

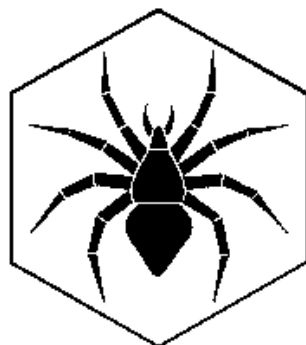


**Vom
Auftauchen und Wirken
der
SUBSTANZ VON MHJIN**

**Teil 1.01
Alte Welt**

**Vom
Auftauchen und Wirken
der
SUBSTANZ VON MHJIN**

**Teil 1.01
Alte Welt**



IMPRESSUM:

VOM AUFTAUCHEN UND WIRKEN DER SUBSTANZ VON MHJIN – TEIL 1.01 – ALTE WELT ist eine Kulturbeschreibung der MAGIRA-Gruppe SUBSTANZ VON MHJIN (Spinne) innerhalb von FOLLOW (Fellowship of the Lords of the Lands of Wonder). Sie wird herausgegeben durch (auch verantwortlich in Sachen des Presserechts) Peter Emmerich, Wittmoosstr. 8, 78465 Konstanz, Tel.: 07533.1087 eMail: siehe Kontaktformular unter <http://substanz.markt-kn.de>
Der V.i.S.d.P. als Herausgeber der Kulturbeschreibung haftet gegenüber dem Fantasy Club e.V. Darmstadt, dass alle Beiträge/Bilder etc. keine Rechte Dritter verletzen.
Das Copyright aller Beiträge und Illustrationen verbleibt bei den Autoren/den Zeichnern.

Inhaltsverzeichnis

Impressum	4	
Inhalt	5	
Illustratoren	7	
Mitarbeiter	8	
Vorwort	9	Peter Emmerich
Synopsis	11	Joachim Krönke
Zum Gebrauch der Enzy	13	Peter Emmerich
Dalgani Etrak	14	Peter Emmerich

Die Alte Welt

Zeittafel	16	Peter Emmerich Jörg Schukys
Aaron-Koh	21	Peter Emmerich

Die Anfänge

Theorien über die Substanz von Mhjin	22	Peter Emmerich
Über Mhjintrak Morul – den Schattenlord	22	Peter Emmerich
Die Substanz von Mhjin in der Alten Welt	23	Peter Emmerich
König Hethamar	24	Klaus Reichel Peter Emmerich
Thorag erfüllt die erste Prophezeiung	28	Peter Emmerich
Die Substanz von Mhjin vor der Erweckung	29	Peter Emmerich
Die Erweckung	29	Peter Emmerich
Brief an Zoroanes von Lodosher	31	Harald Schäfer
Die Legende von Thorag	38	Klaus Reichel
Der Stamm des Phönix – ein Volk dreier Welten	41	Klaus Reichel
Die Substanz von Mhjin greift in die		
Geschicke Magiras ein	43	Peter Emmerich
Kundschafterin der Finsternis	45	Harald Schäfer

Der Fürst der Tiefe	50	Harald Schäfer
----------------------------------	-----------	-----------------------

Die Substanz von Mhjin in Esran

Diebe	53	Bernd Robker
Der Ruf	84	Henning Duve

Die Substanz im Nor der Alten Welt

Aaron-Koh	89	Peter Emmerich
Streit in Haradeik Rowernark	91	Harald Großhauser
		Harald Schäfer

Geheimwissen über die Substanz

Ursprung und Kräfte der Substanz von Mhjin	97	Christina Schwanitz
Das Sammelbecken der Ursubstanz	102	Christina Schwanitz
Substanzwesen	103	Christina Schwanitz
Substanzlinge	103	Christina Schwanitz
Die drei Mhjintraks	106	Christina Schwanitz

Illustratoren

Jörg Heinemann

Karte: Waligoi	90
----------------------	----

Klaus Pelz

Licht gegen Finsternis	20
Ein Mhjintrak?	107

Helmut Pesch

Karte: Die Alte Welt	15
----------------------------	----

Klaus Reichel

Detaillkarte: Lugaristan 12 ndF	17
---------------------------------------	----

Jörg Schukys

Detaillkarte: Esran	53
---------------------------	----

Josef Schwab

Der Turm von SARN	1
König Hethamar	25
Der Turm von SARN	28
Lodosher auf der Flucht aus dem Spiegelraum	32
Das beschworene Heer der SUBSTANZ	34
Lodosher liest im BUCH	37
Thorag, der Shihir her yerde Lugar	40
Alucard und Tesilla	47
Keanor	51
Der Schatten	73
Alea	78
Kromadil	93
Kromadils Verführer???	95
Der Turm von SARN	100
Wappen: Spinne	108

Bernard Stoessel

Detaillkarte: Das Finstere Imperium 22 ndF	44
--	----

Mitarbeiter

Autoren

- Henning Duve
- Peter Emmerich
- Harald Großhauser
- Joachim Krönke
- Klaus Reichel
- Bernd Robker
- Harald Schäfer
- Christina Schwanitz

Illustratoren

- Jörg Heinemann
- Klaus Pelz
- Helmut Pesch
- Klaus Reichel
- Jörg Schukys
- Josef Schwab
- Bernard Stoessel

redaktionelle Mitarbeit

- Jörg Schukys
- Christina Schwanitz
- Klaus-Michael Vent

Vorwort

Einige Enzygedanken zur Substanz von Mhjin

von Peter Emmerich

Der erste Versuch, so etwas wie eine *Enzy* der *Substanz von Mhjin* zu erstellen, wurde von *Harald Schäfer* und mir im Juni 1991 unternommen. Dabei herausgekommen ist das *Sumpfgeblubber 50*¹ und der Beitrag für das *FOLLOW 300*². Zusammen mit Bild und Kartenmaterial immerhin ca. 50 Seiten.

Dann ruhte das Projekt *Enzy*. Lediglich *Joachim Krönke* (unterstützt von *Gunther Wiesneth*) kümmerte sich noch und veröffentlichte im *Sumpfgeblubber* vor allem zwei Landesbeschreibungen von *Shub-Nigurath* und *Wu-Shalin*, die zwei Reiche, welche die Substanz auf der *Yddia* besaß. Zuvorderst waren diese Artikel dazu angetan, in das Rollenspielsystem *Abenteuer in Magira* integriert zu werden. Es waren also sehr viele Hinweise und entsprechende Regeln vorhanden. Der Beitrag über *Shub-Nigurath* wurde dann in dem Band *Das Ewige Spiel IV*³ veröffentlicht.

Ende 1997 zog ich mich aus *Follow* zurück, und auch *Harald Schäfer* löste Ende 1999/Anfang 2000 seinen Clanteil auf und übergab alle verbliebenen Mitglieder an *Joachim Krönke*.

Zum Jahresbeginn 2008 meldete ich mich dann zurück und begann damit, das ganze vorhandene Material zu sichten und aufzuarbeiten. Zunächst erstellte ich eine Webseite⁴ für die *Substanz*, in welcher ich das Material aus dem *Sumpfgeblubber 50* veröffentlichte. Parallel dazu entstand die 40-seitige Broschüre *Vom Auftauchen und Wirken der SUBSTANZ VON MHJIN*, nichts anderes als die *Enzy* im pdf-Format zum Download.

In der Zeit meiner *Follow*-Abstinenz hatte sich einiges getan: So gab es jetzt die *FollowPedia*, quasi eine *Wikipedia* von *Follow*. Hier überarbeitete ich zunächst sehr zaghaft die vorhandenen Artikel über die *Substanz* und stellte einige eigene Ergänzungen ein. Schlussendlich auch die Kulturbeschreibungen, die *Joachim Krönke* so federführend in den 90er Jahren gemacht hatte. Dabei unterstützte mich mit großer Tatkraft vor allem *Jörg Schukys*, der nicht nur die alten Texte einscannte, sondern diese auch noch für die *FollowPedia* bearbeitete und ergänzte.

¹ *Sumpfgeblubber* ist der Name des Clanzines der *Substanz von Mhjin* und wird sowohl für claninterne Rundschreiben wie auch für Veröffentlichungen in *FOLLOW* verwendet.

² EDFC e.V. – Passau, 1992

³ Fantasy Club e.V. – Darmstadt, 2000

⁴ <http://substanz.markt-kn.de>

Beginnend mit dem *Ostercon der Qun* in 2008 entwickelte sich ein sehr schöner Kontakt zu *Uwe Gehrke*, der in Folge für die *Substanz* einige Geschichten schrieb, welche fast ausschließlich in den Jahren anzusiedeln sind, die mir in *Follow* enzytechnisch fehlen.

Die *FollowPedia*, die Unterstützung durch *Jörg Schukys* und *Uwe Gehrke* sind es, die mich auf den Gedanken einer kompletten Bearbeitung der alten *Enzy* gebracht haben. Meine Vorstellung geht dahin, alle greifbaren Materialien, die je im *Sumpfgeblubber* erschienen sind, und alle maßgeblichen Geschichten über die *Substanz* zusammenzufassen.

Um das Ganze übersichtlich zu präsentieren, habe ich mich dazu entschlossen, die *Enzy* in zwei Broschüren aufzutrennen. Das Material ist nun entsprechend zugeordnet in die *Alte Welt* und die *Yddia*.

Viele Daten sind im Laufe der Jahre leider verloren gegangen bzw. stehen mir aktuell nicht zur Verfügung. Hier ist – vor allem was die *Yddia* betrifft - noch eine größere Recherche von Nöten. Dies bedeutet auch, dass diese erste Ausgabe der "*neuen Enzy*" nur ein Anfang sein kann und einer ständigen Überarbeitung bedarf.

Trotzdem, irgendwann muss man sich selbst eine „Deadline“, sprich einen Redaktionsschluss setzen. Das habe ich getan, und das Ergebnis liegt vor Euch: *Die Enzy der Substanz von Mhjin – Teil 1 – Die Alte Welt*.

An dieser Stelle bedanke ich mich bei allen beteiligten Autoren, bei den Illustratoren, die es immer wieder geschafft haben, Teile der Geschichte zu visualisieren, und bei allen, die mir bei der Recherche geholfen haben.

Peter Emmerich – 12. Juli 2010

Synopsis

Die Substanz von Mhjin⁵

Seit Anbeginn der Zeit herrscht im Universum ein neidischer Konkurrenzkampf zwischen den Göttern und Götzen des dunklen Chaos und des ordnenden Lichtes um die Verehrung durch die Sterblichen und um die Herrschaft über die Welten. Vor Äonen gelang es einigen Göttern der lichten Ordnung, eine Welt zu erschaffen, in der es keinen Einfluss der Finsternen Götter geben sollte. Sie hielten ihre Absichten vor den Gegnern wohlverborgen. So wurde unsere Welt, die heute den Namen *Magira* trägt, mit ihren Kontinenten und Inselreichen als Juwel des Lichtes in der Dunkelheit des Universums erschaffen. Als die Mächte der Finsternis dies entdeckten, zürnten sie und sann auf Rache! Die dunklen Götter kamen zwischen den Sternen zusammen und konzentrierten aus ihrer Mitte eine Essenz ihrer Wesenheiten, die *Substanz von Mhjin*. Als die *Substanz* entstanden war, da wurde sie von den finsternen Göttern auf die Schöpfung der Lichtmächte geschleudert, um das Werk der ordnenden Götter zu verderben. Doch auch diese waren wachsam, und so errichteten sie, da sie die mit Macht geschleuderte Waffe der Finsternis nicht völlig aufzuhalten vermochten, einen Schutzschild über der *Alten Welt*, wo die Essenz der dunklen Götter aufzutreffen drohte. Dieser Schild hatte jedoch nicht die Kraft, die gesamte *Substanz* zu stoppen.

Ein Teil wurde abgelenkt und erst nach einer weiten Reise zwischen den Sternen wieder nach *Magira* zurückgeführt. Der Hauptteil der *Substanz* traf, von Lichtmagie in Bann geschlagen, in der Nähe der legendären Stadt *Sarn* auf, wo sie in einem mythanischen Turm gefangen gehalten und mit machtvollen Symbolen der Ordnung betäubt wurde. Viele Zeiten hindurch lag die Waffe der finsternen Götter gefangen in diesem Turm im *Nor* von *Urassu* und wurde bewacht durch eine Reihe von *Siegelhütern* aus dem Volk von *Sarn*, welches längst untergegangen war.

Einige Tropfen der Substanz waren beim Auftreffen in den Sümpfen von *Tuomila-Batak* nahe *Sarn*, aller Lichtmagie zu Trotz, versprengt worden, und so fand "Das Böse" Eingang in diese Welt. Über Generationen wurden diese dunklen Splitter weitergegeben, und viele von ihnen konzentrierten sich schließlich in *Thorag*, dem obersten Diener der finsternen Götter am Hofe des *Kiral Eadgil* von *Lugaristan*.

Thorag erkannte schließlich seine Aufgabe als Inkarnation des "Schattenlords", eines Herrschers der *Substanz*, deren Macht nach äonenlanger Ruhe zu erwecken. Gemeinsam mit dem "Fürsten der Tiefe", dem Herrscher des einstmals abgetrennten Teils der finsternen Essenz, der als *Keanor* nach *Lugaristan* zurückgekehrt war, vereinigte er sich wieder mit dem Hauptteil der *Substanz von Mhjin*.

⁵ Joachim Krönke, DAS EWIGE SPIEL IV, Fantasy Club e.V. – Darmstadt, 2000

Dadurch gelang es, die Energien der *Substanz* neu zu entfachen, die Barrieren aus Lichtmagie zu überwinden und die *Substanz* zu befreien, welche seither das Böse auf *Magira* verstärkt und von diesem wiederum selbst gestärkt wird.

Die Essenz der finsternen Götter hat Macht, jegliches Material, jegliche Form und Gestalt nachzubilden. Solcherart (nach dem Willen ihrer Herrscher) geformten "Personen" kann ein jedes Wissen und jede Fertigkeit verliehen werden, die einmal in die *Substanz von Mhjin* Eingang gefunden hat. Auf diese Weise könnten Heere von Schwertmeistern, Gruppen von Zauberkundigen oder auch Berge von Gold geschaffen werden, um die Macht über *Magira* zu erlangen, doch liegen die Ziele der *Substanz* und ihr Weg dorthin weiterhin im Dunkel der Unwissenheit verborgen.

Längst ist *Magira* keine Welt des reinen Lichtes mehr, die *Substanz von Mhjin*, das Pantheon der finsternen Götter des Chaos, trägt das Böse in die Herzen der Bewohner dieser Welt. Sie unterwandert die Herrschaft in den Reichen *Magiras*, spinnt ihre Intrigen gegen die Mächte des Lichtes und verbreitet Angst und Schrecken, wo immer ihr Wirken offenbar wird!

Zum Gebrauch der Enzy

Abgesehen von der *Zeittafel* ist die *Enzy* der *Substanz von Mhjin* eine Endloserzählung mit Geschichten innerhalb von Geschichten, die durch Einführungen und Kommentare eines Chronisten miteinander verbunden sind.

Im Laufe der Zeit haben Chronisten gewechselt, vor allem kamen neue hinzu mit neuen Erkenntnissen und neuen Dokumenten, die dann die Arbeiten ihrer Vorgänger in ihre eigenen Recherchen eingebettet haben. Doch niemals wurden Texte der vorangegangenen Chronisten verändert, ihre Authentizität ist also absolut gewährleistet. Die teilweise stattgefundenen Ergänzungen der originalen Niederschriften sind eindeutig als solche zu erkennen.

Zum besseren und eindeutigen Verständnis sind die einzelnen Ebenen der Erzählung bzw. die einzelnen Chronisten jeweils in einer anderen Schrift dargestellt:

Der aktuelle Chronist ist Aaron-Koh. Seine Aufzeichnungen hat er im Jahr 45 ndF begonnen. Für ihn wurde die Schrift „Albertus“ gewählt. In seine Erzählung eingebettet sind die Schriften von ...

...Weras, ein Schreiber des *Kiral Eadgil* aus *Lugaristan*. Seine Texte beendete er im Jahre 29 ndF und sie sind in der Schrift „Palantino Linotype“ aufgezeichnet.

Beide Chronisten sind an Dokumente und Erzählungen anderer Autoren gelangt und haben diese ohne Änderungen übernommen. Diese Erzählungen sind in der Schriftart „Arial“

gehalten und in zwei Spalten gesetzt. Die Autoren werden sowohl im Inhaltsverzeichnis wie auch in den entsprechenden Fußnoten genannt.

In der jetzt vorliegenden *Enzy* wurden gegenüber den bisherigen Veröffentlichungen einige Jahreszahlen korrigiert bzw. an die Geschichte der *Alten Welt* angepasst. Die Grundlage hierfür bildete sowohl *FOLLOW 300* und die Bücher *DAS EWIGE SPIEL*, Bände IV und V und die Eintragungen in der *FollowPedia*. Trotzdem: Irrtümer sind nie auszuschließen! Der aktuelle Chronist ist hier für jeden Hinweis, der sich entsprechend belegen lässt, dankbar!

Dalgani Etrak

Alle Fäden der *Enzy* laufen immer wieder in *Dalgani Etrak*, einer ehemals lugarischen Stadt, zusammen. Dort gibt es unterirdisch gelegene Katakomben, die zu einem großen Teil nicht entdeckt sind und nur von zahlenmäßig geringen Eingeweihten betreten werden können. Erstmals erwähnt werden die *geheimen Katakomben* in den Erzählungen um *Thorag*, sie dienten ihm als Basis für seine Tätigkeiten.

Nach dem Weggang von *Thorag* scheinen die Katakomben – unabhängig von den Machthabern an der Oberfläche - unter dem direkten Einfluss der *Substanz von Mhjin* zu stehen. Fest steht wohl, dass es in den Katakomben eine Bibliothek gibt, die alles Wissen um die *Substanz* enthält. Regelmäßig wird diese von Chronisten besucht, die hier ihre neuesten Entdeckungen niederschreiben. Es ist nicht bekannt, warum die *Substanz* das Wissen um ihre Existenz so zentriert anhäuft.

Zumindest muss es zwei magische Portale geben, über die man Zugang zu den Katakomben erhält. Eines davon muss im *Turm von Sarn* existieren, ein weiteres Portal in einem Tempel in *Dyliath-Nor* auf der *Yddia*. Wie man auf anderen, „normalen“ Wegen in die verborgenen Katakomben gelangt, ist nicht bekannt.

Lage

Dalgani Etrak liegt auf dem Süd-Ufer am Mittellauf des Flusses *Rog* im *Nor* von *Swiatopat* an der Grenze zu *Tuominen*.

Siedlung und Bevölkerung

Dalgani Etrak ist Teil des Siedlungsgebiets des *svarischen* Stammes der *Vechvodoi*.

Geschichte

Bereits zu Zeiten der *Vechvodoi* wurde hier eine Siedlung errichtet, die allerdings keine große geschichtliche Bedeutung hat. Die Katakomben haben zu dieser Zeit bereits existiert; die Erbauer sind jedoch unbekannt.

20 nach der Finsternis:

Die Stadt *Dalgani Etrak* wird ein *lugarisches* Handelszentrum.

29 ndF:

Die *Lugarer* verlassen die Stadt. Auf mysteriöse Weise wird die Stadt von *Clanthon* eingenommen. Diese verlassen jedoch sofort wieder das Land, und die *Toku* ziehen in *Dalgani Etrak* ein.

31 ndF:

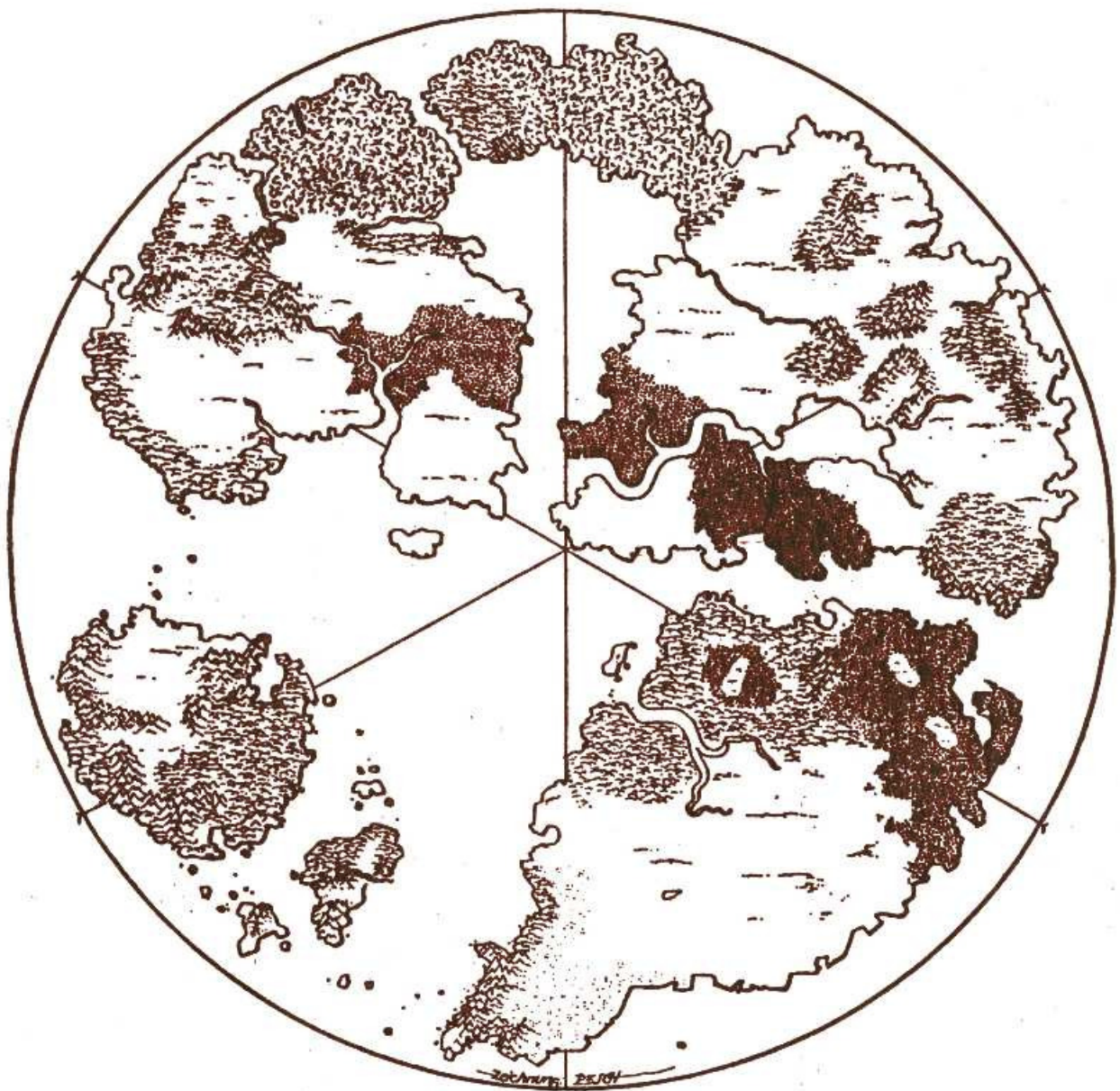
Die Stadt wird im *Fünften Trollkrieg* von *Albyon* erobert.

35 ndF:

Dalgani Etrak wird von *Ranabar* erobert.

MAGIRA

Die Alte Welt



Zeittafel

15 vor dem Himmelslicht

- *Eadgil su Kirial-iliki* aus dem Stamm des Phönix wird zum *Kiral* gewählt. Als Zeichen seiner Macht erhält er *Magdebil*, das geborstene Schwert *Hethamars*.

7 vdH

- *Thorag* kommt nach *Lugaristan* und tritt in die Dienste von *Kiral Eadgil*. Schnell steigt er in der Hierarchie nach oben und wird engster Vertrauter des *Kiral*. Er selbst weiß zu diesem Zeitpunkt noch nicht, dass in ihm gesammelt die Überreste der *Substanz* ruhen.

1 nach der Finsternis

- Die Bruchstücke des geborstenen Schwertes verschwinden zusammen mit *Thorag*. Zu Beginn des Krieges gegen *Waligoi* kommt *Thorag* zurück und übergibt *Eadgil* das von den Göttern der *Finsternis* neu geschmiedete Schwert. Er erfüllt damit die *erste Prophezeiung* und es wird ihm bewusst, dass er von den Göttern der *Finsternis* eine besondere Aufgabe erhalten hat.

2 ndF

- Der *Ersten Trollkrieg* endet mit einer Niederlage für *Waligoi*. *Lugaristan* erhält *Tuominen* sowie den *Mir* von *Waligoi* mit der Stadt *Boras*.

7 ndF

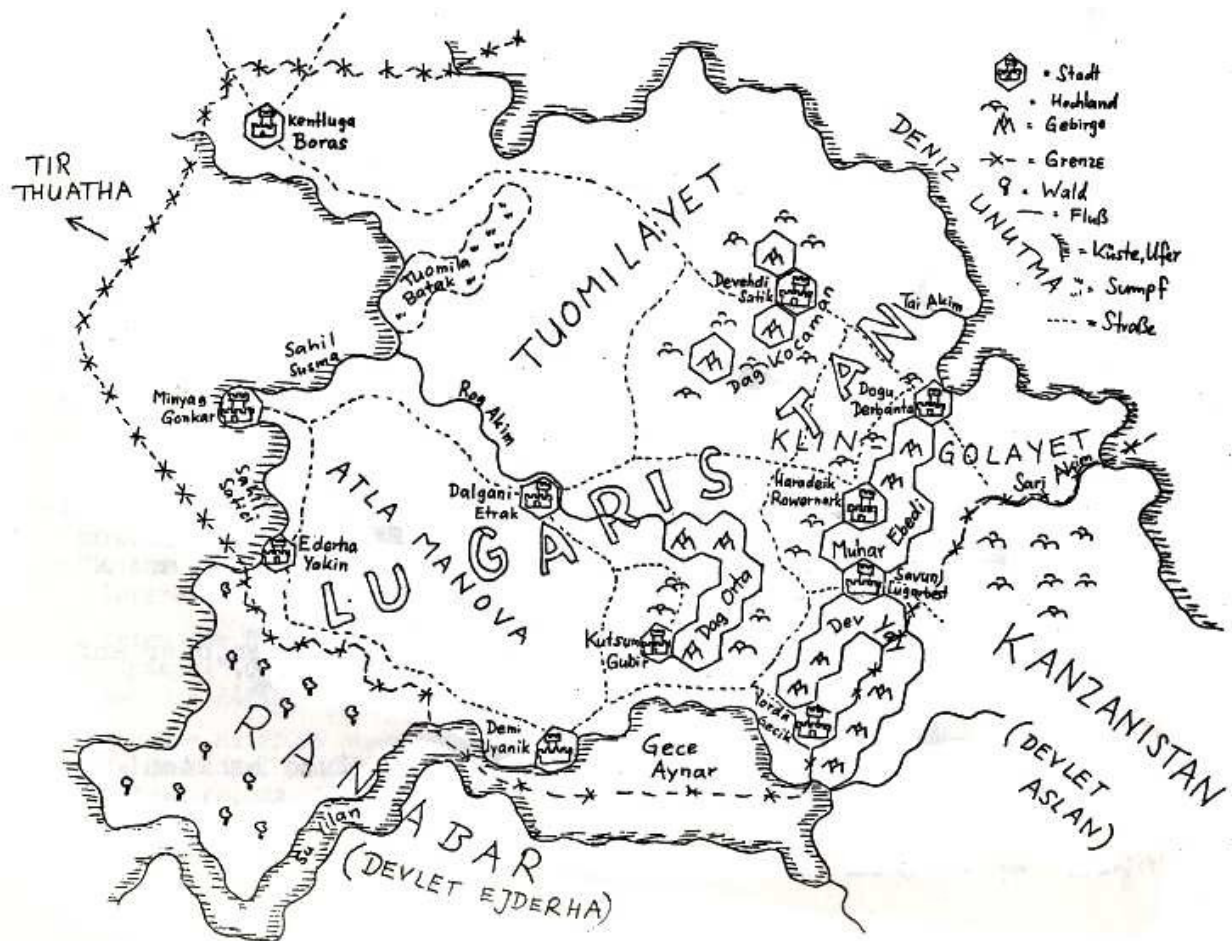
- *Thorag* wird immer häufiger von Träumen heimgesucht, die ihn dazu anleiten, auf die Suche nach dem *Turm von Sarn* zugehen.

13 ndF

- *Lugaristan* greift im *Ersten Drachenkrieg* gemeinsam mit *Tir Thuata Ranabar* an und erobert die ranabarische Stadt *Lakka*.
- Die im *Erstem Trollkrieg* eroberte Stadt *Boras* wird an die *Horde der Finsternis* abgetreten, die das *Dunkle Imperium* gründen.
- *Keanor* kommt nach *Haradeik Rowenark* und tritt in die Dienste von *Kiral Eadgil*. *Thorag* erkennt in dem Neuankömmling einen *Seelenbruder* und schließt schnell Freundschaft mit ihm.

14 ndF

- Der *Erste Phoenixkrieg* entsteht durch den Zusammenbruch von *Lugaristan*, das damit eine leichte Beute seiner Nachbarn wird. *Arknesse* erobert die Hauptstadt *Haradeik Rowenark*, die *Horde der Finsternis* die Stadt *Devehdi Satik* und *Ranabar* die im *Ersten Drachenkrieg* verlorene Stadt *Lakka*.



Lugaristan: ca. 12 ndF

20 ndF

- Während *Lugaristan* am Ende des Jahres 14. ndF nur noch aus den weslichen Gebieten mit den Städten *Minyag Gonkar* (*Dazgorod*) und *Kutsum Gubir* bestand, umfasste das *Lugaristan* zu Beginn des Jahres wieder eine Hauptstadt und drei Städte: *Haradeik Rowenark* gehörte nun wieder dazu, und zusätzlich entstand anstelle von *Kutsum Gubir* die Stadt *Khorsgorod* wieder. Auch *Hiung* im südlichen *Klingol* wurde als unabhängige Stadt dem Vergessen entrissen.
- In dem im gleichen Jahr folgenden *Zweiten Phoenixkrieg* ist *Lugaristan* von Feinden umzingelt. Vom *Nor* greift das *Dunkle Imperium* an, über den *Hymir* die *Thuatha* und vom *Süd* *Ranabar*. Hinzu kommt die Invasorenflotte der *Toku*, die im *Est Urassus* im *Endlosen Ozean* auftaucht und sich dem Bündnis der Angreifer anschließt. Lediglich die Invasorenflotte der *Longoten*, die südlich der *Toku*-Flotte auftaucht, und *Waligoi*, das jedoch auch in den *Greifenkrieg* involviert ist, greifen zugunsten *Lugaristans* Partei. Der Krieg endet mit der fast völligen Vernichtung *Lugaristans*, das als einzige Stadt *Dalgani Etrak* behält. *Minyag Gonkar* wird an *Tir Thuatha* abgetreten, *Haradeik Rowenark* wird vom *Dunklen Imperium* erobert, *Khorsgorod* und *Hiung* von *Ranabar*.
- Im darauf folgenden *Zweiten Trollkrieg* vertreiben die *Lugarer* die *Thuatha* wieder aus der Stadt *Minyag Gonkar* (*Dazgorod*).
- *Thorag* findet in den Sümpfen den *Turm von Sarn* und versucht die *Substanz* zu erwecken, scheitert jedoch.

21 ndF

- *Kiral Eadgil* übergibt das Schwert *Magdebil* - entgegen dem Ratschlag von *Thorag* – an *Dämonenlord Sataki* vom *Dunklen Imperium*, um ein Friedensabkommen zu sichern.
- Kurz zuvor, in den letzten Kriegstagen gegen die *Horde der Finsternis*, wird von dem lugarischen Provinzzauberer *Losdosher* der *Turm von Sarn* entdeckt. Er beobachtet die Versuche von *Thorag*, die *Substanz von Mhjin* zu erwecken und gelangt dabei in den Besitz des BUCHes des *Siegelhüters*. Das BUCH übergibt er dem lugarischen Zauberer *Zoroanes*.

22 ndF

- Im *Dritten Trollkrieg* ist *Lugaristan* mit der *Horde der Finsternis* verbündet.
- Die schlafende Macht der *Substanz von Mhjin* wird geweckt. *Thorag* begeht mit *Eadgils* Hilfe Selbstmord, um von der Unsterblichkeit seines menschlichen Körpers losgelöst in die neue Existenzform der *Substanz* aufzugehen. Sein Freund *Keanor* begleitet ihn auf diesem Weg.

22/23 ndF

- Im *Zweiten Drachenkrieg* unterstützt *Lugaristan* als Mitglied des *Urassu-Paktes Rana-bar* im Kampf gegen die *Substanz von Mhjin*, die eigentlich nur Richtung *Nor* an *Rana-bar* vorbeisegeln wollte, um das *Dunkle Imperium* anzugreifen.
- Der lugarische Zauberer *Zoroanes* kann mit Hilfe von Beschwörungsformeln aus dem BUCH einen Kontakt zur *Substanz* herstellen. Er erfährt, dass die Nachfahren der legendären verschollenen *Hethak-Flotte* im *Endlosen Ozean* eine Heimstatt gefunden haben und auf die Rückkehr des restlichen Volkes und des *Kirators* warten. *Kiral Eadgil* beginnt daraufhin mit den Vorbereitungen, *Lugaristan* zu verlassen.
- *Weras* erhält von *Zoroanes* das BUCH.

28 ndF

- *Kiral Eadgil* beginnt damit, eine Glaubens- und Geschichtsreform durchzusetzen. Das Volk von *Lugaristan* entsagt den *Finsteren Göttern* und stellt sich auf die Seite des Lichts.

29 ndF

- Die *Lugarer* verlassen in aller Stille ihr Reich, um nach *Hethak* zurück zu kehren. Die *Clanthonier* übernehmen auf mysteriöse Weise ihr Gebiet im *Ydd* und *Nor* von *Swiatopat*, ziehen jedoch unverzüglich wieder aus. Die *Toku* folgen ihnen.
- *Weras* beendet seine Recherchen über die *Substanz* und segelt der *Flotte Eadgils* nach *Hethak* hinterher. Das BUCH übergibt er dem Zauberkundigen *Taramon*.

30 ndF

- *Mardur der Schriftkundige* schreibt im Auftrag von *Kiral Eadgil* die Geschichtsrevision nieder.
- Aktivitäten der *Substanz von Mhjin* werden in *Esrán* festgestellt.

31 ndF

- Eine Kriegerschar der *Substanz von Mhjin*, die in *Tuominen* landet, um *Väinä* (*Devehdi Satik*)⁶ zu besetzen, wird von *Albyon* vernichtet. Einer unbestimmten Zahl von *Substanzwesen* gelingt es, in aller Heimlichkeit in *Haradeik Rowernark*⁷ einzudringen. Ihr Auftrag ist nicht bekannt.

33ndF

- Im Adlermond (Winteranfang) beginnt der Schreckenswinter.

34ndF

- Der Götterwinter ist vorbei; ein Drittel der Bevölkerung *Magiras* wurde dahingerafft.

36 ndF

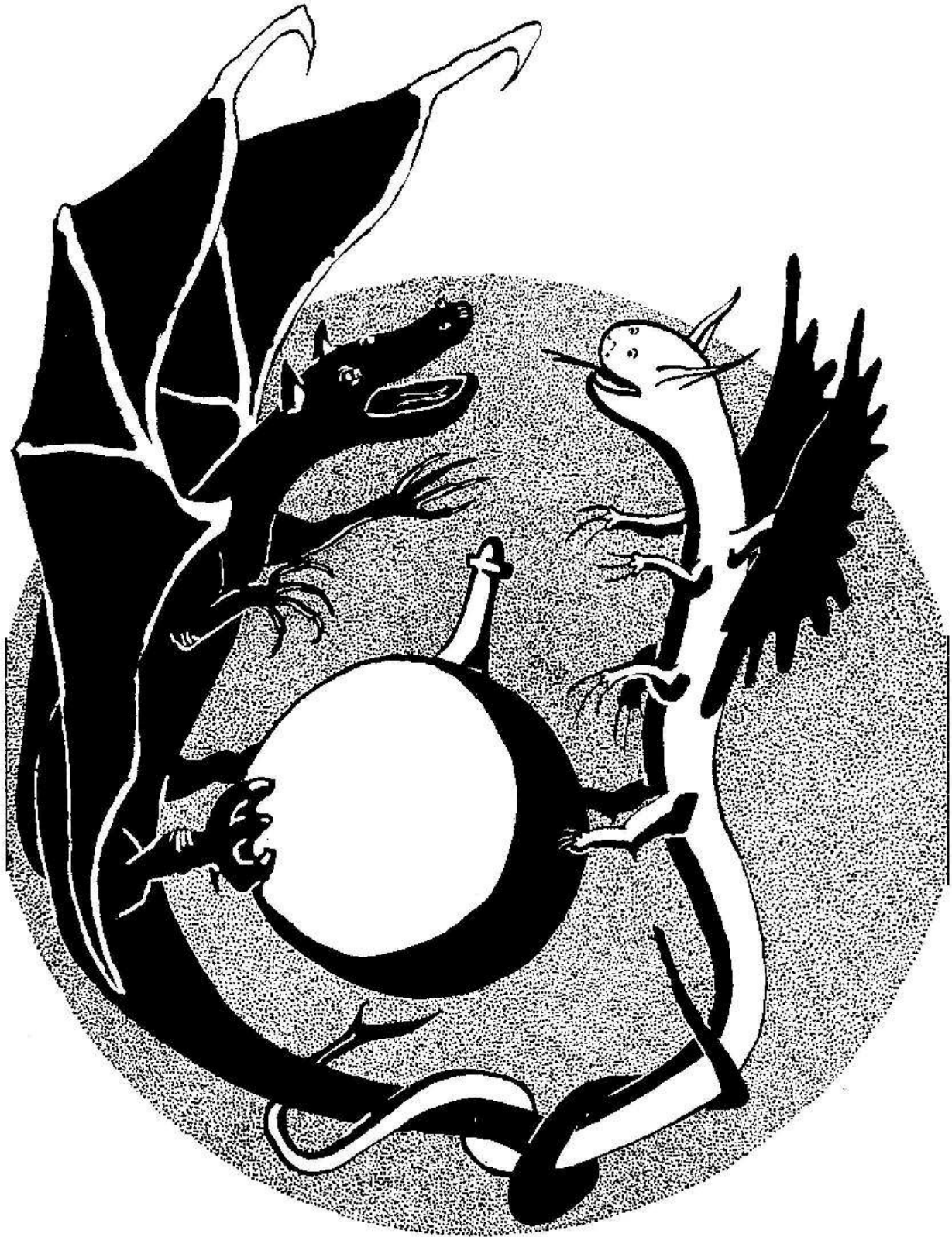
- Die *EWIGE ARMEE* hat Teile des alten *lugarischen Reiches* erobert, darunter auch die ehemalige Hauptstadt *Haradeik Rowernark*. Rätselhafte Morde geschehen, von denen man glaubt, dass sie auf einen Einfluss durch die *Substanz* zurückzuführen sind.

45 ndF

- *Aaron-Koh* ist im Besitz des *BUCHes* und erstellt eine umfassende Dokumentation über die *Substanz von Mhjin* und ihr Wirken auf der *Alten Welt*.

⁶ Der Name der Stadt *Väinä* war während der Zeit, als sie zu *Lugaristan* gehörte, *Devehdi Satik* (bis etwa 14 ndF) und trug während der Besetzung durch das *Dunkle Imperium* den Namen *Stydanos*.

⁷ *Haradeik Rowernark* ist in vielen Karten mit dem ursprünglichen Namen *Udai* verzeichnet.



Licht gegen Finsternis

Aaron-Koh

Katakomben von *Dalgani-Etrak*, 45 ndF

Mein Name ist *Aaron-Koh*. Mehr braucht ihr von mir nicht zu wissen. Auch nicht, wie ich an diesen Ort hier gelangt bin. Nur so viel: Ich bin an ein BUCH und Schriftstücke von unermesslicher Tragweite gelangt, die von verschiedenen Personen zu unterschiedlichen Zeiten zusammengetragen wurden. Viele Seiten sind in einer für mich nicht zu entziffernden Schrift und Sprache geschrieben, doch unzählige Seiten sind klar wie das Licht der Sterne. Es scheint so, dass es zu meiner Aufgabe geworden ist, die für mich lesbaren Dokumente zu ordnen und zu kommentieren. Denn ich musste feststellen, einige der Darstellungen in den Aufzeichnungen kannte ich bereits – aber in anderen Versionen! Es wird schwer fallen, Wahrheit von Lüge zu unterscheiden.

Aus den Aufzeichnungen geht eines ganz klar hervor und kann als bewiesen angesehen werden: Die Geschichte der *Substanz von Mhjin*, um die es hier geht, ist eng verknüpft mit dem Geschehen in *Lugaristan*, dem Reich des *Kiral Eadgil*. Zumindest bis in das Jahr 30 ndF, danach scheint sich die schicksalhafte Verknüpfung aufgelöst zu haben.

Die *Substanz* ist hier auf der *Alten Welt* niemals als Reich in Erscheinung getreten. Vielmehr kann man den Eindruck gewinnen, dass sie gezielte Aktionen durchgeführt hat, um andere Völker zu Kriegshandlungen zu bewegen. Überhaupt sind die Ziele der Substanz nicht zu definieren, zu unlogisch stellen sich oftmals ihre Handlungen dar.

Das BUCH, welches vor mir liegt, hat ein Eigenleben. Zuvor beschriebene Seiten haben Platz geschaffen für meine Gedanken. Der Federkiel in meiner Hand bewegt sich ohne großes Zutun und ohne Anstrengung. Das BUCH will, dass ich mit meinen Eintragungen beginne.

Ein erstes der neueren Dokumente, niedergeschrieben von *Weras*, *Schreiber des Eadgil*, führen zurück zu den Ursprüngen der Dunklen Macht. Ich selbst vermute, dass *Weras* die Niederschrift zwischen den Jahren 24 ndF und 29 ndF angefertigt hat:

Die Anfänge

Eine Niederschrift über die Entstehung der SUBSTANZ VON MHJIN in grauer Vorzeit bis zum Jahre 29 nach der Finsternis von Weras, Schreiber des Eadgil, nach Auszügen des BUCHes und Berichten jüngster Zeit.

Theorien über die Substanz von Mhjin

Die Geschichte der *Substanz von Mhjin* ist nicht fassbar. Sie ist in den Äonen von Jahren seit dem Auftreffen auf *Magira* in Vergessenheit geraten. Nur das unterschwellige Wissen, dass etwas unglaublich Uraltet und Böses auf dieser Welt lauert, ist in vielen Legenden magiranischer Völker festgehalten.

So verwundert es nicht, dass viele Magier, Druiden und Schamanen der magiranischen Zivilisationen weder die *Substanz von Mhjin* als neues Volk einordnen konnten, als erste Gerüchte von ihrem erneuten Auftauchen über die Welt eilten, noch die spärlichen Hinweise in ihren uralten Zauberwerken richtig zu deuten wussten. Erst durch den lugarischen Zauberer *Zoroanes* wurde bekannt, dass ein "Wesen" die *Substanz von Mhjin* befiehlt, das er als "Schattenlord" bezeichnete, das sich selbst aber *Mhjintrak Morul* zu nennen scheint. Zur obersten "Führungsschicht" der *Substanz*, so *Zoroanes*, gehört zumindest noch der "Fürst der Tiefe", *Mhjintrak Morguun*.

Erst durch das Zusammentragen von Berichten aus verschiedensten Quellen kamen Fakten zutage, die die Existenz der *Substanz* bestätigen, und dies sowohl auf der *Alten Welt*, wie auch auf der neu entdeckten *Yddia*, der *Westlichen Welt*.

Über Mhjintrak Morul – den Schattenlord

Mhjintrak Morul - der *Schattenlord* - stellt ein "Etwas" dar, von dem sich bislang noch kein *Magiraner* ein materielles Bild vorstellen kann. Fest verwachsen mit dem, was als *Substanz von Mhjin* bekannt ist, besteht seine Existenzgrundlage in den "dunklen" Gefühlen der *Welt Magira*. Sie dienen ihm als Machtzuwachs und in umgewandelter Form zur Erzeugung von Materie ohne eigenes Bewusstsein. So munkelt man, dass der wahre Herrscher über *Shub-Nigurath* auf der *Westlichen Welt* durch ein von der *Substanz* gebildetes Ebenbild ersetzt wurde, um so im Sinne des *Schattenlords* zu regieren.

Auf der *Alten Welt* vermutet man den *Schattenlord* innerhalb eines alten Turmes inmitten der nördlichen Sümpfe. Aufgrund der Geschehnisse in *Lugaristan* wird hier vermutet, dass es sich bei *Mhjintrak Morul* um eine neue Existenzform von *Thorag*, dem *Shihir her yerde Lugar*, dem ehemaligen Stellvertreter des *Kiral Eadgil*, handelt.

Die Substanz von Mhjin in der Alten Welt

Seit undenklichen Zeiten wogt der Kampf der Götter des Lichts gegen die Götter der Finsternis. Welten entstehen und vergehen als Staubkörner in der Ewigen Schlacht, von der niemand zu berichten weiß, weshalb sie überhaupt ausgetragen wird. Eines dieser Partikel der Unendlichkeit stellt unsere Welt *Magira* dar, ein Spielplatz für die Götter, ein auserwählter Ort im Kampf der ewigen Dunkelheit gegen das ewige Licht.

Wir müssen erkennen, dass wir nur Figuren sind im Spiel um die universelle Macht, dass wir trotz unserer tausendjährigen Geschichte nur einen Gedankenblitz in den Augen der Götter darstellen und wir uns erst seit wenigen Sekunden im Kampf um die allumfassende Waagschale befinden.

Jetzt, da ich alles erkenne - erkenne, dass auch ich nur ein Werkzeug war und bin - muss ich alles niederschreiben, um die Last, die auf meiner Seele liegt, mit Euch zu teilen. Ihr sollt erfahren, wie winzig und schwach Ihr im kosmischen Kampf seid, wie Euer Schicksal vom universellen Krieg bestimmt wird, wie die Mächte des Lichts und der Finsternis uns beeinflussen, ohne dass wir jemals unseren eigenen Willen durchzusetzen vermögen.

Ich verfluche den Tag, als *Zoroanes*, der Zauberer unseres *Kiral*, mir all sein Wissen und alle seine Schriftrollen und Zauberbücher übergab. War ich zuerst stolz darüber und neugierig, erweist sich das Erbe nun als zweischneidige Axt, die tief in meinem Fleisch steckt. Längst haben die *Lugarrim* ihre Schiffe bestiegen und die *Alte Welt* verlassen, und nur wenige sind in unseren ehemaligen Landen zurückgeblieben, darunter auch ich selbst, denn das Wissen und die Macht, die ich geerbt habe, lassen es nicht zu, dass ich meinen Platz in den Katakomben von *Dalgani Etrak* verlasse.

Hier an diesem Ort, wo noch vor kurzer Zeit *Thorag* seinem geheimnisumwitterten Treiben nachging, hat man mich zurückgelassen, um an dem BUCH weiterzuschreiben, dem BUCH, das der Provinzzauberer *Lodosher* noch in den letzten Kriegstagen gegen die *Horde der Finsternis* (22 ndF) in einem uralten Turm in den Sümpfen von *Tuomila Batak*⁸ unter geheimnisvollen Umständen gefunden hatte. *Zoroanes*, der von *Lodosher* das BUCH bekam, gelang die Übersetzung. Kryptische Geheimnisse und die Geschichte einer alten Stadt - *SARN* genannt - entrollten sich vor seinen Augen. Dem Wahnsinn nahe las er von der Entstehung und vom Wirken der *Substanz von Mhjin*, die von den Göttern der Finsternis ausgeschickt wurde, die Welt, die jetzt *Magira* genannt wird, ins Chaos zu stürzen, um die Macht der Lichtgötter zu mindern oder gar zu brechen.

Das BUCH, so stellte *Zoroanes* fest, ist eine Sammlung von Geschichten, Beschwörungen und Bannsprüchen, die ein *SIEGELHÜTER* im Auftrag der alten Stadt *SARN* geschrieben hatte. Mit enthalten war eine Aufforderung an jeden, der dieses Buch im Besitz hatte, die Geschichte der *Substanz* weiterzuschreiben, egal ob zum Guten oder zum Bösen.

⁸ auch *Trosk Sumpf* genannt; *Tuomila Batak* ist die *lugarische* Bezeichnung für das Sumpfgebiet.

Zoroanes - alt geworden und am Ende seiner Kräfte durch die ganzen Geschehnisse um *Thorag* - fühlte sich nicht mehr in der Lage, der Aufforderung des BUCHes nachzukommen. So wurde ich erwählt, es fortzusetzen, an der Stelle, wo das erste Auftauchen der *Substanz* nach der Finsternis stattfand.

Gemäß den Anordnungen von *Zoroanes* begann ich zunächst damit, all die Dokumente zusammenzutragen, die sich mit den jüngsten Ereignissen befassten: Mit *Thorag* und seinen direkten Verknüpfungen mit der *Substanz*. Bald musste ich feststellen, dass alles einem Plan der finsternen Götter entsprungen und die Geschicke von *Lugaristan* und allen vorhergegangenen lugarischen Reichen bereits mit der *Substanz* verbunden gewesen sein mussten. Daraufhin begann ich die ganze lugarische Geschichte zu studieren, wobei mir die Vielzahl an Schriftrollen, die *Thorag* hier in den Katakomben von *Dalgani Etrak* zurückgelassen hatte, sehr zu Hilfe kam.

Meine Vermutung bestätigte sich immer mehr. Der Plan der dunklen Götter musste bereits zu Zeiten des legendären *Hethak*, dem Stammvater der *Lugarrim*, Gestalt angenommen und bis in die jüngste Zeit gereicht haben. Anders lässt sich der Zusammenhang zwischen der *Legende um das geborstene Schwert* und der Tatsache, dass dieses Schwert in jüngster Zeit durch die Götter neu geschmiedet wurde, nicht erklären.

Ich sehe mich deshalb dazu gezwungen das BUCH zunächst mit Auszügen der Geschichte von *Lugaristan* fortzusetzen und einige Schriftrollen zu übertragen, damit die Nachwelt von den großen Zusammenhängen erfährt.

König Hethamar⁹

Die Sage von König Hethamar und dem geborstenen Schwert, niedergeschrieben von Skiramon, dem einstigen Schreiber König Hethamars im dritten Mond des achten Jahres der Herrschaft des Kiral Marandier.

Hethamar war der Sohn von König *Hethelond*, den man auch *Kar-Kirator*, den "dunklen König" nannte. Seine Mutter, *Königin Umara*, erhielt schon bald nach ihrer Vermählung den Beinamen *Ruyala*, was "die Träumerin" hieß. Dies deshalb, weil das Volk sie oft am Fenster ihres Gemachs in *Hethelonds* Palast sitzen sah, wo sie mit steinerner Miene in die Ferne blickte, als ob sie von dort Unheil nahen sehen könnte.

Auch im vierten Jahr nach ihrer Eheschließung, als sie einem Sohn das Leben schenkte, änderte sich daran nichts. In einer großen Fei-

er wurde der Sohn von *Hethelond* König des Reiches *Hethak*, auf den Namen *Hethamar* getauft und dem Schutz der dunklen Götter anvertraut.

Es waren schwere Zeiten in jenen Jahren, denn die Götter des Lichts stifteten Unfrieden zwischen den Stämmen der *Hethak* und den Nachbarvölkern, und zur Stunde von *Hethamars* Geburt herrschte seit mehr als zwei Jahrzehnten Krieg. Immer aufs Neue erhoben sich die angrenzenden Reiche und versuchten, *Hethak* zu vernichten. Immer aufs Neue jedoch wurden sie von König *Hethelond*, der mit seinem Schwert *Magbedil*, was "unbesiegt" heißt, in der Faust seine Krieger anführte, zurückgeschlagen. Doch das Unheil ließ sich nicht ewig abwenden, denn immer schwächer wurde das Reich der *Hethakiden* und oft waren es die Besten, die aus der Schlacht nicht zurückkehrten.

Und so geschah es, dass *Hethelond Kar-Kirator*, der "*Dunkle König*", in einen Hinterhalt geriet und erschlagen wurde, als sein Sohn

⁹ Klaus Reichel, DAS EWIGE SPIEL II, EDFC e.V. 1986



König Hethamar

Hethamar gerade das dreizehnte Lebensjahr vollendet hatte. Groß war die Trauer in *Gemalion*, der Hauptstadt des Reiches, als der schweigende Zug der Heimkehrenden dem aufgebahrten Leichnam des Königs durch die Straßen zum Palast folgte, und auch die Botschaft über den trotzdem errungenen Sieg konnte den Schmerz nicht lindern.

Jedoch, als wären die Feinde selbst erschrocken über *Hethelonds* Tod, ließen sie nach in ihren ständigen Angriffen. Und so waren die ersten Jahre von König *Hethamars* Regierungszeit, denn er war trotz seiner jungen Jahre seinem Vater auf den Thron gefolgt, von einem trügerischen Frieden gekennzeichnet, und das Volk begann schon, ihn *Sul-Kirator*, den "*Friedens-König*", zu nennen.

Als *Hethamar* jedoch das zwanzigste Jahr seines Lebens vollendet hatte, flammten die Kämpfe an allen Grenzen erneut auf.

Und so führte der junge König, der in den vergangenen Jahren ein starker Herrscher und mächtiger Krieger geworden war, seine Heerscharen in den Kampf, und er schwang seines Vaters mächtiges Schwert *Magbedil*, und sie vertrieben die Feinde *Hethaks* aus dem Land.

Aber es kamen neue Feinde, neue Kriege, und wieder begann eine Zeit des Leides und der Trauer für die *Hethakiden*, denn nichts hassten die Götter des Lichts so sehr wie das Volk von *Hethak*, das stets ein Bollwerk der Dunklen Götter gewesen war.

König *Hethamar* hatte viele Ratgeber, und allmählich sah auch er es ein, dass sie auf Dauer gegen die vielen Feinde nicht gewinnen konnten. Zwar gelang es ihnen immer wieder, die Vorstöße auf die Hauptstadt abzufangen, aber eine Provinz nach der anderen musste unwiderruflich verloren gegeben werden. So beschloss der König mit seinen Räten, eine gewaltige Flotte zu bauen und mit seinem Volk jenseits des Meeres gegen Sonnenaufgang eine neue Heimat zu suchen. Einige Jahre währte der Bau der Schiffe, die die Menschen, aber auch Tiere und Lebensmittel aufnehmen sollten, und immer näher rückten die Grenzen, immer näher kamen die frevelhaften Anhänger der Lichtgötter, und immer mehr schmolz das einst so stolze Volk der *Hethakiden* dahin.

Dann, als die Schiffe fertig waren, beschloss der König, in einer gewaltigen Schlacht den

Feinden noch einmal zu zeigen, welche Kämpfer die *Hethakiden* waren, und er zog gegen die Angreifer, denn nicht nach feiger Flucht sollte der Abschied von *Hethak* aussehen. Aber die Götter des Lichts durchbrachen den Bann, den sie sich einst selbst auferlegt hatten, als sie beschlossen, nur die Menschen gegeneinander kämpfen zu lassen, und sie griffen selbst in den Kampf ein. So sehr hassten sie das Volk der Dunkelheit.

Und so geschah es, dass zur Mittagsstunde, am Tag der Schlacht, als *Hethamar* schon zwei Könige der Angreifer erschlagen hatte, sich der Himmel auftat, Feuer aus der Sonne fiel und ein lauter Donner zu hören war. Direkt auf den heldenhaften König von *Hethak* fiel das Feuer und verbrannte ihn zu Asche, und sein Schwert *Magbedil* fiel zu Boden und zerbrach.

Von dieser Stunde an wurde kein Blut mehr vergossen auf dem Schlachtfeld, und die *Hethakiden* ergriffen die Flucht, und sie führten mit sich die Stücke des Königsschwertes. Bis hin zur Hauptstadt flüchteten sie, die sie selbst in Brand steckten, und weiter zu den Häfen, wo die Schiffe warteten. Denn inzwischen war das ganze Volk mit vielen Tieren, Getreide und Nahrung an Bord der Schiffe gegangen, und als nun die Krieger an Bord waren, lichteten sie die Anker, setzten die Segel und verließen die Heimat, die ihnen soviel Leid beschert hatte.

Die Feinde, die wenig später die Küste erreichten, sahen nur noch die roten Segel am Horizont in Richtung des Sonnenaufgangs.

Als *Nathok*, der Herr der Finsternis, sah, wie ihn die Götter des Lichts betrogen, beschloss auch er, sich direkt am Geschehen zu beteiligen, und sandte einen Boten auf alle Schiffe der Flotte. Über Nacht und Tag war auf jedem siebenten Schild mit seltsamen schwarzen Zeichen eine Botschaft eingebrannt, die da lautete:

"So spricht Nathok Volk von Hethak, ihr Söhne und Töchter der Finsternis, hört was Alev, die dunkle Flamme, zu sagen hat. Ihr denkt in dieser dunklen Stunde, dass für Hethak unwiederbringlich das Ende gekommen sei. Tiefe Verzweiflung erfüllt Eure treuen Herzen, umhüllt Euer Denken und Fühlen. Ihr glaubt, für Euch und Euer geliebtes Land gäbe es keine Zukunft mehr. Doch denkt immer daran, ihr

seid meine auserwählten Kinder, und Hethak war mein Land. Wie könnte ich mein Eigentum zu Grunde gehen lassen? Ihr kennt nicht den Plan der Finsternis, wisst nicht, was mein unumstößlicher Wille für Euch und die Welt in Zukunft ist.

Lasst Euch gesagt sein, Euer Volk soll nicht für alle Zeiten untergehen. Durch alle Wirren hindurch wird es fortbestehen, sich immer wieder erheben zu neuem, strahlendem Leben wie ein Phönix aus der Asche. Doch ohne Kirator werdet Ihr Leben müssen, bis einst der Tag kommen wird, da drei Dinge erfüllt werden. Erst dann wird wieder ein Kirator an Eurer Spitze in die Schlacht ziehen, als höchster Richter über euch thronen, Euren und meinen Namen über die ganze Welt verbreiten und den ewigen Frieden bringen.

Als allererstes steht das Schwert eures toten Kirators. Zerbrochen ist es, nutzlos scheint es. Doch diese Bruchstücke sollen auch in Zukunft das Symbol Eures Führers sein. Denn eines fernen Tages ist die Zeit gekommen, da das geborstene Schwert wiedergeschmiedet werden soll. Doch wie es keine menschliche Hand war, die den Stahl zerbrach, so soll auch kein menschlicher Schmied die Klinge erneuern. Nicht aus menschlicher Hand wird die Macht kommen, die dem neuerstandenen Schwert danach zu eigen sein soll. Vor ihm werden alle Feinde zuschanden werden, die Nathoks Kinder bedrohen.

Ihr werdet einen Teil eurer selbst für euer Schicksal opfern. Doch einst werdet ihr zurückfinden, in den Abgründen großer Sümpfe..."

An dieser Stelle fehlt eine Seite der Schriftrolle. Möglich, dass diese schon vor langer Zeit verloren ging, möglich aber auch, dass *Thorag* in Voraussicht der Ereignisse um seine Person diese Seite verschwinden ließ. In mündlichen Überlieferungen spricht man davon, dass etwas Verlorenes erst wiedergefunden werden muss, bevor ein neuer *Kirator* ernannt werden kann. Der dritte Teil der Schildaufschrift soll mit der genauen Bestimmung der Person des neuen *Kirators* zusammenhängen, worüber sich im Laufe der Zeit sehr viele Variationen gebildet haben. Fest steht bisher nur, dass die erste Prophezeiung eindeutig eingetreten ist, worüber ich hier noch schreiben werde. Der Text wird fortgesetzt mit einer letzten Seite:

Als die Schiffe der Flüchtenden nach einigen Wochen bei einer Gruppe von Inseln ankerten und beratschlagten, wohin sie sich aufgrund der letzten Vorkommnisse nun wenden sollten, kamen sie überein, die Flotte von drei Räten führen zu lassen. Denn der König hatte keinen Nachkommen und *Nathok* verbot es ihnen, einen neuen König aus dem Volk zu wählen. Sie bestimmten, dass die Flotte sich teilen sollte und jeder Teil für sich unter der Führung eines Rates eine Heimat suchen solle, denn die Versorgung der vielen Schiffe machte Schwierigkeiten. Jedoch sollten die drei Flotten sich nicht weit voneinander entfernen und die

Siedler später wieder ein einziges Reich bevölkern.

Und so teilten sich die Schiffe auf und trennten sich, verloren aber nie den Kontakt untereinander. Bis dann, nach langen Wochen auf See, ein furchtbarer Sturm hereinbrach, der die Schiffe zerstreute und in dem viele der *Hethakiden* den Tod in den aufgewühlten Wogen fanden. Danach ward nie mehr etwas von den zwei anderen Flotten gesehen, und nur die Schiffe des Rates *Marandir* erreichten nach weiteren Monden auf See eine Küste, die ihnen eine neue Heimat bot.

Die weitere Geschichte der *Hethakiden* - oder *Lugarrim*, wie wir heute genannt werden - ist bis zu den Geschehnissen, die kurz vor Ende der großen magiranischen Finsternis begannen, unerheblich. Erst mit dem Auftauchen von *Eadgil* und *Thorag* beginnt die Verflechtung mit der *Substanz von Mhjin* wieder offenbar zu werden. Deshalb hier noch ein Auszug aus der jüngsten Geschichte der *Lugarrim*:



Der Turm von Sarn

Thorag erfüllt die erste Prophezeiung¹⁰

Im Jahre 15 vor dem Himmelslicht wurde *Eadgil su Kiral-iliki* aus dem Stamm des Phönix zum *Kiral* gewählt und ihm das geborstene Schwert *Hethamars*, des alten Königs, als Zeichen seiner Macht, übergeben. Bis zum Jahre 11 vdH hatte *Eadgil* allerdings alle Hände voll zu tun, seine Macht zu festigen. Gegen Ende der Finsternis begannen dann Verhandlungen mit *Tir Thuata* betreffend eines Krieges gegen *Waligoi*, der dann im 1. Jahr nach der Finsternis ausbrach.

Kurz zuvor ereigneten sich aber noch einige seltsame Dinge. Auf unerklärliche Weise verschwanden die Bruchstücke des geborstenen Schwertes. Niemand wusste wohin. Als es dann zu Beginn des Krieges wieder auftauchte, war es auf merkwürdige, unheilvolle Art verändert. Irgendjemand oder irgendetwas hatte es neu geschmiedet und mit einem unbekannten schwarzen Metall umgeben. Eine große Unsicherheit schlich sich daraufhin in die Herzen des lugarischen Volkes.

Doch damit nicht genug, weiteres geschah, von dem keiner aus dem Volk auch nur die geringste Ahnung hatte, aber das doch vor langer Zeit schon seinen Anfang genommen hatte. Als die Götter der Finsternis erkennen mussten, dass ihre Macht über *Magira* immer mehr schwand, dass das Volk von *Lugaristan* sich immer mehr von ihnen abwandte, um anderen, falschen Göttern zu huldigen, beschlossen sie, einen der tapfersten unter den *Lugarnern* zu erwählen und ihm die Macht und den Auftrag zu geben, das Volk auf den Weg der Finsternis zurückzuführen und fortan über seinen Glauben zu wachen.

So geschah es, dass auch *Thorag*, damals in der Sippe der *Athli-yokuri*, zusammen mit dem Königsschwert vom Angesicht der Welt verschwand. In ihrer unermesslichen Weisheit schmiedeten die Götter der Finsternis *Magbedil*, das geborstene Schwert, neu und versahen es mit einem Teil ihrer Macht, bevor sie es an *Eadgil* zurückgaben.

Einen weiteren Teil ihrer Macht übertrugen sie auf das Schwert *Shihir Karanlik*, das fortan silbern schimmert. *Thorag* selbst aber gaben sie das Wissen um ihre Existenz und beauf-

¹⁰ Peter Emmerich, DAS EWIGE SPIEL II, EDFC e.V. 1986

trugen ihn damit, über *Lugaristan* zu wachen, auf dass der falsche Glaube das Volk nicht entzweie. Zum Zeichen seiner Macht erhielt er das Schwert *Shihir Karanlik*.

Dann sandten die Götter der Finsternis *Thorag* zurück nach *Lugaristan*, in die Katakomben seiner Stammburg *Dalgani Etrak* mit dem darüber erbauten Tempel der Finsternis. *Thorag* entdeckte hier mit Hilfe seines neuen Schwer-

tes Schriftrollen, die den genauen Wortlaut der drei Prophezeiungen enthielten.

Thorag bewies seine Macht durch die Vernichtung eines Tempels der Lichtgötter und verkündete die Erfüllung der ersten Prophezeiung. Voller Hoffnung auf einen neuen *Kirator* sah *Eadgil* sein Volk vereint und ernannte *Thorag* zum *Shihir her yerde Lugar*, zum damit zweitmächtigsten Mann in *Lugaristan*.

Hier und jetzt, an dieser Stelle, übernehme ich einen Bericht eines unbekannten Schreibers, der noch vor mir Einblicke in die vorangehenden Kapitel dieses BUCHes gehabt haben muss. Ähnlich wie auch ich sieht er die jüngsten Ereignisse in einem anderen erweiterten Zusammenhang, als es der eben zitierte Geschichtsschreiber des *Eadgil* notiert hatte:

Die Substanz von Mhjin vor der Erweckung

Es war zu der Zeit, die uns heute nur noch in Legenden überliefert ist, eine Zeit, in der der Name unserer Welt noch nicht *Magira* hieß, die Zeit, die in den alten Schriften, welche die Finsternis überdauerten, selbst schon längst vergangene Geschichte war. Eine Zeit, in der sich die Schale des ewigen Kampfes anfang zu Gunsten des Lichts zu neigen.

Die Götter des Chaos, der Finsternis oder des Bösen, so, wie ihr Leser sie nennen wollt, sahen voller Hilflosigkeit zu, wie sich von einem der Staubkörner des Universums ein Licht ausbreitete, welches für immer die Waage würde neigen können. Die Götter des Lichts hatten eine Welt aus sich selbst heraus erschaffen, die den Helden der Finsternis unüberwindliche Hindernisse in den Weg stellte, die von den Lords der Finsternis selbst nicht betreten werden konnte. Für die Menschen verging ein Zeitalter des Friedens und des Glücks, bis sich die Götter der Finsternis wieder soweit gestärkt hatten, dass sie dazu in der Lage waren, auf eine Gegenwehr zu sin-

nen. Wie zuvor die Götter des Lichts eine Welt aus sich heraus geschaffen hatten, formten die Herren der Finsternis aus sich die Essenz der dunklen Gefühle, denen wir Menschen die Namen Neid, Hass, Herrschsucht und Rache gegeben haben. Dieses "etwas", was sich noch am ehesten mit den Worten "*Trog des Bösen*" umschreiben lässt, wurde mit solch

einer Gewalt auf die Welt des Lichts geschleudert, dass ein Auftreffen nicht mehr zu verhindern war.

SARN, das Bollwerk des Lichtes, war der Ort, an welchem die geballte Macht der Finsternis aufschlug. Zu vertreiben oder zu vernichten war diese "*Substanz*" nicht mehr, zu mächtig waren ihre Ausmaße. Doch die Götter des Lichts sann auf eine List. Mit Hilfe der Bewohner von *SARN* errichteten sie einen Turm, in dessen tiefsten Tiefen sie die *Substanz* der Finsternis isolieren und gefangen halten konnten.

Keiner der Bewohner von *SARN* wollte mehr in der Nähe dieses Turmes leben, so dass sie aus ihren Reihen den Mächtigsten dazu bestimmten, das Siegel des Turmes zu hüten, auf dass sich die *Substanz* niemals auf ihrer Welt ausbreiten könne. Das Ende der Stadt des ewigen Friedens war somit gekommen. Die Menschen verließen sie, ohne zu wissen, dass das "Böse" bereits in ihnen schlummerte, denn schon die wenigen Tropfen, die sich beim Aufprall verstreuten und nicht aufgefangen wurden, hatten gereicht, um den Ewigen Kampf auch auf diese Welt zu tragen.

Die Erweckung

Äonen vergingen, der Ewige Kampf wogte hin und her, *SARN* wurde nahezu vergessen. Die Menschen begannen ihre Welt jetzt *Magira* zu nennen. Die wenigen Tropfen der *Substanz* hatten genügt, die Finsternis in den Menschen

zu erwecken, so dass diese anfangen, sich im Bruderkrieg um Macht, Reichtum und Ruhm zu zerfleischen. Vereinzelte Menschen wussten noch um die Legende der *Substanz*, der sie den Namen *Substanz von Mhjin* gaben. Sie versuchten alle, Teile der *Substanz* zu erwecken, um ihre persönlichen Machtgelüste zu befriedigen und so unwissentlich die Macht der finsternen Götter zu stärken. Die meisten der Versuche misslangen oder hatten nur einen kleinen Erfolg. Diejenigen, die sich als "eingeweicht" bezeichneten, wussten noch zu wenig, so dass schließlich die *Substanz* ganz aus den Gedanken der Menschen verschwand. Lediglich in vereinzeltten Schriften wurde ein "Etwas" beschrieben, "*das in der Tiefe lauert!*" oder "*es wird von draußen kommen und in Dich gehen und Dich verschlingen...*"

Magira wurde von dem "*Zeitalter der Finsternis*" verschlungen. Völker vergingen. neue entstanden, darunter viele, die sich offen den Göttern der Finsternis zukehrten. Doch das Licht begann wieder Oberhand zu gewinnen, die Völker der dunklen Götter wurden immer mehr zurückgetrieben und vernichtet. Da entsannen sich die Lords des Bösen wieder ihrer alten Waffe. Sie wollten, dass die *Substanz* endlich voll ihrem Zweck entsprechend eingesetzt und die ganze Welt unter sich begraben sollte.

Die Götter der Finsternis sann auf eine List. Sie begannen selbst damit, ihre Völker der Finsternis untereinander zu entzweien, langsam und kaum spürbar. Die Götter des Lichts frohlockten und ließen sich täuschen. Es sah so aus, als sei das Böse so böse, dass es vor sich selbst nicht halt machte.

Die Zeit war gekommen, wo sich die Geschichte von *Lugaristan* mit denen der *Substanz* zu vermischen begannen. Kurz vor Ausbruch des ersten Krieges nach der Finsternis verschwand *Thorag*, die rechte Hand des lugarischen *Kiral Eadgil*, vom Angesicht *Magiras*.

Thorag wurde direkt vor die Götter der Finsternis geholt, wo er sein Schwert der Macht, *Shi-*

hir Karanlik, bekam. Ihm wurden Aufgaben zuteil, die das Fortbestehen des lugarischen Volkes gewährleisteten, und ihm wurden Pläne der Finsternis eröffnet. *Thorag* erhielt die Aufgabe, die *Substanz von Mhjin* wieder zu erwecken, denn er war derjenige, in dem sich von der Ursubstanz noch am meisten erhalten hatte. Er war die menschliche Verkörperung der letzten auf *Magira* verstreuten Tropfen der *Substanz*.

Ausgestattet mit dem Wissen der Götter, unterstützt durch die Schriften der Katakomben von *Dalgani Etrak*, begab sich *Thorag* auf die Suche nach dem Turm.

Der Krieg gegen *Lugaristan* brach aus. Allen voran die *Horde der Finsternis*, überrannten die Mächte des Bösen das *lugarische Reich*. Die Götter des Lichts triumphierten ob der Zerfleischung der Völker der Finsternis; die Götter der Finsternis triumphierten über den Fortschritt ihres Planes.

Kurz vor dem Sturz von *Haradeik Rowernark* fand *Thorag* endlich den erhofften Turm. Noch während er seine Vorbereitungen traf, um die *Substanz* zum Leben zu erwecken, wurde zwischen den Völkern der Finsternis ein Waffenstillstandsabkommen getroffen.

Dann war es soweit, *Thorag* beschwor die *Substanz*. Es kam zu einem Kampf zwischen *Thorag* und dem unsterblichen *Siegelhüter* des Turmes, den *Thorag* nur deshalb gewann, weil es ihm gelang, dem Hüter Fantasiebilder aus den Tagen von *Sarn* vorzugaukeln.

Thorag muss durch den Kampf mit dem *Siegelhüter* wohl einen Teil seiner Macht verloren haben, denn es gelang ihm nicht mehr, trotz des beseitigten Hindernisses, die *Substanz* zu erwecken. Diese war im Verlauf der Zeit zu träge geworden; mit Gewissheit lässt sich das aber nicht behaupten. Trotz des Wissens, welches ich jetzt habe, mag es sein, dass auch dies noch zum Plan der finsternen Götter gehörte.

Die Echtheit des vorliegenden Dokumentes kann nicht bezweifelt werden, denn mir selbst liegt ein Brief vor, der das vorangegangene bestätigt, und den ich dem Nachlass des *Zorones* entnommen habe:

Brief an Zoroanes von Lodosher¹¹

Verehrter Kollege! Ihr werdet sicher sehr überrascht sein, nach so langer Zeit etwas von mir zu hören. Wahrscheinlich wart Ihr schon damals, als Ihr das Amt des obersten lugarischen Zauberers übernahm, Euch dessen bewusst, dass wir von da an getrennte Wege gehen werden. Zu viele Aufgaben, von denen das Wohl und Wehe des Reiches abhing, harhten Eurer. Wie konntet Ihr Euch da eines unbedeutenden Dorfmagiers erinnern, der Euch einst die Grundzüge der Magie lehrte.

Doch vielleicht ist es nun an mir, an Bedeutung zu gewinnen und Euch damit wieder ein Stück näher zu rücken, denn meine Nachricht ist von äußerster Wichtigkeit. Ich spüre nahezu die Gefahr, die *Lugaristan* bedroht. Aber nur Ihr habt die Macht zu helfen, um ein Verhängnis abzuwenden. Vernehmt also, was ich vor einigen Tagen in den Sümpfen von *Tuomila Batak* beobachtete.

Es war *Yatohin*, der Sohn meiner Schwester, der vor einigen Wochen mit kreidebleichem Gesicht bei mir erschien und vor lauter Entsetzen keinen vernünftigen Ton hervorbrachte. Er stammelte etwas von den Sümpfen, von finsternen Gestalten und von einer Strafe, die die dunklen Götter über uns verhängt hätten. Auch später, als seine Pupillen nicht mehr wie die eines Wahnsinnigen flink von einer Seite zur anderen huschten, war nichts anderes aus ihm herauszubringen, als dass wir an den dunklen Göttern gefrevelt hätten und wir nur verschont blieben, wenn wir unsere Verfehlungen erkennen und der neuen Finsternis huldigen würden. Am nächsten Tag war *Yatohin* verschwunden, und er blieb bis heute unauffindbar.

Solchermaßen beunruhigt beschloss ich, mich in den Sümpfen umzusehen. Ihr wisst aus eigener Erfahrung, keiner kennt die Sümpfe so gut wie ich, der ich an ihrem Rande aufgewachsen bin. So bereitete es mir wenig Mühe, die vom Brackwasser überspülten Pfade vergangener Tage wieder aufzuspüren und den schilfbewachsenen Morast zu durchstreifen. Mehrere Tage brachte ich damit zu, ohne einer Gefahr gegenwärtig zu sein. Auch des nachts, während ich auf einer trockenen Schilfinselfaß und in die sternendurchflutete Dunkelheit lauschte, war nichts von einer Strafe der dunk-

len Götter zu bemerken.

Eines Abends näherte ich mich dem Mittelpunkt der Sümpfe, jener Stelle also, an der die Felseninsel den Morast durchbricht. Sicher ist Euch bekannt, dass auf dieser Insel der *Mythanen-Turm* steht, ein hohes Mahnmal aus tiefschwarzen Basaltquadern, die so groß und wuchtig sind, dass nur Riesen sie aus dem Schoß der Erde gebrochen haben können. Weder Fenster noch Türen durchstoßen das Schwarz der gewaltigen Mauern. So nährt dies die Legende, dass ein *Mythan* alten Blutes lebendig zwischen diesen wuchtigen Quadern eingemauert sein soll, zwischen Quadern, die so alt sind wie die Finsternis selbst.

Wie könnt Ihr Euch meine Überraschung vorstellen, als ich eben jenen Turm umrundete und plötzlich eine Öffnung in der schier unbezwingbaren Wand entdeckte. Dunkel blickte sie mir entgegen, sich kaum vom schwarzen Basalt abhebend, doch ab und zu blitzten blaue Lichter im Hintergrund auf, nicht hell genug, um meine Augen etwas im Inneren erkennen zu lassen, doch immerhin so hell, um ihnen den Eingang zu enthüllen. Zwar fesselte das Grauen meinen Atem, als ich des *Mythanen* aus der Legende gedachte, denn *Mythanenmacht* hatte ich nichts gleichwertiges entgegensetzen, aber da Neugierde von jeher stärker in mir ausgeprägt war als Angst, trat ich vorsichtig über die Schwelle. Augenblicklich erwachten meine magischen Sinne, zeigten mir, was normalen Menschen für immer verschlossen bleiben musste. Zerspaltete Lichtmagie blitzte bläulich von den Wänden des schmalen Ganges, die Aura von etwas Großem tragend, das geschlagen schien, aber doch nicht vernichtet. Über dem Boden kroch dräuende Finsternis, verschluckte das bläuliche Dämmerlicht und das Geräusch meiner Schritte.

Während ich mich weiter vortastete, umwob mich die Magie zweier entgegengesetzter Machtpotentiale in seltsamen Mustern: schwarze Nebelschwaden in bläulichem Licht und pulsierende Lichtpunkte in absoluter Finsternis.

Bald stieß ich auf eine steinerne Treppe, die in die oberen Regionen des Turmes führte. Vor der Treppe und ebenso auf den Stufen lagen faustgroße Basaltbrocken in großer Zahl. Kurzerhand entschloss ich mich hinaufzusteigen, doch je höher ich kam, um so schwieriger wur-

¹¹ Harald Schäfer, FOLLOW 300, EDFC 1992



Lodosher auf der Flucht aus dem Spiegelraum

de es, eine freie Stelle auf den Stufen zu finden. Schließlich erreichte ich einen Treppensatz, der über und über mit diesen Basaltbrocken bedeckt war. In der Wand die mir gegenüberlag, klaffte ein düsteres, zehn Ellen durchmessendes Loch. Ich griff mir einen der Steine, auf denen das Feuer der Lichtmagie blitzte, und überstieg den Haufen aus rutschendem Basaltschutt. Die Wand war etwa zwei Ellen stark. Die Ränder, gezackt und ausgebrochen, wiesen keine Spuren von werkzeuglicher Bearbeitung auf. Hier hatten unheimliche Gewalten eingewirkt. Die Wand musste mit eruptiver Wucht zerschlagen worden sein. Wer mochte solche Kräfte hervorbringen?

Vorsichtig kletterte ich durch das Loch. In dem dämmerigen Licht, das mir der Stein spendete, erkannte ich einen leeren quadratischen Raum von etwa 15 Ellen Seitenlänge. Der Boden war frei von Schutt und Geröll. Anscheinend war die Wand von dieser Seite aus eingeschlagen worden. Siedendheiß erinnerte ich mich an den *Mythanen*. War er in diesem Raum eingemauert gewesen? Hatte er sich nach Tausenden von Jahren der Gefangenschaft ausgerechnet jetzt befreien können? Eiskalte Schauer liefen mir den Rücken hinab. Das Wesen von *Mythanen* ist mir, wie Ihr wohl wisst, recht gut bekannt. Zwar sind sie ebenfalls Diener der dunklen Götter, dafür aber in einem unglaublichen Maße herrschsüchtig. Sie kennen weder Freunde noch Verbündete, sie kennen nur eines: Sklaven. Wehe uns *Lugarim*, wenn sich meine Befürchtungen bewahrheiten.

Dann fand ich den Spiegel. Es war wohl mehr Intuition als der Glaube, dass noch etwas zu finden wäre, die mich den Raum durchsuchen ließ. Zuerst fiel mir die Erhöhung auf, die über die Wand verlief, die dem Loch gegenüber lag. Als ich mit den Fingern darüber tastete, hinterließen sie Spuren blitzenden Silbers; sie selbst aber waren mit Ruß bedeckt. Neugierig geworden fuhr ich mit dem Ärmel meiner Jacke die Erhöhung entlang und legte schließlich den silbernen Rahmen des Spiegels frei. Er war glatt und bildete ein mannshohes Oval. Ich erkannte, dass früher im handbreiten Abstand Namen und Symbole von Lichtgöttern in ihm eingraviert gewesen sein mussten. Jetzt waren die meisten davon bis zur Unkenntlichkeit verunstaltet, nur wenige noch gänzlich zu entziffern. Dafür prangten die Namen der dunklen Götter in satter, blutroter Schrift daneben. Das

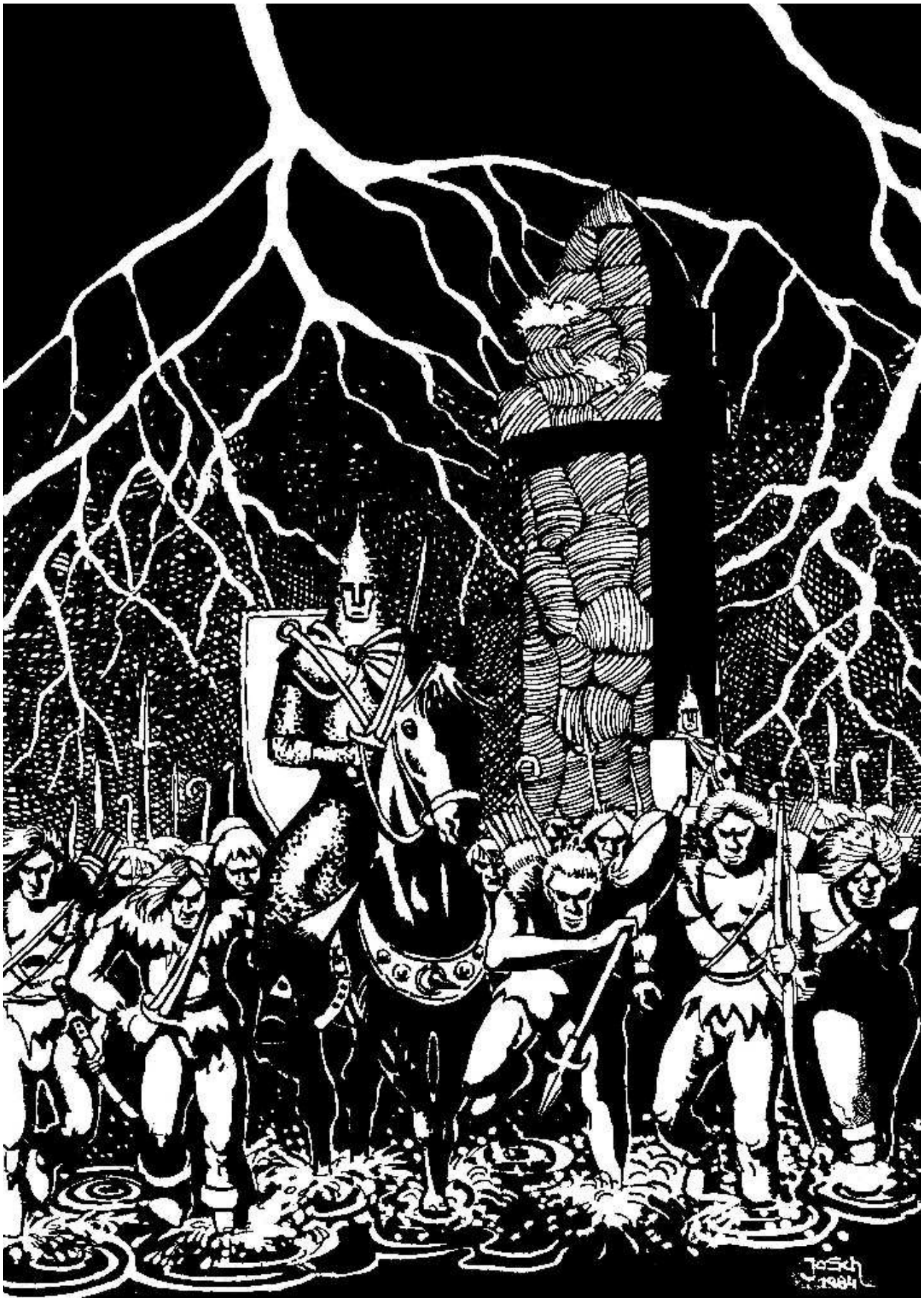
Glas des Spiegels war so blind und dunkel wie ein Morastloch draußen im Sumpf, und je länger ich hinsah, desto dunkler wurde es, bis absolute Schwärze den Spiegel ausfüllte.

Als ich bemerkte, was geschah, war es fast schon zu spät. Ein Laut wie das Bersten von Knochen fuhr durch den Raum. Dann begann das blaue Feuer meines Steins zu schrumpfen. Wolken dunkler Magie strömten aus dem Spiegel, schienen nach mir zu greifen. Panik überfiel mich. Ich warf mich herum, versuchte zu fliehen, verhielt mich aber so ungeschickt dabei, dass ich der Länge nach auf den Boden schlug. Mein Stein flog mir aus der Hand, kollerte über den Boden, bis er die Wand berührte. Ein Letztes Aufflackern, und seine Lichtmagie erlosch. Noch benommen von dem schweren Sturz rappelte ich mich auf, stieß dabei mit der rechten Hand gegen etwas Spitzes. Gleich darauf fühlte ich weiches Leder unter meinen tastenden Fingern.

Wieder ertönte dieser berstende Laut, erinnerte mich an meine Situation. Rasch steckte ich den ledernen Gegenstand unter meine Jacke, sprang auf und kletterte hastig durch das Loch, verfolgt von einer abartig starken Präsenz finsterner Macht.

Meine Flucht gestaltete sich zu einem wahren Spießrutenlauf. Bei jedem zweiten Schritt auf dieser von Schutt bedeckten Treppe rutschte ich, taumelte, verlor das Gleichgewicht und stürzte. Es war ein Wunder, dass ich mit heilen Knochen unten ankam. Hinter mir waren die blauen Feuer zerspaltener Lichtmagie bereits erloschen, vor mir glommen sie in einem düsteren Licht, kennzeichneten kaum noch die Wände des Ganges. Ich hetzte dem Ausgang zu, den eisstarrten Atem der Finsternis im Nacken. Dann hatte ich den Ausgang erreicht, und eine laue, sternenlose Nacht nahm mich auf. Halbblind rannte ich weiter auf den Sumpf zu, bis ein gleißender Blitzschlag ein dichtes Buschwerk zu meiner rechten offenbarte. Ich fiel mehr zwischen die dicht belaubten Äste als dass ich mich warf, so erschöpft war ich. Zu erschöpft auch, um mir darüber klar zu werden, dass mich das Buschwerk zwar vor menschlichen Augen, aber nicht vor einem *Mythanen* verbergen konnte.

Lange Zeit rührte sich nichts. Nur gleißende Blitzschläge erhellten in steter Regelmäßigkeit den Horizont, ohne dass das Grollen der Götter nachfolgte. Plötzlich hörte ich Schritte. Ein



Das beschworene Heer der SUBSTANZ

Schatten schälte sich aus der Dunkelheit, kam direkt auf mich zu. Mühsam drückte ich meinen Körper noch enger an den Boden, ungeachtet der vielen Steine und Aststücke, die in mein Fleisch stachen.

Wieder erhellte ein Blitz die Nacht. Was ich dann sah, ließ mich an meinem Verstand zweifeln. Der Schatten verdichtete sich zu einer Gestalt, die etwa zehn Schritte von mir entfernt stehen blieb und in einer beschwörenden Geste die Hände hob. Sie steckte in einer wallenden, schwarzen Robe, verziert mit einem flammendroten Phönix auf der linken Brust. Und unter dem Wappentier des herrschenden Stamms *Lugaristans* befand sich das Weihezeichen, das ich sofort unter tausend anderen wieder herausgefunden hätte. Es war das Zeichen des *Shihir her yerde Lugar*, des höchsten Würdenträgers nach dem *Kiral*. Es war das Zeichen des *Sinir-Konta Thorag* aus der Sippe der *Kiral-iliki*.

Eine eisige Faust krallte sich um mein Herz. Was hatte der oberste Diener *Nathoks* hier zu suchen? War er die neue Finsternis? Wollte er sich auf den lugarischen Thron setzen, *Eadgil*, den *Kiral*, stürzen? Oder war es vielleicht gar nicht *Thorag*, der sich unter dieser Robe verbarg? Aber schon der nächste Blitzschlag machte meine Hoffnung zunichte. Es war *Thorag*, da gab es keinen Zweifel. Ich kannte ihn gut, hatte ihn schon des öfteren bei seiner Suche nach geheimnisvollen Schriftrollen in den Katakomben von *Dalgani Etrak* begleitet. Jetzt aber machte er einen fremdartigen Eindruck auf mich. Seine Augen strahlten in dunkler Glut, sprachen von Macht und alter Magie.

Dann hüllte die Finsternis uns wieder ein. Aber was war das? *Thorags* Stimme erklang. Sie war kaum noch zu erkennen. Nichts Menschliches haftete ihr mehr an. Worte schwangen in ihr mit, die einer älteren Sprache angehörten als die der *Mythanen*, so furchtbar und unheimlich klangen sie, so uralte und finster.

Unvermittelt wich die Dunkelheit, wich einem Licht, das anders war als das der Blitze. Es kam von dem Turm. Zuerst dachte ich, er stünde in Flammen. Aber dann sah ich, dass er in den oberen Stockwerken überzogen war von blauweißer Lichtmagie. *Thorag* jedoch kümmerte sich nicht darum. Er spann ein Netz aus Macht und Dunkelheit. Ich folgte seinem Blick und erstarrte. Der Sumpf erwachte zum Leben. Blasen stiegen blubbernd empor, zer-

platzten unter ekligem Schmatzen. Aus den unergründlichen Tiefen des dunklen, brackigen Wassers schien etwas Gewaltiges an die Oberfläche zu steigen. Der Sumpf schäumte in wilder Besessenheit auf.

Thorags Stimme schwoll an zu einem kreischenden Staccato. Obwohl es inzwischen taghell geworden war, umwoben ihn finstere Schatten. Sie umtanzten ihn in gespenstischem Reigen, verschmolzen mit seiner Gestalt und gebaren schließlich ein Wesen aus Nacht und Übel - ein Wesen, das nicht mehr *Thorag* war, sondern das Böse an sich.

Ein letzter Schrei gellte durch seine Kehle, dann geschah das Unglaubliche. Der Boden des Sumpfes, der Schlamm, der sich in Jahrtausenden der Ablagerungen gebildet hatte, durchbrach den Wasserspiegel, bildete Tausende, Zehntausende, Hunderttausende von Auswüchsen, pockigen Geschwüren gleich. Nein, ich hatte mich getäuscht. Der vermeintliche Schlamm konnte nicht natürlicher Herkunft sein, denn er strahlte die gleiche Bösartigkeit aus wie das Wesen, das ihn beschwor.

Ich zuckte zusammen wie unter einem Peitschenhieb. Ein geistiger Tentakel griff nach mir, und die vieltausendstimmige Frage hallte durch meinen Kopf: "*Wer bist du?*" Noch ehe ich in der Lage war, zu begreifen, was eben geschehen war, brandete die Stimme des Beschwörers durch mein Bewusstsein. "*Substanz von Mhjin, erhebe dich wider die Götter des Lichts! Verbreite Finsternis über Magira!*" - "*Der Schattenlord! Er trägt den Schattenlord in sich*", erklang es murmelnd, flüsternd, suchend. Gleichzeitig öffneten sich die Auswüchse, entfalteten sich wie die Blütenblätter einer Rose, offenbarten ein gewaltiges Heer finsterrer Kämpfer, soweit das Auge reichte.

Wie auf ein Kommando setzte es sich in Bewegung. Da waren Kolonnen von blauhäutigen, zartgliedrigen Bogenschützen in Gold, Blau und Rot mit seltsamen Spitzhüten, da waren Schwert-, Axt- und Lanzenträger mit Brustpanzer und Schuppenrock in Schwarz und Gold, wie Nacht und Mond. Recken und Helden in schweren, ornamentverzierten Panzermänteln und Kettenpanzern ritten vor den Kolonnen. Ihre schweren Schlachtrösser stampften wild den Sumpf. Es war eine Präsenz des Bösen und doch von eigenartiger Schönheit. Aber war Schönheit nicht schon immer ein Werkzeug der Finsternis?

Die Spitzen des Heeres kamen bereits in bedrohliche Nähe des Ufers. Schon überlegte ich krampfhaft, wie ich einer sicheren Entdeckung entgehen konnte, als der *Mythanenturm* weiß aufglühte und einen Lichtfaden von der obersten Turmspitze bis in Ufernähe des Sumpfes wob. Dort, wo er den Sumpf berührte, fielen die Kämpfer des finsternen Heeres, verloren ihre Gestalt und zerflossen zu der schlammähnlichen *Substanz*, aus der sie entstanden waren.

Immer und immer mehr Lichtfäden berührten den Sumpf, verwoben sich zu einem gleißenden Vorhang, der den Beschwörer und das schmelzende Heer der Finsternis voneinander trennte. Ein Wuschrei von unglaublicher Bösartigkeit tobte über den Sumpf hinweg. Aus den Fingern des Wesens, das *Thorag* verkörperte, flossen Wolken dunkelster Magie, ballten sich zu einer nachtschwarzen Kugel zusammen, schossen dann auf den Lichtvorhang zu. Als die beiden konträren Kräfte aufeinander prallten, barst die Welt vor meinen Augen, wurde zu Splittern aus Feuer und Tod.

Es war später Nachmittag, als ich erwachte. Nichts war mehr zu sehen, das auf die Ereignisse der Nacht schließen ließ, mit Ausnahme des Schilfes. Es war in Ufernähe so platt gedrückt, als hätte es eine Sense niedergemäht. Da wusste ich, dass ich nicht geträumt hatte. Dann sah ich zum Turm. Er war wieder verschlossen, wie er es schon seit Jahrtausenden gewesen war. Doch etwas hatte sich verändert. Jetzt umhüllte ihn eine Aura übler Bösartigkeit.

Edler *Zoroanes*, Ihr habt meine Beobachtun-

gen, die ich sehr ausführlich niedergeschrieben habe, um Euch den richtigen Eindruck zu vermitteln, nun gelesen. Sicher werdet Ihr verstehen, dass ich über das Eingreifen der Mächte des Lichts dankbar war, obwohl sie unsere Urfeinde sind. Doch kann dieser Ausbund von Bösartigkeit der Wille der dunklen Götter sein? Sollen wir, als treues Volk *Nathoks*, der *allesverzehrenden Flamme der Finsternis*, nun dem Bösen an sich anheimfallen? Hatte *Yatohin* recht, müssen wir der neuen Finsternis die Treue schwören? Ist andernfalls unser Untergang besiegelt?

Ich bitte Euch im Namen unseres Volkes, informiert den *Kiral* und überwacht *Thorag*, den *Shihir* des lugarischen Volkes. Es kann nur für uns von Nutzen sein, wenn wir seine Pläne kennen, wissen, welches finstere Geheimnis die im Sumpf verborgene "*Substanz von Mhjin*" und den "*Schattenlord*" umgibt. Und lasst es mich wissen, wenn Ihr neue Erkenntnisse gesammelt habt, denn ich bange um mein Leben, um das Dorf und um *Lugaristan*.

Euer *Lodosher*, geschrieben am 2. Tage des Löwenmondes im Jahre 21 nach dem Himmelslicht.

Noch etwas, was ich fast vergessen hätte: Bei dem Gegenstand, den ich im Turm gefunden hatte, handelt es sich um ein handgeschriebenes, in Leder gebundenes Buch. Der Inhalt ist in einer fast vergessenen magischen Sprache abgefasst. Falls es mir gelingt, den Inhalt zu übersetzen, werde ich Euch eine Nachricht zukommen lassen.

Wie ich den Notizen von *Zoroanes* entnehmen kann, versetzte der Brief ihn zunächst in große Verwunderung. Er begann daraufhin mit seinen Nachforschungen. Unter einem Vorwand erhielt er die Erlaubnis von *Thorag*, in die Katakomben von *Dalgani Etrak* hinabzusteigen. *Thorag*, abgelenkt durch seine Aufgabe, ließ *Zoroanes* gewähren, so dass dieser in einem abgelegenen Teil des unterirdischen Reiches schlussendlich ebenfalls einen Spiegel fand, der dem in *Lodoshers* Beschreibung sehr ähnelte. Herumliegende Schriftrollen, viele aus längst vergangenen Tagen, andere handschriftlich von *Thorag* angefertigt, führten *Zoroanes* langsam auf den Pfad des Erkennens.

Zusammen mit einigen Schamanen des lugarischen Reiches kam *Zoroanes* der Lösung des Rätsels näher. Um sich vollkommene Sicherheit darüber zu verschaffen, dass *Thorag* nichts zum Schaden des lugarischen Reiches unternahm, ließ er sich das ledergebundene Buch



Lodosher liest in dem BUCH

zusenden. Einem Teil der Übersetzung konnte *Zoroanes* sofort entnehmen, dass darin die ganze Geschichte des Turmes seit seiner Erbauung niedergeschrieben war.

Nächtelang studierte *Zoroanes* das Buch und beriet das Gelesene mit den Schamanen des lugarischen Reiches. Gemeinsam fand man heraus, dass in *Thorag* letzte Reste der Ursubstanz schlummern mussten, verborgen vor dem Antlitz der Lichtgötter, darauf wartend, die von *SARN* isolierte Gesamtsubstanz zu befreien.

Und noch ein weiteres kam an das Licht des Tages: *Thorag* musste Teile des BUCHes falsch interpretiert haben. Unsterblich durch die *Substanz* in seinem Innern - vielleicht auch durch Ränke des Lichts - war er der irrigen Meinung, er könnte die Urmasse durch die uralten blasphemischen Beschwörungsformeln aus ihrer Lethargie reißen und zum Leben erwecken. Doch die Lösung, so *Zoroanes*, lag an anderer Stelle. Für die Erweckung der *Substanz* gab es nur eine Möglichkeit: die aktiven Tropfen in *Thorag* mussten direkt zurück zur Urmasse im Turm, die damit aus der Lethargie erwachen würde. *Thorag* musste seine Unsterblichkeit aufgeben!

Zoroanes unterrichtete *Thorag* über diese Nachforschungen. Da es kurz vor dem lugarischen Friedensfest des Jahres 22 *ndF* war, wollte *Kiral Eadgil Thorag* noch vor seinem Tode für seine Treue danken, so dass der Zeitpunkt seines Todes mit dem Friedensfest zusammenfallen würde.

Es geschah, wie es die Götter geplant hatten. *Eadgil* bereitete den Todestrank für *Thorag* und seinen engsten Freund *Keanor*; beide nahmen auf spektakuläre Weise von ihrem bisherigen Dasein Abschied.

Das ganze Geschehen um *Thorag* rief natürlich eine große Verwirrung hervor, so dass *Kiral Eadgil* sich genötigt sah, eine offizielle Erklärung abzugeben, die den Tod von *Thorag* und *Keanor*, zwei seiner getreuesten und mächtigsten Gefolgsleute, erklärte:

Die Legende von *Thorag*¹² Niedergeschrieben von *Kiral EADGIL*

Es war in den letzten Jahren jener Ära, die von vielen als Finsternis bezeichnet wird, kurz nachdem ich, *Eadgil* aus der Sippe der *Kiral-illiki*, die Herrschaft über den Stamm des *Phönix* und das Reich *Lugaristan* angetreten hatte.

Ein Fremder, der sich *Thorag* nannte, bat um Aufnahme in den Stamm des *Phönix*, was ich ihm gern gewährte, nachdem ich mich von seinen Fähigkeiten überzeugt hatte. Obwohl *Thorag* an vielen Gesprächen und Beratungen teilnahm, schwieg er stets über seine Herkunft;

auch gelang es ihm immer, gezielten Fragen danach auszuweichen. Nachforschungen brachten kein Ergebnis, es schien, als wäre er seinerzeit vor den Toren von *Haradeik Rower-nark* aus dem Nichts aufgetaucht.

Sonderbarerweise verließ *Thorag* in größeren Abständen die Hauptstadt und kehrte erst Tage oder Wochen später voll neuem Unternehmungsgeist zurück. Oft sandte ich ihm zwar Boten nach, doch keinem gelang es, ihm bis zu seinem unbekannten Ziel zu folgen. Doch trotz seines sonderbaren Verhaltens waren seine Ratschläge immer gut, und bald nahm ich ihn in die Reihen meiner persönlichen Vertrauten auf.

¹² Klaus Reichel, FOLLOW 170, EDFC 1985

Als dann das Fanal der Lichtgötter am Himmel erschienen war, war *Thorag* einer der Befürworter des Feldzuges gegen *Waligoi*, durch den *Lugaristan* seine größte Ausdehnung in der Geschichte erreichte. Auch an den Bündnissen der Folgezeit, die das Bestehen sichern sollten, war *Thorag* maßgeblich beteiligt. Dann aber geschah das Unglaubliche.

Groß war der Schrecken, als *Thorag* wieder einmal aus *Haradeik Rowernark* verschwand, diesmal aber die Bruchstücke des geborstenen Schwertes des letzten Königs von *Hethak* mit sich nahm. Trauer und Zorn erfüllten uns alle, waren doch mit *Hethamars* Schwert große Überlieferungen und Prophezeiungen verbunden, und jeder meinte, unser Volk wäre nun auf ewig verdammt.

Lange Monde verstrichen, bis endlich in einer sturmdurchtosten Nacht ein erschöpfter Reiter ans Tor der Hauptstadt pochte. Es war *Thorag*, der zurückgekehrt war, jedoch auch diesmal über seinen Aufenthalt Stillschweigen bewahrte. Nur soviel verriet er, dass er Kontakt mit den Dunklen Göttern aufgenommen hatte.

Schweigen verbreitete sich im Saal der Burg, als er ein in schwarzes Tuch gehülltes Bündel entrollte. Es enthielt zwei Schwerter! Das Königsschwert *Hethamars*, neu geschmiedet und von unheilvoller dunkler Färbung, und eine lichtglänzende Klinge, nach *Thorags* Worten ein Bruderschwert der Klinge der Finsternis.

Mit fieberglänzenden Augen überreichte er mir das Schwarze Schwert und bestätigte meinen Anspruch als *Kiral von Lugaristan*. Dann verkündete er, er habe von den Göttern der Finsternis den Auftrag erhalten, in allen die Religion betreffenden Angelegenheiten über unser Volk zu wachen, und er nannte sich *SHIHIR HER YERDE LUGAR*. Auch die Priester erkannten nach verschiedenen Prüfungen seinen Anspruch auf die geistliche Oberherrschaft an.

Dann kam die Zeit, da die *Horde der Finsternis* als Streiter für die Dunklen Mächte auf *Magira* erschien. Lange berieten wir, wie wir uns verhalten sollten, und allmählich reifte der Entschluss, die Freundschaft von *Dämonenlord Sataki* zu suchen.

Gegen den Widerstand von *Thorag* übergab ich deshalb dem Führer der Horde das *Schwarze Schwert*.

Ob dieser Schritt richtig oder falsch war, muss die Zukunft noch zeigen, denn sonderbarerweise errang die *Horde* seitdem Sieg auf Sieg und wurde zu einer der stärksten Mächte auf *Magira*, während *Lugaristan* eine Niederlage nach der anderen hinnehmen musste. Hatte uns mit dem *Schwert der Finsternis* auch das Glück verlassen?

Doch zurück zu *Thorag*! Auch seine Ratschläge konnten nicht verhindern, dass *Lugaristan* viele Schlachten verlor - ja, manchmal schien es, als würden sie uns noch mehr ins Verderben treiben. Doch durch geschickte Verhandlungen erhielten wir oft das Verlorene ganz oder teilweise zurück.

Und dann kam die Zeit, da ich die Herrschaft für einige Zeit nicht ausüben konnte und als würdiger Vertreter dann *Thorag* zur Stelle war. Ich ernannte ihn zum *Kiral* auf Zeit, und er nahm den Titel widerstrebend an. Doch während der Zeit, da ich mich zurückgezogen hatte, befragte ich Orakel und Seher, um das Geheimnis um *Thorag* zu entschleiern. Leider gaben die Antworten nur neue Rätsel auf, sprachen aber doch übereinstimmend von einem Kern aus Finsternis, der von einer glänzenden Aureole umgeben war, und dass dieser Kern vergeblich versuchte, diese Hülle zu sprengen.

Im zwanzigsten Jahr nach dem Fanal der Lichtgötter gab *Thorag* dann die Würde des *Kiral* an mich zurück, und ich dankte ihm für die aufopfernde Tätigkeit für *Lugaristan* und den *Stamm des Phönix*.

Und es kam das einundzwanzigste Jahr nach dem Fanal, in dem *Lugarer* von *Dalgani Etrak* aus nach Westen zogen und *Minyag Gonkar* zurückeroberten und anschließend durch die *tuominischen Sümpfe* nach *Waligoi* ritten, um der *Horde* bei der Erstürmung von *Yggrgard* beizustehen.

Bei der Durchquerung dieser Sümpfe hatte einer meiner Hauptleute ein sonderbares Erlebnis, von dem er uns nach seiner Rückkehr berichtete und das uns endlich die Augen öffnete über die wahre Natur meines Gefolgsmannes *Thorag*.

An einem trüben Morgen war ein sonderbarer Vogel vor dem Zelt der Hauptleute erschienen, der scheinbar seinen Namen rief, und er war ihm hinaus ins Moor gefolgt. Doch bald hatte



THORAG der Shihir her yerde Lugar

er sich in den Nebeln hilflos verirrt, und zu Tode erschöpft stieß er endlich auf ein turmartiges, verfallenes Gebäude. Darin fand er magische Gerätschaften und Schriften, in denen wiederholt von einem Sendboten der Dunkeln Götter mit Namen *Thorag* die Rede war, der in menschlicher Gestalt nach *Magira* gesandt wurde, um für die Finsternis zu streiten. Doch mächtige Bannsprüche der Lichtgötter hielten ihn in seiner menschlichen Hülle fest und verwehrten ihm, normalen Magiranern von seiner Herkunft zu berichten.

Mit diesen neuen Erkenntnissen konnten wir *Thorag* befragen, und nun durfte er uns bestätigen, was der Hauptmann herausgefunden hatte. Doch was nützte ihm das, denn trotzdem war er in seiner menschlichen Erscheinungsform gefangen, der die Lichtgötter voll grausamer Ironie ewiges Leben verliehen hatten. Von selbst würde *Thorag* also nie sterben!

Wir fassten den Entschluss, diese Hülle beim Friedensfest der Völker zu zerstören und *Thorag* zu befreien.

So geschah es auch, und wir wahrten auch bei ihm den heiligen Brauch der Vorväter, ihn von einem Edlen des Volkes als Diener ins Leben nach dem Leben begleiten zu lassen. Seine Wahl fiel auf *Keanor*.

So tranken beide vor allen versammelten Herrschern und Magiranern den Becher des sanften Todes, jeder zur Hälfte. Und mit einem Lächeln auf den Lippen wichen sie aus dieser Welt, und ihre sterblichen Körper wurden fortgetragen.

Wie *Thorag* in neuer oder alter Gestalt nun wieder auf *Magira* erscheinen wird, ist eine andere Geschichte, die mag auch ein anderer erzählen.

An dieser Stelle muss ich die originalen Aufzeichnungen von *Weras* unterbrechen. Dass die Erklärung von *Kiral Eadgil* echt ist, steht zweifelsfrei fest. Und doch, kurz nach *Thorags* Tod fand eine Wandlung in *Lugaristan* statt, von *Kiral Eadgil* initiiert.

Nichts war mehr wie früher: Von einem Tag auf den anderen wollte man von den Göttern der Finsternis nichts mehr wissen, man wurde zu einem Volk des Lichts. Die Schöpfungsgeschichte um *Nathok* wurde umgeschrieben und neu interpretiert, die Legenden um das *geborstene* Schwert und *Hethak* bekamen eine neue Bedeutung, Tatsachen um *Thorag* wurden verdreht.

Ich will nun hier Auszüge aus einer Niederschrift des Jahres *30 ndF* wiedergeben, die im Auftrag des *Kiral Eadgil* angefertigt wurde. Die fehlenden Passagen sind für die Wahrheitsfindung über *Thorag* ohne Bedeutung.

Der Stamm des Phönix - ein Volk dreier Welten¹³

Die Zeit während der Finsternis

[...] Um dem Sieg der Finsternis näher zu kommen, erschufen die *Daevi*¹⁴ aus Teilen ihrer eigenen Substanz ein formloses Etwas, gaben ihm die Gestalt eines Menschen und die

Macht, um sich herum alle *Magiraner* so zu beeinflussen, dass diese vermeinten, sie würden aus eigenem Antrieb für Finsternis und Chaos eintreten. Und als sie spürten, dass die Dunkle Zeit sich ihrem Ende zuneigte und das kosmische Pendel nach der Seite des Lichts ausschlug, sandten sie dieses Wesen mit dem Auftrag, sich bis zum rechten Augenblick verborgen zu halten, auf *Magira*.

Und das Wesen gab sich den Namen *Thorag*, und es machte sich aus den Sümpfen zwischen *Tuominen* und *Waligoi* in der *Alten Welt* von *Magira* auf, und sein Weg führte nach *Haradeik Rowernark*, der Hauptstadt des Reiches *Lugaristan*, das zu dieser Zeit von *Kiral Eadgil* regiert wurde. Es gelang ihm alsbald, zum persönlichen Berater des *Kiral* aufzusteigen, und als die Finsternis wich, hielt seine böse Aus-

¹³ Klaus Reichel, FOLLOW 300, EDFC 1992

¹⁴ Aus der Schöpfungsmythologie von *Lugaristan*: Die *Daevi* sind aus *Nathok Alev* geborene Kinder, die dazu in der Lage waren, gegen die *Suri* zu kämpfen, die aus dem reinen Nichts entstanden sind und sich selbst „*Kräfte des Lichts – Hüter der Ordnung*“ nannten. *Nathok Alev* selbst wird bezeichnet als „*glühende Flamme der Finsternis*“ (siehe hierzu Klaus Reichel bzw. Armin Jung, FOLLOW 404, Seite 212ff, FANTASY CLUB e.V., 2009).

strahlung das ganze Land weiter in ihrem Bann.

Die Zeit nach der Finsternis

[...] Doch geschahen furchtbare Dinge in diesen Jahren, deren Tragweite uns allen erst sehr viel später bewusst wurden. *Thorag*, das Wesen des Bösen, das noch immer seinen Einfluss über die Stämme *Lugaristans* ausübte, verschwand eines Tages und mit ihm die Bruchstücke des Schwertes des letzten *Kirator Hethamar*. Die geborstene Klinge war wie etwas Heiliges von *Kiral* zu *Kiral*, von Generation zu Generation weitergereicht worden und hatte alle Wirrnisse der Flucht und erneuten Auswanderung überstanden, und es ging die Sage, es würde einst neu geschmiedet als eine Voraussetzung, dass wieder ein *Kirator* den Thron besteigen würde.

Groß war das Entsetzen in *Lugaristan*, doch wenig später kehrte *Thorag* zurück und brachte zwei mächtige Schwerter nach *Haradeik Rowernark*. Eines war das wieder hergestellte Schwert von *Hethamar*, doch fort war der eiserne Glanz der Klinge. Sie glühte dunkel und schien das Licht in sich aufzusaugen, und *Thorag* nannte sie „*Schwert der Finsternis*“. Das zweite Schwert leuchtete aus sich heraus und hatte den Namen „*Schwert der Macht*“. *Thorag* verschwieg zwar die Herkunft der Waffen, doch es ging das Gerücht um, er hätte sie von den Dunklen Göttern selbst erhalten.

Doch verwunderten sich die Leute, denn *Hethamars* Klinge war eine Waffe des Lichts gewesen, und die Wahrheit war, dass die Dunklen Götter damit nur verhindern wollten, dass sie einstmals wieder gegen sie gezogen würde. Einige Jahre danach zogen finstere Kreaturen, die sich *Horde der Finsternis* nannten, durchs Land und eroberten große Teile von *Urassu*. Durch *Thorags* verderblichen Einfluss verschenkte *Kiral Eadgil* das Schwert *Hethamars* bei einem Zusammentreffen an

den Anführer der *Horde*, *Dämonenlord Sataki*.

Wie sich später herausstellte, hatten die Götter einen mächtigen Bann über das Wesen *Thorag* verhängt. Er war ja die Verkörperung der finsternen *Substanz von Mhjin*, die einst frei werden sollte, um die Mächte des Lichts zu bekämpfen. Durch den Bann war es *Thorag* nun verwehrt, seinen Körper zu verlassen und auch, sich selbst zu töten. Doch er ersann eine List, denn sein dunkler Einfluss auf *Kiral Eadgil* und das Volk von *Lugaristan* war unvermindert groß. Im Verlauf einer großen Feier nahm er aus den Händen von *Kiral Eadgil* selbst einen Becher Gift entgegen und trank ihn aus. So war er dem Bann entgangen, denn weder war er im Kampf gefallen noch hatte er sich selbst getötet.

Und so wurde die *Substanz* befreit.

Mit dem Fortgang der *Substanz* in der Gestalt von *Thorag* wich allmählich der Bann von den *Lugarern* und sie erkannten, dass sie nur ein Spielball im grausamen Spiel der Götter gewesen waren. Sie hatten ihre Rolle gespielt, und es schien, als hätten die Götter beschlossen, unser Volk nun von der Bühne abtreten zu lassen.

Und so beriet sich *Kiral Eadgil* mit seinen Getreuen und den Priestern und sie kamen zu dem Entschluss, dass die Götter, die unserem Volke so übel mitgespielt haben, fortan in *Lugaristan* nicht mehr verehrt werden sollten. Weder die des Lichtes noch jene der Finsternis. Unser alleiniger Gott soll fortan nur noch der unendliche Schöpfer sein: *Nathok Alev*, und die ihm dienenden Naturgötter. Nicht mehr die *Suri* und nicht die *Daevi* sollen angebetet werden und ihre Namen nicht mehr ausgesprochen.
[...]

Dies wurde auf Anordnung des Kiral Eadgil geschrieben von Mardur, dem Schriftkundigen, im Jahr 30 nach dem Himmelslicht.

Ein Unterschied zwischen den zwei Versionen der Berichterstattung fällt sofort auf: Es geht hierbei um das geborstene Schwert *Magdebil*, welches von den *Göttern der Finsternis* neu geschmiedet und über *Thorag* an *Eadgil* zurückgegeben wurde.

Im Jahre 21 ndF schenkte *Eadgil* das Schwert – wohl als Zeichen seiner neuen Bündnistreue – an *Dämonenlord Sataki*. In seiner eigenen, persönlichen Niederschrift schreibt *Eadgil*: " *Gegen den Widerstand von Thorag übergab ich deshalb dem Führer der Horde das Schwarze Schwert.*"

Neun Jahre später lesen wir in der Schrift von *Mardur*: "*Durch Thorags verderblichen Einfluss verschenkte Kiral Eadgil das Schwert Hethamars bei einem Zusammentreffen an den Anführer der Horde, Dämonenlord Sataki.*"

Noch ein weiteres: In der Schöpfungsmythologie der *Lugarer* spielt *Nathok Alev*, "*die glühende Flamme der Finsternis*" die bedeutendste Rolle. Er gebar die *Daevi*, damit diese gegen die *Suri*, Vertreter des Lichts und der Ordnung, kämpfen sollten. Keine der beiden Seiten errang letztendlich den Sieg, und so erschuf *Nathok* für die zwei Kontrahenten *Magira*, auf dass jedes der dortigen Völker eine Seite wähle für die endlose Schlacht zwischen Chaos und Ordnung.

Mardur spricht in seiner Niederschrift davon, dass die *Lugarer* keiner Seite mehr angehören; er spricht von angeblichen *Naturgöttern*, die *Nathok* dienen, die aber in keiner der Schöpfungsmythologien erwähnt werden. Man will nur noch *Nathok* verehren, vergisst aber dabei, dass im Schöpfungstext eine eindeutige Anweisung steht: "*Jedoch ist gewiss, dass einst in ferner Zukunft die Hornfanfaren zum alles entscheidenden Kampf rufen werden. [...] Ein jeder Mensch [...] muss sich dann entscheiden, auf wessen Seite er steht und unter welchem Feldzeichen er in die Schlacht zieht.*"

Ich selbst wage nun nicht, ein Urteil über diese seltsamen Widersprüche zu fällen. Beide Schriften entstanden lange nachdem der angebliche "Bann" - so fern es diesen überhaupt gab - von den *Lugarern* genommen wurde. Warum werden in den Schriften die Erkenntnisse von *Zoroanes* verschwiegen? Was ist der wahre Grund dafür, dass sich *Kirald Eadgil* vom Jahrhunderte alten Glauben abgewandt hat und die Geschichte seines Landes neu schreiben lies?

Brauchte *Eadgil* vielleicht einen Schuldigen, um seinem Volk plausibel den Exodus aus dem restlichen *Lugaristan* zu erklären? Vielleicht werde ich dieses Rätsel eines fernen Tages lösen können.

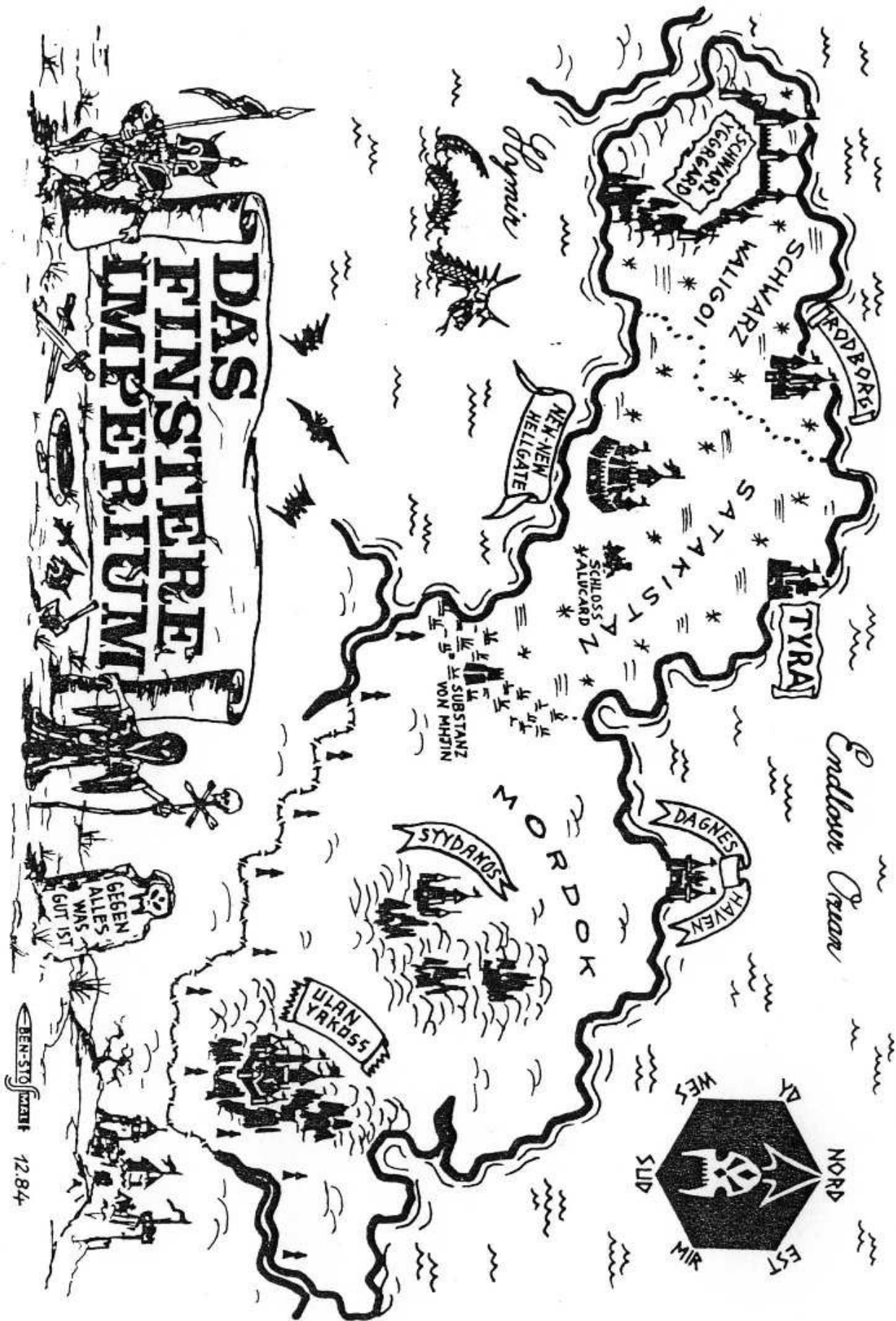
An dieser Stelle möchte ich nun mit den Aufzeichnungen von *Weras* fortfahren:

Viele Tage nach den Geschehnissen am Friedensfest begann ein Teil des Sumpfes, der den Turm umgibt, zu kochen. Wirre Zeugen berichteten von einem Gefühl der Angst, von aufkommender Panik, welches aus dem Gebiet des Sumpfes zu kommen schien. Und immer wieder ertönte ein zwingender Ruf: "*Bahl Saga menjir Mhjin!*"

Die Substanz von Mhjin greift in die Geschehnisse Magiras ein

Vieles ist seither geschehen. Den Turm gibt es immer noch, nur ist es sehr still um ihn geworden. Die Luft um ihn herum bewegt sich nicht. Bodennebel wallt zu jeder Zeit durch die Hügel und Wälder des Sumpfes, kein Tier noch Mensch nähert sich der Stelle des Schreckens. Lediglich *Zoroanes* schien den Bann durchbrechen zu können, wie seinen weiteren Notizen zu entnehmen ist.

In *Zoroanes* Aufzeichnungen erscheint erstmals der Begriff "*Schattenlord*", wobei er sich sicher war, dass damit die *Substanz* gemeint war, die er und *Eadgil* durch *Thorags* Selbstmord erweckt hatten. Er erinnerte sich an den geheimnisvollen Spiegel in den Katakomben von *Dalgani Etrak* und an das BUCH, das *Lodosher* in diesem Turm gefunden hatte.



Das Finstere Imperium: 22 ndF

Zoroanes studierte erneut das vorgefundene Buch, und schließlich gelang es ihm, nach einer langen Zeremonie, zu dem, was ehemals *Thorag* gewesen war, Kontakt aufzunehmen. Er spürte deutlich, dass es drei starke Bewusstseinströmungen waren, die auf ihn eindrangen und ihm das Geheimnis ihres Seins zu vermitteln schienen, wobei er neben *Thorag* auch etwas zu erkennen glaubte, das ihn an *Keanor* erinnerte.

Später, als *Zoroanes* in der Lage war, seine Erlebnisse niederzuschreiben, sprach er von einem *Schattenlord*, dem er den Namen *Mhjintrak Morul* gab, von einem *Fürsten der Tiefe*, *Mhjintrak Morguun*, und einem dritten nicht greifbaren Etwas, ohne zu wissen, ob dies nur Namen oder tatsächliche Personen waren. Es war ihm unmöglich, dies genau zu entscheiden.

Ab diesem Zeitpunkt verlieren sich die Spuren der *Substanz*, da sich die gesamte Führungsschicht von *Lugaristan*, darunter auch *Zoroanes*, um die realen Dinge des Landes kümmern musste. Denn hier auf der *Alten Welt* schien sich plötzlich alles gegen die *Lugarer* zu wenden. Die Geschichte unseres Volkes schien sich zu wiederholen, wir standen nach vielen Kämpfen erneut vor der totalen Auslöschung. Hoffnung gab nur der Gedanke an die neuentdeckten Inseln im Endlosen Ozean, die vom *Kiral* bereits als neue Heimat für unser Volk in Erwägung gezogen wurden als eines Tages vor den Küsten der *Alten Welt* eine unbekannt Flotte unter dem Banner einer *Spinne* auftauchte (22/23 ndF).

Die Geschehnisse um diese Spinnenflotte muss ich jetzt näher beleuchten, denn sie brachte den *Lugarern* letztendlich die Erfüllung der 2. Prophezeiung, wir sollten "etwas lange verloren Geglaubtes wiederfinden!"

Die offiziellen Berichte sprechen davon, dass die unbekannte Flotte ausschließlich feindlich gegen die *Alte Welt* gesonnen war und schließlich von einer Allianz verschiedener Völker total aufgerieben wurde. Beobachter der Seeschlacht lieferten wirre Berichte. Es waren in der Regel grauenvolle Geschichten, die vom Sterben der Unbekannten handelte. Sie waren nicht wie normale Menschen gestorben, sondern im Augenblick ihres Todes wie Wachs in der glühenden Sonne geschmolzen und versickert. Dabei haben sie manch tapferen Krieger mitgenommen. Am ausführlichsten beschäftigte sich ein Bericht einer Kundschafterin des *Dunklen Imperiums* (*Horde der Finsternis*) mit diesen Vorfällen.

Kundschafterin der Finsternis¹⁵

"Heh! *Alucard*! Aufwachen!" Der Tritt einer Stiefelspitze traf mich in die Seite, unterstrich *Tesillas* Worte in schmerzhafter Weise. Ich stieß ein ärgerliches Knurren aus und öffnete meine Augen. Herrlich düsteres Licht umgab mich. Durch das dichte Blattwerk des kleinen Regengehölzes strich rauschend ein frischer Wind, und von unten drang das leise Blubbern

des Sumpfes zu mir empor.

"Wage das ja nicht noch einmal!" stieß ich zornig hervor. "Sonst bring' ich dich um!" - "Wenn ich gewollt hätte", sagte *Tesilla* schnippisch, "wärest du jetzt schon tot!" - "Denkst du!" Höhnisch lächelnd drehte ich langsam den Kopf in ihre Richtung. "Was könnte mich schon töten?"

Tesilla stand lässig an den Stamm gelehnt auf einem dünnen Ast und hielt mir ein kleines, silbernes Kästchen entgegen. "Das da zum

¹⁵ Harald Schäfer, FOLLOW 300, EDFC 1992

Beispiel, *Alucard*." Das triumphierende Lächeln ihres olivgrünen Elbengesichtes wollte mir ganz und gar nicht gefallen. Innerlich verfluchte ich *Dämonenlord Sataki* und seine Idee, mich mit dieser eingebildeten *Dunkel-Elbin* auf diese höchst wichtige Mission zu schicken. Sie wollte einfach nicht einsehen, dass sie meine Untergebene war.

"Das werden wir ja sehen!" Langsam zog ich meine Lippen auseinander und zeigte ihr meine scharfen Vampirzähne. Das hatte bisher immer gereicht, um sie einzuschüchtern. Diesmal aber lachte sie lauthals auf. "Heute nicht, meine Liebe! Heute habe ich die besseren Karten!" Mit einer kaum merklichen Bewegung ihrer rechten Hand öffnete sie das Kästchen nur um einen kleinen Spalt.

Ich schrie auf. Licht schlug mir entgegen, ein geballter Strahl von eklig hellem Sonnenlicht. Panikerfüllt warf ich mich zurück, um der für mich tödlichen Gefahr zu entgehen. Jedoch beachtete ich dabei nicht, dass ich mich in etwa dreißig Ellen Höhe über dem Sumpf auf einem Felllager befand, welches auf drei Ästen auflag. So kam es, wie es kommen musste. Ich verlor das Gleichgewicht und stürzte in die Tiefe.

Erst im letzten Augenblick gelang es mir, mich mit einer Hand an einem der Äste festzuklammern. "Du hinterlistige Bestie!" fauchte ich *Tesilla* an, während ich mit der anderen Hand verzweifelt nach dem Ast grapschte. "Wenn das *Sataki* erfährt, ist es aus mit dir!"

Tesilla hatte das Kästchen inzwischen wieder geschlossen und betrachtete mich mit kaltem, mitleidlosen Blick. "Von wem sollte er es denn erfahren, wenn du erst einmal tot bist? Du hast mich lange genug geschunden und wie ein Stück Dreck behandelt. Jetzt nützen dir deine Vampirzähne nichts mehr. Jetzt bist du mir hilflos ausgeliefert. Und du kannst Gift darauf nehmen, ich werde dir alles heimzahlen, was du mir jemals angetan hast, Stück für Stück."

Mit einem Mal begriff ich, in was für einer Gefahr ich schwebte. *Tesilla* würde mich töten, hier und jetzt. Ich war mir sicher, sie würde es genießen, mich sterben zu sehen. Bis zu meinem letzten Atemzug konnten Stunden vergehen. Verzweifelt suchte ich nach einem Ausweg, nach einer Möglichkeit, mich zu retten.

"Hey! *Tesilla*! Warum streiten wir uns eigent-

lich, anstatt unsere Mission zu erfüllen? *Sataki* will, dass wir den schwarzen Turm in diesen dreimal verdamnten Sümpfen beobachten. Du weißt, er hat von gefangenen *Lugarern* erfahren, dass sich hier etwas Unheimliches zusammenbraut. Von etwas 'Uraltem und Mächtigen' war die Rede, das unter der Oberfläche der Sümpfe lauert. Nachdem sich diese Sümpfe mitten im Territorium des *Dunklen Imperiums* befinden, sollten wir unseren kleinen Zank vergessen, uns lieber um diese große Gefahr kümmern."

Jedes Wort war wahr, das ich gesagt hatte. Aber in meinem Herzen nagte der Hass über *Tesillas* ungeheures Verhalten, degradierte alles zur Lüge. In Wirklichkeit wollte ich nur Zeit gewinnen. Zeit gewinnen, um darüber nachdenken zu können, wie ich sie ausschalten konnte. Vampire verzeihen nie!

"Oh nein!" In einer fließenden Bewegung sprang *Tesilla* auf das Felllager. "An die Mission hättest du eher denken sollen. Jetzt ist es zu spät!" Wieder öffnete sie das Kästchen. Ich wurde in gleißendes Licht gebadet. Schmerzerfüllt heulte ich auf. Tausende von Nadeln schienen sich in meinen Körper zu bohren. Dann war es wieder vorbei.

"Warum tust du das?" keuchte ich erschöpft, kaum noch dazu in der Lage, mich am Ast festzukrallen. "Wir Kämpfer der *Horde der Finsternis* müssen zusammenhalten. Diese Eigenschaft ist die Grundlage unserer heutigen Stärke. Wenn wir sie aufgeben und anfangen, übereinander herzufallen, dann werden wir untergehen, der Name unseres Volkes aus der Chronik *Magiras* gestrichen. Was könnte dies rechtfertigen?"

Tesilla strich sich ihre schwarzen Haare aus der Stirn. "Rede nur!" Ihre Stimme schien vor Kälte zu klirren. "Du wirst mich nicht umstimmen. Den Verlust deiner Person wird die *Horde* wohl verschmerzen können."

Wieder jagte eine Welle des Schmerzes durch meinen Körper, noch viel, viel stärker als alle zuvor. Wimmernd hing ich an dem Ast, spürte förmlich, wie mich meine Lebenskräfte verließen. Ich konnte *Tesilla* einfach nicht entkommen. Wohl konnte ich mich einfach fallen lassen, aber ich befürchtete, dass mich in dem Sumpf weit schlimmeres erwarten würde als nur der Tod. Eine Verwandlung hingegen kam auch nicht in Frage. Erstens ging sie zu lang-



Alucard und Tesilla

sam vor sich und zweitens war meine gegenwärtige Lage zu ungünstig.

Als der Schmerz langsam nachließ und sich der Schleier vor meinen Augen lichtete, sah ich *Tesilla* über mir knien. In der einen Hand hielt sie das silberne Kästchen, mit der anderen Hand stützte sie sich auf dem Ast ab, nur eine Handbreit vor meiner Eigenen.

Schon die Geschichte lehrt, dass intelligente Wesen im Angesicht des vollkommenen Triumphes am meisten dazu neigen, Fehler zu begehen. Und so war es auch hier. Ich wusste, dass sie mir ins Antlitz sehen wollte, wenn ich starb, um jedes Anzeichen von Schmerz voll auszukosten. Ich handelte blitzschnell. Ein geringer Druck mit dem Ringfinger der rechten Hand gegen den Ast, und der Giftstachel mei-

nes Schlangenringes schoss hervor. Damit schlug ich nach ihrer Hand. Dieser Schlag kam für *Tesilla* so überraschend, dass sie keine Möglichkeit der Abwehr mehr hatte. Ein dünnes Rinnsal quoll unter der zeretzten Haut ihrer Finger hervor.

Während ich mich bemühte, mit dieser Hand wieder Halt an dem Ast zu finden, starrte mich *Tesilla* nur an, unfähig zu jeglicher Bewegung. Der Ausdruck des Triumphes in ihrem Gesicht veränderte sich langsam zu dem des Entsetzens und schließlich zu dem der Trauer. "Was haben wir nur getan, *Alucard*?" flüsterte sie leise. Dann quoll Blut über ihre Lippen, und sie stürzte an mir vorüber in die Tiefe. Der Sumpf nahm sie mit einem gedämpften Platschen auf.

Ich hing noch einige Atemzüge wie betäubt an dem Ast, bevor ich mich wieder auf das Lager hocharbeitete. Was hatten nur ihre letzten Worte zu bedeuten? Ich versuchte mich zu erinnern, ließ die letzten Tage wieder an meinen Augen vorbeiziehen. Sah, wie wir uns beide gegenseitig bis aufs Blut schikanierten. Wann hatte dies angefangen? Hatten wir uns vor dieser Mission nicht prächtig verstanden? Plötzlich fiel es mir wie Schuppen von den Augen: Es war hier, das was *Sataki* fürchtete, war hier! Es hatte uns gegeneinander gehetzt. Und wir hatten das Spiel mitgespielt, am liebsten hätten wir uns gegenseitig umgebracht. Ich spürte, wie mir ein eiskalter Schauer den Rücken hinabrann. *Sataki* hatte recht behalten. Irgend etwas unglaublich Böses hatte sich in den Sümpfen um den schwarzen Turm manifestiert. Ich musste herausfinden, ob es eine Gefahr für das Dunkle Imperium darstellte. Mein heutiges Erlebnis ließ mich das Allerschlimmste befürchten.

Unter mir veränderte sich das Blubbern des Sumpfes zu einem hämischen Lachen.

Das Schicksal hatte sich gegen mich geschworen. Drei Nächte lang hatte ich die Sümpfe durchflogen, ohne auch nur den Hauch eines Lebewesens zu finden, geschweige denn Spuren, die auf die Existenz der unheimlichen Gefahr schließen ließen. Auch heute, in der vierten Nacht, war ich wieder in der Gestalt einer Vampir-Fledermaus unterwegs.

Die letzten Tage und die Auseinandersetzung

mit *Tesilla* hatten mich spürbar geschwächt. Mein ganzer Körper lechzte nach Blut; nach dem dicken, warmen Lebenssaft. Doch weit und breit war keine Bewegung auszumachen. Also flog ich zu dem schwarzen Turm, in der Hoffnung, hier vielleicht eine Fledermaus oder ähnliches Nachtgetier aufzutreiben, um wenigstens den allergrößten Hunger zu stillen. Oh, wie erniedrigend! Aber auch da hatte ich kein Glück.

Gleichwohl fiel mir die merkwürdige Stille auf, die diese Nacht durchzog. Wie ein schwarzer Teppich lag sie über dem Sumpf, selbst das stetig gleichbleibende Blubbern erstickend. Erschöpft ließ ich mich auf dem Ringrand der Turmspitze nieder. Doch kaum hatten meine Klauen den schwarzen, kalten Stein berührt, da durchdrang mich ein Wispern und Raunen, wie von Millionen Stimmen. Es schien aus allen Richtungen zu kommen.

Von einem Augenblick zum anderen war Stille, Totenstille. Nur um dann plötzlich zu einem ohrenbetäubenden Tosen anzuschwellen.

"*Der Schattenlord!*" dröhnte es in meinem Kopf. "*Schattenlord! Lord! Und der Fürst der Tiefe! Fürst der Tiefe! Der Tiefe!*" Immer wieder kamen diese Worte, bis mein Kopf wie eine Glocke dröhnte. Dann begann ich mich zurückzuverwandeln. Ich konnte nichts dagegen tun, wurde wieder zur blonden, bleichgesichtigen Vampirfrau, so sehr ich mich auch dagegen wehrte.

Erschöpft blieb ich auf dem schmalen Ring der Turmspitze liegen, sah mit Grauen in die sumpfige Tiefe. Das Dröhnen in meinem Kopf ließ nur langsam nach und wurde abgelöst durch eine Stimme, die zuerst schwach und leise, dann aber immer dunkler und machtvoller wurde.

Es musste eine unglaublich alte und mächtige Sprache sein, derer sie sich bediente. Der Sinn ihrer Worte blieb mir verborgen!

Doch schon nach den ersten Sätzen erfasste mich eine unwiderstehliche Müdigkeit, und es entstanden vor meinen Augen Bilder von solcher Lebendigkeit und Schönheit, wie ich sie noch nie gesehen hatte.

Schaumgekrönte Wellen umspielten ein fernes Gestade, das immer kleiner und kleiner wurde. Hunderte von braungelben Segeln, die das

Wappen einer *Spinne* trugen, bauschten sich im Wind. Hunderte von scharfgeschnittenen Bugspitzen pflügten das blaugrüne Meer. Und hunderte von Onagern und Belagerungstürmen glänzten im Licht der Sonne. Kleine, blauhäutige Gestalten mit rotmetallenen Helmmützen und goldenen Brustpanzern bevölkerten die Decks, andere leichter bekleidete wimmelten in den Seilen und Wanten.

Ich wusste plötzlich, dass diese blauhäutigen Wesen '*Liolin*' waren, was immer auch das bedeuten sollte, und ich wusste, dass der '*Fürst der Tiefe*' diese Flotte führte. Dann wechselte das Bild. Ich sah eine große Seeschlacht, die *Spinnenflotte* eingekellt zwischen den Flotten der *Ranabarar*, *Korosser* und *Kanzanier*. Wild wogte der Kampf hin und her. Manch' tapferer Recke der Verbündeten hauchte sein Leben aus. Aber die Übermacht war groß. Immer mehr der blauhäutigen Krieger wurden niedergestreckt und zerflossen zu schlammähnlicher Substanz, die durch die Planken sickerte und verschwand.

Immer mehr wurden ihre Reihen dezimiert, bis der letzte ihrer Recken durch Magie gelähmt einem Krieger zum Opfer fiel. Der Kampf war beendet, die Verbündeten zogen sich zurück, und nur noch brennende Schiffe und Floße, die im Meer trieben, waren Zeugen einer gnadenlosen Schlacht.

Ich erwachte wie aus einem Traum. Noch immer hörte ich die Stimme in meinem Kopf. Und mir wurde langsam klar, dass die Aufopferung der Invasionsflotte nötig gewesen war, um Kräfte zu binden und so den Verbündeten dieser Flotte den Weg nach *Urassu* freizumachen. Die Völker auf diesem Kontinent hatten sich aber geschickt zu verteidigen gewusst, und so war das Ziel des Angriffs nicht erreicht worden. Lediglich die *Ranabarar* hatten eine Stadt verloren.

Dann war Ruhe. Ich wurde erst darauf aufmerksam, als ich mich wieder ohne mein Zutun in eine Vampirfledermaus verwandelte. Sofort stieß ich mich von dem Ringrand ab und schwebte dem nahen Regengehölz zu, die Geschehnisse am Turm noch einmal überdenkend. Jedoch gelang es mir nicht so recht, mich zu konzentrieren. Wahnwitzige Blutgier nistete in meinen Eingeweiden, beherrschte meine Gedanken.

Da, war da nicht eine Bewegung unter mir? Ich

stellte meine Ohren auf und lauschte in die Nacht, während ich still über dem Sumpf kreiste. Richtig, da war ein zaghaftes Glucksen und Schmatzen zu hören, als wenn sich jemand durch die Sümpfe schleichen würde, bemüht, keine Geräusche zu verursachen. Ich lokalisierte die Richtung und stieß herab.

Ein Schatten tauchte vor mir auf, die Silhouette einer Frau im silbernen Mondlicht. Wie leichtsinnig. Was hatte sie mitten in der Nacht in den Sümpfen zu suchen? Aber das sollte mich nicht kümmern, warmes, dickflüssiges Blut wartete auf mich.

Wie eine Irrsinnige stürzte ich mich von hinten auf mein Opfer. Es sah mich erst im letzten Augenblick, unfähig noch irgendwie zu reagieren. Meine nadelspitzen Zähne bohrten sich in den weichen Hals. Heiß spritzte das Blut aus der Wunde. In gierigen Zügen trank ich den lieblichen Lebenssaft. Doch kaum berührte er meinen Gaumen, da verwandelte er sich zu Schlamm. Ekel überkam mich. Ich löste mich von meinem Opfer und spuckte aus, soviel ich nur konnte.

"Dieses kleine, gierige Ungeheuer kann doch nur *Alucard* sein!"

Verblüfft blickte ich auf. Diese Stimme kannte ich nur zu gut. Sie gehörte *Tesilla*. Ich starrte sie an. Tatsächlich, der Mond erhellte ihr Gesicht, offenbarte mir ihr böses Lächeln und die tödliche Wunde an ihrem Hals.

"Mach' nur weiter so!" zischte sie mir zu. "Kämpfe auf deine eigene engstirnige Weise für die Finsternis. Ich habe eine neue, mächtigere Form der Existenz gefunden. Dafür muss ich dir sogar noch dankbar sein. Lebe wohl, *Alucard*!"

Ihr Gesicht verschwamm vor meinen Augen, zerfloss. Träge Tropfen rannen zu Boden, verschmolzen mit dem Sumpf, bis nichts mehr von ihr übrig war. Erst jetzt packte mich das Entsetzen, kam mir zu Bewusstsein, was geschehen war. Wie von tausend Teufeln gehetzt warf ich mich in die Lüfte, nur fort von diesen verdammten Sümpfen. Während ich pfeilschnell dahinflog, schwor ich mir, nie mehr hierher zurückzukommen. Dies war kein guter Platz für Vampire. Und hinter mir verklang langsam das triumphierende Gelächter *Tesillas*.

Lange Zeit muss es gedauert haben, aber letztlich gelangte auch *Zoroanes* in den Besitz dieser Schilderungen. Sofort erkannte er die Übereinstimmung zu Berichten, die er dem BUCH entnommen hatte, und versuchte erneut mit der ihm bekannten Formel mit der *Substanz* in Verbindung zu treten. Offizielle Berichte sprechen davon, dass es ihm nicht gelang und er sich zu dem Turm begab. Auch dort sei es ihm nicht möglich gewesen, die den Turm umgebende Aura zu durchbrechen. Panikartig soll er nach *Lugaristan* zurückgekehrt sein und ungewollt wirre Gerüchte in Umlauf gebracht haben, dass nun endlich der *Schattenlord* und die Finsternis zurückkehren würden.

Nach den Geheimdokumenten, die mir jetzt zugänglich sind, verlief nicht alles so, wie es diese offiziellen Berichte dargestellt haben. Tatsächlich gelang *Zoroanes* der Kontakt, und er erfuhr, dass die Nachfahren der legendären verschollenen *Hethak-Flotte* weit im Endlosen Ozean eine Heimstatt gefunden hatten und auf die Rückkehr des restlichen Volkes und des *Kirators* warteten, um gemeinsam wieder ein starkes Bollwerk der Finsternis zu bilden. Er erfuhr, dass die Invasionsflotte im Zeichen der *Spinne* nur das eine Ziel verfolgt hatte, ihn - *Zoroanes* - dazu zu bewegen, wieder auf den Turm aufmerksam zu werden, um die Botschaft der Götter zu erhalten.

Als der *Kiral* dies erfuhr, wurde der Entschluss gefasst, sowohl das Ziel weiterzuverfolgen, die neu entdeckten Inseln - inzwischen *Neu-Lugaristan* getauft - in Besitz zu behalten wie auch den Kontakt zu den Nachfahren der verschollenen Flotte herzustellen. *Das einstmals Verlorene musste wiedergefunden werden.*

Mit diesem Entschluss und dem Weggang des lugarischen Volkes scheint sich das mit der *Substanz* verwobene Schicksal zu lösen.

Ein letztes Mal muss ich die Ausführungen von *Weras* unterbrechen. Erneut stellt sich die Frage, aus welchen Gründen in den Schriften *Lugaristans* *Zoroanes* nicht mehr erwähnt wird und die soeben geschilderten Ereignisse verschwiegen werden.

Der Fürst der Tiefe

Zoroanes, der lugarische Zauberer, hatte bei seinen Kontakten mit der *Substanz von Mhjin* erkannt, dass diese von einem *Schattenlord*, einem *Fürst der Tiefe* und einem dritten nicht greifbaren Etwas geführt wird. Dem *Schattenlord* ordnete er die frühere Existenz von *Thorag* zu, dem *Fürst der Tiefe* die von *Keanor*.

Während von *Thorag* Überlieferungen von seinen Verknüpfungen mit der *Substanz* und seinen geheimnisumwitterten Tätigkeiten im lugarischen Reich, speziell in den Katakomben von *Dalgani Etrak*, in Form von Schriftrollen und dem BUCH der *Siegelhüter von SARN* existieren, ist über *Keanor* nichts dergleichen bekannt.

Keanor scheint lugarischer Herkunft zu sein. Eines Tages tauchte er vor den Toren der lu-



Keanor

garischen Hauptstadt *Haradeik Rowernark* auf, ließ sich in den Palast führen und bot *Kiral Eadgil* seine Dienste an. Er verstand es innerhalb weniger Jahre bis in die höchsten Spitzen der lugarischen Hierarchie vorzudringen. Besonders auffällig war sein gutes Verhältnis zu *Thorag*. Es schien, als würden beide an einem gemeinsamen Ziel arbeiten. Das dem so war, bewies die Tatsache, dass er zusammen mit *Thorag* freiwillig in den Tod ging.

Damit endet mein Wissen über *Keanor*, und damit endet auch mein Bericht. Mein Schiff wird im Morgengrauen die Taue lösen und der Flotte *Eadgils* nachsegeln. Das BUCH übergebe ich an den Zauberkundigen *Taramon*, indessen Adern mütterlicherseits auch ranabarisches Blut fließt. Er hat nicht das Verlangen, eine neue Heimat im unendlichen Ozean zu suchen. Vielmehr ist er von einem widernatürlichen Drang befallen, mehr über die *Substanz von Mhjin* zu erfahren.

Weras von der Sippe der Athli-yokuri
im Jahre 29 ndF

***Taramon* hat das BUCH von *Weras* erhalten und fortgeführt. Er begab sich auf eine lange Reise in die *Yddia* und hat dort ein weiteres Wirken der *Substanz von Mhjin* entdeckt. Doch von ihm und seinen Eintragungen in das BUCH später mehr. Zunächst will ich die die Geschichte der *Substanz* hier auf der *Alten Welt* weiterführen.**

Der Weggang der *Lugarer* bedeutete nicht, dass auch die *Substanz* aus der *Alten Welt* verschwand. Zwar war ihr Erscheinen nicht mehr so offensichtlich wie bisher, doch für mich steht fest, dass sie nach wie vor im Hintergrund agiert, um ihre undefinierbaren Ziele zu erreichen.

Ich musste bei meinen Nachforschungen sehr vorsichtig sein, weshalb ich auch nur wenige zuverlässige Zeugen fand, deren Schilderungen mit der *Substanz* zu tun hatten. Ich hörte sehr gut zu, vor allem in den Kaschemmen an der Küste. Dort wo sich Handel und Piraterie treffen, dort wo das Garn der Seemänner gesponnen wird und wo die Helden von ihren Abenteuern prahlen.

Vieles, was mir zugetragen wurde, stellte sich als Übertreibung heraus, anderes war zwar unheimlich, hatte aber nach näherer Betrachtung nichts mit der *Substanz* zu tun. Und dann war es doch so weit, ich hatte wieder eine Spur der *Substanz* gefunden, die ihre Aktivitäten in einem Gebiet zeigte, wo ich es nicht für möglich gehalten hatte.

Die Substanz von Mhjin in Esran



Es war einem Zufall zu verdanken, dass ich an zwei Berichte gelangt bin, die beweisen, dass etwa ab dem Jahr 30 nF die *Substanz* auch im südlichsten Teil der *Alten Welt*, in *Esran*, aktiv wurde. Es war kein Heer und keine Invasionsflotte, die sich mit Gewalt einen Weg gebahnt haben. Nein, vielmehr handelte es sich um einen Weg der kleinen Schritte. Dummheit, Habgier, Angst! Das waren die Wegbereiter, die ein Tor nach *Esran* geöffnet haben.

Diebe¹⁶

Prolog Alamut

Es gab eine Zeit, da war Alamut. Und Alamut war in Allem, über Allem, und er wirkte durch alles. Alamut war Alles. Der eine Geist und

Wille, der Alles durchdrang und Alles schuf. Und er schuf glutende Feuerbälle und hängte sie als Sonnen in die Leere des Alls. Und er schuf die Planeten und Monde mit ihren Bergen und Tälern, Flüssen und Seen und Meeren.

Und Alles formte er aus sich heraus, und darum ist Alles von ihm beseelt.

¹⁶ Bernd Robker, ca. 1987

1. Kapitel Tor-es-Teir

Trutzig reckten sich die wehrhaften Türme zu beiden Seiten der Hafeneinfahrt in den wolkenlosen Himmel, wo die Sonne im Zenit hing und ihre erbarmungslosen Strahlen auf die Stadt hernieder brennen ließ. Von den Türmen aus umzogen hohe Festungsmauern die eng zusammen stehenden Gebäude, und jenseits der Mauer umströmten die Wasser des Tildis-Flusses die Abwehranlagen, um sich dann in den Endlosen Ozean zu ergießen.

Gleich hinter den Türmen, die die uneinnehmbare Stadt, die selbst während der Finsternis nicht überrannt worden war, zur Wasserseite hin schützten, gabelte sich der Wasserweg; auf der einen Seite zum Kriegshafen und auf der anderen Seite zum Handelshafen.

Der Kriegshafen war ständig gut belegt, denn in Tor-es-Teir hatte das tamidische Flottenoberkommando seinen Sitz. Die in dieser Stadt stationierten Marineeinheiten hatten jetzt, in Friedenszeiten, vor allem die Aufgabe, die Südküste Esrans gegen Piraten zu schützen. Und diese Aufgabe hatten sie meisterlich erfüllt, denn seitdem die letzten Orkpiratennester in den Buchten der südlichen Ekronsberge ausgehoben worden waren, wurden keine größeren Piratenverbände mehr gesichtet. Die Dhau-Segler Tor-es-Teirs leisteten also ihren Beitrag an der esranischen Heimatflotte. Aber auch neue Galeeren für die Operativflotte wurden neuerdings wieder im Kriegshafen gezimmert; sie sollten als Geleitschutz für die Handelsflotte dienen, die bald in die Westliche Welt entsandt werden würde.

Weit wichtiger jedoch als der Kriegshafen war - wie in jeder esranischen Stadt -- der Handelshafen. Hier ankerten huascische Flöße neben den Galeeren der Legion, Segler mit dem Wappen der Grünen Schlange neben sturmgeprüften Wolfsschiffen aus Waligoi. Hier wurden die Waren aus allen Ländern Magiras von den Schiffen in die Markthallen des nahen Bazarviertels gebracht und von dort zurück in die Schiffe. Häufig lagen die Segler bei der Abfahrt aus Esran tiefer im Wasser als bei der Ankunft, während die Geldbeutel und Goldtruhnen oftmals während des Aufenthalts erheblich leichter geworden waren. Doch lag dies nicht immer nur an der Feilschkunst esranischer Händler. Gewiss steckte in jedem Esraner ein kleiner Händler, aber viele gingen auch ande-

ren Gewerben nach. Manche waren Bäcker, andere Soldaten, wieder andere führten Karawanen sicher durch die Wüste. Einige gingen aber auch dem gleichen Gewerbe nach wie der Sechzehnjährige, der gerade durch die verwinkelten Gassen des Bazars hastete.

Mit schnellen Bewegungen schlängelte er sich durch die Masse der Körper vor ihm, und während er mit der rechten Hand eine Stoffrolle aus feinsten Titicaseide gegen seinen Bauch presste, stieß er mit der linken Hand den Stand eines Vogelhändlers um. Man sah dem nur mit einer weiten Pluderhose und einem Turban Bekleideten an, dass er in dieser Art der Fortbewegung geübt war. Hinter ihm erschollen auch schon die Flüche der Angerempelten und des schwitzenden Händlers mit dem mittlerweile feuerroten Kopf und dem schwabbelnden Fettbauch, der ihn schon über zwei Straßenecken verfolgte. Trotz seiner Galabija (= weites, kleidähnliches Gewand), die ihn beim Laufen behinderte und auch schon einen beträchtlichen Riss hatte, war er bereits beängstigend nahegekommen. "Oh, Alamut, wie kann man sich nur wegen einer Stoffrolle so aufregen!" beschwerte sich der Flüchtende, während er mit weiten Schritten den freien Platz um einen Brunnen überquerte, dicht gefolgt von dem gutbelebten Verfolger, dessen Kopf inzwischen so rot war, dass man ihn mit einer übergroßen Tomate hätte verwechseln können.

Zielsicher wählte der Dieb seinen Weg hin zu einem alten Gaukler und bahnte sich mit einigen Ellbogenstößen rechts und links seinen Pfad durch die bewundernde Menge. Der Gaukler hatte gerade seine Nummer beendet: "Und so wie sich auf unerklärliche Weise ein grünes Tuch in ein weißes verwandelt hat, so hoffe ich, dass sich auch meine leere Schüssel auf unerklärliche Weise mit ein paar Para füllen möge, damit ich nicht verhungern muss und -- Ah!" Zufällig rutschte der Alte aus, und zufällig entfiel ihm sein Krückstock, und zufällig landete er so ungünstig zwischen den Beinen des Händlers, dass dieser zufällig stolperte und der Länge nach auf dem Bauch landete.

"Entschuldigt, Said (= Herr)", befleißigte sich der Gaukler, "das Licht meiner Augen ist ergraut wie mein Haar, meine Hand zitterig wie die Flügel eines Kolibris! Ich übersah jenen Stein dort, und er machte mich stolpern! Wartet, ich helfe euch auf! Ihr seid ja ganz verstaubt!" Er begann damit, das Gewand des

Händlers, der von dem Redeschwall wie gelähmt war, vom Staub zu reinigen.

"Lass das, Sohn eines einbeinigen Reihers und einer vertrockneten Dattel!" zischte der Fette, während er den Alten von sich stieß. Er musste jedoch feststellen, dass der wendige Sechzehnjährige entkommen war. Wütend nahm er sich in Ermangelung eines anderen Opfers den Gaukler zur Brust. Dann fiel ihm aber schlagartig ein, dass sein Stand inzwischen völlig herrenlos geblieben war und seine Kunden womöglich schon längst auf Selbstbedienung umgestellt hatten. "Alamut ist gegen mich", meinte er, während er sich mit der flachen Hand gegen die Stirn schlug und den Rückweg antrat.

"Wie war das? Das Licht meiner Augen ist ergraut, oh Said?" fragte Chak mit einem breiten Grinsen. Der Gaukler stimmte in sein Lachen ein.

"Du hast recht. Irgendwann sollte ich mir eine andere Ausrede einfallen lassen, sonst fragt am Ende noch jemand, warum ich denn dann noch mit brennenden Fackeln jonglieren kann. -- Du warst heute übrigens viel zu früh! Ich wollte eigentlich noch zwei Tricks mehr machen, bevor ich die Nummer abbrach."

"Jaja, aber das Nilpferd hinter mir war ganz schön schnell, und eine Zusatzrunde um den Platz wollte ich nicht mehr einlegen."

"Hättest Du auch nicht mehr geschafft! Dein Atem ging ja wie ein Dampfkessel, als Du an mir vorbeigerauscht bist."

"Nana! Nicht so keck, Alterchen! Für zwei Jahre Pause bin ich noch ganz gut in Form."

"Nenn' mich nicht Alterchen. Ich bin auch noch ganz gut in Form", und er zog einen kleinen Lederbeutel hervor.

"Die Geldbörse?"

Das Lächeln des Gauklers war Antwort genug. Er musterte die Züge des Jüngeren. Tamidische Züge waren es nicht, noch nicht einmal esranische, denn seine Eltern waren ranabari-sche Haussklaven gewesen. Sein Haar be-

deckte Chak mit einem blauen Turban, denn kein Din'Amulgläubiger durfte sein Haar in der Öffentlichkeit zeigen. Und Chak war nicht nur Din'Amulgläubiger, sondern er rechnete sich darüber hinaus noch zu den Entschiedensten Brüdern, den Fanatikern.

Die Augen unter dem Turban spiegelten einen nahezu unbeugsamen Willen wider, während das restliche Gesicht eher weiche Züge hatte. Um den Hals trug er eine Lederschnur, an der ein hellblauer, fast durchsichtiger Edelstein hing. Der Edelstein hatte genau 77 Facetten, war also beinahe rund. Er baumelte über dem, wie üblich nackten Oberkörper bei dem sich der Gaukler nie entscheiden konnte, ob er nur schlank oder schon dürr zu nennen war.

Die Unterarme waren von Armschienen aus weichem Leder bedeckt, die allerdings hauptsächlich als Halterungen für die beiden Wurf-messer dienten, die in ihnen staken. Mit diesen Wurfmessern traf Chak auf fünf Doppelschritte (= Doppelschritt: 182,88cm) Entfernung einen P'ister (= esranische Münze), während alle anderen Waffen an ihm wie ein Anachronismus wirkten. Er hatte auch nicht sehr heldenhaft ausgesehen, als er das Säbelfechten lernen sollte. Nach den ersten fünf Schlägen war der Säbel über die Stadtmauer geflogen und im Tildis untergegangen. Bei dem Gedanken an den fluchend und zeternd über die staubige Straße stampfenden Chak musste der Gaukler immer noch schmunzeln.

Chaks Hände liefen in langen, feingliedrigen Fingern aus, die schon manches Schloss ohne Schlüssel geöffnet hatten. Der Alte konnte sich nur schwer vorstellen, dass diese Finger zwei Jahre lang mit kaum etwas anderem beschäftigt gewesen waren als damit, Buchseiten um-zublättern. Und doch war es so gewesen.

Chaks Beine wurden von einer weiten Pluderhose bedeckt, die an seiner Hüfte von einem Gürtelschal zusammengehalten wurde, in dem schon die Geldbörse manches Reisenden verschwunden war. Die Zehen seiner Füße schließlich waren von einer dicken Hornhaut bedeckt, was mit Sicherheit darauf zurückzuführen war, dass sie sich schon in viele Mauer-ritzen gekrallt hatten, um ihrem Besitzer den Halt zu geben, den man brauchte, wenn man ohne ein Seil durch ein Fenster im 3. Stock einsteigen wollte.

Der Gaukler war zufrieden mit dem, was er

sah.

"Was hast Du eigentlich als nächstes vor?", fragte er scheinheilig, obwohl der die Antwort schon kannte.

"Ch'akresarkandyn ip Kathardn al Tor-es-Teir - der Name ist einfach zu kurz."

Der Gaukler nickte; er wusste, was Chak meinte. Was fehlte, war das "Hadji", jener Ehrentitel, der jedem Zustand, der seine "Hadj", seine Wallfahrt nach Titica, dem Zentrum des Din'Amul, unternommen hatte.

"Wann wirst du aufbrechen?"

"Demnächst." -- Das war natürlich keine präzise Antwort, denn es konnte genauso gut "Morgen früh" wie "In einem Jahr" bedeuten.

"Wie wäre es, wenn du übermorgen aufbrichst und hinterher einen kleinen Abstecher für mich machst? Ich habe schon eine Karawane mit dem Ziel Titica ausfindig gemacht."

"Ah ja? Wo ist der Haken?"

"Haken? Wovon sprichst du?" fragte der Gaukler und gab sich entrüstet.

Aber Chak ließ nicht locker. "Was ist das für eine Karawane?"

"Eine ehrbare Karawane. Und nur nette Reisende. Und sicher ist sie auch; viele bewaffnete Krieger, da traut sich keine Ghum (= Raubkarawane) 'ran. Und ortskundig sind sie auch, ihr werdet euch also nicht verlaufen."

"Wie ortskundig?"

"Sehr ortskundig", meinte der Gaukler, aber man sah, dass ihm mulmig zumute war.

"Du meinst sehr ortskundig?"

"Ich sagte es."

"Es gibt nur ein Volk, das in der Wüste sehr ortskundig ist. Ich hoffe doch nicht, dass die Leute aus diesem Volk kommen, oder?"

Als der Alte schwieg, sprang Chak auf. "T'aq-bar! Du willst mich mit diesen, diesen, äh, Sandläufern auf die Reise schicken! Ich fasse es nicht!"

"Bleib' ruhig. Die T'aqbar sind ein nettes Völkchen..."

"Nettes Völkchen? Du spinnst wohl! Die sind einfach barbarisch!"

"Wie kommst du denn darauf?"

"Ihre Frauen sind nicht verschleiert, und das sagt ja wohl schon alles!" Chaks Stimme überschlug sich. "Ich wusste, dass es einen Haken gibt!"

"Willst du nach Titica oder nicht? Ich habe in der Karawane auch schon ein Hedjin (= Reitdromedar) für dich bereitgestellt, das ich fast legal besorgt habe. Und außerdem sind gar keine Frauen bei der Karawane."

"Wäre ja wohl auch noch schöner!"

Eine Viertelstunde später hatte Chak sich wieder etwas beruhigt.

"Na gut, dir zuliebe. Sag mal, was ist das eigentlich für ein Abstecher, den ich für dich machen soll?"

Der Gaukler wurde merklich kleiner. "Och, nicht der Rede wert. Außerdem soll es da in der Nähe einen Ort geben, von dem eine beträchtliche magische Ausstrahlung ausgeht."

Chak horchte auf. "Ein magischer Ort in der Nähe? Vielleicht Teggat, die ehemalige Zauberburg?"

"Äh, nicht ganz. Ein wenig weiter ist es schon..."

"Wie? Weiter als Teggat?"

"Nun ja, ich wollte dich nach Zamara schicken."

"Ach so. Wo liegt eigentlich Zamara?"

"Tja, hm, Zamara ist die Hauptstadt von Testar..."

"Waaaaaas? Du glaubst ja wohl nicht allen Ernstes, dass ich, um dir einen Gefallen zu tun, in eine Stadt reise, die gut und gerne 620 Meilen (= esranische Meile: ca. 1,8km) von hier entfernt ist! Womöglich auch noch mit dieser, dieser Sandläuferkarawane?"

Die letzte Bemerkung hatte Chak eigentlich im Scherz gemeint, aber der Gaukler schrumpfte um einen weiteren Meter, und sein Blick verriet eindeutiges Ertappt-Sein...

Zwischenspiel Das Goldene Zeitalter

Und nachdem Alamut Flüsse, Berge, Seen und Meere geschaffen hatte, schuf er die Pflanzen, Tiere und Menschen. Und Alles war mit Alamut und durch Alamut, denn Alamut war Alles und Alles war Alamut.

Dies war das Zeitalter der Harmonie, das Goldene Zeitalter, das Paradies.

2. Kapitel Von Tor-es-Teir nach Titica

"Lutsche Kieselsteine, das spart Wasser!" -- das war das letzte, was ihm von gestern Abend im Gedächtnis geblieben war. Das lächelnde Gesicht des Gauklers und dieser schwachsinnige Ratschlag! Bei Alamut, das letzte, was ein Ch'akresarkandyn ip Kathardn al Tor-es-Teir auf seiner Hadj tun würde, war Steine lutschen! Missmutig stapfte er aus dem Esttor der Stadt und auf die Karawanenstraße hinaus. Ganz entgegen seiner sonstigen Gewohnheit hatte er heute Sandalen angelegt. Außerdem trug er noch einen Gebetsteppich über der Schulter, den er in eine Decke eingewickelt hatte; in der Decke wollte er nachts schlafen, denn es konnte in Esran nachts empfindlich kalt werden, auch Nachtfrost kam manchmal vor.

"Wie konnte ich mich nur überreden lassen!" schimpfte er. Aber im Grunde genommen wusste er es. Sein erster Gedanke heute Morgen war gewesen: "Oh Alamut, bin ich heute wieder wach!" -- das war nichts Ungewöhnliches, so reagierte er immer, wenn er noch vor dem Morgengebet geweckt wurde. Sein zweiter Gedanke aber war gewesen: "Oh Alamut, hat mein Kopf heute wieder einen Durchmesser!" Denn dieser Durchmesser musste beträchtlich sein bei all dem dumpfen Schmerz, der sich jetzt in seinem Kopf befand. "Nie wieder Dattelwein", schwor er sich, als er die Karawanenstraße weiter hinunterschritt. Hinter der nächsten Kreuzung musste die Karawanen-

serei von Tor-es-Teir liegen, sein vorläufiges Ziel.

Um diese alamuterbärmliche Zeit war natürlich auf der Straße noch nicht viel los, und so hörte niemand die Flüche, die er zu Alamut hinauf sandte. In der Karawanserei sollte angeblich alles lagern, was er für die Reise benötigte. Angeblich. Wenn ihm diese Sandläufer nicht schon alles weggefressen und spaßeshalber die Wasserschläuche aufgeschlitzt hatten. Denen traute er alles zu...

Beim Gedanken an die Sandläufer wäre er sowieso am liebsten umgekehrt. Aber er erinnerte sich noch dumpf -- heute war nämlich alles für ihn dumpf -- daran, dem Gaukler versprochen zu haben, diese Reise anzutreten. Möge Alamut ihm die Zunge abfaulen lassen! Aber es half nichts. Ein Versprechen war ein Versprechen -- und vor allem: ein angehender Hadji bricht sein Wort nicht!

Wütend trat Chak nach dem nächsten im Weg liegenden Stein.

"Au!" Er hatte sich den Zeh am Stein gestoßen. "Heute läuft aber auch gar nichts glatt!"

Schließlich erreichte der heftig zeternde Ch'akresarkandyn aber doch noch sein Ziel. Die Sonne erhellte gerade den Himmel über den Höhen von Hoggar, als er durch das einzige Tor in der Mauer der Karawanserei schritt. Er kam also gerade recht zum Morgengebet.

Er breitete seinen Gebetsteppich neben einer Gruppe von T'aqbar aus -- denn schließlich könnte es sich um seine künftigen Reisegefährten handeln -- und begann nach dem Ruf des Muezzin sein Gebet: "Alamu' asbuk! Alamu' asbuk! Alamu' asbuk! Ashadu'n l'amul il alamut wa armurelem recouf l'amut..."

"Gott ist groß! Gott ist groß! Gott ist groß! Ich bezeuge, dass Gott einzig ist und Armurel sein Prophet..."

So betete zumindest Chak. Der Beduine neben ihm aber betete: "Ashadu'n l'amul il allom wa armurelem recouf l'amut..."

"Diese Barbaren!" murmelte Chak, während er seinen Gebetsteppich zusammenrollte, "benennen einfach den Namen des Ewigen von Alamut in Allom um. . ."

Diese Sandläufer gefielen ihm immer weniger.

Nun ja. Fürs Erste ging er zur Leitung der Karawanserei, um sich seine Karawane zeigen und die für ihn hinterlegten Gegenstände geben zu lassen.

Nachdem die Formalitäten erledigt waren, stellte er sich zu seiner Reisegruppe. Sie bestand durchwegs aus hochaufgeschossenen, schlanken Männern, zwanzig an der Zahl.

"Wer ist hier der Anführer dieser Schar von Sandl... äh, mutigen Achai T'aqbar?"

"Ich. Warum?" Meldete sich einer aus der Gruppe, der ungefähr so groß war wie Chak -- 1,85m also. Er trug feste Stiefel ohne Absätze, dafür aber mit breiten Sohlen, eine Hose aus festem Stoff, ein ebenso gefertigtes Hemd, einen Umhang, der bis zu seinen Unterschenkeln abfiel und einen Litham (= Turban, der nur die Augen frei lässt). Friedliebend schien er nicht gerade zu sein, denn über seiner Brust kreuzten sich zwei Gurte, die je fünf Wurfmesser enthielten, in seinem Gürtel staken zwei große Dolche, und während seine rechte Hand auf einem von ihnen lag, ruhte die linke auf dem Griff seines Krummsäbels. Beide Hände trugen Handschuhe, die die gleiche Farbe wie die restliche Kleidung hatten -- schwarz. Seine Gefährten waren ähnlich bekleidet.

Nachdem er den Nomaden von oben bis unten gemustert hatte, verbeugte sich Chak leicht, es war eher ein Kopfnicken, berührte flüchtig Herz, Mund und Stirn -- es war eher eine Geste, wie man eine Fliege verscheucht -- und sagte: "Salam. Ich bin Ch'akresarkandyn ip Kathardn al Tor-es-Teir, angehender Hadji und werde auf keinen Fall irgendwelche Kiesel lutschen!"

Der Nomade beschrieb eine flüchtige Geste -- siehe oben -- und meinte: "Salam! Ich bin Ali Ben Abdul Ibn Mahammut Beni el Hondasch al Reg Bidan, und es ist mir gleich, ob du Kieselsteine lutschst. Du solltest aber deinen Oberkörper bedecken; der Wüstenwind ist heiß, und Wasser bekommst Du weder von mir noch von meinen Gefährten, du musst mit deinen eigenen Vorräten auskommen. -- Apropos Vorräte: das da vorne ist dein Hedjin. Ja, genau, das Vieh da, das aussieht wie ein 'rausgeputztes Maultier; dein Lastdromedar steht dahinter. Und bilde dir ja nicht ein, dass wir Rücksicht auf einen Stadtmenschen nehmen werden, wir

reiten vom Morgen- bis zum Abendgebet, und du wirst zur Wache eingeteilt wie jeder andere. W'Alamu (= Bei Gott)!"

Ihr Weg führte die Karawane über einen steilen Pass in den Höhen von Hoggar. Die Passhöhe wurde in der Sprache des Landes Ardasen-Scheindi genannt, die Pforte des Südens. Denn er bildete den einzigen Zugang zum Tassagi, der Schwemmlandebene, in der Tor-es-Teir lag. Und Tor-es-Teir war die südlichste Stadt Esrans, damit die südlichste Stadt Hondanans und somit die südlichste Stadt der Alten Welt überhaupt...

Von diesem Pass an wandelte sich das Landschaftsbild, hier begann die Wüste, oder genauer, die Felswüste, die Hammada. Sie zeichnet sich durch schier endlose Gesteinsflächen aus, die von den trockenen Fallwinden an der est/mirlichen Seite der Ekronsberge glatt geschliffen wurden. Ja, diese Gesteinsflächen wirken sogar wie poliert und reflektieren die Sonne unbarmherzig, so dass sie den Reisenden blendet. Diese Landschaft sucht an Trostlosigkeit ihresgleichen. Nicht der kleinste Erdkrumen findet hier Halt, geschweige denn die Wurzeln einer Pflanze oder gar eines Baumes. Das Fehlen eines lockeren Erdbodens macht es auch fast unmöglich, Markierungen für den Karawanenweg aufzustellen, so dass man sich in der Hammada leicht verirren kann. Bei Nacht kann das unter Umständen bedeuten, dass eine ganze Karawane in einem Felsriss verschwindet, denn diese sind recht häufig, ziehen sich über gewaltige Längen hin und sind zudem noch tief.

Zum Glück jedoch ist die Karawanenstraße nach Tor-es-Teir recht stark ausgelastet, so dass Karawanen aus der Gegenrichtung als Orientierungspunkte dienen können. Fatal wird es nur, wenn beide Karawanen aus der Richtung gekommen sind...

Am Fuß der Höhen von Hoggar geht die Hammada fließend in die Reg, die Kieswüste also, über. Die Reg zieht sich von hier aus entlang der Kante der esranischen Gebirge bis in den äußersten Nor des Landes, wobei sie allerdings verschiedene Namen annimmt. Hier, bei den Höhen von Hoggar, heißt sie Reg Hira, nördlich der Erg Erir (= goldene Sandwüste)

trägt sie den Namen Reg Hagar und noch weiter im Nor Reg Bidan. Sie schließt auch die einzige Sandwüste Esrans von vier Himmelsrichtungen aus ein: im Wes und Yd die Reg Hira, im Nor die Reg Hagar und im Est die große bekassidische Wüste mit den reichen Salzvorkommen, die Reg Burem. Im Süd und im Mir wird die Erg vom Endlosen Ozean begrenzt.

Die Karawane also tastete sich in einem Zickzackkurs nach Nor vor, immer dem Karawanenweg nach, dessen Markierungen immer den geradesten Weg zur nächsten Wasserstelle wiesen. Dies war zunächst der Bir (= Brunnen) Telis, dann ging es über den Bir Edom zur ersten richtigen Oase, die zudem noch die einzige Oase war, die den T'aqbar gehörte, nach Han. Hier wurde eine eintägige Rast eingelegt, die dazu genutzt wurde, mit den gerade hier anwesenden T'aqbarstämmen Handel zu treiben und Informationen auszutauschen. Damit hatte Chak natürlich nichts zu tun, weshalb er sich mal wieder als "Finanzbeschaffer in eigener Sache" betätigte -- andere Leute hätten es anders ausgedrückt.

Als die Karawane am nächsten Tag wieder aufbrach, hatte sie schon die erste Woche ihrer Reise hinter sich. Zwei Tage später wurden die Zelte am Rande der letzten Ausläufer des Ekronsgebirges aufgeschlagen. Dort flossen einige kleine Bächlein den Berghang hinunter, nur um wenige hundert Meter weiter zwischen den Steinen der Reg zu versickern. Gegen Abend des nächsten Tages erreichten sie dann Nahadi Giseh, das Felsentor.

Das Felsentor wurde von den letzten Höhen des Ekronsgebirges im Süd und von denen der Berge von Kidal im Nor gebildet. Der passierbare Durchgang war nur wenige hundert Meter breit, und diese kurze Strecke wurde auch noch von den gigantischen Mauern der Superfestung Khoesman völlig gesperrt. Diese Mauern waren mindestens zwei Doppelschritte dick, überlegte Chak, während er den von Ali geborgten Litham zurechtrückte, um besser sehen zu können. "Und bestimmt 30 Doppelschritte hoch", murmelte er, während er anerkennend auf seinem Kieselstein lutschte.

In Khoesman trafen wahre Pilgerströme ein, denn dieses Nadelöhr war der einzige Zugang von der Wüste aus nach Titica, der heiligen Stadt, und zum See von Titica, der auch Esti er Alamut, Spiegel Gottes, genannt wurde und

wiederum den einzigen Zugang nach Altamir, der Hauptstadt Esrans, darstellte. Und Khoesman selbst verdiente sich natürlich durch den Zoll eine goldene Nase.

Hier in Khoesman trennten sich auch fürs Erste die Wege von der T'aqbarkarawane einerseits sowie Chak und Ali andererseits. Die beiden hatten sich auf der Reise wider Erwarten angefreundet. Ali hatte zugestanden, dass auch er das Gesellschaftssystem der T'aqbar für fragwürdig halte, weil die Gleichstellung von Mann und Frau unnatürlich sei. Damit lag er natürlich voll auf der Linie des Tamiden. Andererseits hatte Chak den T'aqbar ihre besonderen Wüstenqualitäten bestätigt und auch eingeräumt, dass das Stadtleben auf viele Leute verweichlichend wirkte. So kam es denn dazu, dass Ali sich entschloss, auch endlich seine Hadj zu unternehmen. Also ritten die verbliebenen neunzehn T'aqbar schon mal mit ihren Dromedaren voraus, während die beiden das weiße Gewand nahmen und die verbleibenden 100 Meilen im zweitägigen Fußmarsch zurücklegten. Als Treffpunkt war die Schenke "Der Assassine" verabredet worden.

Zwischenspiel Zwietracht

Doch da spalteten sich zwei gegensätzliche Kräfte von Alamut ab, die bisher eins gewesen waren. Sie nannten sich Ordnung und Chaos, Gut und Böse, Licht und Finsternis. Sie wurden die Gegensätze des Universums, und aus ihnen formten sich die Götter des Lichts und der Finsternis, die von diesem Zeitpunkt an das All mit ihrem Krieg überzogen.

Doch es gab noch mehr als Licht und Finsternis. Es gab den letzten Urfunken Alamuts, der nun bestrebt ist, die Götter des Lichts und der Finsternis, die ja nichts weiter sind als Teile seiner selbst, wieder mit sich zu vereinigen. Ist das erst erreicht, ist das Zeitalter der Harmonie wiederhergestellt, und es wird bis in alle Ewigkeit andauern.

Darum, oh wahrer Gläubiger, ziehe in den Dihad, den heiligen Krieg, und streite wider Licht und Finsternis!

3. Kapitel Titica

Die 100km Fußmarsch waren nach zwei Tagen zurückgelegt, und am Abend des elften Tages nach dem Aufbruch aus Tor-es-Teir hatten die beiden auch ihre religiösen Pflichten im Tempelbezirk von Titica abgeleistet, der für Ungläubige tabu war. So machte sich denn Hadji Ch'akresarkandyn ip Kathardn al Tor-es-Teir an der Seite von Hadji Ali Ben Abdul Ibn Mahammut Beni el Hondasch al Reg Bidan durch die Straßen der größten esranischen Stadt auf den Weg zur Schenke "Der Assassine". In dieser Stadt wurde die berühmte Titica-seide gewoben, hier hatte auch das tamidische Kommando der Landstreitkräfte seinen Sitz, denn Titica war die Hauptstadt des Khadirats Tamir. Hier war auch die Kaserne der "Ritter vom Stern", der tamidischen Eliteeinheit aus schwer gepanzerten Reitern, untergebracht.

Im Bazarviertel herrschte das für esranische Städte typische Gedränge. In Titica trafen sich die verhätschelten Adelssöhne aus aller Welt und ließen sich die Sehenswürdigkeiten dieser Stadt zeigen. Denn Esran war ein Land der Wunder, und in Titica sammelte sich aller Glanz des Wüstenreiches, auch wenn es nicht seine Hauptstadt war. Bei soviel aus- und inländischem Adel war Titica natürlich auch ein Paradies für Diebe, und so kam es, dass es in Titica sogar zwei Diebesgilden gab. Auch Chak hätte sich gerne an dem überreichen Gabentisch bedient, aber er wollte nicht zwischen den Mühlen der beiden Gilden zermahlen werden. Zu ähnlichen Genüssen würde er wohl noch in Zamara genug Gelegenheit haben, wenn er den Gaukler richtig verstanden hatte.

Schließlich erreichten die beiden den "Assassinen". Es war eine dunkle Kaschemme, ähnlich wie jene, die Chak aus seiner Heimatstadt als Treffpunkte der Unterwelt kannte. Rauchschwaden von Tabak und Haschisch, dessen Genuss in Esran legal war, zogen durch den Schankraum. Die Beleuchtung war recht dürrig, es gab viele dunkle Ecken, in denen Geschäfte von zweifellos zweifelhafter Legalität abgeschlossen wurden. Insofern war der Name "Assassine" recht passend gewählt, denn die Assassinen standen für Mord, Totschlag und Grausamkeit, sie waren nach Chaks Meinung wahrscheinlich Dämonen. Mit ziemlicher Sicherheit zählten sie zu den höchsten Dienern des Shaitans (= Teufel), da er sie mit

wahrhaft teuflischen Kampffertigkeiten ausgestattet hatte. Sie sollten zehn Mal zuschlagen können, wenn ein anderer Kämpfer nur einmal Gelegenheit dazu hatte, so schnell waren sie. Und außerdem waren sie in der Lage, sich durch reine Willensanstrengung von einem Ort an einen anderen zu bewegen. Wer zu lange in ihre Augen sah, der versteinerte, und mit der Kraft ihrer Stimme konnten sie ihre Opfer zu willenlosen Sklaven machen. All diese Fähigkeiten wurden ihnen zugeschrieben, und Chak konnte sich denken, dass sie zutreffen könnten -- denn es gab absolut nichts, was in Esran nicht zutreffen konnte.

Nach Anfrage beim Wirt erfuhren die beiden, dass die T'aqbar zwar hier gewesen seien, dann aber wieder aufgebrochen wären. "Was jetzt?", fragte Chak.

"Ich weiß nicht. vielleicht ist es das Beste, wenn ich sie suchen gehe und du hier wartest, falls sie inzwischen zurückkommen."

Chak stimmte zu. Während also Ali die Schenke verließ, bestellte er sich eine Wasserpfeife und sah sich nach einem Platz um. Sie waren am späten Nachmittag in Titica eingetroffen, und jetzt war schon einige Zeit durch das Erledigen ihrer Pflichten im Tempelbezirk vergangen, so dass das Abendgebet schon vorüber war. Es war dementsprechend voll.

Nach einiger Zeit entdeckte Chak aber dennoch einen freien Platz am Tisch eines Mannes mit fremdländischem Aussehen. Der Fremde hatte eine leicht grünliche Haut, und auch die etwas schräggestellten Augen verrieten, dass seine Eltern keine reinrassigen Esraner gewesen waren. An seiner linken Seite baumelte das Gehänge eines seltsam geformten Schwertes oder Säbels. Chak kannte sich da nicht so genau aus. Trotz des Schwertes stellte Chak mit einem abschätzenden Blick fest, dass es sich bei dem Mann nicht um einen Krieger handeln konnte. Dazu nippte er viel zu friedlich an seinem Khaffa, und auch seine Kleidung wies ihn als normalen Bürger aus: er trug einen sorgfältig gebundenen Turban und eine weite Seidenbluse. Auch die Pluderhose war nicht aus dem billigsten Stoff, andererseits aber auch nicht so teuer, dass sie ihn als besonders reich ausweisen würde. Die Füße schließlich steckten in gut gepflegten, weichen Sandalen, denen man aber keinen langen Marsch zumuten durfte. Am linken Ringfinger trug er einen Ring, der wie ein Sie-

gelring aussah.

"Salam alluchbar!" sagte Chak, während er sich verbeugte und mit der Hand Herz, Mund und Stirn berührte. "Man nennt mich Ch'akres..., äh, Hadji Ch'akresarkandyn ip Kathardn al Tor-es-Teir." Er überlegte kurz. Wahrscheinlich sprach der Fremde gar kein Tamidisch. Schon innerhalb Esrans waren vier Sprachen gebräuchlich, so dass sich zwei Esraner nicht notwendigerweise verstehen können mussten. Trotzdem versuchte Chak es: "Platz frei? Ich mich setzen dürfen?"

"Alluchbar salam!", meinte der Fremde, "Ich bin Ydschah, der Waffenschmied. -- Natürlich, hier ist noch frei."

Chak war nicht wenig überrascht, sprach Ydschah doch akzentfrei. Nun ja, auch Chak sah ja nicht tamidisch aus...

Chak setzte sich so, dass er die Tür im Auge behalten konnte, denn er wollte sehen können, ob die T'aqbar eintrafen. Während Ch'akresarkandyn sich eine Tasse Khaffa bestellte, fragte Ydschah: "'Schüler des Kathardn'? Wer ist dieser Kathardn?"

Chak warf sich in die Brust: "Kathardn ist ein großer Magier. Und er hat viele Bücher geschrieben, aus denen ich die Zauberkunst erlernen kann."

"Ah ja? Interessant! Wie sieht dieser Kathardn denn aus und wo wohnt er? Vielleicht bringt er mir auch das Zaubern bei."

"Nein, nein. So einfach geht das nicht. Ich habe ihn auch noch nicht gesehen. Vielleicht lebt er schon nicht mehr; ich habe nur ein Buch von ihm gefunden."

"Hm. Woher wisst ihr dann, dass ihr sein Schüler seid und nicht irgendwer anders?"

"Das kommt daher, dass nur ich das Buch lesen konnte. Es war nicht in Tamidisch oder Ranabarisch geschrieben -- Ranabarisch spreche ich auch, meine Eltern waren Ranabarer -- sondern in einer anderen Sprache. Aber trotzdem, sobald ich das Zeichen sah, wusste ich, was es bedeutet. Der Gaukler -- ein, äh, Kollege von mir -- wusste mit den Zeichen nichts anzufangen."

"Das ist natürlich eindeutig. -- Seid ihr jetzt ein

Beherrscher aller magischen Künste?"

"Äh, tja, fast. Na ja, eigentlich hieß das Buch ja 'Indosuarus -- das Buch der Einführung in die Magie und der niederen Illusionen'. Aber ich hoffe, bald neue Bücher von Kathardn zu finden, so dass ich auch neue Zaubern lernen kann."

"Wie habt ihr denn das erste Buch gefunden?"

Das war eine gute Frage. Chak konnte Ydschah ja schlecht sagen, dass er das Buch gestohlen hatte. Das ist eine lange Geschichte", meinte er deshalb.

Zu seiner Verärgerung antwortete Ydschah jedoch mit "Ich habe Zeit."

"Ich darf es euch trotzdem nicht verraten, es ist ein Geheimnis. -- Aber, sagt, was für Waffen schmiedet ihr denn so?"

"Schwerter. Vor allem Schwerter. Dieses hier ist mein bestes Stück."

Er legte das seltsame Schwert auf den Tisch. Dabei konnte Chak einen flüchtigen Blick auf den Siegelring werfen; er zeigte einen Totenschädel mit Narrenkappe. Chak dachte sich dabei aber nichts weiter, denn er war zu sehr von dem Schwert fasziniert.

Es war eine wahrlich seltsame Waffe, und man schien sie sowohl mit einer wie mit zwei Händen führen zu können.

"Na? Habt ihr solch eine Arbeit schon gesehen?"

Er hatte nicht, und das war schon sehr verwunderlich, wenn man bedachte, dass Waren aus aller Herren Länder nach Esran importiert wurden.

Chak war so fasziniert, dass er die Klinge ein Stück aus der Scheide zog.

"Lasst das!", kreischte Ydschah, hieb ihm auf die Finger und schob das Schwert rasch zurück. Aber er hatte sich schnell wieder in der Gewalt. "Es ist nicht gut, diese Meisterarbeit in der Öffentlichkeit zu zeigen. Es gibt so viele Diebe, ihr versteht?"

Wie wahr, schmunzelte Chak. Aber etwas Anderes beschäftigte ihn, während er an seiner

Wasserpfeife zog. Als er das Schwert aus der Scheide zog, hatte da nicht ein kleiner, blauer Blitz über die Klinge gezüngelt? Chak nahm sich vor, vorsichtiger zu werden. Um nicht aufzufallen, wechselte er das Thema: "Das ist aber eine schöne Arbeit", meinte er und deutete auf das Armband, das Ydschah um das rechte Handgelenk trug.

"In der Tat. " Ein verträumter Ausdruck trat in das Gesicht Ydschahs. "Es ist eine Erinnerung."

"Erinnerung -- woran?"

"An Elektra", hauchte er.

Einige Zeit schwiegen die beiden, denn Ydschah hing seinen Gedanken nach, und Chak wollte ihn nicht stören.

Dann meldete sich Ydschah wieder: "Könnt ihr mir nicht ein wenig von eurer Kunst zeigen? Ich finde das wirklich faszinierend."

"Aber natürlich", meinte Chak. Während er den Rauch seiner Pfeife ausatmete, sagte er: "Seht auf eure Tasse dort. Sie ist halb leer getrunken."

Der Magier konzentrierte sich.

"Masch alamut!", rief Ydschah. "Ihr habt sie ja von neuem gefüllt!"

"Nein, das habe ich nicht", meinte Chak lächelnd. "Sie war die ganze Zeit halb leer gewesen. Nur eure Sinne haben euch das Bild vermittelt, dass -- Salam!"

Gerade betraten die T'aqbar inklusive Ali die Schenke. Sie waren noch einmal bei der Karawanserei gewesen, um die Vorräte zu überprüfen und zu ergänzen.

Ali setzte sich zu den beiden an den Tisch, und es wurde ein sehr spaßiger Abend.

Am nächsten Tag zeigte Ydschah den 13 Reisenden die Stadt. Sie waren beeindruckt. Ydschah beendete seine Führung mit dem Vorschlag, doch einmal in der Bibliothek von Titica nach einem Kathardn-Buch zu suchen. Chak

war begeistert, daran hatte er noch gar nicht gedacht.

Nach der allgemein üblichen Begrüßung und Vorstellung meinte Chak: "Ich suche nach Büchern meines Meisters Kathardn. Habt ihr zufällig eines hier?"

"Hm, schon möglich. Welches Fachgebiet hatte denn euer Meister?"

"Magie. "

"Magie? Ich fürchte, da kann ich euch nicht weiterhelfen. Bücher über Magie haben wir hier nicht."

"Tatsächlich? Trotzdem, danke für die Mühe." Das glaubst du doch selber nicht, dachte er.

Enttäuscht verließ die Gruppe die Bibliothek und machte sich wieder auf den Weg zum "Assassinen". Gegen Abend verabschiedete sich Ydschah. Er müsse am nächsten Morgen zu einem Geschäftspartner nach Chabar, jener Stadt, die jenseits des Esti-er-Alamut lag, und müsse noch einige Sachen zusammenpacken.

Ch'akresarkandyn aber hatte anderes vor. Er überließ die T'aqbar ihren Gesprächen und stattete der Bibliothek einen nächtlichen Besuch ab.

Das Gebäude war zwei Stockwerke hoch, sehr breit und noch viel länger. Vor dem großen Eingangsportal standen zwei Askari (= Asker: Polizist) Wache, vier weitere patrouillierten außen um das Haus, und der Lichtschein hinter den Fenstern verriet, dass auch im Innern Wachen ihren Dienst taten.

Ch'akresarkandyn hatte wieder seine typische Einbruchskleidung angelegt, war also bis auf die schwarze Pluderhose und die beiden Armschienen mit den Wurfmessern nackt. Erstmals trug er heute einen Litham. Die freien Hautstellen hatte er mit Asche geschwärzt, über seiner Schulter lag das mit Knoten versehene Kletterseil mit dem Ankereisen, in seinem Gürtelschal steckte sein Nachschlüsselset, dass sich schon oft bewährt hatte. Er war bereit.

Er ging an der Hinterseite der Bibliothek in Deckung und wartete, bis die Vier-Mann-Patrouille hinter der Hausecke verschwunden war. Mit einem kurzen Spurt war er an der Hauswand. Im Erdgeschoss waren die Fenster vergittert, also stellte er sich unter ein Fenster im 1.Stock und ließ das Ankereisen kreisen. Einmal. Zweimal. Dreimal. Er visierte die Dachkante an. Der Wurfanker riss das Seil mit sich und krallte sich fest.

Chak zog an dem Seil. Es saß gut. In Windeseile turnte er hinauf und stellte sich auf den Fenstersims.

Dummerweise waren hier auch Gitter in das Fenster eingebaut. Aber erst mal musste er jetzt das Seil zu sich heraufziehen, damit die Wachen es bei ihrer nächsten Runde nicht entdeckten. Dann presste er sich an das Fenster, wurde ein Schatten unter Schatten und wartete. Sicher, er hätte seine Person mit einem Illusionszauber überdecken können, aber es war gar nicht so einfach, vier Personen gleichzeitig zu täuschen, und außerdem -- warum sollten die Askari überhaupt zu ihm hinaufsehen? Da sparte er seine Kraft lieber auf.

Wie erwartet gingen die vier unter ihm vorbei, ohne ihn zu bemerken. Mit einem Ruck am Seil löste er den Wurfanker aus der Dachkante. Dann besah er sich das Fenster.

Das Gitter war fest mit dem Rahmen verbunden. Öffnete man also das Fenster, schwang das Gitter mit auf. Das Schloss bestand aus einem simplen Riegelmechanismus auf der Innenseite. Da gab es nur eins: Das Ankereisen gepackt, ein beherzter Stoß und die Glascherben fielen klirrend auf den Boden. Natürlich hätte jeder normale Mensch den Krach gehört, aber Chak konnte aus Erfahrung sprechen, wenn er behauptete, dass nur die dümmsten Eraner Askari wurden. Darüber machte er sich also keine Sorgen.

Er griff durch das im Fenster entstandene Loch hindurch und entriegelte das Schloss -- eine gleitende, routinemäßige Bewegung. Einen Augenblick später stand Chak in der Bibliothek. In den folgenden Minuten musste er feststellen, dass es sich bei der Bibliothek um ein wahres Labyrinth handelte, geordnet nach verschiedenen Fachgebieten türmten sich hier unvorstellbar viele Bücher in den Regalen. Es gab Bücher über Mathematik und Alchemie, über Astronomie und Geographie, letzteres

noch einmal unterteilt in "Alte Welt", "Westliche Welt" und "Östliche Welt" und weiter unterteilt in die verschiedenen Kontinente.

Stundenlang irrte Chak durch die Gänge, bis er endlich, im hintersten Winkel des Kellers, eine verschlossene Tür fand, vor der ein Schild mit einer Aufschrift, die für jeden Dieb wie eine Einladung wirkte, hing: "Zutritt strengstens verboten!"

"Das wollen wir ja mal sehen!", murmelte er und zog seine Dietriche hervor. Aber das Schloss war nicht einfach. Es dauerte eine volle Viertelstunde, bis er es geöffnet hatte und die Tür endlich aufschwang. Und dahinter lag sie, die Bibliotheka magica. Er hatte es geschafft.

Dennoch war er noch nicht am Ende seiner Schwierigkeiten. Die Fackel, die er sich vorhin "ausgeborgt" hatte, erhellte den vor ihm liegenden schnurgeraden Gang nur notdürftig und malte gespenstische Schatten an die Wand. Der Gang war bestimmt einige hundert Meter lang und fiel leicht ab, wie Chak feststellte. Die Fackel flackerte und rußte, als würde sie sich weigern, noch weiter in den Gang hineingetragen zu werden, als wüsste sie, dass sie sich an einem verbotenen Ort befanden. Dann aber gelangte der Magier in einen kreisrunden Raum, der so ebenmäßig war, wie man einen Raum nur mit einer Ziegelsteinmauer schaffen konnte. Er durchmaß gut und gerne fünf Doppelschritte, und im Zentrum des Kreises, der seine Grundfläche war, erhob sich eine Pyramide aus dem Boden, ungefähr einen Meter hoch. Die Pyramide hatte drei Seiten, und auf jeder von ihnen war ein Auge eingraviert. Diese Augen wirkten seltsam lebendig, als würden sie tatsächlich schauen können, was in dem Raum vor sich ging. 'Oder als ob jemand durch sie den Raum beobachten würde!', durchfuhr es Chak, und ein Schauer jagte über seinen Rücken.

In die Wand des Raumes waren zweiundzwanzig Türen eingelassen; mit dem Gang, aus dem er gekommen war, gab es hier also dreiundzwanzig Zugänge. Ein Frösteln durchfuhr den Mann aus Tor-es-Teir. Dreiundzwanzig. Die Augen auf der Pyramide. Irgendwoher kannte er diese Zeichen, aber er konnte sich nicht daran erinnern, woher.

Er war nahe daran, umzukehren, aber dann sagte er sich, dass ein ip Kathardn sich nicht

sofort einschüchtern lässt. Mit zwei Schritten war er bei der Tür zu seiner Rechten. Es war eine schwere Holztür, teilweise mit Eisen beschlagen und mit einer Aufschrift in Augenhöhe, die wahrscheinlich Auskunft über den Raum dahinter gab. Aber Chak konnte diese Schrift nicht lesen.

"Egal", murmelte er, "die anderen Türen werden in der gleichen Sprache beschriftet sein, da ist eine so gut wie die andere." 'Und außerdem ist diese dem Ausgang am nächsten', fügte er in Gedanken hinzu.

Er besah sich die Klinke der Tür. Das war ihm zur Gewohnheit geworden, seit vor drei Jahren ein Freund von ihm an einer Giftnadel an einer Türklinke gestorben war. Aber an dieser Klinke konnte er nichts Ungewöhnliches entdecken, außer ein wenig Staub, was darauf hinwies, dass sie lange nicht mehr benutzt worden war. Trotzdem blies er den Staub sorgfältig von der Klinke, denn genauso gut hätte es ein Kontaktgift sein können.

Er warf einen Blick über die Schulter. Diese verdammte Pyramide machte ihn ganz nervös. "Möge Alamuts Faust dich zu Staub zermahlen!", zischte er. Dann wandte er sich dem Schloss zu. Auch hier konnte er nichts Fallenartiges entdecken.

Also wählte er sich aus seinem Set einen passenden Dietrich aus und führte ihn in das Schloss ein.

"Oh, Alamut, erhöre deinen Gläubigen Diener und lass keinen Schutzzauber auf dieser Tür ruhen", murmelte er.

Er hatte Glück. Auf der Tür lag kein Zauber. Dafür hatte sie aber ein verflucht kompliziertes Schloss. Dennoch hatte er es eine Stunde und zwei abgebrochene Dietriche später geknackt. Er presste sich neben der Tür an die Wand, drückte die Klinke herunter und gab der Tür einen Stoß -- die sicherste Art, eine Tür zu öffnen, von der man nicht wusste, ob dahinter eine Bolzenfalle oder ähnliches lauerte. Aber dort war keine Falle.

Chak atmete hörbar aus und betrat den Raum. Vor ihm erstreckte sich eine Reihe von Regalen, allesamt mit Büchern vollgepackt und allesamt verstaubt -- hier war wirklich lange niemand mehr gewesen.

Plötzlich war ein leichtes Kribbeln im Kopf des Magiers, und zu dem Fackelschein gesellte sich ein unnatürliches, blaues Leuchten. Mit nicht wenig Schrecken stellte Chak fest, dass es von dem Edelstein ausging, den er um den Hals trug. Er pulsierte im Rhythmus seines Atems.

Das war eindeutig zu viel. Die dreiundzwanzig Zugänge. Die Pyramide. Der leuchtende Edelstein. Chak griff wahllos in ein Regal, riss ein Buch heraus und stürmte in den Gang, aus dem er gekommen war. Das Kribbeln in seinem Kopf wurde stärker, das Leuchten des Steins intensiver und seine Schritte schneller. Chak war auf der Flucht, und die Tatsache, dass er nicht wusste, wovor er eigentlich floh, ließ ihn nur noch schneller rennen. Den kleinen dünnen Wachmann, der ihn am Ende des Ganges erwartete, rannte er einfach um, so dass er mit seinem Kettenhemd klappernd zu Boden fiel. Mit atemberaubendem Tempo erreichte er das nächste Fenster. Die Fackel in die nächste Ecke schleudern, das Fenster entriegeln, öffnen und hinauspringen war eins.

Während Chak in der Dunkelheit der Nacht verschwand, entzündete die Fackel einige Pergamente. Der Wachmann, der sich vor die Alternative gestellt sah, entweder einen Dieb zu fassen, der ein einzelnes Buch gestohlen hatte, oder zu verhindern, dass die ganze Bibliothek abbrannte, entschied sich für letzteres.

Zwischenspiel Magira

Der Kampf wogte ausgeglichen hin und her. Nicht Licht noch Finsternis vermochte einen Vorteil zu erreichen, die gegensätzlichen Kräfte zerfleischten sich, und der Kataklysmus der Vernichtung nahm seinen Beginn. Und der Urfunke Alamuts triumphierte. Denn jene Teile seiner selbst, die in dem Kampf verloren waren so geschwächt, dass er sie zur Vereinigung mit sich zwingen konnte.

Jedoch da war ein Ort im Universum, den die Lichtgötter allein geschaffen hatten und den sie vor der Finsternis verborgen hielten. Er konnte von den Göttern des Chaos nicht betreten werden, und von ihm aus breitete sich das Licht unaufhaltsam in die Weiten des Alls aus. Die Waagschalen neigten sich dem Licht zu, und für Alamut wurde es immer schwerer, jene

Teile seiner selbst, die sich dem Licht zurechneten, zur Vereinigung mit ihm zu zwingen.

Diesen Ort nannten seine Bewohner später Magira.

Kapitel 4 Von Titica nach Zamara

Das Glück war mal wieder auf Chaks Seite gewesen. Aber ein Ch'aresarkandyn ohne Glück war ohnehin undenkbar.

Trotzdem war Chak froh, als er am nächsten Morgen nach dem Gebet der Stadt den Rücken kehren konnte. Und er war nicht wenig stolz darauf, dass sich in seinem Reisegepäck das Buch von gestern Nacht befand. Zwar hatte er das Seil zurücklassen müssen, aber was war das schon im Vergleich?

Die Dromedare waren getränkt, die Wasserschläuche aufgefüllt und die Lastdromedare mit großen Ballen Titicaseide beladen. Es konnte losgehen.

Bis Khoresman ritten sie den Weg zurück, den sie gekommen waren. Von hier aus führte ihr Weg über Farafra nach Savet. In Savet hatte die Umma, die Vereinigung aller Din'Amul-Priester, ihren Sitz, und auch ihr gewählter Vorsitzender, der Sheik von Savet, residierte hier.

Von hier aus ging die Reise weiter durch die nördlichen Randgebiete der Erg Erir, jener riesigen Wüste, in der es keine einzige Oase gab und durch die keine Karawanenstraße führte. Jene Wüste, die die Phantasie der Esraner seit jeher angeregt hatte, und in deren Zentrum es Sicheldünen aus purem Goldstaub geben sollte.

Der nächste Halt wurde am Bir Mocar eingelegt, und diesen Halt sollte Chak nie wieder vergessen.

Das Morgengebet war beendet, und die Lastdromedare wurden gerade wieder beladen. Chak war auf dem Weg zum Brunnen und wollte auch seinen letzten Wasserschlauch wieder auffüllen. Was er da, kaum einen Doppelschritt vom Brunnen entfernt, sitzen sah, ließ ihn einen anerkennenden Pfiff ausstoßen.

"Das ist ja keine Wüstenspringmaus, das ist schon eine Wüstenspringratte!" flüsterte er, während er den Wasserschlauch auf den Boden legte und ein Wurfmesser zog.

In der Tat war das Tier, das sich da vorne putzte, mindestens doppelt so groß wie eine normale Wüstenspringmaus. Das ideale Trainingsziel also. Chak visierte das Tier an.

"He! Tu's nicht! Lass das ja sein!" hörte er eine helle, zeternde Stimme.

"Wie? Was soll...", sagte er, und dann sagte er erstmal eine ganze Weile gar nichts, denn das, was er sah, verschlug ihm nachhaltig die Sprache.

Vor ihm auf dem Brunnenrand saß ein Mann. Er trug bekassidische Wüstenstiefel, eine schwarze Hose und ein festes Hemd von selber Farbe sowie einen bekassidischen Reitmantel. Als Kopfbedeckung trug er ein Keffiah (= Tuch), und an seinem Gürtel hing ein Krummsäbel.

Das an sich war alles nicht ungewöhnlich. Ungewöhnlich war allein die Größe, denn das Männchen maß von der Scheitelspitze bis zur Fußsohle höchstens acht Zoll (= esranischer Zoll:25,4mm)!

Momentan war es gerade damit beschäftigt, auf den Rand des Brunnens zu klettern, dort auf und nieder zu hüpfen und Chak mit einer wahren Schimpfkanonade einzudecken: "Dummkopf! Siehst du denn nicht, dass das eine Reitmaus ist? Idiot! Dein Vater war ein blinder Hund und dein Vaternvater war ein blinder Wüstenfuchs! Steck' endlich das Messer weg und steh' nicht da wie vor die Mauer gelaufen! Na los, wird's bald?"

Der Kleine machte dermaßen viel Krach, dass Ali ihn hörte und näher kam, um nachzusehen, was denn hier los war. Als er das Männchen sah, kippte seine Kinnlade in dieselbe Stellung, in der Chaks Unterkiefer schon seit geraumer Zeit verweilte.

"Noch so einer! Macht endlich den Mund zu, kommt Staub 'rein!" schimpfte die seltsame Erscheinung weiter.

Der Kleine hatte sich inzwischen dermaßen aufgeregt, dass er nicht mehr aufpasste, wo er hintrat. So fiel er denn auch prompt vom Brun-

nenrand. Das gab Ali und Chak die Fähigkeit wieder, sich zu bewegen. Sie eilten schnell zu dem Männchen, denn relativ zu seiner Größe hatte der Brunnenrand eine beträchtliche Höhe.

"Hast du dich verletzt?", fragte Chak, während Ali damit begann, die Kleidung des Männchens von Staub freizuklopfen. Da er ihn aber nicht erschlagen wollte, benutzte er dazu nur Zeige- und Mittelfinger.

"Verletzt? Ich? Nein. Aber dein Kumpel sollte besser aufpassen und nicht so stark zuschlagen, sonst kriegt er eins auf die Nuss!"

"Na ja, Minderwertigkeitskomplexe hat er jedenfalls nicht", meinte Ali.

Bevor der Kleine etwas erwidern konnte, fragte Chak: "Was ist das denn? Hast du Hörner oder so was?" Der Keffiah beulte sich nämlich an zwei Stellen aus. "Darf ich mal...?", fragte Chak und hob einen Zipfel des Tuches an, bevor sich der Besitzer dagegen wehren konnte.

Was da zum Vorschein kam, waren jedoch keine Hörner, sondern ein Paar überdimensionierter, spitz zulaufender Ohren!

"Masch Allom", stöhnte Ali, "hast du so was schon mal gesehen?"

"Jetzt reicht's aber!" schimpfte der Kleine, "wir haben uns noch nicht einmal vorgestellt, da wird schon Zielwerfen auf meine Wüstenspringmaus veranstaltet, ich werde von allem Seiten begrabscht und dann auch noch als 'so was' bezeichnet!"

"Wie?" fragte Ali verblüfft.

Chak schaltete schneller. "Salam alluchbar", meinte er betont höflich, und er verneigte sich tief, "ich bin Hadji Ch'akresarkandyn ip Kathardn al Tor-es-Teir, meines Zeichens Illusionsmagier, ich befinde mich auf der Reise nach Zamara."

Als er das befriedigte Gesicht des Männchens sah, wusste Ali, dass Chak richtig lag.

"Salam alluchbar! Man nennt mich Hadji Ali Ben Abdul Ibn Mahammut Beni el Hondasch al Reg Bidan."

Jetzt war es an der Reihe des Kleinen, sich vorzustellen. Er verbeugte sich tief -- was nicht sehr schwer war, denn aufgrund seiner Größe befand er sich ja schon recht nah am Boden -- berührte Herz, Mund und Stirn und sagte: "Alluchbar salam! Ich bin Marim Ben Moli al Geisterinsel, meines Zeichens Wüstenreisender und Wobbel."

"Ein Wichtel!" meinte Ali, "hätt' ich mir auch gleich denken können!"

"Nix da Wichtel", kreischte Marim und trat Ali kräftig gegen den großen Zeh, "ich bin ein Wobbel!"

"Autsch! Giftzwerg!" brummelte Ali und brachte sich mit zwei weiten Schritten außer Trittweite.

Chak schmunzelte. Um das Leben des T'aqbar zu retten, fragte er: "...al Geisterinsel? Wo liegt diese Geisterinsel?"

"Auf der Westlichen Welt natürlich! Wo sonst? Da regiert der Elbenkönig Oberon."

"Ah ja. Natürlich." befleißigte sich Chak, obwohl er genauso schlau war wie zuvor. "Und was machst du hier?"

"Wie ich schon sagte, ich bereise die Wüste."

"Gibt es denn auf der Westlichen Welt keine Wüste?"

"Doch, natürlich, aber dort gibt es keinen Propheten und keinen Muezzin, der mich täglich zum Gebet ruft. Denn ich habe den Weg zum wahren Glauben gefunden, musst Du wissen. - Wo wir schon mal dabei sind, ich habe da ein Problem ..."

"Kann ich dir helfen?"

Inzwischen hatte sich schon eine beträchtliche Menge versammelt und bestaunte den Wobbel.

"Nun ja", Marim wand sich sichtlich, "du weißt ja, Mäuse sind Nagetiere...", er legte eine kleine Pause ein, "das konnte ich auch meiner Reitmaus nicht abgewöhnen." Er zog einen Stofflappen aus einem Stapel, der neben der Maus auf dem Boden lag. Als er ihn ausbreitete, erkannte man, dass er große Löcher besaß, die eindeutig Nagespuren aufwiesen.

Es dauerte eine kurze Zeit, bis Chak begriff, dass es sich hier nicht etwa um ein Taschentuch, sondern um den Gebetsteppich des Wobbels handelte. Jetzt verstand er das betretene Gesicht des Kleinen.

Chak blickte zu Ali hinüber. Als dieser herangekommen war, flüsterte er ihm etwas ins Ohr. Dann verschwand Chak in der gaffenden Menge.

"Hey! Und was wird aus meinem Teppich?" Marim war den Tränen nahe.

"Keine Sorge", Ali machte eine beschwichtigende Geste, "Chak macht das schon."

In der Tat. Da gerade alles den Wobbel bestaunte, war niemand bei den Dromedaren und ihren Lasten. Niemand -- außer Chak. Und der suchte die Waren eines Teppichhändlers. Von einem Teppich mit besonders schöner Kante schnitt er ein gutes Stück ab, mit dem er dann zu Marim zurückkehrte. Der Kleine begann wieder, auf und nieder zu hüpfen, diesmal aber zu ebener Erde und vor Freude.

"Danke, danke, mein Schwertarm ist euer, ehrenwerter Chak."

Ein größeres Gelächter und eine fröhlichere Stimmung hatte dieser Brunnen noch nie erlebt. Marim, der gar nicht so recht wusste, was um ihn herum geschah, lachte einfach mit.

Gegen Mittag zog dann die Karawane weiter, und jetzt waren es schon vierzehn Reisende. Denn Marim hatte kein bestimmtes Ziel und wollte auch gerne zusammen mit Ali und Chak auf einem so großen Tier wie einem Dromedar reiten und die große Stadt Zamara sehen.

Bevor die Karawane aufbrach, konnte Marim es sich jedoch nicht verkneifen, Ali mit seinem Säbel in den Fuß zu pieken. "Das ist für den Giftzwerg!", meinte er neckisch.

Dieser Tag hatte vor allem zwei Resultate: Erstens eine einsame Wüstenspringmaus, die von ihrem wütenden Wobbelreiter gefeuert worden war. Und zweitens eine weitere Geschichte, die an den Lagerfeuern Esrans erzählt wurde.

Die weitere Reise ging nach Bagd.

Bagd war die Hauptstadt des Khadirats Bekassan. Hier wurde die Titicaseide verkauft und große Salzblöcke aus den bekassidischen Salzbergwerken eingekauft. Und dann ging es auf die unbarmherzigste Wüstenstrecke Esrans überhaupt: Bagd-Henab. Das bedeutete zehn Tage Wüstenritt mit nur drei Brunnen zwischendurch. Diese Strecke zwang die Reisenden dazu, mindestens vierzig Liter Wasser pro Person -- wobei Marim natürlich nicht als Person gezählt wurde -- mitzuführen.

Als die Reisegruppe dann die Oase Henab erreicht hatte, war sie daher so ausgedörrt und fühlte sich so gerädert, dass sie erstmal zwei Tage Pause einlegte. Danach wollte man weiterziehen.

Es kam jedoch nicht dazu, weil die el Hondasch überraschend an der Oase eintrafen. Das gab Ali Gelegenheit, Marim und Chak zu zeigen, was die Gastfreundschaft bei den Zelten der T'Aqbar bedeutete.

Diese Gastfreundschaft bestand vor allem aus einem großen Gelage, mit dem nebenbei auch die vollendete Hadj Alis gefeiert wurde. Während des Gelages wunderte Chak sich, wie viel Essen in so einen kleinen Wobbel hineinpasste, der dabei noch nicht einmal dick zu nennen war. Als er Marim darauf ansprach, entgegnete dieser, das läge vor allem daran, dass viel von dem Essen wieder ausgeschwitzt würde, wobei das wiederum an dem Angstschweiß läge, denn als so kleiner Mann müsse man immer befürchten, dass man vom nächsten Gang nichts mehr bekäme, weil die großen Leute immer so schnell zulangten.

Das war ein typisches Beispiel für Marims Logik. Ein anderes war die Begründung dafür, dass er seine Hadj noch nicht unternommen hatte. Seine Füße seien viel zu klein, um ihn 100 km weit zu tragen. Da warte er lieber, bis er einmal ernsthaft krank würde, da er sich dann auch tragen lassen dürfe.

Nach weiteren zwei Tagen ging es dann auf die letzte Etappe. Für Ali war es ein längerer Abschied von seinem Stamm als für die anderen T'Aqbar, denn er hatte sich entschlossen, gemeinsam mit Chak für eine Weile in Zamara zu bleiben, um das Stadtleben ein wenig besser kennenzulernen. Diese Entscheidung stieß zwar auf keine Gegenliebe, wurde aber als

sein persönlicher Entschluss akzeptiert.

Die letzte Etappe der Reise führte die Karawane nun hinaus aus der esranischen Reg, hinüber über die kleinen Grenzhügel und hinein nach Testar, in die Kornkammer Esrans.

Testar war das vierte esranische Khadirat; es wurde traditionell nicht von einem Khad, sondern von einem Kalifen regiert. Dieser Kalif war jedoch einer starken Kontrolle durch die Hohe Pforte unterworfen; bald aber würde wohl auch Testar den anderen Khadiraten gleichgestellt werden und unter der Herrschaft eines Khads stehen.

Die Landschaft Testars war vor allem von großen Getreidefeldern und ausgedehnten Weidegebieten geprägt, auf denen die in ganz Esran bekannten Testarrinder grasten. Die wenigen Sümpfe im Inland ergänzten das Landschaftsbild. Im esranischen Staatenbund kam Testar vor allem die Rolle zu, für die Lebensmittelversorgung zu sorgen, denn das restliche Esran eignete sich im Großen und Ganzen denkbar schlecht für die Landwirtschaft.

Die testarische Bevölkerung war dunkelhäutig, und die Frauen galten in der testarischen Gesellschaft als gleichberechtigt -- sehr zu Chaks Verdruss, denn schließlich musste er hier im Auftrag des Gauklers einige Zeit verbringen.

Früher durften in Testar nur hochgestellte Personen Bärte tragen. Seit Testar aber Teil der Landes des Propheten war, war dies dahingehend abgeändert worden, dass auch alle Din'Amulgläubigen Bärte tragen durften -- und das waren fast alle, was allerdings nicht nur an der hervorragenden Missionsarbeit lag, sondern auch an dem Umstand, dass Ungläubige doppelte Steuern zahlen mussten.

Schließlich erreichte die Karawane Zamara.

Zwischenspiel Gegenschlag

Nach einiger Zeit jedoch hatte die Finsternis genug Kraft gesammelt, um einen wirkungsvollen Plan zu ersinnen.

So formten denn die Kräfte des Bösen aus sich selbst heraus die Essenz des Bösen und

schleuderten sie auf Magira.

Diese Substanz schlug mit unvorstellbarer Wucht in der Alten Welt an einem Ort namens Sarn auf. Da sie nicht mehr zu vernichten war, ließen die Götter des Lichts einen Turm um sie herum aufrichten, isolierten sie so von der restlichen Welt und währten sie nun ungefährlich.

5. Kapitel Zamara

Eine einsame Gestalt hastete durch die nächtlichen Straßen der Stadt. Der ganze Körper verschwand unter einem dunklen Umhang, das Gesicht mit der Hakennase lag gänzlich im Schatten der Kapuze verborgen.

Mit schnellen Schritten lief der Vermummte die Promenadenstrasse entlang, die vom Haupttor Zamaras direkt zum Palast des Kalifen führte. Die Straße war zwei Doppelschritte breit, das Kopfsteinpflaster war immer gut instand gehalten worden, und die Laternen standen in regelmäßigen Abständen, so dass sie den Weg des Eilenden gut ausleuchteten.

Aber er folgte der Straße nicht lange. Kurz vor dem Palast bog er in eine kleinere Gasse ab, ohne seine Geschwindigkeit zu verringern. Es war die Gasse der Weinhändler. Dumpf hallten seine Schritte auf dem Straßenpflaster wieder. Schließlich erreichte der Mann sein Ziel, eine kleinere Weinhandlung. Er warf einen sichernden Blick über die Schulter, bevor er die Tür öffnete und hinter sich schnell wieder schloss.

Mit langen Schritten eilte er zu der Treppe, die in den Weinkeller führte, und sprang sie hinunter, so dass seine Füße nur jede dritte Stufe berührten. Im Keller riss er während des Laufens eine Fackel aus ihrer Halterung an der Wand, die es ihm erleichtern sollte, sich in dem Labyrinth aus Weinfässern zurechtzufinden. Seine schnellen Schritte hallten von den Wänden wider. Sicher fand er seinen Weg zu einem großen Fass in der hintersten Ecke des Kellers. Er steckte die Fackel in die dafür vorgesehene Halterung und begann damit, sich mit beiden Händen gegen das Fass, das sicher einen Doppelschritt durchmaß, zu stemmen.

Erst langsam, dann schneller begann das Fass, zur Seite zu rollen und gab einen

schmalen Durchgang in der Mauer frei.

Der Mann nahm seine Fackel hastig wieder zur Hand und hetzte in den nun offen vor ihm liegenden Gang. Rechts und links zweigten weitere Gänge und Türen ab, aber er kümmerte sich nicht darum. Sein Weg endete vor einer Tür, die er mit der linken Hand aufriss. Der Raum dahinter war recht groß und wurde von einem massigen Tisch ausgefüllt, an dem gerade drei Personen saßen und beim flackernen Schein einer Kerze ein Pergament studierten.

"Der Planer ist da!" rief der nach Atem ringende Mann in den Raum hinein.

Ärgerlicherweise kam die Karawane erst nachts am Stadttor Zamaras an. In der Nacht aber wurde kein Stadttor mehr geöffnet -- zu groß war die Gefahr der Überfälle. Falls doch noch Reisende eintrafen, wurden sie durch ein kleineres Tor in einem Torflügel des Stadttors eingelassen. Dieses Tor wurde allgemein "Nadelöhr" genannt; denn es war genauso schwierig, ein Dromedar durch dieses Tor zu bekommen, wie einen Faden in ein Nadelöhr einzufädeln.

Durch das Nadelöhr passte immer nur ein Dromedar gleichzeitig, und das auch nur, wenn es entladen war und sich auf die Knie herabließ, um hindurch zu kriechen. Also mussten die Dromedare erst entladen werden, dann wurden die Waren von den Reitern in die Stadt getragen, und danach ging es daran, die störrischen Tiere zum Durchgang zu bewegen. Durch das Brüllen der Kamelbullen wurde natürlich die ganze Nachbarschaft geweckt. Zusätzlichlicher Lärm entstand noch durch die Flüche der Reiter, denen diese schwere und langwierige Arbeit nach der ermüdenden Reise natürlich auch nicht gerade willkommen war.

Während Ali den Zoll bezahlte, beluden die anderen wieder die Dromedare, denn es war noch ein ganzes Stück Weg zur Karawanserei, die hier aus Alamut-weiß-was-für-Gründen innerhalb der Stadtmauern lag.

Gerade wollten sie ihre Dromedare am Zügel nehmen und sich auf den Weg machen, als eine der Stadtwachen auf sie aufmerksam

wurde. "Masch Alamut!", rief die Wache aus und deutete auf Chaks Schulter, "was ist das denn?!"

"Wohl noch nie einen Wobbel gesehen, was?" schnauzte Chak zurück. "Andere Leute tragen ihren Hausaffen auf der Schulter spazieren, ich mache dasselbe mit dem Wobbel. Ist das etwa verboten?"

Der Asker gaffte entgeistert.

"Außerdem bin ich kein 'was', sondern ein 'wer'!" meldete sich Marims helle Stimme.

"Na kommt schon!" rief Ali, denn die anderen waren schon ein gutes Stück weiter. Also ließen sie den immer noch fassungslosen Wächter einfach stehen.

Während sie durch die Straßen Zamaras zogen, spürte Chak plötzlich wieder dieses seltsame Kribbeln in seinem Kopf, und als er den Edelstein unter seinem Hemd hervorzog, bemerkte er, dass er im Rhythmus seines Atems pulsierte.

"Halt. Warte mal, Ali."

Die T'Aqbar hielten an, und als Ali sich umwandte, um sich zu erkundigen, was denn los sei, war es auch schon zu spät. Eine Schar dunkel gekleideter Männer sprang mit gezückten Dolchen aus einer Seitengasse hervor. Chak war völlig überrascht, und eine scharfe Klinge saß an seinem Hals, bevor er die Chance zur Gegenwehr hatte. Marim war an Chaks Kleidung hinuntergeklettert und versuchte jetzt, sich zwischen seinen Füßen zu verstecken. Den T'Aqbar ging es etwas besser. Die meisten von ihnen waren geschulte Kämpfer, und so hatten sie schon rein reflexartig ihre Säbel gezogen und hielten ihre Gegner auf Distanz.

Der Mann, der Chak in Schach hielt, nahm den Edelstein, der jetzt hell wie eine Laterne leuchtete, in seine Hand.

"Fast rund und hellblau... keine größere Waffe..."

Er schob den Litham zur Seite und blickte in Chaks lächelndes Gesicht.

"Fremdländische Züge... Wie heißt Ihr?"

"Hadji Ch'akresarkandyn ip Kathardn al Tor-es-Teir", antwortete er.

"Stimmt alles. Er ist es. Steckt die Dolche weg."

Chaks Faust donnerte auf die Tischplatte.

"...und deswegen werden wir alles daransetzen, aus dieser Diebesbande hier eine echte Gilde werden zu lassen!"

Er blickte in die Gesichter der Diebe, die sich um die Tischplatte herum versammelt hatten. Mit Marim, der auf dem Tisch saß, Ali und ihm eingerechnet waren sie siebenundzwanzig. Chak selbst stand am Kopfende der Tafel neben Horez, dem Kopf der Bande.

Die fünf Diebinnen hatten vorerst Schleier angelegt, um dem Tamiden entgegenzukommen. Aber Chak sah ein, dass dies keine Dauerlösung war; Schleierträgerinnen waren in Zamara viel zu auffällig. Er würde sein Moralgefühl für einige Zeit zurückstellen müssen.

"Dazu werden wir diese Bande hier in verschiedene Abteilungen unterteilen.

Erstens die Abteilung zum aufstöbern und zerschlagen anderer Diebesbanden; Konkurrenz können wir uns nicht leisten, sonst herrschen hier bald Zustände wie in Titica.

Zweitens eine Abteilung, die uns die Askari vom Leib hält. Hierbei gilt der Grundsatz, dass jeder Asker bestechlich ist; und wenn er erst einmal bestochen ist, ist er auch erpressbar. Drittens die größte Gruppe; die, die unserem Handwerk nachgeht und Geld und Nahrungsmittel beschafft. Falls möglich, sollten die Angehörigen dieser Abteilung auch versuchen, 'Freischaffende' in die Gilde zu lotsen. Sollten diese dazu nicht bereit sein, werden wir die Askari auf sie aufmerksam machen.

Viertens die Abteilung, die alles plant. Ich werde der Kopf dieser Abteilung sein; dafür bin ich hergekommen. Marim wird als Kundschafter ebenfalls in meiner Abteilung sein, Ali als Meldeläufer auch, ebenso der Mann, der mein Kommen angekündigt hat -- wie heißt er noch gleich?"

"Ich heiße Argos", meldete sich der Hakenna-sige.

"Argos, natürlich... wo war ich stehen geblieben? Ach ja. Die Einteilung der anderen Gruppen übernimmt Horez.

Falls ihr irgendwelche besonderen Entdeckungen macht, teilt ihr sie jemandem aus meiner Abteilung mit. Ich entwerfe dann entsprechende Pläne, die dann, nachdem sie von Horez abgesegnet wurden, an euch weitergegeben werden. Keine Einbrüche auf eigene Faust!

Solltet ihr von den Askari geschnappt werden, bleibt ruhig und wartet ab. Die Korruptionsabteilung wird euch schon wieder herausholen.

Alles klar? Hat das jeder verstanden? Gut.

Möge Alamut uns wohlwollend gesonnen sein. Auf gute Zusammenarbeit.

Wo steht mein Bett? Ich bin hundemüde."

"Und ich dachte, ich bin hier der Chef", murmelte Horez, als der energische Esraner den Raum verlassen hatte.

Die ersten Wochen verliefen fast nach Plan. Dank Chaks Plänen und dank Marims Kundschafterfähigkeiten, der wegen seiner geringen Größe in jedes Haus unerkannt einsteigen konnte, gelangen die meisten Einbrüche. Dadurch verfügte Horez' Bande bald über beträchtliche Finanzmittel, die wiederum der Abteilung, die sich mit den Askari beschäftigte, zugute kamen. Durch diese Erfolge wuchs auch die Größe der Bande ständig. Allein die Abteilung für die Zerschlagung anderer Banden konnte keine rechten Erfolge vorweisen. Zwar gab es in Zamara einen verheerenden Bandenkrieg, aber der führte lediglich dazu, dass die Kleinen untergingen und die Großen immer größer wurden.

Was Chak betraf, so fand er jetzt endlich Zeit dazu, das Buch zu studieren, das er in Titica gestohlen hatte.

Es war schon recht alt und schien eine Abhandlung über Alamut und den Kampf zwischen Gut und Böse zu sein. Vorrangig be-

schäftigte es sich mit einer Substanz des unsagbar Bösen, und damit, wie man die Macht dieser 'Substanz von Mhjin' vergrößern könne, um damit auch die Macht Alamuts zu vergrößern.

Zwischenspiel Das Böse erwacht

Doch die Götter des Lichts, der Ordnung und des Guten konnten nicht die gesamte Substanz isolieren. Beim Aufprall auf Magira waren einige Tropfen weit verspritzt worden. Diese Tropfen weckten das Böse in den Menschen und in allen Kreaturen Magiras. Und nach vielen Jahren hatte sich in einigen Wesen so viel Böses angesammelt, dass sie nach Sarn zogen und das Siegel brachen, das die Substanz band.

Und die Finsternis sprengte die Fesseln des Lichts.

6. Kapitel Ein tödlicher Schatten

Chak grübelte gerade über dem Buch. Da war von den URALTEN die Rede, die vor undenklichen Zeiten, als die Erg Erir noch fruchtbares Land gewesen sein sollte, gelebt haben sollten. Und dann waren sie aus unerklärlichen Gründen gestorben.

Oder auch nicht. Denn das wusste der Autor des Buches nicht zu sagen, ob es der Tod gewesen war, der sie verschwinden ließ, oder ob es nur etwas ähnliches gewesen sein sollte.

Ein Satz ließ Chak besonders nachdenklich werden: "Das ist nicht tot, was nicht für ewig liegt, und mit Äonen mag der Tod selbst sterben..."

Plötzlich wurde Chaks Zimmertür aufgestoßen, und Argos stürmte herein.

"Chak!", rief er, "etwas Unglaubliches ist passiert!"

"Beruhige dich erst mal. Setz' dich."

"Ich will mich aber nicht beruhigen! Stell dir vor, ich war gerade vor dem Hauptquartier von

Mehmets Bande in Lauerstellung gegangen. Mir fiel sofort auf, dass der Eingang weit offen stand. Als sich auch nach einer Stunde noch nichts rührte, schlich ich mich in das Gebäude. Kurz hinter dem Eingang lagen die beiden Bekassiden, die da immer Wache schoben. Riesige Kerle, beide mindestens sieben Ellen (= esranische Elle: 304,8mm) hoch, und ihre Muskeln waren groß wie Schiffstau. Sie waren tot. Etwas weiter hinten lagen dann drei weitere, ebenfalls tot. Und noch etwas weiter lag Mehmed selbst -- geköpft!"

Chak rieb sich die Hände. "Du bringst gute Nachricht, Freund. Wieder einer weniger. Jetzt haben wir nur noch drei ernstzunehmende Konkurrenten. Lass' uns gehen, das muss ich mir selbst ansehen."

Für den Abend des nächsten Tages hatte Chak eine Versammlung geplant, an der alle Mitglieder der kleinen Gilde teilnehmen sollten.

"Diebe von Zamara!" begann er, "in dieser Stadt stimmt etwas nicht. Gestern ist hier etwas Seltsames geschehen.

Argos berichtete mir, dass Mehmed in seinem Hauptquartier getötet worden sei."

Chak brachte das aufkommende Rumoren mit einer Handbewegung zum Schweigen.

"Als ich mir die Sache ansah, stellte ich fest, dass es sich nicht um einen normalen Überfall von einer Bande auf eine andere gehandelt hatte. Zu dieser Überzeugung bringen mich zwei Tatsachen:

Erstens gibt es nur Leichen von Mehmeds Leuten, die andere Seite hatte keine Verluste. Die Leichen sind auch nicht beiseite geschafft worden, wie mir Ali versicherte -- und Alis Qualitäten als Spurenleser stehen außer Zweifel.

Zweitens hatte jede der Leichen nur eine Wunde, die dann in jedem Fall tödlich war.

Bei dem oder den Mördern handelt es sich also um exzellente Kämpfer, denn ihr wisst ja alle, was für eine Leibgarde Mehmed hat, äh, hatte."

Chak legte eine Pause ein. Es herrschte eine drückende Stille. "Bis jetzt gab es in Zamara kein lebendes Wesen, das so gut kämpfen konnte."

"Die Assassinen kommen!" kreischte jemand, "jetzt holt uns der Shaitan!"

Panik kam auf. In der folgenden Woche wurden die Banden von Jussuf und Skimoo auf dieselbe Weise wie vorher die von Mehmed zerschlagen -- der Kopf der jeweiligen Bande wurde umgebracht, egal, wie viele Wachen er um sich geschart hatte. Im Fall von Jussuf war der Killer durch ein Hausdach eingestiegen, und Ali war gerade recht gekommen, um zu sehen, wie ein einzelner Schatten über die Dächer Zamaras glitt.

Skimoo dagegen war am helllichten Tag auf der Straße erschossen worden. Der schwarze Pfeil war ihm einen Zoll über der Nasenwurzel in die Stirn gedrungen.

Diese Vorgänge führten dazu, dass die Zahl von Horez' Gildenmitgliedern stagnierte. Einerseits profitierte er davon, dass drei große Banden zerschlagen worden waren und ein Teil von ihren Mitgliedern in seiner Bande Zuflucht suchte.

Andererseits war ein großer Teil der Unterwelt dabei, ein legales Leben anzufangen, um dem Gericht des Shaitans zu entkommen, der nach allgemein verbreiteter Meinung "die Seinen zu sich rief".

Chak versuchte sich abzulenken, indem er das Buch zu Ende las. Der Autor fuhr mit seinen Ausführungen zu den Uralten fort. Angeblich seien die Arracht, jene insektoid wirkenden Kreaturen, die Wächter ihrer Ruhestätten. In dem Buch war auch eine Zeichnung von einem Amulett abgebildet, das einmal bei einem Arracht gefunden worden war. Chak malte das Bild ab und gab seine Zeichnung einem Bronzeschmied, damit dieser ihm so ein Amulett herstelle. Er fand das Motiv faszinierend, auch, wenn er nicht wusste, was es darstellte.

Weiter vermutete der Autor, dass es Verbindungen zwischen den Uralten und der Substanz gegeben haben könnte.

Der Anhang des Buches bestand aus einer Tabelle, in der verschiedene Zeichen der Mhjin- Sprache angegeben waren (oder der Sprache, die der Autor für die Mhjin-Sprache hielt), dahinter eine Angabe, wie das Zeichen ausgesprochen wurde. Danach folgten einige Worte der Mhjin-Sprache und ihre Übersetzung ins Tamidische.

Chak schrieb sich den ganzen Anhang ab, denn das Pergament des Buches war schon vergilbt und schwer entzifferbar. Chak war sich nicht sicher, ob es noch lange dauern würde, bis dieses Buch endgültig zu Staub zerfiel.

Am 16. Tag des Wolfsmonds im Jahre 30 nach dem Himmelslicht oder nach der Finsternis, wie die Jahre außerhalb Esrans gezählt wurden, gab es für Chak einige wichtige Ereignisse.

Erstens war sein Amulett fertig.

Das zweite Ereignis trat ein, als er gerade wieder in seinem Zimmer war.

"Da, da, daddada...", stotterte Marim, dem Chak gerade die Tür geöffnet hatte.

"Was -- da?", erkundigte sich der Magier.

"Ddddaa will ddich jj---jjemmanddd sprechen."

"Na, wer denn?"

"Ich!" erscholl eine feste Stimme.

Sie gehörte einem Mann, der in überaus prächtige Gewänder gehüllt war. Er trug eine helle Galabija mit kostbaren Stickereien und einen schwarzen Turban aus überaus teurem Stoff, den über der Stirn eine Brosche mit einem großen Edelstein schmückte. An jedem Finger der Hand trug der Fremde einen Ring, und in seinem Gürtelschal verwahrte er einen reich verzierten Krummdolch. Mit seiner rechten Hand stützte er sich auf einen langen Stab, und Chak zweifelte nicht daran, dass es mehr war als nur ein Wanderstab, was auch die vielen Runen zeigten, die in ihn geschnitzt worden waren.

Der Mann selbst war ein wenig kleiner als



Der Schatten

Chak und erheblich älter, was man unschwer an dem langen, weißen Bart erkannte, der über seine Brust fiel. Besonders gute Laune schien er nicht zu haben, denn wenn Blicke töten könnten, dann hätten die des Alten einen Elefanten erlegen können.

"Lassen wir die Formalitäten", flüsterte der Alte gefährlich leise, "kommen wir gleich zur Sache."

Er warf Marim einen Blick zu. "Schick' den Gnom weg."

Das ließ sich der Wobbel nicht zweimal sagen.

"Und jetzt zu uns."

Der ungebetene Besucher ging in Chaks Zimmer und schloss die Tür hinter sich.

Lange musterte er den Sechzehnjährigen stumm. "Wir schätzen es gar nicht", sagte er dann, "wenn unbefugter Pöbel Dinge stiehlt, die uns gehören. Es hat relativ lange gedauert, bis wir unser Buch und dich gefunden hatten, und du darfst Alamut danken, dass du so einflussreiche Freunde hast, sonst wärest du jetzt tot. Es könnte aber sein, dass ich dich trotz deines Freundes in einen Lichtblitz verwandle, wenn du mir jetzt nicht schnellstens unser Buch wiedergibst."

Mit einem hastigen Griff hielt Chak ihm das Buch entgegen.

Der Alte blickte ihm in die Augen, und es schien ihn zu verwundern, dass der Dieb diesem Blick standhielt. Dann wandte er sich zum Gehen.

"Und noch etwas. Solltest du das noch mal machen, oder irgendetwas anderes, was uns missfällt, wirst du nicht sehr alt werden. Der Orden schätzt das gar nicht."

Der Orden! Natürlich! Die Pyramide! Dreiundzwanzig, IHRE Zahl! Jetzt wusste Chak, mit wem er es zu tun hatte.

Kurz, nachdem der unheimliche Besuch gegangen war, kam Argos in Chaks Raum.

"Gute Nachricht! Viron ist von dem Schatten erdolcht worden."

"Das nennst du gute Nachricht?", fragte der

Planer, während er Marim zusah, der auf seinem Schreibtisch mit auf dem Rücken verschränkten Armen seine Runden drehte, wie er es immer zu tun pflegte, wenn er nachdachte. "Wenn Viron ausgeschaltet ist, sind wir die nächsten, weil letzten, die dieser... Schatten... tötet."

"Es gibt noch eine Nachricht! Man hat Blut von dem Unbekannten gefunden!"

"Das ist in der Tat eine gute Nachricht", murmelte Chak, "er ist also verwundbar und sterblich. Ruf' alle zusammen, die du erreichen kannst, hol' auch die aus dem Gefängnis, meinetwegen zu übersteuerten Preisen. Heute Nacht wird der Schrecken der Unterwelt sein Leben aushauchen!"

Alle Diebe waren bewaffnet worden. Chak hatte sie an den seiner Meinung nach strategisch günstigsten Stellen postiert: Argos und Ali waren mit ihren Trupps an den beiden Enden der Weinhändlergasse postiert, in dem Geschäft waren die Möbel als Barrikaden zurechtgerückt worden, hinter denen sich weitere Diebe verschanzten, die Treppe war besonders gesichert worden, im Weinkeller verbargen sich weitere Trupps, und Horez selbst übernahm die Sicherung des Verstecks hinter dem Fass.

Chak und Marim warteten im Geschäft.

In dieser Nacht konnten die Bürger Zamaras ruhig schlafen, denn die gesamte Unterwelt befand sich in einem Weingeschäft und wartete.

Chak saß im Schneidersitz auf dem Boden und lauschte in sich hinein, während Marim sich gegen seinen Oberschenkel lehnte und auf nervtötende Weise seinen Säbel schärfte.

"Er kommt", flüsterte Chak und sah auf den Edelstein, der zu pulsieren begann. Kurz darauf war auch wieder dieses Prickeln in seinem Kopf." Er kommt."

Die Frage war bloß, von wo er kam.

Hell leuchtete der Edelstein bei jedem Atemzug auf, verdunkelte sich beim Ausatmen wieder, nur um beim nächsten Atemzug noch hel-

ler aufzuleuchten. "Er kommt."

Es herrschte Stille, man hätte eine Stecknadel fallen hören können. Chak zog ein Wurfmesser aus der Scheide und wog es in der Hand. "Er kommt." Immer heller leuchtete der Edelstein.

"Er kommt", hörten sie Ali rufen, "über das Dach!"

Mit einem Sprung war Chak auf der Straße, gerade rechtzeitig, um zu sehen, wie Alis Trupp, der aus zehn Leuten bestand, sich daran machte, auf die in der Nähe befindlichen Hausdächer zu klettern, um dem kaum auszumachenden, dunklen Schatten, der sich dort bewegte, den Weg abzuschneiden.

Chak fuhr mit der linken Hand zu seinem Edelstein und konzentrierte sich. So stark war seine Konzentration, dass er nicht wahrnahm, wie Argos' Trupp an ihm vorbei rannte, um Ali zu Hilfe zu kommen. Chak hatte nur Augen für den Schatten.

Er spürte die Lebensenergie um sich herum wallen, ihre Ströme, ihre Linien, ihre Kräfte.

Er nutzte diese Kräfte, formte sie nach seinem Willen, benebelte die Sinne der dunklen Gestalt.

Er lächelte unbewußt. Er hatte gewonnen. Der Gegner war von einem Augenblick auf den anderen taubblind geworden. Die Macht der Illusion. Jetzt musste er den Zauber nur noch halten, dann würden seine Freunde Gelegenheit haben, den Schwarzen zu töten wie ein rettungslos gefangenes Tier in der Falle...

Plötzlich hatte Chak das Gefühl, sein Schädel würde explodieren. Er stöhnte auf. Alles drehte sich. Er nahm gerade noch wahr, wie die schwarze Gestalt in einer triumphierenden Geste ihren Säbel in die Höhe reckte -- dann brach er bewusstlos zusammen.

Sein Kopf dröhnte. Das erste, was er sah, war das Braun seiner Zimmerdecke. Dann spürte er einen nassen Keulenschlag auf seiner Stirn und hörte ein überlautes Platschen.

"Wo... wo bin ich?"

"Na endlich wirst du wach!" hörte er Marims helle Stimme. Er hatte offensichtlich gerade Chaks Verband gewechselt.

"Was ist denn gestern noch passiert?"

"Nachdem du umgefallen bist, hat der schwarze Mann noch auf dem Dach solange gekämpft, bis er mich auf dem Boden hat stehen sehen. Da ist er dann geflohen."

"Ah -- ja. Hätte ich mir auch denken können."

Die Tür wurde geöffnet, und Horez trat ein.

"Ah, du bist wieder wach. Was ist denn gestern mit dir passiert?"

"Ich weiß es selbst nicht genau", überlegte Chak, "wahrscheinlich ein Abwehrzauber oder so was."

"Hm, tja. Immerhin leben wir noch."

"Hatten wir Verluste?"

Horez schüttelte bejahend den Kopf. "Zwölf Tote."

"Was?" Chak setzte sich kerzengerade auf, um sich dann stöhnend den Kopf zu halten und in die Polster zurückzusinken.

"Ich bin noch nicht wieder ganz fit", ächzte er, "erzähl' weiter."

"Zwölf Tote und ein Verletzter. Er hat Ali mit einem Tritt vor die Brust von der Dachkante befördert, und er hat sich beim Aufprall den Arm gebrochen. Er ist inzwischen schon geschient, keine Sorge, es ist ein einfacher Bruch.

Jedenfalls hat er den Rückzug angetreten, als Argos mit seinem Trupp auf dem Kampfplatz eintraf."

"Willst Du damit sagen, dass er Alis Trupp zusammengehauen hat, bevor Argos angekommen war?"

"Ja." Mehr war dazu nicht zu sagen.

"Aber wir konnten ihn am linken Unterarm verwunden; vielleicht haben wir sogar die Schlagader erwischt, er hat jedenfalls eine deutliche Blutspur hinterlassen, bevor er Gelegenheit

hatte, die Wunde zu verbinden."

"Wenigstens etwas. Aber um welchen Preis..."

Zwischenspiel Krieg

Und nun, da die Substanz befreit war, entbrannte auch auf Magira der seit unzähligen Äonen geführte Kampf zwischen Gut und Böse.

Die Waagschalen neigten sich dem Ausgleich beider Kräfte zu. Aber noch ist dieser Ausgleich nicht erreicht. Noch ist die Zeit, da Alamut triumphiert, nicht gekommen. Noch ist das Licht zu stark.

7. Kapitel Ein Tor für die Finsternis!

Chak brauchte jetzt nichts mehr, um diesen dunklen Kämpfer zu besiegen. Nichts, außer einer Unmenge von Glück.

Chak verbrachte diesen Tag mit Beten und Fasten, seiner Meinung nach das Beste, was man in dieser Situation tun konnte.

Dann, gegen Mitternacht, kam ihm ein Gedanke, und er wusste nicht, ob es einfach nur eine Idee wie jede andere oder ob es eine Eingebung von oben war.

"Marim! Maariim! MAARIM!" rief er, während er aus seinem Schreibtisch seine Abschriften aus dem Buch suchte.

"Was ist denn?" erkundigte sich der Wobbel, während er ausgiebig gähnte.

"Hol' mir Horez. Schnell!"

"Aber warum...?"

"Schnell, hab' ich gesagt."

Das Tintenfass verfehlte das Männchen nur um Haaresbreite.

"Was ist denn hier los?" Alis verschlafenes Gesicht schaute herein. "Du weckst uns mit dem Geschrei noch alle auf."

"Stör' mich jetzt nicht. Ich habe eine Idee."

"Du und deine Ideen", brummelte der T'Aqbar, setzte sich auf Chaks Bett und sah dem Magier zu, wie er den Schreibtisch durchwühlte.

"Wo hab ich's denn gleich hingelegt?"

"Was denn?"

"Das Amulett. Du weißt schon, das neue, aus Bronze."

"Was willst du denn, mitten in der Nacht! Es war doch ausgemacht, erst mal keine Einbrüche mehr zu machen", beschwerte sich Horez.

"Ach Quatsch, Einbrüche! Es geht hier darum, diesem Kämpfer den Garaus zu machen."

"Darum geht's doch schon seit zwei Wochen..."

"Verschone mich mit deinen Details!"

"Das Amulett liegt da auf dem Stuhl", warf Ali ein.

"Wie?"

"Er sucht sein Amulett."

"Hä? Warum hast du mich jetzt eigentlich von dem Gn... äh, Wobbel wecken lassen?"

"Hier soll irgendwo in der Nähe ein magischer Ort sein, hat mir der Gaukler erzählt?"

"In der Nähe ist gut -- eine Tagesreise, zu Pferd eine halbe."

"Ich brauche einen Führer dahin."

"Aber das liegt in den Sümpfen..."

"Einen ortskundigen Führer..."

"Bis wann?"

"Bis gestern."

Der Führer war eine Führerin, eine ehemalige Sklavin, die in Erainn geboren worden war und

als Kind Sklavenjägern in die Hände fiel. Sie war jetzt ungefähr so alt wie Chak, eine handbreit kleiner und von zierlichem Bau.

Ihre Hautfarbe war leicht grünlich, ungefähr so wie die Ydschahs. Sie hieß Alea.

Als sie den Ritt nach dem Morgengebet fortsetzten, bemerkte Chak, dass es vielleicht doch nicht das Schlechteste war, wenn die Mädchen ihr Gesicht unverschleiert zeigen durften... Zumindest in Aleas Fall.

Aber zu solchen Gedanken hatte er wenig Zeit, denn Alea war eine gute Reiterin und legte ein mörderisches Tempo vor, so dass Chak Mühe hatte, ihr zu folgen.

In den Sümpfen mussten sie jedoch absteigen und die Pferde am Zügel führen, weil hier der Weg nicht mehr so leicht zu erkennen war und ein Fehltritt den Tod bedeuten konnte. Je weiter sie in den Sumpf eindringen, desto ungastlicher wurde er. Nebelschwaden aus Moorgasen behinderten zunehmend die Sicht und beleidigten die Nase. Vor allem Alea schien darunter zu leiden, sie hatte offensichtlich eine empfindlichere Nase als der Tamide. Chak borgte ihr deshalb seinen Litham und half ihr, ihn richtig zu binden. Leider konnte er jetzt ihr Gesicht nicht mehr sehen... Was waren das denn für Gedanken? Geziemten sie sich für einen Entschiedenem Bruder? Schnell versuchte er sie zu unterdrücken, aber es gelang ihm nicht.

Auf alle Fälle durfte er nicht weiter mit entblößtem Haupt herumlaufen. Er zerschnitt also seinen Gürtelschal und wand eine Hälfte provisorisch um seinen Kopf. Je weiter sie ihren Weg fortsetzten, desto stärker wurde das Kribbeln in seiner Brust, das sich irgendwann eingestellt hatte. Eigentlich war das merkwürdig, denn normalerweise kribbelte es in seinem Kopf und nicht in seiner Brust. Auch leuchtete sein Edelstein diesmal nicht.

Schließlich erreichten sie eine schwammige Grasfläche von 20 Schritten Durchmesser.

"Hier ist es", meinte Alea bestimmt.

"Hier? Aber hier ist doch gar nichts."

"Ich bin keine Zauberin. Aber hier soll es sein, sagt man."

Dieser Gaukler! Wieder mal ein Bluff von ihm, damit er Chak für seine Ziele benutzen konnte. Es sei denn...

"Halt' mal", sagte er und drückte ihr die Zügel seines Pferdes in die Hand, "und warte hier."

Er schritt über die Grasfläche und lauschte in sich hinein. Das Kribbeln in seiner Brust war stark. Noch einmal ging er über das Gras. Und noch einmal. Und noch einmal.

"Was machst du da?", erkundigte sich Alea.

"Still!" herrschte Chak sie an. Aber es tat ihm sofort wieder leid. "Entschuldige. Ich muss mich konzentrieren."

Wieder und wieder schritt er über die Grasfläche. Ja, es gab leichte Variationen in der Stärke des Kribbelns.

Nach einer Viertelstunde stand er auf der Stelle, an der er glaubte, das Gefühl in seiner Brust sei am stärksten. Toll.

Was nutzte ihm das jetzt? Die Stelle lag relativ weit am Rand, aber sonst unterschied sie sich nicht vom Rest der Fläche.

Er breitete die Arme aus, legte den Kopf in den Nacken und blickte in den Himmel.

"Eine Eingebung, Alamut, eine Eingebung!"

Und da kam ihm die Idee. Er hockte sich nieder und untersuchte den Boden unter seinen Füßen. Nichts. Wäre auch zu einfach gewesen.

Er nahm eines seiner Wurfmesser zur Hand und stocherte im Erdreich. Tatsächlich! Er stieß auf etwas Hartes. Als er den Boden über der harten Stelle entfernte, erkannte er, dass es sich um eine runde Metallfläche handelte, ungefähr so groß wie sein Amulett!

Er überlegte kurz, dann legte er das Amulett auf das Metallstück.

Die Erde begann zu beben. Alea und er warfen sich angstvolle Blicke zu. Langsam, ganz langsam, hob sich der Boden in der Mitte der Grasfläche und gab eine Treppe frei, die nach unten in die Dunkelheit führte.

"Was ist das? Was hast du da gemacht?"



Alea

"Wenn mich nicht alles täuscht, ist das ein Grab, und es ist älter, als wir beiden es uns denken können."

Er hob sein Amulett wieder auf und legte es sich um den Hals. Dann ging er auf die Treppe zu.

"Ich Esel habe natürlich vergessen, eine Laterne mitzunehmen..."

"Ich aber nicht", lachte Alea. "Ich habe eine mitgenommen für den Fall, dass wir unseren Rückweg im Dunkeln finden müssten."

"Man sollte dich mit Gold aufwiegen", meinte Chak, während er den Docht entzündete.

"Ich komme mit da 'runter", sagte Alea.

Chak nickte verneinend. "Ich weiß nicht, was da unten ist. Aber was immer es ist, mit deinem Handshar (= Krummdolch) wirst du es nicht einmal kitzeln können. Vielleicht schützt mich dieses Amulett. Aber ich habe nur eins."

"Vielleicht schützt es dich auch nicht."

Chak zuckte mit den Schultern. "Mit Alamuts Hilfe..."

Er war wider alle Vernunft völlig ruhig, als er die Stufen herabschritt.

Es ging tief hinab, und je tiefer er kam, desto kälter wurde es. Trotzdem war die Luft hier nicht verbraucht. Hier hatte lange niemand mehr geatmet, durchfuhr es ihn.

Endlich erreichte er einen festen Felsenboden. Nur unzureichend beleuchtete die Laterne die Umgebung. Hier unten stank es bestialisch. Rechts und links von der Treppe schälte der Lichtkreis seiner Laterne zwei regungslose Gestalten aus der Dunkelheit. Sie waren vier-einhalb Ellen groß und in schwarze Binden und Fetzen gehüllt. Sie besaßen vier Arme mit je zwei Ellbogengelenken und einen Kopf, der Chak unwillkürlich an eine Hornisse erinnerte. Über beiden Gestalten lag ein feines, weißes Gespinnst; wie Spinnweben, aber Spinnen konnte der Tamide hier nirgendwo sehen.

Diese Wesen waren eindeutig Arracht, Wächter, die den Schlaf ihres Herrn bewachten und lebendig wurden, sobald sich ein Frevler näherte. Wahrscheinlich lebte Chak nur noch,

weil er das Amulett trug. Er massierte sich mit der linken Hand den Hals, weil er das Gefühl hatte, ersticken zu müssen.

Schnell ging er weiter. Der Gestank hier ließ ihn würgen. Je weiter er kam, desto mehr Arracht sah er, in Zweiergruppen säumten sie seinen Weg, stumm und unbeweglich, aber die Hände nie weit von den schweren Krummsäbeln entfernt, die an ihren Gürteln hingen.

Und hinter den Arracht türmten sich die Grabbeigaben, oder das, was Chak dafür hielt: Dinge, die wie Gefäße aussahen, und andere, die Werkzeuge oder Waffen zu sein schienen, aber nicht für menschliche Hände gefertigt waren.

"Ich werde nichts davon anrühren", flüsterte Chak andächtig, "tut, was ihr wollt, aber wacht jetzt nicht auf! Schlaft noch ein paar Jahrhunderte..."

Nach den Werkzeugen türmten sich Berge von Gold und Silber und Edelsteinen neben Chaks Weg. Aber dem Dieb kam gar nicht erst die Idee, Hand an diese Schätze zu legen. Zu drohend wirkten die insektoiden Gesichter der schlafenden Wächter mit ihren gewaltigen Kiefern.

Nach den Schätzen kam eine Weile gar nichts, dann endete der Pfad vor einem riesigen Portal. Chak wagte es gar nicht anzusehen.

"Ich werde dieses Portal nicht berühren, geschweige denn öffnen", hauchte er, "ich werde den Schlaf eures Herrn nicht stören."

Rechts und links von dem Portal stand je ein Lesepult, auf dem je ein Buch lag. Beides waren schwere Folianten, das linke schwarz wie die Nacht, das rechte purpur.

"Oh Alamut, lass sie jetzt nicht aufwachen." Chak versagte die Stimme, als er sich vorstellte, was passieren würde, wenn die Arracht jetzt erwachten. Keine Macht der Welt würde ihn dann noch retten...

Zaghaften Schrittes verließ er den Weg und ging auf das schwarze Buch zu. Er hielt den Atem an und lauschte. Nein. Stille. Nichts rührte sich an diesem so alten Ort.

Vorsichtig hob er die Laterne und beleuchtete den Umschlag des Buches. Es war nicht ganz

schwarz, stellte er fest. In einem Grau, das nur eine Nuance heller war als das Schwarz des restlichen Buchdeckels, war dort eine Fledermaus abgebildet. Weit breiteten sich ihre ledrigen Schwingen aus, als wolle sie sich auf den Betrachter des Bildes stürzen, und deutlich waren die langen, spitzen Eckzähne des Blutsaugers zu erkennen... Das Zeichen der Substanz von Mhjin!

Er hatte recht gehabt. Der Autor des Buches aus Titica hatte recht gehabt. Es gab eine Querverbindung von der Substanz nach Esran, und es gab sie seit undenklichen Zeiten, ohne dass jemand davon gewusst hatte.

Aber es war müßig, über das Warum und Weshalb zu spekulieren. Jetzt musste Chak erst mal mit dem Buch lebend die Gruft verlassen. Er schätzte seine Chancen ab. Lausig.

Einmal, zweimal, dreimal streckte er seine zittrige Hand aus und zog sie jedes Mal wieder zurück. Er wagte nicht, das Buch zu berühren.

"Alamut, hilf mir! Und Herr dieser Gruft, verzeih mir, aber ich brauche dieses Buch! Ich werde nie wieder kommen. Ich werde das Amulett vernichten und auch die Zeichnung, die ich davon habe. Deine Ruhestätte wird sich wieder schließen, so lange, bis du geruhst zu erwachen. Aber", Chaks Puls raste und sein Kreislauf schlug Purzelbäume, "ich brauche dieses Buch."

Er atmete tief durch. Seine Zähne knirschten aufeinander.

"Alles oder nichts. Entweder ich werde Planer der Diebesgilde von Zamara oder", langsam, tastend schob sich seine linke Hand vor, "ich habe einen schnellen Tod."

Er legte die Hand flach auf den Buchdeckel. Sein eigener Herzschlag kam ihm wie das Dröhnen einer Basstrommel vor.

Stille. Nichts.

Chak hielt den Atem an und umfasste den Buchrücken.

Stille.

Langsam, ganz langsam und leise hob er das Buch an und drückte es gegen seine Brust. Auf den Zehenspitzen drehte er sich um.

Immer noch stand die schlafende Ehrengarde starr und lautlos. Erst jetzt wagte Chak wieder zu atmen.

So leise wie möglich strebte er der Treppe zu und nahm tastend eine Stufe nach der anderen. Ihm kamen die Stufen endlos vor, und seine Erleichterung war unbeschreiblich, als er wieder im Sonnenlicht stand.

"Willkommen in der Welt der Lebenden", sagte Alea, "ich dachte schon, du kommst gar nicht wieder."

"Ich auch", flüsterte Chak, aber dann lachte er seine ganze Freude über sein neu gewonnenes Leben heraus, und Alea tat es ihm gleich.

"Was hast du denn da in der Hand?"

"Den Tod des Schattenkämpfers", meinte Chak fröhlich.

"Na, dann können wir ja jetzt wohl gehen. Mir ist es hier nämlich ganz schön unheimlich..."

"Noch nicht", meint Chak und ging zu der Metallplatte im Boden. Er presste sein Amulett darauf.

Wieder bebte die Erde, und der Zugang schloss sich, als wäre er nie dagewesen. Chak nahm sein Amulett auf und bedeckte die Platte wieder mit Erde, so gut es eben ging.

Dann ließ er das Amulett an der Schnur ein paar Mal um seinen Kopf kreisen und schleuderte es dann so weit wie möglich in den Sumpf, wo es mit einem platschenden Geräusch versank.

"Tu' mir einen Gefallen und erzähl' niemandem, wie ich den Eingang gefunden habe, ja?" bat er.

"Warum?"

"Ich habe es jemandem versprochen."

"Willst du damit sagen, dass du da unten jemanden getroffen hast?" Alea wurde kreidebleich.

"Ich habe es demjenigen versprochen, dessen Verachtung mich am härtesten treffen würde. Mir selbst."

Am nächsten Abend konnte man an den Flüssen, die durch Chaks Zimmertür drangen, unschwer erkennen, wie unzufrieden der Dieb mit seinen Abschriften des Titicabuchs war. Er befand sie für völlig unzureichend. Zwar konnte er fast jede Beschwörungsformel aus dem schwarzen Buch richtig aussprechen -- obwohl die Worte nicht für menschliche Zungen gedacht waren -- aber keine konnte er vollständig übersetzen, und nur bei ganz wenigen ahnte er, was geschehen würde, wenn er sie aussprach.

Nachdem er zurückgekehrt war, hatte er als erstes die Zeichnung von dem Amulett verbrannt und sich danach gleich schlafen gelegt -- es war ein harter Ritt gewesen. Seit dem Morgengebet saß er jetzt an diesem Buch, das in dieser verfluchten Sprache geschrieben war.

Aber die Zeit drängte. Bald würde sich der Schattenkrieger erholt haben und zurück kommen -- und dieses Mal würde er es schlauer anstellen und mehr Erfolg haben.

Mitten in der Nacht fand er dann eine Formel, die ihm zusagte. Sie war relativ kurz -- nur eine Seite -- und beinhaltete keine Opferzeremonie. Die Namen der magischen Kräuter, die bei vielen anderen Beschwörungen angegeben waren, hatte Chak ohnehin noch nie gehört, und er bezweifelte, dass er sie so rasch erhalten könne, wie er sie benötigte.

Auch die Namen der Tiere waren ihm fremd, da stand er vor dem gleichen Problem.

Und der Gedanke, eine Jungfrau zu opfern, ließ ihn frösteln. Dazu wäre er nie fähig.

Also blieb er bei "seiner" Formel. Sie öffnete der Finsternis angeblich ein Tor, durch das sie ein- und ausgehen könne. "Kann ja nicht so gefährlich sein", murmelte Chak, "Erst mal klein anfangen..."

Der Raum wurde jetzt spärlich von zwei Öllampen erleuchtet. Chak hatte die Tür verschlossen.

Er hoffte nur, dass die, denen er das Buch in Titica gestohlen hatte, nichts dagegen hatten, dass er jetzt einen Dämonen beschwören würde. Aber wenn auch! Dieses Buch hatte er fast ehrlich erworben, der Orden hatte kein Recht darauf.

Aber es wurde Zeit, dass er sich auf seine Beschwörung konzentrierte.

Er hatte alle Einrichtungsgegenstände an den Rand des Zimmers gerückt und zwei Symbole auf den Boden gezeichnet.

Er hatte irgendwann irgendwo gehört, dass sich die Mächte des Chaos mit Vorliebe in Oktagrammen manifestierten. Das erste Zeichen war also der achtzackige Stern, der aus zwei Quadraten gebildet wurde.

Das zweite war ein Pentagramm, in dem er selbst saß und das angeblich für die Mächte des Bösen eine unüberwindliche Barriere darstellte.

Chak saß im Schneidersitz auf dem Boden, das schwarze Buch auf seinen Knien. Er überlegte, ob es richtig war, was er tat. Aber schließlich war es nur eine ganz kleine Beschwörung, und außerdem saß er ja sicher im Pentagramm.

"Alles oder nichts." Er schlug das Buch auf.

Der Singsang der Beschwörung glitt langsam über seine Lippen, dann immer schneller. Je mehr Zeit verstrich, desto mehr steigerte Chak sich in einen meditationsähnlichen Zustand. Sein mit Schweiß bedeckter, nackter Oberkörper schwankte von einer Seite zur anderen, während seine gequälte Zunge versuchte, die Laute zu erzeugen, die nicht für sie gedacht waren.

Aber Chak schaffte es. Bei den letzten zehn Zeilen begann das Oktagramm zu rauchen. Unirdische Rauchschwaden zogen durch den Raum und verdunkelten ihn.

Bei den letzten fünf Zeilen begann die Finsternis, sich zu manifestieren. Was Chak bis jetzt als Finsternis gekannt hatte, war nur das Fehlen von Licht gewesen. Das aber war nichts, gar nichts im Vergleich zu dem, was das Zentrum des Oktagramms jetzt ausstrahlte. Die Öllampen flackerten, ihr Licht wurde unaufhaltsam zurückgedrängt.

Chak musste alle seine Kräfte aufbieten, um nicht bei den letzten Worten laut aufzustöhnen. Aber er brachte die Beschwörung zu ihrem Ende und brach dann erschöpft zusammen.

Das Oktagramm rauchte immer noch, ja, es rauchte jetzt noch stärker, und die Schwaden verwehrten den Blick in sein Zentrum. Dort wuchs langsam und mit unnatürlicher Stille eine dunkle, bedrohliche Gestalt aus dem Boden.

Ch'akresarkandyn stemmte sich mit beiden Händen vom Boden ab und gelangte wieder in sitzende Stellung. Forschend suchten seine Augen den Nebel zu durchdringen, der nun wieder so verschwand, wie er gekommen war, und entdeckten das Wesen im Zeichen. Es war noch etwas größer als Chak und seine ganze Gestalt wurde von einem schwarzen Umhang verhüllt. Das Gesicht lag im Schatten einer Kapuze verborgen; Nur die schwarzen Lederstiefel waren deutlich zu erkennen, weil der Umhang nur bis zu den Unterschenkeln reichte.

"Salam alluchbar", begann Chak mit zittriger Stimme, weil ihm nichts Besseres einfiel. "Ich bin Hadji Ch'akresarkandyn ip Kathardn al Tor-es-Teir."

Das Wesen tat die Grußformel mit einer Handbewegung ab, bei der die behandschuhte Hand zum Vorschein kam.

"Myo Castor." Die Stimme war klar und fest, und irgendwas an ihr brachte Chak zu der Überzeugung, dass sie genauso gut aus der tiefsten Hölle wie aus dem Mund dieses Mannes hätte kommen können.

"Warum hast du mich gerufen, Sterblicher?"

Chak brachte keinen Ton heraus.

"Diesen Mumpitz hier", er deutete auf die beiden Zeichen auf dem Boden, "hättest du dir sparen können." Lässig trat er aus seinem Oktagramm. Sein linker Fuß stand jetzt in einer Spitze des Pentagramms.

"Warum hast du mich gerufen?", wiederholte die grauenhafte Stimme ihre Frage.

Chak brach erneut der Schweiß aus.

"Hier", antwortete er mit unsicherer Stimme,

"hier in dieser Stadt befindet sich ein Kämpfer, der mich und ein paar andere töten will."

"Ich verstehe." Castor stemmte eine Hand in die Seite. Dadurch verrutschte sein Umhang ein wenig und gab den Blick auf ein Rapier frei. "Dieser kleine Gefallen ist durchaus angemessen dafür, dass du uns den Weg hierher geöffnet hast."

Schaurig hallte sein Lachen durch den Raum. Die Öllampen flackerten, eine von ihnen erlosch knisternd.

"Wo ist dieser Kämpfer denn jetzt?"

"Wenn ich das wüsste...", murmelte Chak, der allmählich seine Selbstsicherheit wiedergewann, "er ist völlig schwarz gekleidet und trägt einen Litham. Er kämpft mit zwei Krummsäbeln gleichzeitig und besitzt Macht über magische Kräfte."

"Wer hat das nicht?" fragte Myo Castor. Er streckte seine flache Hand waagrecht aus. Mit einem dumpfen Knall erschien einen Zoll darüber eine knisternde, schwarze Flamme. Wieder hallte sein Lachen durch das Zimmer. Als er die Hand zur Faust ballte, erlosch die schwarze Flamme wieder.

"Sonst noch was?"

"Ja, er kämpft exzellent. Er hat alleine zwölf von unseren Leuten erschlagen und einem den Arm gebrochen."

"Bevor er mir den Arm bricht, muss ich erst mal Knochen haben." Er streckte den rechten Arm aus. Vor Chaks Augen verschmolz der Ärmel seines Gewandes mit der Haut seines Armes, der daraufhin immer langgestreckter wurde und sich immer mehr deformierte, bis er zu einem langen, hin- und herzuckenden Tentakel geworden war.

Chak übergab sich. Wiederum erscholl das höllische Gelächter, während sich der Arm wieder zurückverwandelte. Castor schien sich am Ekel des Menschen zu laben.

Als der Arm wieder seine ursprüngliche Form hatte, ballte Myo Castor die rechte Hand zu einer Faust. "Ich kriege ihn und werde den Lebenskern in ihm auslöschen."

Damit schritt er zur Tür. Als er merkte, dass sie

verschlossen war, berührte er mit dem Zeigefinger das Schlüsselloch.

Mit einem vernehmlichen Knacken gab das Schloss dem Dämon den Weg frei.

Jetzt erst erkannte Chak die weiße Fledermaus, die auf dem Rückenteil des Umhangs angebracht war. Als die Gestalt im Dunkel des Ganges verschwunden war, wusste Chak, dass die letzten Augenblicke im Leben des schwarzen Kämpfers soeben angebrochen waren.

Am nächsten Morgen fanden die Askari in einer dunklen Seitenstraße die Leiche eines Mannes. Arme, Beine und Augen waren auf unnatürliche Weise verdreht. Der Mann, der ganz in Schwarz gekleidet war, war an einer kreisförmigen Brandwunde auf seiner Brust gestorben. Er war zweifellos ermordet worden, denn neben der Leiche lag ein Zettel mit der Aufschrift "Im Auftrag von Ch'akresarkandyn ip Kathardn".

Als die Diebe die Nachricht von seinem Tod erhielten, herrschte eine Minute lang Schweigen, um den toten Kämpfer zu ehren, der sie so lange in Atem gehalten hatte. Dann brach der Jubel los. Für die Nacht war eine Versammlung verabredet worden.

"Diebe von Zamara!" begann Chak, "die Stadt ist unser! Wir haben gesiegt!"

Der dunkle Kämpfer ist tot. Er war kein Dämon, kein Assassine, sondern ein Mensch aus Fleisch und Blut.

Aber unser Vorteil ist, dass jedermann in dieser Stadt denkt, dass es ein Assassine war. Und jeder hier denkt, dass wir ihn geschickt haben, denn uns hat er ja schließlich nicht getötet, und er hat, aus welchen Gründen auch immer, einen Zettel mit meinem Namen bei

sich gehabt."

Die Gründe für diesen Zettel waren Chak tatsächlich ein Rätsel. Wahrscheinlich war er von Castor hinterlassen worden. Aber warum?

"Und daraus gedenke ich Kapital zu schlagen. Wir sind inzwischen groß genug, um eine eigene Abteilung für Meuchelmord aufzumachen. Die Mitglieder dieser Abteilung werden sich als Assassinen ausgeben. Und weil die Assassinen einen so guten Ruf haben, können wir doppelten Lohn verlangen!"

Beifall brandete auf.

Epilog

Ali wurde des Stadtlebens überdrüssig. Jetzt, da das Problem mit dem Schattenkämpfer gelöst war, hielt ihn nichts mehr in Zamara, er wollte zurück in die Wüste, zurück zu seinem Stamm. Der Abschied war lang und herzlich.

Chak wollte noch einige Zeit warten, bevor er nach Tor-es-Teir zurückkehrte, denn er wollte noch überwachen, wie sich die neuen "Assassinen" anließen. Außerdem war da noch Alea, aber er gab natürlich nicht zu, dass das auch ein Grund war, zu bleiben.

Chak hatte im Moment zwei große Probleme. Das erste kannte er. Er hatte die Substanz von Mhjin beschworen, und er hoffte, dass sein Freund im Orden, von dem er noch nicht einmal wusste, wer es denn war, genug Einfluss hatte, um ihm noch einmal das Leben zu retten. Des Weiteren hatte er der Finsternis das Tor nach Esran geöffnet, und er hatte keinen blassen Schimmer, wie er es wieder schließen könnte.

Das zweite Problem war ihm gar nicht bewusst: Der Schattenkämpfer war wirklich ein Assassine gewesen.

Das Tor nach *Esran* war offen! Der vorliegende, sehr ausführliche Bericht eines Unbekannten wird durch ein weiteres Schriftstück bestätigt, welches in meine Hände gelangt ist. Zeitlich einzuordnen ist es jedoch erst 15 Jahre später, auf das Jahr 45 *ndF*.

Der Ruf...¹⁷

Marq war ein typischer Halbwüchsiger. Wie Halbwüchsige nun einmal so sind: Rebellisch gegen alles und jeden und mit einer extrem starken Bindung zu verschiedenen Gruppen Gleichaltriger. So war es seit tausenden von Jahren und so wird es wohl auch immer sein, ganz gleich, welcher Schicht diese Person angehört oder welche Bildung sie hat. In diesem Sinne war Marq nicht anders als alle anderen in seinem Alter. Und dennoch: Marq war schon etwas anders - er war extrem intelligent und aufgeweckt. Er war - obwohl von Natur aus ein eher friedlicher Mensch - ein hervorragender Kämpfer. Ganz erstaunlich waren seine Fähigkeiten mit der Takuba und der Fes-selpeitsche - und auch im Speerwurf waren seine Leistungen über die Maßen gut. Er genoss hohes Ansehen in seinem Stamm - und das, obwohl er erst 13 Jahre alt war. Marq war ein T'Aqbar. Und er gehörte zum Stamm der 'Skorpione der Wüste', ein Stamm, der selbst von anderen T'Aqbar extrem respektiert wurde. Die 'Skorpione der Wüste', die, wie fast alle anderen T'Aqbar-Stämme, vor etwa acht Jahren im großen 'Wüstenkrieg', ausgelöst durch eine Revolte gegen den verräterischen Khadir Teckel Ara, die Erg Erir verlassen hatten und wieder in ihre Urheimat, die Wälder von Ish gezogen waren, hatten sich letztes Jahr entschlossen, wieder in die Wüste zurück zu kehren, nachdem der Krieg fast ganz Esran verwüstet hatte und die T'Aqbar nicht mehr verfolgt wurden.

Das Schicksal des grausamen Verräters war unbekannt - auch wenn es verschiedene Gerüchte gab (unter anderem, dass ihn Berg-zwerge aus seinem Fluchtlager in die Kata-komben der Berge entführt hätten). Ganz Esran lag in Trümmern - und die überlebenden Einwohner wussten nicht, wie sie ihre Tage verbringen sollten: Trauern, Wiederaufbau der größtenteils zerstörten - ursprünglich herrlichen, denn Esran war einst ein reiches Land! - Häuser, und die mühsame Suche nach etwas Essbarem beherrschte das Leben der meisten Menschen. Nahezu alle Völker in Esran waren gleichermaßen betroffen.

Nur die Wüste war nicht zerstört - hauptsächlich deswegen, weil es dort nichts zu zerstören gab. Zelte konnten die T'Aqbar schnell wieder herstellen. Und die meiste bewegliche Habe

hatten die Überlebenden ohnehin in Sicherheit gebracht. Aber auch die T'Aqbar waren durch den Krieg arg dezimiert. Die 'Skorpione der Wüste' waren die ersten dieser kriegerischen Stämme, die sich wieder zurück in die Erg Erir wagten - die Wüste, die seit Generationen ihre Heimat gewesen war. Eine Wüste, in der nur und einzig die T'Aqbar ohne fremde Hilfe überleben konnten. Wie, das war ganz allein deren Geheimnis...

Etwa zur gleichen Zeit, etwa zu Beginn der großen Revolte, als der Verräter Teckel floh, verschwand auch der berühmte Führer der 'Skorpione der Wüste', Hadji Charles A'Tan Al Curvin Ben Seng Ibn Shejtan, nachdem er seinen Stamm in die Wälder von Ish in Sicherheit geführt hatte. Offiziell hieß es, er habe sich zur 'Weißen Königin', der legendären Gottkönigin der T'Aqbar, begeben wollen - aber selbst unter den T'Aqbar wurde dies bezweifelt - wusste man doch, die Gottkönigin empfing grundsätzlich nur Frauen. Wie dem auch sei, seit dieser Zeit war der gefürchtete T'Aqbarführer ebenfalls verschwunden und keiner hatte Kunde von seinem Verbleib.

Marq war einer der Halbwüchsigen, von denen zwar die Mutter bekannt war, jedoch nicht der Vater. Das war bei den T'Aqbar nicht ungewöhnlich, denn die Frauen hatten bei diesen Wüstenbewohnern ein sehr freies und selbstbestimmtes Leben - sie wählten sich ihre Partner selbst, und selbst, wenn es nur für kurze Zeit und für ihr Vergnügen war. Nichtsdesto-trotz gingen Gerüchte um, dass Charles A'Tan sein Vater sei - insbesondere Ähnlichkeiten bei Augen, Nase und Ohren nährten entsprechende Spekulationen. Aber niemand wusste Genaues. Und Marq selber war es gleichgültig, wer sein Vater war. Er hatte ein Selbstbewusstsein vergleichbar dem eines alten, jagd-erprobten Tigers - unerschütterlich.

Marq war bereits von den Stammesältesten darauf angesprochen worden - das erste Mondfest in diesem Jahr nahte - und damit auch der übliche Termin für die jährlichen Mannbarkeitsfeste. Das stand Marq nun bevor. Obwohl er es spannend fand, machte er sich deswegen keine großen Sorgen. Er war unter den Heranwachsenden der beste Schwertkämpfer, der beste Speerwerfer und der beste Drom'Hadar-Reiter. Er würde alle Tests mit Leichtigkeit bestehen. Nur bei einer Sache musste er sich anstrengen: Noch vor Beginn der Feierlichkeiten wurde von allen Aspiranten

¹⁷ Henning Duve, FOLLOW 400, FC e.V. 2009

erwartet, eine besondere, eine herausragende Tat zu begehen. Marq hielt nichts davon, bei einem anderen Stamm ein Drom'Hadar zu stehlen - die übliche Tat, die einfallsslose Jugendlichen den Stammesältesten vorbrachten. Er fand das langweilig. Zumal ihm die Tiere, wenn er es denn wollte, ohnehin auf Fingerschnippen nach liefen.

Nein, es musste wirklich etwas Besonderes sein. Etwas, das vollkommen neu war und was noch nie ein Mannbarkeitsaspirant zuvor geboten hatte. Nur so etwas war seiner auch würdig!

Marq sattelte sein Drom'Hadar - eigentlich gehörte es seiner Mutter, wie alle bewegliche Habe im oder beim Zelt der Kleinfamilie, aber sie hatte es ihm 'unbegrenzt' geliehen, was soviel war wie ein inoffizielles Geschenk. Da er noch kein Mann war, durfte er bei den T'Aqbar kein eigenes Drom'Hadar besitzen. Er legte den großen, prachtvoll verzierten und aus dunklem Leder gefertigten Hörnersattel auf den Fettbuckel des Tieres und schnallte ihn fest. Dann befestigte er die drei wichtigsten Utensilien eines Wüstenbewohners an jedem der drei langen Sattelhörner, die wie Stachel in die Luft ragten: 'Seine' Takuba (auch die wurde von seiner Mutter 'verwaltet', bis er ein Mann war, aber er benötigte sie, wenn er allein in die Wüste ritt, so entschied er), ein altes, aber gut gepflegtes, gerades Schwert, an der linken Seite, den Ziegenlederbeutel mit Wasser in der Mitte und einen weiteren Beutel mit Trockenfleisch rechts. Und dann kam sein 'Schatz': Eingewickelt in ein großes Stück altes Fell war sein 'Schlüssel'. Dieser 'Schlüssel' war eigentlich eine perfekt runde, hoch polierte Glaskugel - aber sie hatte eine merkwürdige Eigenschaft: Bei vollkommener Dunkelheit konnte man im Inneren dieser Kugel interessante farbige Lichter sehen, die magische Muster bildeten. Auch seine Mutter wusste nicht, warum diese magische Kugel 'Schlüssel' genannt wurde. Sie hatte Marq nur erzählt, dass sie dieses Kleinod von einem ihrer Liebhaber bekommen habe. Und da sie dafür keine Verwendung mehr hatte, hatte sie es ihrem Sohn geschenkt. Dieser 'Schatz' kam in eine kleine Mulde im hinteren Teil des Sattels und wurde sorgsam festgeschnallt.

Marq ritt bereits seit mehreren Stunden - er hatte seiner Mutter eine geschriebene Nachricht hinterlassen, dass er auf Visionssuche sei (eine übliche Sitte bei zum Mann werdenden

jungen T'Aqbar) - und der Mond schien prachtvoll hell, obwohl er erst halb 'voll' war. Marq näherte sich jetzt der Grenze des ihm bekannten Gebiets. Westlich lag das Gebiet der 'Djinns' - der Wüstengeister, die die ansonsten so mutigen T'Aqbar fürchteten wie nichts sonst. Nach kurzem Überlegen entschied sich Marq, seine Nervosität zu überwinden und in genau dieses Gebiet zu reiten. Es würde ihm garantiert keiner folgen - und sein Drom'Hadar würde ihn mit Sicherheit rechtzeitig vor jeder echten Gefahr warnen. Während er langsam durch die immer größer werdenden Felsen ritt, erinnerte er sich einiger der Geschichten, die man über diese Gegend und ihre geisterhaften Bewohner an den Lagerfeuern zu erzählen pflegte. Die Djinns seien unsichtbare Geister Verstorbener, die Lebende verschleppen und ihnen die Lebensenergie aussaugen, um sichtbar zu werden und wieder, wenn auch nur für kurze Zeit, wie Lebende zu fühlen. Er wusste nicht, wie viel davon wahr war, aber was er wusste, war, dass viele der alten Erzählungen übertrieben waren und viele der Begebenheiten mit Bildern der Furcht ausgeschmückt worden waren.

Hoch oben an einem der Felsen sah er ein merkwürdiges Symbol und lenkte sein Reittier dort hin. Dort angekommen, bemerkte er, dass das Symbol, welches er gesehen hatte, nur die rechte Hälfte einer ähnlichen Entsprechung auf der linken Seite war - dort befand sich ein fast gleichartiges Symbol, und die Öffnung zwischen den beiden Felssäulen wurde von einem steinernen Bogen überspannt. In diesen Bogen waren altertümliche Zeichen eingraviert.

Marq brauchte lange, um den kurzen Text zu verstehen. Aber es gelang ihm schlussendlich. Die Zeichen hatten große Ähnlichkeit mit altertümlichem Tifinagh, der Schrift der T'Aqbar. Die Bedeutung des Satzes war etwa: 'Nur mit dem richtigen Schlüssel wirst Du dieses Tor öffnen können'. Obwohl die Zusammenstellung der Wörter klar war, ergab der Satz keinen Sinn, denn dieser Steinbogen und die beiden Säulen enthielten kein Tor, welches den Zugang versperrte - jeder konnte hier hindurchreiten oder -gehen. Und dahinter war auch nichts, was sich zu verbergen oder zu beschützen lohnte - nur ein etwa kreisrunder großer Platz, frei von den üblichen Felsen ringsherum, halbwegs eben. Aber es war absolut nichts, was Menschenhand hätte bearbeitet haben können, zu sehen - weder auf dem Boden des sandigen Platzes noch an

dem Boden des sandigen Platzes noch an oder auf den Felsen, die diesen Platz einrahmten. Eigentlich sogar weniger als nichts. Marq runzelte die Stirn - bis ihm plötzlich eine Idee kam. Was wäre, wenn sein 'Schatz' genau dieser 'Schlüssel' wäre? Er nestelte das Bündel vom Sattel und gab das übliche Kommando an sein Drom'Hadar: "Chchchch!" - worauf das Tier zuerst die Vorderläufe einknickte und sich dann völlig hinsetzte. Marq stieg ab und stellte sich vor das 'Tor'. Er wickelte die Glaskugel aus und nahm sie in die Hand. Er wusste absolut nicht, was er jetzt machen sollte. Er starrte auf die Kugel, dann auf die Öffnung des Steinbogens. Nichts passierte. Er stellte sich mit der Kugel direkt unter den Bogen - wieder nichts. Dann kam ihm eine Idee. Er erinnerte sich, dass die interessanten farbigen Muster nur bei Dunkelheit in der Kugel zu sehen waren, wenn man diese in beide Hände nahm. Er warf das große, alte Fell, in das die Kugel zuvor eingewickelt war, über sich, so dass kaum noch Licht zu sehen war, und nahm die Kugel in beide Hände. Eine Zeit lang tat sich nichts, aber Marq bewies Geduld. Nach ein paar Augenblicken waren winzige farbige Funken in der Glaskugel zu sehen, die sich bewegten. Es wurden immer mehr farbige Leuchtpunkte, die in der durchsichtigen Kugel unregelmäßig zu rotieren begannen. Nach kurzer Zeit begannen sich merkwürdig zackige Linien zwischen den Leuchtpunkten zu entwickeln, die flackerten wie Blitze. Marq wartete weiterhin. Als die ganze Kugel erfüllt war von farbigen Leuchtpunkten und Blitzen, erstarrte die Bewegung urplötzlich und Marq hörte ein seltsames Geräusch durch die Feldecke - ein Zwischending zwischen Summen und Knistern. Er nahm das Fell vom Kopf und blinzelte, schaute und blinzelte nochmals. Zwischen Steinbogen und Steinsäulen befand sich jetzt eine wabernde schwarze Fläche, wie glänzende schwarze Tinte, die in Bewegung ist.

Marq verstand! Dies war das Tor - und jetzt war es offen!! Er band das Drom'Hadar an einen Felsen, raffte schnell sein geringes Gepäck an sich (wer wusste, was ihn auf der anderen Seite erwartete?) und schritt langsam auf die schwarze, wabernde Fläche zu. Ein kurzes Zögern nur - dann war er durch. Welche Überraschung erwartete ihn! Auch hier ein kreisrunder Platz - in seinem Rücken das Tor, dessen schwarzes Wabern mit einem knisternden Geräusch erlosch, als er sich umdrehte, und den Blick auf das freigab, was sich hinter dem Tor befand.

Um den kreisrunden Platz befanden sich Gebäude - hunderte von Gebäuden, in unterschiedlichsten Farben, aber alle in hellen Pastelltönen. Kein Gebäude hatte mehr als drei Stockwerke, und alle waren sehr großzügig gebaut. Was sofort auffiel: Die Stadt war absolut menschenleer - und dennoch war alles exquisit erhalten. Kein Zeichen von Verfall war festzustellen. Marq war jemand von schnellen Entschlüssen. Er schritt voran, geradeaus, auf ein großes, prachtvolles Gebäude zu, welches irgendwie 'wichtig' aussah. Er stieg die breite, kurze Treppe hinan, stieß die schwere Holz-Doppeltür auf und trat in eine riesige Halle. Am anderen Ende der Halle war eine Art 'Empore', und darauf stand ein thronartiger schwerer Stuhl und ein flacher Tisch. Marq sah sich staunend um - und begriff: Er hatte eine der so genannten 'verborgenen Städte' der Djinn betreten! Die Städte, die 'da waren und doch nicht da waren', am gleichen Ort wie in der wirklichen Welt und dennoch völlig woanders. Und - wenn das richtig war - kein Sterblicher hatte eine solche Stadt jemals zuvor betreten!!

Er näherte sich vorsichtig - obwohl er bisher keinen Djinn gesehen hatte, aber man konnte ja nie wissen! - der Empore und stieg langsam die flachen Stufen hinauf. Auf dem niedrigen Tisch lagen zwei Gegenstände - ein schweres, ledergebundenes Buch und eine prachtvolle, überaus reich verzierte, merkwürdig kurze und breite Takuba in einer düsteren, aber reich verzierten, Lederscheide. Er hob das Schwert an und wunderte sich über das hohe Gewicht. Er zog die Klinge ein kurzes Stück heraus - und erschrak: Das Metall war extrem dunkel und schien das Licht zu verschlucken. Nur mit Mühe konnte er eine holzartige Maserung auf der Klingenoberfläche erkennen. Eine Damaszenerklinge! Er hatte Gerüchte von einer besonderen Schmiedetechnik gehört, die extrem harte und dennoch elastische Klingen produzieren sollte. Aber solche Klingen waren normaler Weise hellgrau-silbrig. Diese hier dagegen war fast völlig schwarz! Und sie glänzte nicht. Er nahm das prachtvolle Buch und die juwelenbesetzte Takuba mit der schwarzen Klinge an sich und verließ das Gebäude wieder - so vorsichtig, wie er es betreten hatte. Aber keiner hielt ihn auf. Diese Stadt, so perfekt wie sie war, hatte offenbar keinerlei Bewohner.

Auf die gleiche Weise, wie er die Stadt betreten hatte, verließ Marq sie auch wieder. Der Tag war bereits zur Neige gegangen - er hatte

einen ganzen Tag in der Stadt verbracht! Und dies, obwohl sein eigenes Empfinden höchstens einige Augenblicke registriert hatte! Anscheinend hatte Zeit in den 'verborgenen Städten' eine gänzlich andere Bedeutung. Er gab seinem Drom'Hadar zu trinken, aß und trank selber etwas, verstaute seine Sachen und seine 'Beute' und machte sich danach auf den Rückweg.

Der Morgen graute bereits, als er im Zeltlager seines Stammes anlangte. Er brachte sein Reittier zu den anderen, sattelte ab und brachte sein Gepäck, zusammen mit seiner neuen 'Beute', in das Zelt, das er mit seiner Mutter teilte. Obwohl er sich bemühte, leise zu sein, wachte sie von dem Rascheln, das er verursachte, auf.

"Nun, prachtvoller Spross meiner Lenden, wo hast Du mein Drom'Hadar ausgeführt?"

"Geehrte Mutter, Du wirst es nicht glauben! Meine Visionssuche führte mich in eine der 'Verborgenen Städte!'"

"Geliebter Sohn, obwohl ich weiß, dass Du stets die Wahrheit sprichst, kann ich es wirklich kaum glauben. Meinst Du nicht, dass Du diese Stadt in einer Vision gesehen hast?"

"Nein Mutter - ich habe die Stadt wirklich betreten! Der 'Schlüssel' - Du erinnerst Dich, die magische Kugel! - hat mir Zugang verschafft!"

"Bei Alamut! Und die Djinns haben Dich nicht angegriffen?"

"Es befand sich offenbar kein lebendes Wesen, weder Mensch noch Djinn, in dieser Stadt. Sieh! Ich habe etwas mitgebracht!"

Und Marq wickelte die beiden Sachen aus, die er erbeutet hatte. Sie zündete eine Öllampe an und nahm das Schwert in die Hand. Als sie auf den Knauf der Takuba schaute, erleichte sie.

Obwohl Marq dies schwer im schlechten Licht erkennen konnte, machte ihn die plötzliche Stille aufmerksam.

"Was ist, geehrte Mutter?"

Es dauerte einige Augenblicke, bevor ihre Antwort kam. Keuchend und stoßweise.

"Mein werter Sohn! Es ist die Takuba Deines

Vaters! Jetzt kann - ja, jetzt MUSS ich es Dir sagen: Charles A'Tan, der düstere Führer unseres Stammes, der vor wenigen Jahren unter rätselhaften Umständen verschwand und mit dem ich nur eine einzige Nacht das Lager teilte, hatte dieses Schwert in seiner Jugend geschmiedet! Es war sein erstes Werkstück - er brachte den schwarzen Damaszener-Stahl nach Esran. Dieser Stahl, diese Klinge schneidet alles - auch die magisch gehärteten Rüstungen der Lugarer und geht durch die Klingen der Esranischen Garde wie durch Butter! Schau - hier, das Zeichen im Knauf! Hattest Du es noch nicht gesehen?"

"Ich habe es noch nicht so genau angeschaut, liebe Mutter!"

"Dann schau jetzt! Du erkennst deutlich unser Stammeszeichen, den Skorpion! Und auf der anderen Seite, dieses merkwürdige, verschlungene Symbol, das ist das magische Zeichen von Charles a'Tan! - Sohn..." während sie dies sagte, nahm sie eine der eisernen Zeltstangen, die in jedem Zelt als Ersatz lagen, und streckte sie weit von sich. "Führe einen Streich mit dieser neuen Takuba gegen diese dicke eiserne Stange, mein Sohn!"

"Aber ich möchte die schöne Klinge nicht beschädigen!"

"Tu es!"

Und Marq tat, wie ihm geheißen - und fiel fast vornüber, weil der Widerstand, den er von der Eisenstange erwartete, fast nicht existent war. Mit offenem Mund stand er da. Seine Mutter zeigte ihm die glatte Schnittstelle der Eisenstange.

"Siehst Du?! Es ist eine fürchterliche Waffe."

"Wahr, Mutter. Und schau, was ich noch mitgebracht habe!" Er hielt ihr das Buch entgegen. Ihr Gesichtsausdruck zeigte Bedenken.

"Das sieht wie ein Magie-Buch aus, mein werter Sohn. Bitte, sei vorsichtig damit!"

"Was kann schon passieren?" Er öffnete das Buch.

"Es befinden sich zwei unterschiedliche Schriftarten hierin. Altes Tifinagh, sowie Mythanisch - so, wie Du es mich gelehrt hast!"

"Hier steht: 'Wenn dieses Buch Dir sein größtes Geheimnis enthüllen soll, dann lies bei Nacht den unten stehenden Satz drei mal, jedes Mal lauter - das letzte Mal geschrien! Und Du wirst das Geheimnis dieses Buches kennen lernen - und auch sonst jede Unterstützung bekommen, die Du zu erträumen wagst!' - Klingt doch viel versprechend!"

"Sohn, bitte lass es lieber! Mit Magie ist nicht zu spaßen!"

"Warum? Wir wollen doch beide wissen, was es mit diesem Buch auf sich hat, oder nicht? Und Unterstützung können wir auch gebrauchen!"

"Bahl..."

"Marq - nicht!"

"...saga menjir Mhjin!"

"NICHT!"

Aber Marq war wie in Trance...

"Bahl saga menjir Mhjin!

- - Bahl saga menjir Mhjin!"

... und es tat sich der Boden auf, - eine braune Masse quoll aus dem Nichts, - dicke Blasen wuchsen und platzten mit einem garstigen Geräusch und gaben Übelkeit erregende Ausdünstungen frei...

Damit enden vorläufig die Berichte aus *Esrän*. Ich bin mir nun nicht sicher, ob die *Substanz* in dem südlichsten aller Länder an Einfluss gewonnen hat oder nicht. Das Land hatte schon immer eine bewegte und ereignisreiche Geschichte, war ständig in Kämpfe verwickelt und hatte innenpolitische Probleme zu bewältigen.

Vielleicht benutzt die *Substanz Esrän* auch nur als Nährboden, um sich an den dortigen Gefühlen – dem Hass und der Niedertracht – zu nähren. Oder ist sie gar dafür verantwortlich, dass das Land heute vom *Reich des Feuers* regiert wird? Hat sie an unsichtbaren Fäden gezogen und den Frieden im Land verhindert?

Interessant ist auf jeden Fall der Name *MyoCastor* im ersten Bericht. Wie man später den Ausführungen von *Taramon* entnehmen kann, taucht diese Figur in der *Yddia* auf in Zusammenhang mit dem Reich *Wu-Shalin*. Führt das von *Chak* geöffnete Portal etwa dorthin? Seit ich die Berichte aus *Esrän* bekommen habe, ist mir nichts darüber bekannt geworden, dass außer *MyoCastor* noch weiteres *Fremdes* durchgekommen ist. Unter keinen Umständen eine Masse von Kriegern. Das wäre aufgefallen.

Ist durch *Marq* ein weiterer Zugang nach *Esrän* geöffnet worden? Oder ist dieser Bericht nur ein Beweis dafür, dass die *Substanz* in den 15 Jahren, die zwischen den Schriftstücken liegen, keinesfalls untätig in diesem südlichsten Land von *Magira* gewesen ist? Auch diese Frage kann ich nicht beantworten. Hier muss die Zukunft abgewartet werden.

Die Substanz im Nor der Alten Welt

Eines der weiteren Rätsel, auf welche ich gestoßen bin, betrifft das Jahr *31 ndF*. Zu diesem Zeitpunkt tauchte aus dem *Endlosen Ozean* erneut eine Flotte unter dem Banner einer *Spinne* auf, welche in *Tuominen* anlandete und *Väinä*¹⁸ für kurze Zeit besetzte, bevor Kämpfer aus *Albyon* die Stadt zurückeroberten konnten und die *Spinnenkrieger* geschlagen wurden.

Bereits um *23 ndF* war eine Flotte der *Spinne* vernichtet worden. Und jetzt kamen sie wieder und wurden erneut geschlagen.

Dass es sich hierbei um Wesen aus der *Substanz* gehandelt hat, steht für mich ohne jeglichen Zweifel fest. Nur, was war das Ziel?

Große Ländereien zu erobern? Nein, dafür waren es zu wenige Schiffe und Krieger, die über den Endlosen Ozean kamen. Keine Streitmacht, um gegen ein großes Land bestehen zu können.

Gab es etwas in *Väinä*, das die *Substanz* anzog, das sie in ihren Besitz bringen wollte? Zeit genug wäre gewesen, etwas heimlich aus der Stadt zu schaffen, bevor die *Albyoni* einmarschierten. Gerüchte halber gelang es scheinbar einer kleinen, unbekannten Anzahl von *Substanzwesen*, heimlich bis nach *Udai*¹⁹ vorzudringen. Über ihren Auftrag ist genauso wenig bekannt, wie auch darüber, ob er erfolgreich abgeschlossen wurde.

Ich kann es nur vermuten, die *Substanz* hat ihre Kräfte eingesetzt, um *Albyon* zu infiltrieren. Sie hat ein paar wenige Krieger übernommen, um so Zugang in die Führungsschicht zu erlangen, unbemerkt und in kleinen Schritten. Aber ich kann es nicht beweisen!

Damit beende ich vorläufig meine Eintragungen über die *Alte Welt* im BUCH, das auf so seltsame Weise den Weg zu mir gefunden hat, und widme mich der Arbeit, die Schriften aus der *Yddia* zu sichten und zu ergänzen. Wenn ich die Seiten umblättere, sehe ich nur eine Leere vor mir, die mit Worten gefüllt werden will.

Niedergeschrieben von Aaron-Koh im Jahre 45 ndF in den Katakomben von Dalgani Etrak, das derzeit im Besitz von Ranabar ist.

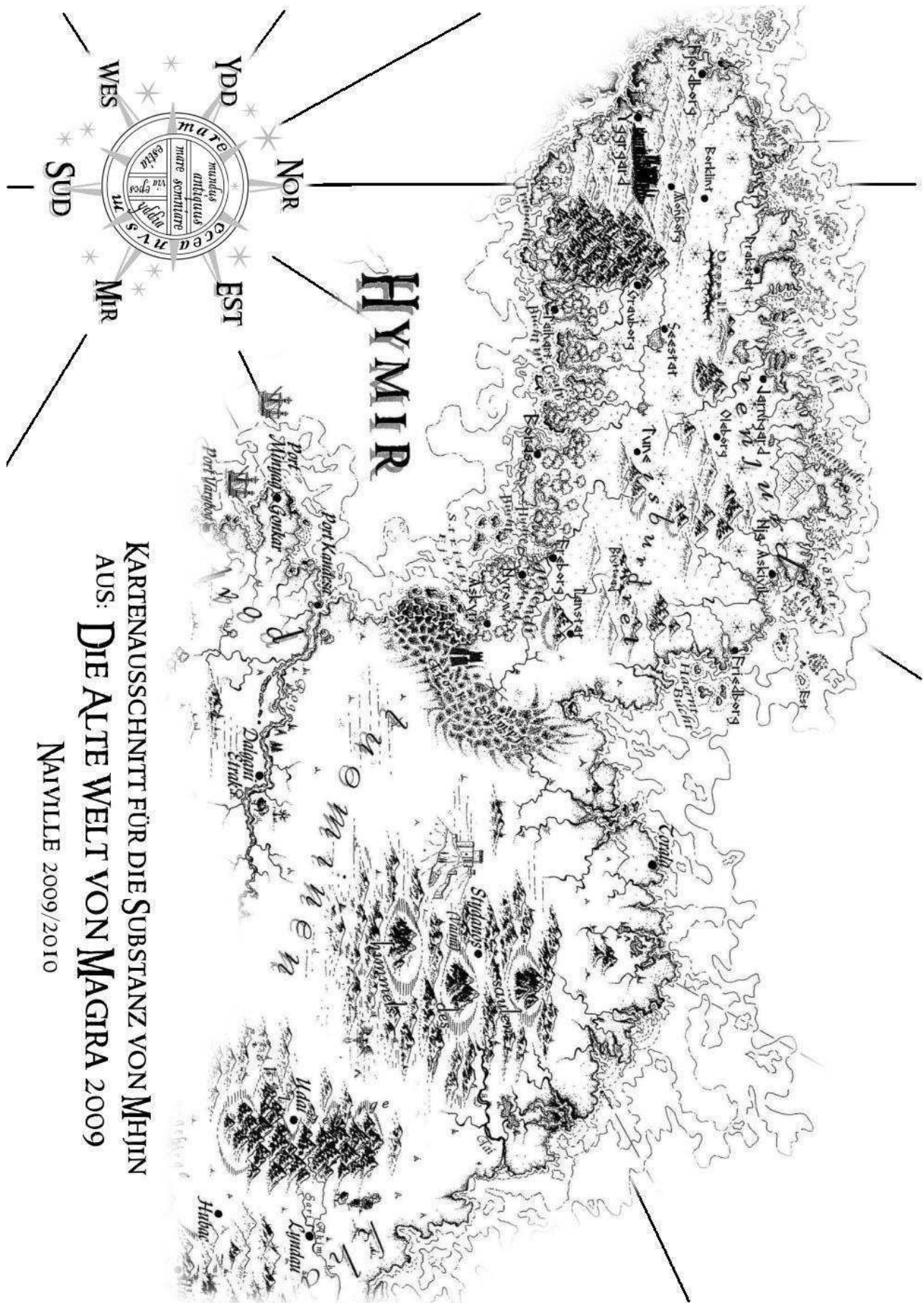
* * *

Katakomben von *Dalgani-Etrak*, *45 ndF*

Oh, die Ziele der *Substanz* sind wirklich undurchschaubar! Kaum hatte ich damit begonnen, mich mit der *Yddia* zu befassen, gelangte ich erneut an einen Bericht aus dem direkten Umfeld des *Kiral Eadgil*, der die Geschehnisse um *Väinä* im Jahre *31 ndF* in einem ganz anderen Licht erscheinen lässt und vollkommen neue Zusammenhänge offenbart.

¹⁸ *Väinä* ist der Name der ehemaligen *lugarischen* Stadt *Devehdi Satik*, die in *14ndF* von der *Horde der Finsternis* erobert wurde und den Namen *Stydanos* ergielt.

¹⁹ Hierbei handelt es sich um *Haradeik Rowernark*, die ehemalige *lugarische* Hauptstadt.



KARTENAUSCHNITT FÜR DIE SUBSTANZ VON MHJIN
 AUS: **DIE ALTE WELT VON MAGIRA** 2009
 NAVILLE 2009/2010

Nor der Alten Welt

War ich doch davon ausgegangen, dass die Verbindung der Substanz mit dem lugarischen Volk durch deren Weggang nach *Hethak* gelöst sei, so muss ich nun hier und jetzt meine Fehleinschätzung eingestehen. Die Verbindung besteht fort und vieles deutet darauf hin, dass auch die *EWIGE ARMEE*, die erstmals in *33 ndF* als geschlossenes Herr in der *Alten Welt* auftrat, in die Geschehnisse um die *Substanz* einbezogen wurde:

Im Jahre *27 ndF* wird *Chanfar* Anführer der *Tigerkrieger*, die er für eine effektiv arbeitende, magiraweite Söldnerorganisation hält. Ab dem Jahr *28 ndF* setzt er die Krieger im Sinne des *Ah'tain-Reiches (Volk der Raben)* ein, zu dessen oberstem Heerführer er ernannt worden war. Um *29/30 ndF* verlässt *Chanfar* das *Reich der Raben*, um *Eadgil* seine Dienste anzubieten und begleitet ihn nach *Hethak*. Dort erfährt er von der eigentlichen Bestimmung des *Volkes des Tigers* und von einer uralten Verbindung bzw. Verwandschaft mit den *Hethakiden*.

Ab etwa *33 ndF* beginnen die *Tiger* – jetzt die *EWIGE ARMEE* - damit, die alten Reichsgebiete von *Lugaristan* zurückzuerobern, darunter auch *Väinä*, welche damit wieder ihren lugarischen Namen zurückerhält: *Haradeik Rowernark*.

Nach dem erfolgreichen Feldzug muss eine friedlichere Zeit gefolgt sein, bis es etwa um *36 ndF* zu einigen rätselhaften Mordfällen in der Hauptstadt kam:

Streit in Haradeik Rowernark²⁰

Ich, Segades, Schrifkundiger und Chronist im Dienste Chanfars, des Kiral von Lugaristan, war Zeuge eines Vorfalles in den Hallen von Haradeik Rowernark, den ich für wert erachte, in den Chroniken niedergeschrieben zu werden. Folgendes hat sich zugetragen...

Im Sommer dieses Jahres weilte unser vom Volk verehrter oberster Herrscher, *Eadgil*, *Kirator* von *Hethak* und Truchseß des Stammes des *Phönix*, zu Besuch in seiner ehemaligen Stammburg. Eines abends betrachtete er sinnend die an den Wänden des Thronsaales aufgehängten Waffen. Dann zog er ein Schwert aus der goldplattierten Scheide, und die Bürde seiner Verantwortung, die ihn in den letzten Jahren oft müde wirken ließ, schien von ihm abzufallen. Jugendlicher Glanz trat in seine Augen und er sprach zu sich selbst: "Was waren das doch für Zeiten, als unsere Waffen durch den täglichen Gebrauch blank blieben! Ist die Welt wirklich so viel ruhiger geworden, daß unsere Schwerter Rost ansetzen? Es muß ja nicht wieder ein Krieg gegen *Ranabar* sein, denn heute sind wir mit den Nachbarn von *Lugaristan* mehr oder weniger befreundet - aber ein kleines Gefecht würde uns alle in Übung halten. Vielleicht sollten wir ein Turnier veranstalten."

Bei diesen Worten öffnete sich die schwere Tür und *Chanfar* trat ein und neigte ehrerbietig, aber nicht unterwürfig sein Haupt. "Es gibt Neuigkeiten, mein *Kirator*, aber keine guten, will mir scheinen!"

Seufzend schob *Eadgil* das Schwert in die Scheide zurück und sagte mit einem Anflug von Humor: "So schlimm kann es doch gar nicht sein. Haben wir etwa mit dem letzten Nachbarn auch noch Abkommen getroffen, die uns einen Krieg vollends unmöglich machen?"

"Oh nein, *Kirator*", wehrte *Chanfar* ab, "Aber es ist schlimm genug! Es hat ein Mord stattgefunden hier in der Burg. Das Opfer wurde grausam verstümmelt, und - es ist einer von *Morwyns* Leuten! Er tobte, als er es erfuhr, und wie ich ihn kenne, wird es nicht mehr lange dauern, bis er in diese friedvollen Hallen stürmt und den Kopf des Täters fordert."

Der *Kirator* lauschte und nickte, als schwere, schnelle Schritte vor der Tür erklangen. "Ich glaube, Ihr habt recht. Sein Nahen ist nicht zu überhören."

Und schon wurde die Tür heftig aufgestoßen. *Morwyn* stürmte herein, mit *Zornesröte* im Gesicht sprudelte er heraus: "*Eadgil*, mein *Kirator*! Gebt mir hundert Mann, nur hundert, und ich werde es diesem Bastard heimzahlen! Das war seine Handschrift. Oh, dieses hinterhältige Ungeheuer! Das schreit nach

²⁰ Harald Großhauser & Harald Schäfer, FOLLOW 358, FC e.V., März 1998

Rache! Mein Kirator, erlaubt mir, dieses schreckliche Verbrechen auf meine Art aufzuklären."

Eadgil versuchte ihn zu beruhigen. "Gemach, gemach, Morwyn! Bevor Ihr jemand zur Rechenschaft fordert, laßt uns doch erst wissen, was sich zugetragen hat. Ruft mir Garoth, der wird sich schon des Falles angenommen haben."

Daraufhin schritt Morwyn zur Tür und schrie: "He, Bursche, sucht Garoth, den Hauptmann der Stadtwache. Der Kirator will ihn sehen." Dann eilte er zum Thron zurück, an den der Kirator gelehnt stand.

Chanfar ergriff das Wort und fragte: "Wer glaubt Ihr denn, könnte hinter diesem Mord stecken, edler Morwyn?"

Dieser brauste auf: "Mord? Daß ich nicht lache! Das ist ein hinterhältiges Komplott gegen meine Person! Es ist einer eurer Söldnerführer, der nach meiner Stellung am Hof giert - ja, es ist Gijedon! Schon morgen will ich seinen Kopf von der Stadtmauer baumeln sehen!"

Nun wurde Chanfar wütend, seine Hand fuhr zum Schwert und zog es halb aus der Scheide. "Nehmt das augenblicklich zurück, Morwyn!" rief er aufgebracht, "Oder mein Schwert wird euer Blut kosten. Niemand beschuldigt einen meiner besten Leute vor den Augen des Kirators!"

Doch mit einem raschen Schritt war Eadgil zwischen die beiden getreten und umklammerte mit eisernem Griff Chanfars Handgelenk. Scharf waren seine Worte: "Haltet ein, Chanfar, mäßigt Euch! Niemand wird in meiner Gegenwart diese Halle, die einst die meine war, mit Blut besudeln. Und Euch, Morwyn, rate ich, Eure Zunge im Zaum zu halten, bis Ihr genau wißt, was geschehen ist."

Es traf sich gut, daß in diesem Augenblick Garoth mit einem Gehilfen zur Tür hereinkam und die Aufmerksamkeit auf sich lenkte.

"Ihr habt nach mir geschickt, mein Kirator?"

"So ist es. Ich erfuhr eben vom Mord an einem der Gefolgsleute von Morwyn. Befahet Ihr euch

damit und habt Ihr bereits Erkenntnisse gewonnen?"

Ernst nickte Garoth und es war ihm anzusehen, daß es ihm nicht leicht fiel, die rechten Worte zu finden. "Der Fall scheint aufgeklärt, oh mein Kirator, jedenfalls oberflächlich betrachtet. Es besteht kein Zweifel, daß Rogatnal, euer Kämmerer, die Tat begangen hat. Die Spur führte ganz deutlich zu seinem Haus und wir wollten ihn dazu befragen. Doch er erschrak, eilte in die Wohnstube, warf eine Pergamentrolle in den Kamin und fiel dann wie vom Blitz getroffen tot zu Boden. Und ob Ihr es glaubt oder nicht, er hatte danach einen Ausdruck auf dem Gesicht, als ob er von einer großen Last befreit war und er gern gestorben ist."

Chanfar, der die Vorwürfe gegen seine Männer entkräftet sah, warf Morwyn einen verächtlichen Blick zu und sagt zu Garoth: "Und so konntet Ihr nicht mehr erfahren, warum er diese Wahnsinnstat begangen hat?"

"Doch, einer meiner Männer reagierte blitzschnell und konnte das Pergament aus dem Feuer ziehen, ehe es verbrannte. Rogatnal hat es anscheinend sehr hastig und mit zitternder Hand geschrieben." Garoth winkte den Gehilfen herbei. "Ich habe Haskal aus der Schreiberei gebeten, euch das Dokument vorzulesen. Es macht mir selbst zu viel Mühe, es zu entziffern," gestand Garoth verschämt ein.

"Interessant!" meinte Eadgil, zu Haskal gewandt, "so sei es denn, lies vor, mein Freund." Und Haskal begann zu lesen, erst unsicher und stockend, dann immer flüssiger.

Die Niederschrift von Kromadil, aus der Familie der Ildi-hisari.

Wehe mir! Was habe ich getan! Es ist, als ob immer noch Blut an meinen Händen klebt. Diese Augen! Sie sehen mich immer noch an. Erst ungläubig, dann vor Schreck geweitet. Und dann... als der Dolch das Lebenslicht auslöschte... der kurze vorwurfsvolle Blick, der seither wie Feuer auf meiner Seele brennt.

Seele? Ist sie noch mein? Oder hat er sie in Besitz genommen? Er, der...

Hier unterbrach Haskal und deutete auf das Pergament. "Hier ist ein Tintenfleck und ein Riß, als hätte die Feder das Pergament durchstoßen".

Der Kirator winkte ab. "Ich sehe es, lest weiter!"

Verdammnis! Ein Schmerz, schier unerträglich, durchraste meinen Körper, lähmte mich für Augenblicke und hinderte mich daran, ihn niederzuschreiben, SEINEN NAMEN!. Jeder weitere Versuch endete ebenso!

Verflucht sei der Augenblick, als ich mich nach mehr zu sehnen wagte, als mir das Schicksal gewährt hatte. War ich nicht Kämmerer des Kirators, eine der angesehensten Persönlichkeiten im Reich der Hethakiden, vermögend und von vielen beneidet?

Aber da war ein Schandfleck auf dem alabasterfarbenen Tuch meines Lebens. Das Alter streckte seine furchtbaren Klauen nach mir aus. Ich wurde beleibt und unansehnlich, mein Haar wurde licht, das Gesicht voller Falten. Dicken blauen Würmern gleich schlängelten sich die Adern unter der Haut, und meine Augen wurden von Jahr zu Jahr trüber. Einst verwöhnt von der Aufmerksamkeit, die mir die Damen des Hofes ob meines stattlichen Aussehens zollten, wurde ich alsbald nur noch als gute Partie gehandelt - und jetzt - jetzt finde ich nur noch jene Sorte des weiblichen Geschlechts um mich herum, denen schon von Weitem anzusehen ist, daß ihr Interesse allein meinem Besitz gilt.

Ich war verzweifelt! Die Nächte durchwachte ich von Unruhe geplagt und jeden Morgen, wenn ich in den Spiegel sah, glaubte ich, den Zerfall meines Körpers von Tag zu Tag deutlicher zu sehen. Dies ging bis zu jenem Augenblick, als ich einem Märchenerzähler lauschte, der die Geschichte über den Zauber der Ewigen Jugend erzählte. Von diesem Augenblick an jagte ich nur noch diesem Gedanken hinterher. Ich setzte Mittelsmänner ein, die sich überall umhörten, ohne meinen Namen zu nennen. Sie sprachen mit Händlern, Vagabunden, Priestern und Zauberern - doch

niemand wußte um das Geheimnis der Ewigen Jugend.

Doch nach einiger Zeit stieß ich auf eine merkwürdige Geschichte, die dem winzigen Flämmchen Hoffnung in mir neue Nahrung gab. Sie erzählte von einem Mann, der ob seines wunderlichen Gesichts - es war zu einer Hälfte weiß, zur anderen Hälfte schwarz gefärbt - aus seinem Dorf gejagt wurde und sich in die Sümpfe flüchtete, wo er alt und grau wurde, jedoch eines Tages das Moor wieder als junger Mann verließ.



Kromadil

Ich machte mich auf den Weg, kaum daß ich diese Begebenheit gehört hatte und suchte lange wie im Fieber in jenen Sümpfen. Bis ich endlich auf einen verwachsenen kleinen Mann traf, der mich wissend ansah, mit einem Blick, als hätte er die Ewigkeit geschaut. "Was du begehrt, kann ich dir geben!" sagte er zu mir, noch ehe ich ihm eine Frage stellen konnte. Und dann drückte er mir einen dunklen Kristallsplitter in die Hand, nicht größer als der Nagel des kleinen Fingers. "Wenn du wieder in deinen Gemächern weilst, lege diesen Kristall des Nachts, ehe du einschläfst, auf deine Stirn und dein Wunsch wird wahr werden." Mir schwindelte und ich schloß die Augen, und als ich sie wieder öffnete, war er verschwunden, ohne daß ich sehen konnte, wohin.

Während der Heimreise war ich voll Glückseligkeit und froher Erwartung. Kaum zuhause angekommen, begab ich mich in mein Schlafgemach und legte den Kristall auf meine Stirn. Der Mond schien durch die halbgeöffneten Fenster und ich fiel in einen

tiefen, traumlosen Schlaf, wie ich ihn schon lange nicht mehr erlebt hatte.

Bei Nathok! Was war ich damals für ein Tor! Niemals hätte ich den Splitter auf meine Stirn legen dürfen, niemals! Die Götter werden mich dafür strafen!

Am nächsten Morgen fühlte ich mich jung, frisch und voller Tatendrang. Meine Augen sahen so scharf wie in meiner Jugend. Hoffnungsfroh lief ich zum Spiegel, doch der Anblick erschütterte mich zutiefst. Nichts hatte sich verändert! Und der dunkle Splitter war verschwunden. Ich ließ das ganze Schlafgemach durchsuchen, doch vergebens. Enttäuscht zog ich mich in meine Räume zurück und tröstete mich mit dem Gedanken, daß es wohl einige Zeit brauchen würde, bis die Wirkung einsetzte. Doch ein ungutes Gefühl blieb zurück.

In der nächsten Nacht umschwirrten mich Schatten in meinen Träumen. Sie flüsterten mir zu, mich ihnen zu öffnen. "Nimm das Geschenk an!", doch ich widersetzte mich ihren Wünschen, zu fremd und unheimlich waren sie mir.

Sie erschienen mir nun jede Nacht in meinen Träumen und langsam gewöhnte ich mich an sie. Und eines Nachts war es schließlich soweit. Ich gab meinen Widerstand auf und öffnete mich ihnen. "Erfülle unseren Wunsch", sangen sie, "und ein Teil der Jugend wird dir gehören!" Dann verlangten sie von mir, ich solle ein böses Gerücht über eine Person in Umlauf setzen, die mir völlig unwichtig erschien. Ich tat ihnen den Gefallen, die Person fiel am Hof in Ungnade und als ich mich am nächsten Tag im Spiegel ansah, da schien es mir, als wären die Falten, die sich tief in mein Gesicht gegraben hatten, nicht mehr so hart und unerbittlich. Und jedesmal, wenn ich ihnen einen kleinen Wunsch erfüllte, kam ein Stück der Jugend zu mir zurück, kaum merklich, aber für mich, der ich eingeweiht war, unübersehbar.

Dann erschien ER eines Nachts in meinen Träumen. Eine unheimliche Gestalt, schwärzer als die schwärzeste Nacht und mit einer Aura,

die Verführung und Schrecken zugleich beinhaltete. Es waren nun keine Wünsche mehr, die ER äußerte, es waren Befehle, denen ich gehorchen mußte, ob ich wollte oder nicht. Anfangs gelang es mir noch, die Taten hinauszuzögern, die ER von mir verlangte, weil sie den Interessen des Reiches zuwider liefen, doch bald schon blieb mir nichts anderes übrig, als seinen Willen unverzüglich in die Tat umzusetzen.

Ich gestehe, es störte mich nicht allzusehr, denn mein Körper nahm wieder die Formen an, wie ich sie so sehr gewünscht hatte, wenn auch das Gesicht noch an mein eigentliches Alter erinnerte.

Doch dann zeigte ER mir sein wahres Gesicht. ER befahl mir, jemanden zu ermorden! Und so sehr ich mich auch widersetzte, eines Nachts vollbrachte ich das Unvermeidliche. Nach der Tat wand ich mich vor seelischem Schmerz und Tränen der Wut näßten meine Wangen. Jetzt erst wurde mir bewußt, was ich getan und mit welcher finsternen Macht ich mich eingelassen hatte.

In der nächsten Zeit verschwanden noch mehrere Personen niedrigen Ranges aus der Hauptstadt und immer hatte ich meine Hände im Spiel. Jedesmal erwachte ich wie aus einem bösen Traum und sah die Früchte meiner Taten grauenvoll zugerichtet vor mir am Boden liegen. Langsam erkannte ich, daß sie alle eines gemeinsam hatten, sie trugen alle ein Amulett mit dem Symbol des neuen Nathok, der nichts mehr mit der "Alles verzehrenden Flamme der Finsternis" zu tun hatte.

Dann eines Nachts wurde ich aus meinem Traum gerissen, gerade als sich meine Hände um die Kehle von Charjka, meiner Köchin, legten. Ein unschuldiges und harmloses Geschöpf, naiv und unaufdringlich; irgendwie hatte ich sie in mein Herz geschlossen, und jetzt sollte sie sterben. Warum??? Ich wollte nicht, daß ich sie grausam verstümmelte. Ich wehrte mich, zum erstenmal, seitdem ER mich beherrschte. Doch meine Hände entzogen sich meinem Willen. Und ich mußte mitansehen, wie sie auf grauenvolle Weise das Leben verlor. Während sich mein Innerstes vor



MpSch
1986

Kromadils Verführer ???

Scham und Schmerz wand, wurde mir bewußt, in welches Ungeheuer ich verwandelt wurde; ein Ungeheuer, das unter den Qualen seiner Opfer fast ebenso litt, wie diese selbst. Ein Hund wurde von seinem Herrn nicht so beherrscht, wie ich von IHM. Lieber wollte ich sterben, als solch ein Leben weiterführen zu müssen. In dieser Nacht beschloß ich, wenn ich mich IHM schon nicht entziehen konnte, irgendjemand auf mich aufmerksam zu machen...

Haskal brach seine Vorlesung ab, ein hilfloser Ausdruck der Furcht stand in seinem Antlitz. Auch die anderen Anwesenden waren bleich geworden, selbst der Kirator, der sonst kaum aus der Ruhe zu bringen war. "Der Rest des Pergaments ist den Flammen zum Opfer gefallen."

Eadgil nickte, "Ich danke dir trotzdem, Haskal. Du hast deine Sache sehr gut gemacht. Es scheint, als wäre mein Kämmerer von einer unbegreiflichen Macht gezwungen worden, diese Verbrechen auszuführen."

Da meldete sich Morwyn zu Wort: "Ich halte das alles für Hirngespinnste eines alten Mannes. Der Kämmerer war anscheinend nicht mehr bei klarem Verstand. Niemand hat ihm Befehle erteilt. Er hat die Verbrechen in geistiger Umnachtung ausgeführt. Für mich

scheint der Fall geklärt, wenn er auch leider mich persönlich betrifft."

Der Kirator erhob sich und sagte: "Nun denn, lassen wir es dabei bewenden. Geht jetzt bitte, nur Chanfar soll hierbleiben."

Und während Morwyn, Garoth und Haskal den Saal verließen, sank Eadgil schwer auf eine Bank nieder und barg kopfschüttelnd sein Gesicht in den Händen. "Versteht ihr, warum uns Thorag das antut, Chanfar? Es kann nur sein Werk sein, aber warum? Ich hatte geglaubt, Lugaristan wäre frei von ihm und seinem Wirken."

Chanfar hob hilflos die Hände und meinte: "Nun, mein Kirator, war Thorag nicht ein Anhänger von Nathok als die allesverschlingende Flamme der Finsternis? Und ist die Substanz, von der ihr mir erzählt habt, nicht ein Werkzeug der Finsternen Götter?"

Der Kirator atmete schwer durch und nickte. "Chanfar, wenn ihr recht habt, stehen uns furchtbare Zeiten bevor. Es kann sein, daß wir eure Kalaniter schon bald brauchen werden. Haltet euch bereit:"

Und mit diesen Worten verließen beide den Saal.

Wie lässt sich der vorangegangene Bericht interpretieren? Jetzt, wo ich diese Zeilen schreibe, habe ich bereits Einblicke in das Wirken der *Substanz* auf der *Yddia* und ich muss an dieser Stelle einen Vorgriff tätigen:

Im gleichen Jahr der voran geschilderten Ereignisse beginnen Truppen der **EWIGEN ARMEE** damit, in der *Westlichen Welt* das Land *Shub-Nigurath*, welches Vasallen der *Substanz* zugeordnet werden kann, ohne nennenswerten Widerstand zu übernehmen. Vieles deutet auf ein geheimes Abkommen hin, welches zwischen der *Substanz* und *Chanfar* geschlossen wurde.

War also diese ganze Mordgeschichte nur ein Ablenkungsmanöver? - War alles seit Jahren so geplant? - Hatte der rätselhafte Angriff in *31 ndF* nur das Ziel, einen unauffälligen Kontakt zu *Chanfar* herzustellen? Oder sind das alles nur Hirngespinnste, die sich in meinem Kopf festsetzen, und war die Beeinflussung von *Kromadil* nur ein Racheakt von Anhängern des alten Glaubens?

Vielleicht werden sich Antworten in der Zukunft finden lassen. Ich muss nun mit der Schilderung der Geschehnisse auf der *Westlichen Welt* fortfahren, obwohl mir ein Gerücht zugetragen wurde, nachdem es in den nördlichen Sümpfen wieder Aktivitäten gegeben haben soll.

Niedergeschrieben von Aaron-Koh im Jahre 45 ndF als Nachtrag zu den Berichten über Lugaristan.

Geheimwissen über die Substanz

*Bei dem folgenden Text handelt es sich um eine reine Enzy-Information zur **Substanz von Mhjin**, die eine gemeinsame Basis für clanübergreifende Storys schaffen soll.*

*Eine Darstellung der **Substanz von Mhjin** und ihrer Ziele, betrachtet aus dem Blickwinkel eines Magiraners, der kein in Geheimwissen Eingeweihter ist, sollte niemals Informationen im Klartext, sondern mysteriöse Andeutungen und möglicherweise Ungereimtheiten enthalten. Es sollte immer davon ausgegangen werden, dass die nachfolgenden Informationen niemals in einer solch kompakten Form zugänglich sind!²¹*

Ursprung und Kräfte der Substanz von Mhjin

Man sagt, die Substanz von Mhjin sei der monströse, gestaltlose Urschleim, der von den Lenden der Chaosgötter troff an unbegreiflichen Orten jenseits von Zeit und Raum, wo diese unerkannt zwischen den Sternen wandeln. Formlos, ewig wandelbar, erschafft die Substanz niemals neues Leben, sondern gebiert aus sich selbst heraus bloße Imitationen.

Es heißt, dass mit der Ankunft der Substanz auf Magira Hass, Machtgier und Selbstsucht auf der Welt Einzug hielten. Selbst die versprengten Tropfen der Substanz, die nicht unter den Bann der Lichtgötter gefallen waren und sich unter der Erde oder in den Körpern von Lebewesen einnisteten, reichten aus, ein Zeitalter der sinnlosen Kriege zu beginnen, dass im Grunde bis heute anhält. Nachdem die Substanz aus ihrer langen Einkerkierung im Turm von Sarn befreit worden war, machte sie sich daran, ihren Einfluss auszudehnen und weiteres Wissen über die Welt, auf der sie sich befand, zu sammeln. Zuerst war sie sich ihres wahren Auftrags nur schemenhaft bewusst, denn aufgrund ihrer Zersplitterung und der langen Gefangenschaft hatte sie einen Teil von sich selbst verloren. Aber mit Mhjintrak Morul war der erste der Mhjintraks entstanden, die in den folgenden Jahrhunderten menschliche Intelligenz und bewusste Planung mit dem instinktiven Bösen der Substanz verbanden.

Das Ziel der Substanz ist es nicht, alles Leben zu vernichten. Denn die Substanz ernährt sich ja von eben diesem Leben. Am Anfang war die Substanz nur ein *Etwas*, eine Verkörperung, ein Hunger, dem Gestalt gegeben worden war. Durch Aufnahme von Seelen gewann sie Wissen, aber auch die Erkenntnis der eigenen Existenz.

So, wie die Lichtwesen Lebenskraft schöpfen aus dem Leben, dass sie umgibt, und aus der Macht der Natur, deren Kinder sie sind, so ernährt sich die Substanz von Mhjin von den

²¹ Christina Schwanitz, Braunschweig, den 27. Juni 2010 [Dies ist eine überarbeitete Version des Textes, „Ursprung und Kräfte der Substanz von Mhjin“ (Christina Waldeck, September 2000). Die ursprüngliche Version wurde veröffentlicht in: Sumpfgeblubber 68 (FOLLOW 368). Ich danke Peter Emmerich für seine Kommentare und Korrekturen.]

negativen Gefühlen lebender, denkender Wesen: Eifersucht, Eigensucht, Missgunst, Größenwahn, Gier, Ruhmsucht, Neid, Zorn und Hass, Lebensüberdruß, Furcht, Grauen, Mitleidlosigkeit, Sadismus und Wahnsinn. Je größer die Menge oder Stärke der negativen Gefühle ist, welche die Substanz in sich aufnehmen kann, desto mehr wächst sie und desto weiter reicht ihr eigener Einfluss. Ein von jeglicher Nahrungsquelle abgeschnittener Substanzsplitter wird von sich selber zehren und mit der Zeit in einen Zustand der Starre verfallen, ähnlich einem Tier im Winterschlaf oder einer Zecke, die bewegungslos lauert, bis sie in ihrer Nähe neuer Nahrung spürt.

Die Substanz hat einen negativen Einfluss auf lebende Dinge, die längere Zeit mit ihr in Kontakt stehen: es kann zu körperlichen Mutationen kommen²² oder das Verhalten von Mensch und Tier, ja die Gesellschaftsstruktur und Atmosphäre ganzer Länder kann sich schleichend ändern²³.

Die Substanz ist jedoch nicht nur "das Böse, das in der Tiefe lauert" und "der alte Feind", der sich schon vor vielen Jahren aus den nördlichen Sümpfen der Alten Welt befreit hat. Beinahe noch mehr gefürchtet werden von Eingeweihten die aus Substanz gebildeten Kreaturen, die einst Menschen oder andere sterbliche Wesen waren, bevor ihre Seelen ein Teil der Substanz wurden. Die Substanz ist fähig, das gesamte Sein – das Feuer der Seele, den Verstand, und alle Erinnerungen – eines Menschen im Augenblick seines fleischlichen Todes in sich aufzunehmen und es in einer Art Sammelbecken zu speichern. Voraussetzung dafür ist, daß die Person im entscheidenden Moment entweder in körperlichem Kontakt mit der Substanz steht oder einen dunklen Splitter in sich trägt. Die assimilierten Personen erfahren eine Wiedergeburt aus der Substanz heraus, in aus Substanz geformten Körpern. Diese Verheißung der Unsterblichkeit ist es, die schon viele Menschen den lockenden Stimmen der Substanz hat folgen lassen.

Nun kann die Substanz aber nicht jeden, dessen Talente für sie von Interesse sind, so einfach in sich aufsaugen. Zielpersonen können natürlich ermordet werden, aber die Übernahme eines solchen widerstrebenden Geistes, der erst bezwungen werden muss, kostet die Substanz erheblich mehr Kraft als die Aufnahme eines willigen Geistes, und die Todesangst der letzten Momente kann es unmöglich machen, alle Erinnerungen des Opfers zu stehlen, bevor sie verwehen. Stimmt der Auserwählte hingegen zu und läßt sein Ich freiwillig in die Substanz einfließen, während sein Körper stirbt, ist es ein Leichtes, die Persönlichkeit mit allen Erinnerungen und ihren erlernten Fähigkeiten zu assimilieren. Es ist nicht zwingend erforderlich, dass diese Person vorher tatsächlich weiß, *was* die Substanz ist oder was es bedeutet, ein Substanzling zu werden. Es spielt keine Rolle, ob jemand auf Lügen über Macht und Unsterblichkeit, die zu erringen wären, hereingefallen ist, ob er der Substanz dienen wollte oder glaubte, die Substanz zu seinem Werkzeug machen zu können, oder ob er im Angesicht des Todes auf ein Angebot zur Rettung einging. Es muß der Wille vorhanden sein, weiterzuexistieren, in welcher Form auch immer. Das

²² z.B. die Blauen Wälder von Wu-Shalin, in der Yddia

²³ Shub-Nigurath und Iiringoi, in der Yddia

bedeutet, dass die mächtigsten Substanzlinge als Sterbliche sehenden Auges in ihr Verderben gerannt sind, aus Gier, Arroganz oder Furcht vor dem Tod.

Das gesamte Wissen und die Erinnerungen der aufgenommenen Personen gehen in die Substanz ein und stehen dort zur Vervielfältigung zur Verfügung. Die Persönlichkeit bleibt erhalten, da sie an die Seele gebunden ist, aber sie nimmt durch die Assimilation eine Wendung zum Bösen: der Substanzling begreift sich als Teil der Substanz von Mhjin *und gleichzeitig* als Person, er dient den Dunklen Göttern aus freien Stücken. Er begreift im Moment seiner Eins-Werdung mit der Substanz die Wahrheit und erhält grundlegendes Wissen über Ursprung und Ziele der Substanz, aber jegliche Zweifel oder Abscheu, die er als lebendes Wesen vielleicht noch gespürt haben könnte, verfliegen. Solange er sich in der Grundmasse der Substanz aufhält, ist er ein Teil und gleichzeitig das Ganze. Aus diesem Grund gibt es keine Verräter oder Überläufer unter den Substanzlingen: Sie dürfen neben zu ihrem Auftrag sehr wohl eigene Ziele verfolgen, wenn sie sich außerhalb der Substanz bewegen, aber sie könnten sich sowenig gegen die Substanz wenden wie eine Auge gegen den Rest des Körpers revoltieren kann.

Die Verwandlung in einen Substanzling scheint mit einem Verlust bestimmter Emotionen und Moralvorstellungen einherzugehen: Die neuentstandene Wesenheit ist nicht mehr menschlich. Die ehemalige Persönlichkeit ist noch erkennbar, denn der Substanzling trägt Erinnerungen aus seinem früheren Leben als Sterblicher in sich; er kann Emotionen anderer Lebewesen intellektuell nachvollziehen und sogar nachahmen, aber er entwickelt eine gewisse Leidenschaftslosigkeit. Man mag es für positiv halten, dass den meisten Substanzlingen Sadismus fremd zu sein scheint. Leider ist ihnen Mitgefühl genauso fern. Ein Wesen, das sich von Emotionen ernährt, hat diese selber längst hinter sich gelassen. Was übrigbleibt, ist ein fremdartiger Hunger, und hin und wieder erlauben sich Substanzlinge ein Aufflackern von Triumphgefühl oder Neugier, eine sarkastische Boshaftigkeit oder herablassende Amüsiertheit.

Angeborene oder rassenspezifische magische Fähigkeiten (z.B. der Gestaltwandel von Werwesen), die bereits zu Lebzeiten ein Teil des Individuums waren, können nicht vervielfältigt werden, sondern bleiben mit der Seele des einzelnen Substanzlinges verknüpft. Das arkane Wissen um Zaubersprüche hingegen, welche von jedem begabten Sterblichen mit dem entsprechenden Training erlernt werden können, kann vervielfältigt und weitergegeben werden.

Ältere Seelen verschmelzen irgendwann gänzlich mit der formlosen Ursubstanz. Je länger die Zeit, die eine solcher Geist ohne eigenen Körper im Sammelbecken aufgenommener Bewußtseine und Seelen verbringt, desto größer die Chance, dass er sich schließlich nur noch als Teil der Verkörperung Mhjins begreift. Seine Identität als Individuum geht verloren, nur das Wissen und die Erfahrungen bleiben erhalten.

Die Gestalten, in der ein Substanzling auftreten kann, sind theoretisch fast unbegrenzt an Zahl. Es ist der Wille des Mhjintraks, der einen Körper aus der Substanz formt, und es ist



Der Turm von SARN

unklar, inwieweit die einzelnen Substanzlinge ein Mitspracherecht in Bezug auf Details haben. Angesicht der Tatsache, dass ein Substanzling alles und jeder sein könnte, Mensch oder Tier, jung oder alt, Mann oder Frau, hässlich oder unmenschlich schön, ist es bemerkenswert, wie viele der Substanzlinge einen Körper wählen, die ihrer eigenen Gestalt zu Lebzeiten sehr ähnelt. Eine Erklärung hierfür wäre, dass Substanzlinge, ähnlich wie Gespenster, ein unterbewusstes Körperbild von sich selbst haben, dass auch nach dem Tod ihrer sterblichen Hülle als Teil ihrer Persönlichkeit an ihre Seele geknüpft überdauert.

Für die Richtigkeit dieser Theorie spricht auch die Tatsache, dass es in letzter Zeit Substanzlinge gegeben hat, die zumindest zeitweilig mehr als ein Bewußtsein in ihrem Körper trugen. Die meisten Assimilationen werden direkt durch größere Ansammlungen ungeformter Substanz vorgenommen. Tatsächlich ist aber selbst eine kleine Menge Substanz ausreichend als Behältnis für zahlreiche Seelen und Erinnerungen. Ein einzelner Substanzling ist dazu fähig, eine zweite Seele zu absorbieren; allerdings muss er zu diesem Zweck seine eigene Gestalt aufgeben. Sobald er sich mit einer größeren Substanzansammlung vereinigt, werden die neu gewonnenen Erinnerungen Teil der Gesamsubstanz. Eine solcherart durchgeführte Assimilation birgt für die Originalpersönlichkeit die Möglichkeit, sich besondere Fähigkeiten des "Neuankömmlings" zu eigen zu machen, aber auch das Risiko, dass beide Seelen und Persönlichkeiten untrennbar miteinander zu verschmelzen beginnen, was im Grunde den Tod der unterlegenen Persönlichkeit und die unwiderrufliche Veränderung der dominanten Persönlichkeit bedeuten würde.

Die Substanz und die aus ihr geformten Körper sind immun gegen Feuer, Kälte, Säure, Schmerz, Erstickern, Ertrinken, Verhungern, Verdursten und Krankheiten. Obgleich ein solcher Körper simulierte Organe besitzt, um Sprache, Nahrungsaufnahme und – bis zu einem gewissen Grade – auch die Nachahmung natürlicher Körperfunktionen (Atmung, Geschlechtsverkehr usw.) zu ermöglichen, handelt es sich doch um unnatürliches Leben. Substanzwesen und Substanzlinge besitzen eine gleichbleibende Körpertemperatur und keinen Körpergeruch, was aber meistens nur Tieren auffällt. In Gegenwart von Menschen wird der Mangel an Eigengeruch im Ernstfall durch das Tragen von bereits benutzter Kleidung überdeckt, die als Speichermedium für eine Vielzahl von Gerüchen, wie Parfüm, Schweiß, Rauch, Chemikalien etc., hervorragend geeignet ist. Substanzwesen und Substanzlinge brauchen keinen Schlaf, können diesen Zustand mit ein wenig Schauspieltalent jedoch darstellen.

Ein aus Substanz geformter Körper zerfließt bei seiner Zerstörung zu einer bräunlich-schwarzen Masse von der Konsistenz dünnen Schlammes. Diese Substanz ist nur quasimateriell, da sie eine Verdichtung der Essenz der Dunklen Götter ist, die in anderen Ebenen des Universums existieren. Sie kann sich nur kriechend bzw. fließend fortbewegen, ist aber entlang von Oberflächen nicht an die Gesetze der Gravitation gebunden. Im flüssigen Urzustand kann Substanz jegliche normale Materie durchdringen und hindurchsickern, ohne Spuren zu hinterlassen, deshalb kann sie auch nicht mit normalen Mitteln eingefangen werden.

Es existieren weißmagische Rituale, die von den Göttern der Ordnung geschaffen wurden, um die Substanz abzuweisen oder einzukerkern und in Stasis zu versetzen²⁴. Diese Rituale sind jedoch in der Gegenwart der magiranischen Geschichte weitgehend vergessen und nur noch in alten arkanen Schriften und Gesängen zu finden oder eingemeißelt in den Stein von Ruinenstädten aus der Frühzeit der magiranischen Geschichte, vor den großen Kriegen. Neue Städte wurden über den Ruinen alter Tempel und Straßen erbaut, Wetter und Flechten haben Runenstelen zur Unleserlichkeit verwittern lassen, alte Sprachen gerieten in Vergessenheit. Die Substanz trachtet ständig danach, die letzten Exemplare dieser Bücher, Pergamente und Schriftrollen zu finden und an sich zu bringen. Zuweilen erzeugt die Substanz eigene Kopien dieser Werke, die jedoch subtile Fehler oder Lücken enthalten, um die potentiell gefährlichen Zauber wirkungslos zu machen. Der Rest der Texte, mit seinen Beschwörungen, verbotenen Namen und Enthüllungen, ist hingegen authentisch genug, um die Schriften als Originale erscheinen zu lassen, und in seinen Andeutungen, Versprechungen und Anweisungen ein Köder für Okkultisten, deren Studien sich der dunklen Seite zugeneigt haben. Die Substanz bietet Leichtgläubigen nur allzugern ihre Dienste an...

Es ist möglich, Teile der Substanz, nennen wir sie 'Substanzsplitter', vollständig zu vernichten, aber dazu ist nur starke und von sterblichen Gelüsten unverschmutzte Lichtmagie fähig; ein Splitter des Lichtes, d.h. Lebenskraft eines Lichtwesens, muss geopfert werden, um den finsternen Splitter zu neutralisieren.

Die Substanz ist unfähig, Mitglieder von Rassen zu assimilieren, die von den Göttern des Lichtes und den Mächten der Ordnung geschaffen wurden wie beispielsweise jene vom unsterblichen Volk der Naturgeister, deren Körper nicht aus weltlicher Materie sind und deren Geist frei ist von dunklen Trieben. Die Seelen solcher getöteter Naturgeister werden vom Wind davongetragen, ohne dass ihr Wissen der Substanz zugänglich wäre.

Das Sammelbecken der Ursubstanz

Die Ursubstanz stellt die formlose Masse dar, aus der jeder Mhjintrak seine Macht bezieht. Diese Sammelbecken dienen als Quelle für die Körper der Substanzwesen und Substanzlinge und als Speicher für alle Seelen und Erinnerungen. Diese geballte Essenz des Bösen kann in ihrer Umgebung Krankheit, Transformationen und Irrsinn hervorrufen und vergiftet stetig die Aura ihres Aufenthaltsortes. Es heißt, dass Menschen, die zu lange in der Gegenwart der Substanz verbringen, einen Teil ihrer Menschlichkeit verlieren, grausam oder teilnahmslos werden.

Seit ihrer Ankunft auf Magira hat sich die Ursubstanz über die Welten verteilt, und mit jedem Körper oder Gegenstand, der aus ihr erschaffen wird, bleibt ein Teil dieser Masse in fester Form gebunden. Um zu wachsen, sich zu vermehren, braucht die Substanz die dun-

²⁴ siehe die Geschichte über den "Turm von SARN"

kelsten Begierden der Magiraner in ihrer Umgebung, denn davon ernährt sie sich. Sie saugt ihre Energien begierig auf und manifestiert diese in Form des schwarzschleimigen Ektoplasmas, aus dem sie besteht.

Substanzwesen

Substanzwesen können in großer aber nicht unbegrenzter Anzahl erschaffen werden, sie sind sozusagen das "Fußvolk" der Truppen eines Mhjintraks. Sie werden erschaffen, um eine bestimmte Aufgabe auszuführen, danach werden sie normalerweise wieder aufgelöst. Sie erhalten nützliche Fähigkeiten, (falsche) Erinnerungen und eine rudimentäre Persönlichkeit vom Mhjintrak, der sie erschaffen hat. Substanzwesen verständigen sich normalerweise durch Sprache, denn sie verfügen nicht über Telepathie, aber eine Art von empathischer Intuition für die Handlungen der anderen Substanzwesen ist vorhanden, da sie alle derselben Sache dienen. Sie zerfließen wieder zu Substanz, wenn sie eine "tödliche" Wunde erhalten; tödliche Wunden sind solche, welche die Matrix des Körpers überlasten (z.B. Schwertwunden, abgeschlagene Gliedmaßen). Da ein Substanzwesen kein unterbewusstes Körperbild von sich selbst hat, besitzt es keine Möglichkeit zur Regeneration.

Substanzlinge

Es gibt nur eine begrenzte Anzahl echter, beseelter Substanzlinge, denn ihre Erschaffung kostet die Substanz viel Kraft. Aber sie sind es, die mit Menschen in Kontakt treten und sich unerkannt unter ihnen bewegen. Sie sind die Spione, Befehlsgeber und Diplomaten, die Generäle und Feldherren eines Mhjintraks. Er stattet sie mit Fähigkeiten aus dem Jahrtausende alten Erfahrungsschatz aus, aber je mehr Macht ein solcher Substanzling in sich vereint, desto mehr zehrt die „Geburt“ von den Reserven der Substanz.

So wie ein Substanzling einst ein Sterblicher war, ist auch die Aufnahmefähigkeit seines Verstandes nicht grenzenlos. Wird er von zu vielen fremden Erinnerungen überschwemmt, verfällt er dem Wahnsinn. Auch darum werden bevorzugt willensstarke und begabte Personen ausgewählt, oder solche, deren Psyche bereits vom Wahnsinn gekostet hat ohne ihm zu verfallen.

Substanzlinge haben grundsätzlich die Fähigkeit, die Anwesenheit anderer Substanzwesen und Substanzlinge und die Nähe von Lichtwesen (z.B. Naturgeistern) zu spüren, wie es Naturgeistern ebenso möglich ist, die Nähe eines Substanzlings oder großer Ansammlungen von ungeformter Ursubstanz zu fühlen. Es handelt sich dabei *nicht* um die Wahrnehmung einer exakten Richtung oder genauen Entfernung, eher ein intuitives Gefühl (eine Erschütterung des "Gleichgewichts der Mächte"), wenn ein solches Wesen sich in ihrem Umkreis aufhält (Umkreis ist hierbei definiert als "irgendwo auf dem Burggelände", vielleicht auch noch als "in derselben Stadt", aber nicht "etwa 5000 Meilen nördlich von mir"). Die Gegenwart eines Lichtwesens ruft dabei in einem Substanzling ein Gefühl der Ab-

scheu hervor, umgekehrt ergeht es dem Lichtwesen genauso, auch wenn es sich vielleicht nicht erklären kann, wer oder was diese Empfindungen hervorruft. Diese Gefühle werden stärker, je näher sie sich kommen. Winzige Substanzsplitter sind normalerweise zu klein und schwach, um von Lichtwesen empfunden zu werden, es sei denn, sie kommen damit in direkten Kontakt.

Über geringe Entfernungen hinweg können sich zwei Substanzlinge untereinander durch Telepathie verständigen; dies gibt ihnen die Möglichkeit zu einem lautlosen Zwiegespräch, während sie gleichzeitig ein für die Ohren von Menschen bestimmtes unverfängliches Gespräch halten können.

Substanzlinge können ihren Körper nicht frei verwandeln, haben aber eine gewisse Kontrolle darüber: Wunden, die nicht tödlich sind, können entweder dargestellt werden (d.h. Blut fließt und erscheint als Blut, solange wie der Substanzling sich nicht zu weit davon entfernt) oder mittels Konzentration geheilt werden (Wunden schließen sich, ohne zu bluten, oder herabgetropftes "Blut" zerfließt und vereinigt sich wieder mit dem Körper); abgeschlagene Gliedmaßen werden allerdings nicht regeneriert, sondern zerfließen, und die Substanztropfen machen sich unterirdisch auf die Reise zurück zum nächstgelegenen Sammelbecken.

Wunden, die so heftig und zerstörerisch sind, dass sie das Unterbewusstsein des Substanzlings als "tödlich" interpretiert (z.B. geköpft zu werden) führen in fast allen Fällen dazu, dass sich der Körper über die Fähigkeit der Selbstheilung hinaus destabilisiert und die Form des Substanzlings zerfließt, um sich auf dem Rückweg zum nächstgelegenen Sammelbecken zu machen. Nur ein Mhjintrak kann einem Substanzling eine neue Form geben. Es gab jedoch Berichte über Substanzlinge, die selbst nach einer Vierteilung oder Enthauptung noch für einige Zeit Teile ihres Körpers in feststofflicher Form halten konnten, um als grausige Trophäe ihren verderblichen Einfluss auf den Geisteszustand ihres Mörders zu nehmen. Manche Substanzlinge, die einen Körper trugen, der nicht ihrer Originalgestalt aus sterblichen Tagen entsprach, haben die Fähigkeit gezeigt, im Angesicht der Destabilisierung ihres Körpers durch Wunden kurzfristig ihr ursprüngliches Aussehen anzunehmen, als ob diese vertraute Gestalt ihnen unterbewusst half, Kontrolle über ihre Gestalt zu behalten.

Ein Substanzling kann mit seiner Ausstrahlung keine Gefühle aus dem Nichts induzieren, aber er kann existierenden *Gefühle manipulieren, um sie zum Negativen zu verdrehen*: Liebe wird zu Eifersucht, eine Liebhaberei zu einer zwanghaften Fixierung, vage Abscheu wird zu Hass, Ärger zu mörderischem Zorn, Unsicherheit zu Despotismus, Traurigkeit zu unerträglicher Schwermut und Gedankenlosigkeit zu Grausamkeit. Diebe werden zu raffgierigen Raubmördern, scheue Liebhaber zu Erpressern, unzufriedene Zweitgeborene zu neid-erfüllten Geschwistermördern, verletzte Idealisten werden zu kaltherzigen Fanatikern.

Einflüsterungen: Kein Substanzling kann einen völlig neuen Gedanken in das Bewusstsein eines Menschen setzen, noch hypnotisch sein Bewusstsein kontrollieren. Durch Andeu-

tungen und raffinierte Fragen (ähnlich wie Jago in Shakespeares "Othello") können jedoch Hirngespinnste in den rezeptiven Geist gepflanzt werden. Dazu ist es nötig, dass der Mensch bereit ist, dem Substanzling zuzuhören, und das setzt voraus, dass er ihn als glaubwürdig einstuft. Am einfachsten ist es, eine vergiftete Saat zu pflanzen, wenn im Geist des Menschen bereits ein Samenkorn des Zweifels oder der Unsicherheit vorhanden ist. Aus diesem Grund ist der Substanzling wohlberaten, sein Opfer zuvor genau zu studieren, um dann die Position eines wohlvertrauten Freundes oder Beraters einzunehmen. Sätze wie "Seid Ihr Euch sicher, dass sie Euch treu ist?", "Wenn Ihr sicher seid, dass es keinen Grund zur Besorgnis gibt, guter Freund, werde ich künftig alle diesbezüglichen Gerüchte als üble Unkenrufe aus meinem Gedächtnis verbannen.", "Wer könnte Euch schaden wollen? Denkt nach... ein jeder hat doch Feinde. Vielleicht jemand, der Euch Euren guten Ruf oder Euren Stand bei Hofe neidet..." können im richtigen Augenblick verheerende Folgen haben. Insbesondere, wenn man bereits rechtzeitig Indizien ausgestreut hat, die das Misstrauen des Opfers gegen das gewählte Ziel noch erhöhen.

Ein Substanzling kann *die Bewusstseine von in seiner Nähe anwesenden Personen verwirren*. Dies ist nicht die Fähigkeit, festgelegte und detaillierten Halluzinationen zu erzeugen. Die Opfer beginnen, unter dunklen Ahnungen zu leiden, die ihre Willenskraft auf die Probe stellen: schemenhafte Formen, die man nur aus dem Augenwinkel sieht, das Gefühl, beobachtet zu werden, sich ständig verdichtender Verfolgungswahn oder das Gefühl des eigenen bevorstehenden Todes.

Der Substanzling kann in einer ihm bekannten und in der Nähe anwesenden Person *Alpträume* hervorrufen. Das Opfer erlebt eine Verkörperung seiner Ängste, die es im Schlaf schreien lassen, oder muss miterleben, wie es im Traum unaussprechliche Handlungen begeht, die es im wachen Zustand voller Entsetzen ablehnen würde, aber im Traum fühlten sie sich *gut an und richtig*.

Ein Substanzling kann bei einer einzelnen Person durch eine Berührung *Krankheit* hervorrufen, falls das Opfer nicht durch Amulette oder Zauber geschützt ist. Meist handelt es sich hierbei nur um Symptome, die für andere Lebewesen nicht ansteckend sind und die der menschliche Körper mit der Zeit ausheilen kann, wenn der Substanzling "gnädig" war und das Opfer nicht jeden Tag erneut aufsucht... Manche Symptome können zum Tode führen, da gängige Medikamente nur vorübergehend Linderung bringen. Die verseuchte Berührung eines Substanzlings kann jedoch auch entstellende oder tödliche Leiden wie aggressive Krebsgeschwulste, Lepra, Knochenerweichung, Blindheit oder Vergiftungen bringen, die dann ihren Verlauf nehmen. Diese Fähigkeit wird von Substanzlingen häufig angewandt, um Menschen mit den Leiden ihrer Angehörigen zu erpressen; um Personen aus dem Weg zu räumen, die den Plänen des Substanzlings im Weg sind; oder um Kultisten, die der Substanz dienen wollen, einen Gefallen zu tun, indem man Gegner und Konkurrenten des Kultisten einen schnellen (oder wenn gewünscht auch langsamen und qualvollen) Tod sterben lässt. Manche Substanzlinge ziehen es vor, als "Arzt und Retter in der Not" aufzutreten, indem sie ein Opfer zuerst mit Krankheit schlagen, um es dann zu

kontaktieren und dem Kranken zu versprechen, dass man ihn von der "mysteriösen plötzlichen Krankheit" heilen könne; stimmt das verzweifelte Opfer zu, beendet der Substanzling einfach seine früheren "Zuwendungen". Heil magie kann von Substanzlingen in keiner Form mehr angewendet werden, egal über welche magischen Kräfte sie im Leben verfügten. Die Aura der Substanz macht die Ausübung weißer Magie unmöglich. Auf der anderen Seite ist ein großes theoretisches Wissen über Anatomie, nichtmagische Medizin und vielerlei Drogen im Substanzpool vorhanden, falls es einen Substanzling danach verlangt, sich als Arzt auszugeben.

Die drei Mhjintraks

Einst waren dies:

- *Mhjintrak Morul, der Schattenlord, Herr der Nebellandes.*
- *Mhjintrak Morguun, der Fürst der Tiefe, Herr der Blauen Wälder.*
- *Mhjintrak Myocastor, der Theokrat von Ankhör, Herr der Schwarzen Stadt.*

Nur die Zukunft wird zeigen, in welchen Gestalten und unter welchen Namen das Grauen erneut aus der Tiefe steigen wird, um unter die Sterblichen zu wandeln.

Die Mhjintraks besitzen alle Fähigkeiten der normalen Substanzlinge. Zusätzlich können sie jederzeit von überall her telepathischen Kontakt mit beliebig vielen ihrer Substanzwesen und Substanzlingen herstellen oder auch mit den anderen beiden Mhjintraks. Sie können als telepathischer Knotenpunkt dienen und es andere Substanzlinge erlauben, miteinander über weite Entfernungen zu sprechen. Sie können auf das gesamte in der Substanz gespeicherte Wissen zugreifen, ihr Geist durchdringt jeden Tropfen ungeformter und geformter Substanz und ist allgegenwärtig. Die Mhjintraks können aus der Substanz heraus Gegenstände wie z.B. Kleidung, Münzen, Waffen, Wagen und Schiffe, Bauwerke und ähnliches erschaffen, vorausgesetzt, dass sie einen solchen Gegenstand kennen.

Die Mhjintraks können Substanzwesen formen und sie mit grundlegenden Erinnerungen und Fähigkeiten ausstatten, allerdings mit gewissen Einschränkungen: So kann der Mhjintrak z.B. von einem vor Jahrhunderten assimilierten Krieger ein Dutzend Duplikate erschaffen, die über dasselbe Wissen und Aussehen verfügen, aber nur auf Kampf programmiert sind. Ebenfalls könnte der Mhjintrak einen Doppelgänger von jeder Person erschaffen, deren Äußeres er kennt, so könnte er z.B. ein Substanzwesen mit dem Aussehen des walischen Jarkhan erzeugen und ihm die walische Sprache und ein Verständnis der Geschichte und Kultur der Walis mitgeben, soweit dieses Wissen in der Substanz vorhanden ist. Solange aber der echte Jarkhan nicht selbst assimiliert wurde, verfügt ein solcher Doppelgänger weder über dessen persönliche Erinnerungen noch über dessen speziellen Fähigkeiten. Die Mhjintraks können "vernichteten" Substanzlingen neue Körper geben und ihnen nützliches Wissen und körperliche Fähigkeiten zuteilen. Wenn sie wünschen, können sie ebenso leicht alte Erinnerungen löschen und auf diese Weise die Persönlichkeit der kopierten Person verändern.



Ein Mhjintrak?

Jeder Mhjintrak kann seinen eigenen Körper beliebig formen und nach einer Zerstörung des Körpers wieder zusammensetzen (ein Vorgang, der allerdings einige Momente in Anspruch nimmt). Er könnte auch einen Doppelgänger von sich selbst erschaffen (mit dem er in telepathischem Kontakt steht) und ihn mit ausreichend Wissen ausstatten, so dass das Substanzwesen genauso handelt, wie der Mhjintrak selbst es tun würde; auf diese Weise kann ein Mhjintrak also tatsächlich an mehreren Orten zugleich sein. Man kann davon ausgehen, dass die Mhjintraks zusätzlich zu ihren Fähigkeiten, die sie als Sterbliche bereits besaßen, und dem gesammelten Wissen der Substanz über weitere unbekannte magische Kräfte verfügen, da sich in ihnen die Essenz der Dunklen Götter, deren sichtbare Manifestation die Substanz ist, quasi konzentriert.

