

ANDREAS HAGEMANN

XERUBIAN



BARB YLON

Andreas Hagemann
Xerubian
Band 2: Barb Ylon

Besuchen Sie Andreas Hagemann im Internet:
www.andreashagemann.com

Ebenfalls erschienen:
Xerubian - Eh'Den
Buchwächter - Das Buch der Phantasien
Buchwächter - Das Buch der ersten Magie

Andreas Hagemann
c/o AutorenServices.de
Birkenallee 24
36037 Fulda
info@andreashagemann.com

3. Auflage

Copyright © Andreas Hagemann, 2020

Erstveröffentlichung im November 2015

Cover*, Satz, Illustration: saje design, www.saje-design.de

*unter Verwendung einer Grafik von 123rf.com

Lektorat: Sarah Nierwitzki

Korrektorat: Pia Euteneuer

Druck: booksfactory, 71-063 Szczecin (Polen)

ISBN: 978-3-96698-262-7 (Taschenbuch)

ISBN: 978-3-96698-348-8 (Hardcover)

Alle Rechte vorbehalten

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese
Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.dnb.de> abrufbar.

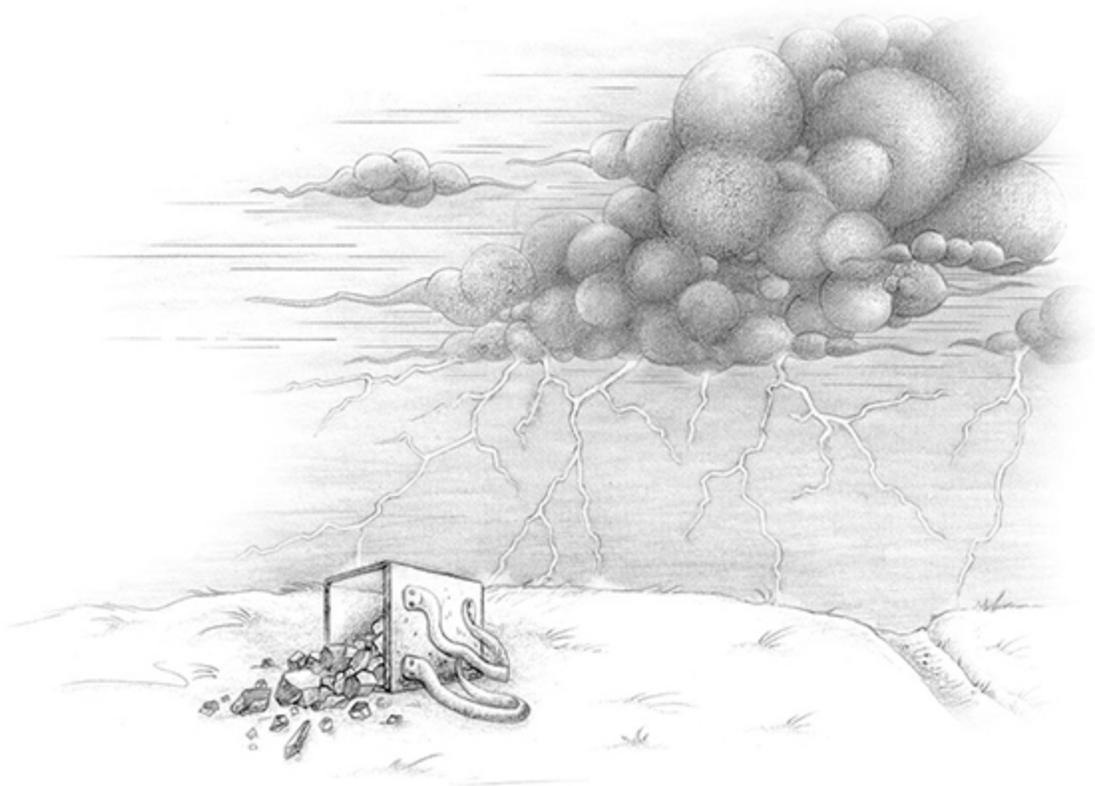
ANDREAS HAGEMANN

XERUBIAN



BARB YLON

*Dieses Buch ist meinem Opa Horst gewidmet,
der im Alter von 89 Jahren noch anfing,
mit zittrigen Fingern auf seinem ersten
Laptop seine Memoiren zu schreiben.
Du warst außergewöhnlich*



> PROLOG

DER MORGEN IST kräftezehrend und ereignisreich gewesen. Die rechte Himmelspforte des weiß schimmernden Wohnkomplexes hat gequietscht und dringend Öl benötigt. Margott ist mit der Fertigung der Heiligenscheine im Rückstand und hat darüber hinaus seine fleißige Hand gefordert. Zu guter Letzt hat seine Nachbarin Frau Holle ebenfalls Hilfe gebraucht. Der Wolkenfarbzusatz in ihrem Cloudinator 200 hat die Rohre verstopft. Und doch ist es bis dato weitestgehend ein normaler Morgen gewesen.

Nach den erledigten Arbeiten widmet sich Gott nun endlich der liegen gebliebenen Aufgabe des Vortags im Arbeitszimmer. Oder dem *Spielzimmer*, wie seine Frau Margott es gerne nennt. Sein eigenes Reich in der gemeinsamen Vierraumwohnung, in der ein Billardtisch den Großteil der Fläche einnimmt. Trotz der simpel anmutenden Erscheinung ist er von Gott *Das Spiel des Lebens* getauft worden.

Der himmelblaue Spieltisch, dessen 16 Kugeln der Schöpfung sowie die weiße Kugel des Urknalls wirken wie am Vorabend zurückgelassen. Das Glimmen der Universen in den Spielkugeln hat nichts seiner Schönheit verloren.

Die letzte Nacht hat Gott wenig Ruhe gebracht. Der völlig misslungene Spielzug vom Vortag hat ihn bis in die Träume verfolgt und für einen oberflächlichen und lebhaften Schlaf gesorgt. Aus gutem Grund. Eine Weltenmischung verursacht man schließlich nicht jeden Tag. Zwei der Spielkugeln sind am Vortag so stark aufeinandergeprallt,

dass die in ihnen enthaltenen Universen für einen winzigen Moment miteinander verschmolzen sind. Ein Fauxpas sondergleichen. Deshalb wird es nach erledigter Arbeit nun Zeit, das angerichtete Malheur schnellstmöglich zu korrigieren.

Gott geht langsamen Schrittes um den großen Tisch und wirft einen Blick auf die darauf verstreuten Spielkugeln. Er beschließt, das Geschehene noch einmal durchs Weltenrohr zu begutachten, und nimmt es vom Regal. Durch die Unmengen an optischen Gläsern, Schiebern zur Weitenregelung sowie einem Regler zur Betrachtung vergangener Ereignisse liegt es schwer in der Hand. Dieses Gerät ermöglicht ihm, in die entlegensten Winkel jeder der zahlreichen Welten zu blicken, und hilft ihm heute dabei, nach den beiden Planeten zu sehen, deren Schicksal er gestern so unsanft beeinflusst hat. Da die Zeit zwischen seiner und den Welten der Kugeln anders verläuft, werden dort bereits einige Augenblicke verstrichen sein.

Aber so ist es nun mal, wenn man als einer der vielen Götter zunächst seinen Verpflichtungen nachgehen muss. Schließlich hat jeder seine Funktion und die dazugehörigen Aufgaben in diesem alles beherrschenden Dasein.

Er zieht das fernrohrartige Gebilde auseinander und richtet es auf die violette Vier, um zunächst Xerubian zu betrachten. Der unauffällige Planet scheint sich vom Trubel gut erholt zu haben. Die zusätzliche Sonne hat der Vegetation im wohltemperierten Norden der Welt keinen Schaden zugefügt. Im Gegenteil, der Absatz kurzer Ober- und Unterbekleidung hat sich verdoppelt.

Anders sieht es in der zweiten Welt Barb Ylon aus. Deren Existenz ohne Sonne hat für den Planeten schwerwiegende Konsequenzen. Es gibt so gut wie keine Lichtquellen, Tiere und Pflanzen verenden, das Leben hat sich auf wenige Punkte geballt und die Bewohner leiden Hunger. Wenn sie denn noch am Leben sind. Zu allem Überfluss scheint es, als fehlten ganze Ortschaften und Städte sowie Bereiche der Landschaft.

Gott schüttelt den weißhaarigen Kopf. *Das muss schleunigst korrigiert werden.* Er ist für das Leben verantwortlich, da ist so etwas völlig inakzeptabel.

Zielgerichtet bewegt er sich zur Bücherwand des Raumes und lässt den Zeigefinger über die zahlreichen Buchrücken wandern. Irgendwo muss das Handbuch stecken. Gott erhofft sich einen helfenden Hinweis. Nicht umsonst hat er damals penibel auf die Vollständigkeit des Sets geachtet. Wenn schon ein Übungsset für Anfänger, dann sollte es auch bitte vollständig sein.

Mini-Me und der Wachstumszauber, Zwei Glocken und der Big Bang - sein Finger springt von Buch zu Buch.

»*Spiel des Lebens*, da ist es ja.« Er zieht das Heftchen heraus und lässt sich in den weichen Sessel in der Ecke des Raumes fallen. Im Inhaltsverzeichnis wandert sein Finger erneut wie ein Sucher über die verschiedenen Kapitel. Diese offenbaren ihm die verschiedensten Möglichkeiten, Welten positiv zu beeinflussen. Doch zur Lösung von Notfällen tut sich keine hervor.

»*Nur für den Fall (FAQ)*«, liest Gott sich laut vor. »Ich hoffe, hier ist etwas Hilfreiches enthalten. Seite 42.« Zittrig

blättert er zur angegebenen Stelle und überfliegt die ersten Passagen, bis ihm ein Absatz endlich das Gesuchte bietet.

»Sollte Ihnen aus irgendeinem nicht nachvollziehbaren Grund eine Weltenmischung gelingen, beachten Sie bitte folgende Punkte:

1. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben das Unmögliche möglich gemacht.< Danke«, murrt Gott. »Mit zwei linken Händen bekommt man alles hin.« Er liest weiter.

»2. Nutzen Sie das Weltenrohr, um die Auswirkungen Ihres Stoßes zu begutachten.

2a. Solange Sie keine Sonne in eine andere Welt befördert haben, besteht kein Grund zur Panik. Sie können beruhigt weiterspielen.< Na, da habe ich ja wieder alle Möglichkeiten voll ausgeschöpft.

>2b. Haben Sie eine Sonne in eine andere Welt befördert, dann noch einmal herzlichen Glückwunsch. Fahren Sie unmittelbar mit Punkt 3 fort.

3. Da uns dies in unserer langjährigen Testphase des Spiels nie passiert ist, es jedoch, wie Sie nun feststellen, dennoch möglich ist, können wir nur eine Vermutung äußern. Wiederholen Sie den Stoß und tauschen Sie dabei die Plätze der Kugeln. Viel Glück!<< Gott seufzt schwer. »Das ist alles? Es muss doch noch eine andere Option geben?«

Das hektische Hin- und Herblättern der Seiten bleibt ergebnislos. Es gibt ansonsten nur die Nummer einer Hotline, die so klein in die untere rechte Ecke gequetscht worden ist, dass man sie lieber nicht anruft.

Gott erhebt sich bedächtig und überlegt, wie er den Stoß genau so ein zweites Mal durchführen soll. Oder besser

noch in optimierter Form. Er greift nach der roten Drei und der violetten Vier, woraufhin die Energie seiner Finger einen Lichtsturm in ihnen auslöst. Langsam legt er sie an die Stellen des Vortages, allerdings, wie vorgeschlagen, in umgekehrter Reihenfolge. Mit zittrigen Fingern nimmt er den Queue aus der Wandhalterung.

Während er blaue Kreide auf der Queuespitze anbringt, platziert er sich an der kurzen Seite der Spielfläche. Wie gestern. Das Licht aus dem Fenster gegenüber wirft gebündelte Lichtstrahlen auf den Tisch und lässt die Kugeln gierig funkeln.

Er legt den Queue auf der Hand ab und peilt grob den Winkel an, um die Intensität des Stoßes festzulegen. Ein seichter Lichtstrahl tanzt über die violette Kugel und blendet ihn für einen Sekundenbruchteil. Er schließt die Augen und atmet tief durch.

Konzentriere dich, nicht ablenken lassen. Du hast keinen Druck. Es darf halt nur nichts schiefgehen.

Sachte probt er den Schlag ein paarmal, ohne eine der Kugeln anzustoßen. Er will auf Nummer sicher gehen und den Stoß deshalb mit etwas mehr Schwung ausführen. Sein Arm verharret hinter ihm. Er wartet auf den entscheidenden Moment.

Jetzt.

»ESSEN IST FERTIG!«, schallt es stimmungsgewaltig durch den Äther der göttlichen Vierraumwohnung. Ruckartig streckt sich Gott. Seine alten Knochen zucken zusammen, die gebeugten Knie knacken. Hölzern und scheppernd trifft der Queue die weiße Kugel, die von Energie getragen die Drei in Bewegung versetzt. Mit einem kurzen *Plong* hebt

diese durch die Kraft des Anstoßes ab und saust auf dem Tisch ihrem angepeilten Ziel entgegen.

Gott ist sich bewusst, dass ein guter Stoß nur mit viel Gefühl, der richtigen Kraftdosierung und Präzision zielsicher ausgeführt werden kann. Dieser hier entspricht keinem der Kriterien, und so ahnt er Böses, als Drei und Vier aufeinandertreffen.

Ihre Hüllen verschmelzen. In diesem Moment sind sie am empfindlichsten. So ist es auch nicht verwunderlich, dass beide Kugeln erneut ineinander drängen und als verwobene Acht auf dem Tisch rotieren, bis die restliche Energie sie wieder freigibt.

»Das darf doch nicht ...« Mit weit geöffneten Augen schüttelt er den Kopf. »Gott verdammt noch mal.« Mit hängendem Haupt begibt er sich an die Unglücksstelle und schaut auf die beiden Kugeln. Was er sieht, gefällt ihm gar nicht. Beide Universen glühen so intensiv, als stünden sie unter Strom.

»Da war die Weltenmischung von gestern ja gar nichts gegen«, stellt er erschrocken fest.

Doch selbst diese Erkenntnis wird den Welten keinen Trost bringen. Dieses Missgeschick muss unverzüglich rückgängig gemacht werden. Noch dringender als das vom Vortag. Er greift nach dem Weltenrohr.

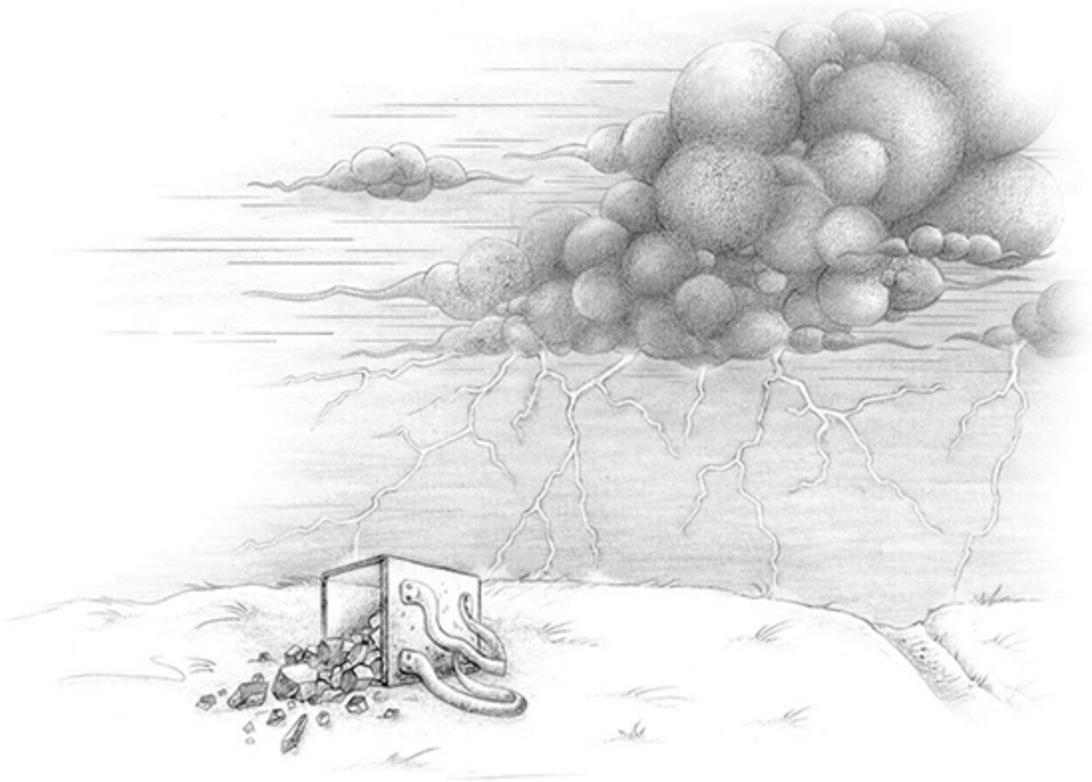
»Kommst du oder muss ich dich holen kommen?«

Der angsterfüllte Blick schnellt zur Tür.

Nein, sie darf nicht reinkommen. Wenn Margott das sieht, erhalte ich wieder Spielverbot.

Gott tänzelt zwischen Tür und Tisch hin und her, unsicher, wo er das Weltenrohr ablegen soll. Klappernd landet es auf

der Tischkante und schnellen Schrittes eilt er aus dem Zimmer. So schwer es ihm auch fällt, die Korrektur des Stoßes muss bis nach dem Mittagessen warten. Wenigstens gibt es, zu seiner Aufheiterung, Braten und anschließend Pudding.



> KAPITEL 1

SAYO DRÜCKT DIE Tür hinter sich leise ins Schloss. Völlige Dunkelheit umfängt ihn, dicht gefolgt vom fauligen Geruch alten Holzes. Nahezu geräuschlos lehnt er mit dem Rücken an der Tür, hält den Atem an und lauscht in die Stille. Außer ihm ist niemand im Raum.

In den letzten Monaten hat er gelernt, die Sprache dunkler, ruhiger Bereiche zu verstehen und sich sicher in ihnen zu bewegen. Dieses Mal hat er den zusätzlichen Vorteil, dass er mit dem Ziel vertraut ist. Nach zwei Schritten ist er am kleinen Tischchen rechts neben der Tür und greift im Dunkeln nach dem Päckchen Streichhölzer. Er zieht eines heraus und reißt es am rauen Boden an.

Zischend entzündet sich die Flamme und wirft unruhiges Licht in den Raum. Sayo hält die Hand schützend um das zarte Feuer und übergibt es dem Docht der alten Lampe auf dem Tisch.

Nur langsam richtet er sich auf und streift die Kapuze des Umhangs nach hinten. Der helle Schimmer zeichnet tanzende Schatten in das jugendlich wirkende Gesicht.

Er legt die Hände um den Glaskolben der Lampe, die so wenigstens die Handflächen etwas wärmt. Erschöpft und voller Anspannung zieht er sich einen der beiden hölzernen Stühle heran und lässt sich kraftlos darauf nieder. Als er die Schlaufe des Umhangs öffnet, vernimmt er ein Geräusch an der Tür. Sein Kopf schnellt herum.

Das Geraschel ist so leise, dass es vom pulsierenden Rauschen in seinen Ohren fast überdeckt wird. Jemand klopft einen Rhythmus. Ihr Zeichen.

Er huscht zur Tür und verharrt dort reglos, während ihm das Herz in der Brust hämmert. Erst als das Klopfen ein zweites Mal ertönt, legt Sayo die Hand auf die Klinke und drückt sie herunter, ohne die Tür zu öffnen. Wenn es nicht Rubin ist, der da vor der Tür steht, so hat Sayo einen winzigen Moment, um den Fremden zu überraschen. Gerade als er die Tür öffnen will, wird diese jedoch mit einem Ruck aufgestoßen. Er weicht rücklings aus.

Eine schwächliche, schwarz gekleidete Gestalt schlüpft in den Raum.

Bevor er greifen kann, wer sich so blitzartig Einlass verschafft hat, ist die Tür wieder geschlossen. Rubin steht wortlos vor ihm, sein Blick wandert durchs Zimmer. Als er feststellt, dass sie allein sind, entspannt er sich.

»Du kannst dich von dir lieb gewonnenen Orten und Gewohnheiten einfach nicht lösen, was, Sayo?«, bemerkt er mit regungslosem Gesicht. Seine Umhängetasche gleitet auf den Boden.

Sein Freund nickt wortlos. Zurück am Tisch lässt er sich erneut auf dem Stuhl nieder. In Anbetracht der momentanen Situation ist das Gefühl, sich an einem sicheren und vertrauten Ort zu befinden, wohl eines der besten Geschenke, das er sich wünschen kann.

»Wie könnte ich auch anders?« Die Erschöpfung nach den Ereignissen der letzten Monate lässt seine Stimme weich klingen. »Als Kind war ich oft hier und habe draußen unter den Bäumen in der Sonne gespielt. In den Nächten haben wir die Hälfte der Zeit an einem kleinen Feuer verbracht und uns Geschichten erzählt. Jetzt ist hier nur noch die Dunkelheit zu Hause. Es sind ebendiese Erinnerungen, die mich am Leben halten. Ein Hoffnungsfunke, der nicht erlöschen will.«

Rubin betrachtet seinen Freund. Sayo ist athletisch gebaut, gut einen Kopf größer als er, und doch wirkt er wie ein kraftloses Kind.

»Bist du über den Weg am toten Wald gekommen?«, fragt Sayo, ohne den Blick vom Holzboden zu heben.

»Ja. Ich habe sie auch gesehen, wenn du das meinst«, entgegnet Rubin leise. »Zwei weitere von uns, die in das Reich unseres Schöpfers hinübergegangen sind.« Rubin lässt sich auf den anderen Stuhl sinken und atmet hörbar aus. Ein Atemstoß, der ihm keine Erleichterung verschafft.

Schöpfer. Allein dieses Wort auszusprechen, erfüllt ihn mit so tiefer Wut, dass er am liebsten schreien möchte. Die

einzigste Frage, die ihn beschäftigt, ist, wann dieser Schöpfer angefangen hat, sich von ihnen abzuwenden.

»Wie dem Vieh vor ein paar Wochen ergeht es jetzt anscheinend dem Rest unseres Volkes. Von Tag zu Tag werden wir weniger. Immer mehr ziehen sich still in die Einsamkeit zurück, um zu sterben, oder irren ziellos durch die Finsternis. In ihrer Verzweiflung sind sie bereit, ihrem ausweglosen Dasein ein Ende zu setzen.«

Mit Erleichterung vernimmt Rubin, wie Sayos Stimme mit jedem Wort fester und entschlossener wird.

»Beinahe ein ganzes Jahr vegetieren wir schon so dahin! Unser Vieh verendet, unser Volk stirbt, die letzten Nahrungsvorräte neigen sich dem Ende und jetzt verschlingt diese Welt auch noch einen Ort nach dem anderen. Wardun, mein Heimatort, ist ausgelöscht! Dort gibt es nichts mehr, keinen Strauch, keinen Baum, kein einziges Haus. Nur ein riesiger Krater ist zurückgeblieben.«

Das ist der alte, ausdrucksstarke Sayo, denkt Rubin. Er kann dessen Wut über ihre Hilflosigkeit regelrecht spüren. »Was beabsichtigst du jetzt zu tun? An dieser furchtbaren Situation vermögen wir nichts zu ändern. Wir wissen ja nicht einmal, was hier passiert.«

»Ja, ich weiß. Wir zwei können das alles nicht rückgängig machen. Dies steht außerhalb unserer Macht. Aber es gibt eventuell Leute, die es können.«

»Vergiss den Ältestenrat, der vermag gar nichts! Das weißt du ebenso gut wie ich.« Bittere, anklagende Enttäuschung schwingt in Rubins Stimme. Er springt auf und schlägt völlig außer sich mit der Faust auf den Tisch.

»Diese alten Säcke lassen die Dinge einfach geschehen. Sie tun rein gar nichts! Olaf war der Einzige, dem wir vertrauen konnten. Der uns Hoffnung gab. Sein spurloses Verschwinden hat uns auch diese noch genommen.«

Sayo hebt beschwichtigend die Hand und blickt direkt in Rubins graue Augen.

»Entschuldige, das war nicht fair dir gegenüber«, stößt Rubin hervor. Er fällt zurück auf den Stuhl. »Aber wir alle sind verzweifelt.«

Sayo hat Verständnis für den emotionalen Ausbruch seines Freundes. Von Olaf hat er gelernt, auch in angespannten Situationen Ruhe zu bewahren. Sonst trifft man übereilte und womöglich falsche Entscheidungen.

»Es stimmt. Olafs plötzliches Verschwinden war alles andere als hilfreich. Aber ich bin sein Nachfolger und muss mich der Herausforderung stellen, wie die Umstände auch sein mögen«, gibt er mit fester und ruhiger Stimme zu verstehen. »Und ich vertraue auf dich, Rubin, egal, was uns da draußen erwarten mag.«

Ein flüchtiges, aber stolzes Lächeln huscht über Rubins Gesicht.

Nachdenklich erhebt sich Sayo und geht im Raum auf und ab. »Mit gewöhnlichen Argumenten werden wir auch in dieser ausweglosen Situation beim Rat nicht weiterkommen, da stimme ich dir zu. Wir brauchen Druckmittel, notfalls gegen jeden Einzelnen von ihnen, um sie zum Handeln zu zwingen.« Jetzt ist es Sayo, der bei seinen Worten mit der Faust in die linke Handfläche schlägt.

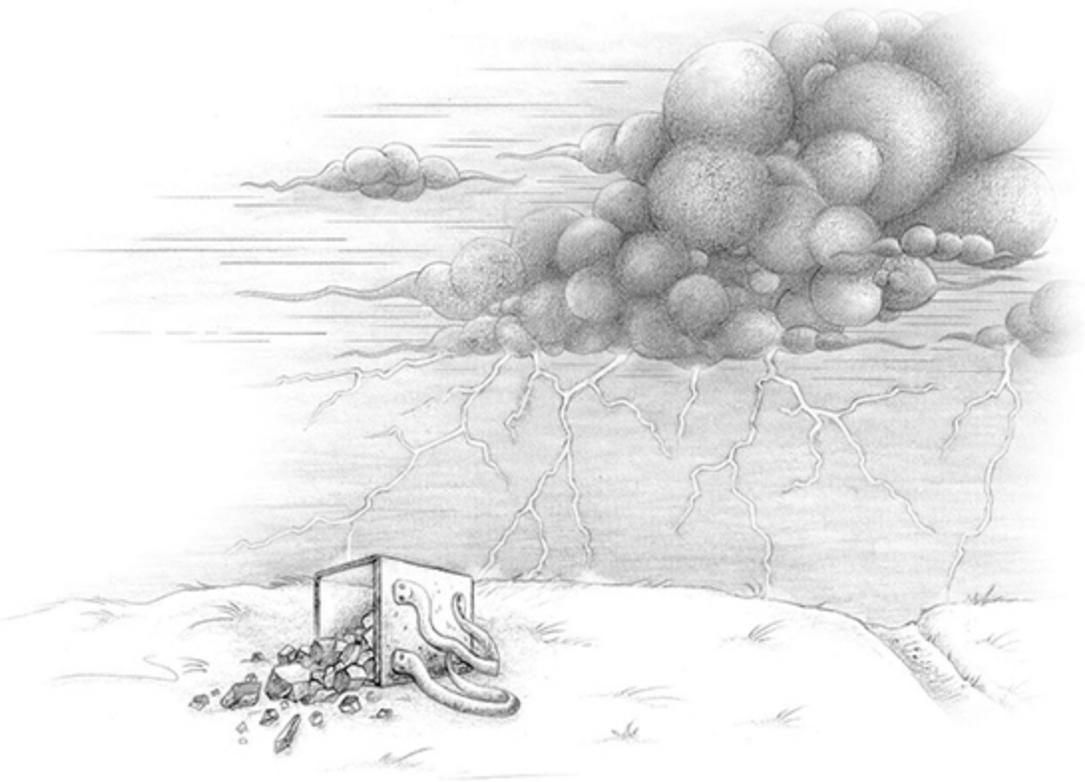
»Und wozu willst du sie mit dem Wissen um ihre kleinen Geheimnisse bringen? Abgesehen davon, dass wir uns mit solch einem Versuch nahe an einem moralischen Abgrund bewegen. Insbesondere du als junges Ratsmitglied solltest das wissen.«

»Moral ist für mich unter diesen Bedingungen kein fester Wert mehr. Gerade jetzt muss man sich Moral leisten können. Es fällt mir schwer, dies zu sagen, aber das ist meine Meinung.« Sayo hält kurz inne. »Und was deine Frage nach dem Ziel dieses Handelns anbetrifft, so habe ich da zumindest eine Idee«, ergänzt er lächelnd.

Gerade als Rubin ansetzt, ihm zu antworten, wird die kleine Hütte von einem ohrenbetäubenden Grollen erfasst. Die wenigen Möbelstücke um sie herum vibrieren. Scharrend setzen sie sich durch den Raum in Bewegung.

Während Sayo instinktiv nach den Streichhölzern und der Lampe vor ihnen auf dem Tisch greift, schreit Rubin: »Raus hier, schnell!«

Noch bevor sie die Tür erreichen, bricht diese vor ihnen aus den Angeln, die Wand um sie herum zerbricht. Beide Männer stürmen ins Freie, rennen über trockenen Boden zum angrenzenden Weg. Sie sind kaum hundert Schritte entfernt, als die Reste der Hütte hinter ihnen polternd in einem dunklen Krater verschwinden und blaue Blitze die Rauchschwaden durchzucken, die in die Finsternis aufsteigen.



> KAPITEL 2

ICH BIN SCHON eine Ewigkeit nicht mehr am Wochenende auf dem Markt gewesen. Der Inspektor der königlichen Polizei von XerPol lässt sich vom regen Treiben ins Zentrum der Massen ziehen. An diesem dienstfreien Tag, befreit von Dienstkleidung und den Pflichten und Zwängen als Polizist, kann er sich als Zivilist voll und ganz den Düften, dem diffusen Stimmengewirr und der faszinierenden Atmosphäre des Marktes hingeben.

Das lautstarke Feilschen der Marktbesucher, das Gackern der Hühner in den Käfigen, der Duft frischen Brotes, alles schwebt wie ein fliegender Teppich über dem großen Platz. Umgeben von einem Kranz aus Häusern, tasten sich die

beiden Sonnen über die Dächer. Im Schatten ist die Luft noch angenehm kühl und zwickt wie ein nach Süßigkeiten bettelndes Kind.

Dalon genießt das bunte Treiben. Nerol hingegen nimmt all die schönen Dinge nicht wahr. Missmutig stapft der blaue Dienstdrache dem Inspektor hinterher, die schuppigen Brauen dicht zueinander gezogen und die Mundwinkel hinabhängend. Der grimmige Ausdruck will gar nicht zum sonst heiteren und freundlichen Gemüt passen.

Als Dalon ihm am Morgen mitgeteilt hat, dass sie sich mit Martandi und Dragon am Marktplatz treffen würden, hat es vor lauter Vorfreude kaum ein Halten gegeben. Wie immer ist er davon ausgegangen, dass er mit Schwung auf dem Platz würde landen dürfen. Schließlich ist das ein ihm per Gesetz zustehendes Recht. Doch heute ist Sonntag. Das heißt, kein Dienst und damit keine panisch und wild auseinanderrennenden Marktbesucher angesichts seines Landeanflugs. Keine umherfliegenden Torten, Früchte, Brote, die bei der Landung ihren Umweg ganz zufällig in sein Maul finden.

Sein Blick gleitet über die einladende Szenerie. Er lässt die Leckereien an sich vorüberziehen, bis er an einem mit Federn übersäten Stand hängen bleibt.

Dia drei laud gaggernde Henna zom Beischbiel wäred mit zwoi, drei kloine Feuerschdöße garandierd knuschbrig. Ond gerupft werde müssdet se bei dieser Zubereidongsart ohnehin net. Ond dr alte hölzerne Käfig würd dem kloine Schnäck sogar noch a rauchige Node verleihe.

Wie gut allein der Gedanke daran tut! Insbesondere nach Nerols kargem und viel zu mickrigem Frühstück. Gerade einmal fünf Kilogramm Früchte hat es gegeben. Fünf! Das ist im Grunde eine Diät für einen Drachen! Dieser vor Kraft und Energie strotzende Organismus braucht Fleisch, keine gärenden Früchte, die kaum mehr bewirken als Gewichtsverlust durch übermäßige Gasproduktion.

Instinktiv fängt Nerol an zu schmatzen, was die umstehenden Marktbesucher in Unruhe versetzt. Denn es ist noch nicht allzu lange her, vielleicht zwei oder drei Generationen, dass Xerubianer als Grundlage für eine Drachenmahlzeit gedient haben. *Morgens, halb zehn auf Xerubian*, hat der kleine Spaß unter Drachen gelautet.

Aus Nerols Sicht wäre es daher ein gerechtfertigter Ausgleich, jeden entgegenkommenden Besucher wenigstens mit gefletschten Zähnen anzuknurren. Genau so, als wären sie persönlich für die unentschuld bare Fehlplanung seines Chefs verantwortlich. Früher hätte Nerol anders reagiert. Doch er lässt es an sich abperlen. Wie Schlamm. Gaaanz langsam. Denn er ist – wie nennen es die Menschen gleich? – reifer geworden.

Aber trotzdem ist die Sonntagsreglung immer noch unfair!

Den Blick auf den Rücken des Inspektors gerichtet, drückt er sich durch die Massen. Wie der Kiel eines Bootes schiebt sein üppiger Wanst die Menschen auseinander und lässt sie am runden Hinterteil ruckartig wieder zusammenschnellen. Sein langer Schwanz sorgt anschließend für eine geordnete Wiedereingliederung in die Massen.

Trotz des Gedränges bewegt sich Dalon schnellen Schrittes über den Markt auf die Kathedrale zu. Sie erhebt sich zu seiner Rechten als einziger Prachtbau über die Stadt. Er passiert die goldene Pforte und ein unmissverständliches metallisches Kichern ist zu vernehmen. Dalon schüttelt den Kopf und geht kommentarlos an ihr vorüber.

Sie ist das Überbleibsel einer Zeit, in der Magie noch eine große Rolle gespielt hat. Gleichzeitig ist sie der Beginn ihres letzten Abenteuers gewesen, das genau hier, mit dem misslungenen Versuch, Einlass zu erlangen, seinen Anfang genommen hat.

Auch Nerol wird mit Kichern bedacht. Es ist jedoch hämischer. Abrupt bleibt er stehen. Mit der Stimmung fernab eines Hochs blendet er für einen Moment seine gute Kinderstube aus und versieht die goldene Pforte mit einer kräftigen Feuersäule.

Ein grässliches, markerschütterndes Scharnierrappeln dringt über den Markt und lässt das Stimmengewirr für einen Augenblick verstummen. Ein Umstand, der Nerol das erste Lächeln des Tages ins blaue Antlitz zaubert.

»Des wollt i scho des ledschde Mol mache«, ruft er Dalon zu, als dieser sich missbilligend zu ihm herumdreht. Zur Überraschung des Drachen folgt keine zurechtweisende Ermahnung. Stattdessen sieht der Inspektor rasch nach vorn, damit Nerol dessen Lächeln nicht mitbekommt.

Dalon sucht systematisch die Gruppen der Passanten ab. Dragon sollte dank seines roten Schuppenpanzers in der Menge leicht auszumachen sein. Doch er kann ihn nicht entdecken.

Es wäre das erste Wiedersehen nach ihrem gemeinsamen Abenteuer in Aath Lan'Tis. Martandi hat ihm geschrieben und freudig ein paar freie Tage angekündigt, die er in Punkt zu verbringen gedachte. Der junge Bote ist ein intelligenter Bursche, der mit Charme und hellem Köpfchen während ihrer Reise nach Aath Lan'Tis die letztlich zündende Idee für ihre Rettung gehabt hat. Darüber hinaus hat sich in dieser Zeit eine wahrhaftige Freundschaft entwickelt. Trotz des Altersunterschieds - oder gerade deswegen. Sie ergänzen einander gut, und so freut es den Inspektor, Martandi früher als erwartet wiederzusehen.

Auf Höhe der Apsis bleibt Dalon stehen. Von hier aus kann er den Markt gut überblicken. Sogar ein paar der einmündenden Gassen sind von dieser Stelle aus einsehbar. Gerade als er Nerol bitten will, ebenfalls Ausschau zu halten, vernimmt er bereits Dragons sonore Stimme aus einem Seitengang der Kathedrale.

»Hey, Martandi, riechst du diese irre gute Erdwurm-Suppe? Die haben die Dinger bestimmt vorher in Speck und Knobi angebraten. Willst du auch probieren? Hey, jetzt guck doch mal!«

Martandi hält Ausschau nach Dalon und ignoriert die Futterbegierden des roten Drachen.

»Davo muss i dir dringend abrade«, ruft Nerol seinem Kumpel zu, der an der Ecke der Gasse ins Sichtfeld trabt. »Dia Suppe würd bei dia zwoi Dag lang feurige Rauchsäule aufschdeige lasse. Leida halt nur am falsche Ende von doi dionysischen Körper. Do würd jeder wegrenne, aber net vor Angschd.«

»Martandi, Dragon, schön, euch endlich wiederzusehen!« Überschwänglich schließt Dalon den jungen Boten in die Arme, während die Drachen ihre dicken Hinterteile krachend aneinanderprallen lassen. Es ist einige Zeit her, dass die beiden Chaoten zusammen unterwegs gewesen sind, um das Schicksal mit ihrem allgegenwärtigen Leichtsinn auf die Probe zu stellen. Und doch kommt es allen so vor, als hätten sie erst gestern ihre glückliche Heimkehr gefeiert.

Dalon klopft Martandi auf die Schulter. »Wie geht es euch beiden? Hattet ihr eine gute Anreise? Habt ihr Muliks auf eurem Weg hierher wiedergesehen? Mann, du schaust wirklich gut aus, Martandi, wenngleich fast ein wenig zu schwächling für meinen Geschmack. Aber das habe ich für dich ausgeglichen.« Dalons Freude ergießt sich in einem Wortschwall.

»Gut, sie war ausgezeichnet und nein, haben wir nicht. Die Reihenfolge sollte so stimmen«, antwortet ihm Martandi lachend. »Uns geht es prächtig. Du bist ein echter Freund, dass du all die Pfunde auf dich nimmst. Bei mir hat das ruhige Leben nach Aath Lan'Tis das eine oder andere Pfund Hüftgold geparkt. Da musste ich einfach etwas tun, sonst wäre der arme Dragon vor Anstrengung beim Starten irgendwann blau angelaufen. Und dann hätten wir die beiden gar nicht mehr auseinanderhalten können.« Er schmunzelt und klopft dem roten Gefährten gegen die Flanke.

»Oh, des hät i sehe möge. Zusamme mit doi Tomade-Teint würd des a sattes Lila gebe. Des wär a hoisse Numma gewese«, stichelt Nerol mit erotischem Augenaufschlag.

»Du alter Charmebolzen hättest mich direkt mit Mehl beworfen, damit ich wie der Mill-Ka aussehe«, gibt dieser trocken zurück.

Mill-Ka wird unter den Drachen wie ein Gott verehrt. So ungewöhnlich wie sein geflecktes Schuppenkleid sind seine Kochkünste gewesen. Aus den einfachsten Zutaten hat er unvergessliche Köstlichkeiten gezaubert. Er ist auch der einzige Drache, dem man diese artuntypische Marotte hat durchgehen lassen.

Dalon schiebt sich ins Gespräch. »Möchtet ihr euch in Punkt etwas Bestimmtes anschauen? Das Wetter lädt ja förmlich zu einem Ausflug ein. Und das Mittagessen schmeckt anschließend noch viel besser.«

»Nein, wir verlassen uns da voll und ganz auf dich, Dalon.«

»Wunderbar, es gibt hier ein paar lohnenswerte Ecken.«

Das plötzliche Lachen der Drachen lässt die Passanten zusammenzucken.

»Ja, zum Beispiel diese dort«, ist von Dragon zu hören. Er deutet auf einen vom Alkohol gezeichneten Marktbesucher, der mit erleichtertem Stöhnen feuchte Flecken an eine Hauswand malt. Irritiert dreht sich Dalon wieder zur Gruppe herum und zeigt dabei mit dem Daumen über die Schulter.

»Na, wo ich gerade den mäßig talentierten Zauberer da drüben sehe, was haltet ihr denn von einem Besuch in der alten Magierschule? Sie ist mittlerweile ein Museum. Anschließend geht's zum Essen zu uns.«

»Esse, des klingt gud, sogar wirklich gud«, bemerkt Nerol trocken, dessen Kommentar allerdings ignoriert wird.

»Ist das nicht die Schule, an der auch Anton und Friedrich Pot ein paar Jahre gewesen sind?«, fragt Martandi neugierig. Im Volksmund werden die Brüder allerdings nur A. u. FM Pot genannt.

Martandi tippt sich ans Kinn. »Die haben doch auch dieses Kraut gezaubert, das nach ihnen benannt wurde. Das nutzt man für Kekse.«

»Du und deine Pot-Kekse. Hast Glück, dass meine Polizistenohren gerade frei haben. Aber ich freue mich, dass der Vorschlag eure Fantasie anregt, und nehme eure stille Begeisterung als Zustimmung.«

Er gibt dem großen Blauen einen kleinen Klaps aufs Hinterteil. »Es sind nur ein paar Blocks von hier, also los!« Mit energischen Schritten marschiert Dalon voraus.

Dragon möchte neben Nerol laufen, doch die vielen Menschen lassen es nicht zu. So muss er vorerst hinter seinem Freund hertraben, bis sich der Strom am Ende des Marktes ausdünn.

»Was ist los? Hast du einen gebrauchten Tag erwischt?«

»I bin echd schdingig, dass i vorhin net aufm Markdplatz lande durft. Des isch emmer so geil, wenn di Mensch kreischend ausanander renne, als wenns koi Morge mehr gebe.«

»Ach, richtig, es ist Sonntag.« Dragons herzhaftes Lachen hebt Nerols Stimmung ein Quäntchen.

»Verfolgst du deine Ruhestandspläne eigentlich noch oder hast du dich entschlossen, den Polizeipräsidenten vom Stuhl zu schubsen?« Martandi trietzt den Inspektor mit dem Ellenbogen.

»Die liegen im Moment wieder auf Eis und frieren sich dort den Hintern ab.« Dalon atmet laut aus, schmunzelt dann aber. »Unser gemeinsames Abenteuer und die zufällige Entdeckung von Aath Lan'Tis haben mir das Gefühl zurückgegeben, dass ich noch lebe. Und dass da draußen Reizvolleres ist als der Staub der Polizeiakten.«

»Vielleicht ist die Angst, im Ruhesessel zu versinken nicht unberechtigt«, stimmt Martandi ihm zu. »Wobei ich mir sicher bin, dass deine Frau reichlich Aufgaben für dich finden würde«, ergänzt er zwinkernd.

»Das ist so gewiss wie der Bauch, den ich vor mir hertrage. Aber ich brauche etwas Motivierenderes, wofür es sich lohnt, diesen prachtvollen Vorbau morgens aus dem Bett zu hieven«, entgegnet Dalon laut lachend und dreht sich nach den Drachen um.

Ein Reflex, der aus ihrer gemeinsamen Reise und den kritischen Situationen, in die sie geraten sind, entstanden ist. Letztlich haben die beiden Kindsköpfe nichts als Blödsinn im Sinn.

Und wenn die beiden so still sind wie jetzt, ist es oft besonders gefährlich.

Doch sie trotten nebeneinander her, während der eine oder andere Korb Ware unglücklich in Wedelreichweite ihrer Schwänze gerät.

Der Inspektor greift den losen Faden ihres Gespräches wieder auf. »Außerdem hatte ich viel Zeit zum Nachdenken. Mir ist die Trostlosigkeit meiner bisherigen Arbeit klar geworden. Ich möchte die letzten Jahre bis zur offiziellen Pensionierung nicht weiter so zubringen.«