

**ALFRED BEKKER
ABRAHAM MERRITT**



ZWEI FANTASY-SAGAS

**DER MAGIER VON
ARAKAND**

DIE

SCHLANGENMUTTER

Zwei Fantasy Sagas: Der Magier von Arakand/Die Schlangenmutter

Alfred Bekker and Abraham Merritt

Published by BEKKERpublishing, 2017.

Inhaltsverzeichnis

[Quest for Fantasy #3](#)

[Copyright](#)

[Der Magier von Arakand](#)

[Die Stadt Arakand](#)

[Die Welt von Arakand](#)

[Prolog](#)

[Chronologie](#)

[Erstes Kapitel](#)

[Zweites Kapitel](#)

[Drittes Kapitel](#)

[Viertes Kapitel](#)

[Fünftes Kapitel](#)

[Sechstes Kapitel](#)

[Siebttes Kapitel](#)

[Achtes Kapitel](#)

[Neuntes Kapitel](#)

[Zehntes Kapitel](#)

[Elftes Kapitel](#)

[Zwölftes Kapitel](#)

[Dreizehntes Kapitel](#)

[Vierzehntes Kapitel](#)

[Fünfzehntes Kapitel](#)

[Sechzehntes Kapitel](#)

[Siebzehntes Kapitel](#)

[Achtzehntes Kapitel](#)

[Neunzehntes Kapitel](#)

[Zwanzigstes Kapitel](#)

[Einundzwanzigstes Kapitel](#)

[Zweiundzwanzigstes Kapitel](#)

[Dreiundzwanzigstes Kapitel](#)

[Vierundzwanzigstes Kapitel](#)

[Epilog](#)

Die Schlangemutter

1. SUARRA

2. DIE UNSICHTBAREN BEOBACHTER

3. DAS WEISSE LAMA

-----4. DAS FLIEHENDE GESCHÖPF

5. DIE ELFENHÖRNER

6. DAS GESICHT IM ABGRUND

7. DIE BEWACHTE GRENZE

8. DIE ECHSENMENSCHEN

9. IN HUONS BAU

10. YU-ATLANCHIS GESETZLOSE

11. DAS VOLK OHNE TOD

12. DIE VERBORGENE ALTE STADT

13. DIE HÖHLE DER FROSCHFRAU

14. DER SCHATTEN DER ECHSENMASKE

15. „LEIH MIR DEINEN KÖRPER, GRAYDON!“

16. DIE HÖHLE MIT DEN BEMALTEN WÄNDEN

17. ÜBERFALL AUF HUONS BAU

18. DIE ARENA DER DINOSAURIER

19. DIE SCHLANGENMUTTER

20. DIE WEISHEIT DER SCHLANGENMUTTER

21. DIE HÖHLE DES VERLORENEN WISSENS

22. DAS FEST DER TRÄUMER

23. SUARRAS GEFANGENNAHME

24. BRAUT DER ECHSENMÄNNER

25. NIMIRS HALSBAND

26. RAGNARÖK IN YU-ATLANCHI

27. DER ABSCHIED DER SCHLANGENMUTTER

Quest for Fantasy #3

Zwei Fantasy Sagas von Alfred Bekker & Abraham Merritt

Der Umfang dieses Buchs entspricht 839 Taschenbuchseiten.

Dieses Buch enthält folgende Romane:

Alfred Bekker: Der Magier von Arakand

Abraham Merritt: Die Schlangemutter

Der Magier von Arakand von Alfred Bekker

Arakand ist die größte Stadt auf der Zweisonnenwelt. Sie wird vom Gottkaiser regiert, der nach der Legende als Einziger die Macht hat, die zweite Sonne fortzuschicken, wenn sie der Welt zu nahe kommt und sie zu verbrennen droht. Jetzt steht der Stadt die Eroberung durch die weit überlegenen Truppen des Ketzer-Königs bevor, während in ihren Katakomben ein skrupelloser Magier das Schicksal zu wenden versucht und an einer furchtbaren Waffe arbeitet...

Ein junger Mann sucht nach Erkenntnis und seiner Bestimmung. Eine junge Frau kämpft um ihr Erbe und ihre Liebe. Beide geraten in das Netz einer Verschwörung, deren Ziel der Sturz des Gottkaisers ist.

Bisher erschienene Romane um Alfred Bekker's „Welt von Arakand“:

Herr des Feuers (unter dem Pseudonym Adrian Leschek)

Der Magier von Arakand (als Alfred Bekker)

Die Schlangemutter

von Abraham Merritt

Von der Hoffnung erfüllt mit Hilfe einer seltsamen Landkarte einen Schatz der alten Inkas zu finden, macht sich Nicholas Graydon, ein Bergbauingenieur, zusammen mit drei Abenteurern auf den Weg in ein Gebiet der Kordilleren, das bisher noch kein Weißer betreten hat. Habgier, Goldfieber und Hass machen die Expedition zu einem Fiasko. Nur Graydon überlebt – und er gelangt nach Yu-Atlanchi, dem verbotenen Land. Dort, unter Geschöpfen, die zeitlos sind und die den Tod nicht kennen, lernt Graydon, der Mann des 20. Jahrhunderts, die Wunder und Schrecken eines Volkes kennen, das viel älter als die Menschheit ist.

Copyright

Ein CassiopeiaPress Buch: CASSIOPEIAPRESS, UKSAK E-Books und BEKKERpublishing sind Imprints von Alfred Bekker

© by Authors

© dieser Ausgabe 2016 by AlfredBekker/CassiopeiaPress, Lengerich/Westfalen in Arrangement mit der Edition Bärenklau, herausgegeben von Jörg Martin Munsonius.

Alle Rechte vorbehalten.

www.AlfredBekker.de

postmaster@alfredbekker.de

Titelbild: Vladimirs Poplavskis -123rf(dot)com

Der Magier von Arakand

von Alfred Bekker

Arakand ist die größte Stadt auf der Zweisonnenwelt. Sie wird vom Gottkaiser regiert, der nach der Legende als Einziger die Macht hat, die zweite Sonne fortzuschicken, wenn sie der Welt zu nahe kommt und sie zu verbrennen droht. Jetzt steht der Stadt die Eroberung durch die weit überlegenen Truppen des Ketzer-Königs bevor, während in ihren Katakomben ein skrupelloser Magier das Schicksal zu wenden versucht und an einer furchtbaren Waffe arbeitet...

Ein junger Mann sucht nach Erkenntnis und seiner Bestimmung. Eine junge Frau kämpft um ihr Erbe und ihre Liebe. Beide geraten in das Netz einer Verschwörung, deren Ziel der Sturz des Gottkaisers ist.

Bisher erschienene Romane um Alfred Bekker's „Welt von Arakand“:

Herr des Feuers (unter dem Pseudonym Adrian Leschek)
Der Magier von Arakand (als Alfred Bekker)

Die Stadt Arakand

Arakand, eine riesenhafte Stadt, strategisch günstig an einer Meerenge gelegen, ehemals Zentrum eines großen Reiches, jetzt nur noch geistiges und wirtschaftliches Zentrum der Welt, aber insgesamt arg heruntergekommen.

In Arakand regiert ein Gottkaiser.

Vor den Toren der Stadt lagern Barbarenheere.

Die Welt von Arakand

Ihr Entwicklungsstand entspricht ungefähr der Erde des Spätmittelalters. Es gibt aber ein paar feine Unterschiede. So hat diese Welt einen Trümmerring wie der Saturn. Das bedeutet, dass sich parallel zum Äquator eine Linie von Horizont zu Horizont über den Himmel spannt. Dieser geteilte Himmel hat große kulturelle und religiöse Auswirkungen und erleichtert außerdem die Navigation auf See kolossal. Arakand wurde exakt unter diesem Bogen errichtet und sieht sich als Mittelpunkt der Welt. Je nachdem auf welcher Seite dieser Himmelsgrenze welcher Anteil des Mondes auftaucht, wird dies als Zeichen interpretiert.

Der zweite Unterschied ist, dass es neben der Sonne noch ein weiteres Gestirn, genannt "Zweites Licht", gibt. Dieses Zweite Licht wird im Laufe eines langen, Generationen überspannenden Zyklus immer größer, wird schließlich größer als die Sonne und scheint sich anzuschicken, die Erde zu verbrennen. Die Meere fangen an zu kochen, die Wälder stehen in Flammen. Legenden von schrecklichsten Katastrophen in ferner Vergangenheit werden erzählt, die sich unweigerlich in der Zukunft wiederholen werden.

Der einzige, der angeblich die Macht hat, dies abzuwenden, ist der Gottkaiser von Arakand. Ihm ist vom Namenlosen Gott die Macht gegeben worden, das Zweite Licht zurückzuschicken. Das ist kultureller Common Sense auf dieser Welt. Darum haben die Nachbarreiche auch niemals den Gottkaiser selbst angegriffen oder versucht, die Stadt zu zerstören. Sie würden sich dann ja perspektivisch

selbst um ihre Existenz bringen, denn es wäre niemand mehr da, der sie vor dem Zweiten Licht bewahrt.

Die vor der Stadt lagernden Barbaren hofften lange Zeit ebenfalls nicht ernsthaft darauf, die Stadt plündern und erobern zu können, sondern eher auf ein üppiges Lösegeld, das Arakand schon mehrfach in solchen Fällen gezahlt hat.

Doch seit sich die Lehre des Gelähmten Propheten Baladus ausbreitete, hat sich die Situation verändert.

Baladus war einst Staatsfeind Nummer eins in Arakand. Ein verkrüppelter Mönch, eine Art Stephen Hawking des Mittelalters, der mit verbotener Mathematik (die aus gutem Grund wie schwarze Magie behandelt und deren Ausübung verfolgt wird, sofern der Berechnungsgegenstand der Himmel und die Sterne sind), die Lehre aufstellte, dass das Zweite Licht einer natürlichen Bahn folgt und nicht die Magie des Gottkaisers, sondern die Eigengesetze seiner Bewegung dafür sorgen, dass es bisher nie zur vollkommenen Katastrophe kam.

Einst wurde ein Assassine ausgeschiedt, um den Gelähmten Propheten zu töten. Er brachte dem Gottkaiser den Kopf des Gelähmten – aber dessen Lehre überdauerte und der Mord begründete seinen Mythos.

Seit sich diese Lehre verbreitete, hat sich das Kräftegleichgewicht zwischen Arakand und den Belagerern völlig verändert.

Die Nachbarreiche hätten keinen Grund mehr, die Stadt und den Gottkaiser zu schonen. Der Gottkaiser würde die Basis seiner Herrschaft verlieren...

Prolog

Die Welt Arakand.

Das Reich Arakand

Die Stadt Arakand

Die Stadt ist es, die allem den Namen gab.

Geht sie unter, stirbt auch alles andere.

Nichts ist die Welt der zwei Sonnen ohne die Stadt, die ihr den Namen gibt.

(Aus der Überlieferung der Priesterschaft des Gottkaisers.)

*

»Nur Unwissenheit schützt vor Magie.«

(Aus dem Buch des Namenlosen Gottes)

*

„An einem sehr fernen Tag in sehr ferner Vergangenheit kamen die Menschen in Sternenschiffen zur Zweisonnenwelt. Gott aber wies ihnen die Stelle, wo sie eine Stadt gründen sollten. Er sprach: Hier sollt ihr euer Haus bauen. Denn siehe: Es ist ein guter Ort. Nennt ihn Arakand, das heißt 'die ganze Welt', denn die ganze Welt soll dereinst von hier aus regiert werden und sie wird so bedeutend sein, dass man vergessen wird, dass die Stadt nach der Welt benannt wurde. Stattdessen wird man glauben, die Welt sei nach der Stadt benannt. Denn wahrlich, in dieser Stadt wird die ganze Welt zu finden sein.

Die Meeresstraße, die den Kontinent zerteilt, der 'der Gürtel der Welt' genannt wird, liegt zu Füßen der Stadt. Und

der Ring, der Welt umgibt und als weltumspannende Himmelsgrenze den Tag und die Nacht beherrscht, wirft seinen Schatten auf die Welt. Und dieser Schatten bildet mit der von Nord nach Süd den Gürtel der Welt zerteilenden Meeresstraße ein Kreuz. Das Zeichen des Zentrums. Das Zeichen des Imperiums. Das Zeichen Arakands.

Die Menschen aber hatten viele Geschöpfe ihrer alten Heimat nach Arakand gebracht: Hunde, Katzen, Pferde, Ratten und Insekten.

Die Stadt Arakand aber wurde ein so prächtiger Ort, dass sie die Kunst, Sternenschiffe zu fliegen, mit der Zeit vergaßen. Denn es gab keinen anderen Ort jenseits der Sterne, an den sie noch gelangen wollten.

(Aus dem Heiligen Buch der Magischen Zeichen, dessen Verfasser der Legende nach der Erste Gottkaiser von Arakand war.)

Zwei Sonnen stehen am Himmel der Welt. Aber es sind die Gesetze der Mathematik, nach denen sich diese Körper bewegen. So ist es nicht die Macht des Gottkaisers, die die Zweite Sonne fortweist, kurz bevor sie die Welt verbrennt, sondern es sind die berechenbaren Gesetze der Natur, die dies bewirken. Sie lassen sich so sicher vorhersagen, wie der Wechsel von Tag und Nacht.

Noch beten die Menschen dafür, dass sich die Zweite Sonne mit ihrem Höllenfeuer wieder entfernt.

Doch auch dies lässt sich prophezeien: Einst werden sie sich nach der Zeit des Glutfeuers zurücksehnen, wenn das Zweite Sonnenlicht vielleicht für lange Zeit ein fahles, fernes Leuchten wurde. Dann wird es kalt. Die Ernte versinkt im Schlamm, die Ratten und üble Krankheiten kriechen aus dem Boden und das reinigende Feuer wird so furchtbar fern sein, wie es sich in unseren Tagen niemand vorzustellen vermag.

Aber eines wird über die Zeiten hinweg gleich bleiben:
Die Wahrheit der Vernunft und die Wahrheit der Mathematik
wird man wohl auch in der Zukunft als Ketzerei bezeichnen
und stattdessen lieber frommen Lügen glauben.

(Worte des Gelähmten Propheten Baladus)

Chronologie

Die Handlung beginnt im Jahr 20453 nach Ankunft der Menschen auf der Zweisonnenwelt und der Gründung der Stadt Arakand.

Das entspricht dem Jahr 1452 nach der Köpfung des Gelähmten Propheten Baladus gemäß der Zeitrechnung, wie sie in Etamia und den Ländern der Ketzler üblich geworden ist.

Erstes Kapitel

Sie standen auf dem höchsten Turm von Arakand. Von dort aus pflegte der Gottkaiser die Arme zu heben und das Ritual durchzuführen, mit dem die zweite Sonne fortgewiesen wurde. Und wenn dann der Gottkaiser die entscheidenden Worte sprach und die zweite Sonne sich daraufhin in den nächsten Tage entfernte, dann war damit die Bestätigung erbracht, dass der Gottkaiser noch immer die besondere Gunst des Namenlosen Gottes besaß und dass er nach wie vor die Macht hatte, die Welt vor der sengenden Hitze des zweiten Lichts zu schützen.

Der Gottkaiser blickte für einen Moment hinauf zum Himmel. Der Ring, der die Welt von Arakand auf Äquatorhöhe umgab, warf seinen Schatten. Und dieser Schatten zog sich quer durch die Stadt und traf exakt den großen Mittelurm.

Die erste Sonne stand beinahe im Zenit, sodass die Himmelsgrenze durch sie hindurch verlief und zum Teil überstrahlt wurde.

Aber die Zweite Sonne war momentan in der nördlichen Hälfte des geteilten Himmels. Und sie war weit weg. Sie wirkte kleiner als es schon langem der Fall gewesen war. Wie ein kleiner Bruder des Hauptgestirns. Und es gab nichts, was im Moment von diesem kleinen Gestirn, das zur Zeit von seiner Größe und Leuchtkraft her eher an den Mond erinnerte, auf die gewaltige Kugel aus purer Höllenglut schließen ließ, die das sogenannte Zweite Licht zu anderen Zeiten sein konnte.

„Man sagt, dein Name wäre Vaosdo Kallyari“, sagte der Gottkaiser, dessen Schädel vollkommen kahl und mit

eintätowierten Zeichen übersät war.

„Unter diesem Namen bin ich bekannt“, sagte der andere Mann, der geduldig gewartet hatte, bis der Gottkaiser ihn angesprochen hatte.

„Du hast den Ruf, ein Magier zu sein.“

„Ich bin ein Magier.“

„Du solltest wissen, dass ich der Gottkaiser bin und als solcher nicht an die Macht der Magie glaube. Denn die einzige Macht, der wir vertrauen sollen, ist die Macht des Namenlosen Gottes.“

„Ich kann deine Stadt vor dem Ansturm der Barbaren retten, o Gottkaiser“, sagte Vaosdo Kallyari. „Und wer das vermag, der mag sich einen Magier nennen.“

„Du warst in Boranien. Und man hat dich fortgejagt.“

„Ich war in vielen Ländern. Nicht nur in Boranien.“

„Die Mauern meiner Stadt sind zehn Schritte dick. Warum sollte ich die Barbaren fürchten? Meine Vorgänger haben das auch nicht getan.“

„Eure Vorgänger hatten es mit Gegnern zu tun, die die Macht des Gottkaisers fürchteten. Aber die da draußen, das sind die Jünger des Gelähmten Propheten. Die werden nicht zögern, Arakand niederbrennen und Euch zu töten.“

Der Gottkaiser nickte.

Er kam auf sein Gegenüber zu. „Erkläre mir deine Magie, Vaosdo Kallyari“, verlangte er.

„Sie besteht letztlich nur aus der Ausnutzung der Naturgesetze“, sagte Kallyari. „Ich bin nicht ein Magier, sondern auch ein Heiler und Arzt.“

„Ich hörte, dass der König von Boranien deinetwegen seine Frau verlor.“

„Gerüchte.“

„Wirklich?“

„Wie ich schon sagte: Ich kann Euch Eure Stadt und Eure Herrschaft retten. Meine Magie vermag das...“

„Ihr meint, Ihr könnt die Armeen der Ketzler-Barbaren vernichten?“

„Ja.“

„Dann kommen die Galbadoriner und machen mich zu ihrem Sklaven.“

„Auch sie kann ich Euch vom Leib halten. Denn mir steht die furchtbarste Waffe zur Verfügung, die sich denken lässt.“

Der Gottkaiser sah den angeblichen Magier mit einem skeptischen Gesichtsausdruck an. „Nun gut, ich will es mit Euch versuchen“, sagte er.

*

Ein paar Tage später zogen die Drachenvögel über Arakand. Große Flugreptilien aus dem hohen Norden und dem tiefen Süden.

Wenn die Drachenvögel den Schatten der Himmelsgrenze erreichten, der die Mitte der Welt anzeigte und parallel zur Hauptstraße Arakands verlief, dann bedeutete das nichts Gutes.

Es bedeutete, dass sich die Zweite Sonne schon sehr weit entfernt hatte.

Es bedeutete, dass das Wetter schlechter werden, dass der Regen zunehmen und die Ernte-Erträge zurückgehen würden. Und es bedeutete, dass die Ratten aus ihren Löchern kamen, um nicht zu ertrinken. Und dass mit ihnen der böse Hauch aus dem Boden stieg und Scharen unsichtbarer Insekten.

Und die Pestilenz.

Die durchdringenden Rufe der Drachenvögel waren eine Warnung. Die guten Zeiten, da die Zweite Sonne sich in einem Abstand zur Welt von Arakand befand, in der sie die Länder weder verbrannte, noch erkalten und mit Schnee, Regen, und Sturm schlagen ließ, waren vorbei.

Und manch einer würde sich die Zeiten herbeisehnen, in der das Glutfeuer des Zweiten Sonnenlicht so nahe war, dass es die Welt zu verbrennen drohte.

Dem überlieferten Glauben nach hatte der Gottkaiser die Macht, diesem Feuer Einhalt zu gebieten und es wieder fort zu weisen, auf dass es für viele Jahre in die Ferne des Kosmos entschwand, um in manchen Jahren dann am Himmel nicht größer als ein Mond zu erscheinen.

Ein Winzling gegenüber der Ersten Sonne, ihrem Zwilling.

Um das Feuer abzuwehren hatte der Gottkaiser die ihm gegebene Macht.

Aber gegen den Hauch des Bösen, der aus dem Boden kroch, konnte selbst er nichts tun.

Wen kann es wundern, dass die Versuchung in diesen Zeiten groß war, sich einer Ketzer-Lehre anzuschließen....

*

Ein paar Jahre später...

Arep bei Arakand...

Auf den Dächern einiger Häuser hatten sich ein paar geflügelte Affen versammelt. Ouroungour wurden die Geschöpf genannt und die meisten von ihnen waren von den Dieben der Stadt dressiert worden.

Die geflügelten Affen schienen aufgeregt zu sein. Ein Schauspiel wie das, was sich nun in der enge Straße zu ihre Füßen abspielen sollte, bot sich auch ihn nicht alle Tage...

*

Das flackernde Licht Dutzender Fackeln ließ unzählige Schatten tanzen. Flammen loderten auf und dunkler Rauch quoll aus den Fenstern des zweistöckigen, herrschaftlichen Hauses an dem Weg der Steine in Arep, der maraguenesischen Kolonie bei Arakand.

Khaaria di Baragenzo zitterte und murmelte dabei ein Gebet. Das lange, kastanienbraune Haar fiel ihr unfrisiert und angegraut durch die Asche, die man ihr aufs Haupt

gestreut hatte, über die Schultern. Die Lippen der jungen Frau bewegten sich flüsternd.

„Oh Herr, was haben wir getan!“, flüsterte ihr Bruder Arco, gerade 22 Jahre alt und damit anderthalb Jahre älter als Khaaria. „Der jüngste Tag ist nahe und das Tier des leibhaftigen Bösen wütet in Arakand...“

Die Pestknechte mit ihren schweren Umhängen und den Schnabelmasken riefen durcheinander und luden dabei zwei menschliche Körper auf den Karren. Es waren die bleichen, von Beulen gezeichneten Leiber von Khaarias Eltern, die der faulige Pesthauch befallen und innerhalb kürzester Zeit dahingerafft hatte. Getrocknetes Blut war ihnen aus Mund und Nase geronnen. Khaaria wollte sich dem Wagen nähern, aber einer der Pestknechte hielt sie auf und stieß sie grob zurück. Tränen rannen ihr über das Gesicht.

„Bleibt, wo Ihr seid und freut Euch der Zeit, die der Herr Euch noch gelassen hat!“

Der Blick hinter den Augenlöchern der Schnabelmaske wirkte unruhig.

Khaaria schluckte. Sie hätte schreien mögen und konnte es doch nicht. Ein dicker Kloß steckte ihr im Hals und schien sie daran zu hindern, auch nur einen einzigen Ton herauszubringen. Nicht einmal ein Gebet wollte jetzt mehr über ihre Lippen kommen.

Ein kühler Wind wehte über das Goldene Trinkhorn, jenen vor einer Generation künstlich angelegten Meeresarm, in dem der von einer gewaltigen Eisenkette geschützte gottkaiserliche Kriegshafen lag. Diese Kette wurde bei Gefahr hochgezogen, um fremde Schiffe an der Einfahrt zu hindern und die eigene Flotte zu schützen. Es gab noch eine zweite, ältere Kette, die seit Jahrhunderten Arakand mit dem auf dem etamitischen Meeresufer gelegenen Stadtteil verband, der deshalb auch 'das Kettenende' genannt wurde. Auf diese Weise konnte auf Befehl des Gottkaisers jederzeit die Meerenge von Arakand geschlossen werden. Die einzige

Durchfahrt durch den weltumspannenden Kontinent, den man den Gürtel der Welt nannte.

Die Kette am Hafen des Goldenen Trinkhorns war erst später befestigt worden. Zu einer Zeit, da die Flotte Arakands nicht einmal mehr in ihrem eigenen Hafen sicher gewesen war und Plünderer aus Boranien versucht hatten, sich der Schiffe zu bemächtigen.

Aber das Wasser des Goldenen Trinkhorns, das Arep von der eigentlichen Stadt trennte, schützte keineswegs vor dem Miasma, dem Hauch des Bösen, der aus den Tiefen der Erde hervorquoll und so viel Leid und Verzweiflung über die Menschen brachte. Wenn irgendwo zwischen den rattenverseuchten Straßen Arakands mit ihren verwinkelten Häusern der Schwarze Tod umging, dann zogen die Wolken der Fäulnis und des Übels einfach über das Wasser und selbst eine Quarantäne war oft genug ohne Wirkung geblieben. Arakand war in den letzten hundert Jahren mehr als ein Dutzend mal von der Pestilenz heimgesucht worden. Manche sagten, dass der böse Hauch die Ratten im Schlamm der unterirdischen Kanäle wachsen ließ und unsichtbare Insekten nährte, die in Mund und Nase der Menschen eindrangten und sowohl Körper als auch die Seele verdarben.

Aus dem Halbdunkel waren Gesänge zu hören. Eine Prozession von Büßern zog durch die Straßen von Arep. Die Teilnehmer trugen graue Gewänder und flehten darum, vor dem jüngsten Gericht Gnade zu finden.

Die Flammen schlugen jetzt immer höher aus den Fenstern.

Die Luft war erfüllt von den scharfen, ätherischen Dämpfen. Es sollte nicht nur alles verbrennen, was sich im Haus befand, sondern es musste darüber hinaus auch ausgeräuchert werden. Die scharfen Dämpfe bestimmter Öle konnte das Übel vielleicht für lange Zeit zurück in die niederen Erdspalten und Sümpfe vertreiben, aus denen es gekrochen sein mochte.

Knarrend setzte sich der Wagen in Bewegung.

„Wir werden alle sterben und der Verdammnis anheimfallen“, murmelte Arco neben ihr. Seine Augen wirkten glasig. „Das Tier des Leibhaftigen Bösen ist mächtiger als der Namenlose Gott, sonst könnte das alles nicht geschehen!“

„Was redest du?“, fragte Khaaria entsetzt.

Arco sah sie an. Das Licht der Fackeln spiegelte sich in seinen dunklen Augen.

„Wie könnte es sonst sein, dass es kein Mittel gegen das Übel gibt, das uns heimsucht.“

„Du versündigst dich!“

„Der Gottkaiser wird uns nicht helfen. Und der Namenlose Gott selbst auch nicht.“

„Hör auf!“

„Wir sind auf uns allein gestellt. Ausgeliefert. Dem Hauch des Übels preisgegeben, das unserer Körper verfaulen lässt, noch ehe die Seelen ins Jenseits gelangen.“

Khaaria schlug ein Zeichen der Andacht. Einen Bogen, der den Himmelsbogen symbolisierte, mit dem der Namenlose Gott den Himmel der Welt von Arakand in zwei Hälften teilte. Die Heilige Zweiheit möge mir Glück in diesem Unglück bringen, dachte sie. Zwei Sonnen, zwei Hälften des Himmels, Gut und Böse, Glauben und Unglaube, Rechtgläubigkeit an die Macht des Gottkaisers und das Ketzertum des Gelähmten Propheten – die Welt schien in Gegensatzpaare geteilt zu sein.

*

Arco di Baragenzo neigte schon seit ein paar Jahren immer wieder zu Äußerungen, die der Ketzerei nahe kamen und in Maragenua vielleicht auch entsprechend verfolgt worden wären. Aber bis hier her, in den Herrschaftsbereich des Gottkaisers von Arakand, reichte die Macht der Kurie des galbadorinischen Bischofs nicht – allen Gerüchten um eine

bevorstehenden Wiedervereinigung von galbadorinischer und Gottkaisertreuen Kirche zum trotz, die immer dann von Neuem aufkamen, wenn die Truppen des etamitischen Ketzer-Königs dem schrumpfenden Gottkaiserreich mal wieder irgendeinen Zipfel Land wegnahmen oder gar vor die Mauern der Stadt selbst vorrückten. Insgeheim hoffte so mancher, dass ein Heer der Vereinigten Rechtgläubigen Reiche Arakand vor den Etamitern rettete. Denn der König von Etamia war ein Anhänger der Ketzer-Leere des Gelähmten Propheten. Eine Leere, die bestritt, dass der Gottkaiser die Macht hatte, die Zweite Sonne fortzuweisen, wenn sie der Welt von Arakand zu nahe kam und sie zu verbrennen drohte und sich wie ein gewaltiger Glutball aufblähte, dessen Feueratem nichts mehr standzuhalten vermochte.

Allein der Gottkaiser, so der Glaube der Rechtgläubigen, hatte die Macht dazu.

Die Anhänger des Gelähmten Propheten hingegen behaupteten, dass der Gottkaiser von Arakand und seine Priesterschaft nur ihr Wissen um die Gesetze der Natur ausnutzten. Sie wüssten in Wahrheit, wie der Lauf der Welt von Arakand im Verhältnis zu ihren beiden Sonnen zu berechnen sei und daher wäre es dann auch möglich, im Vorhinein zu bestimmen, wann sich die Zweite Sonne wieder entfernen würde.

In Wahrheit sei es der Namenlose Gott selbst, der die Welt retten würde. Nicht der Gottkaiser.

Die Lehre des Gelähmten Propheten hatte sich in vielen Ländern des Gürtels der Welt ausgebreitet. Länder, die früher Teil des zerfallenen Reiches von Arakand gewesen waren. Länder, die aber auch nach dem Zerfall dieses Reiches immer noch an der geistlichen Anführerschaft des Gottkaisers festgehalten hatten. Länder, deren Menschen über Jahrtausende nach Arakand geblickt hatten, wenn die Zweite Sonne den Tageshimmel beherrschte und so hell strahlte, dass man die Himmelsgrenze, diesen Ring aus

Staub und Geröll, der die Welt von Arakand in Äquatorhöhe umgab, selbst zur Mittagszeit nicht mehr zu sehen vermochte, weil das gleißelnde Licht der Zweiten Sonne ihn überstrahlte.

Unter den abtrünnigen Ländern war eben auch Etamia, am Ostufer der Meerenge von Arakand gelegen. Einst war Etamia die letzte Provinz des Reiches gewesen – abgesehen von der Stadt selbst und dem sogenannten Kettenende, wie man den am Ostufer der Meerenge befindlichen Stadtteil nannte.

Doch nicht einmal die Fraktion der Rechtgläubigen war sich noch einig. Ausgehend von Maragenua und Galbador hatte sich eine abweichende Auslegung der Überlieferung verbreitet. Eine Auslegung, die sagte, dass man keine Ketzerei dulden dürfte und jeder Ketzer zu erschlagen sei. Der Bischof von Galbador galt als Anführer dieser Bewegung. Formal stand dieser immer noch in der Gefolgschaft des Gottkaisers. Tatsächlich aber sprach man längst von zwei Kirchen im Lager der Rechtgläubigen: Der Kirche von Galbador und der Gottkaisertreuen Kirche von Arakand. Die Kurie des galbadoreanischen Bischofs versuchte längst, die Vorherrschaft zu gewinnen. Ein Gottkaiser von ihrer Gnade wäre ihr recht gewesen.

Und ein Gottkaiser, der die Scheiterhaufen brennen ließ und Ketzer tötete. Nicht nur die Anhänger des Gelähmten Propheten, sondern vor allem die Abweichler in den eigenen Reihen. Die Angst, so ein Glaubenssatz der Galbadoreaner, macht gläubig. Die Freiheit erzieht zum Spott über das Höchste.

Der Gottkaiser von Arakand hatte allerdings ein gutes Augenmerk dafür bewiesen, was er den Bürgern im Inneren der dicken Mauern, die Arakand vor den Barbaren des Gürtels der Welt schützte, zumuten konnte und was nicht.

In letzter Zeit sprach man nun wieder öfter von einer Vereinigung aller Rechtgläubigen. Die galbadorinische Kirche und die des Gottkaisers von Arakand wollten sich

gemeinsam gegen die Bedrohung wehren, die von der Ausbreitung der Leere des gelähmten Propheten ausging.

Aber diese Hoffnung schien genauso trügerisch zu sein wie jene, dass die Pestilenz die Stadt in Zukunft verschonte.

„Tut Buße! Das Tier des Unheils ist überall!“, rief Arco und übertönte damit sogar die Gesänge.

Khaarias Augen waren tränenblind. Sie murmelte ihre Gebete vor sich hin, so als würde eine geheime Kraft ihre Lippen bewegen und die Worte formen. Es schien von selbst zu geschehen.

Undeutlich hörte sie einen der Pestknechte etwas sagen, während sich der Zug, einem schaurigen Totentanz gleich, vorwärts bewegte. „Die Erben der Familie di Baragenzo haben Glück“, murmelte der Pestknecht unter seine Maske. „Das Haus ist aus Stein und wenn es ausgeräuchert ist, werden wenigstens die Mauern noch stehen...“

Ein leichter Regen setzte ein und sehr bald schon klebten Khaaria die Haare im Gesicht.

Ein Kreischen war zu hören.

Arco verscheuchte einen Ouroungour, der versucht hatte, ihn zu bestehlen. Der geflügelte Affe stob davon. Auch diese Geschöpfe starben an der Pest. Aber sie waren zu dumm, um sich vor ihr zu fürchten. Und so konnten die Diebe, die sie dressiert hatten, ihre geflügelten, flinken Diener auch zu solchen Gelegenheiten einsetzen.

Und sie taten es gerne.

Trauernde waren leichte Diebesopfer.

„In die Glut der zweiten Sonne mit dir, du Kreatur der Nacht!“, rief Arco wütend, während sich der geflügelte Affe halb fliegend halb kletternd an der Fassade eines Gebäudes rettete.

*

Khaaria folgte dem Wagen durch die Gassen. An viele Türen war ein Zeichen mit schwarzer Farbe aufgemalt worden -

ein Kreuz, das ohne dabei abzusetzen mit einem einzigen Strich aufgetragen worden war. Ein Zeichen gegen den Schwarzen Tod, diese Geißel, die Gott einfach nicht von den Menschen Arakands nehmen wollte. Er allein musste wissen, weshalb. An manchen dieser Türen war nicht Farbe, sondern Blut verwendet worden. Schafblut. Ein alter Zauber. Aber dieser alte Zauber schien nicht mehr zu wirken. Khaaria kannte mindestens ein Dutzend Häuser, in die der Schwarze Tod trotz dieser schützenden Zeichen Einzug gehalten hatte. Der unsichtbare Todesbringer schlug scheinbar wahllos zu und holte sich, wen immer er wollte. Und es schien einfach keine Macht zu geben, die der Willkür seiner unberechenbaren Kraft hätte Einhalt gebieten können.

*

Der Regen war stärker geworden, als sie den Gebeinacker vor den Mauern von Arep erreichten, wo die Toten von den Pestknechten in Gruben geworfen wurden. Es gab keine Särge mehr zu kaufen und schon vor Wochen nahm man weder auf Konfession noch Stand Rücksicht. Selbst die mehrfach benutzbaren Pestsärge, an deren Unterseite eine Klappe angebracht war, sodass die Toten herausfielen, wenn man sie löste und der Sarg wieder aus der Grube hob, wurden nicht mehr verwendet. Ihr Holz war dunkel geworden vom blutigen, fauligen Auswurf, der den Toten noch aus dem Mund und anderen Körperöffnungen oder den aufgeplatzten Beulen rann, sodass die Pestilenz längst darin wohnte. Der Regen, der in diesem Jahr so stark wie selten war, hatte das Holz zusätzlich mit Fäulnis geschlagen und die häufig schon jahrelang verwendeten Pestsärge morsch und brüchig werden lassen, sodass die rostigen Nägel aus ihnen herausbrachen. Und es gab kaum noch Zimmerleute, die bereit und in der Lage gewesen wären, sie zu ersetzen. Die einen waren selbst vom Pesthauch geschlagen und lagen darnieder, die anderen hatte das Miasma der Furcht

sich verkriechen lassen, denn manche Handwerker glaubten, dass ihnen das Anfertigen eines Pestsargs Unglück brächte und vielleicht sogar die Pestilenz erst anlockte.

Der Regen fiel jetzt in dicken Tropfen. Der Boden zu Khaarias Füßen war aufgeweicht. Das Wasser sammelte sich in Pfützen und trieb überall die Ratten aus ihren Löchern, die völlig die Furcht verloren hatten und wie trunken über den Acker schlichen – so wie man sie in den Straßen antreffen konnte.

Priester Armatteo da Creto versuchte diesem Augenblick einen letzten Rest von Würde zu geben. Er sprach ein Gebet, hatten doch die meisten der Toten schon keine heiligen Sakramente mehr empfangen können, bevor sie dahingeschieden waren. Armatteo war der letzte Priester der galbadorinischen Kirche, den es zurzeit in Arep noch gab. Alle anderen waren entweder geflohen, oder in Ausübung ihrer Pflichten gestorben. Armatteo war ein Mann in den Vierzigern. Sein Gesicht war fleckig und von Narben entstellt. Man sagte, er habe in seiner Kindheit als einziger eine Pestepidemie in dem Dorf Creto, unweit des gleichnamigen Berges bei Maragenua überlebt. Während der Schwarze Tod das ganze Dorf hinweggerafft hatte, war der Junge nach am Leben gewesen. Reisende Mönche nahmen ihn mit – trotz der Tatsache, dass der kleine Armatteo jene Geschwüre trug, wie sie der Schwarze Tod häufig mit sich brachte. Aber die Mönche nahmen ihn dennoch zu sich und pflegten ihn. Dass er gesundete, werteten sie als ein Wunder. Es musste ein Zeichen sein, mit dem der Namenlose Gott ihre Menschlichkeit und Nächstenliebe belohnt hatte.

Seitdem, so verkündete es Armatteo da Creto immer wieder von der Kanzel, wenn er das Ritual durchführte, kannte er keine Furcht. Nicht vor dem Schwarzen Tod und auch nicht vor den etamitischen Ketzern, die der Lehre des Gelähmten Propheten folgten und deren Kanonenschläge

selbst aus meilenweiter Ferne die Mauern Arakands erzittern ließen.

Und so stand Armatteo nun da und sprach unbeirrbar seine Gebete. Genauso unbeirrbar deckten die Pestknechte die Toten mit Erde zu, auf das mit ihnen das Böse dorthin verschwände, wo es hergekommen war.

„Der Beweis ist erbracht!“, hörte Khaaria ihren Bruder Arco mit schreckensbleichem Gesicht und weit aufgerissenen Augen sagen. „Der Leibhaftige Böse ist mächtiger als Gott es je war!“

„Hör auf, so zu reden!“, widersprach Khaaria.

„Es ist die Wahrheit, Schwester! Auch wenn du sie vielleicht nicht ertragen kannst! Wohin du auch siehst, siegt das Böse!“

Sie gingen jetzt um das Grab herum, während der Karren bereits wieder fortgerollt wurde und die Pestknechte aufs Neue ihrer schauerlichen Arbeit nachgingen. Von der anderen Seite der Begräbnisstätte hörte man lautes, hemmungsloses Wehklagen. Schreie, von Männern, Frauen und Kindern, die in ihrer Trauer nicht einmal mehr zu einem Gebet fähig waren und das Vertrauen in den Herrn offenbar verloren hatten wie es bei Arco der Fall war.

„Der Namenlose Gott hat das Übel geschaffen, um die Gläubigen zu prüfen“, sagte Armatteo da Creto, der Arcos Worte sehr wohl gehört hatte.

„Ach ja? Und im Moment prüft er wohl gerade uns?“

„Vertraue auf seine Führung, wie es dein Vater und deine Mutter getan hätten!“

„Man sieht, was ihnen das gebracht hat!“, rief Arco so laut, dass sich einer der unter seiner Maske wie ein unmenschliches, grauenvolles Fabelwesen der Hölle aussehender Pestknecht noch einmal umdrehte, bevor er den anderen folgte.

Armatteo legte Arco eine Hand auf die Schulter.

In diesen Tagen, da sonst so gut wie niemand es wagte, einen anderen zu berühren, aus Angst sich anstecken zu

können, war Priester Armatteo eine Ausnahme. Ein menschengewordenes Zeichen der Furchtlosigkeit; jemand, der allein dadurch, dass er noch lebte, zu beweisen schien, dass der Herr auf seiner Seite sein musste und das, was er sagte, offenbar durch ihn inspiriert war.

Armatteos Blick ruhte für einige Momente nachdenklich auf dem jungen Mann.

„Du und deine Schwester, ihr braucht jetzt einander“, sagte der Priester schließlich. „Es wird schwer genug werden, das Handelshaus di Baragenzo zu erhalten...“

Arco lachte heiser. „Sorgt Ihr Euch um die Stiftungen, die mein Vater der Kirche überließ? Um das Krankenhaus von Arep, in dem die Armen von der Straße behandelt werden?“

Priester Armatteos von Narben übersätes Gesicht blieb unbewegt. Seine dunklen Augen musterten Arco eindringlich. „Für die Toten können wir nichts mehr tun. Sie sind in der Hand des Herrn. Aber ich Sorge mich um dein Seelenheil, Arco!“

„Und um das Geld unserer Familie!“

„Ich kenne dich beinahe von Geburt an, mein Junge! Ich habe deiner Mutter geraten, dir den Namen eines Heiligen zu geben! Wenn du mir Geldgier unterstellst, bist du wirklich im Irrtum. Ich will euch nur helfen!“

„Ach, ja?“

„Arco!“, fuhr Khaaria dazwischen.

„Du bist zu arglos, Khaaria!“ Er drehte sich um und ging davon.

Khaaria sah ihm nach.

„Sieh nicht auf das, was ihr verloren habt, sondern auf das, was noch blieb“, sagte der Priester. „Denn nur letzteres führt dazu, dem Namenlosen Gott zu danken, anstatt ihn unbedachterweise zu verfluchen, was auf den ersten Blick so viel näherliegend zu sein scheint.“

„Ja“, flüsterte Khaaria. „Wenn ich in ein paar Wochen noch lebe, dann will ich das gerne tun...“

*

Tage später...

Eine Barkasse legte im Terios-Hafen von Arakand an. Gleichmäßig tauchten die Ruderblätter in das dunkle Wasser. Nebelschwaden hingegen in diesen letzten dunklen Stunden der Nacht über dem Wasser und quollen wie ein unheimlicher Hauch die Uferböschungen empor und hüllten die Schutzmauern ein. Die Lichter von Laternen waren nur als helle, verwaschene Flecke zu sehen.

Khaaria saß am Bug und blickte der Einfahrt zu diesem wichtigsten Hafen Arakands entgegen. Vor Jahrhunderten, als das Reich von Arakand noch existiert und größten Teil des Gürtels der Welt beherrscht hatte, war Terios der größte Handelshafen der Welt gewesen, aber auf diesen Glanz war ein immer größerer Schatten gefallen. Dass Arakand so viel häufiger als andere Städte von der Pest heimgesucht wurde, war dabei nur einer der Gründe. Ein noch entscheidenderer Umstand war wohl die militärisch zunehmend verzweifelte Lage. Eines konnte allerdings niemand der Stadt nehmen: ihre Lage an der Durchfahrt durch den Gürtel der Welt an der Meeresstraße von Arakand. Und der Schiffsverkehr zu den Ländern an den Küsten des nördlichen und des südlichen Meeres hatte nichts an Bedeutung verloren. Allerdings war Arakand inzwischen weit davon entfernt, den Schiffsverkehr dorthin noch allein kontrollieren zu können. Der größte Teil dieser Meerenge war längst im Besitz des etamitischen Königs.

*

Khaaria dachte darüber nach, ob es nicht vielleicht das Beste war, der Stadt den Rücken zu kehren. Seit Generationen waren die di Baragenzos hier ansässig. Vor fast zwei Jahrhunderten hatten Maragenueser dabei geholfen, die Stadt für die Anhänger des Gottkaisers