

# Der *Fluch* des *Sandes* ... von Joel Müseler

## IN VIER SÄTZEN

Das Volk der Sandmaare wird von der goldenen Armee ausgelöscht. Eine dunkle Macht wird befreit, die Totlosen greifen an und die einzige Chance, sie aufzuhalten, ist die erste Legende: Einst retteten die Wintz den Prinz der Golem, indem sie den Grund des Meeres über das Wasser stellten (das Sandmeer). Eine Gruppe Überlebender – mitunter die Schattenschwester Vitaiin und der witzige Schreckenpirat Krosant' de Lente – macht sich auf den Weg, um das Böse wieder auf dem Meeresgrund zu versenken.

## EXPOSÉ

Die Sandmaare sind ein magisches Volk. Ihre Heimat ist das Sandmeer: Eine verzauberte Wüste, die über dem Meeresgrund liegt. Sie sind ihren Erzfeinden, den Barbaren, relativ ähnlich. Sie sind nur etwas kleiner als die riesigen Hünen und dunkel gebrannt. Außerdem haben sie weiße Streifen und intensive Augenfarben, die mit ihren Kräften einhergehen. Ihre Zauberkräfte erhalten sie in jungen Jahren, sofern sie sich diese stark oder lang genug wünschen. Die Barbaren wissen von dieser Magie und greifen immer wieder an. Sie stehlen ihre Kinder und bilden sie zu Goldmagiern aus. Ihre Gier nach Gold ist unersättlich.

Die magische Verteidigung der Sandmaare ist jedoch zu stark. Sie schlagen die Barbaren immer wieder in die Flucht. Doch eines Tages beginnen sie ihre Invasion. Die Barbaren greifen mit einer goldenen Armee an, unter ihnen die gebrochenen

Goldmagier der Sandmaare. Die Schlacht tobt und die Sandmaare bieten alles auf, was sie an Zaubern haben – Feuerbälle, Eiszauber, Teergeschosse, Portale, Wind-, Stein- und Sandmagie. Die Sandmaare verlieren den Kampf und die Sandfestung fällt. Die einzige Hoffnung sind nun Lorreän und Vitaiin, die Schattenschwestern.

Die Schattenschwestern wurden von ihrem Vater, einem Feuerbändiger, gequält. Um sich zu verteidigen, erlernten beide die Magie der Schatten. Lorreän kann sich in Schatten verstecken und sich zwischen ihnen fortbewegen, während Vitaiin die Schatten formen und bewegen kann. Sie haben die Mission, sich bei den Barbaren einzuschleichen und ihren Heerführer dazu zu bringen, der Streitkraft den Rückzug zu befehlen.

Auf ihrem Weg begegnen sie Yamaal, ein Sandmaar, der den Klauen der Barbaren entkommen ist und sich seinem alten Volk wieder anschließen möchte. Seine Kraft der Gedankenkontrolle könnte ihnen in diesem Kampf einen Vorteil bringen. Also setzt er seinen Weg zur Sandfestung fort, während die Schattenschwestern ihre Mission fortführen.

Zunächst haben sie Erfolg und alles verläuft nach Plan. In dem Zelt des Heerführers angekommen, erweist sich Vitaiin jedoch als Verräterin. Im Kampf gegen ihre Schwester fällt Lorreän und wird in einen Schattenorb gesperrt. Die Invasion nimmt ihren Lauf.

Yamaal trifft in der Festung ein und bietet dem letzten Widerstand der Sandmaare seine Hilfe an. Die Sandmaare willigen ein. Doch auch Yamaal entpuppt sich als Verräter. Er manipuliert den Anführer der Sandmaare und sie ergeben sich. Doch was wollen Yamaal und die Barbaren mit dieser Invasion bezwecken?

Yamaal ist der Anführer des Angriffs. Eine Macht schlummert unter der Sandfestung und er will sie befreien. Der Heerführer der Barbaren, Yamaal und Vitaiin begeben sich in die Tunnel und suchen nach der Quelle. Und als sie die Macht gefunden haben, entfesseln sie das pure Böse.

Yamaal und der Heerführer der Barbaren sterben. Vitaiin

wird aus der Gedankenkontrolle des bösen Sandmaars befreit und Lorreän entkommt dem Schattenorb. Doch es ist zu spät. Die dunkle Macht erhebt sich. Die Toten werden von schwarzem, dünnen Gestein überzogen und kehren wieder. Die Sandmaare werden beinahe komplett ausgelöscht. Auch Lorreän findet den Tod und kommt als Totlose zurück. Vitaiin und das letzte Kind der Sandmaare – Dabii – entkommen dem Grauen. Die Sandmaare sind vernichtet.

Auf ihrem Weg durch das Sandmeer finden Dabii und Vitaiin beinahe den Tod. Bevor sie verdursten macht sich ein Wüstenwurm über die Leckerbissen her. Aber sie werden gerettet. Im nächsten Moment finden sich die beiden Sandmaare in einem alten Schiffswrack wieder. Die Schrecke Krosant' de Lente stellt sich Vitaiin vor: »Ech ben en Perat.« Und Dabii sowie Vitaiin sind nun seine Sklaven. Sie machen sich auf den Weg in das nächste Dorf der Schrecken: Glasheim.

Glasheim ist verlassen. Trotzdem ist das Dorf eine Augenweide. Die Häuser sind aus Glas, große Kakteengärten zieren die Vorhöfe. Ihr Ziel ist eine runtergekommene Spelunke. Sie trägt den Namen "Zum grauen Teufel". In der Taverne treffen sie auf Krixxo und Okrhe alias die grüne Frau. Krixxo ist ein Sandmaar. Er ist der Besitzer der Taverne. Vitaiin und er verstehen sich nicht. Krixxo hatte die Sandmaare im Stich gelassen, um sein eigenes Leben – fern von allen Kriegen – zu führen. Er nennt Krosant' bei seinem Spitznamen: Lunte. Die Schrecke möchte ihm die Sandmaare zuerst verkaufen. Doch dann möchte der Pirat wissen, warum die Stadt so leer ist. Krixxo möchte es ihnen zeigen.

Vitaiin, Dabii, Krixxo, Okrhe und Krosant' gehen durch Glasheim und erreichen einen alten Schiffsfriedhof. Die Toten der Schrecken liegen dort begraben. Dort finden sie eine totlose Schrecke. Vitaiin erkennt die Anzeichen sofort. Doch die Zeit, zu flüchten, ist vorbei. Die Toten erheben sich aus ihren Glasgräbern. Die Gruppe muss sich durch eine Horde schwarzer Schrecken schlagen. Krixxo erweist sich als starker Windbänder und stürmt mit seinem Schwert voran. Sie schlagen eine Bresche.

Krosant zieht seine vier Pistolen und schießt um sich. Okrhe leiht Vitaiin ihren Schild. Die grüne Frau verteidigt Vitaiin und Dabii mit ihrem Blitzstab. Zusammen gelingt es ihnen, sich einen Weg zurück zur Taverne zu schlagen. Doch die Totlosen umzingeln sie. Mit ihren letzten Kräften versperrt Vitaiin ihnen den Weg und fällt in tiefe Ohnmacht.

Als Vitaiin wieder zu sich kommt, sind alle wohl auf. Sogar die Totlosen sind abgezogen. Krosant erklärt ihr, dass sie zum Sandmeer gezogen sind und sie nun in Sicherheit wären. Doch Vitaiin ist anderer Meinung. Sie ist sich sicher, dass die dunkle Macht seine Armeen versammelt, um die ganze, junge Welt mit Schwärze zu überziehen. Die Schattenschwester erinnert sich an eine Legende – die erste Legende ihres Volkes: Das kosmische Volk der Wintz soll einst den Prinzen der Golem gerettet haben, indem sie den Grund des Meeres angehoben haben. Wenn die Legende wahr ist, dann müssen sie die Golem und die Wintz finden, damit sie diesen Zauber wieder rückgängig machen und die dunkle Macht mit dem Sandmeer versenken.

Krosant ist begeistert. Der Pirat kennt das richtige Meer nur aus Erzählungen und ist sofort dabei. Krixxo ist anderer Meinung. Doch es stellt sich heraus, dass er der Einzige ist, der den Weg kennen könnte. Also erhebt sich Okrhe und ergreift zum ersten Mal das Wort. Sie ist eine Schamanin und die Tochter von Krixxo und einer Schrecke. Sie sieht ihr Schicksal bei der Unternehmung mit Vitaiin. Krixxo bleibt nichts anderes übrig.

Wie vorhergesagt sammeln sich währenddessen die totlosen Scharen in der Sandfestung. Das Böse hat sich in Yamaals altem Körper manifestiert. Es befiehlt einem halben Dutzend seines neuen Volkes, die Gruppe aufzuspüren und zu vernichten. Darunter befindet sich auch Lorreän, die tote Schattenschwester.

Die neuen Gefährten brechen früh auf. Vitaiin findet eine neue Waffe in einer Waffenkammer der Schrecken. Es ist ein Bogen. Zusammen reisen sie gen Norden. Sie bleiben in der Steppe, doch rechts neben ihnen erstreckt sich noch immer das Sandmeer. Als sie die Kaktusfelder erreichen, werden sie angegriffen. Die Gruppe flieht und landet in Buchstadt. Es ist eine

alte Piratenstadt neben einer riesigen Bucht. Sie werden immer noch verfolgt. Vitaiins Schwester und andere tote Sandmaare machen Jagd auf sie. Im Kampf gegen einen Tiefseedrachling wird Okrhe verletzt. Sie schaffen es, sie aufzuwecken. Doch ihre einzige Rettung sind magische Knospen aus dem verwunschenen Wald. Der Wald liegt in ihrer Marschrichtung und sie müssen die Schamanin zurücklassen. Besonders Krixxo trifft dieser Umstand hart. Gefolgt von ihrem Feind erklimmen sie die schwarzen Klippen und erreichen den verwunschenen Wald. Dort finden sie die magischen Knospen. Da Krixxo aber der Einzige ist, der den Weg kennt, macht sich Krosant auf den Rückweg, um Okrhe zu retten. Krixxo, Dabii und Vitaiin gehen weiter. Sie treffen eine Gruppe Sandmaare und schließen sich zusammen. Erste Zweifel an der Mission kommen auf, da sie weder auf Golem noch auf Wintz stoßen. Und dann werden sie attackiert. Ein rubinfarbener Golem greift sie an. Sie können sich retten und finden die Berge der Golem. Die Golem selbst retten sie vor ihres Gleichen. Es ist der verrückt gewordene Prinz aus der Legende. Die Golem erweisen sich als hilfsbereit und freundlich. Sie wollen jedoch nichts von der Legende hören. Aber sie weisen ihnen den Weg aus den Bergen zu den Wintz. Einer der Golem begleitet die Gruppe.

Sie erreichen den weißen Wald. Bäume, Grass und Pflanzen sind weiß. Krosant und Okrhe stoßen wieder zu ihnen. Die bösen Sandmaare greifen erneut an. Nur mit der Hilfe des Mädchens Dabii schaffen sie es, diesen Feind zu bezwingen. Ihre Kräfte brechen aus.

Wenig später erreichen sie die Wintz. Die kleinen Wesen tragen weiße Roben und sind komplett verschleiert. Es sind Spektralwesen, ein Blick in ihr Gesicht offenbart ein ganzes Universum. Eine Wendung schockiert die Gefährten. Bei der dunklen Macht handelt es sich um den alten Onix-König der Golem, der sich für den Zauber geopfert hatte. Der Fluch des Sandes ist an ihn gebunden. Um das Sandmeer und die totlose Armee zu versenken, müssen sie die Manifestation der dunklen Macht vernichten. Der Krieg der vereinten Völker beginnt.

•  
DURST  
•

Der Horizont brannte. Wellen der Hitze verschleierten das Ende der Welt. Starke Böhen warfen sie Hin und Her, die niemals eine milde Prise, sondern viel mehr flammende Peitschen waren. Und jeder Hieb trieb noch mehr Sand in die offenen Poren und vertrockneten Augen. Jeder Schritt konnte der letzte sein. Das Meer unter dem magischen Sand war noch listenreicher als gefährlich. Die Dünen wankten wie eine stürmische See. Direkt unter ihren Füßen verbargen sich monströse Meeresungeheuer, wie der gigantische Wüstenwurm oder winzige Schlingmaulquallen, die nicht minder hungrig waren. Einem davon waren sie bereits begegnet. Und das Ungetüm hatte ihre Witterung aufgenommen. Eine blutrot gedornete Schwanzflosse durchzog den Sandspiegel, darauf lauernd, ihre zweite Begegnung tödlich enden zu lassen. Doch der Wüstenwurm war nur eines der großen Übel.

Dann war da noch der Durst – von jener Sorte eines geschwungenen Schwertes oder abgefeuerten Pfeils – tödlich! Vitaiin und Dabii wanderten nun schon lange auf ihrem Heimatboden in Richtung Fremde. Mehr und mehr erwies sich ihr alter Freund und Verbündeter, der Sand, als Feind und Verräter. Wenn er damit wenigstens allein gewesen wäre ~

Wie erwartet erschlafften die Glieder des kleinen Mädchens abrupt und sie fiel zu Boden. Regungslos, wie toter Stein, blieb sie dort liegen. Bis hierher war Dabii stärker gewesen, als alle Sandmaare in ihrem Alter. Vitaiin hatte diese Reaktion schon einige Male kommen sehen. Immer wieder war sie jedoch aufs Neue froh darüber gewesen, dass sich das Kind noch auf den Beinen halten konnte. Die erschöpfte Schattenschwester packte das halbtote Kind und lief weiter – immer weiter. Ihr körperliches Leid näherte sich dem Seelischen. Beinahe sehnte sie den

herausgezögerten Angriff ihres Jägers herbei. Ihre Sinne waren immer noch scharf genug, um einen lauernden Wüstenwurm unter Sand und Wasser zu bemerken. Ihre graubraunen Schuppen tarnten die Geschöpfe zwar, doch konnten sie ihre hohen Schwanzflossen und die roten Stacheln am ganzen Körper verraten. Es waren flache, giftige Fische, die sich bei ihrem Angriff zu einer Kugel aufblähen und ihr Jagdgut mit ihrem riesigen Maul am Stück verschlangen. Dieser Wüstenwurm spielte noch mit seiner Beute.

Vitaiin wollte gerade auf die Knie gehen und ihr Schicksal akzeptieren, als sie in der Ferne etwas sah. Es war eine Luftspiegelung. Was sollte es sonst sein? So weit im Westen gab es nichts, außer Sand. Ein großer, dunkler Mast tanzte in den horizontalen Wellen der Hitze. Dieser schwarze Strich, aus der Entfernung war es kaum mehr, veranlasste Vitaiin ein letztes Mal weiterzugehen. Also zwang sie ihre schmerzenden Beine einen Schritt nach dem Anderen. Während den ersten Schritten wurde der Strich immer höher und breiter. Doch plötzlich verschwand er wieder. Eine Luftspiegelung also. Ihre Zeit war gekommen. Wenn sie Glück hatten und Dabii überhaupt noch am Leben war, würde sie der Wüstenwurm fressen, bevor sie verdurstet waren. Mit Dabii auf ihrem Rücken sank Vitaiin auf ihre Knie. Und tatsächlich grub sich vor ihnen eine spitze Schwanzflosse aus dem Sand. Mit gieriger Eile raste die Bestie auf die beiden Sandmaare zu. Schon war sie nah genug und sprang mit aufgerissenem Maul aus dem Sandbad. Der Wüstenwurm schoss durch die Luft. Vitaiin schloss ihre Augen. Die Ungeheuer dieser Welt würden ihr Tod sein.

Ein ohrenbetäubender Knall erklang. Die Schattenschwester und sogar Dabii öffneten erschrocken ihre Augen. Die spitzen Zähne der Bestie schnitten schon leicht in Vitaiins Fleisch. Das Maul konnte jeder Zeit zuschnappen. Also regten sie sich nicht. Doch dann bemerkte Vitaiin den Geruch von Kohle und Schwefel. Rauch stieg aus dem Fischleib empor. Der Körper war durchlöchert – der Wüstenwurm tod.

Neben ihnen lag ebenfalls in feiner Faden Qualm auf. Dieser

kam aus einer Mündung. Zu spät bemerkten sie ihren Retter, als dieser beide mit einem Schlag ins Reich der Träume schickte.

·  
SCHRECKEN  
·

Vitaiin kam wieder zu sich. Der Schwefelgeruch war fort. Dafür stank es nun nach Fisch. Es war dunkel, angenehm dunkel. Ihre Sicht war noch verschwommen. Langsam wurde das Bild klarer. Zuerst erkannte sie Dabii, welche bewusstlos neben ihr lag.

»Se lebt.«

Weiterhin in einem unscharfen Schleier bemerkte Vitaiin das zweite Geschöpf im Raum.

»We vele Arme sehste?«

Die Schattenschwester erschrak. Es waren vier – womöglich Folgen ihrer traumatischen Reise oder dem harten Schlag auf ihren Kopf. Diese schmerzte immer noch.

»We vele, na?«

Das Wesen war näher gekommen und klopfte mit einem harten Gegenstand auf ihren Kopf, was ihre Schmerzen nur verschlimmerte.

»He?«

»Vier. Ich sehe vier.«

Vitaiins Sichtfeld wurde wieder scharf.

»Get, get. Er set am Leben end ned verreckt.«

Er meinte wohl verrückt. Denn Vitaiins Augen hatten sie nicht getäuscht. Es konnte sich nur um eine neue Art von Monster handeln.

Es hatte vier lange, dünne Arme. Sein Gesicht war ebenfalls lang und schmal. Die Ohren waren nach oben und nach unten hin spitz. Kopfhaar und Bart bestanden nur aus wild verteilten, hellen Stoppeln. Es hörte nicht auf zu grinsen und zeigte seine scharfen, verfaulten Zähne. Am unbedeckten Leib war es grün

und hatte viele dünne Härchen. Es hockte vor ihr und die spitzen Knie ragten bis zu den Schultern empor. Zwischen den langen Gliedmaßen wirkte der kurze Torso verloren. Es trug lediglich dünne Lederriemen und einen breiten Gürtel mit zahlreichen Taschen sowie drei weiteren Waffen. Mit der vierten schlug es nochmal auf ihren Kopf.

»Was ist das? Ein Zauberstab?«

»He, hehe. Wetzeg. Des send mene Scheßesen.«

»Was?«

»Pestelen eben. Pang Pang.«

Vitaiin verstand ihn immer noch nicht. Es lag nicht etwas an seiner merkwürdigen Aussprache. Sondern daran, dass sie solche Waffen noch nie gesehen hatte. Es waren lange, kirschhölzerne Rohre mit goldenen Verzierungen und Griff. Immerhin schien ihr Durst gelindert zu sein. Hatte das Wesen sie womöglich gerettet? Vollkommen selbstlos?

»Was bist du?«

»We was? He, ned so frech Frelein. Anderersets ...«

Das Wesen hörte auf, mit der Pistolenmündung in ihre Richtung zu wippen und hob damit ihr Kinn.

»De best en Sandmaar. Ganz selten be ens. Ech kenn nar enen.«

Er streckte die Pistole in den vierten Halfter und sprang auf. Das Wesen richtete sich zu voller Größe auf, welche beachtlich war. Drei Arme streckte es aus, um noch beeindruckender zu wirken. Den Vierten legte er auf seine Brust und verbeugte sich.

»Ech ben Krosant' de Lente. Mene Verwandtschaft nennt sech de Schrecken. End des her est men Scheff.«

Krosant' präsentierte stolz das morsche Wrack, das ihnen noch Schutz vor Wind und Sonne bot. Plötzlich schnellte er vorwärts und stoppte erst, als sein Gesicht unmittelbar vor dem der Sandmaarin war.

»Ech ben Perat. End jetzt de.«

»Ich bin Vitaiin. Mein Volk scheint du zu kennen. Es wurde aber ausgelöscht. Die Dunkelheit ...«

»Get, get. Wer est de Klene?«

Die Schrecke unterbrach sie forsch. Ihn schien ihre apokalyptische Geschichte nicht zu interessieren. Der Gedanke an die letzten ihrer Art trieb jedoch Tränen in Vitaiins Augen. Sie antwortete ihm schluchzend.

»Das Mädchen heißt Dabii. Sie ist nun das letzte Kind der Sandmaare. Danke, dass du sie gerettet hast.«

»He, ken Grand seelech za werden. Sklaven verkauft man am besten lebend.«

Krosant zwinkerte ihr zu. Dann flößte er ihr und Dabii einen letzten Schluck schmutziges Wasser ein. Als Dabii daraufhin zu sich kam, zwang sie der Schreckenpirat zum nächsten Marsch durch die Wüste.

·  
GLASHEIM  
·

Im Gegensatz zu ihrem vorigen Irrweg war die Strecke zu ihrem nächsten Ziel beinahe kurz. Die Schrecke trieb die beiden Sandmaare vor sich her. Nicht einmal Dabii bekam auch nur einen Schluck mehr zu trinken. Aber keine der beiden Gefährtinnen bettelte oder wechselte ein Wort mit ihrem Retter. Das gab Krosant keinen Grund, nicht selbst etwas zu erzählen. Somit redete er unaufhörlich von Riesenkraken und Seeschlangen aus einer längst vergessenen Zeit, bis sie endlich ein Dorf erreichten.

»He, wer send da. Wellkommen en Glashem.«

Der Anblick war bemerkenswert. Nach langen Stegen aus Holz blieb der Boden hart und fest. Hier begann die Steppe. Sie betraten einen breiten Weg, umzingelt von zwei langen Häuserreihen. So etwas hatten die Sandmaare noch nie gesehen. Alle Häuser waren aus Glas geblasen. Sie waren rund und endeten oben in einer Glocke mit gebogenem Zipfel. In die meisten Glasbauten konnte man direkt hinein blicken. Sie waren leer.

Die Stille von Glasheim übertrug sich auf die gesprächige Schrecke. Krosant kannte dieses Dorf gut. Dieser Ort konnte

einem wirklich die Sprache verschlagen. Ihn bekümmerten aber die leeren Gassen und Häuser.

Trotz der Dürre grünte es hier und dort erstaunlich viel. Jedes Glashaus hatte seinen eigenen Garten mit allen Arten von herkömmlichen, extravaganten und sogar magischen Kakteen. Sie trugen riesige Stacheln, bunte Blüten oder dichten Flaum. Die größten Kakteen waren fast doppelt so hoch wie die Schrecke.

»Er fendet de Kakteen wohl schön. Aber des send se ned. Wenn man se ned ensperrrt, wachsen se eberall end pekzen oder vergeften dech.«

Jetzt lief er neben den beiden Sandmaaren. Mit einer Pistole pikste Krosant in Vitaiins Seite. Dann trieb er sie weiter vor sich her.

»Freher mal hat her alles gewachsen. Als das Dorf noch ne Stadt war, ne große Hafenstadt. End des alles war Meer. Ken Sandmeer. En rechtes. Es Wasser.«

Ohne dass sich Dabii oder Vitaiin umdrehten und ihn sahen, zeigte er auf die Wüste hinter ihnen. Ein Indiz für Krosants Ausschweifungen war der große Steg, über den sie gekommen waren. Aber Schiffe, wie das des Piraten, hatten sie keine mehr gesehen – und genau genommen kannten Dabii und Vitaiin weder den Begriff dafür, noch etwas Vergleichbares.

»Des waren Zeten. Ned, dass ech se erlebt hät. Aber mene Vorfahren schon. Set dem verflechten Sand es her nex mehr los. Aber so lese we hete ...«

Die Schrecke ging in die Hocke und betrachtete die wenigen Sträucher am Rand des großen Weges. Sie bewegten sich kaum, obwohl der Wind immer stärker blies. Plötzlich hörten sie fröhliche Musik. Die Schrecke sprang auf.

»Naja, fast nex los. Gehen wer.«

Krosant scheuchte die beiden Sandmaare in ein großes Haus mit verdreckten Scheiben. Das Glas war hier so trüb, dass keiner durch die graue Fassade blicken konnte. Ein Schild hing über dem Eingang. Darauf stand der Name der schmutzigen Spelunke.

## ZUM GRAUEN TEUFEL

Die gläsernen Saloontüren wippten schwerfällig, als sie die Taverne betraten. Krosant war immer dicht hinter ihnen. Dabii und Vitaiin befanden sich in einer ungewohnten Umgebung. Die Wände waren grau, die Luft stickig, der Untergrund fest. Die Fassade aus Glas war direkt in die trockene Erde eingelassen. Die Taverne war bodenlos. Für ihre nackten Füße fühlte sich dieser Boden hart und unangenehm an. Sie gehörten nicht hierher – genauso wie der Mann, der sie lässig empfing.

Beinahe alle Tische in der Taverne waren leer. Hinter dem Tresen stand eine Schrecke mit elegantem Schnauzer. Vor dem Tresen musizierte eine andere Schrecke mit allen vier Armen an einem merkwürdigen Akkordion. Am mittleren Tisch saßen zwei Personen. Eine Frau – regungslos, grün und mit der Statur eines gestreckten Sandmaars. Ihre lederne Unterwäsche wurde lediglich von einem einzigen Wolfspelz verdeckt. Dann war da noch ein Mann. Er wippte gleichzeitig mit einem Fuß, dirigierte mit einer Hand und trank aus einem hohen Krug eine klare, gelbgrüne Flüssigkeit. Er schien gut gelaunt und angeheitert zu sein. Außerdem war er nichts Geringeres als ein waschechter Sandmaar – sehr gut gebaut, mit kräftigen, hellen Streifen auf der dunklen Haut und einer Lederrüstung mit Eisenschultern. Außerdem trug er eine Augenklappe.

»Lunte, du alter Seehund. Was treibt dich heute nach Glasheim? Hast du mir was mitgebracht?«

Krosant die Lunte quetschte sich an seinen Gefangenen vorbei und entleerte seine Beutel.

»De hast secherlech en Bleck ef mene Begleiter geworfen. Aber zaerst zar tollen Ware.«

Die Frau im Wolfspelz blieb immer noch regungslos sitzen. Die Musik dudelte fröhlich weiter und der Sandmaar beugte sich grinsend nach vorn.

»Dann zeig mal her.«

Krosant präsentierte eine beachtliche Auswahl an Muscheln, die wie Edelsteine funkelten. Er präsentierte ebenso glänzende Fischschuppen und etlichen Kram, wie Goldknöpfe oder verrosteten Schmuck, was alles gestohlen war. Vorsichtig kramte er eine letzte Kostbarkeit hervor, zumindest behandelte er das Glas voller Sand und Wasser so.

»Das es etwas ganz wertvolles. Sehste das?«

Auch Vitaiin wurde nun Aufmerksam. Der Sandmaar nahm das Glas, drehte es einige Male um und warf es schließlich in die Luft, um es im letzten Moment wieder aufzufangen.

»He, vorsecht.«

»Wieso, was soll das sein?«

»Na der Sand. Er est schwerer als das Wasser, sehste doch. Sand es der alten Zet.«

»Das ist ein schlechter Trick.«

»Ne, ne. Ken Treck.«

»Doch genau das, Lunte. Dreck und schmutziges Wasser. Und der Rest ist auch nur Plunder. Glasheim ist leer gefegt. Ich kann nichts davon gebrauchen.«

Der Sandmaar schob die Ware mit samt dem Glas von sich weg. Dann stand er auf, behielt den Krug aber immer noch in der Hand. Er ging auf die kleine Sandmaarin zu.

»Was menste met leergefegt? De Gesterstadt da dreßen?«

Er ignorierte die Schrecke und bot Dabii einen Schluck aus seinem Glas an.

»Trink etwas.«

Der Durst überwältigte Dabii. Bevor Vitaiin reagieren konnte, schnappte sich das Mädchen den riesigen Krug mit beiden Händen und nahm einen großen Schluck. Diesen spie sie allerdings gleich wieder aus. Ihr Mund brannte von dem hochprozentigen Alkohol. Der Sandmaar lachte. Vitaiin nahm Dabii den Krug aus der Hand und schüttete den restlichen Inhalt mitten in sein Gesicht. Sein lachen stoppte abrupt. Dann schüttelte der Sandmaar sein mittellanges, blondes Haar. Er schnaubte mit den Lippen.

»Pu, das war erfrischend. Ich kenne dich, Schattenschwester.

Kennst du mich?»

»Noch nie gesehen.«, erwiderte Vitaiin engstirnig.

»Natürlich nicht. Es ist lange her. Mein Name ist Krixxo. Rieselt der Sand jetzt?»

»Du bist der Sohn von Kromm? Das glaube ich dir nicht. Sein Sohn ist ...«

»Verschwunden? Das ist nicht ganz richtig. Ich hatte nur keine Lust mehr auf die ständigen Schlachten. Also habe ich mein Schwert gepackt und bin abgehauen.«

»Du Feigling. Du hast dein Volk im Stich gelassen.«

»Ich habe gelebt! Und wie ist es euch ergangen?»

Vitaiin schwieg. Sie dachte an die Worte ihres alten Meisters Kromm. Dann tat es Dabii ihrem Vorbild gleich und trat Krixxo gegen sein Schienbein. Dieser regte sich aber nicht. Der Sandmaar senkte seinen Kopf, um den zornigen Blick des Kindes zu sehen.

»Haha, herrlich die beiden.«

»Stehen ned zem Verkef.«

»Was?»

Krixxo fuhr zu Krosant' herum. Die Schrecke steckte ihr kostbares Glas wieder ein und verschränkte alle vier Arme.

»Erst nachdem de mehr erzählt hast, was her los war?»

»Ich werde es dir nicht erzählen.«

Krixxo winkte der Barschrecke für ein zweites Glas Kaktuschnaps zu. Dann lächelte er das merkwürdige Trio an.

»Ich werde es euch zeigen.«

·  
DIE TOTLOSEN  
·

Als sie quer durch Glasheim geschlendert waren, erreichten sie einen schaurigen Ort. Es war ein uralter Schiffsfriedhof. Im Gegensatz zu den geschwungenen Häusern aus Glas wirkte dieser düster und trist. Er fügte sich nicht recht ins Bild. Dabii

und Vitaiin war es, als betreten sie von der einen Schwelle zur nächsten eine fremde Welt – erneut. Hier befanden sich nun ähnliche Konstruktionen wie Krosant's Schiff. Allerdings regierte an diesem Ort der Verfall.

»Des es ensere helege Stätte.«, erklärte der Pirat Dabii und Vitaiin.

»De Scheffe send ned de enzegen Lechen her. Her rehen ensere Toten. Vele vele Tote. Freher gab es Seebestattengen. Aber hete legen de Toten en Löchern.«

Die Abendsonne dämmerte bereits. Krixxo war vorausgegangen, dicht gefolgt von Krosant' und Vitaiin. Den Schluss bildeten Dabii und die grüne Frau, welche das Drio zwischen ihr und dem Sandmaar einschloss. Die beiden Schrecken aus dem *grauen Teufel* waren dort geblieben.

Während Krosant' immer weiter sprach, reichte die grüne Frau Dabii unauffällig einen Trinkschlauch. Das Mädchen nahm ihn zunächst zögernd, dann jedoch dankbar an.

Sie waren nun mitten auf dem Friedhof. An einem dunkelbraunen Rumpf in der Ferne zappelte etwas Schwarzes. Sie gingen direkt darauf zu. Unabsichtlich suchte Dabii die Nähe der grünen Frau, eingeschüchtert und umzingelt von vermoderten Schiffssleichen und schwarzen Löchern. Erst jetzt wurden die merkwürdigen Gräber sichtbar. Es waren offene Gruben. Über ihnen waren Glasscheiben eingelassen und bedeckten die Überreste. So wurden die Schrecken begraben. Das Volk lebte in größter Offenheit. Und auch bei ihren Toten machten sie hierbei keine Ausnahme. Im Moment waren die Überreste der Verstorbenen allerdings nicht zu sehen. Schwarze Schleier verdeckten die Sicht. Vitaiin wollte sofort umdrehen. Doch die grüne Frau trieb sie weiter voran. Auch Krosant' bekam es mit der Angst zu tun.

»Be den verflechten Seelen.«

»Warte nur ab, Lunte.«

Sie nutzen die schmalen Wege zwischen den Gräbern und näherten sich einem Lebewesen. Es war eine schwarze Schrecke. Nur ihre Kontur und die vielen Gliedmaßen ließen noch

auf ihre Abstammung schließen. Ihr ganzer Leib war von einer schwarzen, harten Substanz bedeckt. Augen, Mund, sogar die Kleidung waren versteinert und zu einem einzigen Wesen verschmolzen.

Als die Truppe nah genug war, streckte die schwarze Schrecke alle Arme nach ihnen aus und klapperte mit den Zähnen. Sie konnte sich aber nicht fortbewegen. Mitten in ihrem Kopf steckte ein Schwert. Nur ein Stück der Klinge und der Griff waren noch zu sehen, das restliche Metall ging direkt durch den Kopf bis in das modernde Holz der Schiffsleiche dahinter. Die Beine der Schrecke zappelten gut fünf Fuß hoch in der Luft.

Vitaiin hatte solch eine schwarze Kreatur schon einmal gesehen. Der Anblick ließ ihr Herz rasend werden.

»Das ist die dunkle Macht.«

»Ich hätte gesagt, das ist ein Totloser, vor dem alle in Glasstadt bei seinem Begräbnis geflohen sind. Aber nennen wir es gerne die dunkle Macht.«

Krixxo nahm einen großen Schluck aus seinem Trinkschlauch, in welchem natürlich kein Wasser war, und ging näher auf den Totlosen zu.

»Nein, du verstehst das nicht, wir müssen hier weg. Sofort!«

»Ech geb dem Frehlen ned gern recht. Aber se hat recht.«

»Ich hole mir nur mein Schwert zurück. Das Vieh ist harmlos.«

Krixxo wich den vier gierig greifenden Händen aus und zog sein Schwert aus dem Kopf der totlosen Schrecke. Unsanft krachte diese vorwärts auf den Boden und blieb liegen.

Alle samt steckten ihre Köpfe über dem Totlosen zusammen. Nur Dabii zog es, neben einem leeren Loch und un dem zersplitterten Glasdeckel, zu den schwarzen Gräbern.

Krosant sprach als Erstes.

»Est der jetzt tot?«

»Hast du gesehen, was eben noch in seinem Schädel gesteckt hat?«, keifte Vitaiin ihn an.

»He Frehlen, ned so frech.«

Blitzschnell schoss die schwarze Schrecke wieder hoch, um

die Lebenden anzugreifen. Doch Krixxo war schneller. Mit einem sauberen Schnitt trennte er den Kopf von dem Körper des Totlosen.

»Harmlos, aber zäh.«

Behutsam reinigte er sein Schwert von dem schwarzem Blut. Die Innereien bestanden immer noch aus verwesendem Fleisch und Knochen. Dunkles Blut verklebte die hellen Stellen. Der Einblick in den Totlosen zeigte auf, dass die schwarze Haut nur eine dünne, feste Schicht um seinen Leib war – beinahe wie eine Schale aus Stein. Im nächsten Moment schloss sich diese wieder und versiegelte den durchtrennten Hals. Der Totlose regte sich wieder. Ziellos krabbelte der kopflose Körper am Boden entlang, während der Kopf immer noch nach ihnen schnappte. Vitaiin mahnte die Gruppe ein letztes Mal.

»Es breitet sich aus. Habt ihr die Gräber nicht gesehen?«

»De send alle schwarz. Kommen de Totlosen eber ens?«

»Ja, wie in unserer Heimat. Ich schätze, je älter die Leiche ist, desto länger braucht sie, um wieder aufzuerstehen. Aber sie kommen alle wieder.«

Die grüne Frau ging tief in die Hocke und wickelte den losen Kopf in ein Tuch. Dieses schnürte sie zu und band es um ihre Hüfte. Der Inhalt darin bewegte sich noch immer. Die Anderen sahen sie irritiert an. Doch bevor einer fragen konnte, vernahmen sie einen hohen Angstschrei. Die grüne Frau, die Schrecke und die beiden Sandmaare wirbelten herum. Es war Dabii. Splitter flogen durch die Luft. Ein Totloser erhob sich direkt vor dem kleinen Mädchen aus seinem Grab. Doch hier endete der Schrecken noch nicht. Ein Glasgrab nach dem anderen wurde zertrümmert. Unzählige Hände und Splitter schossen gen Himmel. Sie waren umzingelt.

Vitaiin reagierte als Erste. Ihre Kräfte waren immer noch erschöpft. Also zog sie eine von Krosants Waffen. Um Dabii zu retten handelte die Schattenschwester blitzschnell und intuitiv. Aus der Pistole glitt die Bleikugel und fand ihr Ziel. Vitaiin hatte dem nahen Totlosen, vor Dabii, direkt ins Gesicht geschossen.

»Dabii komm her.«

Der Totlose wich zurück und die Zeit reichte. Sein Körper lief nun, neben dem am Boden, ziellos in der Gegend rum.

»He, men Scheßesen.«

Krosant' schnappte sich seine Pistole und zog ebenfalls die anderen drei.

»Aber geter Schess.«

Die Anderen nahmen ebenfalls ihre Kampfhaltungen ein.

»Wer hätte damit gerechnet?«

Krixxo hob sein Schwert. Vitaiin sah ihn ernst an, nicht wissen wie viel Ironie in Kixxos Äußerung mitschwang.

»Und was machen wir jetzt Krixxo?«

»Wir schlagen eine Bresche, bevor alle toten Schrecken aus ihren Gräber kriechen.«

»Ech ben beret.«

Krixxo nickte der grünen Frau zu. Diese zog ihre Waffen: Ein langer, krummer Stab und ein grüner Schild mit einer Reihe gespickter Zähne. Den Schild gab sie Vitaiin. Dann sprach sie zum ersten mal – direkt zu Dabii und Vataiin.

»Bleibt direkt hinter mir.«

Ihre Stimme klang unheimlich – wie ein Flüstern, aber nicht leise, sondern wie aus einer Geisterwelt. Plötzlich holte die Frau mit ihrem Stab aus. Dabii und Vitaiin duckten sich, als die Waffe auf die zu schnellte. Sie traf einen Totlosen direkt hinter ihnen. Der Stab hinterließ beim Aufschlag kleine, grelle Blitze und ein Donnerröllen. Die schwarze Schrecke flog viele Fuß weit in die Ferne. Dabii und Vitaiin weiteten ihre Augen. Doch zum Staunen blieb keine Zeit. Die ersten Totlosen griffen bereits an.

»In welche Richtung laufen wir?«

Vitaiin wandte sich an alle. Krixxo antwortete ihr.

»Zur Bar zurück. Du denkst ich bin ein Feigling. Aber meinen Lieblingsbarmann lasse ich nicht zurück.«

»Los!«

Die grüne Frau brüllte. Kirxxo lief voran. Mit seinem langen, schmalen Schwert zerteilte er alles, was sich ihnen in den Weg stellte. Erst jetzt fiel Vitaiin die merkwürdige Form der Klinge auf. Sie war zwar kerzengerade, nur hatte sie vorne und hin-

ten zwei lange Zacken in entgegengesetzte Richtungen. Und im nächsten Moment wurde ihr auch klar, warum.

Krixxo schleuderte sein Schwert um die eigene Achse wirbelnd nach vorn. Seine Hände streckte er nach links und rechts aus und sendete zu beiden Seiten Windimpulse aus, welche die Totlosen von den Beinen fegten. Immer noch im Lauf streckte er seine Arme wieder nach vorn und konzentrierte sich auf sein Schwert. Eine kleine Windhose fing darunter an, zu tanzen. Das Schwert kreiste in entgegengesetzter Richtung. Dank seinen Zacken drehte es sich um Auftrieb und durchschnitt alles auf seinem Weg. Krixxo war ein Windbändiger.

Krosant' war dicht hinter ihm. Er feuerte gleichzeitig aus allen vier Pistolen und verfehlte fast kein Ziel. Der Pirat stoppte die Totlosen schon aus großer Distanz.

Die grüne Frau bildete mit Dabii und Vitaiin die Nachhut. Vitaiin sparte sich noch ihre letzte Kraft und wehrte die nahen Gegner mit dem Schild ab. Die Zähne des Schildes bohrten sich durch die schwarze Steinschale der Totlosen und ein zusätzlicher Stoß hebelte sie von ihren Beinen. So hielt sie die Totlosen von ihnen fern. Die grüne Frau erledigte den Rest. Schlag um Schlag beförderte sie die schwarzen Schrecken mit ihrem Gewitterstab zurück in die gegnerischen Reihen. Die Blitze fauchten, die Schläge donnerten. Doch es wurden immer mehr. Lediglich die ersten Schrecken waren aus ihren Gräbern geklettert. Dutzende weitere folgten. Takt auf Takt splitterten weitere Glashauben. Scherben spickten die Atmosphäre – Größere funkelten im Abendrot, feiner Glasstaub zerkratzte Atemwege und Augenlider. Ihre Vordringen wurde erschwert. Sie wurden immer langsamer.

»Es send za vele.«

»Und sie stehen immer wieder auf.«

Krixxo hustete. Krosant' schob zwei seiner Pistolen zurück in die Halfter, während er mit den anderen beiden immer noch wie verrückt um sich ballerte. Mit seinem zweiten Paar Hände fischte er eine runde, tonfarbene Kugel aus den Taschen. Einen kleinen Holzspieß entzündete er an seinen spitzen Zähnen. Im

nächsten Moment brannte ein Teil der Kugel – die Lunte!

Seine Bombe warf er in die größte Anhäufung von Totlosen. Kurz darauf explodierte sie. Schwarzes Blut und dunkle Körperteile flogen durch die Luft.

»Nicht schlecht, Lunte.«

»Wenigstens stehen de necht mehr ef. Aber es send emmer noch za vele.«

»Haltet euch fest!«

Krixxo flog auf einmal hoch in die Luft, wo er sein Schwer fing und gleich weder auf den Boden zuraste. Die folgende Druckwelle fegte wie ein Tsunami aus Wind über die schwarzen Schrecken hinweg. Ein kurzer Augenblick der Stille kehrte ein. Die Anderen hatten sich im letzten Moment zusammengerafft und waren mit Mühe und Not auf den Beinen geblieben.

»Rasch. Ich brauche einen Schnaps!«

Kirxxo eilte voran. Die anderen folgten ihm. Doch langsam regten sich die Totlosen wieder.

Endlich hatten sie den Schiffsfriedhof hinter sich gebracht und die gläserne Taverne erreicht. Die schwarzen Schrecken waren ihnen allerdings dicht auf den Fersen.

»In dem Glashaus sind wir bestimmt sicher, gute Idee Krixxo.«

Jetzt, wo sie vor der Bar standen, stellte Vitaiin seinen Plan in Frage.

»Ich habe nicht gesagt, dass ich uns rette. Ich hatte nur Angst um meinen Barmann und etwas Durst.«

Zögernd betrat die Gruppe die Taverne. Als Krosant an Krixxo vorbei ging, kommentierte er den Zank.

»Des Frehlen hat weder recht.«

Schon als die Silhouette des Sandmaars vor der gläsernen Taverne erkenntlich war, füllte die Barschrecke einen Krug Kaktusschnaps auf. Die andere Schrecke erhob sich bei ihrem Eintreffen und musterte die Gruppe. Sie waren erschöpft, schweißgebadet und schwarzes Blut klebte oder tropfte von einem Jeden.

Die Bedrohung ließ nicht lange auf sich warten. Die ersten schwarzen Hände klopfen von außen an die durchsichtigen Wände. Gelassen krallte sich Kirxxo seinen Krug und setzte sich wieder auf seinen Stammplatz. Er überschlug seine Beine und trank einen großen Schluck, während die vielgliedrigen Ungeheuer immer lauter gegen die Wände schlugen. Krixxo war die Ruhe selbst.

»Die Häuser von Glasheim sind um einiges robuster als die dünnen Grabdeckel. Sie halten sehr viel aus.«

Krixxo lallte und sprach weiter.

»Hauptsache, sie finden die Türe nicht.«

Er hickste und deutete auf den Eingang.

»Verflucht, helft mir.«

Vitaiin war die Erste und warf sich an die Schwingtüren. Krosant war der Nächste. Die grüne Frau hob ihren Stab an den Türspalt. Funken tanzten über das Glas und schmolzen es zusammen.

Mit ihrer letzten Kraft ließ sich Vitaiin einen zusätzlichen Schattenarm wachsen und hielt gegen den wachsenden Druck an. Als auch Dabii und die beiden Schrecken ihnen zur Hilfe eilten, verließ die Schattenschwester ihre Kraft gänzlich. Vitaiin fiel in Ohnmacht.

·  
EINE LEGENDE  
·

»**H**e, das schent langsam zar Gewohnhet za werden. Haste von mer getremt?«

Als Vitaiin wieder ihre Augen öffnete, war es still. Und wieder hockte der Schreckenpirat vor ihr. Es war Nacht, unschwer durch das dunkelblau getünchte Glas zu erkennen.

»Was ist passiert?«

»Pang, ef einmal warste weg. Hattest wohl ne Schwächeat-tacke.«

»Wo sind die Monster? Wo ist Dabii?«

Wie auf ihr Stichwort verließ Dabii die Gesellschaft der grünen Frau und kniete sich vor Vitaiin. Das Mädchen nahm ihre Hand.

»Wer hat sich um dich gekümmert?«

Dabii nickte zur grünen Frau. Vitaiin drückte die kleinen Hände etwas stärker an sich. Sie war wieder bei Kräften. Ein feuchtes Tuch lag auf ihrer Stirn. Krosant' meldete sich wieder zu Wort.

»Da est de Klene end de Totlosen send alle weg. Frede, Frede, Kakteenkechen.«

Er zeigte seine spitzen, gelben Zähne in einem breiten Grinsen.

»Wo sind die Totlosen hin?«

Vitaiin wollte sich schon wieder aufrichten.

»Raheg, Raheg. De hast ene ganze Sonnenphase geschlafen.«

Vitaiin richtete sich trotzdem auf.

»Wo sind sie hin?«

»De Totlosen send zem Sand gelafen. Emmer weter, bes se weg waren. Alles get.«

»Nein, das ist nicht gut, Krosant'.«

»Weso denn?«

»Sie sammeln sich. Sie gehen alle zur Sandfestung. Dann überziehen sie alles und jeden mit Schwärze.«

Jetzt mische sich Krixxo ein, der sich gemütlich von seinem Stuhl erhob und wie immer einen halbleeren Krug Kaktuschnaps hielt.

»Wieso so melodramatisch Schattenschwester? Warum soll denn gleich die ganze, verdammte Welt untergehen?«

»Weil ich es gesehen habe.«, zischte Vitaiin zurück. »Weil ich Recht habe. Das Böse zieht nicht ohne Grund ab. Und wegen dir wären wir alle fast gestorben!«

»Fast, meine Liebe. Und ohne mich wärt ihr sicher gestorben.«

Krixxo trank einen Schluck und wandte sich von ihnen ab. Dann setzte er sich wieder an seinen Stamplatz, wo mittler-

weile auch wieder die grüne Frau Platz genommen hatte.

»End na?«

Vitaiin schenkte ihre Aufmerksamkeit wieder Krosant'. Sie musste nachdenken. Dann fiel ihr eine Geschichte ein – die erste Legende.

»Krosant', wo ist das Glas mit dem schweren Sand?«

»He, ene Kanden. Aber ech glab ned, dass de der das lesten kannst.«

»Hol es einfach raus, bitte.«

»Hm, schon get. Her.«

Lunte kramte das Glas hervor und gab es Vitaiin. Die Sandmaarin stand auf und stellte es auf den Tisch vor Krixxo und die grüne Frau.

»Windbändiger, du kennst die Legende.«

Auch Krosant' und Dabii gesellten sich zu ihnen an den Tisch. Krixxo antwortete Vitaiin gleichgültig.

»Es gibt viele Legenden. Und jetzt?«

»Ich meine die Legende des verfluchten Sandes.«

Alle, bis auf Krixxo, wurden hellhörig.

»Krosant' du sagtest, einst war hier weit und breit Wasser. Alles was gelb und trocken ist, war blau, grün und saftig. Du könntest Recht haben.«

»Naterlech habe ech Recht. Ech habe emmer Recht.«

»Bei uns gibt es eine Legende. Eine Geschichte, in welcher der Sand und unsere Heimat unter einem Meer begraben lagen.«

Vitaiin zeigte auf das Wasserglas mit dem Bodensatz aus Sand.

»Es ist unsere erste Legende – die Legende unserer Schöpfung. Es gab einst magische Wesen, die Golem und Wintz genannt wurden. Die Legende besagt, dass die Wintz den Grund des Meeres angehoben haben, um einen Golem zu retten.«

Krixxo sprang ihr dazwischen.

»Worauf willst du hinaus?«

»Wenn wir die Wintz finden und sich die dunkle Macht in unserer Festung sammelt, haben wir eine Chance. Wir versen-

ken das Böse mitsamt dem Land der Sandmaare.«

Krosant klatschte aufgeregt mit allen vier Händen.

»Wer holen das Wasser zareck. Der Perat est dabe!«

Dabii und die grüne Frau schwiegen wieder. Hinter ihnen wischte die bärtige Barschrecke ihren Tresen und die andere musizierte weiter. Krixxo ließ seinen Pessimismus wieder offen heraus.

»Du hast eine schwachsinnige Vermutung und eine beschisene Legende – Schlangenpisse, wenn's nach mir geht.«

»Es ist unsere einzige Hoffnung. Stell dich nicht blind.«

»Ich habe nur ein Auge uns sehe weitaus mehr als du. Wer kennt die Golem? Wer hat die Wintz schon einmal gesehen? In welche Richtung möchtest du gehen?«

Die Frage traf Vitaiin schwer. Es wurde still. Sogar der Akkordionspieler machte jetzt eine Pause und steckte sich eine Pfeife an. Ein Zirpen unterstrich die peinliche Stille.

»Tet mer led.«

Krosant entschuldigte sich liebevoll für seinen unerwarteten Laut. Dann setzte Krixxo wieder an.

»Ich kenne den Weg – ich allein bin soweit gegangen. Und was hat es mir gebracht?«

Krixxo stand auf und hob seine Augenklappe an. Darunter war ein rotes, zerstörtes Auge, umringt von totem Narbengewebe.

»Bis das Ende kommt, bleibe ich hier. Barmann, noch einen Schnaps!«

Die Schrecken tranken ihren Schnaps krugweise. Sie konnten ihn auch vertragen. Aber dem Sandmaar stieg der starke Alkohol zu Kopf. Das ihm dieser auch mehr schmerzen konnte, als nach einem Vollrausch, bewies ihm seine eigene Begleiterin. Die grüne Frau schlug einmal kräftig mit ihrem Stab auf seinen dicken Schädel.

»Wir brechen in der Frühe auf. Du kannst deine Tochter alleine ziehen lassen oder du begleitest die Unternehmung.«

Krixxo verschränkte die Arme und fing an, zu schmollen. Er schwieg. Die grüne Frau stand auf und verbeugte sich höflich in

aller Schrecken-Manier.

»Es ist an der Zeit, mich vorzustellen. Man nennt mich Okrhe. Meine Mutter war eine weise Schamanin unserer Sippe und vererbte mir die Gabe der Weitsicht. Und ihr, meine teuerste Vitaiin, seit unser Schicksal.«

Okrhe war halb Schrecke, halb Sandmaar. Und anders als ihr Vater Krixxo, sprach sie nur dann, wenn sie etwas wichtiges zu sagen hatte.

»He, das est en Prachtweb, was.«, merkte Krosant an.

»Ruht euch heute Nacht aus. Unsere Quest wird mühsam und gefährlich.«

Nun mischten sich die anderen beiden Schrecken ein.

»Mester Krexxo, was machen wer?«

Krixxo bestrafte alle mit seinem sturem Schwiegen. Okhre wandte sich statt diesem an sie.

»Euch kommt eine andere, wichtige Aufgabe zu teil.«

Sie nahm den Beutel mit dem losen Kopf und warf ihn auf den Tresen. Schwarzes Blut sickerte durch den Stoff und verschmutzte die polierte Glasbar.

»Was soll'n das?«

»Ihr müsst die anderen Schreckenhorte warnen. Nehmt den Kopf mit und erzählt ihnen von den anderen Toten, falls es noch nicht zu spät ist. Und berichtet ihnen von unserer Mission.«

Fragend blickten die beiden Schrecken zu ihrem Arbeitgeber Krixxo. Dieser zuckte mit den Schultern. Sie sahen Okrhe an und nickten.

Als die neuen Gefährten schlafen gingen, wussten sie jedoch nicht, wer ihnen noch zugehört hatte. Durch die Ohren des Schreckenhauptes erreichte ihr Vorhaben den größten Feind der jungen Welt.