

»Im Rahmen von Wertschätzung und Verständnis« – die Koralle wickelte eine rote Haarsträhne um den Finger, schaute nach oben zur Decke – »sorge ich mich ebenfalls um Harmonie und Ordnung in deinem Staat ... Ich habe da eine bestimmte Information. Eine vertrauliche Information. Ich verabscheue Denunziation, aber Betrug und Verbrechen noch mehr. Es geht nämlich, mein König, um schamlose Veruntreuung von Geldern. Es gibt Leute, die dich zu bestehlen versuchen.«

Belohun beugte sich auf dem Thron vor, und sein Gesicht bekam einen wölfischen Ausdruck. »Wer? Die Namen!«

**Kerack**, Stadt im nördlichen Königreich Cidaris, an der Mündung des Flusses Adalatte. Vormalig Hauptstadt des eigenständigen Königreichs **K.**, welches infolge von unfähigen Regenten und des Erlöschens der herrschenden Linie niederging, an Bedeutung verlor und von den Nachbarn aufgeteilt und einverleibt wurde. Hat einen Hafen, einige Fabriken, einen Leuchtturm und ca. 2000 Einwohner.

*Effenberg und Talbot,  
Encyclopaedia Maxima Mundi, Bd. VIII*

## DAS ZWEITE KAPITEL

In der Bucht ragte ein Wald von Masten auf, sie war voller weißer und bunter Segel. Die größeren Schiffe lagen auf der vom Vorgebirge und einem Wellenbrecher gedeckten Reede. Im Hafen selbst waren an den hölzernen Molen kleinere und kleinste Fahrzeuge vertäut. Auf den Stränden war fast der ganze freie Platz mit Booten belegt. Oder mit den Resten von Booten.

Am äußersten Ende des Vorgebirges erhob sich, von den weißen Wogen der Brandung umtost, ein Leuchtturm aus weißen und roten Ziegeln, ein renoviertes Überbleibsel aus der Zeit der Elfen.

Der Hexer drückte kurz den Sporn gegen die Flanke der Stute. Plötze hob den Kopf, blähte die Nüstern, als freue auch sie sich über den Geruch des Meeres, den der Wind herantrug. Vorangetrieben, ging sie zügig durch die Dünen, hin zu der nun schon nahen Stadt.

Die Stadt Kerack, die Metropole des gleichnamigen Königreichs, die auf beiden Ufern im Mündungsgebiet des Flusses Adalatte lag, war in drei benachbarte, deutlich voneinander unterschiedene Zonen unterteilt.

Auf dem linken Ufer der Adalatte befand sich der Hafenkomples mit Docks und dem Zentrum von Industrie und Handel, wozu Werften und Werkstätten gehörten wie auch Fuhrunternehmen, Magazine und Lagerhäuser, Märkte und Basare.

Auf dem gegenüberliegenden Flussufer, dem Palmyra genannten Gelände, drängten sich die Buden und Hütten der Armen und des Arbeitsvolks, die Häuser und Kramläden der Kleinhändler, Schlachthöfe und Fleischbänke sowie zahlreiche Schenken und Kaschemmen, die sich wohl erst nach Einbruch der Dämmerung füllten. Denn Palmyra war auch ein Ort der Zerstreungen und verbotenen Lüste. Ziemlich leicht, wusste Geralt, konnte man hier auch das Geldsäckel verlieren oder einen Messerstich zwischen die Rippen bekommen.

Weiter vom Meer entfernt, lag auf dem linken Ufer hinter einer hohen Palisade das eigentliche Kerack, ein Viertel von engen Gassen zwischen den Häusern reicher Kaufleute und Financiers, zwischen Faktoreien, Bank- und Leihhäusern, Schuster- und Schneidergeschäften, Läden und Lädchen. Hier befanden sich auch Herbergen und

Vergnügungslokale der Oberklasse, darunter Etablissements, die zwar genau dasselbe wie im Hafenviertel Palmyra anboten, das aber zu weitaus höheren Preisen. Das Zentrum des Viertels bildete ein rechteckiger Markt, umringt von Rathaus, Theater, Gericht, Zollverwaltung und den Häusern der Stadtelite. Mitten vor dem Rathaus stand auf einem Sockel das grässlich von Möwen beschissene Denkmal des Stadtgründers, König Osmyk. Das war offensichtlich Schwindel; die Stadt am Meer hatte schon lange bestanden, ehe Osmyk weiß der Teufel woher hier zugewandert war.

Weiter oben, auf einer Anhöhe, stand das königliche Schloss. Die Form war recht untypisch, denn es handelte sich um einen ehemaligen Tempel, der um- und ausgebaut worden war, nachdem ihn die Priester verlassen hatten, von dem kompletten Desinteresse seitens der Bevölkerung zur Verzweiflung getrieben. Von dem Tempel war sogar ein Glockenturm geblieben, und auf Geheiß des derzeit in Kerack herrschenden Königs Belohun wurde die große Glocke täglich um Mittag und – zweifellos den Untertanen zum Tort – um Mitternacht geschlagen.

Die Glocke ertönte, als der Hexer zwischen die ersten Hütten von Palmyra ritt.

Palmyra stank nach Fisch, Wäsche und Garküche, auf den Straßen herrschte entsetzliches Gedränge, der Hexer brauchte eine Menge Zeit und Geduld, um durchzureiten. Er atmete auf, als er endlich die Brücke erreichte und aufs linke Ufer der Adalatte hinüberritt. Das Wasser roch übel und trug Schaumflocken, eine Wirkung der flussaufwärts gelegenen Gerberei. Nun war es nicht mehr weit bis zur Straße, die zu der palisadenumgrenzten Stadt führte.

Er ließ das Pferd in einem Stall vor der Stadt, bezahlte für zwei Tage im Voraus und gab dem Stallknecht ein Trinkgeld, um Plötze eine gute Pflege zu sichern. Er lenkte seine Schritte zum Wachhaus. Kerack konnte man nur durch das Wachhaus betreten, nachdem man sich einer Kontrolle und den zugehörigen unangenehmen Prozeduren unterzogen hatte. Diese Notwendigkeit missbehagte dem Hexer, doch er verstand ihren Zweck – die Bewohner der Stadt hinter der Palisade hielten nicht viel von dem Gedanken, Gäste aus dem Hafenviertel von Palmyra könnten zu Besuch kommen, insbesondere in Gestalt von Matrosen aus fremden Gegenden.

Er trat in das Wachgebäude, ein Blockhaus, in dem sich, wie er wusste, die Wachstube befand. Er glaubte zu wissen, was ihn erwartete. Er irrte sich.

Er hatte in seinem Leben viele Wachstuben besucht. Kleine, mittlere und große, in nahen und ganz fernen Weltgegenden, die mehr, weniger oder gar nicht zivilisiert waren. Alle Wachstuben der Welt stanken nach Moder, Schweiß, Leder und Urin wie auch nach Eisenzeug und den Schmiermitteln zu seiner Konservierung. In der Wachstube von Kerack war es ähnlich. Genauer gesagt, wäre es ähnlich gewesen, wenn nicht die üblichen Wachstubengerüche ein schwerer, atemberaubender, bis zur Decke reichender

Furzgestank überdeckt hätte. Auf dem Speiseplan der Besatzung der hiesigen Wachstube herrschten zweifellos Hülsenfrüchte wie Erbsen, Bohnen und Linsen vor.

Die Besatzung indes bestand durchweg aus Damen. Es waren ihrer sechs Frauen. Sie saßen am Tisch und waren mit dem Mittagmahl befasst. Alle Damen schlürften gefräßig aus Tonschüsseln etwas, das in einer dünnen Paprikasoße schwamm.

Die größte von den Wächterinnen, anscheinend die Kommandantin, schob die Schüssel weg und stand auf. Geralt, der immer gemeint hatte, es gebe keine hässlichen Frauen, sah sich plötzlich gezwungen, diese Ansicht zu revidieren.

»Waffen auf die Bank!«

Wie alle Anwesenden war die Wächterin kahl geschoren. Die Haare waren schon wieder ein wenig gewachsen und bildeten auf dem Schädel ein unordentliches Muster von Stoppeln. Unter der aufgeknöpften Weste und dem aufgeschnürten Hemd schauten Bauchmuskeln hervor, die an einen großen, schnurumwickelten Rollschinken denken ließen. Die Bizepse der Wächterin, um bei Vergleichen aus dem Fleischerhandwerk zu bleiben, hatten die Ausmaße von Schweineschinken.

»Leg die Waffen auf die Bank!«, wiederholte sie. »Bist du taub?«

Eine ihrer Untergebenen, noch immer über die Schüssel gebeugt, lüpfte den Hintern und furzte laut und anhaltend. Ihre Kameradinnen brüllten vor Lachen. Geralt fächelte sich mit dem Ärmel Luft zu.

Die Wächterin schaute auf seine Schwerter. »He, Mädels! Kommt mal her!«

Die »Mädels« standen ziemlich widerwillig auf, reckten sich. Wie Geralt bemerkte, waren sie alle in einem recht freizügigen und legeren Stil gekleidet, vor allem aber so, dass sie mit der Muskulatur prunken konnten. Eine trug eine kurze lederne Hose mit an den Nähten aufgetrennten Hosenbeinen, damit die Schenkel hineinpassten. Als Kleidung für den Oberkörper dienten ihr hauptsächlich kreuzweise verlaufende Riemen.

»Ein Hexer«, stellte sie fest. »Zwei Schwerter. Ein stählernes und ein silbernes.«

Eine andere, wie alle hochgewachsen und breitschultrig, kam näher, zog ungeniert Geralts Hemd auseinander, packte das Silberkettchen und holte das Medaillon hervor.

»Ein Zeichen hat er«, bestätigte sie. »Da ist ein Wolf drauf, mit gebleckten Zähnen. Ist also wirklich ein Hexer. Lassen wir ihn durch?«

»Die Vorschrift verbietet's nicht. Die Schwerter hat er abgegeben ...«

»Eben«, schaltete sich Geralt mit ruhiger Stimme in das Gespräch ein. »Habe ich. Beide werden, wie ich annehme, in einem bewachten Depot verwahrt? Zur Rückgabe gegen eine Quittung? Die ich gleich erhalten werde?«

Grinsend umringten ihn die Wächterinnen. Eine stieß ihn wie versehentlich an. Eine andere furzte laut. »Da hast du deine Quittung!«