eine glückliche Närrin, die nichts von der berechnenden Grausamkeit der Mächte wusste. Dennoch konnte er ihre letzten Worte nicht so einfach aus seinem Gedächtnis wischen.

Er brauchte seine Pfeife - das würde helfen, das miese Gefühl zu vertreiben, das in ihm zurückgeblieben war.

** *

In der *Dunklen Halle* war man schnell wieder zum Alltag übergegangen. Die Toten verschwanden in Pôlberras Katakomben, die Schwerverletzten waren bald geheilt. Nur der Große Beschwörungssaal wurde bis auf weiteres gesperrt und sollte »schöner hergerichtet werden als je zuvor«. Das Kolle-

gium war zudem einstimmig zu dem Beschluss gekommen, die offene Decke künftig durch einen Wächterdämon schützen zu lassen. Nandoniella hatte diesem Vorschlag zwar die enormen Kosten einer geeigneten Applikation entgegenhalten, letztendlich aber zugestimmt.

Ohnehin befand sich die Spektabilität in den nächsten Wochen in guter Stimmung. Das Ende des Jahres nahte — um mit ihm die Zeit des *Rahjanais*. Ganz Brabak freute sich auf die großen Kostümfeste, und die Spektabilität liebte diese Zeit des Jahres offenbar ganz besonders. So blieb man auch in der Akademie nicht davon verschont, die großen Säle und die Außenfassade zu schmücken und nach geeigneten Verkleidungen Ausschau zu halten. Galotta hielt von diesem albernen Trubel nicht allzu viel.

Die Akademieleiterin teilte ihm nun neue Kurse zu, anspruchsvollere Aufgaben, ältere Schüler. Galotta genoss es, sein Wissen wieder auf angemessenere Weise vermitteln zu können, und er arbeitete gern mit den Fortgeschrittenen, doch der Alltag an der Akademie erregte immer stärker seinen Unwillen. Niemand kontrollierte jemals, was er die Schüler lehrte — ob sie überhaupt dazulernten. Was für ein chaotisches Schmutzloch diese Akademie war - die Schüler konnten froh sein, dass sie ihn als Lehrmeister hatten!

Doch auch er selbst arbeitete an seinen Fähigkeiten. Er war fest entschlossen, den Hexenzauber zu erlernen, mit dem Axzimona seine Mörder so effektiv kontrolliert hatte. Eine derartig wirkungsvolle Magie konnte ihm vielleicht dabei helfen, der Welt eines Tages einen Stoß in die richtige Richtung zu geben.

* * *

Dunkle Halle der Geister zu Brabak im Rondra 1006 BF

Brander wusste nicht, wie lange er seine rostigen Handfesseln schon über die Zellenwand schabte. Aber sein struppiger Bart sagte ihm, dass es schon zu lange war. Nur eine einzige Fackel spendete mattes Licht, und sie befand sich im Gang außerhalb des Verlieses. Ab und an kam ein junger Magier, um sie auszuwechseln, aber häufig saßen sie auch im Finsteren. Nie wussten sie, ob es Tag oder Nacht war. Mit dem Fuß stieß er seine Leidensgenossin an. »He, Gertrude, wach auf. Du musst weitermachen, ich brauche eine Pause.«

Seine Gefährtin regte sich noch immer nicht. Mit angezogenen Beinen hockte sie auf ihrer Pritsche, die Augen geschlossen. In dieser Nacht hatte Galotta sie schon wieder mitgenommen, um ihren Verstand für seine bösartige Magie zu missbrauchen. Brander wollte gar nicht darüber nachdenken, was er ihr sonst noch antun mochte.

Noch in der Nacht, in der die Schwarzmagier sie beide in diese Kerkerzelle gesteckt hatten, hatte Gertrude ihren ersten Fluchtplan entwickelt: Mit ihren Eisenfesseln sollten sie die Steinbrocken der Wand lockern, bis sie nachgab und ihnen die Flucht ermöglichte.

Jetzt entwickelte sie keine Pläne mehr. Anfangs hatte sie Brander noch versichert, es sei nicht so schlimm, sie würde sich schon nicht von ein paar Beherrschungszaubern wirr im Kopf machen lassen. Seit einiger Zeit sprach sie nur noch wenig.

»Also schön, ich mache gleich weiter, aber erst mal muss ich verschnaufen.« Brander hätte sich gern die wunde Haut gerieben, doch das ließen die Fesseln an Händen und Füßen nicht zu. Sogar eine Eisenkugel hatten ihnen diese Magier verpasst. »Ich glaube, noch ein paar Nächte, und dann sind wir raus. Gertrude, hörst du? Dann wird endlich alles wieder gut.« Er glaubte nicht recht daran, denn der schwarze Basalt war unnachgiebig, und zwischen den Steinen gab es kaum Fugen.

In diesem Moment schlug Gertrude die Augen auf. »Red nicht so mit mir, alter Zyklop«, sagte sie und richtete sich mühsam auf ihrer Pritsche auf. »Ich komme schon zurecht.«

»Gertrude!« So rasch es seine Ketten zuließen, humpelte Brander zu ihr und fasste sie bei den Schultern. »Du bist wieder wach!«

Sie lächelte müde. »Ich habe dich die ganze Zeit plappern hören, Zyklop. Seit wann redest du mit den Steinen?« Ihre Stimme klang fremd in Branders Ohren, so kraftlos.

In diesem Moment klangen Schritte von oben herab. Gertrude duckte sich sofort wieder auf ihre Pritsche und starrte mit weit aufgerissenen Augen zum Gitter. Brander schob sich rasch auf seinen eigenen Schlafplatz und setzte sich aufrecht hin, um den bearbeiteten Felsblock an der Rückwand der Zelle zu verbergen.

Galotta, der wie üblich ein sackartiges schwarzes Gewand mit Kapuze trug, trat an das Gitter der Zelle. »Bleibt, wo Ihr seid, Söldner«, sagte er mit schnarrender Stimme. »Eure Freundin soll vortreten.« Seine bleichen Augen richteten sich auf Gertrude.

Gertrude erwiderte seinen Blick zwar, aber Brander sah, wie sie die Lippen aufeinanderpresste, wie das Weiße in ihren Augen leuchtete.

»Ich gehe heute.« Brander humpelte an das Gitter und verstellte Galotta den Blick auf Gertrude. »Sie muss sich ausruhen.«

»Blödsinn, Brander«, widersprach Gertrude rau. »Ich komm' schon klar.«

»Das ist nicht Eure Entscheidung, Söldner.« Galotta musterte ihn wie einen Gegenstand. »Und ich bin mir sicher, dass Eure Freundin nicht einen entscheidenden Durchbruch meiner Forschungen verpassen möchte.«

Zornig packte Brander die Gitterstäbe. »Lass sie zufrieden, du Monstrum! Ihr könnt ebenso gut mich ...«

»Brander ...« Gertrudes Stimme wurde brüchig.

»Ihr scheint nicht zu verstehen«, sagte Galotta. »Besser solltet Ihr vergessen, was Ihr Euch wünscht, denn es könnte sich schneller erfüllen, als Euch lieb ist. Nun ... wenn Ihr jedoch so sehr darauf besteht, will ich Eurem Wunsch nachkommen.« Er murmelte einige Worte, und wie von selbst schwang die Gittertür auf.

Schwerfällig trat Brander hinaus, die schwere Eisenkugel zog er nach.

Galotta verschloss die Tür wieder, dann winkte er Brander. »Folgt mir, Söldner.«

Als sich Brander noch einmal nach Gertrude umblickte, stand sie halb im Schatten der Zelle, und ihr Gesicht verriet keine Regung.

Wenigstens schützte er sie diesen einen Tag davor, von Galotta gequält zu werden. Und vielleicht konnte er sogar einen Fluchtweg entdecken, wenn er die Augen offen hielt.

Die Ketten schepperten, als sich Brander die Treppe zum Verlies hinaufschleppte. Er versuchte, sich alles so gut es ging zu merken. Jede Einzelheit konnte wichtig sein. Er zählte Stufen, merkte sich die Anzahl der Fackeln und möglichst jede Abzweigung. Dieser Gang dort — er kam ihm bekannt vor. Für einen Moment wurde Brander schwindelig, doch sie waren schon weiter. Jetzt sah er eine schwere Tür, die, wie er wusste, zu einem Laboratorium führte. Aber woher wusste er das? *Habe ich davon schon einmal geträumt?* Plötzlich bekam Brander Angst vor dem, was ihn hinter dieser Tür erwartete.

Tatsächlich führte ihn Galotta in ein weitläufiges Laboratorium, dessen eine Hälfte Kerzenflammen erhellten. Der Rest versank in Dunkelheit. In dem sichtbaren Teil standen Tische mit sonderbaren Glasgefäßen, Tiegeln und Phiolen, daneben Pergamentbögen, allesamt beschrieben oder mit Zeichnungen bedeckt. Brander konnte die Darstellungen nicht deuten, aber

allein sie anzusehen, schien an seinem Verstand zu zerren. Woran arbeitete dieser verrückte Magier?

Du solltest dem Kerl die Fesseln gegen den Kopf schlagen und zusehen, dass du wegkommst, egal, was mit Gertrude ist, sagte eine Stimme in ihm. Doch sein Körper war so träge, und sobald ihn ein Blick aus Galottas hellen Augen traf, überkam ihn das Gefühl, dass Flucht vollkommen sinnlos war. Widerstandslos folgte er dem Wink des Magiers.

Galotta drückte ihn auf einen lederbezogenen Stuhl und fesselte seine Arme mit Eisenschnallen an den Lehnen. Erst dann nahm er ihm die Ketten ab.

»Ihr macht Euch um die Forschung verdient«, setzte Galotta mit dünnem Lächeln an. »Die heutige Nacht wird entscheiden, ob ich auf dem richtigen Weg bin.« Er trat zu einem der Tische und beugte sich über seine Aufzeichnungen.

Plötzlich zuckte Brander erschrocken zusammen. Auf der anderen Seite des Raums - im Dunkel — saß reglos eine Gestalt auf einem weiteren Stuhl. Für einen Moment hatte das schwankende Licht der Kerzen ihre Umrisse enthüllt. Doch als Brander blinzelte, war dort nichts mehr. Hatte er sich das nur eingebildet? Sein Herz hatte einen Schlag ausgesetzt, jetzt klopfte es heftig.

Galotta kehrte zurück. Irgendetwas an dem Magier hatte sich verändert, seit ihn Brander in den Gängen der Akademie mit dem Schwert angegriffen hatte. Er war immer noch ein dürres Elend von einem Mann und so imposant wie ein gerupfter Geier. Dennoch strahlte er eine erdrückende Kraft aus, als er sich nun über Brander neigte, die Sicherheit eines Menschen, der genau wusste, was er tat. Seine kühlen Finger legten sich auf Branders Schläfen, und der Schwarzmagier murmelte Worte in einer fremden Sprache.

Und plötzlich war es, als würde ihm ein Messer in den Kopf gerammt. Brander brüllte und bäumte sich auf dem Stuhl auf, doch die Fesseln hielten ihn erbarmungslos am Platz.

Etwas war in seinem Kopf, warf einen Schatten auf seine Gedanken, verdunkelte sie, hüllte sie ein ... *veränderte* sie. Und aus der Schwärze floss eine Form zusammen. Es war kein Bild, kein Gedanke ... es war eine Idee, ein Wunsch ... ein Befehl.

Brander wollte nicht, dass das passierte, aber der Schmerz war so heftig, dass ihm übel würde. Er wusste, er würde sterben, wenn er den Befehl nicht befolgte, wenn er nicht ... die Gestalt auf der anderen Seite des Raums tötete. Wie aus weiter Ferne nahm er wahr, wie die Schnallen an seinen Armen und Beinen gelöst wurden.

Brander erhob sich. Neben ihm im Halbdunkel stand Galotta, der Schwarzmagier reichte ihm einen Dolch. Warm lag der Ledergriff in Branders Handfläche. *Mit dieser Waffe könntest da Galotta töten*, kam ihm in den Sinn — doch als er den Mann jetzt betrachtete, verstand er den Gedanken nicht mehr. Stattdessen tat ihm der Magier mit seinem ausgezehrten Gesicht und den blassen, traurigen Augen irgendwie leid, und es erschien ihm viel besser, mit ihm zusammenzuarbeiten. Schließlich verband sie so viel - beide saßen in dieser elenden Stadt fest, am Ende der Welt, und beide verlangte es nach Rache ... an dieser Gestalt dort im Halbdunkel. Weshalb eigentlich? Aber das erschien Brander plötzlich der Überlegung nicht mehr wert.

Dieser Fremde musste sterben, nur das zählte noch.

Als sich Brander der Gestalt näherte, erkannte er, dass sie goldfarbenes Haar hatte, das ihr bis auf die Schultern herabfiel. Und sie saß auch nicht auf einem Stuhl, sondern vielmehr auf einem Thron ...

Hatte er so etwas nicht schon einmal gesehen? Vor langer Zeit... irgendwo, an einem weit entfernten Ort? Das Gesicht des schmächtigen Mannes auf dem Thron lag im Dunkel, aber ihm war, als müsse es einen bekümmerten Ausdruck zeigen.

Der Schmerz in Branders Kopf war nun verschwunden.

Jetzt war er nah genug herangetreten, um mit der Klinge zuzustoßen. Er wusste auf einmal: Diese Gestalt auf dem

Thron... war für sein ganzes Leid verantwortlich. Dieser Mann hatte ihn ausgesandt, um Rache zu nehmen für ... er konnte sich nicht mehr recht besinnen, aber er glaubte doch, dass Menschen gestorben waren, die ihm einmal etwas bedeutet hatten. Er hatte Brander dazu überredet, das bisschen Leben, das ihm noch geblieben war, für eine sinnlose Suche nach Rache herzugeben. Er hatte diesem Mann sein Wort gegeben, die Rache zu vollenden, und das hatte ihn verpflichtet, auch noch, als der Zorn in ihm längst erloschen war.

Brander beugte sich über die Gestalt auf dem Thron, holte aus und stach zu. Er wusste, wie man tötete, auch mit der schmalen Klinge. Er hatte es häufig genug getan.

Die Gestalt schrie nicht. Als Brander den Dolch aus ihrem Körper zog, klebte kein Blut an der Klinge. Er starrte noch fassungslos darauf, als der Mann mit dem goldenen Haar langsam vornüber kippte. Beinahe lautlos schlug er auf dem Boden auf, das Gesicht nach unten.

In der Stille dröhnte Brander der eigene Herzschlag in den Ohren.

Dann zuckte das Licht einer Kerzenflamme über sein Gesicht, Schritte traten von hinten an ihn heran.

Brander wandte sich um, und als er jetzt in Galottas Gesicht sah, splitterte die Dunkelheit um ihn. Der schneidende Schmerz in seinem Kopf kehrte zurück, und für einen Augenblick wusste Brander, dass er ein Trugbild getötet hatte, und der wahre Feind stand hier vor ihm, dieser Magier, der ...

Mit einem Aufschrei warf sich Brander auf den Magier, ergriff die dürren Schultern des Mannes, stieß ihn rückwärts gegen die Wand. Mit der freien Hand packte er Galotta bei der Kehle. Ein Stich ins Herz, und dieser Albtraum wäre vorbei. Brander holte aus.

Galotta gab einen würgenden Laut von sich und starrte ihn mit weit aufgerissenen Augen an. Und so plötzlich, wie

Brander seine Kraft wiedergefunden hatte, strömte sie aus ihm heraus. Seine Hände sanken herab. Scham und Zorn auf sich selbst flössen in seinen Geist. Wie hatte er nur daran denken können, den Magier zu töten ... Galotta war doch ein Verbündeter ... war doch ... warum bereitete es ihm solche Mühe, einen klaren Gedanken zu fassen? Schlafen wollte er, schlafen, ja. Er musste sich ausruhen.

»Närrischer Söldner! Wage das nicht noch einmal!« Galotta schnappte nach Luft. »Du hast Potenzial - Rache ist ein mächtiger Verbündeter, nicht wahr? Lässt uns Dinge tun, die wir niemals wollten ... doch für heute ist es genug.« Verstohlen rieb er sich die Kehle. »Ihr müsst sehr erschöpft sein. Etwas Schlaf wird Euch gut tun.«

Brander nickte benommen. Ihm fiel schon beinahe sein Auge zu.

Als der Magier die Tür des Labors öffnete, fiel ein Streifen Licht auf einen alten Sessel, den Brander bei der Dunkelheit in der einen Hälfte des Raums bisher nicht bemerkt hatte. Darauf saß eine Strohpuppe in einem alten durchlöcherten Leinengewand. Sie sah so ramponiert aus, dass er hätte glauben können, jemand hätte an ihr den Kampf mit der Klinge geübt. Der Kopf hing herab, er war von weißem Tuch umwickelt. Darauf hatte jemand mit wenigen geübten Strichen ein Frauengesicht gemalt. Irgendwoher kam Brander das Gesicht bekannt vor, aber er erinnerte sich einfach nicht.

Einen Moment lang fragte er sich, was dieser Unsinn zu bedeuten hatte. Doch dann spülte die graue Gleichgültigkeit in seinem Kopf auch diesen Gedanken fort, und er folgte Galotta.

Es war einer der Abende, an denen Galotta die Bilder aus seinem Leben als Hofmagier verfolgten und ihn keinen Schlaf finden ließen. Er wusste, keine Macht der Welt konnte ihm sein altes Leben zurückgeben, aber wenn er doch wenigstens für Gerechtigkeit sorgen könnte! Hätte er noch sein Artefakt, die *Weit Widerhallende Stimme* — diese Stimme hätte Hal erreichen können, und Galottas wiedergekehrte Magie hätte dem Kaiser gegeben, was er verdiente. Axzimonas Hexenzauber hätte ihm ebenfalls helfen können, aber solange ihm die Magie entglitt wie an diesem Tag, würde er nichts erreichen. Über ein Jahr war vergangen, und noch immer kam er seinem Ziel nicht näher.

Spät in der Nacht hatte er noch immer keinen Schlaf gefunden. In seinem Zimmer herrschte drückende Hitze. Er ging, um sich einen Becher Wasser aus dem Brunnen nahe den Katakomben zu holen. Als er zurückkam, wartete Axzimona in seinem Bett. Ihre Kleidung lag verstreut auf dem Boden. Sie hatte den stechenden Geruch der Pflanzen hereingetragen, die im Sumpf blühten, und ihre Augen glitzerten in der Dunkelheit.

Sie wechselten nicht viele Worte. Die Hexe schien zu wissen, wann ihn die Erinnerung zu sehr quälte und er Vergessen suchte, und ließ ihn vergessen - so, wie sie es auch schon in zahlreichen Nächten davor getan hatte.

»Ich habe gespürt, dass du schwermütig bist, mein Liebster«, sagte sie schließlich mit leisem Spott.

»Ich bin nicht schwermütig, sondern verärgert.« Allmählich griff der Schlaf nach Galotta, und eigentlich war ihm nicht nach einer Unterhaltung zumute. »Und zwar deinetwegen.«

»Meinetwegen? Ich bin doch nur gekommen, um dich aufzuheitern.«

»Ja, das ist auch alles, was du kannst«, sagte er grimmig in die Dunkelheit hinein. »Was deinen Zauber betrifft... ich bin ein

fähiger Beherrschungsmagier, wahrscheinlich der fähigste der Welt. Aber trotz meiner Bemühungen ist es mir nicht gelungen, deinem Zauber eine leistungsfähige Form zu verleihen. Das ist deine Schuld. Du bemühst dich nicht genügend, mir deine Magie zu erklären! Heute hätte nicht viel gefehlt, und ich wäre ums Leben gekommen — eins der Forschungsobjekte hat sich plötzlich aus der Beherrschung befreit und mich bei der Kehle gefasst. Ich konnte gerade noch rechtzeitig die Kontrolle wiederherstellen.«

Die Hexe zuckte die Achseln. »Das ist dein Problem. Wenn du es nicht von dir aus begreifst, kann ich dir nicht helfen.«

»Ja, das sagst du — es ist ja so bequem für dich, mich so von dir abhängig zu halten.«

»Cordovan.« Axzimona klang nun sanft. »Was versprichst du dir denn von dieser Spielerei der Magie? Dich beschäftigen Fachgebiete und Formeln. Du solltest lernen, größer zu denken.«

»Ich denke groß«, presste Galotta zwischen den Zähnen hervor. »Ich teile nur nicht all meine Pläne mit einer ... Hexe.«

»Dann vertraust du mir nicht? Aber das solltest du. Hör, Cordovan, ich habe mit dir schon einmal über Nahema gesprochen und davon, dass ich deine Hilfe brauche, um sie zu besiegen. Du sagst, du würdest groß denken? Ich kann dir etwas wirklich Großes zeigen, wenn du Mut hast.«

»Reden kannst du ja«, schnaubte er. »Ich bin es aber leid, dir zuzuhören. Lass mich schlafen.«

»Sieh mich an!« Axzimona packte seine Schulter. Ihre Stimme war herrisch - doch nur für einen einzigen Augenblick. »Willst du nicht wissen, wie ich meine Magie zurückgewonnen habe, nachdem Nahema sie gestohlen hatte?«

»Du hast sie einem Schlinger aus dem Maul gerissen?«, fragte Galotta unwillig. Er hatte nie darüber nachgedacht. Noch immer konnte er nicht sagen, ob ihre Geschichte mit Nahema nicht nur erfunden war... oder sie etwas ganz anderes mit dieser Zauberin verband.

»Sehr witzig. Meine Lage war ganz anders als deine. Nein, mir wurde neue Macht geschenkt, und ich war nicht so dumm, das Geschenk abzulehnen.«

Galotta wandte sich ihr wieder zu und sah sie fragend an.

»Du erinnerst dich natürlich nicht mehr, aber ich helfe dir gern. Wie ich schon sagte, existiert im Sumpf ein geheimer Ort - eine Quelle alter Macht - eine Quelle, aus der ich getrunken habe. Und vielleicht... nein, ich bin mir sicher, es gibt dort noch anderes zu finden, Wissen ... Dinge ... etwas, das du mit deinem überlegenen akademischen Verstand als Werkzeug benutzen kannst. Ich bin ja nur eine einfache Frau und verstehe nichts von so komplizierten Dingen.«

»Sprichst du über etwas Bestimmtes?«

»Ich möchte dir etwas zeigen, das ich gefunden habe.«

Sie steckte eine Kerze an und griff nach dem geschnitzten Medaillon, das sie um den Hals trug. Es war das einzige, das sie nicht abgelegt hatte. Galotta hatte es schon häufig gesehen, sich aber nie dafür interessiert, welche Erinnerungen an verflossene Liebhaber Axzimona aufbewahren mochte. Jetzt klappte sie das Medaillon auf und zog mit spitzen Fingern etwas heraus, um es behutsam in Galottas Hand zu legen. Es war glatt und zugleich spitz und fühlte sich kühl an. Auch im Kerzenlicht blieb es fast unsichtbar, aber ein schwaches blauviolettes Funkeln ging davon aus.

»Ein Stück Kristall?«, fragte Galotta.

»Sieh es dir genau an.«

Er rutschte an die Kerze heran und hielt den winzigen Gegenstand vorsichtig in den schwachen Schein der Flamme. Es war tatsächlich ein Kristall, aber geformt wie ...

»Ein Schmuckstück in Form eines menschlichen Zahns? Woher hast du das?« Galotta wusste nicht, ob er wirklich Wert auf die Antwort legte.

»Ich habe gesagt, sieh es dir genau an — damit meinte ich nicht mit deinen *Augen.«*

Seufzend raffte er sich auf und betrachtete das Objekt in seiner Handfläche. Leise murmelte er die Zauberformel. Plötzlich hatte Galotta seine Müdigkeit vergessen. Der Kristallsplitter in seiner Hand war umhüllt von einer starken, fahlen Magieaura, fremdartig, aber ebenso eindeutig mächtig. Sie überstrahlte um ein Vielfaches das magische Leuchten seiner Hand. Energiefaden gingen von dem Objekt aus, und ihre zerfaserten Enden bewegten sich schwach, als tasteten sie nach dem fehlenden Stück. Er starrte Axzimona an.

»Das muss zu einem größeren Artefakt gehören — ich kann es mir nicht anders erklären. Vielleicht zu einer Kette? Hast du noch andere Teile?«

»Nein, auch wenn ich glaube, dass sie dort sein müssen, wo ich auch dieses gefunden habe. Dieser eine Splitter hilft mir aber bereits, meine Kraft in mir zu behalten, wenn ich nicht an der ... Quelle bin.«

»Bist du aus diesem Grund so häufig im Sumpf? Du könntest sonst nicht zaubern?«

Sie nickte.

»Warum hast du der Akademie nichts von deinem Fund erzählt?«

Sie schnaubte. »Sei nicht so dumm! Diese Schwarzmagier würden die ganze Macht für sich wollen. Ich traue ihnen nicht - aber dir traue ich, mein Liebster. Mit dir teile ich all meine Geheimnisse.«

Sie küsste ihn, und Galotta wurde ungeduldig.

»In Gareth hatte ich ein Artefakt, das mir bei meinen Experimenten eine große Hilfe war«, sagte er und schob sie von sich. »Wenn ich wieder an eines käme ...« Plötzlich empfand er heftige, fast schmerzhafte Sehnsucht und umklammerte den Kristallsplitter so fest, dass er in seine Finger schnitt. »... vielleicht wäre ich wieder in der Lage, etwas zu *tun,* nicht hier herumzusitzen und mir Märchen von Raveno Terbysios anzuhören. Er ist ein freundlicher Mann und kann mir sicher

vieles beibringen ... und Pôlberra, ich stehe tief in seiner Schuld ... aber ... ich gehöre nicht hierher.«

Axzimona schmiegte sich an ihn. »Schuld hat keine Bedeutung. Du musst tun, was du selbst für richtig hältst.«

»Wann kannst du mir den Ort zeigen?«

Sie lächelte zufrieden. »Du wirst nicht so einfach hinkommen wie ich. Der Ort kennt dich nicht, und du weißt nicht, wie man fliegt. Du brauchst zumindest ein Boot.«

»Vielleicht kann uns Alonzo fahren. Pôlberra schickt ihn manchmal in den Sumpf, um Heilkräuter zu sammeln.«

»Es wird mindestens einen Tag dauern. Und, Cordovan - der Eunuch sollte nichts von unserem kleinen Ausflug erfahren.«

Galotta mochte es nicht, wenn sie Pôlberra so nannte. »Weshalb nicht?«

»Das habe ich doch gesagt: Ich traue niemandem außer dir. Wenn du jemandem davon erzählst, zeige ich dir den Weg nicht.«

»Ich bin sicher, Alonzo kann ein Geheimnis für sich behalten. Und falls nicht, werde ich dafür sorgen, dass er niemandem etwas verrät.« Er berührte Axzimonas Stirn, um anzudeuten, was er meinte, und lächelte zum ersten Mal an diesem Abend.

Auch Axzimona lächelte, und Galotta befand, dass dieses Lächeln zu viele Zähne zeigte.

Die Sümpfe von Brabak im Efferd 1006 BF

Die winzige Barke glitt durch schwarzes Wasser. Alonzo stakte sie geschickt an treibenden Baumstämmen vorbei, die wie schlafende Echsen in der Brühe dümpelten. Die Wellen schmatzten, der Wald tropfte und dampfte. Alles stank nach Verwesung. Galotta fühlte sich, als wären sie in einer Art riesigem Maul gefangen - die gewaltigen Bäume bogen sich hoch über seinem Kopf zusammen, nur wenig Licht fiel herab. Wenn er den Kopf zurücklegte, fürchtete er, die letzten Lichtspalten könnten sich schließen, und er würde die Sonne nie wiedersehen. Alle paar Augenblicke erklang ein gehässiges Lachen irgendwo in den Zweigen. Er wusste inzwischen, dass es nur Vogelrufe waren, wurde jedoch das Gefühl nicht los, dass dieses meckernde Gelächter ihm persönlich galt. Die Luft war trotz des frühen Morgens so drückend, das Bötchen schwankte so unangenehm, dass es ihn beinahe wütend machte zu sehen, wie sich Axzimona im Heck zusammengerollt hatte und vor sich hin döste. In den letzten Wochen verhielt sie sich träger als üblich. Galotta hoffte, dass sie nicht ausgerechnet jetzt krank wurde, wo er ihre Unterstützung besonders dringend benötigte.

»Habt Ihr mich damals hier gefunden?«, fragte er, als er das Schweigen nicht mehr ertrug.

»Nein, etwas weiter auf die Stadt zu. In diesem Gebiet gibt es zu viele Alligatoren.« Unter Alonzos Kapuze blitzte ein Lächeln auf. »Sie hätten Euch in Stücke gerissen, ehe Ihr überhaupt ganz bewusstlos gewesen wärt.«

Galotta hielt es für keine gute Idee, das Gespräch weiterzuführen. Die treibenden Baumstämme behielt er jetzt genauer im Auge. An Alonzo konnte er sehen, wie viel Zeit vergangen war, seit er vor fast drei Jahren aus dem Brabaker Sumpf gefischt worden war. Damals war Pôlberras Lehrling ein schlaksiger Bursche gewesen, das Gesicht voller Pickel. Inzwischen war er ein junger Magier von beachtlichem Scharfsinn, hochgewachsen, knochig wie eh und je und fast ebenso verwegen wie sein Lehrmeister. Doch nicht einmal die Tatsache, dass ihm während der Prüfung zum Adeptus minor ein schlecht kontrollierter Untoter zwei Finger der rechten Hand abgebissen hatte, hatte etwas an seinem unbekümmerten Lächeln geändert. Seine Neugier war heute für Galotta von Vorteil, denn obwohl ihm Pôlberra offenbar untersagt hatte, diesen Teil des Sumpfs zu betreten, hatte er eingewilligt, sich ihrer kleinen Expedition anzuschließen. Axzimona hatte zwar zunächst ungefähr sagen können, in welche Richtung sie fahren mussten, später jedoch im undurchdringlichen Wald die Orientierung verloren. Sie hatte eingestanden, dass sie den Weg bislang fliegend zurückgelegt hatte, vom Boden aus fand sie ihr Ziel nicht wieder. Es war Galottas Idee gewesen, einer der magischen Kraftlinien zu folgen, die von der Brabaker Akademie als arkanes Band in den Norden wies.

»Dort vorn ... endet die Linie«, bemerkte Galotta erstaunt. Die ganze Zeit schon hatte er mit Hellsichtsmagie das urwüchsige magische Band verfolgt, das sich stark leuchtend vor seinem Blick entlangzog. Jetzt, in der Abenddämmerung, schmerzten seine Augen bereits. Doch in einiger Entfernung schien die Kraftlinie im Nichts der Halbdämmerung zu verschwinden.

Langsam stakte Alonzo die Barke weiter. »Das ist ein gutes Zeichen. Die Aufzeichnungen von Meister Berra führen die Linie auch nicht weiter. Das heißt, wir könnten den Ort bald finden.«

»Zeig noch einmal her.« Im Zwielicht betrachtete Galotta die alten Pergamente, die der Adept heimlich aus dem Labor seines Meisters stibitzt hatte. Die Neugier auf ein Abenteuer mit Galotta hatte den unternehmungslustigen jungen Mann seine Loyalität zu Pôlberra vorerst vergessen lassen.

»Ja, das könnte es sein.« Galotta tippte auf das Blatt. Nicht weit vom Ende der Kraftlinie entfernt befand sich auf dem Blatt die Zeichnung einer Ruine. »Wir sollten uns eine Stelle zum Anlegen suchen.« In der schaukelnden Barke kroch Galotta zu Axzimona hinüber und rüttelte sie bei der Schulter. »Wach auf. Wir haben das Ziel gleich erreicht.«

Sie schlug die Augen auf und gähnte. »Schon?«

»Du scheinst nicht genügend Schlaf zu bekommen.«

Axzimona erwiderte nichts und machte sich über die Vorräte her, die sie mitgebracht hatten. Es war schon das dritte Mal an diesem Tag. Galotta spähte in den Dschungel, konnte jedoch nichts entdecken. Zwischen den Baumstämmen schien es nur Schwärze zu geben, angefüllt von Gestrüpp.

Schließlich lenkte Alonzo das Boot an den Rand des schlammigen Flusslaufs. Sie mussten noch ein Stück durch die Brühe waten, ehe sie festen Boden erreicht hatten. Hier schulterten sie ihr Gepäck, und Alonzo zog die Barke aufs Ufer. Galotta hasste die Expedition bereits jetzt — der warme Schlamm war oben in seine Stiefel hineingelaufen und setzte sich zwischen seinen Zehen fest.

»Hier entlang.« Pôlberras Schüler übernahm die Führung, dicht gefolgt von Axzimona, die noch immer kaute. Als letzter schloss sich Galotta an. Jetzt, da sie den Fluss verlassen hatten, hatte sich das Blätterdach über ihnen tatsächlich geschlossen; ein grünliches Halbdunkel herrschte. Pflanzen beanspruchten jeden Platz für sich, breiteten ihre bleichen, schlaffen Stängel und Blätter auf dem Boden aus, schlangen sich im Würgegriff um andere Pflanzen oder ließen Knollen, Luftwurzeln oder sonstige Auswüchse von oben herabbaumeln. Galotta konnte

kaum atmen, und obwohl er darauf achtete, wohin er die Füße setzte, verfing er sich immer wieder in Schlingen, Zweigen und Ranken. Seine Kleidung war von Schleim überzogen.

Nach einer weiteren Stunde Fußmarsch breiteten sich plötzlich die Ruinen vor ihnen aus.

»Das muss die Stadt sein, die Meister Pôlberra einst gefunden hat«, sagte Alonzo mit gedämpfter Stimme. »Oder besser gesagt, das war sie.«

Das Waldgestrüpp hatte die Spuren der Zivilisation in eine erstickende Umarmung genommen. Wurzeln hatten sich zwischen die Steinblöcke geschoben, sie beiseite gedrückt, zersprengt lagen die einst mächtigen Mauern und die Überreste einer ganzen Siedlung da. Was nicht zwischen Blättern und Wurzelranken verschwand, war von schleimigen Algen bedeckt. Der Anblick erfüllte Galotta erneut mit Unbehagen. Die Stärke der Natur schien ihm erschreckend.

Als er genauer hinsah, bemerkte er, dass die Stämme der Bäume fahle Flecken aufwiesen, ihre Rinde schälte sich ab, als würden sie in lebendigem Zustand verfaulen. Noch etwas unterschied diese Stätte von dem Gebiet, durch das sie gefahren waren, und es dauerte einen Moment, ehe Galotta es begriff: Bis auf ihre eigenen Schritte und das allgegenwärtige Tropfen herrschte Stille. Das hämische Lachen der Vögel war verstummt.

»Seht Euch diese Statuen an.« Alonzo schob die ausgefransten Zweige eines Busches beiseite. Dahinter wurde ein moos- und algenbewachsener Felsblock sichtbar, der grob menschliche Umrisse hatte und etwas kleiner war als er selbst. Spiralförmige Linien waren in den Fels gegraben, aber anstelle des Gesichts hatte die gedrungene Statue nur eine Fläche ohne Konturen.

Trotz der Schwüle fröstelte Galotta.

»Ein Schamane«, sagte Axzimona zu seiner Verwunderung. »Diese Linien zeigen, dass er Magie beherrscht.«

»Woraus schließt du das?«, fragte Galotta.

Sie runzelte die Stirn. »Das ist doch klar.«

Mit der Hexe darüber zu diskutieren, warum sie etwas wusste, war ungefähr so ermüdend, wie Elfen über ihre Magie zu befragen, das hatte Galotta feststellen müssen. Trotzdem hatten sich Axzimonas erste Vermutungen stets mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit als richtig erwiesen.

»Uberall gibt es diese Dinger.« Nur die spitze Nase schaute unter Alonzos Kapuze hervor. »Sie stehen an den Füßen der Bäume. Meister Berra meint, das hier wäre eine Kultstätte der Wudu gewesen.« Er senkte die Stimme. »Meister Berra hat einen Wudu-Tick. Er ist ja sehr fähig und all das, aber manchmal hat er auch einfach einen Sprung in der Schüssel ... so gefährlich kann es hier schließlich auch nicht sein, oder? Ich habe schon Giftschlangen mit einem Stock gefangen, da war ich noch ... ah, da vorn geht es sicher zum Zentrum der Siedlung.« Er wies in die Dunkelheit des Dschungels. »Vorsichtig, hier gibt es Schlangen.«

Galotta blickte sich sorgfältig um, aber im Halbdunkel ließ sich schwer unterscheiden, ob Lianen, Schmarotzerpflanzen oder Würgeschlangen von den Asten herabhingen.

»Meister Berra behauptet, die Wudu hätten hier gelebt, doch wer das hier einst wirklich gebaut hat, weiß niemand.« Alonzo hatte ein Messer gezückt, das so lang war wie sein Unterarm, und hackte ihnen den Weg durchs Gebüsch frei. Dabei erzählte er munter weiter: »Er sagt, der mächtigste Gott der Wudu hieß Visar, das bedeutet...«

»Verschlinger?«, riet Galotta.

»O ja. Ich sagte ja, mein Meister hat einen Tick. Jedenfalls ist Visar ein echsischer Gott, und er trinkt Blut und isst Seelen. Das gibt ihm Kraft. Er kümmert sich darum, dass alles seinen Gang geht, dass sich der Himmel weiter dreht und solche Sachen. Es soll ja noch heute Leute geben, die meinen, die Welt würde untergehen, wenn ihm nicht geopfert wird. Aber vor

allem ist er ein Totengott. Er spricht mit den Toten, er ruft sie zurück, und das lässt er auch seine Anhänger tun. Die Wudu waren die ersten Nekromanten der Gegend, unsere geistigen Vorfahren - kein Scherz. Meister Berra gefällt es sicher überhaupt nicht, dass wir hier sind. Er sagt, man müsse diesen Ort ignorieren. Ihn zu zerstören, würde bedeuten, Visar zu viel Aufmerksamkeit zu schenken.« Er blickte sich über die Schulter um und tippte sich mit einem Grinsen an die Stirn. »Das ist echte Magierphilosophie, was? Wie denkt Ihr darüber, Meister Galotta?«

Ehe er antworten konnte, sah Galotta, wie Axzimona plötzlich stolperte, und packte sie rasch unter dem Arm, ehe sie stürzte. Ihr Gewicht ließ ihn taumeln. »Danke«, murmelte sie, doch einen Moment später machte sie sich los, stützte sich am nächstbesten Baumstamm ab und übergab sich.

»Oh.« Alonzo eilte herbei. »Ihr habt Euch doch nicht etwa irgendwas eingefangen, Axzimona? Wenn Ihr zu schwach seid, sollten wir umkehren. Der Weg ist kein Spaziergang.«

»Lasst mich«, sagte die Hexe. Ihre schwarzen Augen funkelten verärgert. »Mir fehlt nichts. Gehen wir endlich.«

Galotta hatte sich bereits gefragt, warum sie heute so wortkarg war, aber er war froh, dass sie sich nicht ausruhen wollte. Er wollte diesen Besuch im Dschungel möglichst kurz halten. Die Aussicht, den Weg durch diese Wildnis vielleicht mehrmals machen zu müssen, gefiel ihm überhaupt nicht.

Unvermittelt gelangten sie auf eine Lichtung. Nach der langen Wanderung im Halbdunkel blendete ihn der rote Ball der untergehenden Sonne. Vor ihnen erhob sich ein stattlicher Bau aus dunklem Stein. Die einzelnen Blöcke waren mit großem Geschick fugenlos ineinandergefügt, dennoch hatten die Jahrhunderte große Stücke aus dem Gebäude herausgebrochen. Die Form erinnerte an die Bauwerke, die er auf Maraskan gesehen hatte, nur war diese Pyramide wesentlich kleiner.

»Ja, das ist der Ort«, sagte Axzimona. »Ich erkenne ihn genau an diesem Stein.«

Sie stützte sich auf einen Felsblock in Gestalt eines Mannes, der sich in einer künstlich angelegten Senke am Fuß der Pyramide befand. Der Mann war nackt, lag auf dem Rücken, und die starr ausgestreckten Arme und Beine legten nahe, dass er gefesselt war. Der Stein war ohne Kunstfertigkeit behauen, vielleicht wirkten die angstgeweiteten Augen und der aufgerissene Mund der Statue gerade durch ihre einfache Darstellung so furchteinflößend. Uber den Stein zogen sich dieselben Spirallinien, die Galotta bereits bei den anderen Statuen gesehen hatte, nur waren sie diesmal besonders tief in die Oberfläche hineingegraben.

»Wahrscheinlich ist es ein Altar«, stellte Alonzo sachlich fest. »Hier wird das Herz des Opfers hineingelegt. Das Blut fließt über die Linien ab, bildet ein Muster und rinnt in dieses Becken.« Er machte Anstalten, seine Theorie mit dem Wasser aus ihrem Proviant zu überprüfen, doch Galotta legte ihm die Hand auf den Arm, ehe er den Trinkschlauch entkorken konnte. Die Statue des verängstigten, ausgelieferten Mannes war ihm unheimlich.

»So viel zu deiner Ansicht, diese Linien würden auf eine magische Begabung hinweisen«, sagte er zu Axzimona.

»Blut *ist* Magie«, erwiderte die Hexe.

Dem konnte Galotta nicht widersprechen. »Und das soll die Stelle sein, von der du gesprochen hast? Ich sehe hier nichts Besonderes - abgesehen von diesen ... primitiven Überresten. Und vor allem: Die Kraftlinie aus der Akademie endete bereits Meilen hinter uns.«

»Noch ein Stück weiter. Du wirst schon merken, wann wir da sind.«

Erneut tauchten sie in den Wald ein und ließen die Pyramide hinter sich. Die Bäume drängten sich immer dichter aneinander, und obwohl kein Windhauch ging, meinte

Galotta Bewegungen in ihren schlaffen Blättern wahrzunehmen.

»Achtung«, sagte Alonzo plötzlich, »da vorn wird es ungemütlich.«

Die magische Barriere war sichtbar - die Luft flimmerte, waberte. Dahinter bogen sich die Bäume in unnatürlichen Winkeln und Kurven. Ihr Laub hatte nicht die richtige Farbe, und nicht einmal die Luft schien die richtige Konsistenz zu haben. Mal wirkte das Waldstück dahinter eingefroren wie in einem mächtigen Eisblock, dann zerfloss es wie ein Spiegelbild auf dem Wasser, in das ein Stein geworfen worden war.

Galotta hatte nicht einmal bemerkt, dass er auf die Knie gesunken war, bis ihm Axzimona die Hand hinstreckte. Er ließ sich von ihr wieder auf die Beine helfen. Allein der Anblick der Barriere gab ihm das Gefühl, von einem Strudel gepackt und herumgewirbelt zu werden, dennoch konnte er die Augen nicht abwenden. »Was um alles in der Welt... ist das?«

Aber entgegen seiner Gewohnheit schwieg Alonzo. Er rieb sich nachdenklich die Nase und machte keine Versuche, selbst irgendetwas zu erklären.

»Ist das ...« Galotta trat näher und streckte die Hand aus, zog sie aber zurück, ehe er die Barriere berührte. Ihm war, als gehe ein beißender Gestank von der wabernden Luft aus. Für einen Moment schloss er die Augen, versuchte sich auf die magischen Schwingungen der Umgebung zu konzentrieren.

Das war ein Fehler. Noch lange kauerte er am Boden, die Hände auf die Augen gepresst, und wartete darauf, dass die lodernden Farbstrudel verschwanden, die sich in seinen Kopf eingebrannt hatten. Sein Schädel schmerzte, als hätte ihm jemand ein weißglühendes Messer zwischen die Augen gestoßen.

»Nicht einmal mein Meister ist sich sicher, was hier geschehen ist«, hörte er Alonzos Stimme. Sie klang verzerrt

und schwankte in der Lautstärke. Auch als er aufblickte und den jungen Mann ansah, verbog sich dessen Gesicht wie in einem Zerrspiegel. »Deshalb hat er seine Aufzeichnungen auch immer geheim gehalten und mir nur wenig über diesen Ort erzählt. Als ob man es deswegen nicht erst recht genau wissen wollte! Er glaubt jedenfalls, es hätte einen magischen Unfall gegeben. Zu viel vergossenes Blut vielleicht, eine verstimmte Macht oder ein falscher Zauber zum falschen Zeitpunkt — und bumm!« Alonzo schlug die Fäuste gegeneinander und malte dann mit beiden Armen den Feuerball einer Explosion in die Luft, um seine Worte zu veranschaulichen. »Wahrscheinlich wurde die Stadt auch deswegen verlassen. Die Wudu waren Magier, und hier kann keine Magie mehr gewirkt werden.«

»Sagt wer?«, schaltete sich Axzimona ein. »Die ganze Gegend ist doch vollgesogen mit magischer Macht. Man braucht sich nur zu bedienen.«

»Und wie willst du das tun?« Galotta raffte sich auf, lehnte sich an einen Baumstamm und presste die Hände an die Schläfen. Vor ihm gleißten noch immer zackige und wirbelnde Formen. »Ich fürchte, das sind die Muster zerrissener Magie.« Das Denken war erschreckend anstrengend, er musste die Worte erst mühsam zusammensuchen, ehe er sie aussprechen konnte. »Gesetzt den Fall, Pôlberra hätte recht ... was zu beweisen wäre ... könnte dies eine Art magische Wunde in der Astralebene sein, tief genug, um auch die Realität zu beeinflussen. Die Astralfäden sind zerfetzt, die Magie ... hat keine Eigenschaft mehr. Sie ist nicht formbar, zu nichts zu gebrauchen.« Er winkte müde ab. »Wir sind umsonst gekommen. Hier kann ich nichts ausrichten.«

»Ich weiß zwar nicht, wovon du redest«, sagte die Hexe, »aber ich weiß, dass du falsch liegst. Natürlich kann man auf die Magie zugreifen. Es ist ganz einfach. Sie fließt aus dieser - dieser Wunde heraus, und du musst sie nur in dich hineinströmen lassen. Dann kannst du damit anfangen, was du willst.«

Galotta runzelte die Stirn. Ihre Worte erinnerten an die Ausführungen seiner Elfentochter Wolkentanz und ergaben ebenso wenig Sinn.

»Ich zeige es dir.« Verwegen warf Axzimona ihre verfilzten Haare zurück und ging auf die Barriere zu.

»Das würde ich nicht tun!«, rief Alonzo.

Galotta, noch immer benommen, war zu langsam, um sie zurückzuhalten.

Blauviolette Flämmchen knisterten um Axzimonas Schultern, als sie die Barriere durchquerte. Ihre Gestalt veränderte sich ebenso wie die der Bäume, alle Farben kippten ins Groteske: Ihre Haut war grünlich, das Haar weiß, die Augen fahle Flecken, die wie blind wirkten. Die Lippen der Hexe - grüne Lippen - bewegten sich, doch ihre Stimme blieb unhörbar. Galotta erkannte nur an ihren verzerrten, überlangsamen Handbewegungen, dass die Zeit um sie offenbar gänzlich anders verlief. Einen Augenblick lang wies die Hexe auf ihn, dann breitete sie plötzlich die Arme aus und warf den Kopf in den Nacken. Unwillkürlich sog Galotta scharf die Luft ein, als Magie auf sie einströmte, ein deutlich sichtbarer Strudel aus schrillen Farben und farblosen Tupfen. Etwas Vergleichbares hatte er noch nie gesehen. Axzimona musste wahnsinnig sein. Was sie auch tat, es würde sie umbringen!

Eine Kaskade aus blauem Feuer zuckte geräuschlos über ihr Gesicht, als sie Galotta anblickte. Langsam, wie in einem Traum, stieß sie die geballte Faust in die Luft, und aus dem Nichts schössen Fledermäuse herab, schneeweiß, ein Schwarm, der den letzten freien Flecken Himmel verdeckte. Es mussten tausende Tiere sein, und sie verursachten nicht das geringste Geräusch. Einen Moment lang wirbelten sie träge um den Kopf der Hexe, eine weiße Masse aus Haut und Fell, dann durchbrachen sie mit ohrenbetäubendem Krach die Barriere. Als die Tiere auf ihn zustürzten, jetzt nachtschwarz, warf sich Galotta mit einem Aufschrei zu Boden, und neben ihm sprang

auch Alonzo erschrocken zur Seite. Für einen Augenblick wurde es dunkel um ihn. Galotta spürte die Berührung der Hautflügel, die ihn streiften, dann fegten die Fledermäuse vorüber und verschwanden im undurchdringlichen Dschungel. Nun schien die rote Abendsonne wieder auf die Lichtung, als wäre nichts geschehen.

Axzimona lachte laut, als sie durch die Barriere trat. Noch immer sprühten ihre Augen winzige Funken. »Was du für ein Gesicht gemacht hast! Du dachtest, sie fressen dich bei lebendigem Leib, was? Genug wären es ja gewesen, wenn ich gewollt hätte, wären jetzt nur noch deine Knochen übrig.«

Galotta richtete sich auf. Er rang nach Atem, sein Herz hämmerte. Doch er wollte vor Axzimona keine Schwäche zeigen. »Deinen Humor möchte ich haben!«

»Liebe Güte!« Alonzo gab sich keine Mühe zu verbergen, wie beeindruckt er war. »Ich habe gehört, dass Hexen so was tun können, aber ... woher kamen all die Fledermäuse? So viele!«

Die Hexe beantwortete seine Frage nicht, stattdessen baute sie sich streitlustig vor Galotta auf und stemmte die Hände in die Hüften. »Was sagst du jetzt? Glaubst du mir, dass ich diese Magie nutzen kann?« Sie öffnete das Amulett um ihren Hals und zeigte ihm den Kristallsplitter. Zu Galottas Erstaunen strahlte er nun in beißend blauem Licht, pulsierte wie ein lebendiges Herz. Der Splitter musste die Magie des Ortes in sich aufgesogen haben.

Er konnte nicht verleugnen, was er soeben mit eigenen Augen gesehen hatte. »Ich begreife noch immer nicht, wie das möglich ist. Vielleicht - machst du dich selbst zu einer Art Knotenpunkt der zerstörten Matrizen, kannst sie irgendwie bündeln? Unter diesen Umständen ... aber... ich muss darüber nachdenken.«

Axzimona warf die Arme in die Luft und verdrehte die Augen. »Schön, warten wir einfach noch ein paar Jahre, ehe

wir *irgendetwas* unternehmen — schließlich musst du erst noch mit unverständlichen Fachwörtern sagen, warum es überhaupt funktionieren könnte.«

Galotta runzelte unwillig die Stirn. »Ich gebe zu, ich bin von deinen ungewöhnlichen Fähigkeiten beeindruckt. Aber für mich bleibt diese Machtquelle unbrauchbar, solange ich nicht weiß, auf welche Weise du dir Zugang zu ihr verschaffst.« Trotz Verwirrung und Ärger erkannte er, dass ihn die Magie dieses Ortes vielleicht tatsächlich zu großen Vorhaben befähigen konnte, wenn er sie sorgfältig erforschte. Er hatte von einem Hexenzauber gelesen, der dem ähnelte, den Axzimona eben angewendet hatte, und wusste, dass sie die Grenzen ihrer Macht weit überschritten hatte. Eventuell gab es auch einen vernünftigen Zugang zu dieser chaotischen Magie, mit der sich die Hexe intuitiv verbunden hatte. Wenn ihr Kristallsplitter tatsächlich Teil eines größeren Artefakts war und die Magie des Ortes in sich aufgesogen hatte, musste das gesamte Artefakt umso mehr Macht in sich gespeichert haben.

»Cordovan, sprich nicht darüber - tu es einfach.« Sie packte ihn beim Handgelenk. Mit einem plötzlichen sengenden Schmerz sprangen die blauen Funken von ihrer Hand auf ihn über. Axzimona zerrte ihn ein paar Schritte auf die Barriere zu.

»Auf keinen Fall!« Grob riss er sich los. »Das würde ich nicht überleben.« Zumindest das wusste er mit tödlicher Sicherheit. »Wenn ich diese Grenze überschreite, wird mich die wilde Magie innerhalb von Augenblicken in Stücke reißen.« Vorsichtig bewegte er die Hand. Sie war halb gelähmt, doch nun kehrte das Gefühl kribbelnd in seine Finger zurück.

»Feigling.« Axzimona ließ ihn los und stieß ihn verächtlich zurück. »Ich war tagelang da drin.«

»Bitte?«, fragte Galotta verwirrt.

»Nicht eben - als ich nach Brabak geflohen bin natürlich. Ich habe mich versteckt, vor *ihr*. Sie hat mich nicht gefunden. Nicht als Rabe und nicht als Frau.«

Unwillkürlich bewunderte Galotta Axzimonas Kühnheit, und er erkannte auch die Bedeutung der Information. »Erstaunlich«, murmelte er. Die Macht dieses Ortes reichte sogar aus, um Nahema selbst zu täuschen.

»Was hast du jetzt vor, Cordovan?«

»Ich mache mir Aufzeichnungen.« Galotta fischte ein ledergebundenes Notizbuch aus seinem Gepäck. »Es wird eine Weile dauern, aber ich will alles festhalten, was ich eben gesehen habe. Alonzo, wie groß schätzt du die Ausdehnung dieses ... Phänomens? Hat dein Meister darüber etwas gesagt?«

»Relativ groß«, antwortete der junge Mann hilfsbereit. »Meister Berra meinte einmal, auch er habe nicht alles gesehen. Aber es soll eine Art großer Kreis sein.«

»Das heißt, es gibt ein Zentrum dieser Anomalie. Interessant. Nur dort werden wir Antworten darauf finden, was hier einst geschehen ist und worum es sich bei diesem Phänomen überhaupt handelt«

»Im Zentrum ist eine Treppe ... sie führt in den Sumpf«, sagte Axzimona beiläufig.

»*In* den Sumpf? Hast du sie gesehen?«

Die Hexe nickte.

So nah er es wagte, trat Galotta an die Barriere heran und versuchte, so weit wie möglich hinter das Flirren zu schauen, doch er konnte nichts Neues erkennen. Die Abendschwüle hatte zugenommen, doch sie störte ihn nun nicht mehr so sehr. Selbst der Dschungel schienen zu verblassen, während Galotta seine Gedanken auf das richtete, was es zu erforschen galt. Mit seinem Graphitstift notierte er, was er erlebt hatte, was er jetzt wahrnahm, und bemühte sich, alle Sinneseindrücke festzuhalten. Mit Farben hätte er noch besser arbeiten können, leider standen ihm keine zur Verfügung. Sanft wie eine Feder berührte ihn das Geheimnis: Er kannte diese Empfindung, seit er ein junger Mann war. Die Liebe selbst konnte kaum süßer sein als die Aussicht auf Wissen, das er vielleicht als erster Mensch kostete.

Dies mochte ein Ort aus Zaubererlegenden sein, deren Wissen heute verloren war. Seit Jahrhunderten und gar Jahrtausenden hatten Kriege und magische Katastrophen immer wieder zum Verlust unzähliger magischer Schätze geführt. Nur selten fanden die Menschen noch einzelne Zeugnisse dieser längst vergangenen Epochen. Galotta erinnerte sich an *Weit Widerhallende Stimme*, deren Bewusstsein lange vor den Dunklen Zeiten entstanden sein musste. Ebenso kamen ihm die Legenden um die *Dunkle Halle der Geister* selbst in den Sinn. Die Gründer der Akademie sollten aus der geheimnisumwobenen *Zitadelle der Geister* irgendwo im Regengebirge geflohen sein, um eine neue Wirkstätte just dort zu errichten, wo sich heute magische Linien kreuzten.

Dieser Ort hier jedoch ... er hatte einst vielleicht weitaus größere Geheimnisse geborgen — und barg sie vielleicht noch heute. Hier musste einst ein Zentrum arkaner Kraft existiert haben, mächtiger als alles, was Galotta bislang gesehen hatte. Wenn er nur wüsste, was diesen Ort zerstört hatte, was die Ursache war, dass die Magie nur noch in wilder, unkontrollierter Weise umherströmte? Was für ein Artefakt konnte es sein, dessen Teil Axzimona gefunden hatte? Es musste Aufzeichnungen geben, historische Berichte, magiekundliche Abhandlungen. Pôlberra wusste sicher noch mehr, doch den Nekromanten wollte Galotta vorerst lieber meiden. Er hatte sich zuletzt sehr sonderbar verhalten. Aber Raveno konnte ihm sicher helfen, in der Bibliothek der Akademie nach entsprechenden Schriften zu forschen.

Während er weiterzeichnete, begriff er: Er hatte seinen eigenen zersplitterten Verstand wieder zusammengesetzt, seine astralen Wunden geheilt und endlich auch die Magie in seinen Körper wieder geformt. Würde es nicht auch möglich sein, gleiches in umfassender Weise zu versuchen? Er könnte Macht gewinnen, die weit jenseits der des Grauen Raben lag ...

Axzimona packte ihn bei der Schulter. Seine Hand rutschte ab, ein Strich zog sich über die gesamte Seite des Notizbuchs.

»Was tust du?«, fragte er ärgerlich.

»Wie lange soll dieser Unsinn dauern?«

»Ich bin sicher nicht eher fertig, wenn du mich von der Arbeit abhältst. Es ist noch früh am Abend, und wir haben Vorräte mitgenommen. Je mehr ich jetzt herausfinden kann, desto seltener müssen wir hierher zurückkehren. Wir brechen dann morgen früh auf, nicht wahr, Alonzo?«

Er wandte sich wieder seinem Buch zu, aber ehe er zu seiner Konzentration zurückfand, sagte der Adept: »Meister Galotta, Eurer ... Freundin geht's nicht allzu gut.«

»Unsinn«, zischte die Hexe.

Doch als Galotta aufblickte, bemerkte er, dass Axzimonas sonst zimtbraunes Gesicht gelblich und schweißbedeckt war.

Er seufzte gereizt. »Warum hast du diese Barriere durchquert? Selbst ein Narr muss erkennen, dass es zu gefährlich ist. Was fehlt dir?« Er schob den Stift zwischen die Buchseiten und ließ beides wieder im Gepäck verschwinden. Es war allzu offensichtlich, dass sie zur Akademie zurückkehren mussten, ob es ihm gefiel oder nicht.

»Es liegt nicht an der Barriere«, sagte Axzimona hitzig. »Es ist deine Schuld.«

»Meine Schuld?« Galotta begriff überhaupt nichts mehr. Er sah, wie die Hexe die Zähne zusammenbiss und ihre Augen in plötzlicher Wut aufblitzten. Ihre Finger umklammerten das Medaillon um ihren Hals. Doch ehe sie etwas erwidern konnte, drohten ihre Beine nachzugeben. Galotta und Alonzo fassten beinahe gleichzeitig zu und hielten sie fest, ehe sie zusammensank.

»Wir gehen wohl besser wieder«, sagte Alonzo.

Immerhin habe ich nun sofort Gelegenheit, in der Akademie mehr über dieses astrale Phänomen und seine Geschichte herauszufinden, dachte Galotta.

16. Kapitel

DIE EWIGE STADT

Dunkle Halle der Geister zu Brabak im Travia 1006 BF

»Unsere Bibliothek erstreckt sich nicht über zwei Stockwerke, sondern über drei, Collega.« Raveno Terbysios schien es Freude zu bereiten, Galotta so zu nennen, denn er tat es bei jeder Gelegenheit, die sich bot. »Das obere ist für die Scholaren und den Besuch zugänglich, das mittlere ist den fähigsten Schülern vorbehalten und natürlich den Gästen, die sich um unsere Akademie verdient gemacht haben.« Er deutete eine Verbeugung in Galottas Richtung an. »Nur die wenigsten wissen überhaupt vom untersten Stockwerk. Ohne mich würdet Ihr nicht hineingelangen, und ich würde Euch auch nicht raten, das zu versuchen. Diese Schriften hüte ich so erbarmungslos wie der dreizehngehörnte Satinav die Zeit.« Diesmal blieb seine Stimme ohne Humor.

Sie betraten das obere Stockwerk. Obwohl es Nachmittag war, schien hier ununterbrochene Nacht zu herrschen, denn es gab keine Fenster. In der stickigen Luft lag ein unangenehmer Geruch nach Gewürzen und Leder. Wie üblich saßen wenige eifrige Schüler an den Arbeitstischen und fertigten Exzerpte an, und ihre winzigen Lichtzauber-Artefakte glommen mit Ravenos Ölfunzel um die Wette. Grüße wurden geflüstert, als Galotta und der alte Magier vorbeikamen, ansonsten herrschte Stille. Die Bücherregale ragten so hoch auf, dass sie die Decke berührten. In ihnen standen nicht nur die üblichen Nachschlagewerke, sondern, in Ledermappen gepresst und fein säuberlich nach Erscheinungsjahr geord-

net, Zeitschriftensammlungen grau- und schwarzmagischer Ausrichtung. Auch über zahlreiche Fachbücher namhafter Magietheoretiker verfügte die Akademie. Viele dieser Bücher waren anderenorts verboten, wie Galotta wusste, doch die Brabaker gewährten ihren Schülern großzügig Zugang zu diesem Wissensschatz.

Raveno zückte einen Schlüssel, der kupferfarben glänzte, und öffnete eine schwere Holztür am Ende des Raums. Nachdem sie hindurchgetreten waren, sperrte er sorgfältig wieder ab. Hinter der Tür führte eine Wendeltreppe in die Tiefe. Auch die zweite Ebene der Bibliothek hatte Galotta bereits gesehen — ein kurioses Sammelsurium von Einzelschriften mit teils unappetitlichem Inhalt.

Der alte Mann knipste den Docht der Öllampe ab, bis das Flämmchen nur noch eine winzige Lichtpfütze auf den staubigen Boden warf. »Das Licht schadet den Büchern«, erläuterte er. »Folgt mir.«

Galotta tat sein Bestes, mit den langen Schritten des Mannes mitzuhalten. Der schwache Feuerschein zuckte über Ravenos Gesicht, seine Augen lagen im Schatten. Der Lichtschimmer seiner Lampe streifte die Regale dieses Stockwerks nur. Ihre Schritte verursachten fast kein Geräusch.

Der Zugang ins nächste Stockwerk befand sich hinter einem Regal. Raveno bediente einen Hebel, der hinter einigen dicken Folianten versteckt war, und die Regalwand schob sich mit lautem Knarren beiseite. Galotta lächelte. Diese gute altertümliche Sitte, geheime Orte zu verstecken, kam wohl nie aus der Mode.

Der Weg führte nun über eine zweite Wendeltreppe abwärts. Einzelne Fußabdrücke zeichneten sich deutlich durch die dicke Staubschicht auf den Stufen ab. Sie wirbelten weiteren Staub auf, und Galotta musste husten. Am Fuß der Treppe blieb Raveno stehen und hob sein Lämpchen, damit sich Galotta umschauen konnte.

Sie standen in einer Höhle. Die steinernen Wände warfen jedes noch so leise Geräusch zurück. Das Licht der Lampe schimmerte auf wuchtigen Regalen, die mit den Schnitzereien von Tierköpfen verziert waren - oder waren es Dämonenköpfe? Doch Galotta sah nur wenige Buchrücken. »Sind das Pergamentrollen?«, fragte er fasziniert.

»Ja.« Raveno stellte die Lampe auf einem Tischchen ab, dessen hölzerne Füße Krallen trugen. Ein feierlicher Ausdruck lag auf seinem Gesicht. »Bei vielen dieser Werke handelt es sich vermutlich um die letzten Abschriften, die auf dem gesamten Kontinent existieren. Sie sind Hunderte von Jahren alt.«

Allmählich gewöhnten sich Galottas Augen an die Lichtverhältnisse, und er trat neugierig näher an die Regale. An Fäden hingen Lederstücke von den Holzstäben herab, um die das Pergament gerollt war, darauf standen die Titel der Bücher. Keinen hatte er schon einmal gelesen, sie enthielten fremdartige Namen. »Wovon handeln diese Bücher?«, fragte er. »Sind es magische Lehrwerke?«

Zu seiner Verwunderung antwortete Raveno: »Größtenteils Poesie.«

»Was, Gedichte? Damit kann ich nichts anfangen, ich suche nach Fakten.«

»Unsere Ahnen formten ihr Wissen zu Versen, Collega Galotta. Die meisten der Werke, die Ihr hier seht, sind heute in Vergessenheit geraten, aber deshalb nicht weniger brillant. Ihr habt selbst zugegeben, dass Ihr auf den übrigen Etagen unserer Bibliothek nicht die Informationen finden konntet, die Ihr sucht. Ich bin jedoch zuversichtlich, dass es uns hier gelingt. Wie kann ich Euch also helfen?«

Galotta blieb skeptisch. »Also gut. Es geht um das Phänomen im Sumpf — eine Art Astralriss, nehme ich an.«

»Ah — sagt nur, dass Ihr an diesem Hort der Geheimnisse etwas entdeckt habt!«

»Ja, eine Art ... magische Wunde. Sie hatte eine sichtbare Grenze, und sie zog sich vermutlich kreisrund um ein riesiges Areal. Ich habe eine Theorie, und ich möchte sie überprüfen. Diese Schriftrollen enthalten Literatur über Kraftlinien, nehme ich an?«

»So ist es.« Raveno schritt die Regale ab, zog eine der Rollen heraus und überreichte sie Galotta. »Versucht es hiermit. Der Name des Autors wird nicht genannt, aber er scheint mir kompetent.«

Im flackernden Licht der Öllampe kämpfte sich Galotta durch das altertümliche Bosparano, das der unbekannte Autor zu Versen mit schwerfälligem Rhythmus verknüpft hatte. Er hatte geglaubt, die Sprache des alten Volkes fließend zu beherrschen, aber er war an die präzisen wissenschaftlichen Ausführungen der Magierphilosophen gewöhnt. Die Sprache der Poesie zu verstehen, fiel ihm nicht so leicht. Ohne Ravenos Erklärungen hätte er aus den blumigen Worten nur wenige Informationen ziehen können.

Stunden vergingen, und Galotta erweiterte sein Wissen über Kraftlinien schmerzhaft langsam. Wie er sich richtig erinnerte, verliefen diese Machtadern in geraden Bahnen und tränkten die Welt mit ihrer Magie, vor allem dort, wo sie sich zufällig schnitten. Der Text nannte Orte, an denen besonders mächtige Kraftlinien verliefen. Doch nicht alle Informationen waren korrekt, wie Raveno erläuterte. Ihm zufolge gab es keinen Grund anzunehmen, dass sich der Autor aus Unkenntnis irrte. Offenbar hatten die Kraftlinien während der letzten Jahrhunderte ihren Verlauf geändert.

»Das kommt der Information nahe, die ich suche«, sagte er zu Raveno. »Ihr habt vorhin erwähnt, dass die Akademie an einem Kraftlinien-Knotenpunkt erbaut worden ist, an einem sogenannten Nodix, nicht wahr?«

»So ist es. Die Geschicke haben ihn freundlicherweise direkt unter unseren Füßen platziert.« Raveno klopfte mit

dem Ende seines knorrigen Magierstabs auf den Boden. »Wir können von Glück sagen, dass diesen Kraftzentrum in einer feinen Hafenstadt liegt und nicht auf einem Berggipfel im Nirgendwo, nicht wahr?«

»Wie alt ist die Akademie?«

»Wir vermuten, mehr als siebenhundert Jahre.«

»Das bedeutet also, dass sich seit Jahrhunderten alle heftigen magischen Reaktionen exakt hier abspielen müssen.«

»Korrekt. Die Chroniken der Akademie werden Euch bezeugen, dass es auch so ist.«

»Dennoch haben die Wudu nicht hier gesiedelt, sondern im Dschungel. Für ihre Kultur war Magie von größter Bedeutung. Weshalb haben sie ihre Tempel trotzdem in so schwierigem Terrain errichtet? Meine Vermutung ist: Weil sich der Knotenpunkt der Kraftlinien damals noch genau dort befand. Irgendetwas ist geschehen, das dafür gesorgt hat, dass die Linien aus ihrer ursprünglichen Position verschoben worden — nur geringfügig, wenn man es aus größerem Maßstab betrachtet, aber die Reaktion war stark genug, um einen Astralriss auszulösen.«

»Das ist ein faszinierender Gedanke!« Ravenos Augen blitzten auf, seine Aufregung war echt. »Bislang hat sich noch niemand mit dieser Angelegenheit befasst, aber wir haben es hier an diesem Knotenpunkt mit ungewöhnlich spröder Kraftlinien-Magie zu tun. Sie ist schwer formbar und hat schon manchmal zu unvorhersehbaren Vorkommnissen geführt, vor allem bei schlecht vorbereiteten Ritualen. Es braucht Übung, um diese Quelle anzuzapfen. Mein Freund Pôlberra pflegt sogar zu behaupten, die Kraftlinien seien schlecht gelaunt<, wie er sich ausdrückt. Eure Theorie würde einiges erklären.«

Galotta schob die Schriftrolle von sich. Sein Herz begann zu hämmern. Das letzte Mal hatte er so empfunden, als er von der Existenz der *Weit Widerhallenden Stimme* erfahren hatte.

»Ihr solltet einen Aufsatz über diese Theorie verfassen«, sagte Raveno eifrig. »Ich bin sicher, Ihr würdet viele interessierte Leser finden. Wir könnten ihn hier publizieren. Ich habe gute Kontakte zum *Salamander.*«

»Ich publiziere gar nichts. Vergesst Ihr, dass ich ein Verbrecher bin, der sich versteckt?«

»Aber Eure Gedanken sind zu faszinierend, um sie der Fachwelt vorzuenthalten. Erlaubt Ihr, dass ich ...?«

»Nein, danke.« Das Lachen erstarb Galotta in der Kehle. »Nein!«, wiederholte er schärfer. »Das sind keine Forschungen für die Wissenschaft. Es sind *meine.* Ihr durftet mir assistieren, aber begeht nicht den Fehler, irgendetwas auszuplaudern. Ohnehin muss ich noch viele Einzelheiten überprüfen.«

»Gestattet Ihr mir zumindest zu fragen, was Ihr plant?« In Ravenos Stimme lag ein gekränkter Ton, aber offenbar war seine Neugier größer als sein Ärger.

»Meinetwegen, aber ich muss Euch bitten, Eurem Kollegen Pôlberra nichts darüber zu erzählen.« Galotta wartete, bis der alte Magier nickte, ehe er fortfuhr: »Es wird dauern, bis ich konkrete Pläne vorlegen kann.« Es war besser, wenn die Brabaker Magier nichts Genaues über diese mögliche Machtquelle erfuhren. Es bestand die Möglichkeit, dass sie die Ergebnisse seiner Forschungen für sich selbst beanspruchten. »Meine Feindin Nahema ist sehr mächtig. Meine eigene Kraft reicht nicht aus, um sie zu bekämpfen.« Zumindest das konnte er sagen, ohne zu viel zu verraten.

»Und da sucht Ihr nach magischer Macht, jenseits des Horizonts der Sterblichen?« Zu Galottas Überraschung lächelte Raveno. »Ah, das ist kühn, sehr kühn! Ich muss sagen, als Ihr vor einigen Jahren in unserer Institution erschienen seid, war ich ein wenig enttäuscht von Eurem miserablen Zustand. Den größten Philosophen unserer Zeit hatte ich mir anders vorgestellt. Aber Ihr tragt Euren Ruf als großer Geist dennoch

zu Recht, wie solche Vorhaben beweisen. Und Ihr gebt niemals auf. Ihr habt es verdient, ein Heros der Ewigen Stadt genannt zu werden.«

»Bitte?« Galotta schrak aus seinen Gedanken auf.

»Kennt Ihr den Mythos etwa nicht?«

Galotta runzelte die Stirn. »Die Ewige Stadt? Schon wieder eine Eurer Geschichten? Nun, ich habe ... davon gehört, glaube ich. Ein Märchen über eine Stadt, die von einem brennenden Mann oder so etwas beherrscht wird, nicht wahr?«

»Ja, der Flammenmann! Ihr wisst es also.« In seiner Begeisterung wirkte Raveno um Jahre jünger. »Manche nennen ihn einen Priester, andere einen Magier. Die Uberlieferungen erzählen von seinen erbitterten Kämpfen gegen Naturgeister und menschliche Feinde, von gewaltigen magischen Experimenten.« Raveno stützte sich mit beiden Händen auf den Tisch, seine Augen nahmen einen verträumten Ausdruck an. »Der Flammenmann verfügte über eine Denkweise in großem Maßstab, wie man sie zu allen Zeiten nur selten gefunden hat. An ihn erinnert Ihr mich in diesem Augenblick.«

Galotta hob den Kopf und sah ihn an. Ravenos Worte ließen Bilder in seinem Kopf entstehen: schwarze Häuser, scharfe, zackige Formen. Waren das Fantasievorstellungen oder Erinnerungen? »Liegt diese Stadt unter schwarzen Wolken?«, hörte er sich selbst fragen.

»So heißt es, ja.«

Galotta atmete tief durch. Schon wieder dieselbe Geschichte - sie verfolgte ihn offenbar. Die Luft erschien ihm plötzlich zähflüssig, und der Docht der Öllampe glühte rötlich. Bald würden sie im Dunkeln sitzen. »Wisst Ihr, wo ich diese Stadt ...« Er unterbrach sich und setzte neu an: »Wisst Ihr, wo sie sich befunden hat? Mythen haben doch häufig eine reale Grundlage.«

»Oh, das ist ein beliebtes Rätsel. Das Epos von der Ewigen Stadt ist nicht überliefert, es gibt nur Querverweise in anderen

Texten. Die Sage muss jedoch sehr alt sein, vielleicht älter als die Menschheit selbst. Manche glauben auch, dass es die Stadt nie gab, sondern halten sie nur für ein Symbol, für ein Exempel dessen, was der Geist zu leisten vermag. Andere betrachten sie auch als Sinnbild menschlichen Hochmuts. Es gibt auch die Sage von einem Erlöser, der die Stadt dereinst erst bauen sollte.«

»Das ist unlogisch. Eine Stadt muss doch zunächst einmal existieren, damit eine Sage um sie entstehen kann.« Er runzelte die Stirn. »Was glaubt Ihr?«

»Ich wünsche mir, dass sie eines Tages entdeckt wird. Aber ich bin mir nicht sicher, ob das möglich ist.«

»Alt-Bosparan ist nicht gemeint, vermute ich?«

»Wohl kaum, obwohl die Kaiser meines Wissens großes Interesse an dem Mythos hatten. Sie wollten eine Stadt erschaffen, die alle Zeiten überdauert, und mischten Menschenblut in den Mörtel, mit dem sie ihre Paläste mauerten.« Der alte Mann lächelte versonnen. »Das sollte den Bauten Halt geben, sie mit Macht umhüllen. Selbst wenn es nicht erfolgreich war, ist es ein poetischer Brauch, nicht wahr? Wir leben ja in einer so profanen Zeit.« Er legte Galotta die Hand auf die Schulter, und ein nachdenklicher Ausdruck trat in sein Gesicht. »Einmal hörte ich sogar, wie ein Dämon die Ewige Stadt erwähnte. Es war eine Racheflamme, ein Wesen, das trotz seines tierähnlichen Äußeren über einen scharfen Geist verfügt. Offenbar beschränkt sich die Überlieferung des Mythos nicht nur auf unsere Sphäre. Woher wisst *Ihr* davon?«

Galotta zögerte. Mit der schriftlichen Überlieferung schien sich Raveno besser auszukennen als er, und er wagte nicht zu sagen, dass er Visionen gehabt hatte, vielleicht auch Fieberträume. Solche Äußerungen waren eines Wissenschaftlers nicht würdig. »Axzimona hat mir davon erzählt«, sagte er schließlich.

»Also kennen auch die Hexen den Mythos. Faszinierend. Gewöhnlich sind sie keine großen Literaten.«

»Das erzählt einmal Axzimona.« Galotta seufzte. »Sie versucht mir auch ständig zu erklären, dass ihre Art von Magie nicht in Formeln erfasst werden kann.«

»Nun, komplexe hexische Magie lässt sich auch nicht einfach in Formeln abbilden. Soweit ich es verstehe, braucht es auch eine emotionale Komponente, die sich nur schwer in unsere Art der Zauberei übersetzen lässt — gerade, wenn es sich um machtvolle Magie handelt.«

»Bei den Elfen, die ich ... kannte, war das anders. Ich stand ihnen sehr nahe und habe mir ihre Magie in meiner Sprache zu eigen machen können.«

»Nehmt Euch vor dieser Hexe in Acht, Collega Galotta. Sie hält sich vielleicht nicht zufällig in Eurer Nähe auf. Wisst Ihr, es gibt hier im Süden eine alte Sage, die von der Hexe Hashim'una handelt, wenn ich mich recht entsinne. Aus dem Regengebirge soll sie stammen, sagen die einen, von den Waldinseln, behaupten die anderen. Hashim'una war ein gefährliches Geschöpf welches die Wissenschaft als >Astralzehrer< bezeichnet, eine Kreatur, die danach trachtet, sich wie ein Parasit an machtvolle magische Quellen zu heften und diese auszusaugen, um selbst diese Magie in sich aufzunehmen.«

»Ihr wollt mir doch nicht erzählen, dass Axzimona in Wahrheit so ein monströses Fabelwesen ist?«

»Ich trage nur Wissen und Theorien zusammen, lieber Collega, das ist *mein* Wesen, und ich mache es gern.« Raveno zwinkerte ihm auf seine unnachahmliche Art zu. »Aber bedenkt, dass es in einer Variante dieser Legende heißt, dass einst selbst die Zauberkönigin Nahema von diesem Astralparasiten befallen wurde. Erst in einem erschütternden Zauberduell soll sie Hashim'una vertrieben haben. Diese schwor daraufhin unerbittliche Rache. Ich finde zumindest die Koinzidenz interessant, dass mich Axzimona außerordentlich eifrig nach der

Zauberkönigin Nahema ausfragte, nachdem Meister Pôlberra sie gesund gepflegt hatte.«

»Da fabuliert Ihr aber einiges zusammen, Raveno.« Doch Galotta musste zugeben, dass ihn die Geschichte beunruhigte. Er sollte sich womöglich mit dem Gedanken anfreunden, sich der Hexe auch jederzeit wieder entledigen zu können, wenn er ihre Dienste nicht länger benötigte ... ehe sie ihm am Ende noch seinen Triumph raubte.

»Wie dem auch sei«, seufzte Raveno, »der Heros der Ewigen Stadt wird wohl erst noch gefunden werden müssen.«

Galotta kämpfte gegen einen seltsamen Widerwillen an. *Du musst mehr wissen*, sagte ihm sein Verstand. Aber eine andere Stimme in ihm widersprach: *Je weniger du weißt, desto besser.* Er hatte sich stets auf seinen Verstand verlassen. »Collega Terbysios, ich bin Euch zu Dank verpflichtet. Ihr wart mir eine große Hilfe. Und ich würde mich freuen, wenn Ihr auch Euer umfangreiches Wissen über Mythologie mit mir teilt. Diese Ewige Stadt fasziniert mich.« Er hustete. »Aber könnten wir vielleicht wieder hinaufgehen? Diese Finsternis drückt allmählich auf meine Stimmung.«

»Aber es ist eine dunkle Geschichte, nur erhellt von der Flamme des Verstands!« Raveno lachte erneut. »Manchmal werde ich schon selbst fast zum Poeten. Die Poesie der Bosparaner inspiriert mich! Kommt, wir haben uns eine Pause verdient. Danach erzähle ich Euch, bei welchem Autor welche Version der Sage steht.«

Der Kater Fran hatte sich neben der Tür zusammengerollt und blinzelte Galotta schläfrig mit einem Auge an, als er eintrat.

»So eilig«, sagte Axzimona ironisch. Sie lag in seinem Bett, das sie wie üblich mit Kissen aller Art übersät hatte, und nippte an einer dampfenden Tasse. Ihr Gesicht wirkte noch immer

erschöpft. »Bald wird es Nacht. Hat der gelehrte Herr endlich all seine ach-so-wichtigen Notizen geordnet?«

»Ich habe recherchiert.«

»Und was hast du herausgefunden?«

»Bisher noch nichts.« Er war nicht bereit, seine Theorie mit Axzimona zu teilen, ehe er sicher sein konnte. »Raveno hat mir die Sage von der Ewigen Stadt erzählt. Jetzt bekomme ich die bosparanischen Verse nicht mehr aus dem Kopf — sie haben diesen gleichmäßigen Rhythmus.« Doch seine Befürchtungen hatten sich bestätigt. Er hatte viele Geschichten gehört, aber es waren nur Geschichten, Märchen, nichts, was ihm weiterhelfen konnte.

»Und das hat so lange gedauert?« Axzimona klang vorwurfsvoll.

»Du hast vorhin gesagt, es gehe dir inzwischen wieder gut - ich habe mich nur auf deine Worte verlassen. Deswegen komme ich auch nicht, um zu fragen, wie du dich fühlst, sondern nur, um zu schlafen.« Galotta setzte sich aufs Bett, mit dem Rücken zu ihr, und zog die Schuhe aus.

Es war eine Art Spiel zwischen ihnen: Er arbeitete mit Axzimona zusammen, sie verbrachten die Nächte miteinander, ließen aber keine Gelegenheit aus, dem anderen zu zeigen, dass sie seine Anwesenheit nur duldeten. Dabei wusste Galotta trotz allem nicht, wie er ohne Axzimona die langen Brabaker Nächte überstanden hätte: Nach all der Zeit lauerten noch immer Bilder und Erinnerungen auf ihn, sobald er zu erschöpft war, sich zu konzentrieren, und nicht müde genug, um zu schlafen. Er war abhängig von ihr geworden. Das gefiel ihm nicht, schon gar nicht nach Ravenos versponnenen Spekulationen. Doch gleichzeitig wusste er, dass er vielleicht ein noch größeres Problem hatte.

»Axzimona, ich sage es nicht gern, aber ich bin auf deine Fähigkeiten angewiesen. Jetzt mehr denn je. Falls du krank sein solltest, sag es mir besser jetzt, damit ich mir rechtzeitig

einen anderen Helfer für meine Arbeit suchen kann. Vor uns liegt eine Zeit, die volle Konzentration erfordert.«

»Ist das so?«, fragte die Hexe streitlustig.

Er wandte sich zu ihr um. »Ich habe begriffen, dass dir meine Arbeitsweise nicht gefällt. Aber ich möchte unbedingt vermeiden, einen Fehler zu begehen. Allerdings habe ich Zweifel, ob ich mich noch auf dich verlassen kann.«

Axzimona grinste humorlos. »Keine Sorge. Mich wirst du nicht so schnell los.«

»Ich brauche dich nicht als - Freundin. Ich brauche deine Unterstützung als Magiekundige. Während einer komplizierten magischen Forschung ist es kontraproduktiv, unnötige Risiken einzugehen.«

»Ich musste das tun.« Axzimona richtete sich halb auf und stellte die Tasse ab. In ihren narbenumrandeten Augen stand ein Ausdruck, den er nicht zu deuten wusste. Vielleicht machte sie sich über ihn lustig. »Du hättest mir sonst nicht geglaubt. Es war leicht, die Magie einzufangen. Und es hätte mir auch nichts ausgemacht, wenn ich nicht beeinträchtigt gewesen wäre.«

»Wovon sprichst du?«

»Was glaubst du wohl, wovon ich spreche? Ich wollte sehen, wie lange ein Genie wie du braucht, bis es etwas merkt, aber eher fault mir wohl die Nase ab.« Sie beugte sich vor und sprach langsam, wie zu einem begriffsstutzigen Narren. »Ich bekomme ein Kind.«

»Was?« Daran hatte Galotta keinen Augenblick lang gedacht. Axzimona war keine junge Frau mehr, die leicht empfing. »Deswegen ... hast du gesagt, es sei meine Schuld?«

»Antworte jetzt nur nichts Falsches«, sagte die Hexe drohend.

»Du glaubst, ich würde das Kind nicht wollen?« Galotta war fassungslos. »So denkst du von mir?« Axzimona starrte ihn weiterhin an, und er stammelte: »Mein Leben lang habe

ich ... ich kann es nicht glauben ...« Der Ausdruck der Hexe änderte sich nicht. Mit plötzlichem Misstrauen fragte er: »Das Kind ist doch von mir?«

»Ich wüsste nicht, von wem sonst«, erwiderte sie bissig. »Sicher nicht von dem Eunuchen.«

»Warum hast du es mir nicht eher erzählt? Wie lange weißt du davon?«

»Schon seit Monaten. Ich wusste es im ersten Moment.«

»Und trotzdem hast du mir nichts gesagt?«

Sie erhob sich und trat ans Fenster. »Ich bin nicht zum ersten Mal schwanger. Als ich damals aus Khefu geflohen bin, wollte ich mich so schnell wie möglich in Sicherheit bringen, aber der Weg war weit, und ... ich habe mein Kind kurz vor Brabak verloren.«

»Das... tut mir leid«, sagte Galotta. Diesen Teil der Geschichte kannte er noch nicht. Doch er verstand nun umso besser, weshalb sich Axzimona an Nahema rächen wollte. »Aber hier bist du in Sicherheit, und ich ...«

»Sei still«, unterbrach ihn Axzimona unwillig. »Es ist... dort passiert. Als ich mich vor Nahema versteckt habe.«

»An diesem ... Astralloch?« Erschrocken begriff Galotta, was das bedeutete. »Dann hast du dein — unser Kind heute willentlich in Gefahr gebracht.« Er sprang auf und fasste sie bei den Schultern. »Axzimona — tu das nie wieder!«

»Du kannst mir nicht befehlen, was ich zu tun habe. Ohnehin war es damals etwas anderes. Jetzt...« Sie zögerte und suchte nach Worten. »Ich fühle mich nicht besonders gut, das ist alles. Aber das geht vorbei.«

»Du solltest trotzdem einen Heiler aufsuchen.«

»Tu mir den Gefallen und spiel nicht den besorgten Vater. Das steht dir nicht. Lass uns einfach weitermachen wie bisher.«

»Aber das kann ich nicht! Du musst dich ausruhen.« Was er eben noch gesagt hatte, kam ihm nun töricht vor. »Du darfst

dich diesem Astralloch auf keinen Fall noch einmal nähern. Und wir haben Zeit. Ohnehin erfordert die Arbeit sorgfältige Planung, einige Monate mehr oder weniger werden uns nicht zurückwerfen.«

Axzimona schnaubte. »Nein, wir haben *keine* Zeit. Hast du einmal in den Spiegel gesehen? Du wirst *alt*, Cordovan. Wenn du deine Rache in diesem Leben noch schmecken willst, solltest du dich lieber beeilen.«

»Alt?«, wiederholte Galotta betroffen. »Das kann nicht dein Ernst sein.« Doch er musste die Wahrheit ihrer Worte überprüfen. Der Wandspiegel zeigte ihm ein abgezehrtes Gesicht mit scharfen Falten — und grauem Bart. Nur in seinen Augenbrauen waren noch ein paar Spuren von Rot zu erkennen.

Er holte tief Luft. »Du hast recht, ich bin nicht mehr jung. Aber ich werde nicht morgen tot umfallen. Ich verspreche dir, ich bleibe lange genug am Leben, um ...« Doch plötzlich wusste er nicht mehr genau, wie er den Satz abschließen sollte. Bis Nahema und Hal tot waren? Das schien plötzlich nicht mehr so wichtig zu sein wie noch vorhin.

»Ich will, dass Nahema stirbt - und ich will nicht noch länger darauf warten.« Axzimona warf sich wieder aufs Bett. »Ah, ich hätte dir nichts sagen sollen! Von nun an wirst du dich wohl aufführen wie ein Narr.«

Galotta lächelte. Er konnte einfach nicht anders. In ihm dehnte sich Licht aus, eine Wärme, wie er sie seit langer Zeit nicht mehr empfunden hatte — oder noch nie. »Lass uns später darüber sprechen. Versuch, ein wenig zu schlafen.«

Sie verdrehte die Augen. »Schon fängt es an.«

Die Nacht war zu warm und Axzimona war zu nah, aber was bedeutete das schon? Er konnte ihren Atem hören. Das beruhigte ihn, denn er empfand das Bedürfnis, über sie zu wachen. Sie schlief. Galotta sah in die Dunkelheit und versuchte, seine Gedanken zu ordnen. In dieser Nacht verfolgte ihn nicht das

Bild von Rabenkinds blutüberströmtem Körper, er erinnerte sich nicht an Hals betrunkenes Lachen oder Nahemas ölfarbene Augen.

Die Worte der Hexe hatten ihm deutlich gemacht, dass diese Rache an Nahema vielleicht tatsächlich der letzte große Plan war, den er vollenden konnte. Sie hatte recht: Er war alt geworden und hatte es nicht einmal bemerkt, so sehr war er damit beschäftigt gewesen, Hal, Nahema und sein eigenes Leben zu hassen. Vielleicht war ein Mord das Letzte, was er jemals tat - und er würde nicht mehr erleben, wie sein Kind heranwuchs.

Irgendwo in der Logik, die ihn zu dem Mann gemacht hatte, der er jetzt war, schien ein schrecklicher Fehler zu stecken. Doch er konnte ihn nicht festmachen. Es war wie in der Sage über die Ewige Stadt, die ihm Raveno Terbysios erzählt hatte — ein Kreis, in dem sich die Gedanken verfingen und sich nicht mehr zu befreien vermochten. Er hatte sich gefühlt, als hätte Nahema ihm etwas Lebenswichtiges gestohlen und als könne nur Rache die Welt wieder ins Gleichgewicht bringen.

Er war sich nicht mehr sicher.

17. Kapitel

DIESTIMMEAUSKRISTALL

Dunkle Halle der Geister zu Brabak Ende Travia 1006 BF

Vielleicht kannte die Welt doch ein wenig Gerechtigkeit, dachte Galotta, während er am Fenster lehnte und zusah, wie Axzimona im Bett frühstückte. Sie aß mit großem Appetit. Offenbar hatte sie sich von den Erlebnissen bei den Wudu-Ruinen wieder erholt, das beruhigte ihn.

Sie erschien ihm schöner als noch vor kurzem. Wenn sie sich nur anders frisieren würde! Mit diesen verfilzten Zöpfen konnte er sich nicht anfreunden. Aber ihre schwarzen Augen hatten ihm schon immer gefallen. Ob sein Kind diese Augen erben würde?

Galotta schrak aus seiner Tagträumerei auf, als Axzimona plötzlich die Teetasse absetzte und erklärte: »Ich will in den Sumpf zurück, heute noch.« Sie runzelte die Stirn. »Wo hast du eigentlich deinen Kopf? Ich hoffe, du hast dir inzwischen Gedanken gemacht, was wir mit diesem - diesem magischen Loch anfangen können. Also? Ich höre.«

»Was wir suchen, wird im Inneren des Astralrisses zu finden sein«, sagte Galotta. »Mich würde interessieren, was sich am Fuß dieser Treppe verbirgt, die du gesehen hast.«

»So gefällst du mir besser. Nun, dort ist eine Sackgasse, und an der Stelle habe ich auch den Splitter gefunden. Aber ich bin sicher, dort gibt es noch mehr - und wir werden es uns holen, nicht wahr?« Gier glänzte in Axzimonas Augen. »Und der Schlüssel dazu ist mein Kristallsplitter, richtig?« Mit ihren klebrigen Fingern strich sie sanft über ihr Medaillon.

»Ich gehe allein, sobald ich eine Möglichkeit gefunden habe.« Abwehrend hob Galotta die Hand, als sie den Mund öffnete, um zu widersprechen. *»Du* wirst dieses Gebiet nicht noch einmal betreten, haben wir uns verstanden? Ich will nicht riskieren, dass meinem Kind etwas zustößt.«

»Dieser Ort hat viele Geheimnisse, Cordovan. Ein Menschenleben wird nicht ausreichen, um sie zu entschlüsseln. Aber ein Augenblick reicht, um sie zu erfühlen.«

»Ich benötige kein Menschenleben.«

Abschätzig schob sie die Unterlippe vor und musterte ihn. »Wenn du so anfängst, überlege ich mir besser, ob ich *mein* Kind überhaupt zur Welt bringen will. Ich kann es immer noch loswerden.«

»Was? Aber du darfst nicht...«

»Dann lässt du dir besser etwas einfallen. Sonst werde ich in den Sumpf zurückkehren und *dich* hier lassen. Vergiss nicht: *Ich* habe den Splitter gefunden, und *ich* kann auch jederzeit an den Ort zurückfliegen. Du nicht.«

Vor Ärger biss Galotta die Zähne zusammen. Dass sie es wagte, ihm zu widersprechen, dass sie ihm damit drohte, sein Kind zu töten! Er konnte ihren Willen jederzeit brechen, wenn er wollte. Vielleicht sollte er ihr eine Lektion erteilen, damit sie sich daran erinnerte. Ihm lag nichts an ihrem widerspenstigen Charakter. Allein um die Sicherheit seines Kindes zu gewährleisten, sollte er es tun ... er durfte nicht zulassen, dass seinem Nachkommen durch Axzimonas Starrsinn etwas zustieß. Doch ebenso wichtig war es für ihn, seine Macht durch das Artefakt zu vergrößern, das er im Sumpf suchen wollte. So antwortete er nur: »Nicht nötig. Wir gehen gemeinsam.« Einem Teil von ihm widerstrebte es, ihr auf magische Weise Gewalt anzutun. Konnte er wissen, ob nicht auch das ungeborene Kind darunter litt? Und wenn er es tat, würde Axzimona nicht mehr für ihn da sein, wenn er sie brauchte — nicht mehr die Frau, die er gekannt hatte.

Nein, er würde ihr nichts antun. Er würde sie beschützen, wie es sich für einen Gefährten gehörte. Aber er würde auch die Augen auf der Suche nach dem Artefakt offen halten.

»Ich muss eine Möglichkeit finden, mich vor der Wilden Magie zu schützen«, sagte er. »Wir brechen auf, sobald ich etwas gefunden habe.«

In der Tür sah er sich noch einmal über die Schulter nach ihr um. Axzimona leckte Honig von einem Messer und verdrehte die Augen, als sie seinen Blick bemerkte.

»Zerreiß dich nicht vor Eile. Ich halte es ganz gut auch mal ohne dich aus.«

Galotta stand in einem der zahlreichen Abstellräume in den Eingeweiden der Akademie. Wolken von Staub folgten Raveno Terbysios, der Schränke und Regale durchsuchte, und Galotta hustete hinter vorgehaltener Hand.

»Es gab da noch ein Amulett mit einem herausragenden *Gardianum*«, sagte der alte Magier, dem der Staub offenbar nichts ausmachte. »Ich finde es schon noch. Es sollte Euch ausreichend schützen. Wir hatten hier schon häufiger Verseuchungen durch Dämonenmagie.«

»Ich spreche aber von wilder, chaotischer Magie, die eskalieren kann«, wandte Galotta ein.

»Hatten wir auch schon«, murmelte Raveno dumpf, während er sich tiefer über eine Schublade beugte. Seine Augen waren sicher nicht mehr die besten. »Bloß nicht zaubern, wenn Ihr davon umgeben seid, hört Ihr ... ah, da ist es ja. Seid bitte vorsichtig. Das gute Stück ist recht alt, und es wäre sehr aufwendig, ein neues herzustellen - wir haben auch keinen Artefaktspezialisten vor Ort.«

Er reichte Galotta ein Amulett, das aus einem schweren, angelaufenen Silberklumpen bestand. Das Schutzamulett war

kein Schmuckstück, aber es erfüllte offenbar seinen Zweck. Galotta wog es in der Hand.

»Stimmt etwas nicht?«, fragte Raveno freundlich.

»Nein. Ich hätte nur nicht gedacht, dass mein Problem so einfach zu lösen ist.«

»Der Schutzzauber wird wohl nur eine gute Stunde anhalten - vielleicht auch deutlich weniger, je nachdem, wie stark die Magie ist, mit der Ihr es zu tun haben werdet. Ihr beeilt Euch besser mit Euren Nachforschungen, ehe Euch dasselbe widerfährt wie dem letzten Träger des Amuletts.« Humor blitzte in den Augen des alten Mannes auf, daher beging Galotta nicht den Fehler, noch weiter nachzufragen.

Er hatte sich schon zum Gehen gewandt, da hielt ihn die Stimme des Magiers zurück: »Ihr sucht nach der Ewigen Stadt, Collega Galotta?«

»Ja, vielleicht.« Ravenos warme Augen konnten stechend werden, wenn er solche Fragen stellte. »Danke für Eure Hilfe, aber jetzt entschuldigt mich bitte, ich habe jemandem versprochen ...« Er unterbrach sich. Vielleicht war es doch besser, sich alle Informationen zu beschaffen, die er bekommen konnte, und Raveno hatte sich stets als große Hilfe erwiesen. »Nein, einen Moment. Ihr seid der Experte für Mythologie. Wäre es möglich, dass sich die Ewige Stadt in der Nähe von Brabak befunden hat? Immerhin sagt der Mythos, dass sie unter schwarzen Wolken liegt, und hier ist der Himmel den halben Tag bezogen.«

»Das weiß ich nicht. Stadtruinen gibt es im Dschungel jedenfalls genug, und untergegangene Kulturen, die für eine halbe Welt ausreichen.«

»Was meint Ihr: Könnten die antiken Texte von Wudu-Städten inspiriert worden sein?«

»Möglicherweise auch das. Aber vergesst nicht, was der Dichter uns überliefert.« Raveno räusperte sich und zitierte feierlich: »Viele versuchten, sie zu erreichen und in das Herz

der Ewigen Stadt zu blicken. Doch sie fanden nichts als einen Spiegel.«

* * *

Wudu-Ruinen nördlich von Brabak, Anfang Boron 1006 BF

Allein der Anblick des Astralrisses mit seinen chaotischen Farben schien an Galottas Verstand zu zerren. Aber dieses Mal würde ihn Ravenos Amulett vor der zerstörerischen Kraft beschützen. Er spürte den Unterschied deutlich. Dennoch musste er allen Mut zusammennehmen. Vorsichtig streckte er eine Hand aus und schob sie durch die Barriere. Sofort begannen seine Finger zu prickeln, ein unangenehmes Gefühl. Er wartete ab, aber mehr geschah nicht.

»Pass bloß auf die Dämonen auf, die plötzlich aus der Erde springen und dir die Hand abbeißen könnten«, sagte Axzimona spöttisch. »Am besten zählst du erst mal laut bis tausend, um sicherzugehen, dass keine kommen.«

Galotta zog die Hand zurück. »Solange du bei mir bist, werde ich Alonzo und seine albernen Sprüche nicht vermissen.« Er lächelte, um den Worten die Schärfe zu nehmen, und zwang sich, durch die Barriere zu treten. Je schneller er es hinter sich brachte, desto besser.

Langsam atmete er aus. Er hatte unwillkürlich die Luft angehalten. Seine Haut brannte, und er hatte das Gefühl, ständig gegen Schlieren in den Augen anblinzeln zu müssen. Auch das Schutzamulett schirmte ihn offenbar nicht vollständig gegen die Auswirkung der chaotischen Magie ab, und all seine Sinne schienen beeinträchtigt. Aber es musste genügen. Ein dumpfes Donnern wie von einem Wasserfall drang aus einiger Entfernung an seine Ohren.

Nun, da er im Inneren des Phänomens stand, wiesen alle Bäume ihre üblichen Formen und Farben auf, abgesehen

davon, dass sie mit bleichem, schleimigem Moos bewachsen waren. Das Chaos schien sich nun auf der *anderen* Seite der Barriere zu befinden - als hätte er aus einer Welt des Wahnsinns einen Schritt in den einzigen stabilen Flecken der Welt gemacht. Das ergab keinen Sinn.

Anfangs stolperte Galotta nur verwundert der Hexe hinterher und konnte sich kaum satt sehen. Die zerbrochenen Reste einst mächtiger Gebäude einer Hochkultur waren tief im Boden versunken, sodass nur noch das obere Ende ihrer Mauern herausragte, obwohl es hier kaum sumpfig war. Im Gegenteil, seit er die Barriere durchquert hatte, fanden seine Füße festen Boden.

Hatte hier früher die Ewige Stadt gestanden?

Er wusste nicht einmal, ob ihn Raveno Terbysios mit der >Ewigen Stadt< nicht auf eine fälsche Fährte gelockt hatte. Die Visionen, die er gehabt hatte - vor sehr langer Zeit, wie ihm jetzt schien - hatten ihm andere Bilder gezeigt, scharfe Formen, glänzenden und fast durchscheinenden Stein. Aber was waren schon die Wähnvorstellungen eines fieberkranken Mannes? Dass es in diesem Urwald Hochkulturen gegeben hatte, stand außer Frage.

Er verdrängte den Gedanken, hier eine mythische Stadt finden zu müssen. Dieser Ort war geheimnisvoll genug, und es würde eine große Herausforderung für ihn werden, alle Rätsel zu erschließen. Doch auch dazu waren sie heute nicht hergekommen. Heute befand er sich auf der Suche nach einem mächtigen Artefakt.

Axzimona stand bereits an der Treppe, von der sie berichtet hatte, und winkte ihm, ihr zu folgen. Das Donnern klang nun schon deutlich lauter.

Es knisterte unter ihren Sohlen, als sie die Füße auf die Treppe setzten. Bislang hatte Galotta nur einige steinerne Stufen gesehen, die - von Dschungelfarnen und Wurzeln überwuchert - offenbar einen Abhang hinunterführten. Doch

als die Hexe die letzten Blätter zur Seite schob, verschlug es ihm schlichtweg die Sprache.

Vor ihnen senkte sich ein Krater in die Tiefe. In dem kegelförmigen Trichter - er mochte fünfhundert Schritt oder mehr messen — wälzte sich ein Mahlstrom aus Schlamm mit unendlicher Schwere beständig um ein dunkles Zentrum, das in der Mitte des Kraters in die Tiefe führte. Der Abgrund schien bodenlos, aber genau dort hinein führte die marode Steintreppe, auf der sie standen.

Der Schlamm im Kraterloch schlug Wellen und Blasen, gurgelte, röchelte beinahe wie mit menschlicher Stimme. Galotta konnte sich nicht helfen, aber der Anblick erinnerte ihn an einen Wirbelsturm, eine Naturgewalt, von der er zwar schon viel gelesen, die er aber noch nicht mit eigenen Augen gesehen hatte. Am östlichen Rand des Kraters, etwa hundert Schritt von ihnen entfernt, stand eine weitere Pyramide. Dschungelpflanzen überwucherten die verwitterten Stufen. Die Vorderseite der Pyramide fehlte vollständig, sodass Galotta in das verwinkelte Innere der Ruine blicken konnte. Es sah aus, als wäre das Gebäude einst zur Hälfte in die Tiefen des Kraters gerissen worden.

»Unglaublich. Das ist...« Galotta fehlten die Worte.

»Dort unten habe ich den Kristallsplitter gefunden, Cordovan.«

Galotta nickte. »Ein Strudel, wie ein Wirbelsturm aus schwarzen Wolken. Es würde mich nicht wundern, wenn das, was wir suchen, im >Auge des Sturms< zu finden ist.« Er wusste, dass die Anwesenheit machtvoller Artefakte die seelenlose Natur dazu bringen konnte, sich ganz auf diesen zwingenden Einfluss auszurichten. Das musste das Zentrum der früheren Katastrophe sein, genau hier sammelte sich die Wilde Magie. Hatte er sein Ziel erreicht? Führte dieser Weg in ... die Stadt aus seiner Vision?

Galotta bedauerte, dass er keinen Analysezauber wagen konnte. Das war innerhalb dieser Zone chaotischer Magie

zu riskant, und er erinnerte sich noch allzu gut, wie ihn sein letzter Versuch geblendet hatte. Um das Wesen der Macht zu erkennen, die sogar Kraftlinien zerreißen konnte, musste er sich ganz auf seinen analytischen Verstand verlassen.

Vorsichtig begannen sie den Abstieg über Stufen, von denen jede sicher einen halben Schritt hoch war. Es war ein schwindelerregendes Erlebnis. Die Steintreppe hatte kein Geländer, links und rechts unter ihnen rauschte der unerbittliche Mahlstrom, getrieben von einer unsichtbaren Macht. Galotta war überzeugt, dass niemand dem Morast entkommen würde, wenn er einmal hineinstürzte, und er zwang sich, den Blick fest auf den Fleck Boden direkt vor seinen Füßen zu richten, sonst hätte ihn der Schwindel überwältigt. Selbst Axzimona, die bislang keine Angst gezeigt hatte, krallte sich in seinen Arm.

Noch konnte Galotta kein Ende in der dunklen Tiefe des Auges ausmachen. Je tiefer sie gelangten, desto steiler fiel auch der Strudel unter ihnen ab — dennoch verlangsamten sich seine Bewegungen zum Zentrum hin stetig. Bald verschwanden die Pyramide und der Rand des Kraters aus ihrem Blickfeld, schließlich drang auch das Tageslicht nicht mehr bis zu ihnen vor. Axzimona entzündete eine Fackel.

Das >Auge des Sturms< maß in seiner engsten Stelle nicht mehr als zehn Schritt. Hier waren die Bewegungen des Schlamms endgültig erstarrt. Mehr noch: Bei jeder Bewegung rieselte Erde herab, die trockene Luft brachte Galotta zum Husten. »Was ist hier mit dem Wasser geschehen? Es ist nicht einmal feucht. Wir befinden uns inzwischen weit unterhalb der Wasseroberfläche - und das mitten im Sumpf.«

Hatte sich dieser Teil der Ansiedlung immer unter der Erde befunden, oder war er im Lauf der Jahrhunderte im Morast versunken? Wie war es dann möglich, dass dieser Zugang noch immer frei lag? Galotta fand keine Antwort, aber das Nachdenken lenkte ihn von dem Stechen auf seiner Haut ab.

Die Treppe führte nun hinab in einen fast senkrechten Erdstollen. Hier schien die Luft vollkommen bewegungslos zu stehen. Wenn sie für einen Moment innehielten, waren ihr Atem und das Knacken des Feuers die einzigen Geräusche in der Dunkelheit. Axzimona streckte die Fackel vor, aber die orange Lichtpfütze fiel nur auf die nächsten paar Stufen. »Hier stinkt es«, sagte sie. »Wenn du empfindlich bist, halt dir besser die Nase zu.«

»Ich rieche nichts.« Vermutlich gehörte das zu den wenigen erfreulichen Wirkungen, die die Wilde Magie an diesem Ort auf Galotta ausübte.

Sie erreichten den Fuß der Treppe.

Der Gang endete vor einer steinernen Wand, über die sich eine aufwendige Verzierung in Form eines Portals erstreckte. Axzimona leuchtete die Wand aus. »Hier habe ich den Splitter gefunden, aber weiter bin ich nicht gekommen.«

Zwei mächtige Reliefpfeiler waren aus dem Fels herausgeschlagen worden und umschlossen auf beiden Seiten die glatt polierte Steinwand. Das Fresko auf dem Portal bestand aus zahlreichen Symbolen, scheinbar ohne jede Ordnung. Trotz der trockenen Luft waren die Muster stellenweise verwittert, und Kratzer zogen sich darüber, als hätte sie jemand absichtlich zerstören wollen.

»Was stellt das dar?« Galotta sprach mehr zu sich selbst. Er musterte das Fresko genauer: Jede der Halbsäulen war mit jeweils fünf übereinanderliegenden quadratischen Aussparungen geschmückt, auf denen sich weitere Symbole zeigten, kurze eingemeißelte Linien, die horizontal verliefen und an mehreren Stellen durch noch kleinere, vertikale Linien gekreuzt wurden.

»Sie lassen sich in den Stein hineindrücken.« Axzimona fasste nach einer der Erhebungen, doch Galotta hielt sie zurück.

»Warte. Berühr nichts.«

»Ach Cordovan, ich war doch bereits hier unten und habe es probiert. Aber es passiert nichts — egal, was man wie oft drückt.

Doch wir müssen hier durch. Ich spüre, dass sich die Macht des Ortes hinter dieser Wand verbirgt.«

Tatsächlich, als Galotta seine Augen anstrengte, erkannte er schmale Fugen am Rand des Freskos. Es handelte sich offenbar um eine Tür. Am unteren Rand entdeckte er jetzt sogar das Stück einer Speerspitze, die unter dem Steinportal festgeklemmt schien. Selbst mit Kraft ließ sie sich nicht hervorziehen.

»Vielleicht gab es hier einen Kampf. Schau, die Tür hat sich am Ende wieder geschlossen. Wir müssen auf die andere Seite, ja.«

»Dann sag mir wie, Herr Akademiker.« Die Hexe schaute ihn erwartungsvoll an.

»Es steckt ein Mechanismus dahinter, so viel ist sicher. Diese Gravuren auf den Säulen«, - Galotta zeigte auf die quadratischen Ornamente —, »stellen vielleicht Ziffern dar, vermutlich von eins bis fünf. Auf der anderen Seite verhält es sich ebenso. Jetzt müssen wir nur noch herausfinden, welche Ziffern wir drücken müssen.«

»Und am besten noch heute, richtig?«

Er überhörte Axzimonas schnippischen Kommentar. »Dies ist eine Tempelstadt. Ich vermute, dass dieser verschlossene Zugang eine rituelle Bedeutung hatte. Deshalb müsste sich die Lösung auf dem Fresko selbst finden. Siehst du noch etwas anderes als eingravierte Kreise?«

Die Hexe schüttelte den Kopf. »Das sind ohnehin eher Eier als Kreise.«

»Vielleicht hast du sogar recht. Es könnten Echseneier sein. Stellt dieses Fresko vielleicht ein rituelles Bekenntnis dar, auf welche Ahnen man sich hier in den magischen Künsten beruft? Ich halte es für denkbar, dass dieser Ort schon vor den Wudu von Echsenmenschen genutzt wurde und die Waldmenschen dann hier auf deren uralten Geheimnisse gestoßen sind. Schließlich haben sie auch einen Echsengott verehrt.« Nach-

denklich runzelte Galotta die Stirn. »All diese ... Zeichnungen der Echseneier — hast du sie gezählt?« Er begann selbst damit und kam auf neununddreißig. Doch weitere waren durch die verwitterten Stellen und die Kratzer auf der Steinoberfläche unkenntlich geworden. »Ich bin mir sicher, wenn wir wissen, wie viele es insgesamt sind, können wir auch etwas mit den Ziffern auf den Säulen anfangen.«

Axzimona blickte jetzt nicht mehr ganz so spöttisch. »Aber wenn einige fehlen ...?«

Galotta griff nach seinem Beutel mit Beschwörerkreide und schabte damit über den Felsen. Ein Stück nach dem anderen verbrauchte er, bis an den verwitterten Stellen die verborgenen Zeichnungen sichtbar wurden. »Da sind sie! Das macht insgesamt vierundvierzig.«

Die Hexe stieß einen bewundernden Pfiff aus. »Nicht schlecht, kleiner Mann. Lass mich raten - wir zählen von unten nach oben, jeder sucht sich die Vier auf der Säule, und dann geht es rein!«

Galotta trat selbst zur rechten Halbsäule. Es gab keinen Zweifel, dass am unteren Ende mit dem einzelnen Strich die Eins begann. Sorgfältig zählte er und vergewisserte sich, ob auch Axzimona richtig gewählt hatte.

»Bereit?«, fragte sie.

Galotta nickte — doch dann zögerte er. »Nein, warte! Die Ziffern stimmen nicht.« Axzimona mochte hier damals gedrückt haben, was sie wollte - aber ihm stand nicht der Sinn danach, eine Falle auszulösen. »Wenn die Ellipsen auf dem Fresko die echsische Urmacht symbolisieren, müssen wir sie in deren Zahlensystem umwandeln.«

Er sah an Axzimonas leerem Blick und dem halb geöffneten Mund, dass es sinnlos war, ihr Einzelheiten zu erklären. Nun nützte ihm das Wissen aus den echsischen Schriften, die er damals von Maraskan geborgen hatte. Mit der Entschlüsselung des fremdartigen Zahlensystems hatte er fast ein Jahr

verbracht: Die Grundlage der echsischen Zählweise bildete ein fünfköpfiges Brutgelege, und so rechneten sie nach dem Fünfersystem.

»Die Echsen beginnen bei Null zu zählen, vierundvierzig entspricht also ... eins drei vier.«

Die Hexe schüttelte nur den Kopf. »Das verstehe ich nicht. Drück du für mich.«

Galotta seufzte, presste erst auf der einen, dann auf der anderen Seite des Portals die jeweiligen Steine in die Wand - und mit lautem Rumpeln schob sich die Wand in die Höhe. Erstickender Geruch wehte ihnen entgegen. Und tatsächlich sahen sie nun den abgebrochenen Speer, der unter dem Gewicht der Tür zerdrückt worden war.

»Jetzt wird es interessant«, murmelte Galotta.

Sie betraten ein Gewölbe, doch das schwache Licht machte es unmöglich, Einzelheiten zu erkennen. Das Knistern der Wilden Magie, die sich hier immer wieder sichtbar entlud, ließ Galotta erst gar nicht daran denken, einen Lichtzauber zu wirken. Steingesichter überzogen die Wände, mit grober Hand gemeißelt, sie hatten dieselben hervorquellenden Augen und aufgerissenen Münder wie die Opferstatue vor dem Tempel. Im Fackelschein wirkten sie beinahe lebendig.

»Cordovan, schau mal. Was hat ihm wohl einen solchen Schrecken eingejagt?«

Galotta trat näher und verzog angewidert das Gesicht, als er sah, was Axzimona mit ihrer Fackel anleuchtete: Auf dem Boden lag der Leichnam eines Mannes. Es sah aus, als sei der Krieger mitten im Lauf niedergestürzt und habe sich voller Angst zusammengekrümmt, so als gäbe es keine Möglichkeit mehr, einer schrecklichen Katastrophe zu entkommen. Die Trockenheit hatte seinen Körper konserviert, und noch immer sah Galotta deutlich die helle Bemalung auf der dunklen Haut - und die Holzmaske, die er sich über das Gesicht gezogen hatte. Sie zeigte einen Ausdruck grimmiger Wut und stand in

starkem Gegensatz zu der angsterfüllten Haltung des Mannes. Sein Speer mit einer Spitze aus schimmerndem Vulkanglas lag noch neben ihm.

»Ich weiß es nicht. Lass ihn«, sagte Galotta, als Axzimona eine Hand ausstreckte, um die Maske zu berühren. Er ahnte, dass der Leichnam zu Staub zerfallen würde, wenn man ihn nur streifte. Seine Stimme zog ein ersticktes, flüsterndes Echo nach sich, und er wollte, er hätte geschwiegen.

Die Hexe zuckte die Achseln und schritt weiter voraus. Als Galotta ihr folgte, traf ihn die magische Präsenz wie ein Blitzschlag. Die Bilder standen ihm so deutlich vor Augen, als würde er sie selbst in diesem Moment sehen: *Ein Mann und eine Frau in Lederrüstung, mit Schwertgurt, Dolch und kniehohen Soldatenstiefeln. Um die Faust der Frau zucken Feuerfunken, und beide trugen Embleme mit Flammen und Blitzen vor der Brust. Sie kamen in feindlicher Absicht und würden alles niedermachen, was sich ihnen in den Weg stellte. Das erkannte er deutlich an der geröteten Aura. Er selbst war dieser Mann in der Rüstung, und zugleich war er es nicht.*

»Was ist?«, fragte Axzimona unwillig. »Ich denke, dein Schutzzauber hält nicht ewig, also bleib nicht auch noch stehen!«

»Jemand ist hier«, sagte Galotta.

»Ja, ein toter Mann — und vielleicht noch ein paar mehr.«

»Nein... jemand ... der meint, dass wir Feinde sind. Er glaubt, wir wären ... eine Art Soldaten vielleicht.« Die Bilder waren verschwunden, jetzt lag wieder nur das dunkle Gewölbe vor ihnen. Galotta blinzelte in das Licht von Axzimonas Fackel.

»Du hattest recht«, sagte sie. »Dieser Ort bekommt dir nicht.«

Als sie weitergingen, wurde das Gewölbe schmaler. Leichen lagen quer verstreut im Gang, die meisten in Flecken von schwarzem Blut. Die Schwärze löste sich in feinen Flocken, als sie über die Körper hinwegstiegen. Diese Toten trugen

Lederrüstungen, so mürb, dass sie zerbröckelten, sobald der Saum von Galottas Robe sie streifte. Die Plaketten über ihrer Brust waren jedoch erhalten, sie hatten sich nur dunkel verfärbt. Als Galotta eine aufhob und daran rieb, blitzte Silber auf, und die geprägten Formen stilisierter Flammen wurden sichtbar. »Kampfmagier.« Galotta hielt Axzimona die Plakette hin. »Vermutlich sind das bosparanische Rüstungen. Wer auch immer hier ist... er glaubt, wir gehören zu diesen Leuten.«

»Blödsinn«, murmelte Axzimona. »Ich spüre gar nichts. Komm.«

»Du bist auch nicht auf Geistesmagie spezialisiert.« Galotta steckte die Plakette ein.

»Glaub mir ...« Axzimona atmete tief durch. Ihre Augen zeigten einen sonderbaren bläulichen Glanz. »... wenn hier unten jemand am Leben wäre, würde ich es spüren. Es ist, als wäre ich Teil dieses Ortes. Und wir haben sein Zentrum bald erreicht.«

Galotta wurde immer unbehaglicher zumute. Er wusste, dass ihm nur wenig Zeit blieb. Wenn etwas Unvorhergesehenes geschah, das sie aufhielt, war er verloren.

Plötzlich weitete sich das Gewölbe vor ihnen zu einer Höhle. Ob sie künstlichen oder natürlichen Ursprungs war, ließ sich nicht feststellen, die Decke verbarg sich hoch über ihren Köpfen in Dunkelheit. Der Boden war mit zersprungenen Steinplatten bedeckt, sorgfältig bearbeiteten Rechtecken, die ohne Fugen ineinandergriffen.

Uberall, wohin das Licht der Fackel fiel, sahen sie Leichen — dunkelhäutige nackte, bemalte Krieger mit Masken und vermutlich bosparanische Legionäre mit Rüstung und Schwert. Es mussten mehr als hundert sein. Als hätte eine plötzliche Druckwelle sie niedergeschleudert, lagen sie da, viele hatten ihre Waffen noch im Körper des Feindes versenkt. Galotta beugte sich zu den Überresten einer breitschultrigen Frau hinab. Sie trug einen Helm und hatte den Arm ausgestreckt,

wie um eine Feuerlanze zu schleudern. Der Stein unter ihren Fingern hatte Blasen geworfen vor Hitze, jetzt war er kalt und erstarrt.

Galotta schluckte die Übelkeit hinunter, die ihm plötzlich in der Kehle saß. Der Anblick traf ihn - unter den Toten waren Magiekundige gewesen, vielleicht hatten sie die Lehren der Magierphilosophie gekannt, auf jeden Fall waren sie seinesgleichen — allesamt hingemetzelt von einer unbekannten Macht.

»Die Akademie wäre begeistert«, sagte Axzimona. »Das sind mehr Leichen, als sie sich jemals wünschen könnten. Pech für die Nekros, dass *wir* zuerst hier waren.«

»Selbst ich erkenne, dass diese Leichen zu alt sind für irgendwelche nekromantischen Späße«, presste Galotta zwischen den Zähnen hervor. »Was mag hier nur passiert sein?«

Vor Schreck sog er die Luft ein, als ein neues Bild vor seinen Augen erschien, so präzise, als wolle es seine Frage beantworten: *Der Mann und die Frau in ihren Rüstungen aus Leder und blitzendem Silber stürzten sich auf die Krieger, die diese Siedlung verteidigten. Mit ihren Feder\ronen, Massen und der bemalten Haut boten die Verteidiger zwar einen furchteinflößenden Anblick, aber ihre Körper setzten den Schwerthieben, Dolchstichen und Kampfzaubern der Angreifer nichts entgegen. Die Bilder begleitete Zorn und Verzweiflung.*

»Vorsichtig!«, zischte er Axzimona zu. »Ich sage dir, jemand ist hier und erinnert sich an einen Angriff... nein, er meint, der Angriff würde jetzt stattfinden.« Was er gesehen und gefühlt hatte, waren keine verwaschenen Erinnerungen.

Die Hexe achtete nicht auf seine Worte. Sie hatte eine zweite Treppe gefunden, und Galotta musste beschleunigen, um ihr zu folgen. Der Abstieg führte in ein Becken, das tief in den Boden gegraben war. Das Fackellicht genügte nicht, um seine Ausmaße zu erhellen. Auch hier lag der Boden voller brüchiger toter Körper.

»Diese Leichen sind ganz zerschlitzt«, stellte Axzimona fest.

Es stimmte: Uber die Leichname zogen sich zahlreiche Klingenspuren. Blut war diesmal allerdings keines zu sehen. Galotta ertappte sich nun doch dabei, dass er sich Pôlberra oder zumindest dessen Lehrling Alonzo herwünschte. Die Nekromanten wären sicher nicht um einen zynischen Witz verlegen gewesen, und vielleicht hätten sie eine Erklärung gehabt. In der Stille der Katakomben lastete das Grauen schwer auf ihm. Er biss die Zähne zusammen. Hoffentlich bemerkte Axzimona nicht, wie ihm zumute war.

Die Leichen lagen zu dicht, um ihnen auszuweichen. So stiegen Axzimona und Galotta über die Körper hinweg, bis sie ein mächtiges Podest erreichten, das über dem Becken aufragte. Vermutlich befand es sich ungefähr in der Mitte des Felssaals. Mehrere Dutzend Treppenstufen führten hinauf, sodass das obere Ende des Podests im Dunkeln lag. Vorsichtig umkreisten sie den steinernen Sockel. Dahinter breitete sich das Becken weiter aus, auch hier lagen die Toten.

Axzimona stieg die Treppen hinauf. Als sie die Hälfte der Stufen hinter sich gebracht hatte, fiel das Licht ihrer Fackel auf einen großen steinernen Thron, der sich auf dem Podium erhob. Auf dem Thron saß eine reglose Gestalt. Es musste der Priester der Wudu sein, den Raveno einst erwähnt hatte. Wo die bräunlichen Knochen nicht freilagen, zogen sich Linien und Muster über seine rostfarbene dunkle Haut. An Armen und Beinen war er über und über bedeckt mit filigranem Knochenschmuck, sodass er Galotta fast wie ein beinerner Ritter erschien. Auch er trug eine hölzerne Maske über dem Gesicht, eine dämonische Fratze. Die Überreste schwarzer Federn ragten noch über seinem Kopf auf. Es mochten Rabenfedern sein.

Galotta blieb abrupt stehen. Täuschte er sich, oder hatte er tatsächlich bläulich blitzende Augen hinter der Maske gesehen?

Axzimona eilte zu der Mumie.

»Warte!«, rief Galotta und folgte ihr eilig.

Doch die Hexe hatte den Thron bereits erreicht und streckte ihre Fackel vor, um den toten Priester genau in Augenschein zu nehmen. Plötzlich stieß sie einen begeisterten Schrei aus. »*Das* ist es! Cordovan, sieh dir das an!« Ihre Stimme verriet auf einmal ein Gefühl, von dem Galotta nicht geglaubt hätte, dass sie es kannte: Ehrfurcht.

Ohne weiteres Zögern riss sie dem Toten die Maske hinunter - und enthüllte einen Schädel aus purem Kristall. Das Licht ihrer Fackel durchdrang ihn, brach sich vielfach und ließ ihn in beißendem Violett schimmern. Die tiefen Augenhöhlen waren leer. Als Galotta näher herantrat, wurde das Brennen auf seiner Haut schier unerträglich, seine Augen schienen wie mit Vitriol gefüllt. Die Stille des Gewölbes bekam Substanz, presste ihm die Schläfen zusammen, und ein Surren lag in der Luft, zu tief für seine Ohren, aber spürbar. Er zweifelte nicht, dass sie gefunden hatten, was für den Astralriss verantwortlich war.

»Nicht«, rief er erschrocken, als Axzimona die Hand ausstreckte, um nach dem Schädel zu greifen.

»>Nicht<, >lass das<«, ahmte sie ihn nach, »wer bin ich, dass du ständig mit mir redest wie mit einem kleinen Kind? Ich hatte nicht vor, dieses Ding anzufassen, klar?« Ihre Hand zuckte zurück, sie rieb sich das Kinn.

Es war nicht der richtige Zeitpunkt, um sich auf Diskussionen einzulassen. Galotta empfand selbst den törichten Wunsch, den Kristall zu berühren, festzustellen, ob er kühl oder warm war, ob sich die Oberfläche tatsächlich so glatt anfühlte, wie sie aussah, aber er hielt sich zurück. Die Macht des Kristalls, die er spürte, unterschied sich stark von dem schläfrigen Bewusstsein der *Weit Widerhallenden Stimme.* Sie war wach und bedrohlich. Verzerrte Gesichter schienen sich unter der Oberfläche des Kristalls zu verbergen, Stimmen wis-

perten. Sie hatten den Gegenstand gefunden, der ihnen Macht verleihen würde - wenn sie ihn nur beherrschen konnten.

»Gib mir dein Tuch.« Galotta zeigte auf das rotblau gemusterte Tuch, das die Hexe um die Hüfte trug.

Axzimona knüpfte es los, doch sie reichte es ihm nicht. Stattdessen wandte sie sich selbst der Mumie zu und hüllte mit einer flinken Bewegung den Kristall in den Stoff. Ehe Galotta ihr in den Arm fallen konnte, hatte sie ihn hochgehoben und drückte ihn an ihre Brust.

Sie zuckte zusammen wie unter einem unerwarteten Schlag. Ihr Kopf fiel zurück, violettes Licht strömte unter ihren Lidern hervor. Ihre Hände ließen den Kristall los. Er fiel mit einem hellen Klingen zu Boden und rollte die Stufen hinunter in die Finsternis.

Für einen Moment starrte Galotta dem Artefakt mit aufgerissenen Augen hinterher, wollte sich hinterherwerfen, doch dann packte er Axzimonas Arm und hielt sie fest, damit sie nicht zusammenbrach. Sein erster Gedanke galt seinem Kind. Wenn ihm nur nichts zugestoßen war! Am liebsten hätte er Axzimona für ihren Leichtsinn geohrfeigt. Wütend fasste er sie bei den Schultern und schüttelte sie, und für den Moment vergaß er seinen Schrecken über den Ort und all die Toten. »Was hast du? Kannst du mich hören? Bei den Niederhöllen — sieh mich an!«

Am Ende der Stufen schlug der Schädel mit einem letzten durchdringend hallendem Ton auf den Boden auf und blieb ruhig liegen.

Axzimona murmelte etwas, das Galotta nicht verstand: Diese Sprache hatte er noch nie gehört. Gleich darauf verschwand das Leuchten aus ihren Augen. Aber als sie den Kopf hob und ihn ansah, wirkte sie völlig normal. Sie streifte seine Hand ab. »Reg dich nicht auf! Wo ist der Kristall?«

»Bist du verletzt?«

»Es geht mir gut, das habe ich doch gesagt. Wo ist der Kristall?«

Galotta stieß sie zurück. »Nein, das hast du nicht gesagt. Du rührst dieses Ding nicht noch einmal an! Denk an mein Kind, ich will gar nicht wissen ...«

Er hob das Tuch vom Boden auf, stieg eilig die Stufen hinunter und betrachtete den Kristall. Er schien unbeschädigt. Der Schädel wirkte so echt, als wäre er der eines Menschen, nur dass er vollständig aus Kristall bestand. Ein prächtiges Stück - aber widerwärtig makaber. Galotta fragte sich, wie die Waldmenschen über eine solche Kunstfertigkeit verfügen konnten, dass sie den Kristall derartig fein bearbeitet hatten.

Ein einzelner Zahn fehlte.

Es gab keine Möglichkeit für ihn, eigene Schutzzauber zu wirken. Also musste er es ohne diese Hilfe riskieren. Galotta umfasst sein Schutzamulett und hoffte, dass der *Gardiannm* stark genug war. Dann schlug er das Tuch um den Schädel und hob ihn auf.

Durch den Stoff hindurch schien sich der Kristall an Galottas Fingern festzusaugen. Es fühlte sich an, als würde seine Haut verätzt, doch er zwang sich, den Schädel nicht fortzuschleudern. Das Gewölbe verschwamm vor seinen Augen, und als er wieder klar sehen konnte, *wateten der unbekannte Kampfmagier und seine Gefährtin durch ein Bechen voller Blut auf ihn zu. Sie waren glühende Schemen, Entsetzen umgab sie als fleckige Aura. Zu ihren Füßen lagen die aufgeschlitzten Körper ihrer Kameraden. Aber die Magier ließen sich nicht beirren, mit Todesverachtung setzten sie einen Fuß vor den anderen. Die Luft in dem unterirdischen Gewölbe war angefüllt von einem Geflecht farbiger Magieadern, das vergossene Blut speiste sie zusätzlich.*

Er musste seine Stadt retten, die Überlebenden seines Volkes schützen, und das war seine Waffe. Wenn es ihm gelingen sollte, musste er sofort handeln.

Erstreckte die Hände seines Geistes aus, g r i f f zu, verknüpfte die Fäden mit den schimmernden Schwaden, die aus dem Menschen-

blut aufstiegen, handhabte sie auf eine Art, die Galotta noch nie erlebt hatte —

Doch, er hatte etwas ähnliches schon einmal gesehen. Aber wann und wo?

Dann brach alles in einem gleißend weißen Licht auseinander. Eine unsichtbare Druckwelle fegte durch das Gewölbe. Der Körper des jungen Bosparaners wurde niedergeschleudert, jeder Knochen in seinem Körper war zersprengt. Die Helligkeit löschte die Bilder in Galottas Kopf aus.

Zu seiner Überraschung stellte er fest, dass er rannte. Den verhüllten Kristall hielt er mit einer Hand an sich gedrückt, mit der anderen umklammerte er Axzimonas Arm und zerrte sie mit sich. Er wusste, dass sie zurück an die Oberfläche mussten - nicht nur, weil der Schutz seines Amuletts nicht mehr lange wirken konnte. Sie hatten etwas angerührt, das besser unangetastet geblieben wäre, und er fürchtete das Schlimmste. Wer war dieser Mann, der die Bosparaner lebend und als Feinde gesehen hatte, was war das für Magie, die er beherrschte? Diese Bilder — sie stammten aus dem Kristall, es waren Erinnerungen. Nein - es waren *Gedanken.*

Sie — Müssten — Tot — Sein! Alles — Leben — Ist — Ausgelöscht. Warum — Sind — Sie — zurückgekommen? Was — Geschieht — Mit — mir? Die fremde Stimme drang mit der gleichen Selbstverständlichkeit in Galottas Kopf wie die Bilder. Die Worte verstand er nicht direkt, denn er kannte die Sprache nicht, aber er begriff den Inhalt der Gedanken.

Ich — Sehe — Chaos. Die — Struktur — Ist — Fort. Unmöglich!

Axzimona stolperte und ließ die Fackel fallen. Eine Flamme schoss hoch, verzehrte das trockene Material, das sie am Boden fand, und verglomm auf den Steinplatten. Rauch quoll hoch.

»Cordovan! Nicht so schnell! Meine Güte«, - die Hexe hustete — »man könnte ja denken, dass jeden Moment alles zusammenbricht, so eilig, wie du es hast! Dieser Bau hat Jahrtausende gehalten!«

Ich — Bin — Mächtig — Genug, Um — Die — Angreifer - Bezahlen — Zu - Lassen. Wo — Sind — Die — Diener - Des - Gottes? Ich — Muss — Sie - Rufen.

Ein heller, singender Ton ging von dem Kristall aus, vibrierte in Galottas Händen. Im ersten Augenblick klang er harmonisch, doch schon einen Moment später ging er in ein Kreischen über, das in den Ohren schmerzte. Was auch immer das bedeuten mochte - etwas Gutes war es bestimmt nicht.

Sie hasteten weiter durch das unterirdische Gewölbe. Galotta konnte nicht abschätzen, wie weit es noch bis zu der Treppe war, die hinauf ans Tageslicht führte. Sein ganzer Körper schmerzte inzwischen von der zerrütteten Magie, in die er an diesem Ort getaucht war - der Schutzzauber musste jeden Moment erlöschen. Ohne die Fackel spendete ihnen nur das Glimmen des Kristalls Licht. Es strahlte durch den Stoff hindurch, und jetzt, wo der rötliche Feuerschein fehlte, war er tiefblau. Der Gang, die toten Körper, Axzimonas Gesicht mit den angstvoll aufgerissenen Augen, alles sah so unwirklich aus wie in einem Traum.

Ihre Schritte klangen gedämpft durch Staub und Erde. Galotta hörte ein Knacken und Rascheln rings um sie, das sicher nicht von dem erloschenen Feuer stammte; sie hatten die Fackel schon weit hinter sich zurückgelassen. Sein Herz hämmerte, seine Brust brannte, viel länger konnte er nicht mehr rennen. Auf einmal spürte er deutlich die Grenzen seines Körpers.

Erwählte — Krieger — Des — Gottes! Jetzt — Und — Für — Alle - Zeiten. Die fremde Stimme verriet eine Hingabe, wie sie Galotta bislang nur bei fanatischen Götterdienern erlebt hatte.

Axzimona keuchte und klammerte sich an seinen Arm. Das zwang Galotta, endgültig stehen zu bleiben. Er rang nach Atem und blickte der Hexe ins Gesicht. Mit aufgerissenen Augen sah sie über seine Schulter hinweg zum Ausgang. Er biss die Zähne zusammen und zwang sich, ebenfalls voraus zu blicken, das Unvermeidliche zu sehen.

Vor ihnen hatten sich die Toten erhoben und bildeten eine Mauer aus pergamenttrockenem Fleisch. Ihre Hände hielten noch immer Speere und Messer umklammert. Die Augen waren leer, die Münder offene Löcher. Elend und zerbrechlich standen sie da wie halbverhungerte Kinder, Leid zeichnete sich auf ihren eingefallenen Gesichtern ab. Nur die toten Wudu-Krieger hatten sich erhoben, erkannte Galotta mit der seltsamen Klarheit, die ihn in solchen Situationen stets erfüllt hatte, die bosparanischen Magier lagen noch immer reglos da, wie sie gefallen waren.

Vorsichtig wichen Galotta und Axzimona zurück, doch auch hinter ihnen erhoben sich bereits die Leichname. Hektisch sah er sich um. In der Dunkelheit erkannte er nichts als wankende Schatten. Als er sich die Anzahl der toten Krieger in Erinnerung rief, über deren Leichname sie auf dem Hinweg hinweggestiegen waren, wurde ihm flau. »Ich kann hier nicht zaubern!«, sagte er verzweifelt. »Wir kommen nicht vorbei. Wir müssen einen anderen Weg hinaus finden!«

»Es gibt hier keinen anderen Weg. Duck dich, ich versuche etwas.«

»Nein!«

»Cordovan, verdammt!« Die Hexe starrte ihn an. »Ich kann hier Magie wirken — und wenn du dich erinnern magst, ausgesprochen machtvolle.«

»Und was kannst du gegen hundert Untote ausrichten?«

Axzimona blickte sich unsicher um, schien in Gedanken zwischen verschiedenen Möglichkeiten zu springen. Einmal setzte sie zu einer Geste an, dann zögerte sie wieder.

»Verdammt, entscheide dich!«

Die untoten Wudu-Krieger sammelten sich um sie. Nur anhand ihres gequälten Ächzens konnte Galotta ermessen, wie viele es sein mochten. Entsetzt erkannte er, dass seine Macht gegen diese Scharen vermutlich selbst dann nicht ausreichen würde, wenn er hier hätte zaubern können.

Weil er keine andere Möglichkeit mehr sah, griff er nach einer Lanze am Boden und rammte sie dem ersten Untoten in die Brust. Die Vulkanglas-Spitze durchdrang den trockenen Körper augenblicklich, Staub wölkte auf. Der Untote schien von diesem Manöver jedoch nur wenig beeindruckt und streckte seine Hände nach Galottas Hals aus. Sofort ließ er die Waffe fahren und wich zurück. Von allen Seiten rückten die erhobenen Krieger näher.

»Gib mir das!« Axzimona riss ihm die Lanze weg, drehte sie einmal um ihre Hand ... und einen Lidschlag später fuhr die Waffe durch die Luft und begann wie von allein zu kämpfen. Galotta konnte kaum mit den Augen folgen, so schnell hieb Axzimonas Zauber dem nächsten Untoten die Lanze gegen Körper und Kopf. Kurze Zeit später zerfiel der Leib des unglücklichen Kriegers zu Staub, und die Lanze stach nach dem nächsten Körper.

»Mehr!«, rief Axzimona.

Galotta verstand sofort und suchte auf dem Boden nach weiteren Waffen. Er fand ein bosparanisches Kurzschwert, das er ihr reichte, und eine weitere Lanze, die er im gleichen Moment über dem Knie in zwei Hälften zerbrach. »Und hier gleich zwei!«

Axzimona ergriff die Waffen und wiederholte ihre Zauber, begünstigt von der mächtigen Chaosmagie an diesem Ort, die sie förmlich in sich aufzusaugen schien.

Die zum Leben erweckten Waffen hieben und schlugen in die Reihen der Untoten, die bald schneller fielen, als Galotta zählen konnte. Doch er ahnte, auch Axzimonas Hexenmagie würde nicht ausreichen, um dem Strom der Angreifer dauerhaft Einhalt zu gebieten. Schon hieb der erste Untote von hinten nach Galotta. Im letzten Augenblick wich er aus und schlug der Kreatur seinerseits die Faust ins Gesicht. Der verschrumpelte Kopf brach am Kiefer auseinander, und die Staubwolke ließ ihn husten. Doch unbeirrt

drosch die Kreatur weiter auf Galotta ein. Mit erschreckender Kraft traf sie ihn an der Schulter. Er taumelte zurück, das Gesicht schmerzverzerrt. »Axzimona! Wir müssen hier raus, jetzt!«

Gleich darauf stand die Hexe an seiner Seite und formte ihre Hände vor dem Mund zu einem Trichter. Uber ihr Gesicht lief Blut. Galotta ahnte, was jetzt folgen würde - und tatsächlich: Axzimona stieß einen schrillen Schrei aus, woraufhin sich schlagartig eine Kaskade schwarzer Fledermäuse aus der Dunkelheit der Höhlendecke löste und im Sturzflug zwischen die Untoten fuhr.

»Dorthin! Lenke sie dorthin!« Galotta zeigte auf die Masse der Wudu-Krieger, die den Ausweg blockierte. Die Fledermäuse fegten durch ihre Reihen. Axzimona ließ ihrer Magie freien Lauf, rief weitere Fledermäuse, Hunderte. Mit ohrenbetäubendem Knacken und Splittern wurden die Körper der Untoten unter den Angriffen der Tiere zerrissen.

Doch plötzlich hörte Galotta Axzimonas Schrei. Drei, nein fünf waffenlose Krieger hatten sich trotz allem der Hexe genähert und rissen sie an sich. Die klauenartigen Finger der Untoten hackten in Axzimonas Rücken und Bauch.

Galotta sprang herbei, stieß zwei Untote von ihr weg, doch jetzt griffen weitere Hände auch nach ihm. Er wollte sich lösen, wollte ausweichen, doch inzwischen waren sie überall. Er spürte, wie sich Hände in seinen Rücken zu bohren versuchten. Es half alles nichts mehr. Er musste selbst zum magischen Gegenschlag ausholen, auch wenn es ihn umbringen würde. Wenn nicht, um sein eigenes Leben zu retten, dann wenigstens für Axzimona und sein Kind.

Schnell ließ er den Kristallschädel zu Boden fallen und konzentrierte sich. Doch schon in dem Moment, als er die Matrizen zusammenzuführen versuchte, verknüpften sich diese wahllos mit der chaotischen Umgebungsmagie. Binnen eines Lidschlags potenzierte sich dieses willkürliche arkane

Geflecht-die Flammenlanze explodierte in Galottas Händen. Er wurde von der Macht seiner eigenen Magie nach hinten gestoßen und prallte gegen die Wand. Die Untoten in seiner Umgebung gingen in Flammen auf wie trockener Zunder. Doch weitere rückten bereits nach.

»Axzimona! Flieh! Jetzt! Rette das Kind!«

Der Stich eines Speers traf ihn ins Bein, ein Dutzend vertrockneter Hände streckte sich gleichzeitig nach ihm aus.

Es war vorbei. Blut strömte über Galottas Gesicht, doch die Schmerzen waren nicht mehr wichtig. Er hatte Schlimmeres erlebt, und Verbitterung brannte in ihm, dass er auf diese Weise besiegt werden musste.

Plötzlich erschütterte ein furchtbares Heulen das unterirdische Gemäuer. Von einem Moment auf den anderen ließen die Untoten von ihm ab und kreischten markerschütternd. Schnell hob Galotta den Kristallschädel auf — er lag nur wenige Schritte entfernt am Boden - und drückte sich in eine Lücke in der Wand. Von dort aus verfolgte er das schauerliche Schauspiel, das sich ihm bot. Das Kreischen der Toten wurde immer lauter und lauter. Dann fielen mit einem Mal die ersten Wudu-Krieger in sich zusammen, brachen auseinander in Knochen und Staub.

Noch immer war das Gewölbe gefüllt von unzähligen Gegnern, doch Galotta sah, dass er jetzt entkommen konnte. Hastig schob er den Schädel in seinen Rucksack und humpelte zu Axzimona, die blutüberströmt auf dem Felsboden lag.

»Bei den Mächten!« Er packte sie und versuchte, sie zum Ausgang zu schleifen. Doch die Hexe war zu schwer, und ihm fehlte die Kraft. Er schrie Axzimona an, sie solle aufstehen, aber das Geschrei der Untoten übertönte seine Stimme.

In diesem Moment packte jemand Axzimona, hob sie hoch und warf sie über die Schulter wie einen Sack. Galotta sah die Schädel im blonden Bartgestrüpp des Mannes aufblitzen. Mit der freien Hand winkte Marcello, ihm zu folgen. Neben dem

Riesen drängte sich eine verhüllte Gestalt in schwarzer Kutte durch die Masse der Untoten. Sie hielt etwas in der Hand, und der Gestank nach Weihrauch und Kräutern war so beißend, dass er Galotta die Tränen in die Augen trieb.

Halbblind humpelte er hinter den beiden her. Rechts und links brachen weitere Untote zusammen. Nach und nach ebbte das Kreischen ab, als würden die gepeinigten Seelen endlich aus den beherrschten Körpern fahren und nach einem Jahrtausend Gefangenschaft ihre Reise über das Nirgendmeer antreten können. Hinter ihnen stürzte unter Krachen und Poltern das Gewölbe in sich zusammen.

Gemeinsam mit dem unbekannten Retter schleppte Galotta die Hexe die massive Treppe über dem Mahlstrom hinauf. Draußen war es inzwischen Nacht geworden. Ohne sich noch einmal umzublicken, flohen sie von dem unheimlichen Ort.

Erst weit hinter der magischen Barriere hielten sie an. Galotta lehnte sich keuchend an einen Baumstamm. Einige Momente lang konzentrierte er sich nur darauf, Luft in seinen schmerzenden Körper zu saugen. Es war erniedrigend, doch er war nicht mehr derselbe Mann, der verwegen genug gewesen war, uraltes echsisches Wissen aus einer Pyramide zu retten. Ob er es wahrhaben wollte oder nicht: Sein Körper war alt geworden, seine Verwegenheit dahin.

Der Vermummte beugte sich über Axzimona, und seine Lippen bewegten sich, als er einen Zauber murmelte. Zu seiner Erleichterung sah Galotta, wie sich die schlimmsten Wunden unter der zerrissenen Kleidung der Hexe schlössen, und einen Augenblick später stöhnte die Hexe und hob den Kopf.

Galotta schleppte sich zu ihr und ließ sich neben sie auf den morastigen Boden sinken.

»Ihr habt wirklich mehr Glück als Verstand. Allein an so einen Ort zu gehen!« Ihr Retter zog sich die Kapuze vom Kopf. Ein Schopf strähniger roter Haare quoll darunter hervor.

»Pôlberral« Galotta hatte es geahnt, als er Marcello gesehe hatte. »Wie um alles in der Welt kommt Ihr hierher? Und wie habt Ihr diese Untoten vernichtet?«

»Hiermit.« Der Nekromant warf einen qualmenden Sta vor Galottas Füße in den Morast. Das knotige schwarze Holz zerbröckelte zu Asche, während Galotta hinsah. »Ein Artefakt für Notfälle, Nanthia wird es Euch in Rechnung stellen. Ahe genug davon, wo ist er?« Pôlberra blickte sich um. Seine Augen funkelten vor Wut.

»Er?«, wiederholte Galotta verdutzt. »Wer?«

»Der Priester. Ich habe seine Stimme doch deutlich ge hört.«

»Wir haben niemanden gesehen«, sagte Axzimona erschöpft Sie hatte die Augen wieder aufgeschlagen. »Bis auf die Untoten natürlich, wenn Ihr die mitzählen wollt.«

Pôlberras Nasenflügel blähten sich v Witterung aufnahm. »Er muss noch in der Nähe sein.« Einen Augenblick lang sah er sich um, dann stürzte er davon. Gleicl darauf wurde seine schwarze Robe von der Dunkelheit de Dschungels verschluckt. Sie hatten nicht einmal Gelegenheit ihm zu danken. Marcello folgte ihm.

Axzimona schüttelte den Kopf. »Verrückter Hund - er wird noch in ein Loch fallen und sich den Hals brechen.«

»Nein, er ist nicht verrückt, er hat den ... den Ruf gehört. Genauso wie die ... Untoten.« Galotta schauderte unwillkürlich »Verstehst du nicht? Dieser Kristall ist der >Priester<, den er sucht. Hast du diesen grässlichen Klang etwa nicht gehört?«

»Nein, wovon redest du?«

»Vergiss es. Wir sprechen später darüber.« Galotta hatte der Ausdruck in den Augen des Nekromanten gesehen - großer Schrecken und noch größere Wut - und wusste, dass Pôlberra auf keinen Fall von ihrem Fund erfahren durfte. Er würde nun alles daran setzen, ihnen den Kristall wieder abzunehmen Was konnten sie dagegen tun?

Das Schutzamulett hatte Galotta selbst vor der Auswirkung der Wilden Magie bewahrt, und er hoffte, dass es auch auf den Kristall mit seiner chaotischen Energie genug Macht ausüben würde, damit er nicht noch einmal aktiv wurde. Vielleicht blieb er dann unentdeckt.

Rasch nahm er das Amulett ab, wickelte die Lederschnur um den Schädel und hüllte beides wieder in das Tuch ein. Jetzt, da sie den Astralriss verlassen hatten, konnte er den Kristall berühren, ohne dass seine Haut brannte oder fremde Bilder in seinem Kopf erschienen. Mit seinem Bündel eilte er zu dem Kahn, mit dem sie gekommen waren, und verstaute ihr kostbares Fundstück im Bug, zwischen dem Gepäck. Nicht weit von ihrem Kahn sah er auch Pôlberras alte Barke am Ufer auf dem schwarzen Wasser treiben.

Mit einem Wasserschlauch kehrte Galotta zu Axzimona zurück. Es fiel ihm schwer, sich von dem Kristall zu trennen, und er täuschte Pôlberra nicht gern, aber er sah im Augenblick keine andere Möglichkeit. Sie hatten sich nicht in diese Gefahr begeben, um den Lohn ihrer Anstrengungen wieder zu verlieren. Der Nekromant würde nicht dulden, dass sie die Macht seines >Priesters< erschließen wollten, und erst recht nicht, dass sie es taten, um Rache an Nahema zu üben.

»Hier, trink. Wie fühlst du dich?«

Axzimona nahm den Wasserschlauch entgegen und trank einen tiefen Schluck. »Wir haben es geschafft, Cordovan. Wir haben gefunden, was wir brauchen, um all unsere Feinde zu vernichten.«

Er sah ihr ernst ins Gesicht. »Wie du dich fühlst, habe ich gefragt. Ich konnte dich nicht davon abhalten, mich zu begleiten, und ich will wissen, ob alles in Ordnung ist - hast du noch Schmerzen? Bist du müde?«

»Natürlich bin ich etwas müde«, sagte sie ungewöhnlich sanft. »Und ich könnte auch etwas zu essen vertragen. Dem Tod so

knapp zu entkommen, macht mich immer hungrig.« Plötzlich runzelte sie die Stirn und legte die Hand auf ihren Bauch.

»Was hast du?«, fragte Galotta erschrocken und fasste ihren Arm. »Ist etwas ...?«

Axzimona stand einen Moment mit nachdenklicher Miene da, dann entspannte sie sich. »Ich glaube, es hat sich bewegt.«

Er starrte sie an, und erst allmählich begriff er den Sinn ihrer Worte. »Du kannst es spüren?«

»Nun, ich denke schon.«

»Dann ... geht es ihm gut?«

»Ihr. Es ist ein Mädchen. Ein lebhaftes kleines Ding, scheint mir.«

Galotta wusste nicht, was er sagen sollte. Was hätte er in diesem Augenblick darum gegeben, sich selbst überzeugen zu können, dass es Hoffnung für ihn gab, eine fühlbare, lebendige Zukunft. In Axzimonas Augen lag ein Lächeln, was nur selten geschah, und auf einmal fühlte er sich ihr so nahe wie nie vorher. Er tätschelte ihren Arm. »Ich bin froh, das zu hören«, sagte er und meinte es auch so. Es war töricht von ihm gewesen, ihr zu gestatten, ihn zu begleiten. Sie beide - sie drei — hätten jetzt tot sein können. Einen solchen Fehler würde er nicht noch einmal begehen. Doch im Moment empfand er nur Erleichterung und eine Freude, die so süß war, dass er sie kaum zuzulassen wagte.

In ihrer Nähe knackte es im Gehölz: Pôlberra kehrte zurück. Sein Gesicht war noch blasser als sonst. »Seine Präsenz ist verschwunden — der Feigling hat sich davongemacht. Habt Ihr nicht gesehen, wohin er geflüchtet ist, Galotta?«

»Axzimona hat es doch schon gesagt: Wir haben niemanden gesehen.« Nur ungern ließ sich Galotta aus seinen Gedanken reißen.

»Verdammt!« Der Nekromant kämpfte sichtlich um Fassung. »Aber die Ratte kehrt immer zu ihrem Loch zurück.

Ich werde ihn schon noch fangen, früher oder später, jetzt, wo ich Bescheid weiß.«

»Woher wusstet Ihr, dass wir Hilfe brauchen?«, fragte Galotta.

»Das war nicht schwer zu erraten, nachdem Alonzo mir erzählt hat, wohin er Euch zuletzt gefahren hat. Dem Jungen habe ich die Meinung gegeigt, darauf könnt Ihr Gift nehmen! Sich meiner Anweisung zu widersetzen ...« Pôlberra schnappte nach Luft. »Ihr hättet nicht hierher kommen dürfen. Hier ist die Erde voll von altem Blut. Die Mächte mögen diesen Ort zwar verlassen haben, aber es braucht nur einen Luftzug, nur einen Funken Aufmerksamkeit, um ihren Blick hierher zurück zu lenken und das alte Unrecht wieder lebendig zu machen! Dieser Ort muss vergessen werden. Und ausgerechnet Ihr, der größte Philosoph unserer Zeit, Ihr kommt hierher und weckt einen der Priester und die Krieger des Verschlingers!« Sein Tonfall war so drängend, das Entsetzen in seinen Augen so deutlich, dass Galotta unbehaglich zumute wurde. Vielleicht hatte er wirklich einen Fehler begangen, indem er die versunkene Kultstätte betreten hatte?

»Pôlberra, hier gab es nur Tote beziehungsweise Untote. Ihr habt sie ja gesehen. Aber nichts, was ein Bewusstsein hätte.« Die Lüge ging ihm glatt von den Lippen. »Wir haben sicherlich nichts >geweckt<, wie Ihr sagt.«

Der Nekromant schüttelte den Kopf. Erwirkte plötzlich sehr müde. »Was wisst Ihr schon davon, Mittelreicher? Ihr habt keine Vorstellung von der Grausamkeit dieses Kults — und von der Macht der Blutmagie, die hier gewirkt wurde.« Er lehnte sich an einen überwucherten Baum und fuhr leise fort, wie zu sich selbst: »Die Priester trugen dunkle Gewänder, die sie mit Blut härteten, bis sie der Stoff wie eine Rüstung schützte. Sie bauten ihre Häuser auf Fundamenten aus Schädeln. Der Verschlinger - das war ihr Gott - forderte das Blut und die Herzen der Menschen von ihnen, um sich damit vollzufres-

sen. Als Gegenleistung verlieh er ihnen Macht. Wenn sie ihm lange treu gedient hatten, versprach er ihnen Unsterblichkeit, gab ihnen die Macht, die flüchtenden Seelen zu verschlingen. Und wenn die Körper der Priester übersättigt waren mit Blut und Seelen, begannen sie sich zu verwandeln. Sie wurden etwas Schreckliches, Unzerstörbares. Ihr früheres Bewusstsein behielten sie. Sie waren allerdings nicht unsterblich, so wie es ihr Gott versprochen hatte - sie waren tot. Lebende Tote. Aber das bedeutete ihnen dann nichts mehr.«

Gewöhnlich hätte Galotta nicht allzu viel auf solche Geschichten gegeben. Sie hörten sich an, als wollten Mütter ihre Kinder davon abhalten, im Dschungel umherzustreifen. Aber nach dem Angriff der Untoten und im Zwielicht des Urwalds fröstelte er unwillkürlich. »Wir sollten zur Akademie zurückkehren«, sagte er.

»Fahrt nur«, antwortete Pôlberra. »Ich bleibe noch. Ich habe ... Dinge zu erledigen. Die Priester — wenn auch nur einer von ihnen ein Auserwählter war ...«

»Ein Auserwählter?«, unterbrach Galotta ihn. »Was bedeutet das?«

»Dass man ihn nur sehr schwer wieder loswürde, wenn er einmal geweckt ist«, erwiderte Pôlberra düster. »Unzerstörbar, ich habe ja gesagt... aber darum können wir uns noch immer Sorgen machen, falls ich recht habe.«

»Pôlberra, ich weiß nicht, was ich sagen soll. Ihr habt mir nun schon zum zweiten Mal das Leben gerettet, und meiner ... meiner guten Freundin auch.«

»Sagt am besten gar nichts. Mir reicht das Unheil, dass Ihr hier angerichtet habt.« Missmutig spuckte der Nekromant in eine Schlammpfütze.

Er schenkte ihnen keine Aufmerksamkeit mehr und war kurz darauf wieder im Unterholz verschwunden.

Wenn Galotta an den Schädel dachte, hatte er ein flaues Gefühl. Unzerstörbar, auserwählt - er hatte den Kristall für ein

Artefakt gehalten, das Menschenhand erschaffen hatte, doch nun war er sich nicht mehr sicher. Hier hatte er es offenbar mit einer Art von Magie zu tun, die ihm noch nie begegnet war, eine Magie, die sich auf die Macht halb vergessener Götter stützte. Aber an etwas blieben seine Gedanken haken, er konnte sich nur nicht darauf besinnen, was es war.

Die Hexe fragte: »Wie kann der Nekro so genau wissen, was die Wudu hier getan haben? War er etwa dabei? Komm, lass uns verschwinden, Cordovan.«

»Das ist es.« Galotta kniff die Augen zusammen, versuchte sich zu konzentrieren. »Als wir dort... unten waren, habe ich Bilder gesehen. Dieser Priester ... wirkte Magie aus Blut und der Substanz der Kraftlinien. Er benutzte die Astralfaden wie Knotenschnüre oder etwas in der Art und formte Muster daraus. Ich kenne diese Art Magie nicht, aber ich habe nicht zum ersten Mal erlebt, wie jemand sie anwendet.«

»Pôlberra?«, fragte Axzimona. Sie wirkte nicht überrascht.

»Ja. Du weißt, ich habe viel Zeit mit ihm verbracht, als ich nach Brabak kam und es mir ... nicht gut ging. Er hat mich geheilt. Er sagte ... es handle sich um eine echsische Art der Magieanwendung.«

Axzimona grinste zynisch. »Und du hast ihm geglaubt? Im Übrigen ... vergiss nicht, *ich* habe dich geheilt, nicht er.«

Galotta gefiel all das nicht im Geringsten. »Mit den Wudu-Priestern hat Pôlberra sicherlich nichts zu schaffen. Du hast ihn doch gehört, er verabscheut sie. Es mag alles nur ein Zufall sein. Er hat unser Leben gerettet, reden wir also nicht mehr davon.«

Als sie den Fluss erreicht hatte, half Galotta der Hexe in den Kahn und stieß ihn vom Ufer ab. Langsam tauchte er das Paddel in den glucksenden Strom und suchte mit seiner Hellsichtsmagie nach der Kraftlinie, die sie wieder sicher zurück nach Brabak bringen würde.

DER^PLAÜ BEGINR

Dunkle Halle der Geister zu Brabak, Mitte Boron 1006 BF

Augen. Augen verfolgten ihn. Der Blick berührte seine Nacken. Galotta fuhr auf - vor Erschöpfung war ihm d Kopf auf die Tischplatte gesunken. Da war ein Klang seinem Kopf gewesen, wie wenn man ein geblasenes Gl anschlug. Benommen blickte er sich um. Hinter ihm lag d Kristallschädel auf dem Boden. Mit Kreide hatte Galotta e nen Schutzkreis auf den Boden gezeichnet, um die magiscl Präsenz zu verschleiern.

Aber der Schädel hat keine Augen. Nur leere Augenhöhlen. B genauerem Hinsehen hatte Galotta in diesen Augenhöhle klebrigen schwarzen Staub entdeckt - Blutreste.

Nachdem er die letzten Stunden über Aufzeichnunge über den Schädel angefertigt hatte und versucht hatte, seir magische Matrix zu analysieren, war ihm dieses ... Ding noc immer ein Rätsel. Er wusste nicht, ob er Pôlberras Geschichi glauben konnte und der Schädel tatsächlich einmal einei lebendigen Menschen gehört hatte. Ein komplexes magische Muster umgab ihn, das hatte Galotta bei seiner Analyse ge se hen. Es erinnerte an die Aura eines Magiekundigen, war abe klarer strukturiert und auch weniger organisch. Ein so klare Muster konnte kein menschlicher Geist hervorbringen, es s< denn, er hätte weit mehr Zeit als ein einziges Leben gehab um seine Gedanken zu ordnen.

Galotta stand auf und rieb sich den steifen Nacken./*iuge oder nicht, ich könnte schwören, das Ding beobachtet mich.* Un

hatte er nicht bei seinem ersten Kontakt mit dem Schädel ein menschliches Bewusstsein gespürt? Aber zu diesem Zeitpunkt hatte er sich in einer Zone chaotischer Magie befunden.

Er ging vor dem Schutzkreis in die Hocke. »Verstehst du, was ich sage?« Zugleich sandte er einen geistigen Impuls an den Schädel aus, so, wie er zu seinen Elfentöchtern gesprochen hatte. Doch die Botschaft prallte an einer durchscheinenden Mauer ab. »Ich weiß, dass mehr in dir ist. Ich habe deine Erinnerungen gespürt. Du täuschst mich nicht. Vielleicht sprechen wir unterschiedliche Sprachen, aber ich weiß, dass du mich verstehen kannst. Wie lautet dein Name?«

Galotta erhielt keine Antwort. Er sammelte sich, konzentrierte sich, begann die Hülle abzutasten, die den Kristall abschirmte — das war nicht das Material selbst, sondern ein Gedankenschild gegen Beherrschungsmagie, so rein, wie Galotta noch nie einen erlebt hatte. Er lächelte grimmig. »So, du hast mich also als Beherrschungsmagier erkannt. Kann ich dich wohl überzeugen, dass ich kein Feind bin? Dass wir zusammenarbeiten können? Ich weiß, dass du an diesem Ort gelebt hast, in dieser Stadt unter dem Sumpf. Du hast ein Ritual vollzogen, das mächtig genug war, um Kraftlinien aus ihren Bahnen zu schleudern. Und du weißt vielleicht sogar, wie man deren ursprünglichen Zustand wiederherstellen kann. Glaub nicht, ich würde ...«

Plötzlich knarrte die Tür, die Klinke wurde heruntergedrückt. Galotta zuckte zusammen, sprang auf, warf hastig eine Decke über den Schädel und stürzte zur Tür. Er hasste das - in dieser Akademie hatte man nie Ruhe, ständig platzte jemand herein und störte! Aber nicht zu öffnen, würde ihn nur verdächtig machen.

Draußen stand Alonzo. »Habt Ihr gerufen, Meister Galottta? Stimmt etwas nicht?«

»Nein - nein, Alonzo, alles ist in bester Ordnung.«

Der junge Mann zog die Stirn kraus. »Aber ich habe doch Eure Stimme gehört?«

»Ich habe nur mit mir selbst gesprochen. Du kannst weiter deine Nachtrunde drehen.«

Alonzos Gesicht glättete sich. »Genau genommen ist es schon wieder Morgen. Wo ich schon einmal hier bin, möchtet Ihr denn mit in die Mensa zum Frühstücken? Meister Terbysios wird auch da sein.«

Dann war also tatsächlich der neue Tag bereits angebrochen. Galotta hatte die ganze Nacht durchgearbeitet. Kein Wunder, dass er müde war. Er schüttelte den Kopf. »Ich habe zu tun.«

»Ihr seht aus, als könntet Ihr einen Tee vertragen. Ich habe gehört, dass Ihr wieder bei den Ruinen im Sumpf wart und direkt in einen alten Fluch der Wudu gelaufen seid? Stimmt das?«

Auch das war typisch für die Akademie — immerzu versuchte man ihn in Gespräche zu verwickeln und auszuhorchen. Wie sollte er unter diesen Bedingungen arbeiten? Außerdem, das bemerkte Galotta mit Missfallen, versuchte Alonzo, über seine Schulter einen Blick in den Raum zu werfen.

»Guten Appetit, Adept. Bis später.« Galotta schlug die Tür zu und wartete, bis sich die Schritte entfernt hatten. Diesmal schob er den Riegel vor.

Als er sich wieder dem Kristallschädel zuwandte, spürte er seine Erschöpfung deutlich, ein dumpfer Schmerz hinter den Augen. Er musste schlafen. Auf einen Tag mehr oder weniger kam es nicht an. Wie lange hatte er gebraucht, um das Schwarze Auge zu meistern!

Er zog seine Robe aus und hängte sie in den schäbigen Schrank. Seit seiner Ankunft in Brabak musste dieser Schrank ausreichen, um alles aufzunehmen, was er besaß. Und er reichte tatsächlich aus — in den drei Jahren hatte er nicht viel besessen, und schon gar nichts von Wert.

Wenn man von dem Kopf auf meinen Schultern absieht, dachte Galotta bitter. *Aber nun habe ich ein Artefakt, das unbezahlbar ist — wenn ich es nur verwenden könnte.*

Wieder hatte er das Gefühl, von einem forschenden Blick verfolgt zu werden. Der Kristallschädel schimmerte in dem schwachen Licht, das unter den geschlossenen Fensterläden hereinfiel. Ein leiser, singender Ton hing in der Luft. Galotta setzte sich auf sein Bett und rieb sich die Schläfen.

Als junger Mann hatte er Rätsel wie dieses geliebt. Die Welt war bunt gewesen, voll von Magie, und keine zwei Arten glichen einander. Er war allem magischen Wissen nachgejagt, ein törichter Junge mit einem Schmetterlingsnetz. Kindliche Freude hatte es ihm bereitet, nachzuweisen, dass der menschliche Geist jedem anderen Bewusstsein der Natur überlegen war, dass die Gildenmagie die einzige Form der Macht war, die es mit den Göttern selbst aufnehmen konnte. Kontrolle unterschied den menschlichen Geist von dem der Tiere, der Elfen, ja sogar dem magischer Kreaturen wie Drachen. Kontrolle verlieh seinem Verstand Starke.

Wann hatte er die Kontrolle verloren? War es in dem Moment gewesen, als ihn der Zant mit seinen roten Augen angeblinzelt hatte? Oder als die *Weit Widerhallende Stimme* seine Macht aufsog, ihn zum zerbrochenen Gefäß machte? Oder hatte er niemals Kontrolle besessen - war es nur eine Illusion gewesen?

Es erschien ihm wie Ironie: Dieses Artefakt war geformt wie ein Menschenkopf, und er war ein Beherrschungsmagier, darauf geschult, den menschlichen Geist zu manipulieren — zu brechen. Aber diese fremdartige Barriere durchdrangen seine Gedanken nicht.

Wenn er jemals wirklich die Kontrolle über sein Leben zurückerlangen wollte, wenn er Nahema vernichten und die Welt mit seiner Rache wieder ins Gleichgewicht bringen wollte, musste er herausfinden, wie er den Kristallschädel für seine

Zwecke benutzte. *Und das werde ich*, versprach er sich. Denn nun tat er es nicht mehr nur für sich selbst. Wenn er seine Feinde zerstörte und wieder zu Macht kam - zu großer, wahrer Macht - würde er nicht länger auf die Hilfe der Sumpfnekromanten in diesem halb verfallenen Bauwerk angewiesen sein. Seine Tochter sollte nicht an diesem Ort aufwachsen, zwischen Staub, Ruinen und Verwesung. Es war kein Ort für ein Kind. Wenn er zu Macht kam, konnte er nach Hause zurückkehren, und er würde sein Kind mitnehmen.

Die Erinnerung an das Mittelreich mit seinen Sommerwäldern und dem klaren, kalten Winterhimmel erschien ihm schon beinahe unwirklich. Er streckte sich aus und schloss die Augen.

* * *

Pôlberra und Marcello kehrten erst einige Tage später zurück, mitten in der Nacht. Der Nekromant war sichtlich erschöpft, der Saum seiner Robe hatte sich mit eingetrocknetem Schlamm vollgesogen, und frische Schnittwunden bedeckten seine Arme. Doch er verlor kein Wort darüber, was er während seiner Abwesenheit getan hatte.

Als ihn Galotta danach fragte, sagte er knapp: »Der Ort ist nun gesichert, so weit es meine Fähigkeiten zulassen.«

»Habt Ihr Hinweise auf die Existenz eines - wie Ihr sagt, Auserwählten gefunden?«, fragte Galotta. Die eigene Doppelzüngigkeit gefiel ihm nicht, aber er wollte sichergehen, dass der Nekromant tatsächlich nichts von dem Kristallschädel ahnte.

»Ich weiß es nicht.« Frustration klang aus Pôlberras Stimme. »Dort ist alles voll von Anzeichen, dass es einen gab. Aber ich finde keine Hinweise darauf, wo er jetzt steckt. Vielleicht ist er ja auch hinüber — auch wenn ich das nicht glaube. Das Pack ist zäh.«

»Ihr seht müde aus«, sagte Galotta. »Und ich kenne Euch als sehr vorsichtigen Menschen. Vielleicht macht Ihr Euch unnötig Sorgen. Ihr solltet Euch etwas ausruhen.«

Pôlberra musterte ihn einen Moment prüfend mit seinen hellen Augen. Doch dann nickte er nur und schob sich an ihm vorbei.

Noch lange blickte ihm Galotta nach. Dann wandte er sich entschlossen um. Er brauchte diesen Mann nicht länger, die Zukunft lag nun in seinen eigenen Händen.

GLOSSAR

DIE Götter und Monate des Zwölfgötterglaubens

Gottheit	Aspekte	Symbol	Monat	Tageszeit
Praios	Sonne, Gesetz, Herrschaft, Hierarchie, Recht, Ordnung	Greif		0-1 Uhr, 12-13 Uhr
Rondra	Krieg, Ehre, Zweikampf, Tapferkeit, Sturm, Donner	Löwin	August	1-2 Uhr, 13-14 Uhr
Efferd	Wasser, Meer, Luft, Regen, Fischfang, Schifffahrt	Delphin	September	2-3 Uhr, 14-15 Uhr
Travia	Gastfreundschaft, Heimat, Herdfeuer, Ehe, Friedfertigkeit	Gans	Oktober	3-4 Uhr, 15-16 Uhr
Boron	Tod, Schweigen, Vergessen, Schlaf, Dunkelheit	Rabe	November	4-5 Uhr, 16-17 Uhr
Hesinde	Gelehrsamkeit, Wissen, Wissenschaft, Magie	Schlange	Dezember	5-6 Uhr, 17-18 Uhr
Firun	Winter, Jagd, Eis, Natur, Selbstbeherrschung, Askese	Eisbär	Januar	6-7 Uhr, 18-19 Uhr
Tsa	Wandel, Schöpfung, Beginn, Geburt, Freiheit	Eidechse	Februar	7-8 Uhr, 19-20 Uhr
Phex	Handel, Diebe, Nacht, Nebel, List, Glück, Humor	Fuchs	März	8-9 Uhr, 20-21 Uhr
Peraine	Fruchtbarkeit, Ackerbau, Selbstlosigkeit, Arbeit, Pflanzen, Erde	Storch	April	9-10 Uhr, 21-22 Uhr
Ingerimm	Handwerk, Schmiede, Härte, Feuer, Zorn, Fleiß, Beständigkeit	Hammer & Amboss	Mai	10-11 Uhr, 22-23 Uhr
Rahja	Liebe, Lust, Rausch, Wein, Ekstase, Harmonie	Stute	Juni	11-12 Uhr, 23-24 Uhr

Aves Halbgott, Sohn von Phex und Rahja, Schutzpatron der Reisenden und Abenteurer

Kor Halbgott, Sohn Rondras, der von Söldnern (Korsjünger) verehrt wird, weil es ihm mehr um guten Kampf für guten Lohn als um Ruhm und Ehre geht

Levthan Widderhäuptiger Gott, den die Hexen bei ihren Sabbaten heraufbeschwören. Eine von ihnen erwählt er sich als besondere Ehre zur Buhlin.

Mada Tochter Hesindes, gilt als die Bringerin der Magie

Namenloser Gegenspieler der Zwölfe, vergleichbar mit dem Teufel, auch der Dreizehnte genannt

Satuaria	Tochter Sumus, Mutter aller Hexen, che daher Töchter Satuarias genannt werden
Sumu	Erdriesin des aventurischen Schöpfungsmythos. Aus ihrer Lebenskraft, dem Sikaryan, entstanden alle Lebewesen

MAßE UND GEWICHTE

v.BF.	Zeitrechnung, vor Bosparans Fall
1 Halbfinger	irdisch 1 cm
1 Finger	irdisch 2 cm
1 Spann	irdisch 20 cm
1 Schritt	irdisch 1 Meter
1 Meile	irdisch 1 km
1 Flux	entspricht irdischen 8 ccm
1 Schank	entspricht irdischen 200 ccm
1 Maß	entspricht irdischen 0,8 1
1 Urn	entspricht irdischen 8 1
1 Fass	entspricht irdischen 80 1
1 Gran	irdisch 1/25 Gramm
1 Karat	irdisch 1/5 Gramm
1 Skrupel	irdisch 1 Gramm
1 Unze	irdisch 25 Gramm
1 Stein	irdisch 1 Kilogramm
1 Quader	irdisch 1 Tonne

Adeptus, Adepta (Adept, Adeptin): anerkannter Magier mit Gildt siegel nach Abschluss der Prüfungen an der Akademie. Man begir als Adeptus/-a Minor, höhere Adepten mit mindestens sechs Jahi Erfahrung werden bisweilen Adeptus/-a Maior betitelt.

Akademiesiegel: Das Siegel der Akademie, das gleichzeitig (üb cherweise) auch Kennzeichen der Gildenzugehörigkeit ist, wi den zukünftigen Adepten mittels eines höchst komplexen mai sehen Siegelstempels aus Arkanium in der rechten Handfläc (seltener an anderen Orten) appliziert. Das Siegel ist unvergän lieh, lässt sich nicht abwaschen und noch nicht einmal mit d Haut abziehen.

Al'Anfa: mächtigster Stadtstaat Südaventuriens und große Se macht

Allaventurischer Konvent der Magier: Das mit Abstand bede tendste Treffen der Gildenmagier, das alle sieben Jahre abgehalt* wird und sich vor allem mit Streitigkeiten zwischen den einzelnt Gilden beschäftigt.

Aiveran: die himmlische Zitadelle der Zwölfgötter

Anconiten: weißmagischer Orden, der sich die Heilkunde zi Aufgabe gemacht hat

arkan: zauberisch, magisch

Asqarath (auch: Irrhalk; Mz: Asqarathi, Irrhaiken): viergehörnti Dämon aus der Domäne des Blakharaz in Gestalt eines schwar; gefiederten, pervertierten Greifen

Astralleib (auch Lebensseele): Gesamtheit und Struktur des as ralen Potenzials eines Lebewesens; gilt als Sitz der Persönlichke und der Erinnerungen und spiegelt teilweise den Körper widei

Audienzia: Ratsversammlung der wichtigsten Familien Brabaks un politisches Gegengewicht zu König Mizirion (dessen Familie abt auch der Audienzia angehört)

Aventurien: kleinerer Kontinent auf Dere, vermutlich benanr nach dem Halbgott Aves, Schutzpatron der Abenteurer, Seefahre und Reisenden; im Westen durch das Meer der Sieben Wind vom Güldenland (Myranor) getrennt, im Nordosten durch da

unüberwindbare Eherne Schwert und die tückischen Winde des Perlenmeers vom Riesland isoliert. Aventurien selbst misst vom äußersten Norden bis zum tiefsten Süden etwa 3.000 Meilen, an der breitesten Stelle beträgt die Entfernung von Küste zu Küste etwa 1.900 Meilen.

Aventurischer Bote: Hausblatt des Garether Kaiserhofes mit allerlei Neuigkeiten aus dem Mittelreich und den angrenzenden Provinzen, kaiser- und reichstreu, steht in hohem Ansehen und ist sehr verbreitet.

Bannkreis / Schutzkreis: magische Zirkel, die Wesen entweder in ihrem Inneren gefangen halten (Bannkreis) oder ausschließen (Schutz kreis)

Bannschwert (auch: Beschwörerschwert): verzaubertes Kurzschwert, das Magiern Beschwörung und Beherrschung von Dämonen erleichtert; je nach Waffe auch ein Rapier, Florett oder Langdolch.

Basilius-Sitz: Meditationssitz in der Magierschaft, benannt nach dem Erzmagier Basilius dem Großen

Bilderpostille: eigentlich *Neue Brabaker Bilderpostille*, beliebtes Journal in den Hafenstädten des Südens, das den Leseunkundigen und Ungebildeten nur durch Illustrationen vom Geschehen in der Welt berichtet

Blakharaz: Erzdämon und mythologischer Widersacher des Praios, der angerufen wird, wenn man einen blutigen Racheschwur tut (auch genannt Tyakra'man, Schwarzer Mann, Herr der Rache)

Blaue Keuche: schwere Krankheit, die mit Dumpfschädel und Blutigem Rotz verwandt ist und als Seuche ganze Gebiete entvölkern kann

Blutmagie: Steigerung des magischen Potenzials eines Zaubers oder Rituals durch eigenes oder fremdes Blut (Blutopfer); meist als dunkelste Schwarzmagie verpönt

Borbarad: Mächtigster Schwarzmagier Aventuriens, der zur Zeit Rohals des Weisen die Macht an sich reißen wollte und von diesem in der Gorischen Wüste besiegt wurde.

Bornland: eigenständiges Reich nordöstlich des Mittelreichs, wird von einem in Festum gewählten Adelsmarschall regiert

Boronanger: Friedhof

Boronwein: ein Rauschmittel, das aus dem Saft der Vragieswurzel und Alkohol gefertigt wird

Bosparanisches Reich (auch: Altes Reich): vor 2.500 Jahren entstandenes Menschenreich, das bis zu seinem Fall einen Großteil Aventuriens beherrschte und von den Horas-Kaisern regiert wurde.

Bosparano: Verkehrssprache des Bosparanischen Reichs, heute Gelehrtensprache

Brabaci: südländischer Akzent, benannt nach dem Königreich Brabak am Südziplei Aventuriens

Brabak: Königreich und gleichnamige Königsstadt in Südaventurien, wichtiger Umschlagsplatz für Waren aus fast ganz Aventurien; Die Stadt liegt am östlichen Rand des breiten Mysobdeltas und ist vor allem im Norden und Westen von sumpfigem Gelände umgeben. Prägend für die Stadt ist eine freigeistige Haltung gegenüber zwielichtigen Forschern und Philosophen, vor allem repräsentiert in der schwarzmagischen Akademie, der *Dunklen Halle der Geister*.

Brabaker Schweiß (Sumpffieber): schwere Krankheit mit Fieberschüben; hat man sie überstanden, ist man danach immun gegen weitere Ansteckungen

Charypso: heruntergekommene Piratenstadt an der Meerenge von Sylla; verfeindet mit Sylla

Collega: Anrede unter Magiern

Convocatus, Convocata: Mitglied im Gildenrat einer Gilde, mindestens vom Grade eines Magisters

Convocatus Primus, Convocata Prima: Vorsitzender des Gildenrats einer der drei Magiergilden

Dämon: jenseitiges Wesen; Bewohner der Siebten Sphäre, der sogenannten Niederhöllen; kann im Diesseits nur existieren, wenn es von einem Zauberkundigen beschworen wird. Man unterscheidet (in der Reihenfolge aufsteigender Macht) zwischen Niederen Dämonen, Gehörnten Dämonen und Erzdämonen, den >Herren< der einzelnen Domänen der Niederhöllen. Die Erzdämonen gelten neben dem Namenlosen als größte Feinde

der Zwölfgöttlichen Ordnung. Dämonenbeschwörung ist in allen zwölfgöttlichen Landen streng verboten und als tiefste Schwarzmagie angesehen.

Dämonenmal: körperliche Zeichnung, die ein Mensch erhält, wenn er seine Seele in einem Pakt mit einem Erzdämon verpfändet hat

Darpatien: zentrale Provinz des Mittelreichs mit der Hauptstadt Rommilys

Dere: Bezeichnung der Welt, auf der der Kontinent Aventurien liegt

Don, Donna: Edler, Edle — sehr höfliche Anrede in Südaventurien

Donf: Sumpflanze, die fast nur aus einem schrittlangen, fingerdicken Stängel besteht (Donfstängel) - dieser enthält viele heilkräftige Stoffe gegen verschiedene Krankheiten

Donnersturm: Der mit dem magischen Metall Eternium beschlagene und von göttlichen Rössern gezogene Streitwagen der Kriegsgöttin Rondra; heiliges Artefakt des Rondra-Kultes; wurde 860 v.BF vom Heiligen Leomar für die Menschen gewonnen und wird alle 25 Jahre dem Sieger des Donnersturmrennens verliehen.

Dunkle Zeiten: Epoche der aventurischen Geschichte (564-162 v.BF), als die Menschenreiche nach der *Ersten Dämonenschlacht* (568 v.BF) in Chaos und Anarchie stürzten

Echsenmenschen: kulturschaffendes Volk (Eigenbezeichnung: Achaz), das einst auf Aventurien eine Hochkultur begründete und viele magische und kultische Geheimnisse hinterließ, heute jedoch weitgehend von den Menschen zurückgedrängt wurde

Eleve, Elevin: Magierlehrling in den ersten drei Lehrjahren

Elfen: kulturschaffendes, magiebegabtes Volk, schlank, hoch gewachsen, oft von makelloser Schönheit, spitz zulaufende Ohren und oft große, leicht schräge Augen.

Fasar: Stadt im Hochland Mhanadistans, viertgrößte Stadt Aventuriens; zugleich die angeblich älteste Menschenstadt; Die Macht in Fasar teilen sich die >Erhabenen<, hier gibt es auch zwei Magierakademien.

Ferdoker Helles: berühmtes aventurisches Bier

Feldscher: Heilkundiger im Heer, der vor allem in und nach der Schlacht die schlimmsten Wunden versorgt

Fran-Horas: genannt >der Blutige<; von 618 bis 564 v.BF Kaiser des Bosparanischen Reichs, der auch als Magier zu zweifelhaftem Ruhm gelang und für die *Erste Dämonenschlacht* verantwortlich war, die die Dunklen Zeiten über das Alte Reich brachte.

Garethi: am weitesten verbreitete aventurische Sprache; aus dem Bosparano hervorgegangen; wird im Mittelreich, dem Lieblichen Feld, dem Bornland, Nostria, Andergast, Aranien, auf Maraskan sowie in einigen weiteren Siedlungen gesprochen; noch vor dem Tulamidaya die wichtigste Verkehrssprache Aventuriens.

Ghul: Leichenfresser; ein monströser Untoter geheimnisvollen Ursprungs, der sich von Leichen und frischem Fleisch ernährt

Glyphe: grafische Darstellung eines Schriftzeichens, besonders in echsischen, urtulamidischen oder magischen Schriftsätzen zu finden; Mit magischer Macht versehene Glyphen bezeichnet man auch als Arkanoglyphen.

Götternamen: Bezeichnung für die aventurischen Monate, die ihre Namen von den Zwölfgöttern ableiten.

Greif: Machtvolle Tiere und Sendboten Praios' in der Form geflügelter Löwen mit Adlerkopf

Großinquisitor: der Vorsteher der Heiligen Inquisition der Praios-Kirche; nur dem Boten des Lichts untergeben

Gulmond: Teure, seltener benutzte Heilpflanze, die als Tee aufbereitet vor allem beim Uberstehen von kritischsten Momenten einer Krankheit oder bei lebensgefährlichen Verletzungen helfen soll.

Harpyie: Chimärenwesen in Gestalt von menschengroßen Vögeln mit Frauenköpfen; gelten als verrückt und aggressiv

Hauptmann, Hauptfrau: militärischer Rang, ; Anführer(in) einer Hand mit der Sollstärke von fünf Männern und Frauen

Heptagramm: Siebenstern, der zur Beschwörung von Gehörnten Dämonen notwendig ist

Hesindedispute: winterliche Zusammenkunft von Magiern (und auch anderen Zauberkundigen), Gelehrten und Philosophen an der *Schule der Hellsicht zu Thorwal*, um über Wochen hinweg Magie, Götter und Welt zu diskutieren.

Heshthot (Mz: Heshthotim): niederer Dämon aus der Domäne des Blakharaz; auch Aschengeist oder Die Schwarze Kutte genannt

Hexen: überwiegend weibliche Zauberer, die eine vor allem durch Emotionen und Empathie geprägte Magie (samt Flüchen) beherrschen und sich lose in verschiedenen Schwesternschaften zusammenfinden; die meisten Hexen haben Vertrautentiere

Hlüthar von den Nordmarken: Heiliger der Rondra-Kirche und Träger des legendären Götterschwertes *Siebenstreich*

Ikanaria-Schmetterlinge: einst von den Hochelfen gezüchtete, dann wieder verwilderte Schmetterlingsart. Dank ihrer speziellen Balzmagie können Ikanarias sogar Menschen unter ihren Bann zwingen.

Iribaarslilie: dämonophile Sumpfpflanze, die den Betrachter durch illusionistische Schönheit zu sich locken will, um ihn zu verführen oder gar zu töten

Kaiserlich-Garethische Informationsagentur (KGIA): Unter Kaiser Perval gegründete Organisation des Mittelreichs zur geheimen Informationsbeschaffung und -Sicherung.

Karracke: eines der größten aventurischen Segelschiffe in Form eines Drei- oder Viermasters; werden sowohl als Handels- wie auch als Kriegsschiffe verwendet

Kemi-Reich (Kahet Ni Kemi): kleines Königreich in Südaventurien, östlich von Brabak, zu dieser Zeit als Trahelien noch Teil des Mittelreichs

Khefu: Hauptstadt des Kemi-Reichs

Khunchom: Stadt und Stadtstaat an der Mündung des Mhanadi ins Perlenmeer; tulamidisch geprägt

Kraftlinien: zum Teil kontinentumspannende Bänder reiner Magie verschiedenster Ausprägung, die sich mitunter an Knotenpunkten (Nodices) schneiden und magische Handlungen verstärken können, aber auch unkalkulierbarer machen.

Liebliches Feld: überaus fruchtbarer und vom milden Klima begünstigtes Königreich an der Westküste Aventuriens und Wiege der Mittelländischen Kultur; Kernland des Bosparanischen Reichs; Nach seiner Unabhängigkeit vom Mittelreich im Jahr 752 BF ist es zum wohl zivilisiertesten und dichtbesiedeltsten

Land Aventuriens geworden. Hauptstadt ist Vinsalt, das auf den Ruinen des alten Bosparans errichtet wurde.

Liscom Ghosipar: genannt Liscom von Fasar; Schwarzmagier, der der Lehre des Dämonenmeisters Borbarad anhängt und aus diesem Grund aus der Akademie von Fasar vertrieben wurde

Löwengarde: Regiment (Hellebardiere); eines der Kaiserlichen Elitegarderegimenter; Das erste Banner der *Löwengarde,* traditionell als *Panthergarde* bezeichnet, stellt die Kaiserliche Leibwache.

Madamal: der aventurische Mond; benannt nach der mythologischen Halbgöttin Mada, die einst die Magie in die Welt gebracht haben soll.

magica clarobservantia: Hellsichtmagie, die dem Zaubernden einen Blick in die inneren Strukturen der Welt gewähren kann

magica communicata: Verständigungsmagie, die es erlaubt, mittels Zauberkraft Botschaften zu übertragen

magica contraria: Antimagie, die sich mit Abwehrzaubern, Störzaubern und dem Brechen von Beherrschungen und Verwandlungen beschäftigt

magica controllaria: Beherrschungsmagie, die den Geist von Wesen beeinflussen kann

magica mutanda: Veränderungsmagie, die die Form von Lebewesen beeinflusst

Magus, Maga (Magier, Magierin): anerkannter Magier mit mindestens zwölfjähriger Erfahrung; üblicherweise nach einer Prüfung oder in Anerkennung der bisherigen Leistungen; generell auch die allgemeine Bezeichnung für einen Gildenzauberer.

Magiergilden: Die meisten menschlichen Magier haben sich nach dem Verschwinden Rohais des Weisen und dem Verfall der großen Magierzunft in den Magierkriegen (590 bis 595 BF) in drei Magiergilden organisiert: dem *Bund des Weißen Pentagramms* (Weiße Gilde), der *Großen Grauen Gilde des Geistes* (Graue Gilde) und *der:Bruderschaft der Wissenden* (Schwarze Gilde). Sie werden gern auch als Weiß-, Grau- oder Schwarzmagier tituliert. Die beiden extremen Richtungen werden auch *Weg der Linken Hand* (Schwarzmagier) und *Weg der Rechten Hand* (Weißmagier) tituliert. Die Gilden bieten nicht nur Rechtssicherheit vor weltlichen

und kirchlichen Anfeindungen, sondern stellen den Magiern auch ihre wichtigsten Ressourcen zur Verfügung: angesammeltes, vergleichbares Wissen und kontinentweite Organisation. Die **Weißmagier** sind Befürworter der alveranischen Ordnung und des verantwortungsvollen und vorsichtigen Umgangs mit Zauberei. Eigennütziger und leichtsinniger Umgang mit Magie führen nur zum Verderben und müssen bewusst bekämpft werden. **Graumagier** streben dagegen nach Forschung und haben die stete Erkenntnis und Erleuchtung zum höchsten Gut erhoben. Nur durch ständige Wissensmehrung könne die Entwicklung des Kosmos vorangetrieben werden, die angeblich vom Nichts (dem formlosen Chaos) bis hin zur Perfektion aller Dinge und Lebewesen (dem Goldenen Zeitalter, das weder Gut noch Böse kennt) verläuft. Die Anhänger der **Schwarzmagie** folgen im Großen und Ganzen dem Grundsatz >Wissen ist Macht<. Unter ihnen finden sich aber nicht nur skrupellose Nekromanten und Dämonologen, sondern vor allem Individualisten, Verfechter umstrittener Philosophien, arrogante Sonderlinge oder exzentrische Forscher.

Magierkreide: auch Zauberkreide oder Beschwörerkreide; Hilfsmittel zum Zeichnen von Bann- oder Schutzkreisen und anderen Ritualzeichnungen

Magierphilosophie: Als Ketzerei und Irrglauben verschriene Weltanschauung, die mit wissenschaftlichen Methoden versucht, die Substanz der Seele, ihre Begrenzungen und Möglichkeiten, ihre Transformierbarkeit und ihre Unsterblichkeit, vor allem aber ihr Verhältnis zu den alveranischen Gottheiten, zu ergründen.

Die **radikale Schule** beharrt auf der Annahme, die Götter seien ebenso wie andere Geistwesen auch aus der Verehrung durch sterbliche Wesen entstanden, und zwar, indem diese Teile ihrer Seelenkraft auf Urprinzipien wie Leben und Tod oder Naturerscheinungen wie Sonne, Sterne und Blitz übertragen hätten, ja, schließlich nach ihrem Tode selbst in diese Seelenkonstrukte aufgegangen seien. Diese Glaubensrichtung soll schon vor Jahrtausenden von dem Hochelfen Ometheon entwickelt worden sein und wurde von dessen Schüler Elon Carlehan in der *Philosphia Magica* niedergeschrieben.

Die **moderate Denkschule** sieht die alveranischen Gottheiten zwar als primordiale Individual-Manifestationen von Sikaryan und Nayrakis<, versucht aber aus der Mythologie und aus neuzeitlichen Beobachtungen herzuleiten, dass diese Wesen durchaus in ihrer Machtfülle begrenzt, nicht unsterblich und nicht allein in höheren, inneren Sphären sind. Somit wären die Möglichkeiten ihres Eingreifens auf Dere beschränkt, namentlich durch Zahl und Glaubenseifer ihrer sterblichen Anhänger.

Magister, Magistra: Lehrstuhlinhaber, Dozent an einer Magierakademie; mind. vom Rang eines Magus (selten ältere Adepten).

Magister/Magistra Magnus: Dekan einer Fakultät, Inhaber eines wichtigen oder traditionsreichen Hauptlehrstuhls

Magister/Magistra Lumini: Titel der Kampfmagier bei den *Pfeilen des Lichts*

Maraskan: Insel gegenüber der Südostküste Aventuriens, die sich vor allem durch ihre giftige Pflanzen- und Tierwelt auszeichnet. Ursprünglich unter mittelreichischer Herrschaft stehend, fiel Maraskan 759 BF vom Neuen Reich ab, wurde dann aber von Kaiser Reto zurückerobert.

Mirhamionette: jemand, dessen Wirken vor allem durch jemand anderen bestimmt wird (benannt nach der Abhängigkeit des Stadtstaats Mirham vom mächtigen Al'Anfa)

Mittelreich (auch: Neues Reich): Nach dem Sieg über das Bosparanische Reich im Jahre 0 BF gegründetes Reich in Zentralaventurien; Gareth wurde Hauptstadt, Raul von Gareth der erste Kaiser.

Mizirion III. de Sylphur: König von Brabak, der als hochverschuldet und damit weitgehend handlungsunfähig gilt

Mondsilber (auch: Madasilber): hellsilbernes Metall, das primär von Magier geschätzt wird, da es astrale Strömungen nicht behindert (bei den Zwergen Platin genannt)

Morfu: bis zu vier Schritt große, giftige Schneckenartige, die ihre Gegner mit Hornsplittern verletzen können, manchmal auch *Tlalucswurm* genannt

Mysob: Hauptfluss im Königreich Brabak, der im Hochland von H'Rabaal entspringt und bei Kap Brabak in einem mehrere Meilen breiten Delta ins Meer mündet

Nahema ai Tamerlein: fast märchenhafte Zauberin von großer Macht, deren Pläne und Ziele uneindeutig scheinen

Nekromant: Totenbeschwörer, meist auch umgangssprachlich für jemanden, der sich generell mit Leichen beschäftigt

Niederhöllen: allgemein geläufige Bezeichnung für die Gefilde der Dämonen in der Siebten Sphäre. Im Zentrum der Niederhöllen soll sich die Seelenmühle befinden, in der die Seelen der Gottlosen und Dämonenanbeter ein Aon lang gequält werden, um ihr schließlich als Dämonen zu entsteigen. Als Herrscher über die Niederhöllen gilt der Dämonensultan.

Nirgendmeer: mythischer Ubergangsort, über den der Totenvogel Golgari die Seelen der Toten in Borons Hallen trägt

Novize, Novizin: Magierlehrling vom vierten bis zum sechsten Lehrjahr

Nodix: Schnittpunkt mehrerer Kraftlinien; oft ein Ort besonders ausgeprägter magischer Macht

Oger: Bis zu drei Schritt hohe Zweibeiner und Menschenfresser mit gering ausgeprägtem Intellekt. Leben einzeln oder in kleinen Sippen, vor allem in Nord- und Mittelaventurien anzutreffen.

Ogerauge (auch: *Weit Widerhallende Stimme):* großes, unförmiges Schwarzes Auge, das einst von der Echsenzauberin Skrechu dazu benutzt wurde, den Ersten Zug der Oger auf Gareth zu initiieren. Dabei zogen Jahr 871 v.BF etwa 100 Oger auf die Siedlung und verspeisten den Großteil der Einwohner.

Panthergarde: Leibgarde des Kaisers des Mittelreichs. Der *Löwengarde* zugehörig.

Paraphernalium: Insbesondere bei mächtiger Magie (Beschwörungen, Herbeirufungen, große Rituale) benutzte Zusatzingredienzien, um Zauber zu vereinfachen.

Pentagramm: fünfzackiger Stern; grundlegende geometrische Figur zur Beschwörung und Austreibung Niederer Dämonen und einiger anderer jenseitiger Wesen.

Peri III.: Königin (Nisut) des Kemi-Reichs

Pfeile des Lichts: berüchtigter Magierorden der Weißen Magiergilde, der sich der Verfolgung und Bekämpfung von Ketzern und schwarzmagischen Umtrieben verschrieben hat

Praiosscheibe: aventurische Bezeichnung der Sonne

Rahjanal: zweiwöchiges, ausgelassenes Verkleidungs- und Maskenfest zum Jahreswechsel, das in vielen Städten Südaventurien (vor allem in Brabak) geleiert wird — entweder in den ersten oder in den letzten Wochen des Monats Rahja

Rauschkraut (auch: Schwarzer Pfeffer): Rauschmittel, das aus den getrockneten Blättern des Zithabar gewonnen wird und als pulvrige Substanz geraucht wird

Rashdul: eine der ältesten Städte der Tulamidenlande; hier steht die *Pentagramm-Akademie*

Rohal der Weise: Regentenmagier, der 123 fahre auf dem Thron von Gareth saß und das Mittelreich in eine neue Blütezeit führte (Rohalszeit). Im Jahr 590 BF besiegte er den Schwarzmagier Borbarad in der Schlacht in der Gorischen Wüste, wurde dort aber ebenfalls von der Welt entrückt. Sein Verschwinden löste die nachfolgenden Magierkriege aus.

Reichsforst: dichtes Waldgebiet nordwestlich von Gareth. Rest der zum großen Teil gerodeten uraventurischen Wälder, die einen Großteil des Kontinents bedeckten.

Salamander: Periodikum, das seit 930 BF vierteljährlich als magisches Fachblatt des Alchimistenzirkels Roter Salamander in Brabak erscheint

Satinav: der unerbittliche Wächter der Zeit

Scharlachwurzel: Wurzelkraut aus dem Altimont-Gebirge auf der Waldinsel Altoum, das als Sud eine kräftige rote Farbe ergibt

Schelme: zauberkundige Menschen, die von Kobolden aus der Wiege geraubt wurden und viele Jahre in der Koboldwelt lebten und dort auch deren Magie lernten; für Unbeschwertheit und unerschütterlichem Optimismus bekannt

Schlinger: riesige südaventurische Raubechse, deren Blutrünstigkeit kaum zu überbieten ist

Scholar, Scholarin (auch: Scolarius, Scolaria): zusammenfassende Bezeichnung für alle Schüler der Magie

Schöne der Nacht: eine Schwesternschaft der Hexen, deren Mitglieder als individualistisch und egozentrisch gelten; haben meist Katzen oder Kater als Vertrautentiere

Schwarze Augen (Optolithen): Schwarze Augen sind in Aventurien Inbegriff von Allwissenheit, Geheimnis und Hoher Magie. In den meisten Fällen wird diesen magischen Artelakten nachgesagt, dass sie ihrem Benutzer erlauben, an einen fernen Ort zu schauen, doch auch andere Zauberei mag ein Schwarzes Auge beherbergen. Diese seltenen und mächtigen Artefakte haben dem Rollenspiel **Das Schwarze Auge** den Namen gegeben. Ein Schwarzes Auge ist z.B. das *Ogerauge*.

Seelenmühle: mythischer Ort der Niederhöllen, an dem angeblich die Seelen der Gefallenen ein Aon lang in kleinste Stücke gerissen und zermahlen werden, um dann als Dämon aufzuerstehen

Selem: Stadt an der Mündung des Szinto in den Selemgrund am Westrand der Echsensümpfe; Selem ist weniger für seine strategisch günstige Lage als Handelshafen am Südrand der Khöm-Wüste bekannt als für seine schon sprichwörtlich irren Bewohner (obwohl auch diese nur einen Bruchteil der Bevölkerung ausmachen). Sitz der *Silem-Horas-Bibliothe*die kurz nach der Zerstörung Elems gegründet wurde und eine große Menge langsam verfallendes Wissen aus der Zeit um Bosparans Fall enthält.

Spektabilität, Spektabilitas: Leiter und Vorsteher einer Akademie. Auch die Hochmeister der Magierorden tragen den Titel Spektabilität.

Sphären: magietheoretisch-philosophisch-kosmologisches Konzept zur Erklärung der Beschaffenheit der Welt, wonach diese in sieben wie Zwiebelschalen angeordnete Sphären unterteilt sei. Die Erste Sphäre wird Ordnung und Stillstand genannt (und soll der Urgrund allen Seins sein), die Zweite Sphäre heißt Dere und Feste, die Dritte Sphäre (das gemeine Diesseits) Leben und Fruchtbarkeit und die Vierte Sphäre Tod und Vergehen (auch: Totenreich oder Nirgendmeer). Die Fünfte Sphäre wird allgemein mit der Götterfeste Alveran identifiziert, die Sechste Sterne und Kraft mit dem Sternenhimmel und die Chaos und Brodem genannte Siebte Sphäre (die eigentlich keine ist, sondern ein >Außenraum<) mit den von Dämonen bewohnten Niederhöllen.

Spruchzauberei: Die Art, wie die meisten aventurischen Zauberkundigen Magie beherrschen und wirken; im Gegensatz zur intuitiv ablaufenden oder durch die Körper magischer Lebewesen geformten und beschränkten Zauberfähigkeiten treten die Effekte der Spruchzauberei durch einen Akt des Willens und durch eine (wie auch immer geartete) bewusst gestaltete Zauberhandlung in die Welt. Im Gegensatz zur Ritualzauberei ist die Spruchzauberei in Ausführung wie in Wirkung meist kurzfristig, wenig von Umgebungsbedingungen, Sternkonstellationen oder Paraphernalia abhängig und zudem kaum in einen religiösen oder kultischen Rahmen eingebunden.

Stadt des Lichts: in Gareth errichteter größter Praios-Tempel Aventuriens

Studiosus, Studiosa: Magierlehrling während seiner Abschlussprüfungen; auch für >Sitzenbleiber< im neunten oder höheren Lehrjahr

Sylla: Freibeuterstadt am südöstlichen Ende der Meridianischen Halbinsel liegt und von Piraterie und Handel lebt; verfeindet mit Charypso

Therbünithen: Orden der Peraine-Kirche, der sich der Heilung und Verarztung Verwundeter verschrieben hat.

Thesis, Zauberthesis, Zauberformel: Die Summe von Mustern und Formeln, die nach Ansicht der Gildenmagier sämtliche Eigenschaften und Komponenten eines Zaubers beschreibt. Die Thesis eines Zaubers kann auch in Zauberbüchern und Schriftrollen niedergeschrieben und schriftlich fixiert werden.

Thomeg Atherion: Schwarzmagier und Spektabilität *AexAkademie der Geistigen Kraft zu Fasar*

Thorwaler: Herkunftsbezeichnung des Volkes aus gleichnamiger Landschaft und Stadt; hochgewachsene und kräftige Seefahrern und Bauern, die mit Drachenbooten die nördlichen Küsten beherrschen und von vielen Völkern nur als >Thorwal-Piraten< bezeichnet werden; Nachfahren der Hjaldinger, die einst aus dem Güldenland über das Meer der Sieben Winde nach Aventurien gelangten.

Tobrien: östlich gelegene Provinz des Mittelreichs mit der Hauptstadt Ysilia

Tschumbie: südaventurischer Bezeichnung für (oft stark verweste) Untote; den Wudu galten die Tschumbies als erwählte Krieger des Gottes Visar

Visar: alter echsischer Totengott (V'Sar), dem früher viele Totenopfer dargebracht wurden, um ihn zu besänftigen; Hauptgott der Wudu

Visaristen: Sekte von Boron-Geweihten, die den alten Totengott Visar anbeteten; auch abfällig für alle Form von Visar-Kultisten

Vitriol: alchemistische Substanz, auch Schwefelsäure genannt

Wahre Namen: Die Magie der Wahren Namen ist in Aventurien allgegenwärtig: Hier vermischen sich die Bräuche und Ängste der einfachen Menschen mit den Theorien der Gelehrten, Erkenntnissen der Zauberer und der Wirklichkeit. Generell wird davon ausgegangen, dass die Kenntnis um den Namen eines Wesens gewirkte Beherrschungsmagie deutlich erleichtert, also ein machtvolles Paraphernalium darstellen kann. Der Wahre Name, der nicht mit dem normalen Namen übereinstimmen muss (aber kann), ist für viele Gelehrte gar eine individuelle Zauberthesis, die mit Magie beeinflusst werden kann oder selbst beeinflusst. Es heißt, dass jedes Wesen, jedes Ding und jeder Ort einen Wahren Namen besäße, doch nur wenige Wesen sind sich ihres eigenen Wahren Namens bewusst. Vor allem Zauberwesen wie Elfen, Kobolde, Drachen, Einhörner, Werwölfe und vor allem die Dämonen der Niederhöllen sind stark mit ihrem Wahren Namen verbunden.

Waldmenschen: Sammelbezeichnung verschiedener menschlicher Ureinwohner in Südaventurien (zum Beispiel Mohaha, Waldinsel-Utulus oder Wudu)

Weibel, Weibelin: militärischer Rang; Anführer(in) eines Haufens (auch Rotte oder Zug) mit der Sollstärke von zehn Männern und Frauen

Wirseikraut: eine sehr wirksame Heilpflanze, aus der auch Heilpaste gewonnen werden kann

Wudu: ominöser Waldmenschenstamm, der während der Dunklen Zeiten in Südaventurien ein großes Reich errichtete und dunkle Magie und Kulte des Totengottes Visar hervorbrachte

Yetiland: Insel im nördlichen Eismeer Aventuriens; Heimat der Yetis und einiger firnelfischer Sippen

Ysilia: Hauptstadt des mittelreichischen Herzogtums Tobrien, südlich der Drachensteine am Yslisee gelegen. Beherbergte vor der völligen Zerstörung im Zug der Oger eine Magierakademie und eine Fechtschule.

Zant (Mz: Zantim): ein als aufrechtgehender Säbelzahntiger erscheinender Niederer Dämon aus dem Gefolge des Erzdämonen Belhalhars (auch genannt Xarfai, der als Herr von Massaker, Heimtücke, Blutrausch und ungezielter Vernichtung gilt und bisweilen als dämonischer Gegenspielers der Krieggöttin Rondra angesehen wird). Der Zant ist vor allem berüchtigt als gefährlicher Kampfdämon.

Zelemya: urälteste Glyphenform der echsischen Schrift Chrmk.

Zhayad: Geheime Magiersprache und -schritt, die für (Dämonen-) Beschwörung, Anrufung und Bindung benutzt wird.

Zwerge: Die Zwerge (Eigenbezeichnung: Angroschim) sind kräftige, langlebige und zähe Zweibeiner von unterdurchschnittlicher Größe und leben vor allem unter den Bergen in Bergkönigreichen, wo sie Minen betreiben und ihren Gott Angrosch anbeten.

EiniGE ZAVBERSPRÜCHE

Analys Arcanstructur — erkennt und analysiert astrale Muster

Armatrutz — erhöht die Widerstandskraft gegen physischen Schaden

Balsam Salabunde — heilt auf magische Weise Wunden

Claudibus Clavistibor — verriegelt Türen, Truhen und sonstige Schließmechanismen

Fledermausruf-Variante des hexischen *Krähenrufs,* um Fledermäuse in den Kampf zu schicken

Flim Flam Funkel — erzeugt ein magisches Licht von Fackel- bis Leuchtfeuergröße

Frigifaxius Eisstrahl — eis-elementare Variante des klassischen Kampfzauber *Ignifaxius Flammenstrahl*

Fulminictus Donnerkeil — ein Kampfzauber, der direkt den Geist trifft

Gardianum Zauberschild — magische Schutzkuppel gegen Schadensmagie

Hexenspeichel - hexischer Heilzauber, der mit dem Speichel der Hexe gewirkt wird

Horriphobus — erzeugt Panik verursachende Ängste

Ignisphaero Feuerball — machtvoller Kampfzauber in Form eines explodierenden Feuerbalis

Imperavi Handlungszwang — erzeugt beim Opfer absoluten Handlungszwang für einen oder mehrere Befehl

Levthans Feuer — hexischer Liebeszauber, der dem Verzauberten Regeneration schenken oder nehmen kann

Memorabia falsifir — kann die Erinnerung eines Verzauberten löschen oder ändern

Odem Arcanum — enthüllt gewirkte Magie

Paralysis starr wie Stein — lässt ein Lebewesen für einen kurzen Zeitraum zu Stein erstarren

Pentagramma Sphärenbann - universeller Bannzauber zum Entschwören von Sphärenwesen aller Art

Radau — hexischer Kampfzauber, um Besen und Stöcke gegen Gegner zu schicken

Tlalucs Odem Pestgestank - mit einem Rülps gezauberte Pestwolke aus den Dämonensphären

Unitatio Geistesbund — ermöglicht die Vereinigung der Astralkraft mehrerer Zauberer

Zauberzwang — hexischer Beherrschungszauber, der den Verzauberten zur Erfüllung einer Aufgabe zwingt

AVENTURIEN

Aventurien – Kontinent der phantastischen Abenteuer, Land der Magie, der Gefahren und der Helden, erschaffen von einem Team namhafter Autoren und ausgebaut von Tausenden begeisterter Fans.
Aventurien ist der Schauplatz der bekanntesten deutschen Fantasy-Welt *Das Schwarze Auge* und Hintergrund der gleichnamigen Romane, die Sie diese Welt noch unmittelbarer und plastischer erleben lassen.

Der Aschengeist

von Katrin Ludwig & Mark Wachholz

Gefoltert, geächtet, gejagt. Nach der Ogerschlacht-Katastrophe prophezeit eine dunkle Macht dem einstigen Hofmagier Cordovan Galotta, dass er nur in einer Stadt unter schwarzen Wolken Schutz finden wird. Erst im tiefen Süden Aventuriens, in den Dschungeln und Sümpfen des Königreichs Brabak, endet seine Flucht. Zwischen Nekromanten, Hexen und uralten Geheimnissen muss er die Scherben seines Lebens neu zusammensetzen. Doch die Last seiner eigenen Untaten droht ihn endgültig zu zerbrechen, und das Schwarze Tier, der Diener des Rachedämons, lauert auf seine Seele.
Zugleich haben sich die Jäger bereits auf Galottas Spur gesetzt – und auch sie haben ihm blutige Rache geschworen ...
Der Aschengeist ist der dritte Teil der Biographie aus dem Leben des G.C.E. Galotta.

FANPRO

11036

€ 10,00 [D] • CHF 18,70

9 783890 642291

ISBN 978-3-89064-229-1