



Der große Fantasy-Zyklus mit Conan, dem Abenteurer von Cimmeria BAND 1

Es ist die Epoche nach dem Untergang des legendären Atlantis und vor Beginn unserer Zeitrechnung. Conan, der junge Barbar aus dem eisigen Norden, verläßt seine Heimat, um die übrige Welt kennenzulernen. Das Abenteuer lockt ihn - und die Aussicht auf Beute in den reichen Städten und Ländern des Südens.

Conan, der Cimmerier, ist stark und geübt im Gebrauch von Waffen. Er fürchtet weder Menschen, Dämonen noch Ungeheuer der Vorzeit. Er vertraut allein auf sein Schwert.

Diese abenteuerlichen Fantasy-Romane sind voller Spannung, Farbe und Horror. Die Figur des Helden Conan kann verglichen werden mit Beowulf, Herkules und anderen Gestalten der Sagenwelt.

ROBERT E. HOWARD

Der Autor wurde 1906 in Peaster, Texas, geboren und starb 1936. Nach kurzem College-Studium schlug er die Laufbahn eines freien Schriftstellers ein.

Howard war der geborene Geschichtenerzähler, der es verstand, seine Leser mitzureißen und zu begeistern. Viele der von ihm geschaffenen Romangestalten leben seit Jahrzehnten weiter. Das gilt besonders für Conan, den Cimmerier. Seine Abenteuer erscheinen hier erstmals in deutscher Sprache. Weitere Conan-Bände sind in Vorbereitung.

ROBERT E. HOWARD u.a.

CONAN

HEYNE VERLAG 1970 - ISBN: n/a

HEYNE-BUCH Nr. 3202

ebook 2003 by BOOKZ 'R' US

Dieses Ebook ist nicht zum Verkauf bestimmt!

FANTASY CLASSICS

ROBERT E. HOWARD • L. SPRAGUE DE CAMP • LIN CARTER

CONAN

Ein klassischer Fantasy-Roman

Deutsche Erstveröffentlichung

**WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN**

HEYNE-BUCH Nr. 3202
im Wilhelm Heyne Verlag, München

Titel der amerikanischen Originalausgabe

CONAN

Deutsche Übersetzung von Fritz Moeglich

Copyright © 1967 by L. Sprague de Camp

Printed in Germany 1970

Umschlagbild: Herbert Brück

Gesamtherstellung: Mühlberger, Augsburg

Backcover:

Der große Fantasy-Zyklus mit Conan, dem Abenteurer von Cimmeria - BAND 1

Es ist die Epoche nach dem Untergang des legendären Atlantis und vor Beginn unserer Zeitrechnung. Conan, der junge Barbar aus dem eisigen Norden, verläßt seine Heimat, um die übrige Welt kennenzulernen. Das Abenteuer lockt ihn - und die Aussicht auf Beute in den reichen Städten und Ländern des Südens.

Conan, der Cimmerier, ist stark und geübt im Gebrauch von Waffen. Er fürchtet weder Menschen, Dämonen noch Ungeheuer der Vorzeit. Er vertraut allein auf sein Schwert.

Diese abenteuerlichen Fantasy-Romane sind voller Spannung, Farbe und Horror. Die Figur des Helden Conan kann verglichen werden mit Beowulf, Herkules und anderen Gestalten der Sagenwelt.

ROBERT E. HOWARD

Der Autor wurde 1906 in Peaster, Texas, geboren und starb 1936. Nach kurzem College-Studium schlug er die Laufbahn eines freien Schriftstellers ein.

Howard war der geborene Geschichtenerzähler, der es verstand, seine Leser mitzureißen und zu begeistern. Viele der von ihm geschaffenen Romangestalten leben seit Jahrzehnten weiter. Das gilt besonders für Conan, den Cimmerier. Seine Abenteuer erscheinen hier erstmals in deutscher Sprache. Weitere Conan-Bände sind in Vorbereitung.

Inhalt

EINLEITUNG	7
von L. Sprague de Camp	
Begegnung in der Gruft	9
<i>The thing in the crypt</i>	
von Lin Carter & L. Sprague de Camp	
Der Elefantenturm	25
<i>The tower of the elephant</i>	
von Robert E. Howard	
Im Saal der Toten	59
<i>The hall of the dead</i>	
von Robert E. Howard & L. Sprague de Camp	
Der Gott in der Schale	86
<i>The god in the bowl</i>	
von Robert E. Howard	
Der Rote Priester	114
<i>Rogues in the house</i>	
von Robert E. Howard	
Nergals Hand	147
<i>The hand of Nergal</i>	
von Robert E. Howard & Lin Carter	
Die Stadt der Schädel	178
<i>The city of skulls</i>	
von Lin Carter & L. Sprague de Camp	

EINLEITUNG

ROBERT ERVIN HOWARD, der Autor von *Conan*, wurde nur dreißig Jahre alt. Mit zwanzig Jahren fing Howard zu schreiben an. Die Magazine rissen sich um seine Geschichten. Denn sie waren spannend und gefielen den Lesern. Howard ließ sich nicht auf eine bestimmte Richtung festlegen. Er war sehr vielfältig, seine Geschichten spielten im Wilden Westen, in Detektivbüros oder in alten Geisterhäusern.

Howard war der geborene Geschichtenerzähler. Er konnte packend und mitreißend schreiben. Millionen Leser begeisterten sich für seine Romane.

Howards berühmteste Romanfigur ist *Conan*. Die phantastischen Abenteuer, in denen er die Hauptrolle spielt, machten den Autor in der ganzen Welt bekannt.

Die Conan-Romane spielen in dem von Howard erfundenen »hyborischen Zeitalter«, etwa vor 12.000 Jahren, zwischen dem Versinken von Atlantis und dem Beginn unserer offiziellen

Zeitrechnung. Howard hatte sich lange und eingehend mit dieser Zeit beschäftigt, um den pseudogeschichtlichen Hintergrund für diese prähistorische Epoche zu schaffen.

Der Barbar *Conan* ist der größte Held des hyborischen Zeitalters. Über ihn gibt es viele Legenden. Auf einem Schlachtfeld geboren und für den Kampf erzogen, verläßt er seine Heimat im eisigen Norden und zieht durch die Welt.

Begegnung in der Gruft

Zwei Tage lang hatten die Wölfe seine Spur durch die Wälder verfolgt, nun waren sie ihm dicht auf den Fersen. Conan blickte über die Schulter zurück und erkannte die Bestien – zottige, plumpe Körper von schattenhaftem Grau, mit Augen, die wie glühende Kohlen in der Dunkelheit leuchteten. Conan wußte, daß er die blutdürstigen Tiere diesmal nicht mehr wie bisher zurückschlagen konnte.

Er konnte nicht sehr weit sehen, denn rings um ihn erhoben sich die massigen Stämme von Hunderten schwarzer Pechtannen. Schnee lag in weiten weißen Flächen an den nördlichen Hängen der Berge, aber das Murmeln der Bäche ließ den nahenden Frühling ahnen. Es war eine schweigende und düstere Welt, selbst im Hochsommer, und jetzt, da die Helligkeit der herannahenden Nacht wich, erschien diese Welt noch trüber und unheimlicher.

Vor zwei Tagen war der junge Conan dem Sklavenpferch der Hyperboreer entkommen. Seitdem war er ununterbrochen gelaufen. Obwohl er von Geburt ein reinblütiger Cimmerier war, hatte er sich einer Gruppe von Äsir angeschlossen, die sich auf Überfälle und Plünderungen jenseits der hyperboreischen Grenzen spezialisiert hatte. Die hageren blonden Krieger dieses kargen Landes hatten die Gruppe in eine Falle gelockt

und zerschlagen. Zum erstenmal in seinem Leben lernte der junge Conan die Bitterkeit von Ketten und Peitschenhieben kennen, die als Symbol für ein Sklavenleben gelten.

Er war allerdings nicht lange in der Sklaverei geblieben. Nachts, während die anderen geschlafen hatten, hatte er ein Glied seiner Kette am steinigen Boden geschliffen, bis es so dünn war, daß seine starken Muskeln es sprengen konnten. Während eines Unwetters hatte er sich dann befreit. Die lange Kette hatte ihm als Waffe gedient. Damit hatte er seinen Aufseher und einen Soldaten, der sich ihm in den Weg gestellt hatte, getötet und war dann im dichten Regen untergetaucht. Der Regen, der ihn vor seinen Verfolgern bewahrt hatte, hatte auch verhindert, daß die Hunde der Verfolger seine Witterung aufnehmen konnten.

Zwar hatte Conan seine Freiheit wiedergefunden, aber die ganze Weite eines feindlichen Königreiches lag zwischen ihm und seiner cimmerischen Heimat. So war er nach Süden geflohen, ins Bergland, das die südlichen Ebenen Hyperboreas von den fruchtbaren Flächen Brythunias und den turanischen Steppen trennte. Irgendwo im Süden, so hatte er gehört, lag das Königreich Zamora – Zamora mit seinen dunkelhaarigen Frauen und den geheimnisvollen Türmen, in denen die Spinnen hausten. Berühmte Städte gab es dort: die Hauptstadt Shadizar, genannt Stadt der Bosheit, Arenjun, die Stadt der Diebe, und Yezud, die Stadt des Spinnengottes.

Im Jahr zuvor hatte Conan zum erstenmal vom Luxus der Zivilisation gekostet. Damals, als er mit Stammesangehörigen die aquilonische Festung Venarium erstürmt und an ihrer

Plünderung teilgenommen hatte. Diese Kostprobe hatte seinen Appetit angereizt. Er besaß weder Ehrgeiz, noch hatte er Zukunftspläne. Er hatte nur unbestimmte Vorstellungen von waghalsigen Abenteuern in den reichen Ländern des Südens. Visionen von blitzendem Gold und Juwelen, von Speise und Trank im Überfluß, von Umarmungen schöner Frauen vornehmen Geblüts schwebten ihm vor. Im Süden, so glaubte er, würden ihm seine Größe und Stärke leicht Ruhm und Glück unter den verweichlichten Bewohnern einbringen. Also wandte er sich nach Süden, ohne einen Gedanken darüber zu verlieren, daß seine ganze Ausrüstung nur aus einem abgetragenen Gewand und einer langen Kette bestand.

Und dann hatten die Wölfe seine Witterung aufgenommen. Normalerweise hatte ein geschickter Mann wenig von Wölfen zu befürchten. Aber jetzt stand das Ende des Winters bevor, und die Wölfe, halbverhungert nach einer für sie harten Jahreszeit, waren zu allem entschlossen.

Als die Bestien ihn zum erstenmal anfielen, hatte er die Kette mit solcher Wucht wirbeln lassen, daß zwei Tiere tot im Schnee liegengeblieben waren. Das wilde Rudel hatte sich vorübergehend davongeschlichen, um sich später auf die toten Gefährten zu stürzen, während der junge Conan seine Flucht nach Süden fortsetzte. Aber es dauerte nicht lange, bis die Bestien seine Fährte wiedergefunden hatten.

Tags zuvor, bei Sonnenuntergang, hatten sie ihn nahe einem zugefrorenen Fluß an der Grenze Brythunias erreicht. Auf der glitschigen Eisfläche hatte Conan den Kampf gegen sie aufgenommen und die Kette geschwungen, bis ein Wolf die

Eisenglieder gepackt und Conan die Kette aus den froststarrten Fingern gerissen hatte. Unter dem auf und ab wogenden Gewicht des Rudels brach die Eisdecke. Conan lag plötzlich im eisigen Wasser. Mehrere Wölfe waren mit ihm eingebrochen, aber er konnte nicht feststellen, wie vielen der Bestien das Entkommen geglückt war und wie viele von der schnellen Strömung unter die Eisfläche gedrückt worden waren.

Conan rettete sich an das andere Ufer und ließ das heulende Rudel hinter sich zurück. Die ganze Nacht hindurch floh er nach Süden durch die waldbestandenen Hänge, halbnackt und halberfroren, eine ganze Nacht und einen vollen Tag. Und nun hatten die Bestien wieder zu ihm aufgeschlossen.

Die kalte Bergluft stach in seinen Lungen. Jeder Atemzug brannte wie Höllenfeuer. Seine Beine waren bleischwer und gefühllos. Bei jedem Schritt sanken seine Füße in das aufgeweichte Erdreich.

Er wußte, daß er mit leeren Händen keine Aussicht hatte, den Kampf gegen ein Dutzend mörderischer Bestien zu bestehen. Und dennoch lief er ohne Rast weiter. Er war nicht bereit aufzugeben, nicht einmal angesichts des sicheren Todes.

Es hatte wieder zu schneien begonnen – große Flocken bedeckten die dunkle Erde und die Tannen. Hier und dort ragten große Felsbrocken aus dem nadelbedeckten Boden; das Gelände wurde zusehends steiniger und hügeliger. Hierin, so dachte Conan, konnte seine Chance liegen. Mit dem Rücken konnte er Deckung gegen einen Felsen nehmen, um sich der anstürmenden Tiere zu erwehren. Es war eine dürftige Chance

– dazu kannte er die Schnelligkeit und Wendigkeit der Wölfe zu gut – , aber besser eine dürftige Chance als gar keine.

Die Bäume wurden weniger dicht, je steiler der Hang sich erstreckte. Conan raffte alle Kraft zusammen und jagte auf einen mächtigen Felsbrocken zu, der sich wie der Eingang zu einem versunkenen Schloß aus dem Boden reckte. Zugleich lösten sich die Wölfe vom Rand des dichten Waldes und setzten ihm nach.

Durch den wirbelnden Schnee sah Conan eine Lücke zwischen zwei breiten ebenen Flächen und schnellte sich darauf zu. Die Wölfe waren dicht hinter ihm, als er sich in den dunklen Spalt stürzte, der sich vor ihm öffnete. Es gelang ihm, sich hineinzquetschen, bevor der vorderste Wolf sich auf ihn stürzen konnte.

Conan war in Sicherheit.

Aber wie lange?

Conan bückte sich und tastete in der Dunkelheit umher. Seine Fingerspitzen berührten rauhen Felsboden, als er nach etwas suchte, das er als Waffe gegen das heulende Rudel benutzen könnte. Er hörte die Wölfe im Schnee stapfen, ihre Krallen scharrten über Stein. Auch ihr Atem ging keuchend wie der seine. Sie schnupperten und winselten, aber keine der Bestien schlüpfte durch den Spalt, der sich grau gegen die Schwärze abhob – und das war seltsam.

Conan befand sich in einer engen, dunklen Felsenkammer, in die nur schwaches Zwielflicht durch den Spalt drang. Der unebene Boden trug die Spuren dessen, was der Wind in

Jahrhunderten in die Felshöhle geweht hatte – vertrocknetes Laub, Tannennadeln, Zweige, Knochen, Kiesel und kleine Felsbrocken. Nichts war dabei, das Conan als Waffe hätte verwenden können.

Conan richtete sich vorsichtig zu seiner vollen Größe auf, die schon über sechs Fuß betrug, und begann die Wände seines Gefängnisses abzutasten. Bald kam er an einen zweiten Durchgang. Als er sich in diese Öffnung schob, verrieten ihm seine tastenden Finger, daß die Steine eingemeißelte Zeichen in einer unbekanntem Schrift trugen. Unbekannt jedenfalls für den jungen Mann aus den barbarischen Nordländern, der weder lesen noch schreiben konnte.

Conan mußte sich im Durchgang bücken, aber dahinter konnte er wieder aufrecht stehen. Lauschend verharrte er. Obwohl völlige Stille herrschte, ahnte er, daß er nicht allein war. Es war nichts, was er sehen, hören oder riechen konnte, und doch war er sicher, daß noch jemand anwesend war.

Sein empfindliches Gehör vermittelte ihm, daß dieser innere Raum wesentlich größer als der äußere war. Es roch nach modrigem Staub und nach dem Unrat von Fledermäusen. Seine Füße stießen immer wieder auf Gegenstände, die sich anfühlten, als wären sie von Menschenhand geschaffen.

Als er einen schnellen Schritt längs der Wand machte, stolperte er über einen dieser Gegenstände. Er stürzte zu Boden, und der Gegenstand zersplitterte krachend unter seinem Gewicht. Ein abgebrochenes Stück Holz ritzte seine Haut. Mit einer Verwünschung richtete er sich auf und tastete

im Dunkeln nach dem Objekt, das unter seinem Gewicht zerbrochen war. Es war ehemals ein Stuhl gewesen.

Mit größerer Vorsicht setzte er seine Entdeckungsreise fort. Seine tastenden Hände trafen auf den nächsten Gegenstand, den er nach kurzem Befühlen als Wagen erkannte, dessen Kasten auf dem Boden ruhte, da Räder und Speichen verfault waren.

Dann berührte Conan etwas Kaltes und Metallisches, wahrscheinlich ein Eisenstück, das von einer Radnabe stammte. Dieser Fund brachte Conan auf eine Idee. Er wandte sich um, tastete sich in den Vorraum zurück und suchte dort eine Handvoll zundertrockenes Holz und einige Steinbrocken zusammen. Wieder in den Innenraum zurückgekehrt, häufte er das Holz und begann, die Steine nacheinander gegen das Eisen zu schlagen. Schließlich fand er einen Stein, der bei der Berührung mit dem Eisen blitzende Funken sprühte. Bald flammte ein kleines Feuer auf, das er mit den Bruchstücken des Stuhles und der Wagenräder nährte.

Nun endlich konnte er sich ausruhen und seine froststarrten Glieder wärmen. Das Feuer würde die Wölfe abschrecken, die noch vor dem äußeren Zugang lauerten. Zwar zögerten sie, ihm in die Dunkelheit des Gewölbes zu folgen, aber sie schienen ebensowenig gewillt, die sichere Beute aufzugeben.

Das Feuer ließ gelbe Flammen über die Wände aus roh behauenen Stein tanzen. Conan blickte sich um. Der Raum war viereckig und noch größer, als er nach dem ersten Eindruck vermutet hatte. Die hohe Decke verlor sich in dunklen Schatten, riesige Spinnweben hingen herab. An den Wänden standen

weitere Stühle, daneben zwei geborstene Holztruhen, die mit Gewändern und Waffen gefüllt waren. Es roch nach Tod in dem großen steinernen Raum.

Und dann sträubten sich Conans Nackenhaare, und ein eiskalter Schauer lief ihm über den Rücken. Am anderen Ende des Raumes, auf einem großen steinernen Stuhl, saß eine massige, nackte Gestalt, mit einem breiten Schwert auf den Knien.

Fast im gleichen Augenblick, als er den nackten Riesen erblickte, wußte Conan, daß er einen Toten vor sich hatte – ein Wesen, das seit Äonen tot sein mußte. Die Glieder des Körpers waren verwittert wie trockene Holzscheite, und das Fleisch des massigen Leibes war geschrumpft.

Trotz der Gewißheit, einen Toten vor sich zu haben, verspürte Conan Entsetzen. Im Kampf fürchtete der junge Mann weder Schmerz noch Tod. Aber er war ein Barbar aus den nördlichen Bergen Cimmerias, und wie alle Barbaren fürchtete er die übernatürlichen Kräfte, die aus den Gräbern und aus der Dunkelheit aufstiegen, die Dämonen und Ungeheuer. Eher hätte Conan sich den heulenden Wölfen gestellt, als hier den Raum mit jenem toten Wesen zu teilen, das von seinem steinigen Thron auf ihn herabstarrte, während die tanzenden Flammen den verwitterten Totenschädel mit Leben zu erfüllen schienen.

Der junge Mann bot seine ganze Willensstärke auf. Er unterdrückte sein panisches Entsetzen, ballte die Fäuste und durchquerte den Raum mit steifen Schritten, um aus der Nähe einen Blick auf den Toten zu werfen.

Der Thron bestand aus einem viereckigen Felsbrocken von glasartigem Gestein, der auf einer fußhohen Estrade ruhte und in Form eines Sessels behauen war. Der nackte Mann war entweder gestorben, als er auf dem Thron saß, oder später in sitzender Stellung darauf zur letzten Ruhe gebettet worden. Was er an Kleidern getragen haben mochte, war längst zu Fetzen zerfallen. Bronzeschnallen und Lederstreifen von seinem Harnisch lagen noch zu seinen Füßen. Um den Hals trug er ein Halsband aus Goldklumpen, ungeschliffene Gemmen blinkten von goldenen Ringen an den krallenförmigen Händen, die noch die Armlehnen des Thrones umklammerten. Ein Bronzehelm mit Hörnern, jetzt mit einer Schicht Grünspan überzogen, krönte den Schädel über dem verwitterten Gesicht.

Conan zwang sich, in das Gesicht zu starren. Die Augen waren eingesunken und hatten zwei schwarze Höhlen zurückgelassen. Von den ausgedörrten Lippen hatte sich die Haut zurückgezogen, und die gelben Zähne waren in freudlosem Grinsen erstarrt.

Wer war er gewesen, dieser Tote? Ein Krieger aus alten Zeiten – ein großer Häuptling, im Leben gefürchtet und im Tode geehrt? Niemand vermochte es zu sagen. Hundert Rassen hatten diese Grenzländer durchstreift und regiert, seit Atlantis vor achttausend Jahren in den Fluten des westlichen Ozeans versunken war. Nach dem Helm mit den Hörnern zu urteilen, konnte der Tote ein Häuptling der ursprünglichen Vanir oder Äsir gewesen sein oder der primitive König eines vergessenen Stammes der Hyborier.

Dann fiel Conans Blick auf das große Schwert, das über den knöchernen Schenkeln des Toten lag. Es war eine schreckliche Waffe, ein Pallasch mit langer Klinge. Das Material war bläuliches Eisen – nicht Kupfer oder Bronze. Vielleicht war es eine der ersten Waffen aus Eisen; die Legenden von Conans Volk wußten nur von den Tagen, als die Menschen einander mit rotglänzender Bronze zu Leibe gegangen waren; die Herstellung von Eisen war damals noch unbekannt gewesen. Viele Schlachten mußte dieses Schwert in der Vergangenheit gesehen haben, denn die breite Klinge trug, obwohl sie noch immer scharf war, hier und dort tiefe Einkerbungen. Vom Alter fleckig, war das Schwert trotzdem noch immer eine Waffe, die man fürchten mußte.

Conan fühlte, wie sein Puls schneller schlug. Welch ein Schwert! Mit dieser Klinge bewaffnet, würde er mehr tun können, als sich nur gegen die Wolfsmeute zu verteidigen.

Conan hob die Klinge an. Sie schien schwer wie Blei zu sein – ein Schwert aus uralter Vergangenheit. Vielleicht hatte ein berühmter König es getragen, ein legendärer Halbgott wie Kull von Atlantis, König von Valusia in der Zeitspanne vor dem Untergang von Atlantis im ruhelosen Meer...

Conan schwang die Waffe und spürte, wie sein Herz im Besitzerstolz schneller zu jagen begann. Götter, Welch ein Schwert! Mit dieser Waffe gab es für einen ehrgeizigen Krieger kein Ziel, das zu hoch war. Mit einem solchen Schwert mußte selbst ein halbnackter junger Barbar aus der rauen cimmerischen Wildnis sich den Weg durch die Welt bahnen können, um als großer König in die Geschichte einzugehen!

Conan trat von dem steinernen Thron zurück, fintierte, machte Ausfälle, ließ die scharfe Klinge durch die Luft sausen und spürte, wie der Griff seiner Hand immer vertrauter wurde. Die wirbelnde Klinge warf das flackernde Licht zurück und ließ es über die rauhen Steinwände tanzen. Mit dieser mächtigen Waffe in den Händen würde Conan, davon war er überzeugt, nicht nur den hungrigen Wölfen draußen entgegentreten, sondern zugleich einer ganzen Schar von tapferen Kriegeren.

Conan stieß den wilden Kriegsruf seines Volkes aus. Der Schrei hallte durch das Gewölbe und schien die Schatten aufzustören und Staub aufzuwirbeln. Conan dachte keine Sekunde daran, daß eine solche Herausforderung an einem solchen Ort noch andere Dinge als Schatten und Staub zum Leben erwecken könnte – Dinge, die hätten weiterschummern sollen.

Mitten im Schritt verhielt Conan, als ein Laut aus dem Teil des Gewölbes erklang, in dem sich der Thron erhob. Er wirbelte herum und sah – und er fühlte, wie sich ihm die Haare sträubten und wie das Blut in seinen Adern stockte.

Das tote Wesen lebte wieder!

Langsam, zuckend erhob sich der Leichnam von seinem steinernen Sessel und musterte ihn funkelnd aus schwarzen Augenhöhlen. Irgendwie – durch uralte Zauberei, die der junge Mann sich nicht vorstellen konnte – wohnte noch Leben in der verwitterten Mumie. Grinsende Kiefer bewegten sich, doch der einzige Laut, den Conan vernahm, war das Knacken und Schnarren der zusammengeschrumpften Überreste von Muskeln und Sehnen, die gegeneinander rieben. Für Conan

war diese lautlose Imitation des Sprechens furchteinflößender als die Tatsache, daß sich ein Toter bewegte.

Knirschend stieg die Mumie von der Estrade mit dem alten Thron herab und wandte den Schädel in Conans Richtung. Glühende Feuer schienen in den leeren Augenhöhlen zu brennen. Unbeholfen setzte die Mumie Fuß vor Fuß und näherte sich Conan, eine Gestalt namenlosen Entsetzens aus den Alpträumen eines Wahnsinnigen. Ein knochiger Arm reckte sich, um Conan das Schwert zu entreißen.

Halb betäubt vor abergläubischer Furcht, zog sich Conan Schritt für Schritt zurück. Die Flammen des Feuers warfen den Schatten der Mumie an die Wand. Abgesehen vom Knistern des Feuers, dem Rasseln und Knacken der lederartigen Muskeln des Leichnams und dem keuchenden Atem des jungen Mannes – abgesehen von diesen Geräuschen herrschte Stille in dem Gewölbe.

Nun hatte das tote Wesen Conan mit dem Rücken gegen die Wand gezwungen. Zuckend streckte sich eine braune Klaue aus. Conan reagierte automatisch. Die Klinge traf den ausgestreckten Arm. Noch immer zum Griff geöffnet, fiel die abgetrennte Hand zu Boden, ohne daß ein Blutstropfen aus dem Stumpf des Unterarms trat.

Die schreckliche Verletzung, die jeden lebenden Krieger den Kampf hätte aufgeben lassen, verlangsamte nicht einmal den Schritt der wandelnden Leiche. Das unheimliche Wesen zog nur den verletzten Arm zurück und streckte dafür den anderen vor Conan stieß sich von der Wand ab und schwang die blitzende Klinge. Ein Hieb traf die Mumie in die Seite. Rippen

zersprangen, und der Leichnam stürzte zu Boden. Keuchend stand Conan in der Mitte des Gewölbes, die schweißnassen Hände um den Schwertgriff geklammert. Aus geweiteten Augen beobachtete er, wie sich die Mumie langsam wieder auf die Füße richtete und mit mechanischen Bewegungen erneut auf Conan eindrang, den unverletzten Arm vorgestreckt.

Wachsam, wie zwei Duellanten, zogen sie ihre Kreise umeinander. Conan glitt mit geschmeidigen Bewegungen über den Boden, mußte sich aber Schritt für Schritt vor dem toten Wesen zurückziehen.

Ein gegen den unverletzten Arm geführter Schlag verfehlte sein Ziel; der Schwung riß Conan halb herum, und bevor er sich wieder gefangen hatte, griff die Klaue des unheimlichen Wesens nach ihm. Eine Hand packte ihn, erfaßte eine Falte seiner Kleidung und zerfetzte das Gewebe, so daß er seinem gespenstischen Gegner nur noch mit Lendentuch und Sandalen bekleidet gegenüberstand.

Conan wich tänzelnd zurück und führte einen Schlag gegen den Kopf des Ungeheuers. Die Mumie duckte sich, und Conan mußte sich mit einer schnellen Drehung aus der drohenden Umarmung lösen. Aber schließlich gelang ihm ein fürchterlicher Hieb gegen den Schädel, der ein Horn vom Helm trennte. Der nächste Schlag ließ den ganzen Helm zu Boden klirren. Dann bohrte sich die Klinge in den Schädel, und Conan hatte Mühe, sie wieder freizubekommen.

Wieder traf das Schwert die Mumie in die Rippen, blieb einen Augenblick lang im Rückgrat stecken und kam dann wieder frei. Es sah aus, als gäbe es nichts, was den Angriff des

unheimlichen Wesens aufhalten könnte. Es war tot, konnte aber nicht verwundet werden. Unbeirrbar torkelte es auf Conan zu, ohne Rücksicht auf die schweren Wunden.

Wie kann man ein Wesen umbringen, das bereits tot ist? Immer wieder stellte Conan sich diese Frage, bis er das Gefühl hatte, darüber wahnsinnig zu werden. Seine Lungen brannten, sein Herz hämmerte. Er mochte Hiebe führen, soviel und so hart er wollte, aber nichts vermochte dem Vordringen des Toten Einhalt zu gebieten.

Conan schlug überlegter zu. Wenn das unheimliche Wesen nicht mehr gehen konnte, würde es nicht mehr in der Lage sein, ihn zu verfolgen. Mit scharfem Blick führte Conan einen Schlag gegen das Knie seines Gegners. Ein Knochen brach, und die Mumie stürzte zu Boden. Doch das unheimliche Wesen kam wieder auf die Beine und bewegte sich, das verkrüppelte Bein hinter sich herziehend, auf Conan zu.

Wieder schlug Conan zu, und der Hieb trennte die untere Gesichtshälfte ab. Aber der Leichnam war nicht aufzuhalten. Conan wünschte, er wäre draußen bei den Wölfen geblieben, statt in diesem verhexten Gewölbe, in dem sich etwas bewegte, das schon seit tausend Jahren tot war.

Dann packte etwas Conans Fußgelenk, und er stürzte zu Boden. Vor Grauen geschüttelt, sah er, daß die abgetrennte Hand sein Bein umklammert hielt. Gleich darauf beugte sich der Tote über ihn, und eine knochige Hand näherte sich seiner Kehle.

Conan reagierte instinktiv. Er zog beide Knie an und stieß der Gestalt die Füße mit aller Kraft in den Leib. Das Geschöpf wurde emporgeworfen und landete krachend mitten im Feuer. Conan packte die abgetrennte Hand, die immer noch sein Fußgelenk umklammerte. Er riß sie los, richtete sich auf und warf die Hand ebenfalls ins Feuer. Dann griff er wieder sein Schwert und wandte sich zu neuem Kampf um.

Aber das Duell war entschieden. Die Mumie, in unzähligen Jahrhunderten ausgetrocknet, brannte lichterloh wie dürres Buschwerk. Minuten später zeugten nur noch ein paar Stücke glühender Holzkohle von der Tragödie, die sich in dem Gewölbe abgespielt hatte.

Conan atmete auf. Endlich war der unheimliche Krieger vernichtet, gehörte ihm das mächtige Schwert. Sekundenlang dachte Conan daran, die Nacht in dem Raum zu verbringen. Er war todmüde. Draußen warteten Kälte und Wölfe, und in der sternenlosen Nacht würde es schwer sein, die Richtung beizubehalten. Die Höhle bot Sicherheit. Aber sie erweckte zugleich seinen Abscheu. Ein Schauer rann über seinen Rücken, als er daran dachte, in diesem Raum übernachten zu müssen.

Sein neues Schwert flößte ihm neue Kraft und neues Vertrauen ein. Er ließ die Klinge um seinen Kopf wirbeln. Sekunden später verließ er das Gewölbe, in einen alten Pelz gehüllt, den er einer der Truhen entnommen hatte. In der einen Hand hielt er eine Fackel, die andere umschloß das Schwert.

Von den Wölfen war nichts zu sehen.

Ein Blick zum Himmel hinauf zeigte ihm, daß die Wolken sich zu teilen begannen. Conan musterte das Sternbild, soweit es zwischen den Wolkenfetzen zu erkennen war, dann schritt er weit aus und schlug erneut die Richtung nach Süden ein.

Der Elefantenturm

Auf dem Weg nach Süden kommt Conan, nachdem er die wilden Berge hinter sich gebracht hat, die die osthaborischen Völker von den turanischen Steppen trennen, endlich nach Arenjun, der berühmten zamorischen »Stadt der Diebe«. Hier betätigt sich Conan als berufsmäßiger Dieb. Aber in Anbetracht seiner Jugend und der Tatsache, daß sein Wagemut größer als seine Fingerfertigkeit ist, bleiben Conans Erfolge anfangs bescheiden.

Fackeln warfen ihr trübes Licht über das Menschengewoge im Armenviertel, wo die Diebe ihren Karneval feierten. Hier konnten sie lärmern und streiten, soviel sie wollten. Die Bürger mieden dieses Viertel, und die bestochenen Nachtwächter drückten beide Augen zu. In den ungepflasterten Straßen taumelten betrunkene Krawallmacher zwischen Abfallhaufen und Wasserpfützen. Stahl blitzte in den Schatten. Frauen lachten schrill oder keiften. Aus zerbrochenen Fenstern und offenen Türen drang der Geruch von Wein und Schweiß. Fäuste hämmerten auf die Tische, obszöne Lieder hallten durch die Straßen.

In einer dieser Schankstätten, in der sich Taschendiebe, Menschenräuber und Messerstecher zwischen die Dirnen mischten, ging es besonders lebhaft zu. Die einheimischen

Verbrecher waren in der Überzahl – dunkelhäutige, dunkeläugige Zamorier mit Dolchen im Gurt. Aber es gab auch Wölfe aus einem halben Dutzend fremder Nationen. So sah man einen riesigen hyperboreischen Abtrünnigen, einen gefährlichen Mann, der sein Breitschwert offen trug, dann einen shemitischen Fälscher mit Hakennase und blauschwarzem Bart. Eine vollbusige Frau saß auf den Knien eines Gundermannes mit lohfarbenem Haar, eines Söldners, der aus einer geschlagenen Armee desertiert war. Und der dicke Schurke, dessen dröhnende Stimme alle anderen übertönte, war ein berufsmäßiger Menschenräuber aus dem fernen Koth, der gekommen war, um die Zamorier in der Kunst des Frauenraubes zu unterrichten. Dieser Mann unterbrach seine Beschreibung der Schönheit eines potentiellen Opfers, um den Bierkrug an die Lippen zu führen. Er blies den Schaum weg und sagte: »Bei Bel, dem Gott aller Diebe, ich werde ihnen zeigen, wie man Frauen raubt! Bevor es dämmt, werde ich sie über die zamorische Grenze gebracht haben. Eine Karawane wartet, um sie in Empfang zu nehmen. Dreihundert Silberstücke versprach mir ein Graf aus Ophir für eine junge Brythunierin aus der oberen Klasse. Ich habe Wochen gebraucht, um sie zu finden. Ihr solltet sehen, was für ein tolles Weibsbild sie ist!«

Er warf eine Kußhand in die Luft.

»Ich kenne mächtige Herren in Shem, die das Geheimnis des Elefantenturmes im Tausch gegen sie hingeben würden«, fügte er hinzu und beschäftigte sich wieder mit seinem Bier.

Eine Berührung seines Rockärmels ließ ihn den Kopf wenden. Er sah einen großen, kräftig gebauten jungen Mann

mit lockigen schwarzen Haaren an seinem Tisch stehen. Dieser Mann paßte so wenig hierher wie ein grauer Wolf zwischen die Ratten in der Gosse. Sein billiges Gewand konnte seine muskulöse Gestalt mit den breiten Schultern und der mächtigen Brust, den schlanken Hüften und den sehnigen Armen nicht verbergen. Seine Haut war von der Sonne gebräunt, in den blauen Augen glomm ein dunkles Feuer. Von seinem Gurt hing ein Schwert in abgegriffener Lederscheide herab.

Der Menschenräuber aus Koth wich unwillkürlich zurück, denn der junge Riese gehörte keiner zivilisierten Rasse an, die er kannte.

»Du sprachst von dem Elefantenturm«, sagte der Fremde mit fremdländischem Akzent. »Ich habe viel von diesem Turm gehört; worin liegt sein Geheimnis?«

Der Mut des Mannes aus Koth kehrte zurück, da die Haltung des Fremden nicht drohend war.

»Das Geheimnis des Elefantenturms?« rief er aus »Nun, jeder Narr weiß, daß der Priester Yara dort wohnt, in dessen Besitz sich das Elefantenherz befindet, das große Juwel, in dem das Geheimnis seiner Zauberei liegt.«

Der Barbar dachte über diese Worte nach. »Ich habe diesen Turm gesehen«, sagte er. »Er erhebt sich in einem großen Garten oberhalb der Stadt und ist von hohen Mauern umgeben. Ich konnte keine Wächter sehen. Die Mauern müßten leicht zu erklettern sein. Warum hat noch niemand dieses Juwel gestohlen?«

Der Mann aus Koth staunte ob so viel Naivität. Er brach in dröhnendes Gelächter aus, in das die anderen einstimmten.

»Hört euch diesen Heiden an!« rief er. »Er möchte das Juwel Yaras stehlen!« Er wandte sich dem jungen Mann zu. »Hör zu, Fremdling, ich nehme an, du bist ein Barbar aus dem Norden...«

»Ich bin ein Cimmerier«, erwiderte der Fremde. Seine Antwort sagte dem Mann aus Koth nichts. Er hatte nur eine undeutliche Vorstellung von den nördlichen Rassen.

»Dann höre zu und laß dir etwas Weisheit einflößen«, fuhr er fort. »In Zamora – und besonders in dieser Stadt – gibt es mehr kühne Diebe als sonstwo auf der Welt. Wenn ein Sterblicher den Edelstein hätte stehlen können, wäre dies längst geschehen. Du sprichst davon, die Mauern zu erklettern, aber wenn es dir gelungen wäre, würdest du schnell wünschen, es nie versucht zu haben. Daß es nachts keine Wächter im Garten gibt, hat seinen guten Grund – die Kammer der Wachtposten befindet sich nämlich im unteren Teil des Turmes, und die Posten sind bis an die Zähne bewaffnet. Um an das Juwel zu gelangen, müßtest du dich ungesehen durch den Wachraum schleichen, denn das Schmuckstück wird im oberen Teil des Turmes aufbewahrt.«

»Wenn jemand den Garten unbemerkt passieren kann, warum kann er sich dann nicht von oben Zugang zu der Schatzkammer verschaffen und so die Wächter vermeiden?« fragte der Cimmerier weiter.

Der Mann aus Koth starrte ihn mit offenem Mund an. »Hört euch das an!« rief er. »Der Barbar fühlt sich als Adler. Er will zum juwelenbesetzten Rand des Daches fliegen, das rund und glatt wie poliertes Glas ist!«

Mit funkelnden Augen blickte sich der Cimmerier um, als er das tosende Gelächter hörte. Er begriff nicht, was es zu lachen gab. Verärgert wollte er sich schon abwenden, aber der Mann aus Koth hatte seine Freude daran, den Fremden weiterhin zu hänseln.

»Komm, komm!« rief er. »Erzähle diesen armen Burschen, die schon Diebe waren, als du noch an der Brust deiner Mutter lagst, auf welche Weise du das Schmuckstück stehlen willst.«

»Es gibt immer einen Weg, wenn sich Mut zum Verlangen gesellt«, erwiderte der Cimmerier kurz.

Der Mann aus Koth schien diese Worte als persönliche Beleidigung aufzufassen. Sein Gesicht rötete sich. »Was?« rief er. »Du wagst es, uns als Stümper und Feiglinge zu bezeichnen? Mach, daß du weiterkommst, verstanden?« Er gab dem Cimmerier einen heftigen Stoß.

Der Cimmerier schlug mit der offenen Hand zurück, und der Schlag warf den Mann aus Koth gegen die Rücklehne der roh behauenen Bank. Das Bier schwappte über den Rand des Kruges, und der Mann aus Koth zog sein Schwert.

»Hund von einem Heiden!« schrie er. »Dafür mußt du büßen!«

Stahl blitzte, und die Menge wich kreischend zurück. Die einzige Kerze wurde umgestoßen, der Raum lag im Dunkeln. Bänke stürzten um, Flüche ertönten, Körper polterten dumpf zu Boden. Als eine neue Kerze die Szene beleuchtete, hatten die meisten Gäste die Schankwirtschaft verlassen; die geblieben waren, hatten sich hinter Weinfässern und unter den Tischen in Sicherheit gebracht. Der Barbar war fort; in der Mitte des Raumes lag der blutige Körper des Mannes aus Koth.

Die tanzenden Lichter und das betrunkene Grölen blieben hinter dem Cimmerier zurück. Er hatte sich seines verschlissenen Gewandes entledigt und wanderte, nackt bis auf Lendentuch und Sandalen, durch die Nacht. Seine Bewegungen erinnerten an die Geschmeidigkeit eines Tigers.

Er hatte den Teil der Stadt betreten, der den Tempeln vorbehalten war. Sie blitzten zu allen Seiten im Sternenlicht – weiß leuchtende Marmor Pfeiler und goldene Kuppeln, silberne Bögen, die Schreine von Zamoras unzähligen Göttern. Er zerbrach sich nicht den Kopf über sie, denn seine Götter waren einfacher und leichter zu verstehen. Crom war der oberste Gott, und er lebte auf einem hohen Berg, von dem herab er Leben und Tod lenkte. Es war sinnlos, Crom anzurufen, denn er war ein wilder Gott, der Schwächlinge haßte. Aber er bescherte den Männern bei ihrer Geburt Mut und den Willen, alle Feinde zu töten, und das war nach des Cimmeriers Ansicht alles, was man von einem Gott erwarten durfte.

Der Cimmerier schlich lautlos weiter. Keine Wächter waren zu sehen, denn selbst die Diebe aus dem Armenviertel scheuten

die Tempel, war doch das Unheil über alle hereingebrochen, die ihre Heiligkeit verletzt hatten. Voraus sah der Cimmerier den Elefantenturm gegen den Himmel ragen. Er überlegte, woher der Name stammen mochte. Niemand schien es zu wissen. Er hatte nie einen Elefanten gesehen, begriff aber ungefähr, daß es sich um ein riesiges Tier handeln mußte, das sowohl vorn als auch am hinteren Rumpfe einen Schweif besaß. Dies hatte ihm ein wandernder Shemite erzählt. Der Mann behauptete, daß er Tausende solcher Tiere im Land der Hyrkanier gesehen hatte. Aber alle Welt wußte, welche Lügner die Leute aus Shem waren. In Zamora jedenfalls gab es keine Elefanten.

Der glitzernde Turm schien sich den Sternen entgegenzurecken. Im Sonnenlicht funkelte er so stark, daß nur wenige seinen Glanz ertragen konnten. Die Menschen sagten, er sei aus Silber. Er hatte die Form eines schlanken, runden Zylinders, war hundertfünfzig Fuß hoch, und sein Dach blitzte von den Edelsteinen, mit denen sein Rand besetzt war. Der Turm stand mitten zwischen den exotischen Bäumen eines Gartens, der hoch über dem Gelände der Stadt lag. Eine hohe Mauer umgab diesen Garten. Ein abfallender Geländestreifen führte zu einer zweiten äußeren Mauer. Kein Licht war zu sehen, der Turm schien keine Fenster zu haben – zumindest nicht in dem Teil, der über die innere Mauer hinausragte.

Außerhalb der niedriger gelegenen äußeren Mauer wuchs dichtes Gestrüpp. Der Cimmerier schlich näher heran und musterte die äußere Mauer abschätzend. Sie war hoch, aber er

war ein geübter Springer. Wenn er sich hochschnellte, würde er den Mauerrand mit den Händen erreichen. Dann mußte es ein Kinderspiel sein, sich hinaufzuziehen und hinüberzuschwingen. Er zweifelte nicht daran, daß es ihm gelingen würde, auf diese Weise auch die innere Mauer zu überwinden. Aber er zögerte beim Gedanken an die drinnen lauernnden Gefahren, vor denen man ihn gewarnt hatte. Diese Menschen waren ihm geheimnisvoll und fremdartig; sie gehörten nicht zu seiner Art, waren nicht einmal vom gleichen Blut wie die mehr westlich orientierten Brythunier, Nemedier, Kothier und Aquilonier. Die Menschen in Zamora waren rückständig und nach allem, was er von ihnen gesehen hatte, auch sehr böseartig.

Er dachte an Yara, den Priester, der aus diesem juwelengeschmückten Turm seltsame Zaubersprüche hinausgehen ließ. Dem Cimmerier sträubten sich die Haare, als er sich an ein Ereignis erinnerte, das ein betrunkenener Hofpage erzählt hatte – wie Yara einem feindlichen Fürsten einen Edelstein entgegengehalten hatte, dessen funkelnde Strahlen den Fürsten eingehüllt hatten, worauf er zu Boden stürzte und sich in eine schwarze Spinne verwandelte, die wild durch den Raum lief, bis Yara sie unter seinem Absatz zertrat.

Yara verließ seinen Zauberturm nicht allzu oft, und wenn, dann nur, um einen Menschen oder ein anderes Volk seine böse Macht fühlen zu lassen. Der König von Zamora fürchtete ihn mehr als den Tod und war ständig betrunken, weil er die Furcht nicht ertragen konnte. Yara war sehr alt – Hunderte von Jahren alt. Und die Menschen sagten, daß er durch die Zauberkraft seines Juwels ewig leben würde. Und weil der

Edelstein den Namen »Elefantenerz« trug, hatten sie den Turm Elefantenturm genannt.

In diese Gedanken vertieft, preßte sich der Cimmerier plötzlich schnell gegen die Mauer. Innerhalb des Gartens erklangen Schritte, dazu das Klirren von Stahl. Also gab es doch einen Wächter, der außerhalb des Turmes seine Runden machte. Der Cimmerier verharrte reglos in der Erwartung, die Schritte des Wächters auf der nächsten Runde zu vernehmen, aber die Stille des Gartens wurde nicht mehr unterbrochen.

Schließlich übermannte ihn die Neugier. Er schnellte sich ab, packte den Mauerrand und schwang sich hinauf. Auf dem Sims blieb er liegen und ließ den Blick über den Geländestreifen zwischen den beiden Mauern wandern. Als sich nichts rührte, ließ er sich auf der anderen Seite hinabgleiten und zog sein Schwert. Er glitt im Schatten der Mauer weiter, bis er das Buschwerk erreichte, das er von oben bemerkt hatte. Dabei stolperte er fast über eine Gestalt, die reglos am Rand der Büsche lag.

Neugierig beugte er sich über sie. Er erkannte einen kräftig gebauten Mann in der silbernen Rüstung der zamorischen Garde. Ein Schild und ein Speer lagen neben ihm, und der Cimmerier brauchte nur Sekunden, um festzustellen, daß der Wächter erdrosselt worden war. Der Barbar warf einen Blick in die Runde. Er wußte, daß der Tote der Posten sein mußte, den er von seinem Versteck aus gehört hatte. Nur kurze Zeit war seitdem vergangen, und doch hatten diese wenigen Minuten jemandem genügt, den Mann in der silbernen Rüstung ins Jenseits zu befördern.

Aus schmalen Augen sah er eine Bewegung im Buschwerk nahe der Mauer. Die Hand fest um den Schwertgriff geschlossen, schlich er auf die Stelle zu. Er verursachte dabei nicht mehr Geräusch als ein Panther, der seine Beute beschleicht, aber der andere hörte ihn. Er fuhr herum und wollte sich auf den Cimmerier stürzen, besann sich aber anders, als er die Klinge sah. Sekundenlang sprach keiner der beiden, jeder wartete die Reaktion des anderen ab.

»Du bist kein Soldat«, flüsterte der Fremde endlich. »Du bist ein Dieb wie ich selbst.«

»Und wer bist du?« fragte der Cimmerier mißtrauisch.

»Taurus von Nemedia.«

Der Cimmerier ließ das Schwert sinken. »Ich habe von dir gehört. Die Menschen nennen dich ›Fürst der Diebe‹.«

Ein leises Lachen antwortete ihm. Taurus war ebenso groß wie der Cimmerier und wesentlich schwerer, aber trotz seiner Beileibtheit strahlte dynamische Kraft und Geschmeidigkeit von ihm aus, und Intelligenz sprach aus seinen Augen. Er war barfuß und trug ein zusammengerolltes Seil über der Schulter, das in regelmäßigen Abständen mit Knoten versehen war.

»Wer bist du?« fragte er mit gedämpfter Stimme.

»Conan, ein Cimmerier«, erwiderte der andere. »Ich will versuchen, Yaras Edelstein zu stehlen.«

Der Nemedier lachte lautlos.

»Bei Bel, dem Gott der Diebe! Ich hatte geglaubt, nur ich allein würde den Mut aufbringen, diesen Diebstahl zu

versuchen. Diese Zamorier nennen sich Diebe – pah! Conan, dein Mut gefällt mir. Bisher habe ich meine Abenteuer allein bestanden, aber diesmal bin ich bereit, mit dir zusammenzuarbeiten.«

»Du bist also auch hinter dem Juwel her?«

»Natürlich. Ich habe meinen Plan in langen Wochen ausgearbeitet. Du, Freund, hast aber, wie mir scheint, aus einem Impuls heraus gehandelt.«

»Hast du den Soldaten getötet?«

»Ja. Ich stieg über die Mauer, als er sich auf der anderen Seite des Gartens befand; ich verbarg mich in den Büschen, aber er muß etwas gehört haben. Als er heranstürmte, bedurfte es keiner großen Kunst, ihn zu erwürgen. Er war wie die meisten Menschen, halbblind in der Dunkelheit. Ein guter Dieb aber muß Augen wie eine Katze haben.«

»Du hast einen Fehler gemacht«, sagte Conan.

Taurus' Augen funkelten ärgerlich. »Ich, einen Fehler? Unmöglich!«

»Du hättest die Leiche in die Büsche schleppen müssen.«

»Willst du mich belehren? Die Wachablösung erfolgt erst lange nach Mitternacht. Sollte jemand den Toten früher entdecken, so wird er Lärm schlagen und zu Yara laufen und uns so Gelegenheit zum Entkommen geben.« Der Nemedier machte eine ungeduldige Geste. »Hören wir auf mit dieser Unterhaltung. Wir verträdeln nur unsere Zeit. Im inneren Garten gibt es keine Wächter – keine menschlichen

Wächter, meine ich, wohl aber andere, tödlichere Posten. Ihre Gegenwart hat mir lange zu schaffen gemacht, bis ich endlich einen Weg fand, sie zu umgehen.«

»Wie steht es mit den Soldaten im unteren Teil des Turmes?«

»Der alte Yara wohnt in den oberen Räumen. Durch sie werden wir Zugang finden – und wieder verschwinden, wie ich hoffe. Es ist alles überlegt. Wir werden uns von oben in den Turm schleichen und den alten Yara erdrosseln, bevor er uns mit einem seiner Zaubersprüche belegen kann. Zumindest werden wir es versuchen. Auf der einen Seite besteht Gefahr, in eine Spinne oder Kröte verwandelt zu werden, auf der anderen erwarten uns alle Macht und alle Reichtümer dieser Welt.«

»Ich bin zu allem bereit«, sagte Conan und streifte seine Sandalen von den Füßen.

»Dann folge mir.« Taurus wandte sich um, machte einen Satz, packte den Mauerrand und zog sich hinauf. Die Leichtigkeit, mit der er dies fertigbrachte, verblüffte Conan. Der Cimmerier folgte ihm. Sie blieben auf dem Mauersims liegen und unterhielten sich flüsternd.

»Ich sehe kein Licht«, murmelte Conan. Der untere Teil des Turmes schien nicht anders beschaffen als der vom Garten aus sichtbare obere Teil – ein glänzender Zylinder, der scheinbar keine Öffnung hatte.

»Es gibt klug angelegte Türen und Fenster«, erwiderte Taurus. »Aber sie sind geschlossen. Die Soldaten atmen Luft, die von oben zu ihnen dringt.«

Der Garten war ein undeutliches Meer von Schatten, aus dem dichte Büsche und niedrige Bäume herausragten. Conan spürte die dunkle Drohung, die über dem Garten lag. Seine Nackenhaare sträubten sich wie bei einem Jagdhund, der Witterung vom Wild genommen hat.

»Folge mir«, flüsterte Taurus. »Bleib hinter mir, wenn dir dein Leben lieb ist.« Er löste etwas, das wie eine schlanke Kupferröhre aussah, von seinem Gurt und sprang leichtfüßig auf den Rasenstreifen hinter der Mauer herab. Conan war mit gezogenem Schwert dicht hinter ihm, aber Taurus drängte ihn zurück gegen die Mauer und traf keine Anstalten, weiter vorzudringen. Aus seiner ganzen Haltung sprach angespannte Erwartung, und er blickte, ebenso wie Conan, auf das Gestrüpp. Das Buschwerk bewegte sich, obwohl der Wind völlig eingeschlafen war. Dann blitzten zwei große Augen hinter dem Gestrüpp auf, und hinter ihnen funkelten weitere Augen in der Dunkelheit.

»Löwen!« murmelte Conan.

»Ja. Tagsüber sind sie in Höhlen unter dem Turm eingesperrt. Darum gibt es keine Wächter in diesem Garten.«

Conan zählte schnell die Augenpaare. »Fünf Tiere sind zu sehen. Vielleicht stecken noch andere in den Büschen. Sie können jeden Augenblick angreifen...«

»Sei still!« flüsterte Taurus. Er löste sich von der Mauer, machte einige behutsame Schritte und hob das schlanke Rohr an die Lippen. Leises Grollen erklang aus den Büschen, und die funkelnden Augen bewegten sich. Der Cimmerier packte das Schwert fester, denn er erwartete jede Sekunde den Angriff der Bestien. Dann blies Taurus in das Rohr. Ein langer Strahl gelblichen Pulvers schoß aus dem anderen Ende des Rohres und sank als Wolke über dem Gestrüpp nieder. Die funkelnden Augen verschwanden.

Hastig lief Taurus zur Mauer zurück. Conan hatte die Szene verständnislos beobachtet. Die dicke Wolke verbarg das Buschwerk, hinter dem jetzt Stille herrschte.

»Was bedeutet dieser Nebel?« fragte der Cimmerier.

»Tod!« sagte der Nemedier. »Wenn Wind aufkommt und den Nebel auf uns zutreibt, müssen wir über die Mauer fliehen. Aber es bleibt windstill, und jetzt zerreißt der Nebel schon.

Warte, bis er sich völlig aufgelöst hat. Wer ihn einatmet, stirbt.«

Bald hingen nur noch gelbliche Nebelfetzen in der Luft, dann verschwanden auch sie, und Taurus gab seinem Gefährten ein Zeichen. Sie schlichen auf das Buschwerk zu, und Conan entfuhr ein überraschter Ausruf. Lang ausgestreckt lagen fünf mächtige zottige Körper leblos da. Ein süßlicher, widerlicher Geruch lag über dem Busch.

»Sie sind ohne einen Laut verreckt!« murmelte der Cimmerier. »Taurus, was war das für ein Pulver?«

»Es wird aus dem schwarzen Lotos gewonnen, dessen Blüten im einsamen Dschungel von Khitai gesammelt werden, wo die Priester Yuns wohnen. Es genügt, den Geruch dieser Blüten einzuatmen, um den Tod zu finden.«

Conan kniete neben den mächtigen Tieren nieder, um sich zu vergewissern, daß sie sie nicht mehr zu fürchten brauchten. Er schüttelte den Kopf; die Zauberkunst exotischer Länder war für den Barbaren aus dem Norden geheimnisvoll und furchteinflößend.

»Warum können wir die Soldaten im Turm nicht auf die gleiche Weise umbringen?« fragte er.

»Weil ich nicht mehr Pulver habe. Um in seinen Besitz zu gelangen, bedurfte es einer Tat, die allein genügte, mich unter den Dieben der Welt berühmt zu machen. Ich stahl es einer Karawane, die auf dem Weg nach Stygia war. Das Pulver befand sich in einem golddurchwirkten Tuch, das von einer riesigen Schlange bewacht wurde. Ich stahl das Pulver, ohne die Schlange aufzuwecken. Aber komm, in Bels Namen! Sollen wir die Nacht mit müßigem Geschwätz verbringen?«

Sie schlichen sich durch das Gestrüpp an das Fundament des Turmes, wo Taurus das verknottete Seil entrollte, an dessen einem Ende sich ein stählerner Haken befand. Conan begriff und stellte keine Fragen, als der Nemedier das Seil dicht hinter dem Haken packte und um den Kopf zu schwingen begann. Conan legte das Ohr gegen die Mauer, vernahm aber kein Geräusch. Offensichtlich rechneten die Soldaten im Turm nicht mit Eindringlingen.

Mit einer kurzen, geschmeidigen Bewegung schleuderte Taurus das Seil empor, dessen Ende hinter dem juwelenbesetzten Rand des Daches verschwand. Der Haken mußte sich sofort fest verankert haben, denn das Seil gab nicht nach, als der Nemedier daran zerrte.

»Glück beim ersten Wurf«, murmelte Taurus. »Ich...«

Es war Conans Instinkt, der ihn herumwirbeln ließ, denn der Tod, der nach ihm greifen wollte, verursachte keinen Laut. Mit einem schnellen Blick erfaßte der Cimmerier die zottige Gestalt, die über ihm aufragte und im Begriff war, zum tödlichen Prankenschlag auszuholen. Kein Mensch, der in der Zivilisation aufgewachsen war, hätte sich so schnell bewegen können wie Conan. Sein Schwert funkelte im Sternenlicht, als er mit aller Kraft seinen Hieb gegen die Bestie führte. Mann und Tier stürzten zusammen zu Boden.

Taurus beugte sich über das dunkle Knäuel und sah, wie sich sein Gefährte bemühte, sich von dem mächtigen Gewicht zu befreien. Ein Blick zeigte dem verblüfften Nemedier, daß der Löwe tot war; Conans gewaltiger Hieb hatte der Bestie den Schädel gespalten. Mit Taurus' Hilfe kam Conan frei.

»Bist du verletzt?« fragte Taurus, immer noch beeindruckt von der Schnelligkeit, mit der Conan reagiert hatte.

»Nein, beim Crom!« erwiderte der Barbar. »Aber so nahe war ich dem Tode noch nie. Warum hat die Bestie nicht gebrüllt, als sie angriff?«

»Alles, was in diesem Garten geschieht, ist seltsam«, sagte Taurus. »Aber komm. Wenn der Kampf auch wenig Geräusche

verursachte, so könnten die Wächter doch etwas gehört haben. Die Bestie muß sich in einem anderen Teil des Gartens befunden haben, wodurch sie dem Todespulver entging, aber weitere Tiere sind bestimmt nicht da. Wir müssen an diesem Seil hinaufklettern; einen Cimmerier brauche ich wohl nicht zu fragen, ob er dazu imstande ist.«

»Vorausgesetzt, das Seil trägt mein Gewicht«, meinte Conan und säuberte sein Schwert im Gras.

»Es trägt mit Leichtigkeit das Dreifache *meines* Gewichtes«, versicherte der Nemedier lächelnd. »Es ist aus den Haarflechten toter Frauen gedreht und im Absud aus den Blättern des Upasbaumes getränkt, um ihm noch mehr Festigkeit zu geben. Ich klettere zuerst – du folgst mir dichtauf.«

Der Nemedier packte das Seil, hakte ein Knie darum und begann den Aufstieg. Er kletterte wie eine Katze. Der Cimmerier folgte. Der juwelengeschmückte Dachrand glitzerte hoch über ihnen; er ragte etwa einen Fuß über die senkrechte Turmmauer hinaus, was den beiden Männern den Aufstieg erleichterte, da das Seil nicht an der Mauer scheuerte.

Lautlos arbeiteten sie sich höher und höher hinauf. Die Lichter der Stadt nahmen immer breiteren Raum ein, und die Sterne verloren immer mehr ihren Glanz vor den Edelsteinen, die am Dachrand funkelten. Jetzt streckte Taurus den Arm aus und griff nach dem Sims. Er zog sich hinauf und rollte sich hinüber. Conan verharrte für Sekunden am Rand des Daches, fasziniert von den großen Edelsteinen, deren Glanz ihn blendete – Diamanten, Rubine, Smaragde, Saphire, Türkise und Mondsteine, alle in Silber gefaßt.

»Die Juwelen auf diesem Dach stellen ein riesiges Vermögen dar, Taurus«, flüsterte Conan dem Nemedier zu, aber Taurus erwiderte ungeduldig:

»Komm weiter! Wenn wir das Herz in unseren Besitz bringen, gehört das und alles andere ohnehin uns.«

Conan schob sich über den Sims. Das eigentliche Flachdach lag einige Fuß unter dem juwelenbesetzten Rand. Es bestand aus einem dunkelblauen Material mit Verzierungen aus Gold. Gegenüber der Stelle, an der sie das Dach betreten hatten, schien sich eine Art Kammer zu befinden. Sie war aus dem gleichen silbrigen Material wie die Mauern des Turmes errichtet und mit kleinen Edelsteinen verziert. Die einzige Tür war aus Gold und ebenfalls mit Juwelen besetzt.

Conan warf einen Blick auf das Meer von Lichtem, das sich unter ihnen ausbreitete, dann sah er zu Taurus hinüber. Der Nemedier zog sein Seil herauf und rollte es wieder ein. Er zeigte Conan, wo der Haken sich verankert hatte – ein Stück der Spitze hatte Halt unter einem großen funkelnden Stein auf der Innenseite des Dachsimses gefunden.

»Wieder war das Glück auf unserer Seite«, murmelte Taurus. »Man müßte annehmen, daß unser gemeinsames Gewicht diesen Stein aus der Fassung reißen würde. Folge mir. Die wirklichen Risiken unseres Abenteuers beginnen jetzt erst. Wir haben Eingang zum Schlangennest gefunden, wissen aber nicht, wo sich das Reptil versteckt hat.«

Wie Tiger, die auf Beute aus sind, glitten sie über den dunkel blitzenden Boden und hielten vor der golden schimmernden

Tür. Behutsam legte Taurus seine Hand dagegen. Die Tür gab nach, und die beiden Männer steckten die Köpfe hinein, auf jede Überraschung vorbereitet. Über die Schulter des Nemediers blickend, erkannte Conan eine glitzernde Kammer, deren Wände, Decke und Boden mit großen weißen Juwelen besetzt waren, die den Raum erhellten. Nichts rührte sich.

»Bevor wir unsere letzte Rückzugsmöglichkeit aufgeben, mußt du zum Dachrand gehen und nach allen Seiten Ausschau halten«, flüsterte Taurus. »Wenn du Soldaten im Garten siehst oder sonst etwas Verdächtiges entdeckst, so meldest du es mir. Ich werde in der Kammer auf dich warten.«

Conan sah keinen Sinn in diesem Vorschlag, aber er tat, was ihm befohlen war. Als er sich abwandte, schob sich der Nemedier durch die Tür und schloß sie hinter sich. Conan machte am Sims eine Runde um das Dach und kehrte, als er keine verdächtige Bewegung unter sich entdeckte, zum Ausgangspunkt zurück. Er hatte die goldene Tür fast erreicht, als plötzlich ein erstickter Schrei in der Kammer ertönte.

Der Cimmerier sprang vor. Im gleichen Augenblick schwang die blitzende Tür auf, und der Nemedier tauchte auf. Er schwankte und röchelte. Er versuchte, an der goldenen Tür Halt zu finden, taumelte auf das Dach hinaus, schlug zu Boden und griff sich an den Hals. Lautlos schloß sich die Tür hinter ihm.

Conan, der sich geduckt hatte, sah in dem kurzen Augenblick, als die Tür offenstand, nichts in dem dahinter liegenden Raum. Nur einen Schatten glaubte er zu erkennen, der über den glänzenden Boden huschte. Aber das konnte auch

eine Täuschung sein, die durch das Licht hervorgerufen wurde.

Conan beugte sich über Taurus. Der Nemedier starrte zu ihm auf. Seine Hände tasteten über seinen Hals, gurgelnde Laute kamen über seine Lippen. Plötzlich wurden seine Glieder starr, und Conan wußte, daß der Mann tot war. Und er war überzeugt, daß Taurus gestorben war, ohne zu wissen, was ihn so überraschend getötet hatte. Verblüfft musterte Conan die goldene Tür. In dem Raum dahinter hatte der Tod den Nemedier ebenso schnell und lautlos erreicht, wie dieser Minuten vorher die Löwen im Garten außer Gefecht gesetzt hatte.

Behutsam tastete der Barbar den Hals und den halbnackten Körper des Toten nach einer Wunde ab. Das einzige Zeichen von Gewalttätigkeit fand er zwischen den Schultern des Nemediers – drei kleine Wunden, die aussahen, als wären Taurus drei dünne Nägel dicht unter dem Schädel in den Nacken geschlagen und wieder herausgezogen worden. Die Ränder dieser Wunden waren schwärzlich, und ein leichter Fäulnisgeruch stieg von ihnen auf. Giftpfeile? dachte Conan – aber dann müßten die Geschosse sich noch in den Wunden befinden...

Vorsichtig bewegte er sich auf die goldene Tür zu, öffnete sie und warf einen Blick hinein. Die Kammer war leer. Die Edelsteine schienen zu pulsieren. Genau in der Mitte der Decke bemerkte Conan ein schwarzes, achtkantiges Muster, in dessen Zentrum sich vier Edelsteine befanden, die im Gegensatz zu den anderen weißglänzenden Steinen wie rote Flammen

loderten. Dem Eingang gegenüber lag eine andere Tür. War der Tod durch sie gekommen? Hatte er sich auf dem gleichen Weg zurückgezogen?

Der Cimmerier schloß die Tür hinter sich und begann die Kammer zu durchqueren. Seine nackten Füße verursachten kein Geräusch auf dem kristallinen Fußboden. Der Raum enthielt weder Stühle noch Tische, wohl aber drei silberne Couches, mit Gold und seltsamen Schlangenmotiven verziert, dazu mehrere Mahagonitruhen mit silbereingefaßten Kanten. Einige waren mit schweren goldenen Schlössern gesichert, andere standen offen und gaben ihren Inhalt preis – Schmuck und glänzendes Geschmeide von unschätzbarem Wert.

Conan befand sich in der Mitte des Raumes und glitt geduckt voran, das Schwert zum Hieb bereit, als wieder der Tod lautlos nach ihm griff. Ein flüchtiger Schatten, der über den glänzenden Boden huschte, war seine einzige Warnung, und sein blitzschneller Sprung zur Seite rettete ihm das Leben. Aus den Augenwinkeln sah er ein haariges schwarzes Ungeheuer vorüberjagen und etwas, das wie Höllenfeuer brannte, spritzte auf seine Schulter. Mit erhobenem Schwert sprang er zurück, sah, wie das Ungeheuer herumwirbelte und mit unheimlicher Schnelligkeit wieder auf ihn einstürmte – eine riesige schwarze Spinne.

Sie war so groß wie ein Schwein, und die acht dicken, dichtbehaarten Beine trugen sie schnell über den glänzenden Boden. Vier böse funkelnde Augen ließen echte Intelligenz ahnen, und von den Fängen tropfte das Gift, das Conan bereits gespürt hatte.

Dies war der Mörder, der sich aus einem Gewirr von Netzen unter der Decke auf den Nacken des Nemediers hatte fallen lassen. Sie waren Narren gewesen, anzunehmen, daß die oberen Räume weniger bewacht waren als die unteren!

In Sekundenbruchteilen jagten diese Gedanken Conan durch den Kopf, während das Ungeheuer wieder angriff. Er sprang in die Luft, und die Spinne rannte unter ihm vorbei. Sofort wandte sie sich um und traf Anstalten, sich erneut auf ihn zu stürzen. Diesmal brachte er sich mit einem Seitwärtsschritt in Sicherheit und schlug zugleich zu.

Sein Schwert trennte eines der Beine ab, und wieder entging er nur knapp dem Biß des Ungeheuers. Die Bestie setzte die Verfolgung nicht fort. Statt dessen durchquerte sie den Raum, lief an der Wand hinauf, kauerte sich einen Augenblick unter der Decke zusammen. Ohne Warnung schnellte sie sich durch den Raum, einen Strang ihres Gewebes hinter sich herziehend.

Conan wich zurück, um dem auf ihn zuschnellenden Körper zu entgehen, dann duckte er sich blitzschnell, um nicht in die Schlinge des seilstarken Spinnengewebes zu geraten. Er erkannte die Absicht des Ungeheuers und rannte auf die Tür zu, aber die Bestie war schneller. Ein klebriger Strang, der sich über die Tür legte, machte ihn zum Gefangenen.

Er wagte nicht, das Hindernis mit dem Schwert zu durchschlagen. Er wußte, daß die klebrige Masse an der Klinge haften und daß die Spinne ihre Fänge in seinen Körper schlagen würde, bevor es ihm gelang, die Klinge wieder zu befreien.

Ein unheimliches Spiel begann, in dem der Mensch seine Klugheit und Schnelligkeit mit der Kraft und Geschwindigkeit der riesigen Spinne maß. Das Ungeheuer jagte über die Decke und an den Wänden auf und ab und versuchte, ihn in den Schlingen zu fangen, die es mit teuflischer Sicherheit zu werfen verstand. Conan wußte, daß es um ihn geschehen war, wenn er sich in den Schlingen verfing; selbst seine gewaltige Kraft würde nicht ausreichen, die Fesseln zu zerreißen, bevor das Ungeheuer ihm den Todesstoß versetzte.

Durch den ganzen Raum setzte sich der teuflische Tanz fort. Bis auf Conans angestregtes Atmen und das leise Scharren seiner Füße, bis auf das Klirren der tödlichen Fänge des Ungeheuers, herrschte Stille. Die grauen Stränge lagen zusammengerollt am Boden, sie hingen an den Wänden, rankten sich um die Truhen mit den funkelnden Schätzen. Bis jetzt war es Conan gelungen, der tödlichen Drohung zu entgehen, obwohl die klebrigen Fesseln zuweilen dicht über seine Haut gestrichen waren. Früher oder später aber, darüber war er sich klar, würde eine Sekunde der Unaufmerksamkeit ihm den Tod bringen.

Die Spinne jagte über den Boden, das graue Seil schlängelte sich hinter ihr. Conan sprang in die Höhe, setzte über eine Couch hinweg. Sein Gegner wirbelte herum, hastete die Wand hinauf und schleuderte den grauen Strang nach ihm. Er prallte vom Boden ab und legte sich um Conans Fußgelenk. Conan fing den Sturz mit den Händen ab. Er sah die Spinne auf sich zueilen, während er an seiner Fessel zerrte. Dann richtete er sich auf, packte eine der Juwelentruhen und schleuderte sie

dem Angreifer entgegen. Das schwere Wurfgeschöß traf das Ungeheuer und quetschte es an die Wand. Blut und Schleim spritzten, und die Spinne blieb reglos zwischen den funkelnden Edelsteinen liegen.

Conan hatte Mühe, sich von der klebrigen Masse zu befreien. Er packte sein Schwert und suchte sich zwischen den Schlingen, die den Boden bedeckten, den Weg zur anderen Tür. Er ahnte nicht, ob auch hinter ihr ein Schrecken lauerte, aber er war entschlossen, sein Abenteuer zu Ende zu bestehen. Sein Gefühl sagte ihm, daß der Edelstem, den er suchte, sich nicht in diesem Raum befand.

Die Tür war nicht verschlossen. Er fragte sich, ob die Soldaten noch immer nichts von seinem Eindringen bemerkt hatten. Nun, er befand sich hoch über ihren Köpfen, und wenn die in der Stadt umgehenden Gerüchte nicht logen, war der Turm oft von unheimlichen Lauten und Schreien erfüllt.

Er mußte an Yara denken, und er schauderte, als er die goldene Tür öffnete. Aber er entdeckte nur eine nach unten führende Treppe, die erhellt war, ohne daß er die Lichtquelle erkannte. Lautlos stieg er die Stufen hinab, bis er an eine mit Blutsteinen besetzte Elfenbeintür kam. Er hörte keinen Laut, aber leichte Rauchschwaden drangen unter der Tür hindurch und verbreiteten einen exotischen Duft.

Die Elfenbeintür schwang geräuschlos nach innen auf, als er die Hand dagegen legte. Er blickte in einen großen Raum mit kuppelförmiger goldener Decke; die Wände waren aus grünem Jade, der Fußboden aus Elfenbein und zum Teil mit dicken Teppichen bedeckt. Weihrauch stieg aus einer

Kupferpfanne über einem goldenen Dreibein auf, und dahinter war ein Götzenbild auf einer Marmorcouch zu erkennen. Mit angehaltenem Atem starrte Conan es an. Es hatte den Körper eines nackten Mannes, aber der Kopf des grünfarbenen Wesens hatte nichts Menschliches an sich. Viel zu groß für einen menschlichen Körper, trug der Schädel breite Flatterohren, einen langen Rüssel und zwei weiße Stoßzähne, auf deren Spitzen goldene Kugeln gespießt waren. Die Augen waren geschlossen, als schliefe das unheimliche Wesen.

Dies war also der Grund für den Namen »Elefantenturm«, denn der Kopf des Geschöpfes entsprach der Beschreibung, die der shemitische Wanderer gegeben hatte. Dies also war Yaras Gott, und wo konnte das Juwel anders verborgen sein, als in dem Idol, zumal der Stein Elefantenherz genannt wurde?

Als Conan sich voranbewegte, öffneten sich plötzlich die Augen des Wesens! Der Cimmerier erstarrte mitten im Schritt. Es handelte sich nicht um ein Götzenbild – er stand einem lebenden Geschöpf gegenüber! Conan fühlte sich wie gelähmt. Er wußte, daß er einen Dämon der Urwelt vor sich hatte.

Der Kopf des Schreckgebildes wandte sich suchend hierhin und dorthin; die Topasaugen starrten, ohne etwas zu sehen. Conan erkannte, daß das Ungeheuer blind war. Seine Nerven begannen sich zu entspannen, und er bewegte sich geräuschlos in Richtung der Tür zurück. Aber das Geschöpf hörte ihn. Conan erstarrte erneut vor Schreck, als das Wesen mit stammelnder Stimme zu sprechen begann, während Tränen in seinen blinden Augen standen.

»Wer ist da? Bist du erneut gekommen, um mich zu martern, Yara? Wirst du nie damit aufhören? Oh, Yag-kosha, wird mein Schmerz nie enden?«

Conan musterte den auf der Marmorcouch ausgestreckten Körper. Und dann wußte er, daß das Ungeheuer sich nie erheben konnte, um ihn anzugreifen. Er kannte die Zeichen, die die Folterbank hinterließ, er hatte die Wunden der Brandeisen gesehen. Furcht und Abscheu waren plötzlich vergessen, und an ihre Stelle trat das Mitleid mit der geschundenen Kreatur.

»Ich bin nicht Yara«, sagte er. »Ich bin nur ein Dieb. Ich werde dir keine Schmerzen zufügen.«

»Tritt näher, damit ich dich betasten kann«, sagte das Geschöpf. Conan setzte sich in Bewegung. Der Rüssel hob sich und glitt wie die tastende Hand eines Blinden über sein Gesicht und die Schultern.

»Du gehörst nicht zur Rasse von Yaras Teufeln«, sagte das Geschöpf. »Du bist von der gleichen hageren Wildheit wie die Wüsten. Ich kenne dein Volk aus uralter Zeit und einer anderen Welt. An deinen Händen klebt Blut.«

»Eine Spinne in der Kammer oben und ein Löwe im Garten«, murmelte Conan.

»Du hast in dieser Nacht auch einen Menschen erschlagen«, erwiderte der andere. »Und oben im Turm wohnt der Tod. Ich fühle es.«

»Du hast recht«, gab Conan zu. »Und der Fürst der Diebe liegt dort oben, getötet vom giftigen Biß einer riesigen Spinne.«

»So – und so!« begann die seltsame Stimme einen leisen Gesang zu intonieren. »Ein Mord in der Schankstätte und ein Mord auf dem Dach. Ich weiß, ich fühle es. Und der dritte wird den Zauber vollbringen, von dem nicht einmal Yara zu träumen wagt. Oh, ihr grünen Götter Yags!«

Tränen rollten über das Gesicht des Geschöpfes, und der gemarterte Körper zuckte. Dann wandten sich die blinden Augen dem Cimmerier zu.

»Höre mir zu«, sagte das seltsame Wesen. »Ich bin in deinen Augen ein unheimliches, schreckliches Ungeheuer. Nein, widersprich nicht, ich weiß es. Aber wenn ich sehen könnte, würdest du mir wahrscheinlich ebenso unheimlich erscheinen. Es gibt neben dieser Erde viele Welten, und das Leben hat viele Gestalten. Ich bin weder Gott noch Dämon, wohl aber Fleisch und Blut wie du selbst, obwohl die Substanz verschieden von der deinen und die Form der deinen kaum ähnlich sein mag. Ich bin sehr alt. Vor ewigen Zeiten kam ich mit anderen meiner Welt vom grünen Planeten Yag, der am äußersten Rand dieses Universums kreist, hierher. Auf mächtigen Schwingen schwebten wir schneller als das Licht durch den Kosmos, weil wir Krieg gegen die Könige Yags geführt und verloren hatten und darum ausgewiesen wurden. Nie konnten wir zurückkehren, denn unsere Schwingen schrumpften zusammen. Wir blieben hier, ohne Bestandteil des irdischen Lebens zu werden. Wir kämpften gegen die fremden und schrecklichen Gestalten, die

damals die Erde bevölkerten, so daß wir gefürchtet wurden und niemand es wagte, uns in den Dschungeln des Ostens zu belästigen.

Wir sahen, wie Menschen sich aus den Affen entwickelten und die glänzenden Städte Valusia, Kamelia, Commoria und andere bauten. Wir sahen, wie sie vor den Einfällen der heidnischen Atlanteer, Picten und Lemurier zurückwichen. Wir sahen die Ozeane anschwellen und Atlantis und Lemuria, die Inseln der Picten und die leuchtenden Städte der Zivilisation verschlingen. Wir sahen, wie die Überlebenden von Pictdom und Atlantis ihr Steinzeitreich gründeten und seinen Niedergang erlebten, nachdem sie sich in blutigen Kriegen erschöpft hatten. Die Picten versanken wieder in den Zustand abgrundtiefer Barbarei, die Atlanteer bildeten sich zu Affen zurück. Wir sahen neue wilde Stämme, die vom arktischen Kreis nach Süden in Wellen vordrangen, um mit den Königreichen Nemedea, Koth, Aquilonia und ihren Schwestern eine neue Zivilisation zu gründen. Wir sahen eure Menschen unter einem neuen Namen aus dem Affendschungel auftauchen, wir sahen die Abkömmlinge der Lemurier, die die Sintflut überlebt hatten, das Stadium der Barbarei hinter sich bringen und als Hyrkanier nach Westen reiten. Und wir sahen diese Rasse von Teufeln, die Überlebenden der alten Zivilisation, bevor Atlantis versank, wieder zu Macht und Ansehen kommen – dieses verwünschte Königreich Zamora.

All dies sahen wir, wobei wir die unabänderlichen kosmischen Gesetze weder förderten, noch uns ihnen entgegenstellten. Und nacheinander starben wir, denn wir

Yags sind nicht unsterblich, obwohl unsere Leben wie die Leben von Planeten und Sternbildern sind. Zuletzt blieb ich allein übrig und träumte von den alten Zeiten in den verfallenen Tempeln des dschungelbedeckten Khitai, wo ich von einer uralten gelbhäutigen Rasse als Gott verehrt wurde. Dann kam Yara, erfahren in allem dunklen Wissen, das sich über die Zeiten der Barbaren erhalten hatte.

Zuerst saß er zu meinen Füßen und lernte Weisheit. Aber er war nicht zufrieden mit dem, was ich ihn lehrte, denn es war weiße Zauberei. Was er brauchte, war die Lehre vom Übel, um Könige versklaven und seinen fanatischen Ehrgeiz befriedigen zu können. Ich teilte ihm nichts von den dunklen Geheimnissen mit, die ich ohne mein Zutun in Äonen erworben hatte. Aber er war klüger, als ich angenommen hatte. Eines Tages brachte er mich dazu, ihm ein Geheimnis anzuvertrauen. Mit der Macht, die er dadurch erlangte, machte er mich zu seinem Sklaven.«

Wieder flossen Tränen aus den Augen des blinden Geschöpfes.

»Er sperrte mich in diesen Turm, den ich auf seinen Befehl in einer Nacht baute. Mit unbeschreiblichen Folterungen festigte er seine Macht über mich. Längst hätte ich mir das Leben genommen, wenn ich es könnte. Aber er hielt mich am Leben – verstümmelt, geblendet und gebrochen, damit ich seine Befehle ausführte. Dreihundert Jahre lang habe ich mich seinem Willen gebeugt, weil ich keine andere Wahl hatte. Aber noch hat er mir nicht alle meine alten Geheimnisse entrissen, und mein letztes Geschenk soll die Verzauberung des Blutes und

des Juwels sein. Denn ich fühle, daß ich mich dem Ende meiner Zeit nähere. Du bist die Hand des Schicksals. Ich bitte dich, den Edelstein zu nehmen, den du drüben auf dem Altar findest.«

Conan wandte sich dem mit Gold und Elfenbein verzierten Altar zu und griff nach einem großen runden Stein, der so klar wie karmesinrotes Glas war. Er wußte, daß dies das Elefantenherz war.

»Nun zu dem großen Zauber, zu dem mächtigsten Zauber, wie ihn die Erde noch nicht gesehen hat. Nimm dein Schwert, Mann, und schneide mir das Herz heraus. Drücke es dann so stark, daß das Blut über den roten Stein rinnt. Gehe dann über diese Treppe hinunter und betrete die Elfenbeinkammer, in der Yara sitzt, eingehüllt in seine Lotosträume des Bösen. Sprich seinen Namen, und er wird erwachen. Lege dann diesen Stein vor ihn hin und sage zu ihm: ›Yag-kosha schickt dir ein letztes Geschenk und einen letzten Zauber.‹ Entferne dich dann schnell vom Turm; fürchte nichts, niemand wird sich dir in den Weg stellen. Das Leben eines Menschen ist nicht das Leben Yags, noch ist menschlicher Tod der Tod Yags. Befreie mich aus dieser fleischlichen Hülle, und ich werde noch einmal Yogah von Yag sein – strahlend, mit Schwingen zum Fliegen und Füßen zum Tanzen, mit Augen zum Sehen und Händen zum Zupacken.«

Unsicher trat Conan näher, und Yag-kosha, oder Yogah, zeigte ihm, wo er zustoßen sollte. Conan biß die Zähne zusammen und stieß mit dem Schwert zu, daß es tief eindrang. Blut strömte über die Klinge und über seine Hand, das

unheimliche Geschöpf zuckte einige Male und sank dann reglos hintenüber.

Conan brauchte Sekunden, bis er sein Grauen überwunden hatte, dann vollendete er sein Werk. Er hielt das noch pulsierende Organ über das funkelnde Juwel, preßte das Herz mit beiden Händen zusammen, und Blut rann über den Stein. Zu seiner Überraschung tropfte es nicht zu Boden, sondern wurde von dem Edelstein aufgesogen, als wäre er ein Schwamm, der sich mit Wasser füllt.

Mit dem Stein in der Hand verließ Conan den Raum und kam an die silberne Treppe. Er blickte nicht zurück; instinktiv spürte er, daß sich eine Verwandlung mit der Gestalt auf der Marmorcouch vollzog; aber er wußte, daß es sich um einen Vorgang handelte, der nicht für Menschengenossen bestimmt war.

Er schloß die Elfenbeintür hinter sich und stieg ohne Zögern die silbernen Stufen hinab. Er verhielt den Schritt vor einer Elfenbeintür, von deren Mitte ihn ein silberner Schädel angrinste, und stieß die Tür auf. Er blickte in eine Kammer aus Elfenbein und Jade und sah auf einer schwarzen Seidencouch eine große, hagere Gestalt ruhen. Yara, der Priester und Zauberer, lag mit offenen Augen vor ihm und starrte durch die Dämpfe des Lotos in die Ferne, als sähe er Schlünde und nachtdunkle Abgründe.

»Yara!« rief Conan. »Wach auf!«

Die Augen wurden sofort klar. Die in Seide gekleidete Gestalt richtete sich auf und überragte den Cimmerier.

»Was tust du hier?« fragte Yara scharf.

Conan legte den Edelstein auf den großen Elfenbeintisch.

»Derjenige, der dir diesen Stein schickt, bat mich, dir zu sagen: ›Yag-kosha schickt dir ein letztes Geschenk und einen letzten Zauber!«

Yara prallte zurück, sein dunkles Gesicht wurde aschfahl. Das Juwel war nicht mehr kristallklar, es pulsierte, und Rauchschwaden von wechselnder Farbe breiteten sich über seine glatte Oberfläche. Yara beugte sich über den Tisch, als wäre er hypnotisch angezogen, und griff nach dem Stein. Er starrte in seine Tiefen, als enthielten sie einen Magneten.

Als Conan aufblickte, glaubte er, daß seine Augen ihm einen Streich spielten. Denn als Yara sich von der Couch erhoben hatte, war ihm der Priester riesig groß erschienen; jetzt reichte er ihm kaum bis an die Schultern. Überrascht blinzelte Conan und zweifelte an seinem Verstand. Dann wurde ihm klar, daß der Priester vor seinen Augen kleiner und kleiner wurde. Jetzt war Yara nicht größer als ein Kind, gleich darauf strampelte er wie ein Baby auf dem Tisch, ohne den Edelstein aus der Hand zu lassen. Plötzlich schien der Zauberer zu erkennen, welches Schicksal ihm bevorstand. Er sprang auf und gab das Juwel frei. Trotzdem schrumpfte er weiter zusammen, und Conan erkannte eine winzige Gestalt, die über den Tisch rannte und mit einer Stimme kreischte, die einem Insekt zu gehören schien.

Jetzt war die Gestalt Yaras so zusammengeschrumpft, daß der Edelstein ihn überragte. Der Zauberer bedeckte seine Augen mit den Händen, als wollte er sie gegen das Funkeln schützen, und taumelte über die elfenbeinerne Fläche. Conan spürte, daß eine unsichtbare Kraft den anderen zu dem Juwel zog. Dreimal umjagte Yara es in enger werdenden Kreisen, dreimal versuchte er, der Anziehungskraft zu entrinnen, dann stieß er einen schrillen Schrei aus und rannte mit erhobenen Armen genau auf die blitzende Kugel zu.

Conan beugte sich näher und beobachtete, wie Yara das Unmögliche fertigbrachte, auf der glatten, nach außen gekrümmten Fläche emporzuklettern. Nun stand der Priester auf der Spitze, wild mit den Armen rudern. Plötzlich stürzte er ins Herz des Edelsteins – nicht anders als einer, der in der See versinkt –, und Conan sah, wie sich die rauchigen Schwaden über seinem Kopf schlossen. Dann sah er ihn im karmesinfarbenen Herzen des Juwels, das wieder kristallklar schimmerte. Eine zweite Gestalt mit dem Körper eines Menschen und dem Kopf eines Elefanten gesellte sich dazu – nun nicht mehr blind oder verkrüppelt. Yara floh mit allen Anzeichen panischen Entsetzens, den Rächer auf den Fersen. Gleich darauf war es, als platzte eine mächtige Blase, und der Edelstein mit den beiden Gestalten zersprang in winzige Splitter, die sich im Nichts auflösten.

Der Cimmerier wandte sich um und floh aus der Kammer. Über die silbernen Stufen eilte er hinab. So verwirrt war er, daß er nicht daran dachte, den Turm auf dem gleichen

Wege zu verlassen, auf dem er ihn betreten hatte. Am Fuß der glänzenden Stufen kam er in den Wachraum der Soldaten.

Sie saßen zusammengesunken auf den Bänken, die sich an den Wänden entlang zogen. Würfel und umgestoßene Weinkelche lagen auf den Tischen, der vergossene Wein bildete dunkle Lachen auf dem Fußboden. Conan wußte, daß die Männer tot waren. Ein Versprechen war gegeben, ein Wort eingelöst worden. Was die Zecher getötet hatte, wußte Conan nicht, aber alle Hindernisse waren ihm aus dem Weg geräumt worden. Eine silberne Tür stand für ihn offen, hinter der der Morgen dämmerte.

Der Cimmerier betrat den Garten, und als die Morgenbrise ihn sanft umfächelte, glich er einem Mann, der aus einem tiefem Traum erwacht. Unsicher wandte er sich zurück, um den unheimlichen Turm, den er eben verlassen hatte, noch einmal zu betrachten. War er verhext, spielten ihm seine Sinne einen Streich? Hatte er nur geträumt, was ihm eben widerfahren war?

Er sah den glänzenden Turm schwanken, sein juwelengeschmückter Dachfirst funkelte, dann senkte sich der Turm und zersplitterte in unzählige blitzende Scherben.

Im Saal der Toten

Nachdem Conan der Stadt der Diebe überdrüssig geworden ist, wandert er nach Westen in die Hauptstadt Zamoras, Shadizar die Bösertige. Hier hofft er auf reichere Beute. Eine Zeitlang sind seine Diebstähle tatsächlich erfolgreicher als in Arenjun, aber die Frauen von Shadizar leeren ihm ebensoschnell die Taschen als Gegenleistung dafür, daß sie ihn in der Kunst der Liebe einführen. Gerüchte von großen Schätzen führen Conan, den eine Gruppe von Soldaten festnehmen soll, in die nahegelegenen Ruinen der alten Stadt Larsha.

Die Schlucht war dunkel, nur am westlichen Horizont lag ein orangefarbener, gelber und grüner Streifen Himmel. Gegen diesen Streifen hoben sich als schwarze Silhouetten die Kuppeln und Türme Shadizars der Bösertigen ab, der Stadt der schwarzhaarigen Frauen und der Türme, in denen geheimnisvolle Spinnen ihr Unwesen trieben.

Die Stille in der Schlucht wurde plötzlich durch Geräusche unterbrochen. Eine Gruppe von fünf zamorischen Soldaten betrat die Schlucht – fünf Männer mit schmucklosen Helmen und Lederwesten, die mit Bronzeknöpfen besetzt waren. Ein Offizier mit bronzenem Brustharnisch und wippendem Helmbusch führte die Gruppe an. Die Soldaten schritten durch

das lange Gras, das den Grund der Schlucht bedeckte. Die Harnische der Männer knirschten, ihre Waffen klirrten. Drei von ihnen trugen Bogen, die anderen langschäftige Spieße; kurze Schwerter schlangen an ihren Hüften, Schilde waren über ihre Rücken geschlungen. Der Offizier war mit einem langen Schwert und einem Dolch bewaffnet.

Einer der Soldaten murmelte: »Wenn wir diesen Conan lebend erwischen, was werden sie mit ihm tun?«

»Jede Wette, daß sie ihn nach Yezud schicken, um ihn dem Spinnengott zu opfern«, sagte ein anderer. »Wissen möchte ich nur, ob wir je die versprochene Belohnung erhalten werden.«

»Du fürchtest ihn doch nicht?« wollte ein anderer wissen.

»Ich?« Der Sprecher schnaubte verächtlich. »Ich fürchte nichts, nicht einmal den Tod. Fragt sich nur, wessen Tod? Dieser Dieb ist kein zivilisierter Mensch, sondern ein Barbar mit den Kräften von zehn Männern.«

»Oh«, sagte der Mann, der zuerst gesprochen hatte, »sie werden schon einen Dreh finden, uns um die Belohnung zu prellen, selbst wenn wir den Schurken fangen.«

»Der Präfekt selbst hat sie versprochen«, warf ein anderer ein. »Die reichen Kaufleute und Adligen, die Conan beraubt hat, haben den Betrag aufgebracht. Ich sah das Geld – ein Beutel, so schwer mit Gold gefüllt, daß ein einzelner Mann ihn kaum aufheben konnte. Nach der öffentlichen Bekanntgabe werden sie zu ihrem Wort stehen müssen.«

»Angenommen aber, wir schnappen ihn nicht«, sagte der zweite Sprecher. »War nicht die Rede davon, daß dann unsere

Köpfe rollen würden?« Der Mann hob die Stimme. »Hauptmann Nestor! Wie war das mit den...«

»Haltet den Mund!« befahl der Offizier. »Man kann eure Stimmen ja bis Arenjun hören. Hört auf zu schwatzen und versucht, euch weniger lautstark zu bewegen.«

Der Offizier war ein breitschultriger Mann mittlerer Größe mit grauen Augen und braunem, leicht ergrautem Haar. Er war ein Gundermann aus der nördlichsten Provinz von Aquilonia, das fünfzehnhundert Meilen westlich lag. Sein Auftrag, Conan tot oder lebend in die Gewalt zu bringen, gefiel ihm nicht. Der Präfekt hatte ihn gewarnt, daß ein Mißlingen seines Unternehmens ihn selbst auf den Henkersblock bringen könnte. Ein Wink aus der Unterwelt hatte den Behörden verraten, daß Conan am frühen Morgen auf dem Weg zu dieser Schlucht gesehen worden war, und Nestors Kommandant hatte den Hauptmann mit den Soldaten eilig auf den Weg gebracht.

Nestor hatte kein großes Vertrauen zu den Männern, die er anführte. Er hielt sie für Großsprecher, die beim ersten Anzeichen von Gefahr die Flucht ergreifen würden.

Die Dunkelheit vertiefte sich, die Wände der Schlucht wurden enger, steiler und felsiger. Hinter Nestors Rücken begannen die Soldaten erneut zu schwatzen.

»Die Sache gefällt mir nicht. Dieser Weg führt zu den Ruinen von Larsha der Verwünschten, wo die Geister der Alten lauern, um jeden Eindringling zu verschlingen. Und es heißt, daß in dieser Stadt der Saal der Toten liegt, der...«

»Mund halten!« sagte Nestor und wandte sich um. »Wenn ihr...«

In diesem Augenblick stolperte der Offizier über einen quer über den Weg gespannten Lederriemen und stürzte ins Gras. Ein Spannpfosten wurde aus seiner Verankerung gerissen, das Lederseil erschlaffte. Donnernd stürzte ein breiter Gesteinsabschnitt von der linken Wand herab und fuhr in die Gruppe. Nestor raffte sich auf, aber ein kopfgroßer Stein traf seinen Brustschild und warf ihn wieder zu Boden. Hinter ihm ertönten Schreie und Stöhnen, dann wurde es still.

Mühsam kam Nestor auf die Beine, hustete den Staub aus seinen Lungen und sah sich um. Der Bergrutsch reichte von Wand zu Wand und blockierte die Schlucht. Eine Hand und ein Fuß ragten aus den herabgestürzten Gesteinsmassen. Nestor rief, aber niemand gab ihm Antwort. Der Bergrutsch, durch das Lederseil ausgelöst, hatte seine ganze Gruppe vernichtet.

Nestor tastete seinen Körper ab. Er schien keine Knochenbrüche davongetragen zu haben. Nur sein Brustschild war verbeult, und seine Beine wiesen Prellungen auf. Er setzte sich den Helm wieder auf und machte sich auf den Weg. Den Dieb nicht zu fassen wäre schlimm genug gewesen; wenn er aber zudem nach den Verlust aller seiner Soldaten eingestehen mußte, so war ihm ein qualvoller Tod sicher. Nur dann konnte er auf Gnade rechnen, wenn es ihm gelang, Conan gefangenzunehmen – oder wenigstens seinen Kopf zurückzubringen.

Mit griffbereitem Schwert mühte sich Nestor über die unzähligen Windungen der Schlucht hinauf. Der Mond ging

auf und erleichterte ihm das Vorankommen. Schließlich, nach der Überwindung eines letzten Hügels, fand der Gundermann sich am Rand eines hochgelegenen Plateaus, das in der Ferne von Bergen umrahmt war. In Bogenschußweite erhoben sich, weiß wie ausgebleichte Knochen, die Mauern von Larsha. Das massive Tor befand sich direkt vor Nestor.

Der Hauptmann verhielt den Schritt. Larsha sollte uralt sein. Seine Geschichte reichte der Sage nach bis in die Zeit der Sintflut zurück, als die Zhemri, Vorfahren der Zamorier, in einem Meer der Barbarei eine halbzivilisierte Insel gründeten. Erzählungen über den Tod, der in diesen Ruinen lauerte, machten die Runde in den Basaren von Shadizar. Soviel Nestor hatte erfahren können, war niemand von denen, die den Ruinen einen Besuch abgestattet hatten, je zurückgekehrt.

Obwohl Nestor wie alle Söldner schneller und müheloser Bereicherung nicht unzugänglich war, dachte er nicht daran, unüberlegt zu handeln. Das Leben als Soldat hatte ihn Vorsicht gelehrt. Während er sich über die Gefahren klarzuwerden versuchte, die ihn erwarteten, sah er die Gestalt eines Mannes, der auf das Tor zuschlich. Trotz der Entfernung erkannte Nestor Conan an seinen geschmeidigen Bewegungen.

Neue Wut überkam Nestor, als er sich in Bewegung setzte. Er schritt schnell aus und preßte die Säbelscheide an die Hüfte, um jedes Klirren zu verhindern. Aber Conans scharfe Ohren vernahmen doch das Geräusch der nahenden Schritte. Der Barbar fuhr herum und riß sein Schwert aus der Scheide. Als er nur einen einzigen Verfolger erkannte, blieb er stehen.

Kein Wort wurde gewechselt. Nestor machte eine Pause, um zu Atem zu kommen, und warf seinen Mantel ab. Im gleichen Augenblick stürzte sich Conan auf den älteren Mann. Zwei Schwerter blitzten im Mondlicht, klirrend trafen die Klingen aufeinander. Nestor war der erfahrenere Kämpfer, aber Conans Gewandtheit und Schnelligkeit glichen diesen Vorteil aus. Conans Angriff war ungestümt. Schritt für Schritt mußte Nestor zurückweichen. Aus schmalen Augen beobachtete er seinen Gegner und wartete auf das Erlahmen von Conans Kräften. Aber der Cimmerier schien keine Müdigkeit zu kennen.

Nestors Hieb schlitzte Conans Gewand über der Brust auf, ohne die Haut zu ritzen. Conan führte einen blitzschnellen Gegenstoß, der von Nestors Brustschild abglitt und eine tiefe Delle darauf hinterließ. Als Nestor vor einem neuen wütenden Angriff zurückwich, stolperte er über einen Stein und kam zu Fall. Conan führte gerade einen fürchterlichen Hieb gegen den Hals seines Gegners. Hätte er sein Ziel erreicht, so hätte er Nestor den Kopf von den Schultern getrennt. Der Fall rettete Nestor das Leben. Der Hieb traf nur den Helmkamm, bohrte sich tief in das Eisen und warf Nestor auf den Rücken.

Tief Atem holend, trat Conan näher, das Schwert bereit zu neuem vernichtendem Hieb. Sein Verfolger lag reglos, Blut strömte unter dem zerfetzten Helm über sein Gesicht. Überzeugt, seinen Gegner ins Jenseits befördert zu haben, schob Conan sein Schwert in die Scheide zurück und wandte sich wieder der alten Stadt zu.

Der Cimmerier näherte sich dem Tor. Es war zweiflügelig und bestand aus doppelt mannshohen dicken Eichenbohlen mit Bronzebeschlägen. Trotz ihres Alters gaben die Flügel Conans Druck nicht nach und widerstanden auch den Schlägen, die er mit dem Schwertknauf dagegen führte. Aber er fand einen leichteren Zugang.

Dreißig Schritte nördlich vom Tor war die Mauer teilweise eingefallen, und die Trümmer bildeten eine Art Treppe zum Rand des stehengebliebenen Mauerrestes. Conan nahm Anlauf und schwang sich hinauf. Jetzt konnte er die Stadt überblicken.

Dicht hinter der Mauer lag ein gepflasterter Geländestreifen. Die Steinquadern waren zersprungen und aus den Fugen gerissen, Gras, Unkraut und Buschwerk hatten den Steinboden gesprengt. Hinter diesem Streifen lagen die Ruinen eines der ärmeren Stadtviertel. Die einstöckigen Hütten aus Lehmziegeln waren fast zu Staub zerfallen. Dahinter entdeckte Conan im Mondschein die besser erhalten gebliebenen Steingebäude – die Tempel, Paläste und Häuser der Adligen und der reichen Kaufleute.

Conan lauschte gespannt nach rechts und links. Nichts rührte sich. Das einzige Geräusch kam von zirpenden Grillen. Nach den Gerüchten, die in den Tavernen die Runde machten, lag der berühmte Schatz von Larsha im Königspalast. Conan packte das Schwert mit der Linken und sprang von der Mauer herab. Sekunden später suchte er sich durch die engen Gassen den Weg zur Stadtmitte. Er versuchte, sich an die Legenden zu erinnern, die mit dem Namen Larsha verbunden waren. Vor

vielen Jahrhunderten sollte ein zürnender Gott die Stadt mit seinem Fluch belegt haben, um ihre Bewohner für ihre Untaten zu bestrafen, an denen gemessen die Verbrechen und Laster Shadzars sich wie Tugenden ausnahmen.

Conans Schritte wurden langsamer, und er bemerkte etwas Seltsames. Seine Sandalen schienen an dem Pflaster zu haften, als wäre es mit flüssigem Teer bedeckt. Bei jedem Heben der Füße verursachten die Sohlen saugende Geräusche. Er beugte sich herab und betastete den Boden. Er war mit einer farblosen, klebrigen Masse bedeckt.

Wieder bewegte Conan sich voran, dann verhielt er erneut. Er hörte einen saugenden Laut, der ständig lauter wurde. Da er auf der Straße vor sich keine Bewegung wahrnahm, mußte die Quelle des Geräusches in einer Nebenstraße oder in einem der verfallenen Gebäude liegen. Der unheimliche Laut verstärkte sich, und Conan wurde unruhig.

Schließlich wand sich eine feuchtglänzende graue Masse um die nächstliegende Ecke. Sie glitt auf die vor Conan liegende Straße und näherte sich ihm schnell. Vom vorderen Ende des unheimlichen Wesens wuchsen zwei zehn Fuß lange hornähnliche Gebilde, zwischen denen sich ein Paar kürzerer Auswüchse befand. Die langen Hörner richteten sich hierhin und dorthin, und Conan erkannte, daß sie Augen auf ihren Spitzen trugen.

Das Geschöpf war in der Tat eine Schnecke, ähnlich der harmlosen Gartenschnecke, die auf nächtlichen Wanderungen ihre feuchte Spur hinterläßt. Nur war diese Schnecke hier fünfzig Fuß lang und in ihrer Mitte so dick, wie Conan groß

war. Zudem bewegte sie sich mit dem Tempo eines Läufers. Ein Übelkeit erregender Geruch ging von dem Ungeheuer aus.

Sekundenlang starrte Conan verblüfft auf die Masse gummiartigen Fleisches, die sich auf ihn zu bewegte. Die Schnecke stieß dabei Laute aus, die sich anhörten, als speie sie.

Conan sprang zur Seite. In der gleichen Sekunde zischte Geifer durch die Luft. Ein Tropfen traf seine Schulter und brannte wie Feuer. Conan wandte sich um und floh auf dem Weg, den er gekommen war. Die Schnecke verfolgte ihn. Wieder erklang das speiende Geräusch. Conan machte einen Sprung zur Seite, und der Strahl zischte an ihm vorüber. Selbst wenn er seinen Vorsprung bis an die Stadtmauer halten konnte, mußte ihn der nächste Strahl unweigerlich treffen.

Conan umrundete eine Ecke, um Hindernisse zwischen sich und den Verfolger zu legen. Er jagte durch eine im Zickzack verlaufende Gasse, umrundete eine Ecke. Weiter ging die Jagd durch das Gewirr nächtlicher Gassen. Conan wußte, daß der Mensch fast jedes Tier auf langen Strecken zu schlagen vermochte. Vielleicht gelang es ihm wenigstens, die Schnecke so zu ermüden, daß sie aufgab.

Etwas an den Gebäuden, an denen er vorüberhastete, kam ihm bekannt vor. Dann sah er, daß vor ihm der halbzerfallene Tempel lag, den er kurz vor der Begegnung mit der Schnecke passiert hatte. Ein schneller Blick verriet ihm, daß er das obere Stockwerk erreichen konnte. Über Geröll gelangte er auf die Höhe der teilweise eingestürzten Mauer, auf der er entlanglief, bis er an einen unbeschädigten Abschnitt

kam. Von dort erreichte er das Dach, dessen flacher Rand mit Wasserspeiern besetzt war.

An einer der Figuren vorbei spähte Conan hinab auf die Straße. Dort unten lag die große graue Masse. Die mit Augen versehenen Fühler wanderten auf der Suche nach der Beute hin und her. Die tiefer angesetzten kleinen Hörner tasteten dicht über dem Boden dahin, als suchten sie die Witterung des Cimmeriers aufzunehmen.

Conan drückte mit einer Hand gegen eine der Steinfiguren – ein Wesen mit menschlicher Gestalt, den Schwingen einer Fledermaus und dem Schädel eines Reptils. Die Statue schwankte leicht, der bröckelnde Stein knisterte. Bei dem Geräusch hoben sich die Hörner der Schnecke in Richtung des Tempeldaches. Der Kopf der Schnecke näherte sich der Front des Gebäudes, und die Schnecke begann, sich an einem der massigen Pfeiler emporzuarbeiten.

Conan wußte, daß ihm nur ein Weg blieb. Er warf sich mit seinem ganzen Körpergewicht gegen den Wasserspeier. Die schwere Steinfigur kippte und stürzte hinab. Statt des Krachens, das ein solcher Aufschlag auf der Straße verursacht hätte, gab es nur ein gedämpftes Poltern, das von einem schweren Fall begleitet war, als der Vorderleib der Schnecke auf das Pflaster hinabstürzte.

Als Conan einen Blick über den Dachrand wagte, sah er, daß die Statue sich tief in den Körper der Schnecke gegraben hatte. Die große graue Masse zuckte und wand sich wie ein Wurm. Ein mächtiger Hieb des Schwanzes ließ den ganzen Tempel

beben, Steine polterten zu Boden. Conan fragte sich, ob der Tempel zusammenbrechen würde.

Er suchte, bis er eine weitere Steinfigur fand, die sich gelockert hatte. Da sie genau über einem Teil des Körpers der Schnecke lag, stieß er sie hinab. Ein drittes Geschoß verfehlte das Ziel und zersplitterte auf dem Pflaster. Eine vierte, kleinere Figur hob Conan hoch über den Kopf und stieß sie so von sich, daß sie den Kopf des Ungeheuers traf.

Um sicherzugehen, schleuderte er noch zwei weitere Figuren hinab, nachdem der Körper aufgehört hatte zu zucken. Erst dann kletterte er auf die Straße zurück. Vorsichtig, das Schwert hiebbereit, näherte er sich der stinkenden Masse. Allen Mut und alle Kraft zusammenraffend, hieb er auf das nachgiebige Fleisch ein.

Plötzlich ließ ihn eine wütende Stimme herumwirbeln.

»Diesmal habe ich dich erwischt!«

Er erkannte Nestor, der sich, das Schwert in der Hand und einen blutgetränkten Verband um den Kopf, ihm näherte. Der Gundermann blieb angesichts der Schnecke verblüfft stehen. »Mitra! Was ist das?«

»Es war der Spuk von Larsha«, erklärte Conan. »Das Biest hat mich durch die halbe Stadt gejagt, bevor ich es zur Strecke bringen konnte.« Als Nestor ihn ungläubig anstarrte, fuhr er fort: »Was willst du hier? Wie oft muß ich dich noch töten, daß du wirklich tot bleibst?«

»Du wirst gleich erkennen, wie tot ich bin«, erwiderte Nestor und hob das Schwert.

»Was ist mit deinen Soldaten geschehen?«

»Der Bergrutsch, den du verursacht hast, hat sie begraben. Bald werde ich dir zeigen...«

»Hör zu, du Narr«, unterbrach ihn Conan. »Warum willst du deine Kraft im Schwertkampf erschöpfen, wenn es hier mehr Reichtümer gibt, als wir beide tragen können – sofern die Gerüchte nicht lügen? Du bist ein Mann, der seine Hände zu gebrauchen versteht; warum willst du nicht gemeinsame Sache mit mir machen?«

»Ich muß meine Pflicht tun und meine Männer rächen! Verteidige dich, Barbar!«

»Bei Crom, ich werde kämpfen, wenn dir daran gelegen ist!« knurrte Conan und hob das Schwert. »Überlege aber zuvor, Mann! Wenn du nach Shadizar zurückkehrst, werden sie dich kreuzigen, weil du deine Soldaten verloren hast – selbst wenn du meinen Kopf mitbrächtest. Und ich glaube nicht, daß dir dies gelingen würde. Wenn nur ein Zehntel der Gerüchte wahr ist, wird dein Anteil an der Beute mehr wert sein, als du in hundert Jahren als Hauptmann verdienen kannst.«

Nestor hatte das Schwert sinken lassen und war zurückgetreten. Mit nachdenklicher Miene stand er sekundenlang reglos. Conan fügte hinzu: »Außerdem wird es dir nie gelingen, aus feigen Zamoriern richtige Krieger zu machen.«

Der Gundermann seufzte und schob sein Schwert in die Scheide. »Du hast recht. Bis dieses Abenteuer ausgestanden ist, werden wir Rücken an Rücken kämpfen und gleichen Anteil an der Beute haben, einverstanden?«

»Einverstanden!« sagte Conan. Auch er schob sein Schwert in die Scheide und griff nach der ausgestreckten Hand des anderen. »Wenn wir fliehen müssen und getrennt werden, so treffen wir uns am Ninusbrunnen.«

Der Königspalast von Larsha erhob sich auf einem großen Platz mitten in der Stadt. Es war das einzige Gebäude, das nicht verwittert war, und das aus einem guten Grund. Es war nämlich aus einem einzigen riesigen Felsblock gehauen worden, der sich einstmals auf dem Plateau erhob, auf dem die Stadt errichtet worden war.

Leise näherten sich die beiden Männer dem Portal und starrten in das dunkle Innere. »Wir werden Licht brauchen«, sagte Nestor. »Mir ist nicht wohl bei dem Gedanken, in der Dunkelheit einer solchen Schnecke zu begegnen.«

»Ich rieche keine andere Schnecke«, sagte Conan, »aber der Schatz kann einen anderen Wächter haben.«

Er wandte sich um und hieb eine junge Kiefer um, die durch das aufgeplatzte Pflaster gewachsen war. Nachdem er die Zweige abgehauen hatte, schnitt er den Stamm in kurze Stücke. Mit Stahl und Feuerstein setzte er ein kleines Häufchen von Spänen in Brand, zerfaserte die Enden von zwei der provisorischen Fackeln und hielt sie über das Feuer. Das harzige Holz brannte in Sekunden. Er gab Nestor eine der Fackeln, die Ersatzfackeln schoben sie in ihre Gurte. Dann näherten sie sich mit gezogenen Schwertern wieder dem Palast.

Die Flammen der Fackeln wurden von den blankgeschliffenen Wänden aus schwarzem Stein zurückgeworfen, aber zu den Füßen der Männer lag zolldicker Staub. Mehrere Fledermäuse, die an den steinernen Verzierungen der Decke hingen, zogen sich tiefer in die Dunkelheit zurück.

In Nischen zu beiden Seiten waren unheimlich anzusehende Statuen untergebracht, rechts und links öffneten sich große dunkle Säle. Sie kamen in einen Thronraum. Der Thron, aus dem gleichen schwarzen Gestein wie der ganze Bau gehauen, stand noch. Stühle und Diwane aus Holz waren zu Staub zerfallen, ein Gewirr von Nägeln, metallischem Zierat und Halbedelsteinen bedeckte den Boden.

»Der Palast muß seit Tausenden von Jahren leerstehen«, flüsterte Nestor.

Sie durchquerten mehrere Kammern, die die Wohnräume des Königs gewesen sein mochten, dann verwehrte ihnen eine Tür das weitere Vordringen. Sie war massiv aus harter Eiche gezimmert, deren Bohlen von kupfernen Beschlägen zusammengehalten wurden. Zwischen dem Holz und dem Rahmen aus Stein war nur ein winziger Spalt.

Nestor riß ungeduldig sein Schwert heraus und stieß es gegen das Holz. Zu seiner Überraschung drang es fast bis zur Hälfte ein. »Der Schein trügt«, sagte er triumphierend. »Das Holz ist morsch.« Er trat mit dem Fuß gegen die Tür. Eine kupferne Angel klirrte zu Boden. Conan zog gleichfalls sein Schwert, und es dauerte nur Minuten, bis sie eine Öffnung geschaffen hatten, die groß genug war, sie durchzulassen. Sie bückten sich und schoben die Fackeln durch die Lücke. Die

züngelnden Flammen wurden von Silber, Gold und verstreuten Schmuckstücken widergespiegelt.

Nestor schob sich hastig durch die Öffnung, trat aber ebenso schnell den Rückzug an. Er prallte gegen Conan. »Dort drin sind Männer!« flüsterte er.

»Sehen wir sie uns an.« Conan schob den Kopf in die Öffnung und ließ den Blick durch den Raum wandern. »Sie sind tot. Komm!«

Als sie den Raum betreten hatten, blickten sie sich staunend um, bis die Fackeln niedergebrannt waren, und sie neue anzünden mußten. An den Wänden des Raumes hockten sieben riesige Krieger, keiner von ihnen unter sieben Fuß groß, auf Stühlen. Ihre Köpfe hingen auf der Rückenlehne, und ihre Münder standen offen. Sie trugen die Gewänder einer längst vergangenen Epoche; ihre mit Federschmuck verzierten Kupferhelme wie auch die Harnische aus Kupfer waren mit dicker grüner Patina überzogen. Die Haut der Männer war braun und wachsgleich, wie die Haut von Mumien, und lange Bärte reichten ihnen bis an die Hüften. Hellebarden und Piken lehnten an den Wänden und lagen am Boden.

Im Mittelpunkt des Raumes erhob sich ein Altar aus schwarzem Basalt. Nahe dem Altar hatten mehrere Schatztruhen auf dem Boden gestanden. Das Holz dieser Truhen war verfault, die Truhen waren zerfallen und hatten ihren Inhalt über den Boden verstreut.

Conan trat zu einem der reglosen Krieger und berührte das Bein des Mannes mit der Schwertspitze. Die Gestalt regte sich

nicht. Conan murmelte: »Ihre Herren müssen sie mumifiziert haben, wie es die Priester in Stygia mit ihren Toten tun.«

Der schwarze Steinblock inmitten des Raumes reichte den Männern bis an die Hüften. Auf der glatten, geschliffenen Oberfläche befand sich eine Darstellung miteinander verbundener Kreise und Dreiecke. Das Ganze bildete einen Stern mit sieben Spitzen. Die Räume zwischen den Linien waren mit Symbolen einer unbekanntenen Schrift ausgefüllt. Conan konnte zwar Zamorisch lesen und zum Teil auch schreiben, er kannte sich auch im Hyrkanischen und Corinthischen aus, aber diese geheimnisvollen Zeichen sagten ihm nichts.

Zudem interessierte er sich mehr für die Dinge, die auf dem Altar lagen. An jeder Spitze des Sternes befand sich, funkelnd im Schein der Fackeln, ein grüner Edelstein von der Größe eines Hühnereies. Den Mittelpunkt der Darstellung schmückte die grüne Statue einer Schlange mit erhobenem Kopf, die offensichtlich aus Jade geschnitzt war.

Conan hielt seine Fackel dicht über die sieben großen blitzenden Juwelen. »Diese beanspruche ich«, brummte er. »Du kannst dich an dem Rest schadlos halten.«

»Nein, kommt nicht in Frage!« widersprach Nestor. »Diese Steine sind mehr wert als alle anderen Schätze in diesem Raum zusammen. Ich will sie haben.«

Spannung schob sich wie eine Wand zwischen die beiden Männer, deren Hände nach den Schwertgriffen tasteten. Sekundenlang standen sie feindselig aneinander gegenüber. Dann sagte Nestor:

»Wir wollen sie teilen, wie wir es vereinbart hatten.«

»Man kann sieben nicht durch zwei teilen«, sagte Conan.
»Lassen wir eine der Münzen entscheiden. Der Gewinner nimmt die sieben Steine, während der andere von den Schätzen nimmt, soviel er tragen kann. Bist du einverstanden?«

Er nahm eine der Goldmünzen vom Boden auf und zeigte sie Nestor. Der Gundermann nickte. Conan schnippte die Münze in die Luft, fing sie auf und legte sie, noch immer von der Rechten bedeckt, auf sein linkes Handgelenk, das er Nestor entgegenstreckte.

»Kopf«, sagte der Gundermann.

Conan zog die Rechte zurück. Nestor beugte sich über die Münze und knurrte. »Ishtar hole das verteufelte Ding! Du hast gewonnen. Halte einen Augenblick meine Fackel.«

Auf eine verräterische Bewegung gefaßt, nahm Conan die Fackel des anderen. Aber Nestor löste nur die Verschnürung seines Mantels und breitete das Kleidungsstück auf dem staubigen Boden aus. Dann begann er, Hände voll Gold und Juwelen zusammenzuscharren und auf den Mantel zu häufen.

»Belade dich nicht so schwer, daß du nicht mehr laufen kannst«, warnte Conan. »Noch haben wir den Palast nicht hinter uns, und es ist ein langer Marsch nach Shadizar.«

»Ich schaffe es schon«, sagte Nestor. Er schlug die Ränder des Mantels zusammen, warf sich den so geschaffenen Beutel über die Schulter und streckte die Hand nach seiner Fackel aus.

Conan gab sie ihm und trat an den Altar. Nacheinander schob er die großen grünen Edelsteine in den Lederbeutel, der ihm von der Schulter hing. Dann musterte er die Schlange aus Jade abschätzend. »Sie müßte einen guten Preis bringen.«

»Warum nimmst du nicht auch noch etwas von dem Gold und den Juwelen, die übriggeblieben sind?« fragte Nestor. »Ich kann nicht mehr tragen.«

»Dafür hast du dir das Beste ausgesucht«, sagte Conan. »Außerdem brauche ich nicht mehr. Mann, mit diesen Steinen kann ich ein Königreich kaufen. Zumindest aber ein Herzogtum, und dazu allen Wein, den meine durstige Kehle verlangt, und alle Frauen, die ich...«

Ein Geräusch ließ die Plünderer herumwirbeln. Ihre Augen weiteten sich vor Entsetzen. Längs den Wänden begannen die sieben mumifizierten Krieger sich zu rühren. Sie hoben die Köpfe, ihre Münder schlossen sich. Ihre Gelenke knirschten wie rostige Scharniere, als sie nach ihren Waffen griffen und sich erhoben.

»Lauf!« schrie Nestor. Er schleuderte dem nächsten Riesen seine Fackel entgegen und riß das Schwert aus der Scheide.

Die Fackel traf den Krieger an der Brust, fiel zu Boden und erlosch. Conan hielt seine Fackel mit der Linken, während seine Rechte die Waffe zog. Schwach spiegelten sich die Flammen vom Grün der alten Kupferharnische wider, als die Riesen auf die beiden Plünderer eindrangen.

Conan entging durch blitzschnelles Ducken dem Hieb einer Hellebarde und wehrte den Stoß einer Pike ab. Zwischen

ihm und der Tür kämpfte Nestor gegen einen Riesen, der ihnen den Fluchtweg abschneiden wollte. Der Gundermann parierte einen Stoß und führte einen wütenden Hieb gegen den Schenkel seines Gegners. Die Klinge traf, grub sich aber kaum merklich ein. Es war nicht anders, als versuchte er, mit seinem Schwert Holz zu hacken. Der Getroffene taumelte, und Nestor nahm sich den nächsten Gegner vor. Die Spitze einer Pike glitt von seinem verbeulten Brustschild ab.

Conan wich einem Pikenstoß seitlich aus und legte alle seine Kraft in einen tiefgeführten Hieb gegen seinen Angreifer. Die Klinge traf dessen Fußgelenk und durchtrennte es bis zur Mitte. Der Riese brach zusammen.

»Hinaus!« rief Conan und setzte mit einem Sprung über den am Boden Liegenden.

Er und Nestor jagten zur Tür hinaus und durchquerten Säle und Kammern. Sekunden später ließen sie das Portal des Palastes hinter sich.

»Zur Mauer!« rief Nestor heiser. »Ich glaube, wir sind schneller als sie.«

Als sie die gegenüberliegende Seite des Platzes erreichten, blickte Conan zurück. »Sieh dich um!« rief er.

Nacheinander drängten die Riesen aus dem Palast. Und nacheinander, so wie sie dem heller werdenden Licht ausgesetzt wurden, sanken sie auf dem Pflaster zusammen und wurden zu Staub. Nur ihre mit Federn geschmückten Kupferhelme, die Harnische und Waffen blieben auf den Steinen zurück.

»Besser konnte es uns nicht ergehen«, stellte Nestor trocken fest. »Wie kommen wir aber nach Shadizar zurück, ohne festgenommen zu werden? Lange bevor wir dort sind, wird es taghell sein.«

Conan grinste. »Es gibt einen Weg in die Stadt, den nur wir Diebe kennen. In der Nähe der Nordostecke der Mauer liegt ein kleines Gehölz. Wenn du zwischen den Büschen suchst, die an der Mauer wachsen, findest du ein Abflußrohr. Ursprünglich war es durch ein eisernes Gitter verschlossen, aber der Rost hat es längst zerfressen. Wenn man nicht zu dick ist, kann man hindurchschlüpfen. Das Rohr endet an einer Grube, die mit dem Schutt abgerissener Häuser gefüllt ist.«

»Gut«, sagte Nestor. »Ich werde...«

Ein tiefes Grollen schnitt ihm das Wort ab. Die Erde bebte und wogte. Nestor fiel zu Boden. Conan taumelte. »Gib acht!« rief er warnend.

Als Nestor sich aufrichtete, packte Conan ihn beim Arm und zog ihn zur Mitte des Platzes. Im gleichen Augenblick stürzte die Mauer eines nahen Gebäudes auf den Platz und traf die Stelle, an der die beiden Männer sich eben noch aufgehalten hatten. Das mächtige Krachen wurde vom Donnern des Erdbebens übertönt.

»Machen wir, daß wir hier fortkommen!« schrie Nestor.

Der Mond, der jetzt tief am westlichen Himmel stand, ermöglichte es ihnen, sich zu orientieren, als sie im Zickzack durch die Straßen rannten. Zu beiden Seiten begannen Mauern und Säulen zu schwanken, zerbarsten und krachten zu Boden.

Der Lärm war ohrenbetäubend. Staubwolken stiegen auf und machten das Atmen zur Qual.

Conan bremste seinen Lauf ab und wich zurück, um nicht unter der zusammenbrechenden Front eines Tempels begraben zu werden. Schließlich erreichte er die Stadtmauer, die nur noch aus einem schulterhohen unregelmäßigen Steinwall bestand. Keuchend und hustend erklimm Conan den Rand und wandte sich um. Nestor war nicht mehr zu sehen. Wahrscheinlich hat eine einstürzende Mauer ihn erschlagen, dachte Conan. Er lauschte, hörte aber keinen Hilferuf. Langsam ließ das Dröhnen des Erdbebens nach, die Einstürze wurden seltener. Im Mondlicht war die riesige Staubwolke, die über der Stadt lag, klar zu erkennen. Dann begann die Morgenbrise zu wehen und trieb den Staub weg.

Conan kauerte auf dem von der Mauer übriggebliebenen Sims und blickte auf Larsha zurück. Die Stadt bot jetzt ein Bild, das völlig verschieden von dem war, das sie beim Betreten der Stadt erblickt hatten. Kein einziges Gebäude stand noch unversehrt. Selbst der aus einem einzigen Block schwarzen Basalts erschaffene Palast, in dem Conan und Nestor ihre Schätze gefunden hatten, war jetzt ein Trümmerhaufen. Ganz Larsha bestand nur noch aus Trümmern, zwischen denen sich nichts rührte.

Conan tastete nach seinem Lederbeutel, um sich zu vergewissern, daß er seine Beute nicht verloren hatte. Dann wandte er sich nach Westen und marschierte in die Richtung, in der Shadizar lag. Die aufgehende Sonne schickte ihre ersten Strahlen über das Land.

Am Abend darauf besuchte Conan seine Lieblingstaverne, die dem listigen Abuletes gehörte. Der niedrige, rauchgeschwärmte Raum stank nach Schweiß und saurem Wein. Alle Tische waren besetzt, Diebe und Mörder ließen Bier und Wein durch ihre Kehlen rinnen, würfelten, stritten sich, sangen und prahlten. In dieser Schankstätte wurde ein Abend, an dem es keine Messerstecherei gab, als langweilig betrachtet.

Im hinteren Teil des Raumes erkannte Conan das Mädchen, das augenblicklich am höchsten in seiner Gunst stand. Sie hieß Semiramis und war mehrere Jahre älter als der Cimmerier, eine schwarzhaarige Frau mit lebhaften Augen.

»Hallo, Semiramis!« rief Conan und bahnte sich einen Weg durch die Zecher. »Ich muß dir etwas zeigen! Abuletes! Einen Krug von deinem besten Kyrian! Heute ist meine glückliche Nacht!« Er trat an den Tisch des Mädchens, öffnete den Lederbeutel und ließ die sieben großen Edelsteine auf die Tischplatte rollen. Dort wurden sie augenblicklich zu Staub.

Conan ließ den Beutel sinken und starrte mit offenem Mund auf die sieben kleinen Häufchen, während die Trinker an den benachbarten Tischen in tosendes Gelächter ausbrachen.

»Crom und Mannanan!« stieß der Cimmerier endlich hervor. »Diesmal scheine ich mich selbst übers Ohr gehauen zu haben.« Dann dachte er an die Schlange aus Jade, die sich noch in dem Beutel befand. »Nun, ich habe noch genug, um mir ein paar tüchtige Räusche leisten zu können.«

Semiramis griff nach dem Beutel, ließ ihn aber schnell wieder fallen.

»Es – es lebt!« rief sie verstört.

»Was...«, begann Conan, aber ein Ruf von der Tür ließ ihn verstummen.

»Dort ist er, Männer! Packt ihn!«

Ein Polizeibeamter hatte, von einer mit Hellebarden bewaffneten Gruppe gefolgt, die Taverne betreten. Die anderen Gäste verstummten und starrten mit unbewegten Mienen vor sich hin, als hätten sie nie von Conan gehört.

Der Beamte bahnte sich den Weg zu Conans Tisch. Der Cimmerier riß sein Schwert heraus und suchte mit dem Rücken an der Wand Deckung.

»Nehmt mich gefangen, wenn ihr könnt!« rief er. »Ich habe mich nicht gegen eure närrischen Gesetze vergangen.« Aus dem Mundwinkel flüsterte er Semiramis zu: »Nimm den Beutel und verschwinde von hier. Wenn sie mich fangen, gehört er dir.«

»Ich – ich fürchte mich davor!« sagte die Frau.

»Oho, nicht gegen die Gesetze vergangen?« wiederholte der Beamte spöttisch. »Nur ein bißchen unsere wohlhabendsten Bürger ausgeraubt, wie? Wir haben Beweise genug, um dir den Kopf auf den Schultern locker zu machen. Außerdem hast du Nestors Soldaten umgebracht und ihn überredet, dich auf deinem Raubzug in den Ruinen von Larsha zu begleiten. Wir haben ihn heute morgen gefunden, betrunken und sich seiner

Schandtaten rühmend. Der Bursche ist uns leider wieder entwischt, aber dir wird das nicht gelingen.«

Die Wachmänner nahmen im Halbkreis Aufstellung um Conan, die Spitzen ihrer Hellebarden auf seine Brust gerichtet. Der Beamte bemerkte den Lederbeutel auf dem Tisch. »Was ist das? Deine letzte Beute? Wir werden sehen...«

Der dicke Mann schob eine Hand in den Beutel und tastete nach seinem Inhalt. Dann weiteten sich seine Augen. Er schrie entsetzt auf. Mit einem Ruck zog er die Hand aus dem Beutel. Eine jadegrüne Schlange hatte sich um sein Handgelenk geringelt und ihm ihre Fänge in den Handrücken gebohrt.

Panik ergriff die Gäste. Sie stürzten zur Tür und versuchten, sich zur gleichen Zeit hindurchzudrängen. Zwei Männer zogen die Messer und begannen gegeneinander zu kämpfen, ein anderer Dieb hatte einen der Wächter angesprungen und wälzte sich mit ihm am Boden. Zwei Kerzen wurden umgestoßen und erloschen, nur auf dem Schanktisch brannte noch eine kleine Öllampe. Im trüben Licht packte Conan Semiramis beim Handgelenk und zog sie zur Tür. Mit der flachen Seite des Schwertes bahnte er sich den Weg. Dann rannten sie in die Nacht hinaus und umrundeten mehrere Ecken, um eventuelle Verfolger abzuschütteln. Sie blieben stehen, um zu Atem zu kommen. Conan sagte:

»Nach dieser Geschichte bin ich in der Stadt nicht mehr sicher. Ich werde also verschwinden. Leb wohl, Semiramis.«

»Willst du nicht noch eine letzte Nacht mit mir verbringen?«

»Diesmal nicht. Ich muß versuchen, Nestor zu erwischen. Wenn der Dummkopf nicht geprahlt hätte, wären sie mir nicht so schnell auf die Spur gekommen. Er besitzt alle Schätze, während ich mit leeren Händen dastehe. Vielleicht kann ich ihn überreden, mir die Hälfte abzugeben; wenn nicht...« Seine Hand spannte sich um den Schwertgriff.

Semiramis seufzte. »Solange ich lebe, findest du in Shadizar immer einen Unterschlupf. Küß mich ein letztesmal.«

Sie umarmten sich kurz. Dann verschwand Conan wie ein Schatten in der Nacht.

Auf der korinthischen Straße, die von Shadizar nach Westen führt, erhebt sich, drei Bogenschußweiten von der Stadtmauer entfernt, der Ninusbrunnen. Eine halbe Stunde nach seiner Flucht aus der Taverne des Abuletes fand Conan Nestor, der auf dem steinernen Brunnenrand saß.

»Wie ist es dir mit deinen sieben Edelsteinen ergangen?« fragte Nestor.

Conan berichtete, wie sich sein Anteil an der Beute in Staub aufgelöst hatte. Er fuhr fort: »Da ich nun – dank deiner Schwatzhaftigkeit und Prahlucht – Shadizar den Rücken kehren muß und von meinem Anteil nichts übriggeblieben ist, wäre es nicht mehr als gerecht, wenn du das, was dir verblieben ist, mit mir teiltest.«

Nestor stieß ein freudloses Lachen aus. »Was mir verblieben ist?« wiederholte er. »Alter Junge, hier ist die Hälfte von dem, was mir geblieben ist.« Er fischte zwei Goldmünzen aus

seinem Gurt und warf Conan eine davon zu. Der Cimmerier fing sie auf. »Ich bin ohnehin in deiner Schuld, weil du mich davor bewahrt hast, von der einstürzenden Mauer erschlagen zu werden«, sagte Nestor.

»Wie ist es dir ergangen?«

»Als die Wache mich in der Taverne stellte, schleuderte ich einen Tisch gegen sie, der einige der Männer umwarf. Dann hüllte ich meine Beute in den Mantel, warf ihn über die Schulter und lief zur Tür. Ich stach einen Wächter nieder, der mich aufhalten wollte, dann traf mich ein Hieb auf den Rücken, der den Mantel aufschlitzte. Gold und Juwelen klirrten zu Boden, und alle Anwesenden – Gäste, Wachmänner und Beamte – stürzten sich darauf.« Er hob den Mantel und zeigte den klaffenden Riß. »Was hätte mir mein Schatz genützt, wenn mein Kopf eine Hellebarde am Westtor geziert hätte? Also nutzte ich die Verwirrung und machte mich aus dem Staub. Als ich die Stadtmauer hinter mir hatte, durchsuchte ich meinen Mantel, aber alles, was ich fand, waren diese beiden Goldstücke. Du kannst das eine gern behalten.«

Conan starrte sekundenlang auf die Münze in seiner Hand. Dann lachte er laut. »Was sind wir doch für großartige Schatzsucher! Crom, müssen die Götter ihren Spaß an uns gehabt haben!«

Nestor lächelte trocken. »Freut mich, daß du die Sache von der lustigen Seite siehst. Aber ich glaube doch, daß unsere Sicherheit in Shadizar nicht mehr gewährleistet ist.«

»Wohin willst du dich wenden?« fragte Conan.

»Nach Osten. Vielleicht finde ich einen Söldnerposten in Turan. Es heißt, daß König Yildiz erfahrene Kämpfer anwirbt, damit sie aus seinem wilden Haufen eine ordentliche Armee machen. Warum kommst du nicht mit, mein Junge? Du bist doch der geborene Soldat.«

Conan schüttelte den Kopf. »Nichts für mich, den ganzen Tag auf dem Exerzierplatz auf und ab zu marschieren und mich von einem specknackigen Offizier anbrüllen zu lassen: ›Vorwärts, marsch! Präsentiert die Hellebarde!‹ Wie ich höre, ist der Westen das geeignete Jagdgebiet für einen guten Dieb. Ich werde dort für einige Zeit mein Glück versuchen.«

»Mögen die barbarischen Götter mit dir sein«, sagte Nestor. »Frage in den Kasernen von Aghrapur nach mir, falls du es dir anders überlegst. Lebe wohl!«

»Lebe wohl!« erwiderte Conan. Ohne weitere Worte zu wechseln, trennten sich die beiden Männer.

Der Gott in der Schale

Conans Erlebnisse im Elefantenturm und in den Ruinen von Larsha haben seine Abneigung gegen die Zauberei des Ostens verstärkt. Er flieht nordwärts nach Nemediä, dem zweitmächtigsten hyborischen Königreich nach Aquilonia. In der Stadt Numalia betätigt er sich wieder als Dieb.

Arus, der Wächter, umklammerte die Armbrust und fühlte, wie ihm beim Anblick der Leiche der Schweiß aus allen Poren brach. Es ist nie angenehm, dem Tod an einer einsamen Stelle um Mitternacht zu begegnen. Arus hatte sich noch nicht an das Gebäude gewöhnen können, obwohl er schon seit einigen Monaten als Wächter in ihm arbeitete. Es war ein großartiger Bau, dieses mächtige Museum, das die Menschen Kallian Publicos Tempel nannten, und nun starrte Arus auf die reglose Gestalt herab, die einst der reiche und mächtige Eigentümer des Tempels gewesen war.

Menschen, die Kallian Publico gehaßt hatten, hätten ihn jetzt kaum wiedererkannt. Sein Gesicht war schwärzlich angelaufen, die Augen waren ihm aus den Höhlen getreten. An den dicken Fingern blitzten juwelenbesetzte Ringe.

»Warum haben sie seine Ringe nicht gestohlen?« sagte der Wächter nachdenklich. Dann zuckte er zusammen. Durch den dunklen Seidenvorhang vor einem der Gänge, die in den Saal führten, trat eine Gestalt.

Arus sah einen großen, kräftig gebauten jungen Mann, nackt bis auf sein Lendentuch und die bis zur halben Wade geschnürten Sandalen. Die Haut des Unbekannten war von der Wüstensonne braun gebrannt. Auf den ersten Blick erkannte Arus, daß es sich nicht um einen Nemedier handelte. Unter wirrem schwarzem Haar funkelten blaue Augen. Ein langes Schwert hing ihm in einer Lederscheide vom Hüftgurt herab.

Der Fremde musterte den Toten neugierig.

»Warum hast du ihn umgebracht?« fragte Arus.

Der andere schüttelte den Kopf. »Ich habe ihn nicht getötet«, erwiderte er, der Nemedisch mit barbarischem Akzent sprach. »Wer ist er?«

»Kallian Publico«, erwiderte Arus und wich zurück.

»Der Eigentümer des Hauses?«

»Ja.« Arus hatte die Wand erreicht. Er packte das dicke Seil, das dort hing, und zerrte heftig daran. Draußen begann eine Warnglocke zu erklingen.

Der Fremde zog die Brauen zusammen. »Warum hast du das getan?« fragte er. »Es wird die Wächter herbeirufen.«

»Ich bin der Wächter«, sagte Arus, allen Mut zusammennehmend. »Rühr dich nicht von der Stelle, wenn du nicht willst, daß ich dir einen Bolzen in die Brust jage.«

Der Fremde zeigte keine Furcht, schien aber zu zögern, ob er dem Befehl folgen oder sich freie Bahn schaffen sollte. Aber schon hörte er, wie eine Tür aufgestoßen wurde und Stimmengewirr sich näherte. Ein halbes Dutzend Männer stürmte in den Saal. Sie trugen kurze Schwerter und Hellebarden.

»Was, zum Teufel, ist geschehen?« fragte der vorderste der Männer, dessen scharf geschnittene Züge wie auch das zivile Gewand ihn von seinen Begleitern unterschieden.

»Bei Mitra, Demetrio!« stieß Arus hervor. »Heute nacht scheint das Glück auf meiner Seite zu sein. Ich hatte nicht erwartet, daß die Wache so schnell erscheinen würde, oder daß du sie anführtest.«

»Ich machte gerade die Runden mit Dionus«, erwiderte Demetrio. »Als wir am Tempel vorbeikamen, erklang die Glocke. Aber wer ist dies? Ishtar! Der Eigentümer des Tempels selbst!«

»Kein anderer«, nickte Arus. »Und heimtückisch ermordet.

Als ich vor wenigen Minuten die Tür zum Säulengang prüfte, fand ich sie offen. Nur Kallian Publico hatte einen Schlüssel dazu, und dieser Schlüssel hängt an seinem Gurt. Ich trat ein und fand den Toten. Ich habe ihn nicht berührt.«

Demetrio blickte den Fremden an. »Und wer ist dies?«

»Zweifellos der Mörder!« behauptete Arus. »Er kam aus dieser Tür dort drüben. Er ist Barbar aus dem Norden – vielleicht ein Hyperboreer oder ein Bossonier.«

»Wer bist du?« fragte Demetrio.

»Ich bin Conan, ein Cimmerier«, antwortete der Barbar.

»Hast du diesen Mann umgebracht?«

Der Cimmerier schüttelte den Kopf.

»Antworte mir!« herrschte der andere ihn an.

Die blauen Augen begannen zu funkeln. »Ich bin kein Hund, mit dem man so reden kann!«

»Aha, unverschämt obendrein!« sagte Demetrios Begleiter. Er war ein großer Mann mit den Insignien des Polizeipräfekten. »Ich werde ihm seine Unverschämtheit schnell austreiben. Mach den Mund auf! Warum hast du...«

»Einen Augenblick, Dionus«, sagte Demetrio. »Bursche, ich bin der Vorsitzende der Inquisitionskammer der Stadt Numalia. Du sagst mir, was du hier suchst, und wenn du nicht der Mörder bist, so beweise es.«

Der Cimmerier zögerte. Er zeigte keine Furcht, höchstens die Verwunderung des Barbaren angesichts einer ihm unverständlichen zivilisierten Welt.

Demetrio wandte sich Arus zu. »Erzähle du mir, während er es sich überlegt: Hast du gesehen, wie Kallian Publico heute abend den Tempel verließ?«

»Nein, Herr. Er ist gewöhnlich schon fort, wenn ich meine Rundgänge beginne. Das große Tor war verschlossen und verriegelt.«

»Konnte er das Gebäude noch einmal betreten haben, ohne von dir gesehen zu werden?«

»Es ist möglich, aber unwahrscheinlich. Wenn er noch einmal aus seinem Haus hergekommen wäre, hätte er den Wagen benutzt, denn der Weg ist lang, und Kallian Publico geht nie zu Fuß. Ich hätte das Rattern der Räder auf dem Kopfsteinpflaster hören müssen, selbst wenn ich mich auf der anderen Seite des Tempels befunden hätte.«

»Du hast keine Schreie oder sonstigen Geräusche eines Kampfes gehört?«

»Nein, Herr, aber das ist nicht auffällig. Die Mauern des Tempels sind so dick, daß sie keinen Laut durchlassen.«

»Warum alle diese Fragen und Überlegungen?« wollte der Präfekt wissen. »Hier ist unser Mann, woran ich keine Sekunde zweifle. Bringen wir ihn zum Gerichtshof. Ich werde ihn foltern lassen, bis er ein Geständnis ablegt.«

Demetrio musterte den Barbaren. »Hast du verstanden, was er sagte?« fragte der Inquisitor. »Was hast du darauf zu erwidern?«

»Daß ich den Mann, der Hand an mich legt, zu seinen Ahnen schicke«, erwiderte der Cimmerier.

»Warum bist du hier eingedrungen, wenn nicht, um diesen Mann zu töten?« beharrte Demetrio.

»Ich kam, um zu stehlen.«

»Um was zu stehlen?«

Conan zögerte. »Nahrung.«

»Das ist eine Lüge!« sagte Demetrio. »Du wußtest, daß du hier keine Nahrung finden würdest. Sprich die Wahrheit oder...«

Die Hand des Cimmeriers schloß sich um den Schwertgriff.

»Ich habe dich nicht angeklagt, Kallian ermordet zu haben«, sagte Demetrio scharf. »Du mußt aber zugeben, daß der Schein gegen dich spricht. Wie bist du in den Tempel gelangt?«

»Ich versteckte mich im Schatten des Lagerhauses hinter dem Tempel«, antwortete Conan. »Als dieser Kerl –«, er deutete auf Arus, »vorüber war und die Ecke umrundet hatte, lief ich zur Mauer und überstieg sie...«

»Eine Lüge!« schaltete Arus sich ein. »Diese Mauer ist so steil, daß kein Mensch sie erklimmen kann.«

»Hast du noch nie einen Cimmerier einen steilen Felsen erklimmen sehen?« fragte Demetrio. »Außerdem leite *ich* die Untersuchung. Fahre fort, Conan.«

»Es war ein leichter Aufstieg, denn die Ecke ist mit Wandbehängen geschmückt. Ich war auf dem Dach, ehe dieser Mann seine Runde beendet hatte. Ich entdeckte eine Falltür mit einem eisernen Riegel, der von der Innenseite vorgeschoben war. Ich zerbrach den Riegel und kam in eine Bodenkammer. Ich hielt mich nicht lange auf, sondern ging gleich zur Treppe...«

»Wie konntest du wissen, wo sich die Treppe befand? Zu diesen oberen Räumen hatten nur Kallians Diener und seine reichen Kunden Zutritt.«

Conan schwieg verbissen.

»Was tatest du, nachdem du die Treppe erreicht hattest?« fragte Demetrio weiter.

»Ich stieg sie sofort hinab«, murmelte der Cimmerier. »Sie brachte mich in den Raum hinter der Tür mit dem Vorhang dort drüben. Als ich die Stufen herabstieg, hörte ich, wie eine andere Tür geöffnet wurde. Ich blickte durch die Wandbehänge und sah diesen Mann, der gebeugt über dem Toten stand.«

»Warum hast du dein Versteck verlassen?«

»Weil ich zuerst dachte, es handele sich um einen anderen Dieb, der gekommen war, um zu stehlen, was ich...« Der Cimmerier verstummte mitten im Satz.

»Um zu stehlen, wohinter du her warst!« beendete Demetrio den Satz für ihn. »Du hast dich in den oberen Räumen nur Sekunden aufgehalten, obwohl dort oben die reichste Beute zu machen war. Du bist von jemand, der den Tempel genau kennt, geschickt worden, um etwas ganz Bestimmtes zu stehlen!«

»Und um Kallian Publico zu ermorden!« rief Dionus. »Bei Mitra, wir haben den Nagel auf den Kopf getroffen! Packt ihn, Männer – ehe es hell wird, haben wir sein Geständnis.«

Conan sprang mit einer wilden Verwünschung zurück und riß das Schwert aus der Scheide. »Zurück, wenn euch euer Leben lieb ist!« zischte er. »Durch Foltern könnt ihr vielleicht

armselige Krämer zu Geständnissen bringen. Wagt aber nicht, Hand an einen Mann aus den Bergen zu legen! Und du, Wächter, laß die Finger von deiner Armbrust!«

»Warte!« sagte Demetrio. »Dionus, pfeif deine Hunde zurück. Ich bin immer noch nicht überzeugt, daß er der Mörder ist.« Er beugte sich dem anderen zu und flüsterte ihm etwas ins Ohr.

»Also gut«, brummte Dionus, »Tretet zurück, Männer, aber laßt ihn nicht aus den Augen.«

»Gib mir dein Schwert«, sagte Demetrio zu Conan.

»Nimm es, wenn du kannst!« zischte Conan.

Der Inquisitor zuckte die Schultern. »Also gut. Versuche aber nicht zu fliehen. Männer mit Armbrüsten bewachen die Ausgänge.« Er wandte sich wieder dem Toten zu.

»Erwürgt«, murmelte er. »Warum ihn erwürgen, wenn ein Schwert viel schnellere Arbeit leistet? Diese Cimmerier werden, wie man sagt, mit dem Schwert in der Hand geboren. Ich habe nie davon gehört, daß sie einen Menschen auf diese Art umbrachten.«

»Vielleicht gerade, um den Verdacht von sich abzulenken«, sagte Dionus.

»Möglich.« Demetrio tastete die Leiche ab. »Er ist seit wenigstens einer halben Stunde tot. Wenn Conan hinsichtlich seines Eindringens in den Tempel die Wahrheit gesprochen hat, kann er den Mann kaum umgebracht haben, bevor Arus das

Gebäude betrat. Zugegeben – er könnte lügen, könnte schon früher eingedrungen sein.«

»Ich bin über die Mauer geklettert, nachdem Arus seine letzte Runde machte«, sagte Conan.

»Das sagst du.« Demetrio beugte sich über die Kehle des Toten. Zweifelnd schüttelte er den Kopf. »Warum sollte der Mörder ein mehr als armdickes Tau benutzen? Wie hat er es fertiggebracht, diese furchtbaren Verletzungen zu verursachen?«

Er richtete sich auf und ging zur nächsten, auf den Gang führenden Tür. »Hier ist eine Büste von ihrer Säule gestoßen worden«, stellte er fest, »und hier ist der Boden zerkratzt, und die Wandbehänge sind in Unordnung gebracht. Kallian Publico muß in jenem Raum angegriffen worden sein. Vielleicht konnte er sich von dem Angreifer lösen oder schleppte ihn mit, als er zu fliehen versuchte. Jedenfalls taumelte er auf den Gang hinaus, wo der Mörder seine Tat vollendete.«

»Und wo ist der Mörder, wenn dieser Heide es nicht ist?« fragte der Präfekt.

»Ich habe den Cimmerier noch nicht von der Liste der Verdächtigen gestrichen«, erwiderte der Inquisitor. »Aber wir werden jenen Raum untersuchen.«

Er blieb stehen und lauschte. Von der Straße her erklang das Rattern von Wagenrädern, die sich näherten und dann verstummten.

»Dionus!« befahl der Inquisitor. »Schicke zwei Wächter hinaus. Sie sollen den Wagen suchen und den Fahrer herbringen.«

Arus, der sich mit allen Straßengeräuschen in diesem Viertel auskannte, sagte: »Ich glaube, er hat vor Promeros Haus gehalten, gegenüber dem Laden des Seidenhändlers.«

»Wer ist Promero?« fragte Demetrio.

»Der Sekretär Kallian Publicos.«

»Dann soll er mit dem Fahrer hergebracht werden«, entschied Demetrio.

Zwei der Wächter entfernten sich. Kurze Zeit darauf kehrten sie zurück und schoben zwei Männer vor sich her. Der eine war kräftig gebaut und dunkelhäutig. Er trug neben der Peitsche einen Lederhelm und das lange Gewand des Wagenlenkers. Der andere Mann war kleiner und machte einen furchtsamen Eindruck. Er prallte zurück, als er die Leiche erblickte.

»Ich wußte, daß diese Sache böse enden würde!« stieß er hervor.

Demetrio sagte: »Du bist der Sekretär Promero, nehme ich an. Und du?«

»Enaro, Kallian Publicos Wagenlenker.«

»Der Anblick seiner Leiche scheint dich nicht sonderlich zu rühren«, sagte Demetrio.

»Warum sollte er mich rühren?« Die dunklen Augen blitzten. »Jemand hat nur getan, was ich nicht zu tun wagte.«

»Aha!« murmelte der Inquisitor. »Bist du ein freier Mann?«

Enaro entblöbte als Antwort seine Schulter, so daß alle das Brandzeichen des Sklaven sehen konnten.

»Wußtest du, daß dein Herr heute nacht hierherkommen wollte?«

»Nein. Ich fuhr mit dem Wagen abends wie üblich zum Tempel. Er stieg ein, und ich fuhr in Richtung seines Hauses, aber bevor wir den Palianweg erreichten, befahl er mir umzukehren und ihn zurückzufahren. Er schien sehr aufgeregt.«

»Du hast ihn also wieder zum Tempel gebracht?«

»Nein. Er befahl mir, an Promeros Haus zu halten. Dort entließ er mich mit dem Befehl, ihn kurz nach Mitternacht abzuholen.«

»Wann war das?«

»Kurz nach Einbruch der Dunkelheit. Die Straßen waren fast verlassen.«

»Was tatest du dann?«

»Ich kehrte in die Sklavenunterkunft zurück, wo ich blieb, bis es Zeit war, zu Promero zu fahren. Diese Männer packten mich, als ich vor der Tür mit Promero sprach.«

»Hast du eine Vermutung, warum Kallian Promero aufsuchte?«

»Er sprach mit Sklaven nicht über seine Geschäfte.«

Demetrio wandte sich an Promero. »Was wollte Kallian in deinem Haus?«

»Wir hatten... geschäftliche Dinge zu besprechen.«

»Du lügst«, sagte Demetrio. »Ich frage dich noch einmal: Was wollte er bei dir?«

»Ich weiß es nicht! Ich weiß überhaupt nichts!« Promeros Stimme klang schrill. »Ich hatte nichts damit zu tun...«

»Bring ihn zum Sprechen, Dionus!« sagte Demetrio. Dionus nickte einem der Männer zu, der sich grinsend den beiden Gefangenen näherte.

»Weißt du, wer ich bin?« fragte er und schob den Kopf vor.

Der Sekretär nickte. »Du bist Posthumus. Du hast im Gerichtshof einem Mädchen, das seinen Liebhaber nicht preisgeben wollte, ein Auge ausgedrückt.«

»Ich bekomme immer, was ich haben will!« sagte der Wächter. Er packte den Sekretär beim Kragen und schüttelte ihn. »Raus mit der Sprache! Antworte dem Inquisitor!«

»Oh, Mitra, Gnade!« jammerte der Sekretär. »Ich schwöre...«

Posthumus schlug ihm ins Gesicht, dann warf er ihn zu Boden und versetzte ihm einen Fußtritt.

»Gnade!« wimmerte das Opfer. »Ich werde – ich werde alles sagen...«

»Dann steh auf!« schrie Posthumo. »Schluß mit dem Gejammer!«

Dionus warf Conan einen schnellen Blick zu, um festzustellen, ob die Szene ihn beeindruckte. »Da siehst du, wie es denen ergeht, die sich der Polizei in den Weg stellen.«

Conan spie aus. »Er ist ein Schwächling und ein Narr«, sagte er. »Wenn *mich* einer von diesen Männern berührt, ist er ein Kind des Todes.«

»Wirst du jetzt sprechen?« fragte Demetrio den Sekretär.

»Ich werde alles sagen, was ich weiß.« Promero richtete sich stöhnend auf. »Kallian kam kurz nach meiner Ankunft – ich verließ den Tempel mit ihm zusammen – in mein Haus und schickte den Wagen fort. Er drohte mir mit dem Verlust meiner Stellung, wenn ich je darüber spräche. Ich bin ein armer Mann und habe keine Freunde und Gönner. Wenn ich meine Stellung verliere, muß ich verhungern.«

»Was kümmert das mich!« sagte Demetrio. »Wie lange blieb er in deinem Haus?«

»Bis etwa eine halbe Stunde vor Mitternacht. Dann ging er zum Tempel, um das auszuführen, was er sich vorgenommen hatte.«

»Und was war das?«

Promero zögerte, aber ein Blick auf den grinsenden Posthumus genügte, und der Sekretär sprach weiter. »Es gab etwas im Tempel, das er sich genauer ansehen wollte.«

»Und warum die Geheimniskrämerei?«

»Weil der Gegenstand, um den es ging, ihm nicht gehörte. Er war im Morgengrauen von einer Karawane aus dem Süden gebracht worden. Die Männer, die zu der Karawane gehörten, wußten nur, daß der Gegenstand ihnen von einer anderen Karawane übergeben worden war und daß er für Caranthes von Hanumar, den Priester der Ibis, bestimmt war. Der Führer der Karawane war für die sichere Ablieferung bezahlt worden, wollte aber nach Aquilonia weiter, ohne den Umweg über Hanumar zu machen. Darum bat er, den Gegenstand im Tempel lassen zu dürfen, bis Caranthes ihn abholte. Kallian war einverstanden und erklärte sich bereit, selbst einen Boten zu Caranthes zu senden, aber später überlegte er es sich anders und verbot mir, den Boten zu schicken.«

»Und was war das für ein Gegenstand?«

»Ein Sarkophag, wie man ihn in alten stygischen Gräbern findet. Dieser war hoch und rund, wie eine metallene Schale mit Deckel. Das Material war kupferähnlich, aber härter und mit Hieroglyphen bedeckt wie die alten Druidensteine im südlichen Stygien. Gravierte Kupferstreifen hielten den Deckel auf der Schale.«

»Was befand sich darin?«

»Die Männer von der Karawane wußten es nicht. Sie sagten nur, der Inhalt stamme aus dem Land jenseits der Pyramiden und

sei für Caranthes bestimmt, weil der Absender den Priester der Ibis liebte. Kallian Publico glaubte, die Schale enthielte das Diadem der Riesenkönige, die in jenem Land lebten, bevor die Stygier dorthin kamen. Er machte mich auf ein Zeichen aufmerksam, das in den Deckel graviert war. Es hatte die Gestalt des Diadems, das die Riesenkönige nach der Legende trugen. Er war verrückt nach dem einmaligen Schmuckstück, das mit Steinen besetzt war, von denen jeder einzelne mehr wert war als alle Juwelen der modernen Welt.

Ich warnte ihn, aber kurz vor Mitternacht ging er allein in den Tempel, nachdem der Wächter seine Runde gemacht hatte; dann kehrte ich in mein Haus zurück. Kallian hatte die Absicht, sich des Diadems zu bemächtigen und dann am Morgen großes Geschrei zu erheben, es sei ihm gestohlen worden. Außer dem Wagenlenker und mir wußte niemand von seiner Rückkehr zum Tempel, und er wußte, daß wir nicht wagen würden, ihn zu verraten.«

»Aber der Wächter?« warf Demetrio ein.

»Kallian hatte nicht die Absicht, sich von ihm sehen zu lassen. Er wollte ihn verdächtigen, mit den Dieben gemeinsame Sache gemacht zu haben«, antwortete Promero. Arus schluckte schwer, als er sich der Gefahr bewußt wurde, in der er geschwebt hatte.

»Wo befindet sich dieser Sarkophag?« fragte Demetrio. Promero wies in die Richtung, und der Inquisitor räusperte sich. »Also in dem gleichen Raum, in dem Kallian angegriffen worden sein muß.«

Promero rang die Hände. »Warum sollte jemand aus Stygien Caranthes ein Geschenk senden? Alte Götter und seltsame Mumien sind oft auf den Karawanenstraßen befördert worden, aber wer in Stygien soll den Priester der Ibis so lieben? In Stygien verehrt man noch immer den Erzdämon Set. Ibis und Set haben einander bekämpft, solange man zurückdenken kann, und Caranthes hat sein ganzes Leben lang in Sets Priestern seine Feinde gesehen. Hinter all dem muß sich ein dunkles Geheimnis verbergen.«

»Zeige uns den Sarkophag!« befahl Demetrio, und Promero übernahm zögernd die Führung. Alle anderen folgten, als sie durch die verschobenen Wandbehänge den Raum betraten, der schwächer erhellt war als der Gang. Auf zwei Seiten zweigten Türen ab, und die Wände waren mit Bildern von Göttern aus fernen Landen geschmückt. Promero rief:

»Seht dort! Die Schale! Sie ist offen – und leer!«

In der Mitte des Raumes stand ein beinahe zylindrischer Behälter, fast vier Fuß hoch und in der Mitte, an seiner ausladendsten Stelle, etwa drei Fuß durchmessend. Der schwere, mit Gravuren verzierte Deckel lag am Boden, daneben ein Hammer und ein Meißel.

Demetrio warf einen Blick in den Behälter, versuchte die Hieroglyphen zu entziffern und wandte sich an Conan.

»Ist dies die Schale, die du stehlen wolltest?«

Der Barbar schüttelte den Kopf. »Wie könnte ein Mann allein sie davontragen?«

»Die Kupferbänder wurden in Eile und mit diesem Meißel durchtrennt«, erklärte Demetrio. »Hier sind Spuren, die der abrutschende Hammer auf dem Metall hinterließ. Wir können wohl annehmen, daß Kallian den Behälter öffnete. Jemand hatte sich in der Nähe versteckt – möglicherweise hinter den Wandbehängen des Ganges. Als Kallian den Deckel gelöst hatte, sprang der Mörder ihn an. Ebensogut kann er ihn erst getötet und dann den Behälter selbst erbrochen haben.«

Promero deutete auf den Deckel. »Was sollen diese Zeichen bedeuten?«

Demetrio beugte sich tiefer. »Nach meiner Meinung handelt es sich um eine Art Krone«, mutmaßte er.

»Nein!« stieß Promero hervor. »Ich habe Kallian gewarnt, aber er wollte mir nicht glauben! Es ist eine geschuppte Schlange, die sich zusammengerollt hat und die Schwanzspitze mit dem Rachen umschließt. Es ist das Zeichen Sets, der Alten Schlange, des Gottes der Stygier! Diese Schale ist zu alt für eine von Menschen bewohnte Welt – sie ist ein Überbleibsel aus der Zeit, als Set in der Gestalt eines Menschen über die Erde schritt. Vielleicht setzte die Rasse, die seinen Lenden entsprang, die Gebeine ihrer Könige in solchen Behältern bei!«

»Willst du vielleicht behaupten, diese vermoderten Gebeine wären aufgestanden, hätten Kallian Publico erdrosselt und sich dann aus dem Staube gemacht?«

»Es war kein Mensch, der in dieser Schale zur Ruhe gebettet wurde«, flüsterte der Sekretär ängstlich. »Welcher Mensch könnte darin liegen?«

Demetrio stieß eine Verwünschung aus. »Wenn Conan nicht der Täter ist, befindet sich der Mörder noch in diesem Gebäude. Dionus und Arus, ihr bleibt mit mir und den drei Gefangenen hier, die anderen durchsuchen das Haus! Wenn der Mörder entkommen ist, bevor Arus den Toten fand, kann er nur auf dem gleichen Weg entkommen sein, auf dem Conan eindrang. Und dann hätte der Barbar ihn sehen müssen – sofern er uns die Wahrheit berichtete.«

»Ich sah niemanden als diesen Mann«, grollte Conan und deutete auf Arus.

»Natürlich nicht, weil du selbst der Mörder bist«, sagte Dionus. »Wir vergeuden nur unsere Zeit, aber um die Form zu wahren, werden wir das Gebäude durchsuchen. Finden wir niemanden, so verspreche ich dir, daß dein Kopf rollt.«

Conan bleckte als Antwort nur die Zähne. Die Männer begannen mit der Durchsuchung. Die Zurückgebliebenen hörten ihre Schritte in allen Stockwerken. Möbel wurden gerückt, Türen geöffnet und zugeschlagen. Durch Zurufe verständigten die Suchenden sich untereinander.

»Conan«, sagte Demetrio, »du weißt, was es bedeutet, wenn sie niemanden finden.«

»Ich habe ihn nicht getötet«, sagte der Cimmerier. »Wenn er versucht hätte, mich an der Ausführung meines Planes zu

hindern, hätte ich ihm den Schädel gespalten; ich sah ihn zum erstenmal, als ich seine Leiche entdeckte.«

»Jedenfalls hat dich jemand zum Stehlen hergeschickt«, fuhr Demetrio fort. »Durch dein Schweigen gerätst du auch in Mordverdacht. Schon die Tatsache deiner Anwesenheit genügte, dich in die Minen zu schicken, ob du nun gestehst oder nicht. Es würde zu deinen Gunsten sprechen, wenn du ehrlich erklärtest, was dich hierhergeführt hat.«

»Also gut«, sagte der Barbar unwillig. »Ich kam her, um den zamorischen Diamantenkelch zu stehlen. Jemand fertigte mir eine Zeichnung des Tempels an und verriet mir, wo ich nach dem Kelch suchen müsse. Er wird in diesem Raum aufbewahrt.« Er deutete in eine Nische. »Dort, in einem Hohlraum unter dem kupfernen shemitischen Gott.«

»Er spricht die Wahrheit«, bestätigte Promero. »Ich war überzeugt, daß höchstens ein halbes Dutzend Menschen dieses Versteck kennt.«

Dionus lachte spöttisch. »Und wenn es dir gelungen wäre, den Kelch zu stehlen, hättest du ihn wirklich dem gebracht, der dir den Auftrag dazu gab?«

»Ich bin kein Hund«, sagte Conan. »Ich halte mein Wort.«

»Wer hat dich hergeschickt?« fragte Demetrio, aber Conan schwieg verbissen. Die Wächter kamen von ihrer Suche zurück.

»Niemand verbirgt sich in diesem Haus«, sagten sie. »Wir haben keinen Winkel ausgelassen. Wir fanden die Falltür, durch die der Barbar eingedrungen ist. Es stimmt,

daß der Riegel zerbrochen ist. Jemand, der auf diesem Weg entflohen wäre, hätte von uns gesehen werden müssen, es sei denn, er wäre vor unserer Ankunft geflohen. Zudem hätte er Möbel übereinanderstellen müssen, um die Falltür von unten zu erreichen, und das ist nicht geschehen. Warum kann er das Gebäude nicht kurz vor Arus' Auftauchen durch die Vordertür verlassen haben?«

»Weil die Tür von innen verschlossen war und es nur zwei Schlüssel für das Schloß gibt. Den einen hat Arus, der andere hängt noch immer am Gurt des Toten.«

Ein anderer Wächter sagte: »Ich glaube, ich sah den Strick, den der Mörder benutzte.«

»Wo ist er, du Narr?« stieß Demetrio hervor.

»Im Raum nebenan«, erwiderte der Wächter. »Es ist ein dickes schwarzes Tau, das um einen Marmorpfeiler geschlungen war. Ich konnte es nicht erreichen.«

Er ging voran in den Raum, der mit Marmorstatuen gefüllt war, und deutete auf eine hohe Säule. Dann blieb er stehen und riß die Augen auf. »Es ist verschwunden!« stieß er hervor.

»Es war nie dort«, sagte Dionus spöttisch.

»Bei Mitra, doch! Dicht oberhalb des geschnitzten Rankenwerkes um den Pfeiler geschlungen! Genaueres konnte ich nicht erkennen, weil der obere Teil der Säule im Schatten liegt, aber das Seil war da.«

»Du bist betrunken«, sagte Demetrio und wandte sich um.
»Kein Mensch kann so weit in die Höhe reichen, und an dem glatten Pfeiler kann niemand emporklettern.«

»Ein Cimmerier könnte es«, murmelte einer der Männer.

»Möglich. Gut, nehmen wir an, daß Conan Kallian erdrosselte, das Seil um den Pfeiler schlang, den Gang überquerte und sich in dem Raum mit der Treppe versteckte. Wie kann er es dann entfernt haben, nachdem du es gesehen hast? Wir haben ihn nicht aus den Augen gelassen, seit Arus die Leiche entdeckte. Nein, ich sage dir, daß Conan den Mord nicht begangen hat. Ich bin überzeugt, daß der wirkliche Mörder Kallian tötete, um sich anzueignen, was der Behälter enthielt, und daß er sich noch in einem geheimen Winkel dieses Gebäudes versteckt hält. Wenn wir ihn nicht finden, müssen wir den Barbaren anklagen, um der Gerechtigkeit Genüge zu tun, aber – wo ist Promero geblieben?«

Sie waren zu der reglosen Gestalt im Gang zurückgekehrt. Dionus rief nach Promero, der aus dem Raum kam, in dem die leere Schale stand. Er zitterte am ganzen Körper, und sein Gesicht war kalkweiß.

»Was gibt es, Mann?« fragte Demetrio.

»Ich entdeckte ein Symbol am Boden der Schale«, erklärte Promero. »Keine alle Hieroglyphe, sondern ein frisch eingeritztes Zeichen. Das Zeichen Thot-Amons, des stygischen Zaubermeisters, des Todfeindes von Caranthes! Er muß die Schale in einer der Höhlen unter den Pyramiden gefunden haben. Die Götter früherer Zeiten starben nicht wie Menschen

– sie fielen in einen langen Schlaf und wurden von ihren Anbetern in Sarkophagen versiegelt, damit niemand ihren Schlaf stören könne. Toth-Amon schickte Caranthes den Tod – Kallians Gier war aber stärker als seine Furcht – , und nun lauert der Tod in unserer Nähe und wartet auf eine Gelegenheit, zuschlagen zu können.«

»Du Narr!« schrie Dionus wütend und versetzte Promero einen Schlag auf den Mund. Dann wandte er sich Demetrio zu. »Mir scheint, es bleibt uns nichts anderes übrig, als den Barbaren festzunehmen und...«

Der Cimmerier stieß einen Schrei aus und starrte auf die Tür, die in den Raum neben der Kammer mit den Statuen führte. »Ich sah, daß sich dort drin etwas bewegte! Ich konnte es durch den Türvorhang erkennen. Etwas huschte wie ein dunkler Schatten über den Boden.«

»Unsinn!« sagte Posthumo. »Wir haben den Raum durchsucht.«

»Er hat etwas gesehen!« Promeros Stimme schnappte vor Aufregung fast über. »Dieses Gebäude ist verhext! Etwas ist aus dem Sarkophag geschlüpft und hat Kallian Publico erdrosselt! Jetzt lauert es in jenem Raum auf sein nächstes Opfer. Mitra bewahre uns vor den Mächten der Finsternis! Herr, laß diesen Raum noch einmal durchsuchen!« wandte er sich bittend an Dionus.

Als der Präfekt sich abwandte, grinste Posthumo. »Als Sekretär des Ermordeten ist es deine Aufgabe, den Mörder zu finden«, sagte er. Er packte Promero beim Nacken,

schob ihn zur Tür und gab ihm einen so heftigen Stoß, daß Promero in den Raum geschleudert wurde und halb betäubt liegenblieb.

»Genug«, sagte Dionus und musterte den Cimmerier. Der Präfekt hob die Hand, und die Luft war von Spannung erfüllt, aber dann gab es eine Unterbrechung. Ein Wächter trat ein, einen jungen Mann hinter sich her zerrend, der seiner Kleidung nach zu den wohlhabenden Schichten gehörte.

»Dieser Bursche schlich hinter dem Tempel herum«, erklärte der Wächter und sah sich Anerkennung heischend um. Statt dessen wurde er mit Schimpfworten bedacht.

»Laß diesen Herrn sofort frei, du hohlköpfiger Esel!« schrie der Präfekt. »Kennst du Aztrias Petanius nicht, den Neffen des Gouverneurs?«

Der geckenhaft gekleidete junge Mann schnippte ein Stäubchen von seinem Ärmel. »Niemand braucht sich zu entschuldigen, guter Dionus«, sagte er. »Die Pflicht steht über allem, wie ich weiß. Ich war auf dem Heimweg von einem nächtlichen Gelage und ging zu Fuß, um meinen Schädel vom Weindunst zu klären. Was gibt es hier? Bei Mitra, handelt es sich um einen Mord?«

»Nicht weniger als Mord, Herr«, erwiderte der Präfekt. »Aber wir haben auch einen der Tat Verdächtigen hier, obwohl Demetrio nicht von seiner Schuld überzeugt zu sein scheint.«

»Ein Ungeheuer«, murmelte der junge Aristokrat nach einem kurzen Blick auf Conan. »Wie kann jemand an seiner

Schuld zweifeln? Nie habe ich ein so gewalttätiges Gesicht gesehen.«

»O doch, du hast, du parfümierter Weichling«, sagte der Cimmerier. »Oder hast du mich etwa nicht angestiftet, den zamorischen Kelch für dich zu stehlen? Ein Gelage, wie? Hah! Du hast im Schatten auf mich gewartet, um die Beute in Empfang zu nehmen. Ich wäre nie auf den Gedanken gekommen, dich preiszugeben, wenn du dich anders verhalten hättest. Aber jetzt wirst du diesen Männern bestätigen, daß du mich über die Mauer klettern sahst, nachdem der Wächter seine letzte Runde machte, damit sie begreifen, daß ich keine Zeit hatte, den Dicken umzubringen, bevor Arus den Tempel betrat und die Leiche entdeckte.«

Demetrios Blick ging schnell zu Aztrias, dessen Miene unbewegt geblieben war. »Wenn das, was er sagt, stimmt, Herr, kommt er als Mörder nicht in Betracht, und wir könnten den versuchten Diebstahl vergessen. Der Cimmerier verdiente zwar zehn Jahre Zwangsarbeit für diesen Einbruch, aber wenn du ein gutes Wort für ihn einlegst, werden wir es so einrichten, daß er fliehen kann, so daß niemand von der Sache erfährt. Ich verstehe das Ganze. Du wärest nicht der erste junge Adlige, der zu solchen Mitteln greifen muß, um Spielschulden und ähnliches zu bezahlen – aber du könntest dich auf unsere Diskretion verlassen.«

Conan blickte den jungen Mann erwartungsvoll an, aber Aztrias zuckte die Schultern und gähnte gelangweilt.

»Ich kenne ihn nicht«, antwortete er. »Er ist verrückt, zu behaupten, ich hätte ihn angestiftet. Soll er seine gerechte Strafe

bekommen. Er hat ein breites Kreuz, und die Arbeit in den Minen wird ihm guttun.«

Ohne Warnung handelte Conan blitzschnell. Sein Schwert blitzte im Kerzenlicht. Aztrias stieß einen gellenden Schrei aus den Conans Hieb beendete, als die scharfe Klinge den Kopf des jungen Mannes von den Schultern trennte.

Demetrio zog einen Dolch und wollte sich auf den Cimmerier stürzen. Wie eine Katze wirbelte Conan herum und stieß zu. Demetrio zuckte zurück, aber die Schwertspitze durchbohrte seinen Schenkel. Vor Schmerz stöhnend, sank Demetrio aufs Knie.

Conan kannte keinen Pardon. Die Hellebarde, die Dionus hob, rettete den Schädel des Präfekten vor der pfeifenden Klinge, die vom Schaft der Waffe abglitt und ihm das rechte Ohr vom Kopf trennte. Die Geschmeidigkeit und Schnelligkeit Conans lähmte die Wachmänner. Wahrscheinlich hätte Conan die Hälfte von ihnen niedergemetzelt, bevor sie sich verteidigen konnten, wäre es dem stämmigen Posthumo nicht gelungen, den Cimmerier zu umschlingen und ihm den Arm mit dem Schwert an den Leib zu pressen. Conans linke Hand zuckte blitzschnell zum Kopf des Wächters, und Posthumo taumelte schreiend zurück. Der Cimmerier hatte ihm ein Auge ausgestoßen.

Ein Satz brachte Conan aus dem Bereich der drohend gegen ihn gerichteten Hellebarden. Ein Tritt in den Leib warf Arus hintenüber und hinderte ihn daran, seine Armbrust zu spannen. Dann ließ ein markerschütternder Schrei aus dem Raum, in dem Promero lag, alle Bewegungen erstarren. Die

Männer sahen den Sekretär mit verzerrtem Gesicht auf den Gang taumeln. Geifer rann ihm aus den Mundwinkeln, als er vor den Männern zusammenbrach und mit schriller Stimme hervorstieß: »Der Gott hat eine unvorstellbare Reichweite, hahaha! Eine unvorstellbare Reichweite!« Ein Zucken durchlief seinen Körper, dann erstarrte er und blieb reglos am Boden liegen.

»Er ist tot!« flüsterte Dionus entsetzt. Seinen eigenen Schmerz und den Barbaren vergessend, der neben ihm stand, beugte er sich über den Reglosen. Dann richtete er sich auf, und die Augen schienen ihm aus den Höhlen zu treten. »Er hat nicht die geringste Verwundung. Im Namen Mitras, was befindet sich in jenem Raum?«

Panik überwältigte plötzlich die ganze Gruppe. Blindlings stürmten die Männer dem Ausgang entgegen. Arus folgte den Wachmännern, der halbblinde Posthumus schrie gellend, sie sollten ihn nicht allein lassen, aber niemand hörte auf ihn. Er stürzte, und die Meute jagte über ihn hinweg. Er kroch den anderen nach, und hinter ihm kam Demetrio, beide Hände um den Schenkel geklammert, aus dem das Blut strömte. Schreiend stürmten Wachmänner, Beamte und der Wagenlenker auf die Straße, wo sich die als Bewacher zurückgelassenen Bewaffneten der allgemeinen Flucht anschlossen.

Von den drei Toten umgeben, war Conan allein auf dem Gang zurückgeblieben. Der Barbar packte sein Schwert erneut mit festem Griff und betrat den Raum, aus dem Promero gestürmt war. Die Wände waren mit kostbaren seidene Behängen geschmückt, seidene Kissen und Couches waren

über den ganzen Raum verstreut, und von einem schweren, goldeingefaßten Schirm blickte ein Gesicht den Cimmerier an.

Verblüfft starrte Conan auf die kalte, klassische Schönheit des Gesichts. Es hätte sich um die Marmormaske eines Gottes handeln können, von der Hand eines Meisters geschaffen, hätte nicht doch unverkennbar Leben in ihr gewohnt – kaltes und seltsames Leben. Flüchtig mußte Conan an die marmorne Vollkommenheit des hinter dem Schirm verborgenen Körpers denken; er konnte angesichts der Schönheit des Gesichts nicht anders als vollkommen sein.

Aber er sah nur den feingeschnittenen Kopf, der sich von einer Seite auf die andere wiegte. Die vollen Lippen öffneten sich und sprachen ein einziges Wort mit einer vollen, vibrierenden Stimme, die an das Klingen der goldenen Glocken in den Dschungeltempeln von Khitai erinnerte. Es war eine unbekannte Sprache, vergessen seit der Schaffung der ersten Königreiche der Menschheit, aber Conan wußte, was das Wort bedeutete: »Komm!«

Und der Cimmerier folgte der Aufforderung. Folgte ihr mit einem gewaltigen Sprung und einem Hieb seines Schwertes. Der Kopf wurde vom Körper getrennt, schlug neben dem Schirm zu Boden und rollte einige Schritte, bevor er zur Ruhe kam.

Dann erschauerte Conan, denn der Schirm zuckte und bebte und wand sich unter einer Gewalt, die sich dahinter verbarg.

Der Cimmerier hatte Menschen zu Dutzenden sterben gesehen, aber niemals hatte ein menschliches Wesen derartige Laute im Totenkampf von sich gegeben, wie er sie jetzt hörte. Der Schirm bebte, wurde gerüttelt, schwankte und polterte endlich vor Conans Füße. Er blickte dahinter.

Panik erfaßte ihn. Er wirbelte herum und floh. Er blieb erst stehen, nachdem er die Türme von Numalia so weit hinter sich gelassen hatte, daß er sie nicht mehr erkennen konnte.

Der Gedanke an Set war wie ein Alptraum, nicht anders als die Erinnerung an die Kinder Sets, die einst die Welt regierten und nun in ihren dunklen Höhlen unter den schwarzen Pyramiden schliefen.

Hinter jenem goldumrandeten Schirm im Tempel Kallian Publicos hatte sich kein menschlicher Körper befunden – Conans Blick war auf den kopflosen Leib einer riesigen Schlange gefallen, die sich zu einem übermannshohen Knäuel zusammengerängt hatte.

Der Rote Priester

Enttäuscht, daß sich seinem Beruf immer wieder übernatürliche Hindernisse in den Weg stellen, zieht Conan wiederum südwärts nach Corinthia. In einem der kleinen Stadtstaaten, aus denen dieses Land besteht, befaßt er sich wiederum mit der ungesetzlichen Aneignung von Privateigentum. Er ist jetzt knapp neunzehn Jahre, härter und erfahrener, hält aber immer noch nicht viel von Vorsicht, obwohl er seit seinem ersten Auftauchen in den südlichen Königreichen genug Lehrgeld hatte zahlen müssen.

Auf einer Hoffestlichkeit berührte Nabonidus, der Rote Priester, höflich den Arm Murilos, des jungen Aristokraten, der sich umwandte und dem Blick des Priesters begegnete. Mit einer Verbeugung überreichte Nabonidus dem jungen Mann einen kleinen goldenen Behälter. Murilo benutzte die erste sich bietende Gelegenheit, das Fest zu verlassen und in sein Haus zurückzukehren, wo er den Behälter öffnete. Er enthielt ein menschliches Ohr, das er an einer bestimmten Narbe erkannte. Schweiß trat ihm auf die Stirn, und er war sich plötzlich über die Bedeutung des Blickes klar, den Nabonidus ihm zugeworfen hatte.

Murilo war trotz seiner parfümierten schwarzen Locken und seiner geckenhaften Kleidung kein Schwächling, der sich einem Gegner kampflös ergab. Er wußte zwar nicht, ob Nabonidus mit ihm spielte oder ihm Gelegenheit geben wollte, freiwillig ins Exil zu gehen; aber die Tatsache, daß er noch lebte, bewies zumindest, daß er noch ein paar Stunden Frist hatte, um seinen Entschluß zu fassen.

Es gab in der Stadt einen Priester Anus, dessen Tempel, der sich am Rand des Elendsviertels erhob, nicht nur der Schauplatz feierlicher Handlungen war. Der Priester, ein dicker Mann, betätigte sich einerseits als Hehler, andererseits als Polizeispitzel. Sein Geschäft blühte in beiden Richtungen, denn der angrenzende Stadtbezirk bestand aus einem Labyrinth schmutziger Gassen und windschiefer Hütten, in denen die kühnsten Diebe des Königreiches lebten. Berühmt war vor allem ein aus dem Söldnerheer desertierter Gundermann, aber auch der barbarische Cimmerier mit dem Namen Conan stand ihm nicht viel nach. Durch des Anupriesters Verrat wurde der Gundermann festgenommen und auf dem Marktplatz gehängt. Der Cimmerier konnte fliehen, aber als er von dem Verrat erfuhr, drang er nachts in Anus Tempel ein und schnitt dem Priester die Kehle durch. Wieder wurde er verraten – eine Frau führte einen Hauptmann der Stadtwache mit seinen Männern zu dem Versteck, in dem der Barbar gerade seinen Rausch ausschloß.

Conan wehrte sich wie ein Löwe. Er wäre wahrscheinlich entkommen, hätte der Alkohol nicht seine Sinne verwirrt. Statt durch die Tür zu fliehen, rannte er mit dem Schädel gegen die

steinerne Wand und wurde bewußtlos. Als er wieder zu sich kam, befand er sich im sichersten Kerker der Stadt. Ketten, die nicht einmal er mit seinen Bärenkräften zerreißen konnte, fesselten ihn an die Wand.

Maskiert und in einen weiten dunklen Mantel gekleidet, kam Murilo in diese Zelle. Der Cimmerier musterte den Besucher interessiert, denn er nahm an, daß es sich um den Henker handelte, der ihn holen wollte. Um so verblüffter war er, als der Maskierte sprach.

»Möchtest du weiterleben?« fragte Murilo. Der Barbar knurrte etwas Unverständliches, und in seinen Augen leuchtete es auf.

»Bist du bereit, mir eine Gefälligkeit zu erweisen, wenn ich dafür Sorge, daß du entfliehen kannst?« war die nächste Frage des Aristokraten.

Der Cimmerier nickte.

»Du mußt als Gegenleistung einen Menschen umbringen.«

»Wen?«

Murilos Stimme wurde zum Flüstern. »Nabonidus, den Priester des Königs.«

Der Cimmerier zeigte keine Überraschung.

»Wann soll ich fliehen?« fragte er.

»In einer Stunde. Nachts befindet sich nur ein Wachmann in diesem Teil des Kerkers. Er ist bestechlich. Sieh her, hier

sind die Schlüssel für deine Ketten. Ich werde dich von deinen Fesseln befreien, und eine Stunde, nachdem ich gegangen bin, wird Athicus, der Wächter, deine Zelle aufschließen. Du überwältigst ihn und fesselst ihn mit Tuchstreifen aus deinem Gewand. Wenn er gefunden wird, werden die Behörden annehmen, deine Befreiung sei von draußen erfolgt, so daß kein Verdacht auf Athicus fällt. Gehe sofort zum Haus des Roten Priesters und töte ihn. Begib dich dann zur Rattenschänke, wo dir ein Fremder einen Beutel mit Gold und ein Pferd übergeben wird. Damit kannst du fliehen und die Grenzen des Landes hinter dich bringen.«

»Nimm mir sofort die Ketten ab«, forderte der Cimmerier. »Und Sorge dafür, daß der Wächter mir etwas zu essen bringt. Bei Crom, ich habe den ganzen Tag von verschimmeltem Brot und Wasser gelebt und bin dem Verhungern nahe.«

»Was du wünschst, wird geschehen, aber erinnere dich daran – du darfst erst fliehen, wenn ich Zeit gehabt habe, mein Haus zu erreichen.«

Von seinen Ketten befreit, erhob der Barbar sich und dehnte die Glieder. Murilo hoffte, daß dieser Mann imstande sein würde, die ihm gestellte Aufgabe zu lösen.

Nachdem Murilo in sein Haus zurückgekehrt war, hatte er seine Furcht bezwungen. Er war überzeugt, daß der Barbar zu seinem Wort stehen würde. Ob er fähig sein würde, den Auftrag auszuführen, blieb abzuwarten. Auf den Roten Priester waren schon zahlreiche Anschläge verübt worden, und immer hatten die Attentäter dabei das Leben eingebüßt. Aber diese Männer waren Städter gewesen, Menschen, denen

die Instinkte des Barbaren fehlten. Sobald Murilo erfahren hatte, daß der Cimmerier festgenommen worden war, hatte er die Möglichkeit zur Lösung seines Problems erkannt und dementsprechend gehandelt.

Er trank auf das Wohl des Mannes, der Conan hieß, und auf seinen Erfolg in dieser Nacht. Aber noch während er trank, brachte ihm einer seiner Spione die Nachricht, daß die Flucht des Cimmeriers mißlungen sei und daß Athicus nun selbst im Kerker läge.

Murilos Niedergeschlagenheit währte nicht lange. Er gürtete sein Schwert unter den schwarzen Mantel, verließ das Haus durch eine verborgene Pforte und eilte durch die menschenleeren Straßen. Genau um Mitternacht erreichte er das Haus Nabonidus', das sich hinter der Gartenmauer dunkel gegen den nächtlichen Himmel abhob.

Die Mauer war hoch, aber nicht unübersteigbar. Nabonidus war nicht der Mann, sich allein auf ein steinernes Hindernis zu verlassen. Die Gefahr lag innerhalb der Mauer, wenn Murilo auch nicht genau wußte, in welcher Gestalt sie ihm begegnen würde. Bekannt war ihm lediglich, daß ein riesiger Hund nachts den Garten durchstreifte und schon mehr als einen Eindringling in Stücke gerissen hatte.

Schnell überstieg Murilo die Mauer und blieb lauschend im Garten stehen. Die Fenster des Hauses lagen im Dunkeln, nichts rührte sich im Garten. Vorsichtig suchte der junge Edelmann sich den Weg durch die Büsche, jeden Augenblick darauf gefaßt, sich der mächtigen Bestie gegenüberzusehen. Plötzlich stolperte er über eine nachgiebige Masse. Er beugte sich herab und

erkannte im schwachen Sternenlicht den gefürchteten Hund, der den Garten bewachen sollte. Der Hund lebte nicht mehr. Sein Genick war gebrochen und wies Wunden auf, die von scharfen Fängen herrühren mußten. Murilo war sicher, daß kein menschliches Wesen den Hund so hätte zurichten können. Die Bestie mußte einem Ungeheuer begegnet sein, das ihm an Kräften weit überlegen war. Nervös ließ Murilo den Blick über die dunklen Büsche und Sträucher wandern. Dann, als alles ruhig blieb, zuckte er die Schultern und näherte sich dem schweigenden Haus.

Gleich die erste Tür, die er erreichte, erwies sich als unverschlossen. Behutsam stieß er sie auf und trat, das Schwert stoßbereit in der Rechten, ein. Ein langer Gang lag vor ihm, schwach erhellt durch ein Licht, das hinter Wandbehängen am andern Ende schimmerte. Völlige Stille lag über dem ganzen Haus. Murilo schlich über den Gang und verhielt an seinem Ende, um durch die Wandbehänge zu spähen.

Er sah in einen beleuchteten Raum, vor dessen Fenstern schwarze Samtvorhänge hingen, die kein Licht nach draußen dringen ließen. Umgestoßene Möbel und zerrissene Wandbehänge ließen erkennen, daß sich ein Kampf abgespielt hatte. Ein Mann lag reglos mitten im Raum. Er lag auf dem Bauch, aber sein Kopf war so verdreht, daß das Kinn hinter der Schulter ruhte. Murilo hatte den Toten nie gesehen, aber nach der Beschreibung, die er gehört hatte, konnte es sich nur um Joka, den Diener des Nabonidus, handeln.

Murilo schüttelte seine Erstarrung ab und blickte durch einen Vorhang in einen großen, fast kreisrunden Raum, den auf

halber Höhe eine Galerie umzog. In der Mitte des Raumes stand ein Mahagonitisch, der mit köstlichen Speisen und Weinen überladen war. In einem breiten Sessel, der mit dem Rücken zu ihm stand, entdeckte Murilo eine Gestalt, deren Kleidung ihm vertraut erschien. Ein Arm in rotem Ärmel ruhte auf der Lehne, der Kopf unter der scharlachroten Kapuze war vornübergeneigt. In diese typischen Haltung hatte Murilo Nabonidus unzählige Male im königlichen Gerichtshof sitzen sehen.

Mit stoßbereitem Schwert schlich der junge Edelmann auf sein Opfer zu. Der Rote Priester bewegte sich nicht. Schliefe er, oder war es ein Toter, der in dem Sessel ruhte? Nur noch ein einziger Schritt trennte die beiden, als der Mann im Sessel sich plötzlich erhob und zu Murilo umdrehte.

Alles Blut wich aus Murilos Gesicht. Das Schwert fiel ihm aus den Händen und klirrte zu Boden. Er schrie entsetzt auf und stürzte er dumpf nieder. Danach herrschte wieder Stille im Haus des Roten Priesters. Kurz nachdem Murilo Conans Kerker verlassen hatte, brachte Athicus dem Gefangenen ein Tablett mit Speise und Trank. Während Conan sich heißhungrig darauf stürzte, machte der Wärter einen letzten Rundgang, um sicherzugehen, daß die Flucht des Cimmeriers keine Zeugen haben würde. Er kam nicht mehr dazu, seinen Plan auszuführen, denn eine Wache betrat das Gefängnis und nahm ihn fest. Murilo hatte sich allerdings geirrt, wenn er annahm, Athicus sei wegen des mißlungenen Fluchtversuches festgenommen worden. Ein ganz anderer Grund hatte zu seiner Festnahme geführt – Athicus war bei seinen Geschäften mit

der Unterwelt leichtsinnig geworden, der Zufall hatte den Behörden Beweise in die Hände gespielt, die zur Überführung des Wärters genügten.

Ein anderer Wärter übernahm seinen Posten, ein zuverlässiger Mann, der durch keine noch so hohe Bestechung dazu gebracht werden konnte, seinen Dienst zu vernachlässigen. Als er daher beim Rundgang entdeckte, daß Conan nicht nur von seinen Ketten befreit war, sondern obendrein auch Essen bekommen hatte, überkam ihn die Wut und ließ ihn einen schwerwiegenden Fehler begehen. Ohne sich der Unterstützung der anderen Wärter zu versichern, betrat er Conans Zelle und stürzte sich auf den Cimmerier. Conan schlug ihm eine abgenagte Rinderkeule über den Schädel, nahm dem Bewußtlosen Dolch und Schlüssel ab und hatte Minuten später die Gefängnismauern hinter sich gelassen. Da er seinem Kerker aus eigenen Kräften entschlüpft war, hätte er Murilo eigentlich nichts geschuldet, aber er konnte nicht vergessen, daß der junge Aristokrat seine Fesseln gelöst und ihm Speise und Trank geschickt hatte. Er beschloß also, sein gegebenes Versprechen zu halten. Vorerst aber hatte er noch etwas anderes zu erledigen.

Er entledigte sich seines zerrissenen Gewandes und marschierte, nur mit dem Lendentuch bekleidet, durch die Nacht. Seine Finger tasteten über den Dolch, eine mörderische Waffe mit breiter, beidseitig geschliffener Klinge von fast zwanzig Zoll Länge. Mit der Sicherheit eines Nachtwandlers durchquerte er das Elendsviertel. Ungesehen erreichte er sein Ziel, die Behausung des Mädchens, das ihn verraten hatte. Das

Mädchen hatte sich gerade im oberen Stockwerk von seinem neuen Liebhaber getrennt. Der junge Dieb zog die Tür hinter sich ins Schloß und stieg unbekümmert die knarrenden Stufen herab. Plötzlich erstarrte er. Vor ihm in der Dunkelheit kauerte eine undeutliche Gestalt, zwei Augen funkelten wie die Lichter einer großen Raubkatze. Ein Fauchen war das letzte, was der junge Dieb hörte, als die Gestalt sich auf ihn stürzte und ihm einen Dolch in den Leib stieß. Mit einem erstickten Schrei brach der Dieb zusammen und blieb reglos liegen.

Der Barbar stieg über ihn hinweg und blieb vor der Tür lauschend stehen. Die Tür war von innen verriegelt, aber er schob die Klinge zwischen Tür und Rahmen und drückte den Riegel zurück. Er trat ein, schloß die Tür hinter sich und funkelte das Mädchen an, das ihn der Polizei verraten hatte.

Sie saß auf dem Rand des zerwühlten Bettes und starrte Conan wie ein Gespenst an. Sie hatte den erstickten Schrei von der Treppe gehört, und der Dolch verriet ihr, was sich abgespielt hatte. Stammelnd begann sie um ihr Leben zu bitten. Conan blieb stumm; nur seine Augen sprachen.

Schließlich durchquerte er den Raum, und das Mädchen preßte sich schluchzend gegen die Wand. Mit harter Hand packte er sie bei den Haaren und zog sie vom Bett hoch. Er schob den Dolch in die Scheide zurück, klemmte sich seine zappelnde Gefangene unter den linken Arm und ging zum Fenster. Wie bei den meisten Häusern dieses Typs, lief auch bei diesem ein breiter Sims auf gleicher Höhe mit den Fenstern um jedes Stockwerk. Conan stieß das Fenster auf und stieg auf den Sims. Schritt für Schritt tastete er sich vor, bis er die

Stelle erreichte, die er suchte. Unter ihm floß ein mannstiefer Graben mit den Abwässern des Elendsviertels durch die schmale Gasse.

»Fort mit dir in den Schmutz, aus dem du gekommen bist«, zischte er dem Mädchen zu. Sie klammerte sich verzweifelt an ihn, aber er gab ihr einen Stoß, der sie in den Graben beförderte. Grinsend lauschte er dem Plätschern, ihrem Husten und Speien, ihren erstickten Hilferufen. Laut lachend kehrte er in den Raum des Mädchens zurück, eilte die Treppe hinab und verließ das Haus, bevor der erste nächtliche Passant den Graben erreichte, von dessen glitschigen Wänden das Mädchen immer wieder in die stinkende Brühe zurückglitt.

Das Echo von klirrendem Metall brachte Murilo wieder zu Bewußtsein. Stöhnend richtete er sich zu sitzender Stellung auf. Stille und Dunkelheit umgaben ihn. Dann erinnerte er sich an das, was geschehen war, und ein kalter Schauer lief ihm über den Rücken. Er tastete umher und stellte fest, daß er auf einem ebenen Steinboden lag. Er richtete sich an der Wand auf und versuchte sich zu orientieren. Daß er sich in einer Art Gefängnis befand, schien ihm gewiß. Er erinnerte sich dunkel an das metallische Geräusch und war überzeugt, daß es vom Zuschlagen der Gittertür einer Zelle gekommen war. Als er sich weiter an der Wand entlangtastete, glaubte er, sich auf einem langen Gang zu befinden. Also keine Zelle! Sehen konnte er nichts, und er wußte nicht, ob er etwas gehört, oder ob sein Instinkt ihn gewarnt hatte. Plötzlich hatte er das Empfinden, nicht allein zu sein. Er hatte Furcht, als er dicht vor sich einen

schleichenden Laut vernahm. Dann fragte eine Stimme mit barbarischem Akzent: »Murilo! Bist du es?«

»Conan!« Erleichterung überfiel und lähmte ihn für Sekunden, dann streckte er die Arme aus, und seine Hände berührten zwei breite, nackte Schultern.

»Dein Glück, daß ich dich erkannte«, sagte der Barbar. »Um ein Haar hätte ich dich getötet.«

»Wo sind wir, in Mitras Namen?«

»In den Gewölben unter dem Haus des Roten Priesters; aber warum...«

»Wie spät ist es?«

»Kurz nach Mitternacht.«

Murilo schüttelte den Kopf, um wieder klare Gedanken fassen zu können.

»Was tust du hier?« fragte der Cimmerier.

»Ich bin gekommen, um Nabonidus zu töten. Ich hörte, daß sie Athicus verhaftet hatten...«

»Allerdings«, sagte Conan. »Ich mußte dem anderen Wächter eins über den Schädel geben, um fliehen zu können. Ich wäre schon vor Stunden hier gewesen, mußte vorher aber noch eine andere Rechnung begleichen. Also – nehmen wir uns jetzt Nabonidus vor?«

Murilo schauderte. »Conan, wir sind im Hause des Erzfeindes. Ich war auf der Suche nach einem menschlichen

Gegner und fand statt dessen einen behaarten Teufel aus der Hölle!«

Conan lachte unsicher; er war furchtlos, wenn es sich um menschliche Gegner handelte, stand aber dem Übernatürlichen mit der Scheu des Primitiven gegenüber.

»Ich habe im Garten den toten Hund des Nabonidus entdeckt«, erklärte Murilo flüsternd. »Im Haus fand ich Joka, den Diener, mit gebrochenem Genick. Dann sah ich Nabonidus in seiner gewohnten Kleidung in einem Sessel. Ich schlich mich an, um ihn zu erstechen. Er richtete sich auf und drehte sich zu mir um. Mein Gott!« Die Erinnerung lähmte ihn fast.

Aber Murilo faßte sich wieder. »Conan, es war kein Mensch, der vor mir stand«, fuhr er fort. »Die Gestalt und Haltung ähnelte der eines Mannes zwar, aber aus der scharlachroten Kapuze starrte mich eine Teufelsfratze an – von dichtem schwarzem Haar bedeckt, mit rot funkelnden Schweinsaugen, einer platten Nase und verzerrten Lippen, die große gelbe Zähne freigaben. Die Hände waren mißgestaltet und ebenfalls mit schwarzem Haar bedeckt. Das alles nahm ich mit einem einzigen Blick wahr; dann lähmte mich das Entsetzen, und ich sank bewußtlos zu Boden.«

»Was geschah dann?« fragte der Cimmerier.

»Ich kam erst vor wenigen Minuten wieder zu mir. Das Ungeheuer mußte mich in das Kellergewölbe geworfen haben. Conan, ich hatte schon lange vermutet, daß Nabonidus kein richtiges menschliches Wesen sei. Er ist ein Teufel – ein Wesen aus den Abgründen der Hölle. Tagsüber bewegt er sich in

menschlicher Verkleidung, aber bei Nacht nimmt er seine wahre Gestalt an.«

»Das ist augenscheinlich«, bestätigte Conan. »Jedes Kind weiß, daß es Menschen gibt, die nach Belieben in die Gestalt eines Wolfes schlüpfen können. Warum aber hat er seinen Diener umgebracht?«

»Wer *weiß*, was hinter der Stirn eines Teufels vorgeht?« erwiderte Murilo. »Wir dürfen jetzt nur an das eine denken – diesen Ort so schnell wie möglich zu verlassen. Menschliche Waffen sind einem Wesen aus dem Jenseits gegenüber unwirksam. Wie bist du hereingelangt?«

»Durch den Abzugskanal. Ich rechnete damit, daß der Garten bewacht sei. Vom Abzugskanal zweigt ein Tunnel ab, der in diese Gewölbe führt. Ich hatte gehofft, eine Tür nach oben zu finden, die unverschlossen war.«

»Dann wollen wir auf demselben Weg fliehen!« rief Murilo. »Zum Henker damit! Sobald wir dieses Rattennest verlassen haben, können wir es auch mit den Wachen des Königs aufnehmen und aus der Stadt fliehen. Geh voran!«

»Es hat keinen Sinn«, sagte der Cimmerier. »Der Weg zum Abzugskanal ist versperrt. Ich hatte kaum den Tunnel betreten, als ein eisernes Gitter von der Decke herabstürzte. Wäre ich etwas langsamer gewesen, hätten die Eisenspitzen mich durchbohrt. Das Gitter ist so schwer, daß nicht einmal ein Elefant das Hindernis beseitigen könnte, und durch die Stäbe kann höchstens ein Kaninchen schlüpfen.«

Murilo war überzeugt, daß Nabonidus das Gitter als Falle angebracht hatte. Conan mußte sie ausgelöst haben, als er den Tunnel betrat. Nun waren sie beide gefangen.

»Es gibt nur eine Möglichkeit«, sagte Murilo. »Wir müssen nach einem anderen Ausgang suchen. Finden wir ihn, so wird er sich zweifellos auch als Falle erweisen, aber wir haben keine andere Wahl.«

Der Barbar brummte zustimmend, und die beiden Männer tasteten sich durch den Gang weiter. Plötzlich fiel Murilo etwas ein.

»Wie kommt es, daß du mich in dieser Finsternis erkannt hast?« fragte er.

»Das Wasser, mit dem du dein Haar anfeuchtest, hat dich verraten. Sein Geruch war in meiner Zelle zurückgeblieben, nachdem du sie verlassen hattest.«

Conan setzte den Weg fort, und Murilo folgte ihm. Weit vor ihnen wurde es heller, als sie eine scharfe Krümmung des Ganges erreichten. Zusammen spähten sie um die Ecke, und Murilo spürte, wie sein Begleiter sich straffte. Dann sah der junge Edelmann es auch – die Gestalt eines halbnackten Mannes, die schlaff im Gang lag, schwach erhellt von einem Leuchten, das von einer breiten silbernen Scheibe an der gegenüberliegenden Wand auszugehen schien. Murilo, dem die Gestalt plötzlich bekannt vorkam, löste sich von Conan, trat neben den Liegenden und drehte ihn auf den Rücken.

»Nabonidus!« stieß er erregt hervor. »Der Rote Priester! Wer – was...?«

Der Priester stöhnte plötzlich und rührte sich. Mit katzenhafter Geschmeidigkeit glitt Conan an seine Seite und hob den Dolch zum Stoß. Murilo griff nach seinem Handgelenk.

»Warte! Töte ihn noch nicht...«

»Warum nicht?« fragte der Cimmerier. »Er hat sein Wolfskleid abgelegt und schläft. Willst du ihn aufwecken, daß er uns in Stücke reißt?«

»Nein, warte!« drängte Murilo. »Sieh hin! Er schläft nicht. Siehst du die dunkle Schwellung an seiner Schläfe? Er ist bewußtlos geschlagen worden. Vielleicht liegt er schon seit Stunden hier.«

»Hast du nicht geschworen, du hättest ihn **in** seiner Tiergestalt oben im Haus gesehen?« fragte Conan.

»Sicher. Aber vielleicht... Da, er kommt zu sich! Warte mit dem Dolch, Conan. Ich wittere ein dunkles Geheimnis, das ich ergründen muß, bevor wir ihn töten.«

Nabonidus öffnete die Augen, seine Hand tastete nach der Schläfe. Mit einem Ruck richtete er sich auf und starrte die beiden Männer an. Dann blieb sein Blick auf Murilo haften.

»Du beehrst mein Haus, junger Herr?« fragte er. Er lachte kalt und musterte die mächtige Gestalt hinter dem jungen Edelmann. »Wie ich sehe, hast du dir einen Meuchelmörder mitgebracht. Genügte dir dein Schwert nicht, um mich ins Jenseits zu befördern?«

»Genug davon«, sagte Murilo ungeduldig. »Seit wann liegst du hier?«

»Komische Frage an einen Mann, der gerade aus der Bewußtlosigkeit erwachte«, erwiderte der Priester. »Ich weiß nicht, wie spät es ist, aber es war eine Stunde vor Mitternacht, als ich überfallen wurde.«

»Wer spielt dann oben im Haus deine Rolle in deinem Gewand?« wollte Murilo wissen.

»Das dürfte Thak sein«, sagte Nabonidus. »Ja, das dürfte Thak sein. In meinem Gewand, sagst du? Der Hund!«

Conan, der nichts von dem Wortwechsel begriff, trat unbehaglich von einem Fuß auf den anderen, wobei er etwas in seiner Heimatsprache murmelte.

»Dein Gefährte kann es nicht erwarten, mir sein Messer ins Herz zu stoßen«, sagte Nabonidus. »Ich hielt dich für klug genug, meinen Rat zu beherzigen und die Stadt zu verlassen.« Als Murilo nicht antwortete, fuhr er fort: »Bei diesem Halsabschneider bist du in der passenden Gesellschaft. Ich hatte dich schon seit einiger Zeit in Verdacht. Darum ließ ich auch diesen blassen Hofsekretär verschwinden. Vorher aber erzählte er mir manches, unter anderem den Namen des jungen Edelmannes, dem er gegen Bestechung Staatsgeheimnisse zugänglich gemacht hatte, so daß dieser sie an feindlich gesinnte Mächte verkaufen konnte. Schämst du dich deiner Niederträchtigkeit nicht, Murilo?«

»Ich habe weniger Grund, mich zu schämen, als du, der du ein ganzes Königreich ausbeutest«, erwiderte Murilo.

»Du betrügst den König, bettelst im Namen des Staates die Reichen an, setzt die Armen unter Druck und bist bereit, deinem persönlichen Ehrgeiz ein ganzes Reich zu opfern. Du bist ein weitaus größerer Dieb und Verbrecher als ich. Dieser Cimmerier ist von uns dreien der Ehrlichste, denn er macht kein Hehl daraus, daß er stiehlt und mordet.«

»Nun also«, lächelte Nabonidus. »Dann haben sich ja die richtigen Schurken zusammengefunden. Und was nun? Mein Leben?«

»Als ich das Ohr des verschwundenen Sekretärs sah, wußte ich, daß mein Schicksal besiegelt war«, sagte Murilo plötzlich. »Ich nahm an, daß du die Autorität des Königs als Deckmantel benutzen würdest. Habe ich recht?«

»Sicher«, erwiderte der Priester. »Einen kleinen Hofsekretär verschwinden zu lassen ist kein Problem, aber du bist zu bekannt, um sang- und klanglos unterzutauchen. Ich hatte die Absicht, dem König am Morgen einen kleinen Scherz über dich zu erzählen.«

»Einen Scherz, der mich den Kopf gekostet hätte«, murmelte Murilo. »Dann ist der König also über meine Geschäfte mit fremden Ländern noch nicht orientiert?«

»Leider nein«, seufzte Nabonidus. »Und der Anblick des Messers läßt mich fürchten, daß es dabei bleiben wird.«

»Du weißt zweifellos, wie man aus diesen Rattengängen herauskommt«, sagte Murilo. »Nehmen wir an, ich wäre bereit, dich am Leben zu lassen. Würdest du schwören, über

meine Handlungen zu schweigen, nachdem du uns zur Flucht verhelfen hast?«

»Wann hätte ein Priester einen Eid gehalten?« sagte Conan. »Laß mich ihm die Kehle durchschneiden. Ich möchte sein Blut sehen. Im Elendsviertel heißt es, daß sein Herz schwarz wie Pech ist, also muß auch sein Blut die gleiche Farbe haben...«

»Sei still«, flüsterte Murilo. »Wenn er uns nicht zeigt, wie wir aus diesem Irrgarten herauskommen, werden wir hier umkommen. Also, Nabonidus?«

»Was bleibt einem Wolf, der mit einem Lauf in der Falle steckt, für eine Wahl?« lachte der Priester. »Ich bin in eurer Gewalt, und wenn wir fliehen wollen, müssen wir einander helfen. Ich schwöre, alle deine dunklen Geschäfte zu vergessen, wenn wir überleben. Ich schwöre es bei der Seele Mitras!«

»Das genügt mir«, murmelte Murilo. »Selbst der Rote Priester würde es nicht wagen, seinen Eid zu brechen. Also zur Sache. Mein Freund ist durch einen Tunnel hierher gelangt, aber ein Gitter fiel in seinem Rücken herab und blockierte den Weg. Kannst du dafür sorgen, daß das Gitter wieder gehoben wird?«

»Nicht von hier aus«, erwiderte der Priester. »Der Hebel, der den Mechanismus betätigt, befindet sich in dem Raum über dem Tunnel. Es gibt nur einen anderen Weg aus diesen Kellergewölben, und ich werde ihn euch zeigen.« Er erhob sich mühsam und humpelte den Gang hinab, der sich zu einem großen Raum erweiterte. Je näher sie der schwach leuchtenden

Scheibe kamen, um so weiter reichte ihr dürftiger Schein. Eine schmale Treppe führte nach oben.

»Dort ist der andere Ausgang«, sagte Nabonidus. »Ich bezweifle, daß die Tür am Ende der Treppe verriegelt ist. Aber derjenige, der sie durchschreiten will, täte besser daran, sich vorher die Kehle zu durchschneiden. Seht ihr die Scheibe dort? Werft einen Blick hindurch.«

Was sie für eine silberne Scheibe gehalten hatten, entpuppte sich als großer, in die Wand eingelassener Spiegel. Ein verwirrendes System von kupferartigen Röhren ragte aus der Wand darüber und war im rechten Winkel nach unten abgelenkt. Murilo warf einen Blick in diese Röhren und erkannte eine Anordnung zahlreicher kleinerer Spiegel. Er konzentrierte seine Aufmerksamkeit auf den großen Spiegel und stieß einen Ruf der Verblüffung aus. Conan, der ihm über die Schulter sah, war ebenfalls überrascht. Es war, als blickten sie durch ein breites Fenster in einen hell erleuchteten Raum mit großen Spiegeln und Samtbehängen dazwischen, mit seidenbezogenen Couches, Stühlen aus Ebenholz und Elfenbein und mehreren verhängenen Türen. Vor einer dieser Türen, die ohne Vorhang war, kauerte eine massige schwarze Gestalt, die einen auffallenden Kontrast zu dem behaglich ausgestatteten Raum bildete.

Murilo schauderte, als er in die schrecklichen Augen des Wesens blickte. Unwillkürlich zuckte er zurück, während Conan den Schädel angriffslustig vorschob und wilde Laute ausstieß.

»In Mitras Namen, Nabonidus, was ist das?« keuchte Murilo.

»Das ist Thak«, erwiderte der Priester. »Manche würden ihn einen Affen nennen, obwohl er sich von einem richtigen Affen ebenso unterscheidet wie von einem richtigen Menschen. Er stammt aus den Bergen an der Ostgrenze Zamoras. Es gibt nicht mehr viele ihrer Art, und wenn sie nicht ausgerottet werden, nehme ich an, daß sie in vielleicht hunderttausend Jahren wieder zu Menschen werden. Sie hausen in hochgelegenen Berghöhlen, wissen nichts von Feuer, Kleidung oder dem Gebrauch von Waffen. Und doch haben sie eine Art Sprache, wenn sie sich auch nur in Knurr- und Grunzlauten ausdrückt. Thak kam als ganz junges Tier zu mir, und ich erzog ihn zu meinem Diener und Leibwächter. Offensichtlich vergaß ich darüber, daß er auch menschliche Züge an sich hatte, denn als er plötzlich wild wurde, ließ sich so etwas wie menschliche Überlegung hinter seinem Verhalten erkennen. Ich hörte die Geräusche eines Kampfes im Garten und ging hinaus, weil ich glaubte, mein Hund habe dich beim Eindringen überrascht. Statt dessen sah ich Thak mit bluttriefendem Maul aus den Büschen stürmen. Er sprang mich an und schlug mich bewußtlos. An mehr kann ich mich nicht erinnern, muß aber annehmen, daß er, seinen zum Teil menschlichen Eingebungen folgend, mir das Gewand vom Leibe zerrte, es sich selbst überstreifte und mich ins Kellergewölbe warf. Offensichtlich brachte er auch Joka um, der mir wohl zu Hilfe eilen wollte.«

Murilo starrte durch den Spiegel auf das Ungeheuer, das mit animalischer Geduld vor der verschlossenen Tür saß. Er

schauderte beim Anblick der großen schwarzen Klauen, die mit dichtem Pelz bedeckt waren. Die breiten Schultern hatten das rote Gewand gesprengt. Das Gesicht, das sie unter der scharlachroten Kapuze musterte, wirkte bestialisch, und doch mußte Murilo zugeben, daß Nabonidus die Wahrheit gesprochen hatte, als er erklärte, Thak sei nicht nur ein wildes Tier. Es gab keinen Zweifel, daß in diesem mächtigen Körper und in diesem mächtigen Schädel so etwas wie ein Verstand und eine Art Seele wohnten.

»Sicher sieht er uns«, sagte Conan. »Warum greift er uns nicht an? Es wäre für ihn ein leichtes, dieses Fenster zu zerbrechen.«

Murilo begriff, daß Conan den Spiegel für ein Fenster hielt, durch das sie blickten.

»Er sieht uns nicht«, erwiderte der Priester. »Wir blicken in den Raum über uns. Die Tür, die Thak bewacht, ist die Tür am oberen Treppenabsatz. Daß wir sie sehen können, verdanken wir der Anordnung dieser Spiegel.«

Murilo kam zu Bewußtsein, daß der Priester der Technik seiner Zeit weit voraus sein mußte, um eine solche Anlage zu schaffen. Conan hielt das Ganze für Zauberei; er zerbrach sich nicht weiter den Kopf darüber.

»Ich ließ diese Kellergewölbe als Zuflucht und als Kerker bauen«, fuhr der Priester fort. »Wenn jemand sich meinem Haus in böser Absicht näherte, zog ich mich hierher zurück und beobachtete ihn durch die Spiegelanlage.«

»Aber warum bewacht Thak jene Tür?« fragte Murilo.

»Er muß gehört haben, wie das Gitter in den Tunnel fiel. Es ist mit Glocken verbunden, die in den Räumen über uns aufläuten. Er weiß, daß sich jemand in den Gewölben befindet, und wartet darauf, daß er die Treppe hinaufsteigt. Er hat die Lehren, die ich ihm erteilte, nicht vergessen. Er sah, was mit Menschen geschah, die durch jene Tür kamen, wenn ich an dem Seil zog, das an jener Wand hängt. Jetzt wartet er darauf, es mir nachzutun.«

»Und was tun wir, während er darauf wartet?« fragte Murilo.

»Wir können nichts tun, als ihn beobachten. Solange er sich in jenem Raum aufhält, können wir ihn nicht betreten. Er hat die Kräfte eines Gorillas und könnte uns leicht zerreißen. Aber er brauchte seine Muskeln nicht einmal anzustrengen; wenn wir jene Tür öffnen, braucht er nur an jenem Seil zu ziehen, um uns in die Hölle zu befördern.«

»Wie?«

»Ich habe mich bereiterklärt, euch zur Flucht zu verhelfen«, erwiderte der Priester, »nicht aber, euch in meine Geheimnisse einzuweihen.«

Murilo wollte etwas sagen, erstarrte aber plötzlich. Eine Hand hatte behutsam die Vorhänge vor einer der Türen geteilt. In der Öffnung erschien ein dunkles Gesicht, dessen Augen drohend die massige Gestalt in dem roten Gewand musterten.

»Mitral!« sagte Nabonidus. »Heute nacht scheinen sich alle Geier hier zu versammeln!«

Das Gesicht verharrte zwischen den geteilten Vorhängen. Über die Schulter des Eindringlings spähten andere Gesichter.

»Was tun sie hier?« fragte Murilo, der unwillkürlich die Stimme dämpfte, obwohl er wußte, daß sie nicht zu hören waren.

»Was können Petreus und seine hitzköpfigen jungen Nationalisten schon im Haus des Roten Priesters wollen?« lachte Nabonidus. »Sieh dir an, wie sie die Gestalt, die sie für ihren Erzfeind halten, mit mörderischen Blicken mustern! Sie begehen den gleichen Irrtum wie du. Es müßte interessant sein, ihr Mienenspiel zu beobachten, wenn sie ihren Reinfall erkennen.«

Murilo sah, wie Petreus warnend einen Finger auf die Lippen legte, als er seinen Mitverschwörern zunickte. Der junge Edelmann konnte nicht erkennen, ob Thak die Eindringlinge bemerkt hatte. Der Affenmensch blieb weiterhin mit dem Rücken zu der Tür sitzen, durch die die Männer sich schoben.

»Sie hatten den gleichen Gedanken wie du«, flüsterte Nabonidus an Murilos Ohr. »Nur sind ihre Motive patriotisch und nicht selbstsüchtig. Nun, da der Hund tot ist, ist es ein Kinderspiel, Zutritt zu meinem Haus zu erlangen. Oh, welche Gelegenheit, mich dieser Bedrohung ein für allemal zu entledigen! Säße ich da, wo Thak sitzt – ein Sprung an die Wand – ein Zug an jenem Seil...«

Petreus hatte einen Fuß über die Schwelle des Raumes gesetzt; seine Gefährten waren dicht hinter ihm, ihre Dolche funkelten. Plötzlich richtete Thak sich auf und wirbelte herum. Die Nerven der Eindringlinge versagten, als sie sich statt Nabonidus' einem schrecklichen Ungeheuer gegenüber sahen. Mit einem gellenden Schrei wich Petreus zurück und

brachte seine Gefährten zum Taumeln. Im gleichen Augenblick machte Thak einen mächtigen Satz, packte ein dickes Samtseil, das neben der Tür hing, und riß daran.

Sofort schnellten die Vorhänge zu beiden Seiten zurück, und durch den Zugang zuckte etwas wie ein silberner Blitz.

»Er hat sich daran erinnert!« stieß Nabonidus triumphierend hervor. »Die Bestie ist zur Hälfte Mensch! Er hat mich dabei beobachtet und sich jetzt daran erinnert. Gebt acht!«

Murilo erkannte, daß eine Trennwand aus schwerem Glas sich vor den Eingang gelegt hatte. Dahinter sah er die bleichen Gesichter der Verschwörer. Petreus, der die Hände vorstreckte, als wollte er einem Angriff Thaks begegnen, stieß auf die durchsichtige Wand, und seine Lippen bewegten sich, als er etwas zu seinen Begleitern sagte. Nun, da die Vorhänge zurückgezogen waren, konnten die Männer im Kellergewölbe alles erkennen, was sich in dem Raum abspielte, in dem sich die Nationalisten befanden. In Panikstimmung jagten sie auf die Tür zu, durch die sie offensichtlich hereingekommen waren, hielten aber plötzlich an, als wären sie gegen eine unsichtbare Wand gestürzt.

»Der Zug an dem Seil hat den Raum hermetisch abgedichtet«, lachte Nabonidus spöttisch. »Er löst die Verankerungen der Glaswände, die nur von außen wieder an ihren ursprünglichen Platz befördert werden können. Das Glas ist unzerbrechlich, es könnte nicht einmal mit einer Keule zertrümmert werden. Ah!«

Die in der Falle sitzenden Männer gebärdeten sich hysterisch vor Furcht; sie rannten von einer Tür zur anderen, hämmerten mit den Fäusten gegen die gläsernen Wände und schienen Drohungen gegen die draußen kauernde Gestalt auszustoßen. Dann legte einer der Männer den Kopf in den Nacken und begann zu schreien, während er auf die Decke deutete.

»Das Fallen der Trennwände hat die Wolken der Vernichtung ausgelöst«, sagte der Rote Priester laut lachend. »Den Staub des grauen Lotos aus den Sümpfen der Toten.«

In der Mitte der Decke befand sich ein Gerank goldener Knospen; diese hatten sich geöffnet wie die Blütenkelche, und von ihnen herab schwebte eine graue Staubwolke, die schnell den Raum füllte. Die gefangenen Männer begannen zu taumeln, Speichel troff ihnen von den verzerrten Lippen. Wie Wahnsinnige lachend, fielen sie mit ihren Dolchen übereinander her und verwandelten den Raum in ein Schlachthaus.

Vor der Schreckenskammer sprang Thak triumphierend auf und ab und warf die langen behaarten Arme in die Luft. Nahe Murilos Schulter erklang das höllische Gelächter des Roten Priesters.

»Ah, ein großartiger Hieb, Petreus! Nun dir einen Stich, mein patriotischer Freund! So! Nun liegen sie alle am Boden!«

Murilo schauderte. Hinter ihm fluchte der Cimmerier in seiner Heimatsprache. Zerfetzt, blutig lagen die Verschwörer am Boden, gebrochene Augen blickten zur Decke.

Thak näherte sich der Wand mit dem Seil und gab ihm einen seitlichen Ruck.

»Er öffnet die hintere Tür«, sagte Nabonidus. »Bei Mitra, er ist menschlicher, als selbst ich es vermutete! Seht, der Nebel weicht aus dem Raum! Thak wartet, bis er sicher ist, daß keine Gefahr mehr droht. Nun läßt er die andere Wand nach oben gleiten. Er ist vorsichtig – er weiß von der Tödlichkeit des grauen Lotos! Bei Mitra!«

Dieser Ausruf veranlaßte Murilo, sich wieder umzudrehen.

»Dies kann unsere Chance sein!« stieß Nabonidus hervor. »Wenn er den Raum für ein paar Minuten verläßt, können wir es wagen, die Treppe hinauf zustürmen.«

Gespannt beobachteten sie, wie das Ungeheuer durch die Tür stampfte und verschwand. Mit dem Anheben der Trennwände waren die Vorhänge wieder gefallen und verbargen den Raum des Todes.

»Wir müssen es wagen!« sagte Nabonidus atemlos, und Murilo sah, wie Schweiß auf die Stirn des anderen trat. »Vielleicht ist er damit beschäftigt, sich der Leichen zu entledigen, wie er es von mir gesehen hat. Schnell! Folgt mir die Treppe hinauf!«

Mit einer Behendigkeit, die Murilo verblüffte, lief er voran. Der junge Edelmann und Conan hielten sich dicht hinter ihm. Sie hörten, wie er erleichtert aufatmete, als er die Tür am Ende der Treppe aufstieß. Sie stürmten in den großen Raum, in den

sie vermittels der Spiegel geblickt hatten. Thak war nirgends zu sehen.

»Er ist bei den Toten!« rief Murilo aus. »Warum setzen wir ihn nicht gefangen, wie er jene in die Falle lockte?«

»Nein, nein!« keuchte Nabonidus, dessen Gesicht ungewöhnlich bleich war. »Wir wissen nicht sicher, daß er dort drin ist. Außerdem könnte er auftauchen, bevor wir das Seil, das die Falle betätigt, auslösen. Folgt mir in meinen Raum; ich muß mich mit den Waffen versehen, die ihn vernichten können. Dieser Gang hier ist der einzige, der aus dem Raum führt und nicht als Falle ausgebaut ist.«

Sie folgten ihm schnell über einen langen Gang, von dem zu beiden Seiten Türen abgingen, aber sie waren ebenso verschlossen wie die Tür am Ende des Ganges.

»Mein Gott!« Der Rote Priester lehnte sich mit aschfahlem Gesicht gegen die Wand. »Die Türen sind verschlossen, und Thak hat sich meine Schlüssel angeeignet. Nun sitzen wir alle in der Falle!«

Ungläubig musterte Murilo den Roten Priester, der völlig die Nerven verloren zu haben schien. Nabonidus bemerkte es und nahm sich zusammen.

»Das Ungeheuer hat mich durcheinandergebracht«, sagte er entschuldigend. »Wenn ihr, wie ich, gesehen hättet, wie es Menschen zerfleischt, wäre es euch nicht anders ergangen. Mitra möge uns beistehen, aber wir müssen den Kampf mit dem, was Gott uns gab, bestehen. Kommt!«

Er führte sie wieder durch die Tür hinter den Vorhängen und steckte den Kopf in den großen Raum. Thak schob sich gerade durch die gegenüberliegende Tür. Offensichtlich witterte der Affenmensch etwas. Seine kleinen Ohren bewegten sich, ärgerlich ging sein Blick in die Runde, dann trat er an die nächstliegende Tür und spähte hinter die Vorhänge.

Zitternd wich Nabonidus zurück. Er packte Conans Schulter. »Mann, wagst du es, mit deinem Dolch gegen seine Fänge anzutreten?«

Er las die Antwort in den funkelnden Augen des Cimmeriers.

»Schnell!« flüsterte er und schob Conan zwischen Vorhang und Wand. »Er wird uns schnell entdecken. Stoß ihm den Dolch in den Rücken, wenn er an dir vorüberschleicht. Du, Murilo, zeigst dich ihm und ergreifst dann die Flucht über den Gang. Mitra, wir haben keine große Chance gegen ihn, aber wenn er uns entdeckt, sind wir ohnehin verloren.«

Murilo hatte Angst, aber er riß sich zusammen und trat vor den Vorhang. Sofort fuhr Thak herum und stürmte brüllend auf ihn zu. Die rote Kapuze war ihm entfallen, er schüttelte den schwarzen Schädel. Seine schwarzen Klauen und das rote Gewand waren mit Flecken von hellerem Rot übersät.

Murilo wandte sich um und lief den Gang hinab. Trotz seiner Schnelligkeit war ihm das zottige Ungeheuer fast auf den Fersen, aber als es an den Vorhängen vorbeijagte, löste sich aus ihnen eine hohe Gestalt und stieß ihm den Dolch in den Rücken. Thak brüllte seinen Schmerz heraus und brach in

die Knie, gleich darauf wälzten sich die beiden Gestalten in verbissenem Kampf am Boden.

Murilo erkannte, daß der Barbar seine Schenkel um den Rumpf des Affenmenschen geschlossen hatte und bestrebt war, ihn nicht aus der Umklammerung zu lassen, während er ihm immer wieder den Dolch in den Leib stieß. Thak hingegen versuchte, seinen Reiter loszuwerden, um ihn zwischen seine mächtigen Fänge zu bekommen. So schnell rollten sie über den Boden des Ganges, daß Murilo nicht wagte, mit dem schweren Stuhl zuzuschlagen, den er ergriffen hatte. Er mußte damit rechnen, den Falschen zu treffen. Die Stiche, die Thak hatte einstecken müssen, hätten genügt, ein Dutzend kräftige Männer zu töten, aber sein Widerstand schien nicht zu erlahmen. Es konnte keinen Zweifel geben, wer Sieger bleiben würde, wenn es Conan nicht gelang, ein lebenswichtiges Organ zu treffen.

Der Cimmerier kämpfte selbst mit der Wildheit eines Raubtieres, aber es fiel ihm immer schwerer, sich der blitzschnellen Hiebe zu erwehren. Dann sah Murilo plötzlich eine Gelegenheit einzugreifen. Er holte weit aus und führte mit dem schweren Stuhl einen mächtigen Hieb, der jeden menschlichen Schädel zertrümmert hätte. Von Thaks Schädel glitt der Stuhl nur ab, aber die Verblüffung verführte Thak dazu, die langen Arme eine Sekunde herabhängen zu lassen. Blitzschnell stieß Conan zu und bohrte seinem Gegner den Dolch tief ins Herz.

Der Affenmensch sank zusammen und blieb reglos liegen.

Conan richtete sich schwankend auf und wischte sich Blut und Schweiß aus den Augen. Murilo wollte den Taumelnden stützen, aber der Cimmerier wehrte unwillig ab.

»Wenn ich nicht mehr allein auf meinen Beinen stehen kann, ist es Zeit für mich zu sterben«, murmelte er keuchend. »Gegen einen Schluck Wein hätte ich allerdings nichts einzuwenden.«

Nabonidus starrte auf den reglosen Körper Thaks, als traute er seinen Sinnen nicht. Der Cimmerier schien zu ahnen, welche Gedanken den Roten Priester beseelten, denn er sagte: »Ich habe heute nacht einen Menschen getötet und kein Tier. Für mich gehört er zu den Großen, deren Seelen ich in die Dunkelheit geschickt habe, und meine Frauen werden seinen Ruhm besingen.«

Nabonidus bückte sich und hob ein Schlüsselbund auf, das sich während des Kampfes vom Gurt des Affenmenschen gelöst hatte. Er gab seinen Gefährten einen Wink, ihm zu folgen und führte sie, nachdem er eine Tür aufgeschlossen hatte, in den dahinter liegenden Raum, der wie die anderen erhellt war. Der Rote Priester hob einen Weinkrug von einem der Tische und reichte ihn Conan, der ihn durstig an die Lippen setzte. Während der Cimmerier trank, blickte Nabonidus Murilo fragend an. Dieser schüttelte den Kopf und sagte:

»Ich möchte Conans Wunden verbinden, wenn du mir bringst, was ich dazu benötige.«

Nabonidus nickte und näherte sich der Tür, die auf den Gang führte. Etwas in seiner Haltung veranlaßte Murilo,

den anderen scharf zu beobachten. An der Tür fuhr der Rote Priester plötzlich herum. Seine Miene hatte wieder ihre alte Wildheit angenommen. Dunkles Feuer glomm in seinen Augen, die Lippen verzerrten sich zu lautlosem Lachen.

»Schurken alle zusammen!« erklang seine spöttische Stimme. »Aber nicht Narren alle zusammen. Der Narr bist du allein, Murilo!«

»Was willst du damit sagen?« Der junge Edelmann trat einen Schritt vor.

»Zurück!« sagte Nabonidus scharf.

Murilo erblaßte, als er den Priester nach der dicken Samtkordel greifen sah, die neben den Vorhängen angebracht war.

»Das ist Verrat!« rief Murilo. »Du hast geschworen...«

»Ich habe geschworen, darauf zu verzichten, dem König einen Scherz über dich zu erzählen«, fiel ihm der Rote Priester ins Wort. »Ich habe aber nicht geschworen, keinen Versuch zu machen, die Angelegenheit auf meine Art zu regeln. Bildest du dir ein, ich würde mir eine solche Gelegenheit entgehen lassen? Unter normalen Umständen hätte ich nicht gewagt, dich ohne die Zustimmung des Königs selbst zu töten, aber wie die Dinge liegen, hindert mich nichts daran. Du wirst ebenso wie Thak und die nationalistischen Narren in den Säurebottichen verschwinden. Niemand wird von eurem erbärmlichen Ende erfahren. Welche Nacht war dies für mich! Ich habe einige wertvolle Diener verloren, mich dafür aber mehrerer

gefährlicher Gegner entledigen können. Und nun bist du an der Reihe, Murilo...«

So blitzschnell, daß man der Bewegung nicht mit dem Auge folgen konnte, packte Conan einen schweren Stuhl und schleuderte ihn durch den Raum. Mit einem Schrei hob Nabonidus instinktiv die Arme, aber es war zu spät. Das Geschoß traf seinen Kopf und warf ihn hintenüber. Blut überströmte sein Gesicht und bildete eine große Lache am Boden.

»Also ist sein Blut doch rot«, stellte Conan ungerührt fest.

Murilo strich sich das schweißverklebte Haar zurück, während er sich, schwach vor plötzlicher Erleichterung, gegen den Tisch lehnte.

»Der Morgen dämmt«, sagte er. »Verlassen wir diesen Ort, bevor uns der Tod in anderer Gestalt ereilt. Wenn wir, ohne gesehen zu werden, die Außenmauer hinter uns bringen, kann uns niemand mit den Ereignissen dieser Nacht in Verbindung bringen. Soll die Polizei sehen, wie sie den Fall klärt.«

Sein Blick wanderte über den Leichnam des Roten Priesters, und er zuckte die Schultern.

»Letzten Endes ist doch er der Narr gewesen«, sagte er. »Hätte er darauf verzichtet, uns zu verhöhnen, so hätte er uns mit Leichtigkeit ins Jenseits befördern können.«

»Nun«, sagte der Cimmerier ruhig, »er ist den Weg gegangen, den letzten Endes alle Schurken gehen müssen. Ich

hätte nicht übel Lust, in diesem Haus reiche Beute zu machen, aber es ist wohl besser, wir verschwinden.«

Als sie den Garten hinter sich gelassen hatten, blieb Murilo einen Augenblick stehen. »Der Rote Priester ist von der Dunkelheit verschlungen. Ich habe also nichts zu befürchten, wenn ich in die Stadt zurückkehre. Wie steht es aber mit dir? Da ist noch der ungeklärte Fall des mit durchschnittener Kehle aufgefundenen Priesters, und...«

»Diese Stadt hängt mir ohnehin zum Halse heraus«, sagte der Cimmerier. »Du sprachst von einem Pferd, das vor der Rattenschänke auf mich wartet. Ich bin neugierig, wie schnell es mich in ein anderes Königreich zu tragen vermag. Es gibt viele Straßen, über die ich noch wandern möchte, bevor ich den Weg gehe, den Nabonidus heute nacht ging.«

Nergals Hand

Über die Straße der Könige, die sich durch die hyborischen Königreiche zieht, dringt Conan schließlich nach Turan vor, wo er sich zum Dienst in den Armeen von König Yildiz verpflichtet. Seine Eigenwilligkeit und sein leicht aufbrausendes Temperament erschweren es ihm, sich unterzuordnen, so daß er anfangs wenig Gefallen an seinem Dienst findet. Da er zudem nur ein leidlicher Reiter und Bogenschütze ist, wird er zuerst einer irregulären und schlecht bezahlten Einheit zugewiesen. Bald aber findet er Gelegenheit zu beweisen, was wirklich in ihm steckt.

»Crom!«

Verblüfft richtete der junge Krieger den Blick nach oben. Bis auf sein Lendentuch und die bis zur halben Wade geschnürten Sandalen war er nackt. Zwar war er beritten in die Schlacht gezogen, aber sein Tier war einem Pfeil zum Opfer gefallen, und der junge Mann war gezwungen, den Kampf zu Fuß fortzusetzen. Hiebe gegnerischer Schwerter hatten seinen Schild zertrümmert, so daß er ihn fortwarf und mit dem Schwert allein kämpfte.

Nun nahte plötzlich Entsetzen vom Himmel, unter dem sich zwei große Armeen einen erbitterten Kampf lieferten. Hier auf der weiten turanischen Steppe wogte die gewaltige Streitmacht Yildiz', des Königs von Turan, in dessen Armee der junge Cimmerier als Söldner diente, dort stemmten sich ihr seit fünf Stunden die Legionen Munthassem Khans entgegen, des rebellischen Statthalters der zamorischen Grenzgebiete im nördlichen Turan. Langsam sanken seltsame Geschöpfe auf die Kämpfenden nieder. Es waren schwarze, schattenhafte Ungeheuer mit weitgewölbten Schwingen.

Die beiden Armeen kämpften weiter, ohne sich des Unheils, das sich über ihren Köpfen zusammenzog, bewußt zu werden. Nur Conan sah von seinem kleinen Hügel aus, wie die unheimlichen Wesen vom Himmel herabschwebten.

Er stützte sich auf sein Schwert und beobachtete die Geschöpfe, die kaum Substanz zu besitzen schienen. Sie waren fast durchsichtig, wie Wolken schwarzen Dampfes oder wie die schattenhaften Geister mächtiger Vampirfledermäuse. Grüne geschlitzte Augen funkelten böseartig.

Starr vor Furcht sah der Barbar, wie die Geschöpfe sich auf das Schlachtfeld stürzten und zuschlugen. Schreie des Schmerzes und des Entsetzens stiegen aus den Reihen der Soldaten des Königs. Wo immer ein schattenähnlicher Teufel niederstieß, blieb ein toter Krieger zurück. Zu Hunderten fielen die seltsamen Wesen über die Kämpfer her, bis die Reihen der turanischen Armee ins Wanken gerieten. Die Männer warfen die Waffen fort und wandten sich zur Flucht.

»Kämpft, ihr Hunde! Bleibt stehen und kämpft!« Eine hohe Gestalt auf einer großen schwarzen Stute versuchte der Flucht Einhalt zu gebieten. Conan erkannte eine silberne Kette unter dunkelblauem Mantel, sah ein scharfgeschnittenes Gesicht mit gebogener Nase und dunklem Bart unter einem spitzen stählernen Helm. Conan wußte, wer der Reiter war – Bakra aus Akif, der General König Yildiz’.

Eine laute Verwünschung ausstoßend, zog der Kommandeur seinen indischen Säbel und hieb wie ein Berserker um sich. Vielleicht wäre es ihm gelungen, die Flucht zum Stehen zu bringen, aber einer der Schatten schwang sich von hinten auf ihn nieder. Er entfaltete seine durchsichtigen Schwingen zu tödlicher Umarmung, und die Gestalt des Reiters erstarrte. Conan sah sein Gesicht, das plötzlich bleich wurde und dessen Augen starr vor Furcht waren; die Gesichtszüge hinter den Schwingen wirkten wie eine Maske hinter einem Schleier aus dünner schwarzer Spitze.

Das Pferd des Generals stieg auf die Hinterhand und ging durch, aber das Phantomwesen zerrte den Reiter aus dem Sattel. Sekundenlang trug es ihn auf langsam schlagenden Schwingen durch die Luft, dann ließ es die zerfetzte blutige Gestalt fallen. So endete die Laufbahn Bakras aus Akif.

Und nicht anders endete die Schlacht.

Ihres Befehlshabers beraubt, dachte die Armee nicht mehr an Widerstand. Conan sah, wie zwei erfahrene Kämpfer, die Dutzende von Schlachten bestanden hatten, sich schreiend zur Flucht wandten, als wären sie frische Rekruten. Ihnen nach setzten, unbehelligt von den schattenhaften Würgern, die Söldner

des rebellischen Statthalters. Die Schlacht schien verloren, sofern es nicht einem wagemutigen Kämpfer gelang, die wankenden Reihen zum Stehen zu bringen.

Vor der ersten Reihe der fliehenden Krieger wuchs plötzlich eine so grimmige Gestalt auf, daß die Soldaten unwillkürlich innehielten.

Das Gesicht des Cimmeriers war wutverzerrt. Nackt, vom Scheitel bis zur Sohle von geronnenem Blut bedeckt, hielt Conan ein mächtiges Langschwert in seiner Faust. Seine Stimme klang wie das Grollen eines Gewitters.

»Zurück, ihr feigen Hunde, wenn euch das Leben noch etwas wert ist.! Seid ihr Weiber, daß ihr vor Schatten die Flucht ergreift? Wart ihr nicht vor Minuten noch Männer – tapfere Kämpfer von Turan? Ihr habt dem Gegner die Zähne gezeigt, und nun wendet ihr ihm den Rücken und flieht wie ängstliche Kinder vor den Schatten der Nacht?«

Für einen Augenblick brachten Conans Worte die Flucht zum Stehen, aber nur für diesen kurzen Augenblick. Ein Alptraum mit schwarzen Schwingen stürzte sich auf ihn herab, und selbst er wich vor dem widerlichen Aasgeruch unwillkürlich zurück.

Die Soldaten setzten die Flucht fort und überließen es Conan, dem Gegner weiter Widerstand entgegenzusetzen. Und er nahm die Herausforderung an. Die gespreizten Beine fest gegen den Boden gestemmt, ließ er sein großes Schwert blitzen, pendelte in den Hüften und legte die volle Kraft seines Körpers in jeden Hieb. Zischend fuhr das Schwert auf das Phantom nieder und trennte es in der Mitte durch. Aber das Schwert begegnete

keinem größeren Widerstand als dem der leeren Luft. Die Wucht des Hiebes brachte Conan aus dem Gleichgewicht, und er stürzte auf den Boden. Das Phantomwesen lauerte weiter über ihm und nahm wieder seine ursprüngliche Gestalt an.

»Crom!« keuchte Conan.

Er versuchte, das Schwert zu neuem Schlag zu heben, aber es entfiel seiner Hand. In dem Augenblick, als das Schwert das schattenhafte Wesen durchtrennt hatte, war es eiskalt geworden, von einer bis auf den Knochen dringenden Kälte, wie sie in der Leere zwischen den fernen Sternen herrscht.

Conans kraftlose Hände tasteten über seine Hüften, an denen ein Lederstreifen das Lendentuch hielt. Daran hing ein schmaler Dolch neben einem Lederbeutel. Conan fand den Beutel, nicht aber den Griff des Dolches. Etwas Warmes und Glattes war durch das Leder zu fühlen. Conan spürte, wie ein leichter Schlag seine Hand durchzuckte. Seine Finger hatten das sonderbare Amulett berührt, das er tags zuvor gefunden hatte, als sie in Bahari ihr Lager aufgeschlagen hatten. Durch die Berührung des glatten Steines hatte eine seltsame Kraft zu wirken begonnen.

Das fledermausartige Geschöpf spreizte plötzlich die Schwingen und entfernte sich hastig. Conan richtete sich auf ein Knie und bekämpfte die Schwäche, die von ihm Besitz ergriffen hatte. Hatte ihn zuerst die geisterhafte Kälte, die von dem seltsamen Wesen ausging, schaudern lassen, so brannte nun prickelnde Wärme auf seiner nackten Haut. Vor seinen Augen begannen die Umriss zu verschwimmen, fast geriet

er an den Rand der Bewußtlosigkeit. Wütend schüttelte er den Kopf und blickte um sich.

»Mitra! Crom und Mitra! Ist die ganze Welt plötzlich verrückt geworden?«

Die Armee des fliegenden Schreckens hatte die Truppen General Bakras vom Schlachtfeld vertrieben und diejenigen getötet, die sich nicht rechtzeitig in Sicherheit gebracht hatten.

Aber sie hatte die Armee Munthassem Khans nicht berührt, hatte kaum Kenntnis von ihr genommen, als wären die Soldaten von Yaralet und die fliegenden Alpträume Bundesgenossen gewesen.

Jetzt aber waren es die Krieger Yaralets, die schreiend vor den schattenhaften Vampiren flohen. Beide Armeen waren geschlagen und befanden sich auf der Flucht! War die Welt wirklich verrückt geworden? fragte sich Conan, den Blick auf die untergehende Sonne gerichtet.

Dunkle Gestalten schlichen durch das hohe Gras des Schlachtfeldes, beschnüffelten die Toten und jaulten heiser. An den abfallenden Schultern und den hundeähnlichen Schnauzen waren die Tiere als Steppenhyänen zu erkennen. Ihnen würde das Schlachtfeld als reich gedeckte Tafel dienen. Auch Geier fanden sich ein, ließen sich mit rauschenden Schwingen auf die Toten herab.

Außer diesen Tieren bewegte sich nur noch eine einzige Gestalt auf der ganzen Weite des Schlachtfeldes. Es war der

junge Cimmerier mit dem flatternden schwarzen Haar und den funkelnden blauen Augen. Er hatte die eisige Kälte, die vorübergehend von ihm Besitz ergriffen hatte, abgeschüttelt, das Bewußtsein war zurückgekehrt, das Blut pulste wieder warm in seinen Adern. Sein verletztes Bein leicht nachziehend, wanderte er stumm über das Schlachtfeld. Hin und wieder taumelte er, denn er war völlig erschöpft, und seine Kehle war ausgedörzt. Nichts wäre ihm in diesem Augenblick willkommener gewesen als ein saftiges Stück gebratenen Fleisches und ein großer Krug feurigen Weines.

Während er von Leichnam zu Leichnam hinkte, stieß er Verwünschungen aus. Als Söldner hatte er an diesem turanischen Krieg teilgenommen, und sein ganzer Besitz hatte aus seinem Pferd und dem großen Schwert bestanden. Das Pferd war tot, die Schlacht verloren, der Krieg beendet. Da er allein mitten in feindlichem Gebiet zurückgeblieben war, hatte er zumindest gehofft, einige der Gefallenen um Dinge, die sie nicht mehr brauchten, erleichtern zu können – einen juwelengeschmückten Dolch etwa, ein goldenes Armband, einen silbernen Brustharnisch. Dinge, die es ihm ermöglichen würden, sich dem Einflußbereich Munthassem Khans zu entziehen und mit einem kleinen Kapital für einen neuen Anfang nach Zamora zurückzukehren.

Aber er mußte feststellen, daß andere schneller gewesen waren – entweder gerissene Diebe aus der Stadt, oder Soldaten, die sich auf das Schlachtfeld zurückgeschlichen hatten, um Beute zu machen. Nichts war geblieben als zerbrochene Schwerter, zersplitterte Wurfspieße, verbeulte Helme und

Schilde. Conan stieß wieder eine Verwünschung aus, als er erkannte, daß er zu lange bewußtlos gelegen hatte. Nur noch Hyänen und Geier teilten das Schlachtfeld mit ihm.

Mit dem Fatalismus des echten Barbaren gab er seine Bemühungen auf. Finster blickte er über die weite Ebene, deren Schatten immer dunkler wurden. Massig hoben sich die würfelförmigen Türme von Yaralet mit den Flachdächern gegen den rotflammenden Himmel ab. Für jemanden, der unter dem Banner König Yildiz' gekämpft hatte, gab es dort keine Unterkunft! Und doch lag keine Stadt, mochte sie feindlich oder freundlich sein, näher. Von Yildiz' Hauptstadt Aghrapur trennten ihn nicht weniger als Hunderte von Meilen...

Conan bemerkte nicht die sich nähernde große schwarze Gestalt, bis ein schwaches Wiehern an seine Ohren klang. Er fuhr herum und hob das Schwert – dann grinste er erleichtert.

»Crom! Du hast mir einen schönen Schrecken eingejagt. Dann bin ich also doch nicht der einzige Überlebende?«

Die große schwarze Stute tänzelte nervös und schien den nackten Riesen aus schreckgeweiteten Augen zu mustern. Es war das Pferd, das General Bakra getragen hatte, den tapferen Befehlshaber, der tot auf dem Schlachtfeld lag.

Wieder wieherte die Stute, offensichtlich erfreut über den Klang einer menschlichen Stimme. Obgleich Conan kein Pferdekenner war, sah er doch, daß die Stute in schlechter Verfassung war. Ihr Atem ging keuchend, das Fell glänzte vor Schweiß, die langen Läufe zitterten vor Erschöpfung. Auch

sie haben die teuflischen Schatten in Angst und Schrecken versetzt, dachte Conan. Er sprach leise auf das Tier ein und näherte sich ihm langsam, bis er ihm über den Hals streicheln konnte. Die Stute beruhigte sich sichtlich, ihre Nüstern strichen über Conans Hand, und sie scheute nicht, als Conan sich in den Sattel schwang. Er griff nach den Zügeln und lenkte das Tier langsam vom Schlachtfeld, über das sich inzwischen Finsternis gesenkt hatte. Bald fühlte der Cimmerier sich wohler. In den Satteltaschen entdeckte er einen kleinen Notproviant, an dem er sich stärkte. Er zweifelte nicht mehr daran, daß er mit einer kräftigen Stute zwischen den Schenkeln die kahle Tundra hinter sich bringen würde, die ihn von der Grenze Zamoras trennte.

Ein leises Stöhnen klang an sein Ohr. Er zügelte sein Tier und spähte mißtrauisch über die Ebene. Dann zuckte er die Schultern und stieß eine Verwünschung aus. Es konnte sich nicht um ein nächtliches Phantom handeln; was er gehört hatte, war zweifellos ein Schmerzenslaut gewesen. Also schien es noch einen dritten Überlebenden der Schlacht zu geben.

Conan schwang sich aus dem Sattel und verknotete die Zügel an den zerbrochenen Speichen eines Kampfwagens. Das Stöhnen war von links gekommen, vom Rand des Schlachtfeldes. Der Cimmerier ging in die betreffende Richtung und erreichte das Ufer eines Flübchens. Zu seinem Erstaunen fand er dort ein junges Mädchen. Halbnackt lag sie am Boden, die weißen Glieder zerschunden. Blut verklebte ihr dunkles Haar, die Augen waren vor Schmerz geweitet, die Lippen bewegten sich wie im Fieber.

Der Cimmerier blickte auf sie herab. Er war verwirrt. Was tat ein Mädchen, das fast noch ein Kind war, auf einem Schlachtfeld? Sie sah nicht aus wie eine jener käuflichen Frauen, die zum Troß einer jeden Armee gehörten. Alles an ihr sprach von guter Erziehung und edler Herkunft. Unentschlossen schüttelte Conan den Kopf. Bewegung kam in das Mädchen zu seinen Füßen.

»Das Herz... das Herz... Tammuzzos... o Herr!« flüsterte sie leise und drehte den Kopf von einer Seite auf die andere.

Conan zuckte die Schultern und seine Augen verdunkelten sich sekundenlang; bei einem anderen Mann hätte man das, was in ihm vorging, für einen Anflug von Mitleid gehalten. Zu Tode verwundet, dachte er und hob das Schwert, um das Mädchen von seinen Leiden zu erlösen.

Als die Spitze der Klinge auf ihre Brust zielte, wimmerte sie wieder wie ein Kind, das unter unerträglichen Schmerzen leidet. Der Cimmerier schob das Schwert in die Scheide zurück und hob das Mädchen auf. Sie sträubte sich, stöhnte erneut in halber Bewußtlosigkeit. Behutsam trug Conan sie näher ans Flußufer, wo er sie auf weiches Schilf bettete. Mit der hohlen Hand schöpfte er Wasser, badete ihr Gesicht und säuberte ihre Wunden, die sich, von einem tiefen Schnitt über den Brauen abgesehen, als oberflächlich erwiesen. Conan lehnte ihren Kopf gegen seine Brust und ließ etwas Wasser von seinen Händen zwischen ihre halboffenen Lippen rinnen. Sie zuckte zusammen, hustete und erwachte aus der Bewußtlosigkeit. Ihre Augen waren wie dunkle Sterne, überschattet von Verwirrung und Furcht.

»Wer... was... die Fledermäuse!« flüsterte sie.

»Sie sind fort, Mädchen«, sagte Conan rauh. »Du hast nichts mehr zu fürchten. Bist du von Yaralet hierhergekommen?«

»Ja – ja – aber wer bist du?«

»Conan, ein Cimmerier. Was hat ein junges Ding wie du auf dem Schlachtfeld zu suchen?« fragte er.

Sie schien ihn nicht zu hören. Sie krauste die Stirn, als überlegte sie, dann wiederholte sie leise seinen Namen.

»Conan – Conan – ja, das war der Name!« Fragend musterte sie sein von Narben bedecktes braunes Gesicht. »Du warst es, den ich suchen sollte. Wie seltsam, daß nun du mich gefunden hast!«

»Und wer hat dich geschickt, mich zu suchen?« fragte er rauh. Instinktiv regte sich sein Mißtrauen.

»Ich bin Hildico, eine Brythunierin, Sklavin im Haus Atalis' des Weitsichtigen, der in Yaralet wohnt. Mein Herr sandte mich heimlich aus, um unter den Kriegern König Yildiz' einen cimmerischen Söldner namens Conan aufzuspüren und ungesehen in das Haus meines Herrn zu führen. Du bist der Mann, den ich suche!«

»So? Und was hat dein Herr mit mir vor?«

Das Mädchen schüttelte den Kopf. »Ich weiß es nicht. Aber ich soll dir erklären, daß du nichts zu fürchten hast und daß du viel Gold dein eigen nennen kannst, wenn du mitkommst.«

»Gold, sagst du?« Er half dem Mädchen auf die Füße und stützte sie, als sie vor Schwäche schwankte.

»Ja. Aber ich erreichte diesen Ort erst, als die Schlacht schon im Gange war. Ich verbarg mich im Schilf am Ufer, um von den Kriegern nicht entdeckt zu werden. Und dann – die Fledermäuse! Plötzlich waren sie überall, stürzten sich auf die Kämpfer. Ein Reiter floh vor ihnen ins Schilf, wobei ich unter die Hufe seines Tieres geriet...«

»Was geschah mit dem Reiter?«

»Er ist tot«, sagte sie schauernd. »Eine Fledermaus riß ihn aus dem Sattel und ließ seine Leiche in den Fluß fallen. Ich verlor das Bewußtsein, denn ein Huf hatte meine Stirn getroffen...«

»Du kannst dich glücklich preisen, nicht erschlagen worden zu sein«, brummte Conan. »Also gut, Kind, wir werden deinem Herrn einen Besuch abstatten und hören, wozu er mich braucht und woher er meinen Namen kennt.«

»Du kommst wirklich mit?« fragte sie atemlos. Er lachte und schwang sich in den Sattel. Dann hob er sie auf und teilte den Sattel mit ihr.

»Gewiß!« sagte er. »Ich bin allein und unter Feinden in einem fremden Land. Seit Bakras Armee vernichtet wurde, bin ich kein Söldner mehr. Warum sollte ich mich weigern, einen Mann anzuhören, der mir Gold verspricht und mich unter zehntausend Kriegern ausgewählt hat?«

Sie passierten die flache Furt des Flusses und ritten Yaralet entgegen, der Festung Munthassem Khans. Conan, dessen

Herz immer dann schneller schlug, wenn neue Abenteuer vor ihm lagen, begann mit dröhnender Stimme zu singen.

Eine seltsame Zusammenkunft fand in dem kleinen, von zwei Kerzen erhellten und mit Samt ausgeschlagenen Raum des Mannes namens Atalis statt, den die einen einen Philosophen, andere einen Seher und wieder andere einen Schurken nannten. Dieser geheimnisumwobene Mann war schlank und von mittlerer Größe, mit den asketischen Gesichtszügen des Gelehrten. Aber in seinen scharfblickenden Augen wohnte auch etwas von der Gerissenheit eines erfahrenen Kaufmanns. Er trug ein einfaches Gewand aus festem Tuch, und sein Schädel war glatt rasiert, um ihn als Mann der Wissenschaften und schönen Künste auszuweisen.

Als er sich mit seinem Besucher unterhielt, wären einem unbefangenen Dritten gewisse Seltsamkeiten in seinem Verhalten aufgefallen, zum Beispiel, daß er sich nur der linken Hand bediente. Sein rechter Arm lag in unnatürlichem Winkel in seinem Schoß. Von Zeit zu Zeit verzerrte sich sein sonst so ruhiges Gesicht, als litte er plötzlich unter schrecklichen Schmerzen, und zugleich krümmte sich sein rechter Fuß.

Seinen Besucher kannte und schätzte die Stadt Yaralet als Prinz Than, den Abkömmling eines alten und vornehmen turanischen Hauses. Der junge Prinz war groß und gertenschlank und zweifellos das, was man einen schönen Mann nannte. Seine sehnige Gestalt und die kühlen grauen Augen strafte die Affektiertheit seiner juwelengeschmückten Kleidung Lügen.

Neben Atalis, der auf einem hochlehnigen Stuhl saß, stand ein kleiner Tisch, dessen Ebenholzplatte mit Elfenbein eingelegt war. Auf dieser Platte ruhte ein Bruchstück grünen Kristalls von der Größe eines menschlichen Kopfes. Ein seltsames Glühen ging von dem Kristall aus, und der Philosoph unterbrach von Zeit zu Zeit die Unterhaltung, um sich forschend über den glitzernden Stein zu beugen.

»Wird sie ihn finden? Und wird er kommen?« fragte Prinz Than.

»Er wird bestimmt kommen.«

»Aber mit jeder Sekunde, die vergeht, wird die Gefahr für uns größer. Vielleicht läßt uns Munthassem Khan jetzt schon überwachen, und es ist gefährlich für uns zusammenzukommen...«

»Munthassem Khan schläft unter der Einwirkung des Traumlotos, denn die Schatten Nergals waren zur Stunde des Sonnenunterganges fern«, erwiderte der Philosoph. »Und ein gewisses Risiko müssen wir eingehen, wenn die Stadt von diesem blutdürstigen Schurken befreit werden soll.« Sein Gesicht verzerrte sich, glättete sich aber wieder. Grimmig fügte er hinzu:

»Du weißt, Prinz, wie wenig Zeit uns noch geblieben ist. Verzweifelte Menschen greifen zu verzweifelten Maßnahmen.«

Plötzlich zeichnete sich Entsetzen im Gesicht des Prinzen ab, und als er den Blick auf Atalis richtete, wirkten seine Augen tot wie Marmor. Ebenso schnell kehrten Leben und

Farbe wieder in seine Miene zurück, aber er lehnte sich mit schweißglänzender Stirn in seinen Stuhl zurück.

»Sehr – wenig – Zeit!« sagte er keuchend.

Ein verborgener Gong schlug leise an. Der Philosoph hob die linke Hand, um den Prinzen, der erschreckt zusammgezuckt war, zu beruhigen. Sekunden später glitt einer der samtene Wandbehänge zur Seite und gab den Blick auf eine dahinter verborgene Tür frei. Im Rahmen dieser Tür stand blutüberströmt die mächtige Gestalt Conans, auf dessen Arm sich das halb bewußtlose Mädchen stützte.

Der Philosoph eilte dem Cimmerier entgegen. »Willkommen – dreimal willkommen, Conan! Komm, tritt näher. Hier ist Wein – und Nahrung...«

Er deutete auf ein Tablett auf einer kleinen Anrichte an der hinteren Wand und löste das Mädchen, dessen Augen geschlossen waren, behutsam aus Conans Arm. Der Cimmerier blickte wie ein halbverhungertes Wolf auf die Speisen, dann musterte er mißtrauisch die beiden Männer und spähte in jede Ecke des Raumes.

»Kümmert euch um das Mädchen«, sagte er. »Sie wurde von einem Pferdehuf getroffen, hat mir aber eure Nachricht überbracht.« Ohne eine neue Einladung abzuwarten, durchquerte er den Raum, setzte einen Krug mit starkem Rotwein an die Lippen und leerte ihn auf einen Zug. Dann riß er einem gebratenen Huhn eine dicke Keule ab und aß heißhungrig. Atalis setzte eine Kordel an der Wand in Bewegung. Geräuschlos tauchte hinter einem anderen

Wandbehang ein stummer Sklave auf, in dessen Obhut er das Mädchen gab.

»Nun, worum handelt es sich?« fragte der Cimmerier, nachdem er seinen ärgsten Hunger und Durst gestillt hatte. Er ließ sich auf eine niedrige Bank fallen und stöhnte, als die klaffende Wunde in seinem Schenkel zu schmerzen begann. »Wer bist du? Woher kennst du meinen Namen? Und was willst du von mir?«

»Zum Reden haben wir später Zeit«, sagte Atalis, »iß, trink und ruhe dich aus. Du bist verwundet...«

»Zum Henker mit diesen Verzögerungen! Wir werden sofort miteinander sprechen!«

»Also gut. Aber du mußt zulassen, daß ich deine Wunde säubere und verbinde, während wir uns unterhalten.«

Der Cimmerier zuckte ungeduldig mit den Schultern, sträubte sich aber nicht, als Atalis seine Wunde wusch und mit einer wohlriechenden Salbe bestrich. Während Atalis die Wunde verband, verschlang Conan große Stücke würzigen Fleisches und ließ sich den nächsten Krug Wein munden.

»Ich kenne dich, obwohl wir einander nie begegnet sind«, begann Atalis, »und zwar durch meinen Kristall dort drüben auf dem kleinen Tisch. Er befähigt mich, bis auf hundert Meilen zu sehen und zu hören.«

»Zauberei?« fragte Conan und zog eine Grimasse. Wie alle Krieger verachtete er jeden magischen Mummenschanz.

»Du kannst es so nennen«, sagte Atalis und lächelte. »Aber ich selbst betrachte mich nicht als einen Zauberer – nur als einen Sucher der Wahrheit. Manche nennen mich einen Philosophen...« Sein Lächeln wurde zu einer Grimasse unerträglichen Schmerzes, und Conan fühlte, wie sich seine Nackenhaare sträubten, als er sah, wie der Fuß des Mannes sich unnatürlich krümmte.

»Crom! Bist du krank, Mann?«

Keuchend vor Schmerz sank Atalis auf den Stuhl mit der hohen Rückenlehne. »Nicht krank – verflucht. Verflucht durch diesen Schurken, der höllische Zauberei gegen uns einsetzt...«

»Munthassem Khan?«

Atalis nickte müde. »Daß ich kein Zauberer bin, hat mich bisher vor dem Tode bewahrt, denn der Statthalter hat alle Hexenmeister von Yaralet erschlagen lassen. Ich blieb am Leben, weil ich nur ein demütiger Philosoph bin. Aber er verdächtigt mich, etwas von den Schwarzen Künsten zu verstehen. Er hat mich mit einer tödlichen Geißel belegt. Sie zehrt meinen Körper aus, und es wird nicht mehr lange dauern, bis ich in schrecklichen Krämpfen den Tod finde.« Er deutete auf den unnatürlich verkrümmten Arm, der auf seinen Schenkeln lag.

Prinz Than wandte sich an Conan. »Auch mich hat diese Höllenbrut verwünscht, denn ich stehe Munthassem Khan im Rang am nächsten, und er glaubt, daß mich nach seinem Thron gelüftet. Mich martert er auf andere Weise – er schickt mir

Krämpfe, die meinen Verstand immer wieder peinigen; sie kommen und gehen, nie bin ich vor ihnen sicher, und es wird damit enden, daß ich völlig den Verstand verliere und zu einem lallenden Idioten werde.«

»Crom!« Conan stieß eine leise Verwünschung aus.

»Du bist unsere einzige Hoffnung«, sagte der Philosoph drängend. »Du allein kannst unsere Stadt von diesem Teufel befreien.«

Conan starrte ihn verständnislos an. »Ich? Aber ich bin kein Hexenmeister, Mann! Ich kann den Feind mit kaltem Stahl bekämpfen. Wie aber soll ich gegen den Zauber dieses Teufels bestehen?«

»Hör mich an, Conan von Cimmeria«, sagte Atalis. »Ich werde dir eine seltsame und grausige Geschichte erzählen. In Yaralet lassen die Menschen, wenn die Nacht sinkt, die Gitter vor den Fenstern herab, verriegeln ihre Türen und beten zu ihren Hausgöttern, bis das Licht des neuen Tages auf die Türme der Stadt fällt. Keine Bogenschützen bewachen die Tore, keine Wachmänner streifen durch die nächtlichen Straßen. Nicht einmal Diebe schleichen durch die Dunkelheit. In Yaralet müssen Verbrecher und ehrliche Menschen gleichermaßen die Nacht scheuen. Diebe, Bettler, Meuchelmörder und Dirnen suchen Zuflucht in notdürftig beleuchteten Spelunken. Von der Abenddämmerung bis zur Morgendämmerung ist Yaralet eine Stadt des Schweigens.

Es war nicht immer so. Einst war dies eine blühende Stadt, die vom Handel lebte. Läden und Basare waren mit

zufriedenen Menschen gefüllt, die unter der Hand eines gutherzigen Statthalters lebten – Munthassem Khan. Er belegte sie mit niedrigen Steuern, er regierte sie gerecht und verständig, und in seinen freien Stunden beschäftigte er sich mit seiner Privatsammlung kostbarer antiker Gegenstände. Die Kamelkarawanen, die Yaralet durch das Wüstentor verließen, waren immer von seinen Beauftragten begleitet, die überall nach Kostbarkeiten für die Privatsammlung ihres Herrn suchten.

Dann wurde er ein anderer Mensch, und ein Schatten fiel über Yaralet. Es war, als sei Munthassem Khan plötzlich vom Bösen besessen. Aus Freundlichkeit wurde Grausamkeit, Großzügigkeit wandelte sich in Habgier. Aus dem gerechten und gutherzigen Herrscher wurde ein hinterhältiger Tyrann. Plötzlich ergriffen die Männer der Stadtwache Adlige, reiche Kaufleute, Priester und Zauberer, die in den Kellergewölben unter dem Haus des Statthalters verschwanden und nie wiedergesehen wurden.

Das Gerücht ging um, eine Karawane habe ihm einen geheimnisvollen Gegenstand aus dem weit im Süden liegenden Land Stygia, in dem Dämonen hausen, mitgebracht. Nur wenige hatten den Gegenstand zu Gesicht bekommen, und einer von ihnen sprach schauernd davon, daß das geheimnisvolle Ding seltsame Hieroglyphen trüge, wie sie von den stygischen Grüften bekannt waren. Das Ding war von unheilvollem Einfluß auf den Statthalter und verlieh ihm erstaunliche Macht auf dem Gebiet der Schwarzen Künste. Patrioten versuchten, sich Munthassem Khans zu entledigen,

aber er schien gegen alle Gewalt gefeit. In einem großen Turm seines Palastes blitzten nachts rote Lichter auf, und die Einwohner Yaralets flüsterten sich zu, er habe einen großen leeren Raum zum Tempel eines blutrünstigen Gottes umgebaut.

Seitdem sollte nachts der Tod durch die Gassen der Stadt schleichen. Niemand konnte genau sagen, welche Form er hatte, aber die verriegelten Türen und die durch Gitter gesicherten Fenster ließen keinen Zweifel daran, daß die Angst der Menschen berechtigt war. Gerüchte sprachen von fledermausähnlichen Gestalten, von schattenhaften Geschöpfen des Schreckens, wie sie kein menschliches Auge bisher gesehen hatte. Türen sollten nachts zertrümmert worden und unheimliche Schreie erklingen sein – und danach folgte tiefes Schweigen. Wenn dann die Sonne aufging, soll es vorher fest verschlossene Türen gegeben haben, die jetzt lose in den Angeln pendelten, und die vorher von Menschen belebten Häuser waren plötzlich einsam und verlassen...

Und das unheimliche Ding, das aus Stygia den Weg nach Yaralet gefunden hatte, war Nergals Hand...«

Nach einer langen Pause fuhr Atalis fort: »Sie sieht aus wie eine Klauenhand, geschnitzt aus altem Elfenbein und mit geheimnisvollen Zeichen aus einer vergessenen Sprache geziert. Die Krallen umschließen eine Kugel aus dunklem Kristall. Ich weiß, daß der Statthalter sie in seinem Besitz hat. Ich habe sie hier in meinem Kristall gesehen. Obwohl ich kein Freund der Schwarzen Künste bin, habe ich mir doch einige Kenntnisse auf diesem Gebiet angeeignet.«

Conan bewegte sich unbehaglich. »Du weißt also Bescheid über dieses Ding?«

Atalis lächelte dünn. »Das kann ich wohl behaupten. Schon alte Bücher sprechen davon. Der blinde Seher, der das Buch von Skelos schrieb, kannte sie genau. Es heißt, daß Nergals Hand von den Sternen auf die Inseln im äußersten Westen herabfiel, lange bevor König Kull aufstand, um die Sieben Reiche unter seiner Herrschaft zu vereinigen. Bärtige piktsche Fischer fanden sie. Sie gaben sie im Tauschhandel an atlantische Kaufleute weiter, und sie setzte ihren Weg nach Osten über die Welt fort. Zauberer aus Thule und dem alten Grondar beschäftigten sich mit den Geheimnissen der Hand, die Schlangenmenschen aus dem Schattenreich Valusia versuchten ihre schillernde Tiefe zu durchdringen. Mit ihrer Hilfe überwältigte Kom-Ya-zoth die Dreißig Könige, bis sich die Hand gegen ihn wandte und ihn erschlug. Denn das Buch von Skelos verkündet, daß die Hand ihren Besitzer zweimal beschenkt – zuerst mit großer Macht, dann mit einem Tod, wie er grauenhafter nicht auszumalen ist.«

Der Philosoph verstummte und starrte lange in die Ferne, ehe er fortfuhr: »Als die Sintflut die Erde überschwemmte und eine Nation nach der anderen vernichtete, verschwand die Hand und geriet bei den Menschen in Vergessenheit. Dreitausend Jahre lang schlief sie, wurde aber wiedergefunden, als die jungen Königreiche Koth und Ophir sich aus der Barbarei erhoben. Die Zauberer-Könige von Acheron erprobten ihre geheimnisvollen Kräfte, und als die eroberungslustigen Hyborier das Königreich zerstörten, wanderte die Hand

südwärts nach Stygia. Die dortigen Priester mißbrauchten sie zu Riten, von denen ich nicht zu sprechen wage. Bei der Ermordung eines dunkelhäutigen Zauberers wanderte die Hand mit in sein Grab und verschlief die Jahrhunderte, bis Grabräuber sie wieder ans Tageslicht brachten und sie in den Besitz Munthassem Khans gelangte. Die Versuchung, Herrscher mit absoluter Macht zu sein, hat ihn, wie alle anderen vor ihm, verdorben. Nun, da die Hand des Teufels wieder zum Leben erwacht ist, besteht Gefahr für alle Länder...«

Atalis' Stimme sank zum heiseren Flüstern herab und verstummte endlich ganz. Conan sagte unbehaglich.

»Crom, Mann – was habe ich mit diesen Dingen zu tun?«

»Du allein kannst den üblen Einfluß des Talismans auf die Gedanken des Statthalters zerstören.«

Die blauen Augen weiteten sich. »Wie?«

»Nur du besitzt das Gegenstück zu diesem Talisman.«

»Ich? Bist du wahnsinnig? Ich halte nichts von Amuletten und dem ganzen Zauberfirlefanz...!«

Atalis' Geste brachte ihn zum Verstummen. »Hast du nicht vor der Schlacht einen seltsamen Gegenstand gefunden?«

Conans Brauen hoben sich. »Ja, allerdings – gestern abend, als wir unser Lager in Bahari aufgeschlagen hatten...« Er schob eine Hand in den Lederbeutel und brachte den glühenden Stein zum Vorschein. Mit angehaltenem Atem musterten der Philosoph und der Prinz ihn.

»Tammuzzos Herz! Wahrhaftig, der einzig wirksame Gegotalisman!«

Der Stein hatte die Form eines Herzens und die Größe einer Kinderfaust. Das Material war goldfarbener Bernstein oder seltener gelber Jade. Mit weichem Feuer glomm er auf Conans Handfläche, und der Cimmerier erinnerte sich daran, wie seine prickelnde Wärme die Kälte aus seinem Körper vertrieben hatte, in die die fliegenden Schatten ihn gehüllt hatten.

»Komm, Conan! Wir werden dich begleiten. Von diesem Raum führt ein Geheimgang ins Haus des Statthalters. Unter dem Schutz des Herzens stehend, wird es dir gelingen, Munthassem Khan zu erschlagen oder Nergals Hand zu vernichten. Gefahr besteht nicht, denn er liegt in tiefem Zauberschlaf, der ihn immer umfängt, wenn er die Schatten Nergals herbeirufen muß – wie er es heute tat, um die turanische Armee zu schlagen. Komm!«

Conan trat an den Tisch und leerte den Weinkrug. Dann folgte er mit einer gemurmelten Verwünschung dem hinkenden Seher und dem schlanken Prinzen durch die dunkle Öffnung hinter der gewirkten Tapete. Stille blieb im Raum zurück. Die einzige Bewegung kam aus dem grünen scharfkantigen Kristall, in dem zuckende Lichter tanzten. Sie erhellten die winzige Gestalt Munthassem Khans, der in seinem Saal in narkotischem Schlaf lag.

Der Weg führte durch nicht endenwollende Finsternis. Wasser tropfte von der Decke des roh behauenen Tunnels, von

Zeit zu Zeit funkelten die Augen von Ratten zu den Füßen der Männer. Mit wütendem Pfeifen flohen die Nagetiere vor den Menschen, die in ihr dunkles Reich eingedrungen waren.

Atalis ging voran, mit der gesunden Hand über die unregelmäßige Wand tastend. »Ich wäre nie auf den Gedanken gekommen, dich mit dieser Aufgabe zu betrauen, mein junger Freund«, sagte er mit gedämpfter Stimme. »Aber in deine Hand fiel das Herz Tammuzzos, was ich als einen Wink des Schicksals ansehe. Zwischen entgegengesetzten Kräften besteht Verwandtschaft – so auch zwischen den dunklen Mächten, die Nergal zum Symbol haben, und der Macht des Lichtes, die wir Tammuzzo nennen. Das Herz erwachte aus seinem Schlaf und verstand es, unbekannte Kräfte zu mobilisieren, um gefunden zu werden, denn die Hand war ebenfalls wach und schuf entsetzliches Unheil. Somit vertraue ich dir diese einmalige Aufgabe an, denn das Schicksal scheint dich dafür vorgesehen zu haben. Nun aber still! Wir befinden uns unter dem Palast. Gleich sind wir am Ziel.« Er eilte voraus und ließ die Hand über das rauhe Gestein gleiten, das den Gang verschloß. Ein Felskeil schwang geräuschlos zur Seite und gab den Blick auf einen großen, schwach erhellten Raum frei, dessen kuppelförmige Decke sich in den Schatten verlor. In der Mitte des Saales, der bis auf riesige Standbilder leer war, erhob sich ein viereckiges Podium, das ein massiver Thron aus schwarzem Marmor schmückte. Auf diesem Thron ruhte Munthassem Khan.

Der Statthalter war ein Mann in mittleren Jahren. Sein Gesicht war hohlwangig, und dunkle Ringe umschatteten

seine Augen. Er lag lang ausgestreckt, und die über der Brust verschränkten Hände hielten einen Elfenbeinstab, als wäre er ein Zepter. Das eine Ende des Stabes war wie eine Teufelsklaue geformt und umschloß einen rauchigen Kristall, der in mattem Feuer pulsierte. Von einer kupfernen Pfanne neben dem Thron stieg narkotischer Rauch auf – Traumlotos, dessen Dämpfe den Hexenmeister befähigten, die Dämonen Nergals herbeizurufen und seinem Befehl zu unterstellen. Atalis legte seine Hand auf Conans Arm.

»Du siehst, daß er noch schläft! Das Herz wird dich beschützen. Entwinde ihm die Elfenbeinhand, und alle Macht ist ihm genommen.« Zögernd gab Conan sein Einverständnis zu erkennen. Er trat vor, das gezogene Schwert in der Rechten. Etwas an seiner Aufgabe verursachte ihm Unbehagen, sie schien zu leicht zu sein...

»Ah, die Herren! Ich habe euch erwartet.«

Von seinem Thron lächelte Munthassem Khan auf die drei Männer herab, die vor Schreck erstarrten. Seine Stimme klang weich, aber seine Augen funkelten vor Wut. Er hob das Elfenbeinzepter und richtete es auf Atalis. Das unheimliche Licht tanzte, und plötzlich stieß der hinkende Seher einen gellenden Schrei aus. Seine Muskeln verzerrten sich in Krämpfen. Er brach auf den marmornen Fliesen zusammen, und sein Körper krümmte sich im grausamen Zuckungen.

»Crom!«

Prinz Than zog sein Rapier, aber eine Geste der Zauberhand lähmte seinen Arm. Sein Blick wurde fern und leer. Schweiß

trat ihm auf die Stirn. Er schrie auf, brach in die Knie und schlug sich gegen den Kopf, um die unerträglichen Schmerzen zu vertreiben.

»Und nun du, mein junger Barbar!«

Conan schnellte vor. Er stand auf der ersten Stufe des Podiums, bevor Munthassem sich rühren konnte. Sein Schwert zuckte empor, zauderte und entfiel seinen kraftlosen Händen. Eine Welle arktischer Kälte umhüllte seine Glieder und machte sie gefühllos. Keuchend rang er nach Atem.

Der brennende Blick Munthassem Khans bohrte sich in den seinen.

»Das Herz bietet tatsächlich Schutz – aber nur dem, der seine Kräfte zu wecken weiß!« sagte der Statthalter und beobachtete kichernd, wie Conan versuchte, die Stärke seiner Glieder wiederzugewinnen. Conan preßte die Zähne zusammen und sammelte die letzten verborgenen Energien gegen die Wellen von Kälte und Finsternis, die von dem Teufelskristall ausstrahlten und seinen Verstand verwirrten. Die Kräfte verließen ihn. Er sank auf die Knie, brach dann am Fuß des Podiums zusammen. Sein Bewußtsein schwand und wurde zu einem winzigen Lichtpunkt. Sein letzter Willensfunke flackerte wie eine Kerze, die der Sturm trifft. Trotzdem setzte er mit wilder Zähigkeit den aussichtslos scheinenden Kampf fort...

Der Schrei einer weiblichen Stimme erklang. Bei dem unerwarteten Geräusch zuckte Munthassem Khan zusammen und fuhr herum. Seine Aufmerksamkeit ließ von Conan ab

– der Zwang, in dem er den Cimmerier hielt, brach für den Bruchteil von Sekunden – , und diesen kurzen Augenblick benützte das schlanke Mädchen mit den weißen Gliedern und den dunklen Augen unter schwarzem Lockenhaar, sich aus dem Schatten einer Säule zu lösen und an die Seite des Cimmeriers zu eilen.

Durch wirbelnde Schleier, die ihm die Sicht verwehrten, starrte Conan sie an. Hildico?

Schnell kniete sie neben ihm nieder. Ihre Hand schob sich in den Lederbeutel und umklammerte Tammuzzos Herz, als sie wieder zum Vorschein kam. Leichtfüßig sprang das Mädchen auf und schleuderte Munthassem Khan den feindlichen Talisman entgegen.

Der Stein traf ihn mitten zwischen die Augen. Die Wucht des Geschosses ließ ihn zusammenbrechen und in die Kissen seines Thrones sinken. Den gelähmten Fingern entglitt die Hand Nergals und landete klirrend auf den Marmorstufen.

Im gleichen Augenblick, als sich der Talisman aus der Hand des Statthalters löste, brach der Bann, der Atalis und Prinz Than zu jeder Bewegung unfähig gemacht hatte. Bleich, noch von Entsetzen gepackt und am Rand der Erschöpfung, spürten sie, wie das Leben in sie zurückkehrte. Auch Conan gewann seine Kräfte zurück. Fluchend sprang er auf. Mit einer Hand griff er nach Hildicos Schulter und beförderte das Mädchen mit einem leichten Stoß aus dem Gefahrenbereich, dann hob er das Schwert vom Marmorboden auf. Hoch schwang er es über den Kopf, aber dann ließ er es sinken und blinzelte verwundert.

Die beiden Talismane lagen rechts und links neben der reglosen Gestalt des Statthalters. Von beiden Gegenständen schienen seltsame Felder geheimnisvoller Kräfte aufzusteigen.

Von der Hand Nergals erhob sich ein dunkel schimmerndes Gewebe, ein düsteres Glühen, ähnlich dem Glanz von poliertem Ebenholz. Ein Gifthauch eisiger Kälte ging von dem Gebilde aus.

Ein Schein goldener Helligkeit hingegen umgab das Herz Tammuzzos und bildete eine Wolke bernsteinfarbenen, wärmenden Feuers. Die Wärme blieb Sieger über die arktische Kälte, und Strahlen vollen goldenen Lichts zerrissen das tintenfarbene Netz Nergals. Die beiden kosmischen Kräfte waren aufeinandergestoßen und kämpften gegeneinander. Conan zog sich vor diesem Kampf der Götter zurück und gesellte sich zu seinen Begleitern. Stumm starrten alle drei auf den Zusammenstoß überirdischer Kräfte, der sich vor ihren Augen abspielte.

Hildico näherte sich und suchte Schutz in den Armen des Cimmeriers.

»Was hat dich hierhergebracht, Mädchen?« fragte Conan. Sie lächelte schwach, obwohl noch Entsetzen in ihren Augen schimmerte.

»Ich erwachte aus meiner Bewußtlosigkeit und fand den Raum meines Herrn leer, aber in seinem Kristall entdeckte ich eure Ebenbilder. Ich sah, wie ihr den Saal des Statthalters betratet, wie er erwachte und sich euch zuwandte. Ich folgte

euch, und als ich euch in seiner Gewalt entdeckte, versuchte ich, euch zu Hilfe zu kommen...«

»Ein Glück für uns alle, daß du es tatest«, bekräftigte Conan grimmig. Atalis griff nach seinem Arm.

»Sieh dort!«

Der goldene Nabel Tammuzzos war nun zu einer riesigen Gestalt von fast unerträglicher Helligkeit geworden, fast menschenähnlich in den Umrissen, aber so gewaltig in den Ausmaßen wie die Kolosse, die vor undenklichen Zeiten aus den Klippen von Shem gemeißelt worden waren.

Auch die dunkle Form Nergals hatte sich zu riesigen Proportionen gebläht. Sie ähnelte jetzt einem massigen Geschöpf, das eher einem Affen als einem menschlichen Wesen glich. In dem nebelumwogten Klumpen, der den Kopf darstellte, blitzten geschlitzte Augen von böartigem Feuer.

Ein letztesmal stießen die feindlichen Kräfte zweier verschiedener Welten donnernd aufeinander. Die Mauern des Palastes bebten unter dem Zusammenprall. Schwefeldämpfe zogen in Schwaden durch die Luft, fußlange Funken sprühten, als der goldene Gott und der Dämon des Schattens ihre Kräfte miteinander maßen. Grelle Blitze bohrten sich in den Leib des Bösen, der sich aufzulösen begann und plötzlich verschwunden war. Sekundenlang schwebte noch das helle Licht des Siegers über dem schwarzen Marmorthron, dann erlosch auch es.

Stille herrschte plötzlich in dem großen Saal Munthassem Khans. Beide Talismane hatten sich aufgelöst – zu Atomen

zerschmettert durch die Wut der kosmischen Kräfte, die befreit worden waren.

Von dem Körper auf dem Podium aber war nicht mehr als eine Handvoll Asche übriggeblieben.

»Das Herz ist immer mächtiger als die Hand«, klang Atalis' Stimme in die lastende Stille.

Conan zügelte das schwarze Streitroß mit kräftiger Hand. Nervös tanzte das Tier auf der Stelle, seine Hufe trommelten auf dem Kopfsteinpflaster, als könnte es nicht erwarten, der Stadt den Rücken zu kehren. Conan grinste; er verstand die Ungeduld der prächtigen Stute. Ein wallender Mantel aus roter Seide fiel ihm von den Schultern, und darunter blitzte der silberbestickte Rock im Schein der Morgensonne.

»Du bist also entschlossen, uns zu verlassen, Conan?« fragte Prinz Than, der in seinem Gewand als neuer Statthalter von Yaralet glänzte.

»Ja! Die Garde des Statthalters bietet mir nicht Anreiz genug«, erwiderte der Cimmerier. »Ich hungere nach dem neuen Krieg, den König Yildiz gegen die Bergstämme führen will. Eine Woche des Nichtstuns genügt mir, mehr kann ich nicht ertragen. Lebt also wohl, Than und Atalis!«

Er riß die schwarze Stute herum und jagte über den Hof vor dem Haus des Sehers, während der Prinz und Atalis ihm bedauernd nachblickten.

»Sonderbar, daß ein Söldner wie Conan sich mit einer so bescheidenen Belohnung begnügte«, sagte der neue Statthalter kopfschüttelnd. »Ich habe ihm eine Truhe voll Gold geboten – genug, um ihn ein Leben lang aller Sorgen zu entheben. Aber er nahm nur einen kleinen Beutel und dazu das Pferd, das er auf dem Schlachtfeld fand, und was er an Waffen und Kleidern brauchte. Zu viel Gold würde es ihm unmöglich machen, schnell voranzukommen, sagte er.«

Atalis zuckte die Schultern – dann lächelte er und deutete zum anderen Ende des Hofes. Ein schlankes brythunisches Mädchen mit langem schwarzen Lockenhaar erschien in einem Torweg. Sie ging auf Conan zu, der sein Pferd zügelte. Er beugte sich herab, um mit ihr zu sprechen. Sie wechselten einige Worte, dann schlang er den Arm um ihre Hüften und hob sie vor sich in den Sattel. Sie legte beide Arme um seinen Hals und barg ihr Gesicht an seiner Brust.

Conan wandte sich um, hob einen muskulösen Arm und winkte den beiden Männern ein Lebewohl zu. Dann trug die Stute ihn und das Mädchen durch das Tor hinaus.

Atalis lachte. »Es gibt eben Männer, die auch für andere Dinge als Gold kämpfen«, bemerkte er.

Die Stadt der Schädel

Nach zwei Jahren Dienst in der turanischen Armee ist Conan ein ausgezeichnete Reiter und Bogenschütze geworden. Weite Ritte haben ihn durch die Wüsten, in die Berge und durch die Dschungel Hyrkanias geführt. Einer dieser Kriegszüge bringt ihn in das verhältnismäßig unbekanntes Königreich Meru, südöstlich von Hyrkania gelegen.

Heulend jagte eine Horde brauner Krieger durch die Ausläufer der Talakmaberge herab. Der Angriff erfolgte zur Zeit des Sonnenuntergangs, nachdem die turanische Eskorte fünfzehn Tage lang unbehelligt über die weite Ebene gezogen war. Um so überraschender war die plötzliche Attacke.

Conan fing Hormaz auf, als der Leutnant getroffen aus dem Sattel glitt. Ein schlanker Pfeil ragte aus seinem Hals. Conan ließ den Toten behutsam zu Boden gleiten, dann zog er den breiten indischen Säbel aus der Scheide und wandte sich mit seinen Gefährten der heulenden Meute entgegen.

Sein Hieb traf das vergoldete Krummschwert des vordersten Angreifers mit solcher Wucht, daß die Waffe des anderen dicht unter dem Griff abbrach. Dann ließ Conan seine Klinge mit einem Rückhandschlag über den Leib des kleinen krummbeinigen Kriegers zischen. Blut färbte den Schnee in

weitem Umkreis, als der Gegner zu Boden stürzte und reglos liegenblieb.

Der Cimmerier wandte sich im Sattel und fing einen mächtigen Säbelhieb mit seinem Schild ab. Er schlug die Klinge des Feindes zur Seite und stieß ihm die Spitze seiner Waffe genau zwischen die Augen. Blutüberströmt stürzte der Angreifer zu Boden. Die Hauptmacht der Gegner brandete gegen sie an. Dutzende von kleinen dunkelhäutigen Männern in Harnischen aus lackiertem Leder stürmten wild auf sie ein. Bogensehnen schwirrten, Lanzen stießen zu, Schwerter wurden geschwungen und trafen klirrend aufeinander.

Hinter dem Ring von Angreifern, der sich um ihn geschlossen hatte, sah Conan seinen Gefährten Juma, einen herkulisch gebauten Schwarzen aus Kush, zu Fuß kämpfen; sein Pferd war ihm von der ersten Angriffswelle unter dem Leib weggeschossen worden. Der Kushite hatte seine Pelzmütze verloren, und der goldene Ring in seinem linken Ohr blitzte im Licht der untergehenden Sonne. Nur noch mit seiner Lanze bewaffnet, holte er nacheinander drei Feinde aus den Sätteln.

Hinter Juma rief Prinz Ardashir, der Kommandeur der Eskorte, mit dröhnender Stimme seine Befehle von seinem mächtigen Hengst herab. Er lenkte sein Tier vor und zurück, um sich zwischen dem Feind und der von Pferden getragenen Sänfte zu behaupten, in der sich Yildiz' Tochter Zosara befand. Die Truppe hatte den Auftrag, Zosara sicher zu ihrer Vermählung mit Kujula, dem Großen Khan der Kuigarnomaden, zu geleiten.

Conan sah plötzlich, wie Prinz Ardashir sich an die Brust griff. Ein Pfeil ragte zitternd aus seinem juwelengeschmückten

Ringkragen. Mit schmerzverzerrtem Gesicht starrte der Prinz auf den Pfeilschaft, dann sank er aus dem Sattel, und sein spitzer Helm mit den funkelnden Steinen rollte in den Schnee.

Den Hang hinauf und hinab wogte das Gefecht. Pferdehufe stampften, die Tiere wieherten, Waffen blitzten und klirrten, heisere Stimmen fluchten. Immer wieder sah man ineinander verbissene Gegner, die den Kampf nach dem Verlust ihrer Pferde zu Fuß fortsetzten. Tote Krieger und verendete Tiere bedeckten das Kampfgelände in weitem Umkreis.

Erst sieben Monate waren vergangen, seit Conan der einzige Überlebende der Strafexpedition gewesen war, die König Yildiz gegen den rebellischen Statthalter Munthassem Khan ausgesandt hatte. Mit einem mächtigen Zauber war es dem Statthalter gelungen, die Angreifer zu vernichten. Der junge Conan allein hatte das Blutbad überstanden, und es war ihm obendrein gelungen, Yaralet von der verbrecherischen Herrschaft des Statthalters zu befreien und Munthassem Khans Leben ein Ende zu bereiten.

Bei seiner triumphalen Rückkehr nach der turanischen Hauptstadt Aghrapur war Conan zur Belohnung in die Ehrengarde aufgenommen worden. Nun begann er darüber nachzudenken, ob die Ehre, die ihm zuteil geworden war, wirklich als Belohnung zu bezeichnen sei. Der leichte lederne Schild an seinem linken Arm war unter den Hieben so zerfetzt worden, daß er ihn fortwarf. Ein Pfeil sirrte durch die Luft und bohrte sich in den Rumpf seines Pferdes. Das Tier schrie auf, senkte den Kopf und stieg mit der Hinterhand in die Luft, so daß Conan aus dem

Sattel geschleudert wurde. Die Stute brach aus und verschwand im Kampfgetümmel.

Der Cimmerier kam auf die Füße und setzte den Kampf fort. Die krummen Säbel der Feinde zerfetzten seinen Mantel und den darunter befindlichen Lederharnisch, sie schlitzen sein Panzerhemd auf, so daß er bald aus einem Dutzend Wunden blutete. Aber er kämpfte weiter, die Zähne gebleckt, den funkelnden Blick in den der Gegner bohrend. Nacheinander wurden seine Gefährten niedergemacht, bis nur noch er und der herkulische Juma Rücken an Rücken kämpften. Der Kushite schwang die abgebrochene Lanze wie eine Keule.

Plötzlich war es Conan, als sauste ein Hammer auf seinen Schädel nieder. Ein Streitkolben traf seine Schläfe, der spitze Helm zerriß, und das Metall drang in seine Haut. Seine Knie wurden weich und gaben nach. Das letzte, was er hörte, war der Schrei der Prinzessin, als feindliche Krieger sie aus der Sänfte in den Schnee zerrten. Dann fiel er vornüber aufs Gesicht und verlor das Bewußtsein.

Als er langsam wieder zu sich kam, fand er sich auf der breiten Schulter seines Gefährten Juma, der breit grinste und ihn behutsam absetzte. Trotz seines dröhnenden Schädels kehrten seine Kräfte schnell genug zurück, so daß er sich allein auf den Beinen zu halten vermochte. Verwundert blickte er sich um.

Nur er, Juma und Prinzessin Zosara hatten das Gefecht überlebt. Der Rest der Eskorte – Zosaras Dienerin, die von einem Pfeil getötet worden war, einbegriffen – würde den grauen Wölfen der hyrkanischen Steppe zum Fraß dienen.

Stämmige braune Krieger in Lederharnischen umringten sie. Conan stellte fest, daß seine Hände fest gebunden waren und daß eine eiserne Kette von einem Gelenk zum anderen lief. Auch die Prinzessin, in silbernem Mantel und weiten Hosen, war gefesselt, aber ihre Ketten waren leichter und schienen aus Silber geschmiedet.

Auf Juma, dessen Glieder natürlich auch gebunden waren, konzentrierte sich die Aufmerksamkeit der Sieger in erster Linie. Sie umdrängten den Kushiten, betasteten seine Haut und prüften ihre Finger, ob Juma abgefärbt hatte. Einer der Krieger befeuchtete sogar einen Lappen mit Schnee und rieb ihm damit kräftig über den Handrücken. Der Schwarze grinste breit dazu.

Der Offizier, der die siegreiche Truppe anführte, rief einen Befehl. Die Männer schwangen sich in die Sättel. Die Prinzessin wurde wieder in ihre Sänfte gehoben. Zu Conan und Juma sagte der Offizier in gebrochenem Hyrkanisch: »Ihr beide marschier zu Fuß!«

Die Sänfte der Prinzessin schwankte zwischen zwei Pferden in der Mitte der Gruppe. Conan stellte fest, daß der Kommandeur der Azweritruppen ihm und Juma nicht zu grollen schien für die schweren Verluste, die sie seinen Männern beigebracht hatten. Einmal sagte er sogar grinsend: »Ihr seid verteufelt gute Kämpfer!«

Zwei Tage lang wand sich die kleine Kolonne über einen abgelegenen Pfad durch das Herz der Bergkette. Sie überquerten Pässe, wo sie sich durch Schnee, der noch vom vorigen Winter lag, arbeiten mußten. Jumas Zähne schlugen aufeinander. Der

Schwarze vertrug die Kälte viel schlechter als der Cimmerier, der in nördlichem Klima aufgewachsen war.

Schließlich erreichten sie die Südhänge des Talakmagebirges und hatten einen phantastischen Ausblick über ein breites grünes Tal, das sich vor ihnen erstreckte. Es war, als ständen sie am Rand einer riesigen Schüssel. Tief unter ihnen segelten kleine Wolken langsam über Meilen dichten grünen Dschungels. Mitten in diesem Dschungel spiegelte sich in einem großen See die Azurbläue des klaren Himmels.

Conan richtete das Wort an den Offizier: »Was ist das für ein Tal?«

»Meru«, erwiderte der Kommandeur. »Die Menschen nennen es den Kelch Gottes.«

»Werden wir ins Tal hinabsteigen?«

»Ja. Wir bringen euch zur großen Stadt Shamballah.«

»Und dann?«

»Darüber entscheidet der Rimpoche – der Gottkönig.«

»Wer ist er?«

»Jalung Thongpa, Schrecken der Menschen und Schatten des Himmels. Und nun macht, daß ihr weiterkommt. Zum Schwatzen haben wir keine Zeit.«

Steil führte der Weg in die mächtige Schlucht hinab. Es wurde wärmer, die Vegetation verdichtete sich. Gegen Ende des Tages keuchten sie durch dampfende Dschungelhitze und durch sumpfige Wälder. Dichtes Gestrüpp überwucherte den

Pfad, Blüten in allen Farben leuchteten von den Bäumen, in denen Affen schnatterten und turnten. Dichte Schwärme von Insekten senkten sich über die Kolonne und peinigten Mensch und Tier. Schlangen und Eidechsen glitten zu ihren Füßen über den grünen Teppich.

Conan machte zum erstenmal die Bekanntschaft mit einem tropischen Dschungel, und was er sah, gefiel ihm nicht. Die Insekten brachten ihn zur Raserei, und der Schweiß strömte ihm in Bächen über Gesicht und Körper. Juma hingegen richtete sich auf, grinste und füllte seine Lungen mit der feuchtheißen Luft.

»Es ist wie in meiner Heimat«, sagte er.

Der Dschungel endete schließlich am Ufer des großen blauen Sees, den Conan aus der Höhe gesehen hatte. Dahinter waren Mauern, Türme und Kuppeln zu erkennen, sowie die Häuser einer aus rosenrotem Stein errichteten Stadt, die sich inmitten von Feldern und Gärten zwischen dem Dschungel und dem See erhob.

»Shamballah!« rief der Kommandeur der Azweri. Wie auf Befehl saßen die Männer zugleich ab, knieten nieder und berührten mit den Stirnen die feuchte Erde, während Conan und Juma verblüffte Blicke wechselten.

»Hier sind die Götter zu Hause!« sagte der Offizier. »Nun werdet ihr noch schneller marschieren. Wenn wir uns euretwegen verspäten, werden sie euch die Haut bei lebendigem Leibe vom Körper ziehen. Beeilt euch!«

Die Tore der Stadt waren aus Bronze und wie riesige menschliche Schädel mit Hörnern geformt. Viereckige vergitterte Fenster über dem Portal wirkten wie Augenhöhlen, während die darunter angebrachten Fallgatter sie wie die Kiefer eines Totenschädels angrinsten. Der Anführer der Gruppe stieß in sein gekrümmtes Bronzehorn, und die Fallgatter wurden aufgezogen. Sie hielten Einzug in die unbekannte Stadt.

Hinter den Mauern waren alle Gebäude aus rosenfarbenem Stein gehauen und mit Reliefs verziert. Dämonen, seltsame Ungeheuer und vielarmige Götter schmückten Denkmäler und Friese. Gigantische Gesichter aus rotem Stein starrten von den Mauern der Türme herab, die sich reihenweise hintereinander erhoben.

Wohin Conan auch blickte, überall begegnete er Darstellungen in Form menschlicher Schädel. Er entdeckte sie über den Toreinfahrten, sie hingen an Ketten von den Hälsen der Meruvier, deren einzige Kleidung ein kurzer Rock war, von Männern wie auch Frauen getragen. Schädel waren auf den Buckeln der Schilder der Torwachen, sie zierten die Vorderseiten ihrer Bronzehelme.

Die kleine Kolonne bewegte sich durch die breiten Straßen der phantastischen Stadt. Die halbnackten Meruvier wichen ihr aus und warfen nur kurze Blicke auf die beiden kräftig gebauten Gefangenen und auf die Sänfte mit der Prinzessin. Zwischen den Stadtbewohnern bewegten sich die Gestalten kahlgeschorener Priester, die in wallende rote Gewänder gehüllt waren.

Zwischen Hainen, deren Bäume von scharlachfarbenen, azurblauen und goldenen Blüten übersät waren, erhob sich der Palast des Gottkönigs, ein riesiger Kuppelbau mit rundem Turm, dessen Gestalt an eine kegelförmige Seemuschel erinnerte. Jeder der massigen Steine, aus denen der Bau errichtet war, trug als Schmuck die Darstellung eines menschlichen Schädels. Der Palast wirkte so wie ein riesiger aus Totenschädeln errichteter Turm. Zosara schauderte bei diesem Anblick, und Conan schob grimmig das Kinn vor.

Sie betraten den Palast durch einen weiteren Schädelbogen und gelangten durch eine massive Steinmauer und weitere große Säle in den Thronraum des Gottkönigs. Die Azweri blieben zurück, während bewaffnete Diener die Gefangenen ergriffen und zum Thron führten.

Der Thron, auf einem Podium ruhend, war aus einem großen Stück blassem Jade geschnitzt und trug die miteinander verwobenen Darstellungen menschlicher Schädel. Auf diesem grünweißlichen Thron ruhte der Monarch, der die Gefangenen in diese ihnen unbekannt Welt hatte bringen lassen.

Trotz des Ernstes der Lage konnte Conan ein Grinsen nicht unterdrücken. Der Rimpoche Jalung Thongpa war ausgesprochen klein und fett und hatte die krummsten Beine, die der Cimmerier je gesehen hatte. Ein golddurchwirktes Gewand, das von Juwelen funkelte, versuchte vergeblich, die Beileibtheit des Herrschers zu verbergen. Ein Dutzend goldene Armbänder umspannte die vor Fett wabbelnden Arme, funkelnde Steine zierten die Ringe, die der Monarch an den dicken Fingern trug.

Der kahle Kopf über diesem mißgestalteten Leib war durch seine wulstigen Lippen, die herabhängenden Augenlider und die schwarzen Zahnstummel auch nicht erfreulicher anzusehen. Erst beim zweiten Blick erkannte Conan, daß die beiden Gesichtshälften des Mannes sich unterschieden. Die eine hing schlaff herab und wies ein leeres, trübes Auge auf, das andere spiegelte böartige Intelligenz wider. Dieses Auge war auf Zosara gerichtet und schien von den zwei herkulischen Kriegern, die sie begleiteten, keine Kenntnis zu nehmen. Neben dem Thron stand ein großer, hagerer Mann im scharlachfarbenen Gewand der meruvischen Priester. Er blickte verächtlich auf die Szene, während der Gottkönig das Wort an ihn richtete. Während des Marsches hatte Conan einige Brocken Meruvisch gelernt, und sie ermöglichten es ihm jetzt, zu verstehen, worüber Jalung Thongpa sich mit Tanzong Tengri, seinem Großschamanen und Obersten Hexenmeister, unterhielt. Danach hatte Tengri die Eskorte mit der Prinzessin schon auf weite Entfernung entdeckt und seinem Herrn Meldung gemacht. Der hatte seine Truppe ausgeschickt, um die Prinzessin in seine Gewalt zu bringen.

Mehr brauchte Conan nicht zu wissen. Sieben Tage lang war er vorwärtsgestoßen worden und hatte Beleidigungen einstecken müssen. Der Marsch hatte ihn an den Rand der Erschöpfung gebracht, und seine Stimmung war auf dem Tiefpunkt angelangt.

Er prüfte vorsichtig die Kette zwischen seinen Handgelenken. Sie war selbst für seine gewaltigen Kräfte zu stark. Er legte die Hände zusammen, so daß die Kette wie eine Fußangel

auf den Boden herabhing. Dann wirbelte er herum und riß die Arme gegen den Posten zu seiner Linken empor. Die Kette traf den Mann mit voller Wucht ins Gesicht und ließ ihn zurücktaumeln. Fast ohne die Bewegung zu unterbrechen, packte Conan die Spitze der Hellebarde, die der andere Posten drohend gesenkt hatte. Er entriß ihm die Waffe, und die schwingende Kette traf einen dritten Posten ins Gesicht. Der Mann spie die ausgeschlagenen Zähne aus und starrte auf seine blutige Hand, die er an den Mund gehoben hatte.

Conans Füße waren ebenfalls gefesselt und erlaubten keine normalen Schritte. Aber mit zwei froschähnlichen Sprüngen erreichte er das Podium und legte seine Hände um den Hals des Gottkönigs.

»Einen Schritt auf mich zu, und ich quetsche den letzten Funken Leben aus dieser fetten Kröte!« drohte Conan den Wächtern, die vor Schreck erstarrt schienen.

Nur der Großschamane ließ sich durch nichts aus der Ruhe bringen. Zu Conans Überraschung fragte er in vollkommen einwandfreiem Hyrkanisch: »Was willst du, Barbar?«

»Gebt das Mädchen und den Schwarzen frei! Stellt uns Pferde zur Verfügung, und wir werden dieses verwünschte Tal verlassen, um es nie wiederzusehen. Lehnt ihr mein Verlangen ab, erwürge ich euren kleinen König!«

Der Schamane nickte. Er hob seinen geschnitzten Ebenholzstab. »Befreit die Prinzessin Zosara und den schwarzhäutigen Gefangenen«, befahl er ruhig. Eingeschüchterte Diener beeilten sich, dem Befehl nachzukommen. Erleichtert

rieb sich Juma die Handgelenke. Neben ihm versuchte die Prinzessin, ihres Schreckens Herr zu werden. Conan schob die schlaffe Gestalt des Königs vor sich her und stieg vom Podium herab.

»Conan!« rief Juma warnend. »Gib acht!«

Conan fuhr herum, aber es war zu spät. Blitzschnell ließ der Schamane seinen Ebenholzstab vorzucken und berührte damit Conans Schulter. Der Cimmerier konnte den Sprung, zu dem er angesetzt hatte, nicht mehr vollenden. Ein Gefühl der Lähmung drang durch seinen Körper. Seine Sinne verwirrten sich, der Kopf wurde ihm schwer und fiel ihm auf die Brust. Dann sank er zusammen, und der halb erstickte kleine Gottkönig konnte sich aus seinem Griff lösen.

Der letzte Laut, den Conan hörte, war das Schreien Jumas, der unter der Übermacht brauner Leiber zusammenbrach.

Die Luft im Kerker war stickig. Etwa zwanzig Menschen waren in das schmutzige Loch gestopft worden, dessen Wände aus tonnenschweren Quadersteinen bestanden. Kleine, braunhäutige Meruvier, schlitzäugige Krieger, die in Ungnade gefallen waren, zwei Hyrkanier mit scharf gebogenen Nasen, Conan, der Cimmerier, und Juma, sein schwarzer Gefährte, warteten auf die schwerste Strafe, die in Shamballah verhängt wurde. Diese Strafe war in Shamballah nicht etwa der Tod, denn der befreite nach meruvischem Glauben nur die Seele für die nächste Verkörperung. Schlimmer als der Tod war die Sklaverei, die den Menschen seiner Menschlichkeit, seines

Anspruchs als Einzelwesen beraubte. Die Gefangenen im Keller waren daher alle zu einem Dasein als Sklaven verurteilt worden. Für einen in Freiheit geborenen Cimmerier bedeutete Sklaverei in der Tat eine unerträgliche Bestrafung. Für Juma war sie nichts Neues. Sklavenhändler hatten ihn in jungen Jahren aus den Dschungeln von Kush auf den Sklavenmarkt von Shem gebracht. Eine Zeitlang hatte er auf einer Farm gearbeitet, dann, als seine Muskeln zu schwellen begannen, war er in den Arenen von Argos in den Beruf des Gladiators eingewiesen worden. Als Sieger in vielen Kämpfen war ihm die Freiheit wiedergegeben worden, und er war als Söldner in die Armee König Yildiz' eingetreten, wo sich schnell Freundschaft zwischen ihm und Conan entwickelte. Diese Freundschaft hatte sie beide in den Kerker von Shamballah geführt, bald würden sie nackt auf dem Sklavenblock stehen, sich angaffen und betasten lassen müssen, um endlich dem höchsten Bieter zugeschlagen zu werden.

Langsam schleppten sich die Tage und Nächte dahin. Die Gefangenen schliefen zumeist, und die einzige Abwechslung bildeten die Mahlzeiten, die aus einer Holzschale Reis bestanden. Einem Meruvier mit Namen Tashudang war Conan im Laufe langer Gespräche – er hatte seine Kenntnis des Meruvischen in der Gefangenschaft erheblich verbessern können – nähergekommen, und als er diesen fragte, warum sie einen König wie Jalung Thongpa nicht zum Teufel jagten, um selbst die Herrschaft zu übernehmen, erwiderte dieser:

»Du weißt nicht, was du sprichst, Fremdling. Wie die Priester uns berichten, war dieses Land vor vielen Jahrhunderten hö-

her gelegen als jetzt. Es erstreckte sich von den Gipfeln der Himelias bis zu den Gipfeln der Talakmas – eine einzige, riesige Weite, von Schnee bedeckt und von eisigen Winden gepeitscht. Damals hieß es das Dach der Welt. Dann erschuf Yama, der König der Dämonen, dieses Tal für uns, sein auserwähltes Volk. Mit einem mächtigen Zauberspruch ließ er das Land tiefer sinken; geschmolzene Felsen ergossen sich aus Erdspalten, Berge stürzten zusammen, Wälder gingen in Flammen auf. Weil das Land nun tiefer lag, wurde es wärmer, und die Pflanzen und Tiere der warmen Länder siedelten sich an. Dann schuf Yama die ersten Meruvier, auf daß sie das Tal für alle Zeiten bewohnten. Und er ernannte die Schamanen als Führer und Berater des Volkes. Manchmal vergessen sie ihre Pflichten und unterdrücken uns. Dennoch beachten wir Yamas Befehl, ihnen Untertan zu sein, weil sonst Yamas Zauberspruch seine Wirkung verliert und das Land wieder zu den Bergen emporsteigt, um sich erneut in eine eisige Wüste zu verwandeln. Begreifst du nun, warum wir uns nicht gegen die Schamanen erheben können?«

»Nun«, sagte Conan, »wenn diese kleine Kröte das ist, was ihr euch unter einem Gott vorstellt...«

Tachudang hob die Hand. »Sprich es nicht aus! Er ist der einzige Sohn des Gottes Yama selbst. Und wenn er seinen Vater ruft, erscheint der Gott!« Er vergrub das Gesicht in den Händen, und Conan brachte an diesem Tage kein weiteres Wort aus ihm heraus.

Die Meruvier waren eine sonderbare Rasse. Fatalismus erfüllte sie, ein Aufbegehren gegen das Schicksal erschien ihnen

sinnlos. Sie glaubten sogar, in ihrer nächsten Verkörperung dafür bestraft zu werden. Es war nicht leicht, ihnen ihre Kenntnisse zu entlocken, aber Conan ließ nicht locker. Einmal, um sich die Tage der Gefangenschaft zu vertreiben, zum anderen, weil er nicht die Absicht hatte, lange Sklave zu bleiben. Jede Information über dieses Königreich und seine Bewohner konnte nützlich werden, wenn für ihn und Juma die Stunde der Freiheit kam.

Schließlich kam der Tag, an dem die Gefangenen von Aufsehern in schwarzer Lederkleidung aus dem Kerker getrieben wurden. »Jetzt wird sich zeigen, was die Prinzen des Heiligen Landes für eure Kadaver bieten werden!« rief einer von ihnen zynisch und schwang weitausholend seine Peitsche. Sie hinterließ einen langen roten Striemen auf Conans Rücken.

Fast noch schlimmer als die Peitschenhiebe war die glühende Sonne, die Conan nach der langen Dunkelheit des Kerkers kaum ertragen konnte. Willenlos ließ er die Sklavenversteigerung über sich ergehen. Danach wurde er über eine Laufplanke auf eine Galeere geführt, die am Kai von Shamballah verankert lag. Er kniff die Augen gegen die grellen Sonnenstrahlen zusammen und stieß Verwünschungen aus. Dies war also sein vorbestimmtes Schicksal – das schwere Ruder zu handhaben, bis der Tod ihn von seinen Ketten erlöste.

»Hinunter mit euch in den Leib des Schiffes!« rief ihnen ein Aufseher zu und schlug Conan den Handrücken ins Gesicht. »Nur die Kinder Yamas dürfen sich an Deck aufhalten.«

Der Cimmerier reagierte instinktiv, ehe er Zeit zum Überlegen hatte. Er schmetterte dem Aufseher die geballte Faust in den Leib. Dann führte er einen wuchtigen Schlag gegen das Kinn, der den Aufseher auf die Schiffsplanken streckte.

Der Kapitän des Schiffes rief einen scharfen Befehl. Sekunden später richteten meruvische Matrosen ihre Piken drohend auf Conans Brust. Knurrend und mit geballten Fäusten, so stand der Cimmerier in ihrer Mitte, aber er beherrschte seine Wut, weil er wußte, daß die nächste Bewegung seinen Tod bedeuten würde.

Der Aufseher kam erst wieder zu Bewußtsein, als ihm ein Eimer Wasser über den Kopf geschüttet wurde. Schnaufend erhob er sich. Wasser rann über sein geschwollenes Gesicht. Sein Blick bohrte sich in den des Cimmeriers.

»Schlagt den...«, begann der Kapitän, aber der Aufseher unterbrach ihn.

»Nein, schlagt ihn nicht tot. Der Tod wäre ein zu leichtes Ende für ihn. Noch ehe ich mit ihm fertig bin, wird er mich anflehen, ihn ins Jenseits zu befördere.«

Der Blick des Aufsehers wanderte durch den Raum mit den Ruderbänken auf beiden Schiffsseiten. Einige der langen Ruder wurden, je nach der körperlichen Beschaffenheit der Männer, von zwei, andere von drei Rudersklaven bedient. Der Aufseher

deutete auf ein Ruder im Mitteldeck, an das drei skelettartige alte Männer gekettet waren.

»Schmiedet ihn an jenes Ruder! Diese wandelnden Leichname sind am Ende ihrer Kräfte und für uns nicht mehr von Nutzen. Der Fremdling braucht Gelegenheit, seine Arme zu dehnen. Wir werden ihm allen Raum geben, den er dafür benötigt. Und wenn er mit den anderen Ruderern nicht Schritt hält, wird ihm meine Peitsche den Rücken aufreißen!«

Die drei Alten wurden von ihren Ketten befreit und über Bord geworfen. Ihre Schreie gellten in Conans Ohren, erstickten dann gurgelnd. Der Cimmerier wurde an die Bank der drei gekettet, deren Arbeit er nun übernehmen sollte. Grimmig beobachtete der Aufseher, wie Conan auf die schmutzstarrende Bank gedrückt und angeschlossen wurde.

»Warten wir ab, wie es dir gefällt, das Ruder zu betätigen, mein Junge«, zischte der Mann. »Du wirst rudern und rudern, bist du glaubst, daß dein Rücken zerbricht, und dann wirst du weiter rudern. Und jedesmal, wenn du einen Schlag ausläßt, werde ich dich so an deine Pflicht erinnern!«

Er schwang die Peitsche und ließ sie auf Conans Schultern niederklatschen. Es war ein Schmerz, als hätte man ihm eine weißglühende Eisenstange in den Rücken gebohrt. Aber der Cimmerier schrie weder auf, noch zuckte er mit einem Muskel. Er beherrschte sich eisern.

Der Aufseher knurrte böse, und die Peitsche sauste ein zweitesmal herab. Diesesmal zuckte ein winziger Muskel in Conans Gesicht, aber er blickte weiter starr geradeaus.

Der dritte und der vierte Hieb folgten. Schweiß tropfte dem Cimmerier brennend in die Augen, während Blut in Strömen über seinen Rücken floß. Doch er verriet mit keiner Miene, welche Schmerzen ihn peinigten.

Hinter sich hörte er Juma flüstern: »Mut!«

Dann kam ein Ruf vom Achterdeck. Der Kapitän hatte befohlen, die Segel zu setzen. Widerstrebend ließ der Aufseher davon ab, den Cimmerier mit der Peitsche zu bearbeiten. Ein nackter Meruvier, der mit einer Trommel auf dem schmalen Steg über den Köpfen der Ruderer saß, ließ in gleichmäßigem Rhythmus einen schweren hölzernen Schlegel auf das Fell fallen; bei jedem Dröhnen legten sich die Sklaven in die schweren Riemen. Es dauerte nicht lange, bis Conan und Juma sich dem Rhythmus angepaßt hatten.

Conan war nie zuvor auf einem Schiff gewesen. Nun ließ er den Blick über die Sklaven gleiten, deren narbenbedeckte Rücken sich vor und zurück beugten. Im Mitteldeck, wo die Sklaven angekettet waren, lag die Galeere nur wenige Fuß über dem Wasser. Bug und Heck mit den Unterküften der Mannschaften und Offiziere lagen weitaus höher. In der Mitte des Schiffes stand ein einziger Mast, an dem jetzt das Dreiecksegel gehievt wurde. Es flatterte, dann füllte der achtere Wind es prall, aber trotz der guten Fahrt, die das Schiff machte, klatschten die Peitschen bald wieder auf die Rücken der Ruderer.

»Legt euch in die Riemen!« rief der Aufseher. Wieder zuckte die Peitsche auf den Rücken des Cimmeriers und hinterließ einen neuen Striemen.

Sieben Tage lang vergossen Conan und Juma ihren Schweiß über den langen Rudern der Galeere, während das Schiff sich seinen Weg längs der Küste des Sumero Tso suchte. In jeder der sieben heiligen meruvischen Städte – Shondakor, Thogara, Auzakia, Issedon, Paliana, Throana und dann wieder Shamballah – legte die Galeere an und nahm erst am nächsten Morgen wieder Fahrt auf. Obwohl die beiden Gefährten kräftige Männer waren, brachte das pausenlose Schuffen sie doch bald an den Rand der Erschöpfung, und nur das dumpfe Dröhnen der Trommel und das Zischen der Peitschen trieb sie weiter an.

Einmal an jedem Tag hievten die Matrosen kaltes, fauliges Wasser an Bord und leerten die Eimer über den erschöpften Sklaven. Einmal täglich, wenn die Sonne im Zenit stand, erhielten die Ruderer ihre dürftige Verpflegung – eine Schale Reis und eine große Schöpfkelle Trinkwasser. Nachts schliefen sie, an ihre Ruder geschmiedet. Die unerträgliche Härte und Monotonie der Arbeit brach jeden Willen und machte aus Menschen seelenlose Automaten.

Nur der junge Cimmerier versank nicht in Apathie wie die willensschwachen Meruvier. Je härter die Arbeit, je grausamer die Behandlung wurde, um so heller loderte die Flamme seines inneren Aufruhrs. Als die Galeere im großen Hafen Shamballahs Anker warf, hatte Conan die Grenze seiner Geduld erreicht.

Es war dunkel und still an Bord, ein dünner Neumond hing tief am westlichen Himmel. Über ihre Ruder gebeugt, scheinbar schlafend, erwogen Conan und Juma mit den meruvischen Sklaven die Fluchtmöglichkeiten. Aber die Meruvier wollten

nichts davon hören. Sie betrachteten ihr Sklavendasein als Strafe für Sünden, die sie in einem früheren Leben begangen hatten.

Diese Haltung widersprach Conans ganzer Einstellung, und auch Juma war nicht der Mann, sich ohne Widerstand seinem Schicksal zu fügen. Selbst Tashudang, der für einen Meruvier ausnehmend gesprächig und freundlich war, bat Conan, nichts zu tun, was den Zorn des Aufsehers erregen könnte.

Conans hitzige Widerrede wurde durch das Zischen der Peitsche zum Verstummen gebracht. Durch das Stimmengemurmel aufmerksam gemacht, hatte Gorthangpo sich unbemerkt über den Steg angeschlichen. Nur wenige geflüsterte Worte, die er hörte, verrieten ihm, daß hier eine Meuterei geplant wurde. Nun ließ er die Peitsche erbarmungslos auf Conans Schultern knallen.

Der Cimmerier war am Ende seiner Beherrschung; mit einem blitzschnellen Satz war er auf den Füßen, packte das Ende der Peitsche und riß sie seinem Peiniger aus der Hand. Der Aufseher rief gellend nach den Matrosen.

Conan war in der Gewalt des Aufsehers, solange es ihm nicht gelang, seine Kette von dem Ring zu streifen, der etwa in der Mitte des kräftigen Ruders befestigt war. Jetzt gab ihm die Verzweiflung eine Idee ein. Er drückte das Ende des Ruders hoch, soweit es ging, stieg auf die Bank, kauerte sich zusammen und stemmte sich mit dem Rücken gegen das Ruder. Langsam, jeden Muskel bis zum Zerreißen gespannt, drückte er die Knie durch. Krachend zerbarst das armdicke Ruder genau über dem Schloß, und der Ring, der die Kette hielt, fiel herab. Das abgebrochene

Ruderende, fast drei Meter lang, konnte einem Mann mit den Kräften Conans als tödliche Waffe dienen.

Der erste wirbelnde Schlag traf den Aufseher und zerschmetterte ihm den Schädel. Geschmeidig schwang Conan sich auf den schmalen Steg, um sich dem Ansturm der Matrosen entgegenzustellen. Unter ihm kauerten die braunhäutigen Meruvier und schickten Gebete zu ihren Göttern. Juma war der einzige, der Conans Beispiel folgte. Auch er zerbrach sein Ruder und löste den Sklavenring.

Die Matrosen waren selbst Meruvier, satt, faul und fatalistisch. Sie hatten sich nie einer Sklavenmeuterei gegenübergesehen, hielten dergleichen für unmöglich. Trotz des mit der langen Keule bewaffneten jungen Riesen bereiteten sie sich zum Angriff vor, obwohl der schmale Steg jeweils nur zwei Männern nebeneinander Raum bot. Trotz der besseren Bewaffnung der Angreifer war es ein ungleicher Kampf, zumal Juma sich zu dem Cimmerier gesellte. Ihren herkulischen Kräften vermochte niemand zu widerstehen. Die letzten beiden Matrosen wandten sich zur Flucht, als der überraschte Wachoffizier Befehle zu schreien begann, die in dem allgemeinen Tumult untergingen.

Conan beugte sich zu dem toten Aufseher herab und durchsuchte seinen Beutel. Er fand den Ring mit den Schlüsseln für alle Schlösser der Galeere und befreite zuerst Juma, dann sich selbst von den Fesseln. Ein Pfeil sirrte über seinen Kopf und bohrte sich in den Mast. Die beiden befreiten Sklaven warteten nicht auf das Auftauchen neuer Angreifer. Sie sprangen von dem Steg herab, drängten sich durch die Ruderer

zur Schiffswand, schnellten sich darüber und verschwanden im dunklen Wasser des Hafens von Shamballah. Einige Pfeile wurden ihnen nachgeschickt, aber im schwachen Licht der dünnen Mondsichel konnten die Schützen nur ungenau zielen.

Zwei nackte Männer hoben sich aus dem See und spähten wachsam ins Halbdunkel. Es schien ihnen, als wären sie stundenlang geschwommen, um unbeobachtet Zugang zur Stadt zu finden. Schließlich hatten sie das mannshohe Abflußrohr entdeckt, und nun wateten sie in fast völliger Dunkelheit durch eine stinkende Brühe, die ihnen fast bis an die Knie reichte. Juma trug noch das zerbrochene Ruder, mit dem er sich gegen die Matrosen zur Wehr gesetzt hatte; Conan hatte sein Ruder auf der Galeere zurückgelassen.

Ratten pfffen und funkelten sie aus kleinen Augen an, als sie sich den Weg durch das Tunnelgewirr unter der Stadt suchten.

Juma blieb es vorbehalten, den geheimen Ausgang zu entdecken. Dadurch, daß er die Rechte über die glitschige Wand gleiten ließ, berührte er einen in einer Fuge angebrachten Riegel. Er schnaufte überrascht, als ein Stück der steinernen Wand nachgab. Sie folgten dem dahinter liegenden, leicht nach oben führenden Gang, bis sie an eine andere Tür kamen. Conan fand den Riegel und schob ihn zurück. Verrostete Angeln kreischten, als die Tür seinem Druck nachgab. Die beiden Flüchtlinge traten hindurch und verhielten mitten im Schritt.

Sie befanden sich auf einem reich verzierten Balkon in einem großen achteckigen Tempel. Der Rand des Balkons war mit den Standbildern von Göttern und Dämonen besetzt, und über ihnen bildeten die Wände des Raumes, sich zur Mitte hin verjüngend, eine achteckige Kuppel. Conan erinnerte sich, eine solche Kuppel von weitem gesehen zu haben, aber er hatte sich nie nach ihrer Bedeutung erkundigt.

Zu ihren Füßen erhob sich an einer der acht Seiten eine mächtige Statue auf einer Säulenplatte von schwarzem Marmor; ihr Gesicht war dem Altar mitten im Raum zugewandt. Die Statue überragte alles andere in dem Raum. Sie maß wohl dreißig Fuß, ihre Hüften lagen auf gleicher Höhe mit dem Balkon, auf dem Juma und der Cimmerier standen. Es war ein gigantisches Götzenbild aus grünem Stein. Die Gestalt hatte sechs Arme, große Rubine füllten die Augenhöhlen in dem finsternen Gesicht.

Hinter dem Altar, aber auf gleicher Höhe mit der Statue, befand sich ein schädelgeschmückter Thron, nur etwas kleiner als der, den Conan bei seiner Ankunft in Shamballah im Thronessel des Palastes gesehen hatte. Auf dem Thron saß der an eine Kröte erinnernde Gottkönig von Meru. Auf den ersten Blick erkannte Conan die Ähnlichkeit in den Gesichtern des Mannes auf dem Thron und der Statue. Er schauderte. Beim Gedanken an die kosmischen Geheimnisse, die hinter dieser Ähnlichkeit lagen, sträubten sich ihm die Nackenhaare.

Der Rimpoche schien völlig in sein Ritual vertieft. Schamanen in scharlachroten Gewändern knieten im Kreis um Thron und Altar, sangen ihre Gebete und murmelten ihre Zaubersprüche.

Hinter ihnen saßen mehrere Reihen von Meruviern mit untergeschlagenen Beinen auf dem Marmorboden vor der Wand. Ihrem Schmuck und der kostbaren Kleidung nach zu urteilen, stellten sie die Oberschicht des Königreiches dar. An den Wänden ringsum flackerten wenigstens hundert Fackeln, vier weitere Fackeln warfen ihr Licht über das marmorne Quadrat mit dem Altar.

Auf dem Altar, zwischen Thron und Statue, lag ein nacktes junges Mädchen, das mit goldenen Ketten an den Altar gebunden war. Das Mädchen war Zosara.

Conan knurrte, als er den Blick auf König Jalung Thongpa und seinen Großschamanen, den Zauberpriester Tanzong Tengri, richtete.

Juma zeigte die Zähne. »Wollen wir dem Schauspiel ein Ende bereiten?« fragte er flüsternd. Conans Knurren verstärkte sich.

Es war das Fest des Neumonds, und der Gottkönig vermählte die Tochter des Königs von Turan mit der vielarmigen Statue des Großen Hundes von Tod und Schrecken, mit Yama, dem König der Dämonen. Die Zeremonie spielte sich streng nach den Regeln des heiligen Textes im Buch des Totengottes ab. Lässig auf seinem Thron ausgestreckt, sah der göttliche Monarch erwartungsfroh der öffentlich vollzogenen Vermählung mit dem schönen Mädchen aus Turania entgegen.

Plötzlich aber erfuhr das heilige Ritual eine unerwartete Unterbrechung. Zwei nackte Riesen sprangen auf den

marmornen Boden des Tempels. Die Schamanen erstarrten mitten im Gesang, als die beiden Fremden sich zwischen sie stürzten.

Conan ergriff eine der Fackeln und schleuderte sie in die Reihen der Schamanen. In panischem Entsetzen stoben die Priester auseinander, konnten aber nicht verhindern, daß sprühende Funken ihre Roben in Brand setzten und sie in lebende Fackeln verwandelten. Die anderen drei Fackeln folgten in kurzen Abständen und machten die Verwirrung vollkommen.

Juma sprang auf den Marmorblock mit dem Thron zu, von dem der König ihn anstarrte. Der hagere Großschamane trat Juma mit erhobenem Zauberstab entgegen, aber der schwarze Riese schwang das abgebrochene Ruder. Unter der Wucht dieses Schlages zersplitterte der Zauberstab, als wäre er aus Glas. Ein zweiter Hieb traf den Leib des Priesters und schleuderte ihn in das Chaos der in Flammen gehüllten Schamanen.

König Jalung Thongpa hatte seinen Thron verlassen und kniete, den Schutz des Gottes erflehend, mit erhobenen Armen vor der Statue. Mit zwei mächtigen Sätzen erreichte Conan den Altar und beugte sich über die nackte Gestalt des Mädchens. Die leichten goldenen Ketten genügten wohl, sie an den Altar zu fesseln, widerstanden aber Conans Kräften nicht. Mit einem gewaltigen Ruck zerbrach er ein Glied, löste die Fesseln und schloß die schluchzende Prinzessin in die Arme. Er wandte sich um, aber dann fiel ein Schatten über ihn.

Verblüfft blickte er auf und erinnerte sich der Worte Tashudangs: ›Wenn er seinen Vater ruft, erscheint der Gott!‹ Im gleichen Augenblick begriff er die hinter diesen Worten lauende Gefahr, denn plötzlich bewegten sich die Arme des gigantischen Götzenbildes, und die Rubine, die als Augen dienten, funkelten voller Intelligenz auf ihn herab.

Conan spürte, wie seine Nackenhaare sich sträubten und wie das Blut in seinen Adern zu erstarren schien. Wimmernd barg Zosara den Kopf an seiner Schulter. Juma war auf dem schwarzen Marmorblock erstarrt. Der Aberglaube, der ihn seit seinen Dschungeltagen nie ganz verlassen hatte, lähmte seine Kräfte, als er erkannte, wie die Statue zum Leben erwachte.

Unfähig, sich zu bewegen, beobachteten die beiden Riesen, wie der Gott aus grünem Stein einen Fuß langsam und knirschend vorsetzte. Dreißig Fuß über ihnen blickte das mächtige Gesicht lauend auf sie herab. Die sechs Arme bewegten sich zuckend. Das Geschöpf verlegte sein Gewicht. Es setzte einen massigen Fuß auf den Altar, auf dem Zosara noch vor Sekunden hilflos gelegen hatte. Der Altar zerbröckelte unter dem tonnenschweren Gewicht lebenden grünen Steines.

»Crom!« stieß Conan keuchend hervor. »Selbst Stein lebt und wandelt in diesem Tempel des Wahnsinns! Komm, Mädchen...« Er schloß Zosara in die Arme und sprang mit ihr von dem Marmorblock auf den Boden des Tempels. Hinter sich hörte er das unheimliche Kratzen und Knirschen der vorwärts strebenden Götzenfigur.

»Juma!« rief der Cimmerier entsetzt, als er seinen dunkelhäutigen Gefährten reglos neben dem Thron kauern

sah. Der fette Gottkönig hatte seinen Arm gegen Conan und das Mädchen gereckt.

»Töte sie, Yama! Zertritt sie, bringe sie um!« schrie er gellend.

Das vielarmige Wesen blieb stehen und blickte sich mit funkelnden Rubinaugen um, bis es Conan erfaßte. Trotz seiner Furcht zögerte der Cimmerier keine Sekunde, sich zum Kampf zu stellen. Behutsam ließ er das Mädchen zu Boden gleiten, hob eine schwere Marmorbank hoch über den Kopf und marschierte schwankend auf den Koloß zu.

Juma rief warnend: »Nicht, Conan! Zurück! Er sieht dich!«

Aber Conan stand schon neben dem mächtigen Fuß des wandelnden Ungetüms. Wie Säulen eines Tempels wuchsen die steinernen Beine neben ihm auf. Sein Gesicht verzerrte sich, als er die Marmorbank gegen das Bein der Statue schleuderte. Ein Spinnwebgewebe von Sprüngen zeigte sich auf der glatten Oberfläche des Steines. Keuchend bückte sich Conan, hob die Bank noch einmal und schmetterte sie mit voller Wucht gegen das Fußgelenk des Götzen. Diesmal zersprang die Bank, aber der Unterschenkel der Statue wies nur eine oberflächliche Einbuchtung auf. Conan wich zurück, als das Ungeheuer den nächsten dröhnenden Schritt auf ihn zu machte.

»Conan! Gib acht!«

Jumas Warnung ließ den Cimmerier nach oben blicken. Der grüne Gigant hatte sich herab gebeugt. Der Blick der Rubinaugen bohrte sich in den Conans. Der Cimmerier spürte,

wie eisige Lähmung ihn erfaßte. Er konnte sich weder bewegen noch einen Gedanken fassen...

Juma wirbelte herum, zu gleichen Maßen von Furcht wie Zorn erfüllt. Er sah, wie die vielen steinernen Arme sich seinem Gefährten entgegenreckten, der unfähig zur Abwehr schien. Instinktiv packte Juma, was ihm am nächsten lag – den kreischenden Gottkönig. Wie ein Geschoß flog die massige Gestalt dem steinernen Götzen entgegen.

Krachend landete Jalung Thongpa auf dem Mosaikboden vor den stampfenden Füßen der Statue. Halb betäubt von dem Aufprall blickte der Monarch um sich. Dann, als sich der tonnenschwere Fuß auf ihn senkte, konnte er noch einen gellenden Schrei ausstoßen, bevor er zerquetscht wurde. Der Fuß des Götzen glitt weiter auf dem Marmor und hinterließ eine scharlachrote Blutspur. Die gigantische Figur beugte sich herab, reckte die Arme nach Conan und erstarrte plötzlich.

Die gespreizten Steinhände blieben mitten in der Luft hängen, das Licht in den Rubinaugen erlosch. Die mächtige Gestalt mit den vielen Armen wurde plötzlich wieder zu kaltem Stein.

Vielleicht hatte der Tod des Königs, der dieses unheimliche Wesen herbeigerufen hatte, den Zauberspruch gelöst, der Yama an das Götzenbild band. Vielleicht auch hatte des Königs Tod der Herrschaft des irdischen Nachfolgers über den Willen des teuflischen Gottes ein Ende gesetzt. Was immer auch die Wandlung bewerkstelligt hatte, die Statue war im gleichen Augenblick, in dem Jalung Thongpa starb, wieder zur Leblosigkeit erstarrt.

Der *Zauber*, der Conans Denkfähigkeit zum Stillstand gebracht hatte, verlor ebenfalls seine Wirkung. Noch halb betäubt, versuchte der junge Cimmerier einen klaren Kopf zu bekommen. Langsam wanderte sein Blick in die Runde. Das erste, worauf er fiel, war Prinzessin Zosara. Schluchzend warf sie sich in Conans Arme. Als er ihr schwarzes, seidiges Haar an seiner Wange fühlte, flammte neues Feuer in seinen Augen auf.

Juma kam über den Marmorboden des Tempels auf ihn zugelaufen. »Conan, alle sind entweder tot oder geflüchtet! In der Koppel hinter dem Tempel finden wir bestimmt Pferde. Jetzt ist die beste Gelegenheit, dieser verdammten Stadt den Rücken zu kehren!«

»Ja, bei Crom, ich bin froh, ihren Staub von den Füßen schütteln zu können! Das ganze Land soll der Teufel holen!« knurrte der Cimmerier. Er riß dem Großschamanen die Robe vom Leib und hüllte die Prinzessin darin ein. Dann hob er sie auf und trug sie hinaus, und er spürte die Weichheit und Wärme ihres üppigen Körpers gegen den seinen.

Eine Stunde später, als sie keine Verfolger mehr zu fürchten hatten, zügelten sie die Pferde und musterten die Wegkreuzung. Conan blickte zu den Sternen auf, überlegte kurz und entschied: »Hier entlang!«

Jumas Brauen hoben sich. »Nach Norden?«

»Ja, nach Hyrkania.« Conan lachte. »Hast du vergessen, daß wir dieses Mädchen noch im Haus seines zukünftigen Mannes abliefern müssen?«

Beim Anblick Zosaras, die seinen Gefährten umklammert hatte, konnte Juma nur verwundert den Kopf schütteln. Er würde nie begreifen, was hinter der Stirn des Cimmeriers vorging. Aber er folgte Conan, der seinem Tier schon wieder die Zügel freigegeben hatte, und lenkte sein Pferd den Talakmabergen zu, die sich wie eine riesige Mauer zwischen Meru und den weiten Steppen Hyrkanias auftürmten.

Einen Monat später ritten sie in das Lager Kujalas, des Großen Khans der Kuigarnomaden. Wer sie am Anfang ihrer Flucht aus Shamballah gesehen hätte, hätte sie nicht wiedererkannt. In den Dörfern auf den südlichen Hängen der Talakmas hatten sie nacheinander Glieder der goldenen Ketten, die von Zosaras Hand- und Fußgelenken hingen, gegen Kleidung eingetauscht, wie sie die schneebedeckten Bergpässe und die stürmischen Ebenen erforderten. Sie trugen Pelzkappen, Mäntel aus Schaffellen, weite Wollbeinkleider und derbe Stiefel.

Nachdem sie Zosara ihrem schwarzbärtigen Bräutigam übergeben hatten, bewirtete und lobte der Khan sie wie Helden und geizte nicht mit seiner Belohnung. Die Festlichkeit dauerte mehrere Tage, dann schickte er die beiden Männer, beladen mit Geschenken aus purem Gold, nach Turan zurück.

Als Kujalas Lager weit hinter ihnen lag, sagte Juma zu seinem Freund: »Sie war ein schönes Mädchen. Ich wundere mich, daß du sie nicht für dich selbst behalten hast. Sie mochte dich doch auch.«

»Das stimmt allerdings«, bestätigte Conan. »Aber ich bin noch nicht alt genug, um schon für alle Zeiten Wurzeln zu schlagen. Außerdem wird Zosara sich bei Kujulas Juwelen und auf den weichen Kissen wohler fühlen als bei mir, der ich ein unstetes Leben führe.« Er lachte. »Außerdem ist, obwohl der Große Khan es noch nicht weiß, sein Erbe schon unterwegs.«

»Woher weißt du es?«

»Sie sagte es mir, kurz bevor wir uns voneinander trennten.«

Juma schnalzte mit der Zunge. »Zum Teufel, ich werde nie wieder den Fehler begehen, einen Cimmerier zu unterschätzen!«

- ENDE -