



LESEPROBE

ERSTES KAPITEL:
DER DUNKLE TURM ERZITTRT
SEITE 1

FÜNFTE KAPITEL:
DER OHRRING GEHT NACH WESTEN
SEITE 4

ZWÖLFTE KAPITEL:
EINE WANDERUNG IM DUNKELN, DIREKT ZUM
PANK ROG
SEITE 7

DREIZEHNTE KAPITEL:
IN DEVOTIEN
SEITE 10

SIEBZEHNTE KAPITEL:
DIE TREPPEN VON GIERIG-UNWOHL
SEITE 13

ERSTES KAPITEL: DER DUNKLE TURM ERZITTRT

Mitten im Schattenreich Murderor stand der Dunkle Turm BarackeInDur. Genaugenommen erhob er sich eher im vagen Zentrum einer ungefähren Mitte des Schattenreiches. Ganz oben unterm Dach, das der Reparatur bedurfte, wohnte der Dunkle Herrscher Saurum. Einige Jahrhunderte lang hatte er von dort mit fieser Freude seine finsternen Befehle ins Reich geschickt, der Boshaftigkeit gefrönt und sich in jenem wohligen Schauer gesuhlt, der Ekelhaftem entspringt. Uplötzlich aber wurde Saurum von einer Raserei gepackt, die den Anschein erweckte, als würde er sich über irgendetwas ärgern.

»Wo steckt er denn, verdammt noch eins?«, schrie er; und das Schattenreich wankte und dröhnte unter seinem Wutanfall. Saurum flippte aus, und seine Diener fragten sich, ob er wohl *total* ausflippen würde – oder nur ein bisschen. Sein Zorn stieg auf wie eine schwarze Wolke, aber seine Verzweiflung war wie ein erstickender Hauch, und am Ende riss er sogar die Brücke vor der Dunklen Hochburg ein bisschen ein. Was war geschehen, dass der Schattenkönig sich so danebenbenahm?

Saurum hatte guten Grund, wütend zu toben, denn gerade hatte er festgestellt, dass ihm der Ohrring der Macht abhanden gekommen war, jenes uralte Instrument seiner Schreckensherrschaft: der Eine Ohrring, in den er vor undenklichen Zeiten einen Großteil seiner Schwarzen Zauberkunst hatte fließen lassen. Ein wichtiger Grundstein im Ausüben des Bösen war er gewesen, der Ohrring; und jetzt war er weg.

»Das kann doch wohl nicht wahr sein!«, schrie der Dunkle Herrscher, und ein weiteres Mal griff er sich an sein linkes Ohr läppchen: dorthin, wo der Eine gebaumelt hatte für ungezählte Jahrtausende, und wo er nun nicht mehr baumelte. »Das gibt's doch gar nicht! Wo ist denn der Eine?«

VÖ: 16.10.2026

Genre: Fantasy/Parodie

Format: Taschenbuch Broschur

13×20 cm, ca. 200 S.

ISBN:978-3-911572-07-1

Preis: 12,90 EUR

Saurum fand ihn nicht: weder im Ohr, noch auf dem Boden vor dem Schwarzen Thron; nicht in den tiefsten Verliesen, und auch nicht ganz oben in der hochgelegenen fluchwürdigen Turmkammer, wo er sein Rotorangenes Wimpernloses Auge immerzu blitzen ließ und mit seinem Pinkfarbenen Ohr in die Weiten horchte.

Der Eine war nicht mehr in seinem Besitz, der Meister-Ohrring, der, mit dem sie alle zu binden er geplant hatte, vornehmlich in Dunkelheit. Da rief Saurum seine mächtigsten Untergebenen zu sich. Und es torkelten die Neun in den Thronsaal, die Ohrringgespenster, die fürchterlichsten Handlanger des Schwarzen Herrschers. Einstmals waren sie Menschen gewesen, regelrechte Normalsterbliche mit einem langweiligen Alltag, bis Saurum sie mit seinen schönen Ohrringen bezirzt und verhext hatte, sodass sie irgendwann unter den Schatten gefallen und Sklaven des Einen geworden waren, Opfer ihrer Ohrschmuck- und Thaetthuu-Sucht¹.

Jetzt aber schlotterten die Neun Ohrringgespenster, denn Saurum flippte *richtig* aus, und nicht nur ein bisschen. Und er schrie in seiner Raserei und erschuf Wahngelbte und schleuderte etwas durch den Raum, das nach Luugphurrz, fast sogar nach Isschnurz aussah. Da wussten die Gespenster, dass Saurum nicht zum Spaß aufgelegt war. Als ihnen einfiel, dass er das eh nie war, wollten sie sich beruhigen; aber der Dunkle Herrscher fuhr dazwischen.

»Ihr da!«, schrie er sie an. »Schwingt euch auf eure Rösser! Am besten auf die mit den Feuern in den Nüstern! Oder nehmt die Fliegenden Dino-Stuten. Mir ist es gleich. Und beeilt euch, statt hier nutzloser Lethargie zu frönen! Denn sehet – ich habe den Einen verloren! Findet ihn, der nicht mehr baumelt in meinem Ohrläppchen, dem linken!«

Da schauten die Neun verlegen drein, und zwei oder drei von ihnen waren froh, dass es offenbar auch nützliche Lethargie zu geben

schien – manche von ihnen aber taten so, als würden sie den Fußboden absuchen, den besudelten. Endlich nahm sich der Fürst der Gespenster ein Herz, obgleich er gar keins mehr hatte, jedenfalls nicht im konventionellen Sinn, und sprach: »Großer Saurum! Der Eine ist, mit Verlaub, schon seit einem ganzen Zeitalter nicht mehr in Eurem Besitz! Er wurde euch doch im Ersten Ohrringkrieg abgenommen, könnt ihr Euch denn nicht mehr daran erinnern?«

Da packte sich der Schwarze König an die Stirn, direkt oberhalb des Rotorangefarbenen Auges. »Richtig! So war es! Und ist es nicht ärgerlich, dass der gar nicht mehr bei mir ist, der Eine?! Wo steckt er denn eigentlich?«

»Aber das wissen wir nicht!«, entgegnete der Gespensterfürst, der Erste unter den Neun. »Den Ohrring nahm doch damals IsInDur an sich, der unmusikalische Sohn von Elendsstiel. Ihr wisst doch, oder etwa nicht?«

Saurum indes hielt sich die Ohren zu. »Erwähne nicht andauernd diese Namen, Nummer Eins!« schrie er. »Sonst bist du die längste Zeit die Nummer Eins gewesen!«

Das nahm sich der Gespensterboss zu Herzen, obgleich er ja gar keins mehr hatte, zumindest kein pochendes. Und statt noch etwas zu sagen, sagte er lieber nichts.

Der Dunkle Herrscher hingegen stiefelte unruhig im Kreis herum, lief hin und her, vorwärts und rückwärts und am Ende sogar dorthin und wieder zurück. Doch egal, wohin er sich wandte, er wurde seine Rastlosigkeit nicht los. Und er murmelte: »IsInDur, IsInDur... Was hat er wohl mit dem Einen gemacht? Dem Ohrring, mein' ich. Er wird ihn doch nicht kaputtgemacht haben?«

»Er hätte ihn dazu in den Schicksalsteich schmeißen müssen, oh Grausame Majestät«, flüsterte ein anderer der Ohrringgeister. »Aber das tat er augenscheinlich nicht, denn ansonsten wärt Ihr nur noch ein armseliger Schatten Eurer Selbst, ein bössartiger natürlich, aber ganz kleiner, beraubt jeglicher Macht!«

¹ Ein Begriff für die damalige Tradition, sich selber anzumalen.

»Ach ja, natürlich!«, lachte Saurum. »Das is' ja ein ganz untrügliches Zeichen! Er machte ihn also *nicht* kaputt! Das is' gut. Schöne Sache, schöne Sache.«

Jedoch so ganz beruhigt schien er noch nicht zu sein, der Dusterkönig, denn er kaute an seinen Fingernägeln, den schwarzen. »Aber was tat er stattdessen, der alte IsInDur? Wie geht's ihm eigentlich so? Wisst *ihr* was?«

»Der lebt doch schon lange nicht mehr!«, hauchte ein weiteres Gespenst. »Und den Ohrring hat er auch nicht, nach allem, was man hört.«

»Was hört man denn so?«, forschte der Schwarze Herrscher weiter.

»Dass der Eine verschwunden ist, und dass keiner der Großen weiß, wo er sich befindet!«

»Keiner der Großen weiß es? Auch nicht dieser graue Wandersmann, von dem wir immer wieder hören? Der, der seine Nase immer in Dinge steckt, die ihn nichts angehen? Dieser ekelhafte... Naseweis?« Lange hatte Saurum nach einem Schimpfwort gesucht, und so war er froh, dass ihm doch noch ein niederschmetterndes eingefallen war. »Ein richtiger Naseweis ist das, der fiese Graue!«

»Auch er weiß nicht, wo der Ohrring sich befindet!«

»Oho!«, sagte der Dunkle Herrscher, wie lauernd. »Und woher wisst *ihr* das?«

Der Gespensterfürst schlotterte stotternd: »Wir fliegen ja unentwegt über Filder und Gefelde hinweg, oh Rotorangenes Auge! Mit den Dino-Stuten, den geflügelten, die Ihr uns gegeben habt. Was nett von Euch ist, übrigens. Jedenfalls: Vor kurzem noch hörten wir den Grauen vor sich hinmurmeln, da er auf einer Wiese saß, darüber wir zirkulierten: »Vay-ah?! Der Eine! Der Ohrring, mein'

ich! Hoffentlich taucht der nicht mal bald wieder auf! Dann gibt's aber Schwierigkeiten!«

So zitierte der Gespensterfürst, Saurum aber seufzte und sein Schwarzes Gesicht wirkte blass. »Beim Unterwelthammer! Ich würde zu gern wieder ein paar Schwierigkeiten machen. Irgendwie geht's mir nicht *richtig* gut. Vielleicht sollte ich mal wieder etwas unternehmen, Hinterhältiges anzetteln: einen Eroberungskrieg, oder so. Wie wär's mit einem Eroberungskrieg?« Und erwartungsvoll starrte er die Ohrringgespenster an.

»Wir könnten weit entlegene Länder erobern, oh Auge!«, schlug einer der Neun vor.

»Erobern. Hört sich gut an. Und es hört sich nicht nur an – es klingt sogar! Nämlich wie eine Möglichkeit, diesem Schwarzen Nichtstun zu entfliehen!« So lachte der Finsterfürst.

»Ohne den Einen, Chef? Das wird aber gar nicht so einfach!«, sprach der Gespensterfürst. »Wär's nicht besser, wenn wir den hätten? Der hat doch so viel *Macht*! Mit dem würd' solcherlei sicherlich schneller von der Schwarzen Hand gehen!«

»Dann müssen wir ihn wiederfinden, verflucht und abgemäht!«, grölte Saurum in verwunderlicher Metaphorik.

»Den Einen?«

»Den Einen Ohrring, auf dass er abermals nur so baumelt in meinem Läppchen!«

Da grinsten die Neun Gespenster, denn sie wussten: Wenn der Eine wieder da wäre, würde es auch ihnen selber besser gehen. Sie hatten reichlich an Farbe verloren in den vergangenen Zeitaltern, und vollends glücklich fühlten sie sich nicht, im untoten Gebein. In geiler Vorfreude verzerrten sich ihre Gesichter, doch siehe! – sie blieben hässlich.

»So soll es sein, o Finsterster! Wir machen uns auf die Suche. Wir finden den Einen!«

»Das will ich euch raten, ihr Neun vom Schlottern! Fliegt man

2 Es handelt sich hierbei um einen Begriff aus dem Hochalbernschen, der lindes bis mittelstarkes Entsetzen ausdrücken soll.

wacker los! Und passt mir auf den Grauen auf, und die anderen Überheblichen, die mit ihm unter einer Decke stecken – dass die nicht dazwischenfunken!« Und so entließ der Schattenkönig die Ohrringgespenster.

Kurz darauf rief Saurum andere Geister zu sich. Denn ihm war aufgefallen, dass der Ohrring nicht die einzige Kostbarkeit war, die er vermisste.

»Erstaunlich, was man alles so verlegen kann«, murmelte er vor sich hin.

FÜNFTES KAPITEL: EIN KRIECHEN IM DUNKELN: DER OHRRING GEHT NACH WESTEN

Lange Zeit blieben Ganzhalb und die drei Dösköpfe im Gestrüpp verborgen, wo Frohdoof sich mit dem Ohrring an einem Dornenstrauch verhedderte. Der Eine löste sich von seinem Läppchen und blieb im Geäst hängen. Der gewiefte Döskopp tat so, als hätte er nichts bemerkt und pfiß leise vor sich hin. Langsam krochen sie unter den Sträuchern weiter, bis sie ein grasbewachsenes Feld erreichten. Da entdeckten sie, dass Marathorn nicht mehr bei ihnen war.

»Ja, wo is' er denn bloß?«, fragte Ganzhalb. »Vielleicht von einem Nazgulash verschlungen?«

»Was wäre denn, wenn?«, fragte Pipifax vorlaut.

»Das... wäre schade«, antwortete Ganzhalb. »Richtig schade.«

Die Dösköpfe waren betroffen ob seines emotionalen Überschwangs und schwiegen lange.

»Habt ihr bemerkt, wie sehr ihn der Verlust seines Freundes mitnimmt?«, fragte Frohdoof augenblicklich die anderen beiden. Die nickten, und Macho mutmaßte: »Er muss ihn sehr lieb gehabt haben, den zerschlissenen Dauerläufer.«

»Ich kann es nicht ertragen, wie sehr er leidet«, flüsterte Pipifax.

Ganzhalb studierte in der Zwischenzeit die Gegend, darin sie sich befanden. Die lag mitten im Mondlicht, und das war fahl, in der Tat fast bleich. Der Zauberer beschattete seine Augen mit der rechten Hand und murmelte: »Lange sind wir unter den Sträuchern gekrochen. Fast will es mir erscheinen, als ob der Waldsaum da vorne der Rand des Finsterforsts ist!«

»Der Finsterforst!«, murmelte Frohdoof, der Bilbords alte Karten immerzu gern angeguckt hatte, vor allem, wenn sie auseinander gefaltet waren. »Dann sind wir ja unglaublich weit gekrochen!

Und unbemerkt über die Dunstberge hinweg, oder unter ihnen hindurch!»

Ganzhalb kaute auf seinen Lippen, während er immer noch so tat, als würde er angestrengt auf den Waldsaum starren. »Jaa«, knurrte er, »dann ist's wohl doch nicht der Finsterforst... Aber unheimlich weit gekrochen sind wir trotzdem! Ich glaube, da vorn seh' ich den Gipfel der Unwetterkuppe, und das is' ein ganz legendärer Berg!«

Wieder deutete der Zauberer mit knotiger Hand in die Gegend. So sehr sich die anderen auch anstrengten: sie konnten keinen Berg ausmachen. Macho zeigte auf eine nahebei gelegene Hütte. »Seht, das Haus des Oh-m, wo Samenweis gerade im Vorgarten das Unkraut jätet!«

»Mitten in der Nacht – das finde ich komisch!«, sagte Pipifax.

»Heißt es nicht Wildkraut?«, merkte Frohdoof an. Da kam Samenweis auf sie zugelaufen.

»Herr!«, rief er, denn er war ein wenig geistesverwirrt und redete Frohdoof immer so an – niemand wusste, wieso. »Herr! Ich tat so, als würde ich Unkraut jäten, und nur so entkam ich den Geistern, die durch die Luft schwirren und den Oh-m fortschleifen! Jetzt will ich aber schnell mit zu den Albernern – denn dort wollt ihr doch hin, oder etwa nich'?« Er jauchzte. »Die Albernern! Ich möchte sie so gern singen hören!«

»Vay-ah!«, stöhnte Macho. (Auch er verstand ein wenig Hochalbernisch.) »Jetzt haben wir auch noch *den* am Hals! Es heißt übrigens Wildkraut.«

Ganzhalb lugte verstohlen in die Gegend. Waren sie etwas weniger weit gekrochen als er angenommen hatte? Da sah er Frohdoofs Bude: sie war mindestens einen Steinwurf entfernt – wenn auch einen kleinen.

»Wir sind da ganz ordentlich gekrochen, unterm Gebüsch«, murmelte er vor sich hin. Dann straffte er sich und sagte zu den anderen: »Aber wir müssen weiter! Noch sind wir nicht am Ende

unseres Abenteuers angekommen!« So mahnte er.

»Wohin sollen wir uns wenden?«, fragte Frohdoof.

Da guckte Ganzhalb scharf unter seinen buschigen Augenbrauen hervor. »Der Eine Ohrring muss in Sicherheit gebracht werden. Wir sollten uns durchschlagen zu Allround, dem Meister der Albernern! Zum Letzten Anheimelnden Haus müssen wir. Nach Duchfal!«

»Zu den Albernern! Juckuruh!«, rief Samenweis. Er rief es laut, und so hörten ihn die Nazgulashs, die nicht weit entfernt trainierten zu zirkulieren; sie kamen näher, und die Gefährten sahen ihre bedrohlichen Schatten vor dem Mond, dem fahlen, zirkulieren.

»Mysth-h!«, flüsterte Macho. »Ich wusste ja, dass Samenweis was Blödes machen würde.«

»Ab ins Unterholz!«, kommandierte Ganzhalb.

Ein weiteres Mal sprangen sie ins Gebüsch, und Frohdoof verhedderte sich an dem Einen, so dass der wieder in seinem Ohr baumelte. Es machte ihn unglücklich, aber so sehr er auch dran zerrte, er kriegte ihn nicht wieder heraus. Da fühlten sie, wie sich eine Hand auf ihre Schultern legte, und als sie sich umwandten, gewahrten sie Marathorn, verfangen im Gesträuch, von Dornen ganz zerpiekt.

»Das ist aber die falsche Richtung, wenn ihr nach Duchfal zu kriechen gedenkt!«, flüsterte er. »Ich kenne alle Pfade zwischen dem Meer und den Nordwestlichen Öden. Folgt mir, denn ich bin Elendsstiels Erbe! Dass ich zerschissen aussehe, mögt ihr höflicher-weise übersehen!«

Da erkannten sie, dass er nicht von einem Nazgulash verschlungen worden war. Fortan war er ihr Führer und geleitete sie durchs Unterholz, dahin die Blicke der schrecklichen Ohrringgespenster auf ihren geflügelten Stuten nicht reichten.

8 Archaische Variante von »Juchhei«, von den Lendhenzwerge ersonnen, vgl. Anhang Q/Pf.

»Das is' aber gut, dass es hier so unheimlich viel Gesträuch gibt«, bemerkte Ganzhalb irgendwann, »hat mir nie einer von erzählt.«

Bald sangen sie ein altes Wanderlied, das Bilbord verfasst hatte, dessen Text jedoch in Vergessenheit geraten ist und daher hier nicht wiedergegeben werden kann.

Am lautesten jedoch sang Frohdoof, und irgendwann kräuselte Ganzhalb seine Augenbrauen, und daran erkannten die anderen, dass er sich über irgendetwas wunderte.

»Worüber wunderst du dich, Ganzhalb?«, fragte Frohdoof, und der Zauberer sagte: »Du trägst den Großen Ohrring im Läppchen, aber wir hören, was du sagst! Hat der Eine seine Macht eingebüßt?«

Unerschrocken wagten sie den Unverblühten Test, und abwechselnd hängten sich alle den Ohrring an die Läppchen, und sofort wurden alle unhörbar. Allein bei Frohdoof klappte es nicht mit dem Zaubertrick. Er schien plötzlich, denn vordem war es nicht so gewesen, gefeit gegen die unheilvolle Wirkung des Einen.

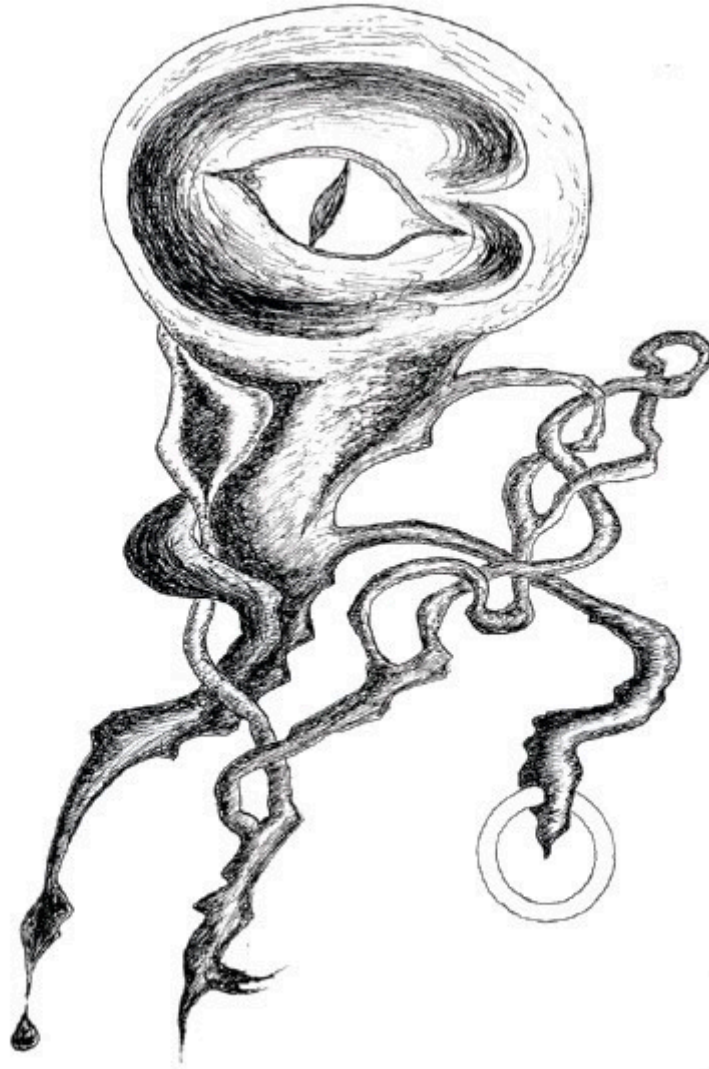
»Deine Einfalt ist ein größerer Schutzschild, als ich jemals zu hoffen wagte«, kombinierte Ganzhalb schließlich. »Und sehet! so werden die Worte des Bedürftigen Sehers wahr, der da sprach: ›Daran sollt ihr ihn erkennen, jenen, der den Einen Ohrring zu tragen auserwählt ist: Er wird sprechen, und die anderen werden ihn hören – obgleich widerwillig.‹ Du, Frohdoof, bist der Auserwählte! Der Ohrringträger! Das Schicksal wies dir diese Aufgabe zu!«

»Nae tholl⁹«, sagte Frohdoof, und die anderen hörten es. Und sie wussten, wie es gemeint war: nämlich ironisch.

In einer finsternen Nacht, in der sie nicht wussten, ob es dieselbe war wie die, in der sie aufgebrochen waren, erreichten sie den

Rand der Gebüsche. Vor ihnen lag ein weitläufiges Tal mit aufgedunsenen Bewohnern, denen sie allerdings nicht ein Quentchen Aufmerksamkeit schenkten.

9 Ausruf von Ironie.



ZWÖLFTES KAPITEL: EINE WANDERUNG IM DUNKELN, DIREKT ZUM PANK ROG

Sie nahmen Abschied vom Sternenlicht draußen und tasteten sich in die Düsternis hinein. Ganzhalb versuchte seinen Zauberstab zum Glühen zu bringen, damit sie besser sehen konnten, gegen was sie stoßen würden. Es gelang ihm nicht, und lediglich ein paar Tröpfchen mystischer Flüssigkeit rannen von der Spitze des Stabes auf den namenlosen Boden.

»Ach ja!«, sprach er, ein weiteres Mal verwundert. »Ich bin ja vor allem Spezialist für Wassermagie, und nicht für Feuer! Das verwechsel' ich *jedesmal*.«

Pymli hantierte mit Zimt und Flunder, aber seine Bemühungen schlugen fehl. Frohdoof suchte nach Streichhölzern, aber die waren noch nicht erfunden, damals, am Ende des Drittletzten Zeitalters in der Mittelmäßigen Welt. Da hielt Marathorn, der Dauerläufer, ein paar Fackeln hoch, die er während ihrer langen Wanderung unter seinem Gewand getragen hatte. Zum Glück waren sie noch an; und die Gemeinschaft schlich vorsichtig in den Gang hinein.

Kaum, dass sie die Schwelle der Eingangspforte überschritten hatten, schlugen die Flügel des Verzauberten Tores mit fürchterlicher Gewalt zu. Erschrocken blickten sich die Gefährten um.

»Es hat den Anschein, als gäbe es einen Verborgenen Wächter für die Tür!«, sagte Legospass. »Einen, der sie nun mit fürchterlicher Kraft wieder schloss.«

»Aber er hat gepennt«, sprach Marathorn.

»Wie kommst du darauf?«, fragte Ganzhalb.

»Weil er uns nicht am Eintritt in diese dusteren Hallen hinderte.«

»Ach, ja. Der Wächter ist ein Döspaddel.« Diesen Begriff hatte der Zauberer von Allround aufgeschnappt. »Außerdem wusste ich von ihm. Aber ich wollte euch nicht ängstigen. Dass er ein Döspaddel ist, raunen alle Geschöpfe jenseits der Ödnisgrenze.«

Ganzhalb klang selbstzufrieden und konnte im Dusteren zum Glück nicht erkennen, wie die anderen ihn mitleidvoll ansahen.

Aber jetzt galt es, unerschrocken weiterzutapern, und die Neun Gefährten stolperten eine lange Zeit durch die finsternen Gänge von Khamasutrn, die von Marathorns Fackeln kaum erhellt wurden, was wahrscheinlich auf einen machtvollen Fluch zurückzuführen war, der Glorya, das sagenhafte Khamasutrn, zu unerleuchtbarer Düsternis verdammt, wo Pechschwarzes in Schatten von Hoffnungslosigkeit brütete. Wenn Stufen auf ihrem Weg auftauchten, so spürten sie das, weil sie mit den Füßen dagegenstießen. Oder ins Leere tappten. Dann galt es, lange Treppen hoch- oder hinunterzusteigen, deren Enden ihnen unbekannt waren. Auch hörten sie von fern gespenstische Stimmen, die ihre Neun Namen riefen.

»Dass die unsere Namen kennen, die gespenstigen Stimmen, das find' ich unheimlich!«, flüsterte Frohdoof.

»Es ist nicht normal«, befand der Dauerläufer. »Selbst mich, den Erben Elendsstiels – und das bin ich wirklich, obgleich ich abgewrackt ausseh' – fliegt eine selten erlebte Furcht an!«

Manchmal gabelte sich der Weg, an Stellen, wo verschwommene Schemen dräuten, oder die Gemeinschaft stieß auf Seitengänge, aus denen *immer* kalter leichenhafter Luftzug kam.

»Aufgepasst!« rief Ganzhalb. »Stoßt euch nicht an Totenköpfen – falls da welche sind!«

Irgendwann erreichten sie eine weiträumige unterirdische Halle, aber leider saß mittendrin der Pank Rog, und besorgniserregenderweise reichten seine Flügel von Wand zu Wand.

Legospass ließ seinen aus Legoh gebauten, eigenhändig zusammengefrümelten Bogen fallen. »Ein Pank Rog! Ein Pank Rog sitzt da! Wehe!«

Pymli starrte mit weit geöffneten Augen, und so wirkte es, als glotzte er. »Dullybasthas Fluch!«, ächzte er. »Denn sind dies nicht seine Genitalien, die im Schatten baumeln?«

»Ein Pank Rog«, murmelte Ganzhalb. »Und ich bin noch gar nicht müde!«

»Ich fühl mich weniger wohl«, sagte Samenweis, »weniger als vorher, als wir den Pank Rog noch nicht sahen.«

»Seine Flügel reichen von Wand zu Wand«, sagte Macho. »Und ich werd' ängstlich – ja panisch!«

»Was hält er in den Händen?«, fragte Frohdoof.

»Es will mir scheinen, als hielt er eine Feuerpeitsche und ein Flammenschwert«, flüsterte Marathorn, der zerschlissene Dauerläufer.

»Mir hingegen kommt es so vor, als wären dies ein Feuerschwert und eine Flammenpeitsche«, raunte der bollerige Bollobier.

»Nein«, sagte Ganzhalb. »Seine Magie ist von Wasser, genau wie meine. Er ist *mein* Gegenspieler seit Anbeginn der Tage. Was er hält, ist die Tödliche Wasserpfeife.« Die Gemeinschaft war betroffen.

»Wie geht's?«, fragte der Pank Rog. Die Frage überraschte sie, schien sie doch überhaupt nicht in den Kontext zu passen. Vom anderen Ende der Halle näherten sich nun jede Menge tanzender Knorks, die etwas ähnliches riefen wie: »Uhgkta-Kathuuk-tgha!«, was nicht ein einziger der Gefährten zu übersetzen vermochte.

Ganzhalb aber baute sich vor dem Pank Rog auf. »Geh zurück in den Schatten, Pfeife von Ugduun! Du kannst hier nicht durch!«

Und er schwang seinen Zauberstab, aber auch sein Wasserschwert. Das schwabbelte bedrohlich. Der Pank Rog sagte: »Ich will nirgendwo durch! Was soll der Stress?«

Ganzhalb aber war jetzt in Fahrt, und der bei ihm nur langsam und selten entzündbare Wille zur Aktion war erwacht. »Du kannst nicht vorbei!«

»Hör zu«, dröhnte der Pank Rog und richtete sich auf, so dass seine Flügel sogar *noch* mehr von Wand zu Wand reichten, »ich *will* nicht vorbei! In der Tat möchte ich nirgendwo hin, denn ich sitz' hier so wieso fest. Ich pass' nämlich gar nicht in die engen Gänge, weißt du.«

Aber Ganzhalb hörte nicht zu; und er hörte nicht auf, mit Stab und Schwert zu fuchteln und mit Drohgebärden vor dem riesigen Wasserpfeifendämon herumzuhüpfen. Zu seinen Gefährten schrie er: »Flieht, ihr Narren! Dies ist ein Gegner jenseits Eurer Möglichkeiten! Ich kümmer' mich um ihn!«

Frohdoof wollte einwenden, dass der Pank Rog, dessen Namen im Übrigen die Nachwelt nie erfuhr, nicht unbedingt einen feindseligen Eindruck auf ihn machte, aber die Geschehnisse überstürzten sich jetzt: Ganzhalbs Schwert verhedderte sich in der langen, triefenden Mähne des Ungeheuers, worauf der Gigant sich nach vorn beugte, um den lästigen Zauberer wieder herauszufummeln; bei der Gelegenheit aber beugte er sich zu weit vor, verlor die Balance, ruderte mit den monströsen Armen, bis sie beinahe von Wand zu Wand reichten, und fiel dann kopfüber in einen Schlund, der sich aufgetan hatte. Der Zauberer Ganzhalb wurde mit in die Tiefe gezogen, denn verbissen hielt er sein Schwert fest; er taumelte, rutschte, glitt in den Abgrund, rief seinen Gefährten noch zu: »Denkt dran, was ich euch als letztes gesagt habe, und haltet euch gefälligst dran!« – und dann war er weg. Und er fiel eine lange Zeit, und das schleimige Wassermmonster war um ihn herum.

»Was hat er uns eigentlich als letztes gesagt?«, fragte Marathorn und kratzte sich am Kopf.

Bollobier sagte: »War es nicht irgendwas mit einer tödlichen Wasserpfeife gewesen?«

»Nein«, entgegnete Pymli. »Danach hat er noch von etwas anderem gesprochen – dass es irgendwie kein Durchkommen geben würde...«

»Das hat er aber glaub' ich zum Pank Rog gesagt...«, vermutete Macho.

»Später erwähnte er auch ein nicht mögliches *Vorbeikommen*, wenn ich mich nicht vertue«, sagte Frohdoof.

»Ich denke, dies sprach er ebenfalls zum Pank Rog«, stammelte Samenweis.

»Wir kommen nicht drauf!«, ächzte Marathorn, als ihm klar wurde, dass sie sich nicht mehr an des Zauberers letztes Kommando erinnern würden. »Lasst uns einfach abhauen! Die Knorks gucken schon böse!«

In der Tat hatten jene Grotesken inzwischen mit Tänzen aufgehört; sie schienen nicht erfreut, dass ihr großer Verbündeter, der Wasserdämon, in die Tiefen gefallen war, und sie gaben den Fremdlingen die Schuld, was streng genommen nicht ganz falsch war. Die Übelriechenden, deren Achselschweiß über eine Entfernung von zwölf Khamasutrn-Klafter wahrzunehmen war, spannten jetzt ihre Bogen und schossen wie wild auf die Gefährten.

»Ihre Bogen sind nicht aus Legoh, und sie scheinen besser als deiner!«, rief Pymli zu Legospass, und wie zur Veranschaulichung seiner Worte stak alsbald ein mit furchterregenden Ornamenten verzierter Pfeil in seiner Schulter; und Frohdoof hatte was im Schienbein, das sah ganz ähnlich aus.

»Jetzt aber nichts wie weg!«, kommandierte Marathorn. »Raus aus diesen Minen! Ich führe euch! Auf zum Letzten Spurt!«

Und also losrannten sie, die Große Halle hindurch, über die Brücke, deren eleganter Schwung einstmals mit einem Fluch belegt worden war, eine lange Treppe hinauf, und dann durch eine von Steinwänden gesäumte unterirdische Allee, an deren Ende links ein entsetzlicher Abgrund gähnte und rechts die Götzengestalt eines Gähnenden stand. Sie durchquerten die Halle der Ersten Sauerei und hasteten unter beschmierten Gewölben her; und so erreichten sie schließlich den Langen Korridor, der später auf den Verrufenen

Gang stieß und letztendlich in den Von Gestank Geschwängerten Flur mündete.

»Jetzt haben wir schon fast die Hälfte geschafft!«, schnaufte Marathorn. Dass dieser Satz als Ansporn konzipiert worden war, konnten die Gefährten nicht glauben. Auch später nicht.

Die Knorks waren ihnen dicht auf den Fersen, und ihr schauerliches Geheul halte den Fliehenden in den Ohren, und sie bereiteten sich darauf vor, ihre Leben auszuhauchen, als sie plötzlich und gänzlich unerwartet durch einen asymmetrischen Torbogen wieder ins Sonnenlicht hinausgelangen. Sie rissen sich die Pfeile aus den Gliedern, wobei der eine oder andere stöhnte, und stolperten weiter.

Die Knorks aber blieben zurück im Dunkel ihrer unterirdischen Gänge, denn sie mieden gern das Sonnenlicht. Es war eine Irrlehre, die behauptete, dass Knorks helles Tageslicht nicht vertragen würden: indes mochten sie es nicht, da es die mit Pickeln gesprenkelte, von blaugrünen Adern durchzogene Hässlichkeit ihrer Gesichter offenbarte.

So waren die Gefährten entkommen, und in Frohdoofs Läppchen baumelte noch immer der Eine Ohrring. Er hatte sich nirgendwo dran verheddert! Alle waren froh darüber, nur Frohdoof nicht so richtig, denn er hatte Ganzhalbs verdächtiges Augenzwinkern in Allrounds Haus nicht vergessen; und je länger die Fahrt dauerte, desto weniger traute er dem ganzen Unterfangen. Würde der Ohrring tatsächlich wieder aus dem Schicksalsteich auftauchen?

DREIZEHNTES KAPITEL: IN DEVOTIEN

Vor der Gemeinschaft des Ohrrings lagen die Wilden Lande, und die Gefährten schauten in die Abenddämmerung, und Marathorn sprach: »Wir haben keine Zeit zum Weinen! Denn sehet! Ganzhalb stürzte in den Abgrund, und nur so entkamen wir seinen Sprüchen, geboren aus zuweilen unerträglichem Hochmut. Wie jedenfalls ich finde – genauso wie womöglich spätere Geschichtsschreiber. Nun aber müssen wir nach vorn schauen. Nicht allzu weit entfernt liegt Devotien, das Reich, darüber die Lady Gard Ariel herrscht. Lasst uns also gut Obacht geben!«

»Damit wir ja nicht dran vorbeilaufen?«, fragte Legospass.

»Damit wir *ja* dran vorbeilaufen!«, mahnte der Dauerläufer. Die anderen waren überrascht: galt doch die Herrin des Weißgoldenen Waldes gemeinhin nicht als eine der bösartigen Entitäten.

»Dass ihr euch da mal nicht täuscht!«, sprach Marathorn. »Es lauert eine Gefahr in ihrem Dickicht, die euch zugrunde zu richten imstande ist!«

Mit diesen Worten suchte er seine Gefährten vor der unseligen Macht Gard Ariels zu warnen: Denn war sie nicht in der Lage, einen jeden im Wald Verirrten in sich verliebt, ja richtiggehend gefügig zu machen? Ihn mittels ihrer atemberaubenden Schönheit zu einem willfährigen Sklaven umzumodeln – bis sie alle schließlich, liebend, verzweifelte? Ja. Solches vermochte die Betörende. Und sie tat es andauernd. Ansonsten wäre es ihr wahrscheinlich zu langweilig geworden in ihrem Zauberwald, inmitten all der säuselnden Albernheiten.

Also suchten die Gefährten nach weniger gefährlichen Pfaden. Jedoch waren sie noch nicht allzu lange gelaufen, in der Tat nur eine kleine Nacht hindurch, als sie gewahr wurden, dass sie nichtsdestoverdrossen unter den vielschattigen Bäumen Devotiens ein-

herwandelten; und sie vernahmen einen Gesang, der sie alsbald einzulullen drohte. Eine Stimme von laszivem Hauchen, erotisch bis zur Schmerzgrenze, flirtete zwischen den Stämmen. Allerdings verstanden die Verirrten die Worte nicht und konnten sie daher nicht überliefern.

»Bei Eydu dem Einen, Schrecklassnach!«, rief Marathorn, fürchtend, alsbald von den Liebreizen Gard Ariels betört zu werden, und es wäre dies nicht das erste Mal gewesen, »ich denke, wir sollten uns ein wenig mehr rechts halten, es muss doch irgendwo einen Ausgang geben...«

Doch weh! Da stand sie vor ihnen, groß und schlank und schimmernd, mit goldenen Haaren, darin frischgefärbte lodern-rote Strähnen leuchteten, angetan des verführerischsten Ornaments, und ihre entblößten Schultern gleißten in einem Licht, wie's die Gefährten vordem nimmer gesehen hatten.

»Hallo Marathörnchen«, lachte Gard Ariel und stülpte die vollen Lippen zu einer Kussgebärde, während sie aufreizend ihre nackten Flanken präsentierte. »Ich würd' dich gerne fragen, wie's geht, aber wichtiger ist mir, wie's steht!«

Da stand's, namentlich schlimm, um den zerschlissenen Dauerläufer, und er wagte kaum, sich zu bewegen. Die Gefährten mussten erkennen, dass sie sich in einer Umgebung ungeahnter Gefahren befanden, und allenthalben schwirrten vor ihrem geistigen Auge die Konturen praller Hügel. Und so waren sie nach Devotion gekommen und hatten sich im Netz der anmutigen verführten Lady verstrickt, daraus ein unversehrtes Entkommen nicht möglich war – was sie allerdings auch allzu bald gar nicht mehr wünschten. Stattdessen stöhnten sie, bibbernd vor Herzeleid.

Viele Tage und Nächte verbrachten die Verirrten im Weißgoldenen Wald, und ein jeder Tag war der Verehrung der schönen Frau gewidmet; in den Nächten jedoch priesen sie ihre Anmut. Wenn

Gard Ariel ihren Bauchnabel entblößte, so verloren sie ihr Selbst; ließ sie hingegen die schlanken Hände über ihre Schenkel der Vollkommenheit fahren, so fanden sie's nicht wieder. Lasziv jenseits aller Trockenheit der Annalen war sie, und ihre halb geschlossenen Augenlider tanzten immerzu durch die Träume der ergebenen Gefährten. Genauso wie ihr blitzendes spöttisches Lächeln dort herumtänzelte.

Auch Frohdoof verfiel der Erotischen Königin, und an einem zwielichtigen Abend, derweil die Weißgelockte in ihren Spiegel schaute, bot er ihr, halb besinnungslos vor Liebe, den Großen Ohrring an. »Nehmt Ihr ihn, holde Herrin! Denn allein Euch gebührt er!«

Und bedenkenlos gab er das schlimme Kleinod einfach her, überreichte es der unirdisch Grinsenden. Da stöhnte Marathorn vor Gram und Eifersucht, denn er saß nahebei und befürchtete, dass Frohdoof nun an ihm vorbeigedrängelt war in ihren hilflosen Versuchen der Gunsterringung.

Hell lachte die Betörende und rief: »Alle werden mich lieben, und dann der Verzweiflung anheim fallen!«

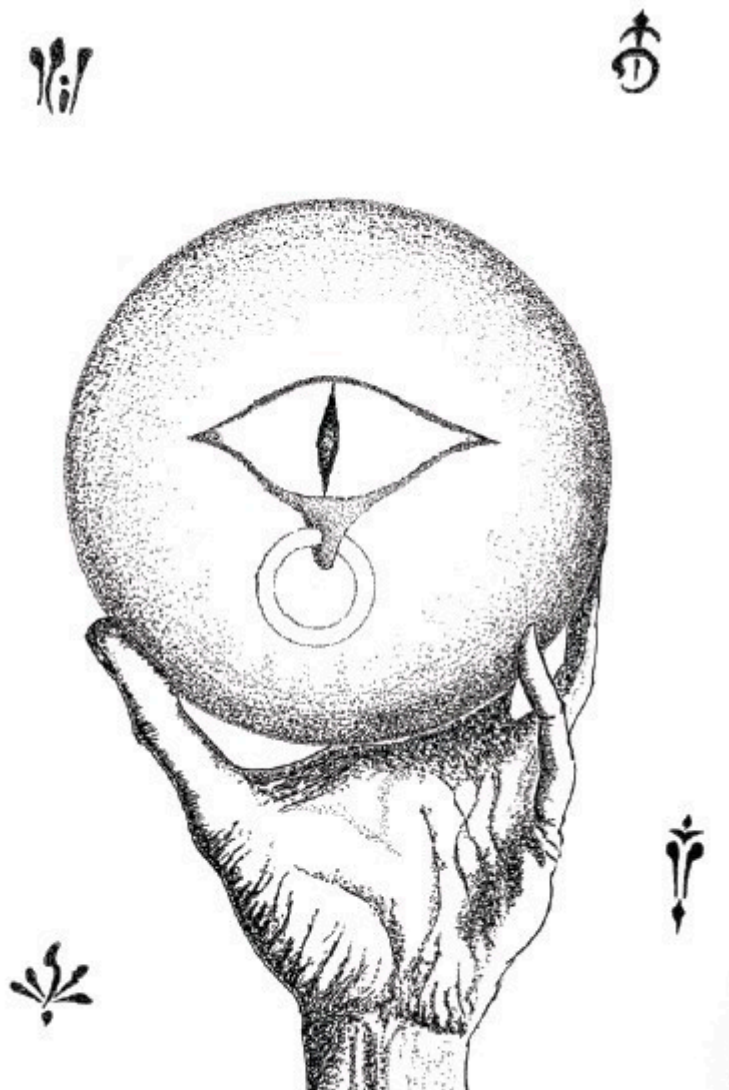
Und sie schmückte sich mit dem Einen, und ihre Schönheit wurde ins Unerträgliche gesteigert, sodass der Schmerz derjenigen, die sie sahen, jegliches Maß überstieg, und Unzählige wählten den Freitod. Da erkannte Gard Ariel bestürzt, dass die Macht des Einen zu groß war und der Ohrring ihren Zielen nicht dienlich, und dass er die Hysterie um sie leider nur zu Wahnsinn steigern würde, solange sie ihn trug; und sie seufzte, nahm das Kleinod ab und sprach: »Nein, Ohrringträger. Ich widerstehe der Versuchung und bleibe Gard Ariel, die Zahllose in den Ruin treibt – aber nicht in den Tod.«

Eine schwarze Wut ohne Hoffnung wühlte plötzlich in ihr, und sie erkannte, dass sie der Wanderer überdrüssig geworden war. »Ich geb' euch Landkarten und Geschenke und gute Ratschläge mit«,

sprach sie drängend, »aber ihr solltet jetzt schnell weiterziehen, wie Allround es euch aufgetragen hat!«

Das mit den Geschenken und Ratschlägen vergaß sie dann wohl doch, denn plötzlich fanden sich die Gefährten jenseits des Waldsaums wieder; und niemand winkte ihnen, als sie in die Wilden Lande zogen. Der Zauber Gard Ariels verblasste, je weiter sie sich von Devotien entfernten, und Bollobier argwöhnte: »War die vielleicht nur auf den Ohrring scharf?«

Und als würde ihn dieser Satz an sein eigenes Begehren erinnern, war er doch in der Tat aus eben jenem Begehren geboren, fügte er hinzu: »Du, Frohdoof, was hältst du davon, mir den Ohrring *freiwillig* zu geben? Oder sollte ich eine kleine Gewaltanwendung erwägen müssen, hm?«



SIEBZEHNTE KAPITEL: DIE TREPPEN VON GIERIG-UNWOHL.

Frohdoof und Samenweis und ihr seltsamer Begleiter, der sich ihnen unterdessen unter dem falschen, aber Sympathie heischenden Namen Shmirigh vorgestellt hatte, waren inzwischen tapfer weitergelaufen unter den Gestirnen, die ihnen unfreundlich aufs Haupt schienen.

»Du, Shmirigh«, sagte Frohdoof. »Gibt's den eigentlich wirklich – diesen Geisterpass?«

»Einmal ich da gewesen«, gab Guelle-Schmirigh zurück, und wieder war ein grünlicher Schimmer in seinen Augen. »Einmal da gewesen, oh ja, Schätzken. Dunkler Weg, lange Treppe – schauerlich und schrecklich dort, vor allem für arme kleine Dösköpfe. Könnten eingehen. Aber kein anderer Weg möglich, nein, kein anderer. Schade.«

»Gibt's da eigentlich *wirklich* Geister?«, fragte Samenweis bibbernd.

»Och«, knirschte Guelle. »Geister, oh ja ja, Schätzken. Und Gespenster. Und Totenköpfe. Und tote Köpfe. Schlimm schlimm. Aber kein anderer Weg, oh nein. Jetzt laufen los die kleinen Dösköpfe, hm? Und immer gut achtgeben auf Schätzken, und dann ab zum dunklen Pass, wo Sie euch dann frisst... und der arme Shmirigh zwischen euren Knochen den Baumel-Schatz findet. Ja ja.«

Diese Rede erschien den zweien irgendwie beunruhigend; und eigentlich wollten sie schon fragen, wer *Sie* wäre, und was das mit dem Auffressen sollte, und ob Guelle tatsächlich von *ihren* Knochen gesprochen hätte, denn so war es ihnen erschienen – aber je länger sie nachdachten, desto weniger fiel ihnen ein, wie sie denn ihre Fragen formulieren sollten. Doch das passierte ihnen ja andauernd: dass ihnen nichts einfiel.

Lange wanderten sie, und falls sie jemanden auf der Reise trafen, so ist das woanders verzeichnet, oder sogar nirgends. Unnötigerweise sangen sie Lieder während ihrer Wanderschaft, aber auf die Wortwahl konnten sie sich nicht einigen, so dass die Texte nichts anderes waren als ein heilloses Durcheinander, dessen Überlieferung sich nicht lohnt. Linker Hand türmte sich jetzt das Schattenrissgebirge, das Murderor nach Osten hin abschirmte.

»Bald Dösköpfe werden Leichenlichtstadt sehen«, sagte Guelle irgendwann. »Grauselige Sache. Aber nicht weinen, ja? Und nicht wieder reden!«

An einem Abend ging die Sonne glühend unter, und danach wurde es dunkler. Um einen Felsen herum wankten sie, und dann sahen sie sie, ganz genau wie Guelle es gesagt hatte: die Leichenlichtstadt, auf einem pferdelosen Sattel in einem Einschnitt zwischen den Bergen: Vidas Moduul, den Turm der Ohringgespenster. Er glühte von fahlem Licht, aber als die Dösköpfe länger hinschauten, erschien es ihnen sogar bleich. Nicht wie das Licht des Mondes war es, wie vor undenklichen Zeiten – höchstens wie das Licht eines an lang anhaltendem Durchfall siechenden Mondes. Die höchste Stufe des Turms drehte sich, hypnotisch langsam, erst zu einer Seite, und dann zur anderen, wie um in die Nacht zu spähen, und augenförmige Fenster waren in ihm, dahinter nur schwarzes Nichts lauerte.

Da zitterte Frohdoof und quetschte sich an den Felsen, Samenweis aber legte die Hände wie einen Trichter an den Mund und rief: »Hallo! Jemand da?«

Guelle fand das nicht so gut, das mit dem Rufen, und fügte dem armen Hobbknick von der Seite Ungemach zu, dass der Ruhe gab. Lange Augenblicke verstrichen, doch nichts regte sich in dem leichenfahlen Turm, und sie atmeten auf.

Und sie liefen weiter, in die Nacht, über eine schwach schimmernde Straße, bis sie zu der Brücke kamen. Die Brücke führte über einen vollkommen vergifteten Bach, und deswegen dampfte der ja auch so! Kalte Schwaden stiegen von seiner Oberfläche auf, und an seinen Ufern waren nachtmahrliche Wiesengründe, die sich in lästerlicher Feuchtigkeit darboten. Blasse, krank aussehende Blumen wuchsen dort, schön, jedoch mit schrecklich verzerrten Stimmen, die nun wie im Wahntraum zu ihnen sprachen: »Kommt doch, und spielt für immer im Wiesengrund!«

Frohdoof wollte schon hineinspringen in die feuchten Wiesen, und sein Kopf kollerte derweil verdächtig nach links und rechts, aber Samenweis hielt ihn fest und flüsterte: »Herr, wenn ich *für immer* zwischen den Blumen spielen müsste, würde mir langweilig!«

Da kam Frohdoof rechtzeitig zur Besinnung, und ihm fiel ein, dass er es bestimmt auch langweilig fände, und er ließ sich von Guelle ein Stückchen weiterziehen, weg von der Brücke, weg von den Blumen, auf einen dunklen Pfad, der sich ins Gebirge hochzog und dabei beruhigenderweise so gut wie keine Geräusche von sich gab.

So krochen sie, im Dunkeln und langsam, dem Geisterpass entgegen, und immer noch drehte sich der unheimliche bleiche Turm, als hätte er einen eigenen Willen. Den hatte er wohl auch, wie sich allzu rasch herausstellte: denn plötzlich, nach Zeitaltern des eintönigen Drehens, und seltsamerweise genau in jenem Augenblick, da die Gefährten vorbeischlichen, worin manche der Weisen den Einfluss einer Macht sahen, die sich nicht weiter mit Namen belegen ließ, ward der Turm des unentwegten Rotierens müde, und er kam auf die Idee, ein bisschen zu wippen und zu wackeln und sich nach vorn zu beugen, augenscheinlich nur, um der Langeweile zu entfliehen, wie die Gelehrten vermuten. Aber darin war er nicht geübt, und mit einem Getöse fiel er um. Es stoben die Ohringgespenster erschreckt in den Nachthimmel, und daran konnten die Dösköpfe

sehen, dass die Nazgulashs tatsächlich drin gehockt hatten! Zum Glück aber waren die Gespenster viel zu aufgeregt, um die Drei Wanderer zu bemerken. Hoch in die verpesteten Lüfte schlangen sie sich, ganz so, als würde ihnen das was bringen.

Frohdoof, Samenweis und Guelle jedoch kletterten weiter über die dunklen Bergflanken, und später über die Hügelschenkel, und dann standen sie vor dem Vermaledeiten Treppenhaus: der Langen, später Gewundenen Treppe, und die stiegen sie hoch, um an jedem Absatz geschmacklose Topfpflanzen vorzufinden. Auch standen da, als wären sie Bestandteile einer alptraumhaften Dekoration, frevelhafte Statuetten, Abbilder von rotzenden Nazgulashs und unflätigen Knorks; und einmal sahen sie eine Figur mit einem rotorangenem Auge, und sie erschrakten.

Irgendwann, in jener schier nicht enden wollenden Nacht – aber vielleicht war es auch schon wieder eine weitere, darauffolgende, in einer Kette von Dunkelheit ohne Hoffnung und ohne Sex – erreichten sie das Ende der Treppe, aber noch nicht ganz das Ende von Mühsal und Ärger. Denn jenseits einer langgezogenen Schlucht, unter überhängenden Felswänden, sahen sie den Eingang zu einer Höhle, und dummerweise bestand Guelle darauf, dort hineinzugehen.

»Is' der einzige Weg«, grummelte er. »O ja, ja. Einziger Weg, euch loszuwerden und Schätzken zu bekommen. Hier lauert Sie, um euch zu fressen, oh ja, ja. Schätzken.«

Wieder waren die zwei Dösköpfe aufgeschreckt durch die seltsame Wortwahl; aber da sie sich nicht denken konnten, was wohl gemeint war, ließen sie es sein, sich weiter Gedanken zu machen. Jedoch brauchten sie ein langes Päuschen, um sich vom Schrecken zu erholen. Sie warfen sich auf den Boden, und noch während sie besprachen, wer als erster Wache halten sollte, schliefen beide ein. Als sie wieder erwachten, starrte Guelle auf sie herab, und sie hörten ihn wie durch eine Hallspirale sprechen: »So. Schön aufstehen,

jetzt. Shmirigh hat Zeit, in der Dösköpfe schlafen, zum Verrat genutzt. Auf geht's.»

Sie folgten Guelle in die Höhle, wo ihnen ein Gestank wie von Notdurft und Erbrochenem entgegenschlug.

»Vay-ah!«, gurgelte Samenweis. Er hatte sich diesen schlimmen Ausdruck wohl von den anderen Protagonisten abgeguckt. »Wenn sich hier nicht mal Tausende von Knorks dumm und dusselig gegoffen haben, mit Zechen und Brechen!«

Aber es gab andere Mächte in der Mittelmäßigen Welt, und die waren älter und versoffener; und jene, die im Dusteren auf sie lauerte, hatte schon Blut getrunken, als das Flaue Land noch ein Lauer See war. Ein Überbleibsel einer längst vergangenen Welt war sie, ein dämonisches Ungeheuer in Gestalt eines riesigen Marienkäfers, mit mindestens achtzehn Punkten auf dem Rücken. Ihr Name war Kranka, denn zuweilen flog sie ein Wahnsinn an, und dann wusste sie sich nicht anders zu helfen, als Knorkfleisch zu fressen und Albernheiten zu saufen, bis sie schließlich zu grotesker Größe angeschwollen war: die Letzte und Schrecklichste einer fürchterlichen Marienkäferbrut, Abkömmling der legendären Unwohliath selbst, die schon vor Zeitaltern Übelkeit und Brechreiz hervorgerufen hatte.

Und jetzt lauerte Kranka im Dunkeln, und Guelle führte die nichtsahnenden Dösköpfe direkt zwischen ihre sechs Beine. Während er sich in eine Nische fallen ließ, die sich allerdings als Fallgrube herausstellte, auf deren Grund leblose Skelette abwärts hingen, knallte Samenweis mitten in der muffigen Finsternis gegen den aufgeblähten Bauch des Ungeheuers, und er wandte sich zu Frohdoof um und flüsterte: »Achtung! Hier is' was! Fühlt sich an wie ein riesiger Marienkäfer, Herr!«

Das waren nun schlechte Neuigkeiten, vor allem, weil sie das Gefühl nicht loswurden, dass ein Wille von unfassbarer Boshaftigkeit

hinter dem Blähbauch steckte. In Windeseile mogelten sie sich an der gigantischen Gestalt vorbei und flohen den Gang hinauf.

»Komisch, wie problemlos wir entkamen!«, schnaufte Frohdoof, aber ein Geräusch wie das Knacken riesiger Gelenke, als ob überdimensionale Käferbeine ihnen folgten, ließ sie zusammensucken, und noch schneller rannten sie und stießen dabei an alle möglichen Ecken, denn es war stockfinster, und Zimt und Flunder hatten sie nicht dabei.

»Mysth-h, dass wir keine Geschenke von der Herrin Gard Ariel bekommen haben, zum Abschied, wie sie's versprach!«, keuchte Samenweis. »Da wär' bestimmt eine Lampe dabei gewesen, Herr Frohdoof, was?«

»Wieso nennst du mich eigentlich immer ›Herr‹?«, fragte Frohdoof, denn es flog ihn der Gedanke an, dass der Zeitpunkt gekommen war, Fragen zu stellen, die man sein ganzes Leben lang noch nie gewagt hatte auszusprechen, und die nicht gefragt zu haben man am Lebensende unter Umständen bereuen würde.

»Keine Ahnung!«, japste Samenweis. »Manche behaupten, es wäre, weil ich verhaltensauffällig bin! Aber ich hab' nie herausgefunden, was das heißt: *verhaltensauffällig*! Weißt du das?«

Und es war schade für sie, dass Kranka nichts von alldem verstand; denn ansonsten hätte sie sich wahrscheinlich vor Lachen gekringelt und abgelassen von ihrer Beute. So aber war sie ihnen immer noch auf den Fersen und blähte ihnen ihren stinkenden Atem hinterher. Dieser Gestank hüllte sie inzwischen vollends ein, und wenn nur Zeit gewesen wäre, hätten sie bestimmt angehalten, um sich zu erbrechen.

»Der Gestankumkehrer!«, fiel Samenweis plötzlich ein. »Herr! Der Gestankumkehrer! Den du von Bombenstil erhalten hast! ›Wie ein Spiegel wirft er sogar fürchterlichsten Gestank auf dessen Verursacher zurück!‹ – so rief er doch damals, in seinem ollen Wald! Es scheint mir vor Jahrhunderten gewesen zu sein, und auf

der anderen Seite der Welt, hier in diesem alptraumhaften Gang, wo es nur Dunkel gibt und Finsternes gab und Düsteres geben wird, sodass sogar die Erinnerung an Farben, oder an Blumen, oder überhaupt an Wiesen und... Gedöns verloren geht! Herr! Der Gestankumkehrer! Es scheint mir, wir hätten ihn genau für eine Situation wie diese erhalten!»

»Stimmt ja!«, schnaufte Frohdoof. »Ich kann mich gar nicht erinnern!«

Denn er konnte sich nicht erinnern, genau wie der Leser, weil es nie erwähnt wurde. Aber wie durch einen fremden Willen bewegt, wanderte seine rechte Hand langsam zu einer der zahllosen Taschen in seiner Jacke, und siehe! da hielt er ihn hoch, den sagenhaften Umkehrer, und Krankas abscheulicher Atem knallte gegen ihn und wurde mit fürchterlicher Intensität auf sie zurückgeschleudert.

Und sie nahm das geruchliche Spiegelbild ihrer selbst wahr, wie die Anwesenheit eines entsetzlichen Monsters direkt vor ihr; und ihre riesigen Nüstern blähten sich, die sie urkomischerweise besaß, obgleich sie zu den Marienkäferartigen gehörte. Und abrupt blieb sie stehen, denn in den Jahrtausenden ihres Daseins hatte sie nicht annähernd etwas so Widerwärtiges gewittert; und nichts anderes erfüllte ihre finsternen Gedankengänge als der Wunsch, sich umzuwenden und zu fliehen. Damit hatte es allerdings noch ein Weilchen Zeit, denn zunächst musste sie sich ausgiebig übergeben.

Und während Frohdoof den Gestankumkehrer hoch über seinen Kopf hielt, wandten sich die Dösköpfe erneut zur Flucht. Sie rannten und rannten, und am Ende rannten sie immer noch, bis sie endlich, rennend, den Ausgang aus dem stinkenden Labyrinth fanden.

Vor sich sahen sie die tiefe Kluft des Geisterpasses Gierig-Unwohl, und links und rechts waren zwei Felsnasen, und etwas weiter nördlich drei Felsohren. Sie waren Kranka entkommen!

