

Clark Ashton Smith

DIE
TOTENBESCHWÖRER
VON NAAT

Gesammelte Erzählungen Band 5



Aus dem Amerikanischen von
Malte S. Sembten, Michael Siefener und anderen

FESTA

Originalausgabe
© by the Estate of Clark Ashton Smith
Anmerkungen © 2013 by Scott Connors und Ron Hilger
© dieser Ausgabe 2016 by Festa Verlag, Leipzig
Alle Rechte vorbehalten

ISBN 978-3-86552-464-5
eBook 978-3-86552-465-2

INHALT

Will Murray:

DER ZOTHIQUE-ZYKLUS VON CLARK ASHTON SMITH

Seite 7

NECROPOLIS – DAS REICH DER TOTEN

Seite 18

DIE SEEREISE DES KÖNIG EUVORAN

Seite 30

DIE INSEL DER FOLTERER

Seite 60

XEETHRA

Seite 83

DIE ZAUBER-RÄNKE DER PRINZESSIN ULUA

Seite 108

DER ZEHRER IN DER GRUFT

Seite 122

DIE GRABESBRUT

Seite 140

DER LEICHENGOTT

Seite 153

ILALOTHAS TOD

Seite 182

DAS DUNKLE GÖTZENBILD

Seite 197

DIE LETZTE HIEROGLYPHE

Seite 236

DIE TOTENBESCHWÖRER VON NAAT

Seite 260

DER SCHWARZE ABT VON PUTHUUM
Seite 292

ADOMPHAS GARTEN
Seite 319

DER HERR DER KRABBen
Seite 333

DIE TOTEN WERDEN DICH ZUM HAHNREI MACHEN
EIN DRAMA IN SECHS SZENEN
Seite 352

MORTHYLLA
Seite 381

CHINOISERIE
Seite 394

DIE DRITTE EPISODE DES VATHEK:
DIE GESCHICHTE VON PRINZESSIN ZULKAIS UND PRINZ KALILAH
Seite 396

SCHIZOPHRENER SCHÖPFER
Seite 456

DER SPIEGEL IM EBENHOLZSAAL
Seite 466

DER GHOUL
Seite 468

DAS GEHEIMNIS DES STEINHÜGELS
Seite 476

EINE STERNENWANDLUNG
Seite 503

Scott Connors und Ron Hilger:
Anmerkungen zu den Erzählungen
Seite 529

Will Murray:

DER ZOTHIQUE-ZYKLUS VON CLARK ASHTON SMITH

Mir stand immer das Ideal vor Augen, den Leser mittels einer Art sprachlicher schwarzer Magie derart in Bann zu ziehen, dass er etwas Unmögliches, oder eine ganze Folge von Unmöglichkeiten, als gegeben hinnimmt, und dazu dienen mir Stilmittel wie Sprachrhythmus, Vergleiche, Klangfarbe oder Kontrapunkt, wie bei einer Beschwörung.

(Clark Ashton Smith in einem Brief
an H. P. Lovecraft)

Man könnte Clark Ashton Smith den vergessenen Troubadour der Zeitschrift *Weird Tales* nennen. Sein Name und seine Werke werden oftmals im selben ehrfurchtsvollen Atemzug genannt wie die seiner Zeitgenossen H. P. Lovecraft und Robert E. Howard, doch selbst in der gegenwärtigen jüngsten Epoche der Fantasyliteratur wird sein Werk nur sporadisch nachgedruckt. Aus Smiths exotischer Vorstellungswelt ging nicht ein einziges vorherrschendes Konzept hervor, sei es ein Cthulhu-Mythos oder ein Conan der Barbar, um seinen Nachruhm zu untermauern. Lovecraft hatte seine vormenschlichen Wesenheiten, Howard seine mythischen Helden. Obwohl Smith sich an dem einen wie dem anderen versuchte, war dergleichen nicht sein thematisches Hauptanliegen.

Stattdessen erschuf Smith reihenweise exotische Länder. Das mittelalterliche Averroigne. Das versunkene Poseidonis. Das urweltliche Hyperboräa. Das außerirdische Xiccarph. Und, von allen am berühmtesten, das dem Untergang geweihte Zothique.

Der Zothique-Zyklus, wie CAS selbst ihn einmal nannte, bildet die größte Gruppe zusammengehöriger Geschichten in Smiths Werk und zugleich ist sein Schauplatz derjenige, zu

dem Smith im Laufe der vielen wechselhaften Phasen seiner Autorenkarriere am häufigsten zurückkehrte.

Smith selbst schrieb darüber in einem vom 3. November 1953 datierenden Brief an Lyon Sprague de Camp:

»Zothique, vage angeregt von theosophischen Theorien über vergangene und zukünftige Kontinente, ist der letzte bevölkerte Kontinent auf Erden. Die Kontinente unseres gegenwärtigen Erdzeitalters sind untergegangen, vielleicht schon etliche Male. Einige blieben versunken, andere sind teilweise wieder emporgestiegen und haben sich neu geordnet.

Zothique, so wie ich es mir vorstelle, umfasst Kleinasien, Arabien, Persien, Indien, Teile von Nord- und Ostafrika und zahlreiche indonesische Inseln. Irgendwo im Süden gibt es ein neues Australien. Im Westen liegen nur einige wenige bekannte Inseln, beispielsweise Naat, auf der die schwarzen Menschenfresser überlebt haben. Im Norden erstrecken sich gewaltige unerforschte Wüsten und im Osten ein riesiges unbefahrenes Meer. Die Völker sind hauptsächlich arischer oder semitischer Abkunft, aber im Nordwesten gibt es ein von Schwarzen bevölkertes Königreich (Ilcar), und vereinzelte Schwarze leben auch in den übrigen Ländern, vor allem in den Harems der Herrscher. Auf den südlichen Inseln haben Reste indonesischer oder malaysischer Völker überlebt.

Wissenschaft und Technik unserer gegenwärtigen Zivilisation sind längst vergessen, ebenso unsere heutigen Religionen. Dennoch werden zahlreiche Götter verehrt und wie in früherer Zeit herrschen wieder Zauberei und Dämonenglauben vor. Die Schifffahrt kennt nur Ruder und Segel. Feuerwaffen sind unbekannt – in Gebrauch sind wie in den Tagen der Antike Pfeil und Bogen, Schwerter, Speere usw. Die meistgebrauchte Sprache (von der ich in einem unveröffentlichten Bühnenstück Kostproben geliefert habe) gründet auf indo-europäischen Wurzeln und ist stark von Flexionen geprägt, ähnlich wie Sanskrit oder das Griechische und Lateinische.«

Obwohl dem Untergang geweihte Länder innerhalb von Smiths Œuvre nichts Neues sind – sein Poseidonis ist die einzige Insel, die den Untergang von Atlantis überstanden hat –, scheint er seine wichtigste Inspiration fantastischen Ideenwelten zu verdanken, die H. P. Blavatsky in ihrem 1888 erschienen Buch *The Secret Doctrine* [dt.: *Die Geheimlehre*] schildert.

Aber Zothique war kein theosophischer Garten Eden, wie Smith später gegenüber de Camp eingestand:

»Das Zothique, wie ich es mir vorstelle, gehört eher in die Zukunft als in die Vergangenheit, liegt also im Vergleich zu Hyperboräa, Mu usw. auf dem Zeitkreis an einem entgegengesetzten Punkt. Aber die Bewohner von Zothique, so könnte man sagen, haben den Kreis einmal umlaufen und sind zu den Lebensumständen zurückgekehrt, die wir Menschen der gegenwärtigen Ära vielleicht als Altertum bezeichnen würden.

Die Idee zu diesem letzten Kontinent verdanke ich den ›okkulten‹ Überlieferungen über Pushkara, das angeblich die Heimat der siebten Wurzelrasse, der letzten Entwicklungsstufe der Menschheit werden wird. Allerdings bezweifle ich, dass die Theosophen Gefallen an meiner Auffassung finden würden, schildere ich die Bewohner von Zothique doch als einen ziemlich schändlichen und ruchlosen Haufen, der wenige Anzeichen der geistigen Entwicklung offenbart, die der Menschheit für ihre letzten Zyklen verheißen ist.«

Offenbar ersann Smith seinen dämmernden Kontinent der letzten Tage des Planeten Erde im Februar 1931, gab ihm aber einen ganz anderen Namen. Das ursprüngliche Zothique entspross dem kargen Boden eines knappen Absatzes mit der Überschrift ›A Tale of Gnydron‹:

»Gnydron, ein Kontinent in ferner Zukunft, im Südatlantik gelegen, der häufiger feindlichen Einfällen ›von draußen‹ ausgesetzt ist als jedes frühere irdische Gebiet und anfälliger für die Heimsuchung durch Wesen aus bisher unentdeckten Sternsystemen, aber auch für die wechselnde Vermengung und Vertauschung mit anderen Dimensionen oder Existenzebenen.«

Smith hatte bereits Averaigne, Poseidonis und Hyperboräa erdacht und richtete den Blick über die Seiten von *Weird Tales* hinaus auf den Tag, an dem seine Werke in Buchform erscheinen würden. In einem Brief an H. P. Lovecraft aus dieser Zeit äußerte er sich eingehender zu seinem ursprünglichen Konzept und brachte erstmals den Namen Zothique ins Spiel – obwohl er noch zu schwanken schien, welchem Namen er letztlich den Vorzug geben sollte:

»Es wäre schön (falls ich es jemals zwischen Buchdeckel schaffe), einen eigenen Band mit Erzählungen unter dem Titel *The Book of Hyperborea* oder so ähnlich zu veröffentlichen. Dieser Ur-Kontinent scheint feindlichen Einfällen ›von draußen‹ in besonders starkem Maß ausgesetzt gewesen zu sein – jedenfalls mehr als alle anderen Kontinente und Gebiete auf Erden, die im Strom der Zeit hinter uns liegen. Aber durch einige dunkle und geheimnisvolle Weissagungen gelangte mir zu Kenntnis, dass der künftige Kontinent, den die einen Gnydron, die anderen hingegen Zothique nennen und der in vielen Millionen Jahren aus den Fluten emporsteigen wird, die heute als Südatlantik bekannt sind, Hyperboräa in Bezug auf ... Einfälle ›von draußen‹ ... sogar noch übertreffen wird und dass er das Eindringen von Wesen mit ansehen wird, die von noch unbekanntem Sternsystemen stammen ... ja, schlimmer noch: Er wird ein abscheuliches chaotisches Zusammenbrechen von Dimensionsgrenzen erleben, woraufhin Teile unserer Welt in anderen Dimensionen verbleiben und umgekehrt. Ist es erst einmal so weit gekommen, lässt sich unmöglich vorhersagen, wo selbst der kürzeste Ausflug oder Morgenspaziergang endet. Aber auch dieser Zustand wird veränderlich sein, sodass es unmöglich ist, festzuhalten, wann oder wo die Gefahr besteht, mit einem einzigen Schritt ins Unbekannte hinüberzugeraten.«

Später schrieb Smith an de Camp: »Der Name Zothique wurde als Entsprechung zu dem Wort ›antique‹ [antik, altertümlich] gebildet und reimt sich daher darauf.« Tatsächlich taucht die Wortschöpfung erstmals in einer Liste mit

Ortsnamen auf, die Smith im Laufe der Jahre erstellt hatte – und zwar etwa ein Dutzend Einträge nach ›Gnydron‹ in der Schreibweise ›Xothique‹. In einer im Weltall spielenden Geschichte, mit der Smith im April 1931 begonnen hatte, ›Vizaphmal in Ophiuchus‹, ist Zothique der Name eines Planeten im Sternbild Ophiuchus. Zum Glück schrieb Smith diese Geschichte nie zu Ende, sonst würde der Titel der vorliegenden Einleitung vielleicht ›Der Gnydron-Zyklus von Clark Ashton Smith‹ lauten.

Zu diesem Zeitpunkt hatte Smith kaum mehr als einen Ortsnamen im Kopf. Erst im folgenden Jahr schrieb er die Auftakt-Story des Zyklus, ›The Empire of the Necromancers‹, auf Basis zweier Kurzfassungen, von denen keine Zothique oder Gnydron erwähnt.

Das Zothique-Debüt erfolgte in der *Weird Tales*-Ausgabe vom September 1932 und es stach sogleich ins Auge, dass Smith ein Umfeld gefunden hatte, das perfekt zu seinem sarkastisch-dekadenten Schreibstil passte. In einem Brief, den er am 9. Januar 1932 an August Derleth schrieb, bemerkte er zu ›The Empire of the Necromancers‹: »Diese kleine Erzählung besitzt eine eigentümliche Stimmung ... sie ist fett überkrustet mit dem, was H. P. Lovecraft einmal ›die Patina der Dekadenz‹ nannte.«

Anders als die Hyperboräa-Geschichten sind die Erzählungen des Zothique-Zyklus unbelastet von ironischem Humor oder skurrilen Extrakten der Wesenheiten aus Lovecrafts Cthulhu-Mythos. Freilich, das ursprüngliche Konzept von Zothique als einer Plattform für außerirdische Heimsuchungen gewann niemals Gestalt. Stattdessen konzentrierte Smith sich auf zwei Themen, die seine eigene Dichterseele erfüllten – Verhängnis und Verlust, welche ihren großartigsten Ausdruck in unvergesslichen Zothique-Geschichten wie ›Xeethra‹ und ›The Weaver in the Vault‹ fanden.

Im Verlauf von etwa zwei Jahren brachte Smith zehn weitere Zothique-Geschichten hervor, von denen jede bizarrer war als die vorangegangenen. Auch wenn Smith seine Zyklen um

Hyperboräa und Averoine weiterführte, war doch von nun an Zothique der Hauptgegenstand seiner schriftstellerischen Arbeit, ähnlich wie Conan der Barbar zur Besessenheit Robert E. Howards wurde, der fortan ohne Rücksicht auf jedwede inhaltliche oder zeitliche Reihenfolge eine Conan-Story nach der anderen in die Tasten hämmerte. So vereinnahmt war Smith von jenem Reich der fernen Zukunft, das er zu gleichen Teilen aus Poesie, makabrer Fantasie und einer Art von trauervoller, übersteigter Nostalgie erschaffen hatte, dass eine Erzählung, die ursprünglich als Hyperboräa-Story gedacht war, ›The Voyage of King Euvoran‹, während des Schreibens zu einer Zothique-Geschichte wurde. Durchsetzt mit dem Humor des hyperboräischen Zyklus, fand dieses Werk nicht den Beifall von Farnsworth Wright, dem Redakteur von *Weird Tales*, und brachte es erst 1947 zum Abdruck im ›The Unique Magazine‹ [›Das einzigartige Magazin‹; Untertitel von *Weird Tales*], und auch dann nur in rigoros zurechtgestutzter Form unter dem Titel ›Quest of the Gazolba‹. Die ungekürzte Version hatte Smith bereits 1933 in seiner Broschüre *The Double Shadow* veröffentlicht.

Die *Weird Tales*-Leserschaft von Lovecraft bis zum letzten unbekanntem Fan war in Bann geschlagen von Smiths wiederkehrenden Ausflügen zur Nekromantie und Nekrophilie, in zerfallende Reiche und zu ersterbende Dynastien, unter einer fast schon erloschenen scharlachroten Sonne. Obwohl Wright die Geschichten oftmals rundheraus ablehnte oder zur Überarbeitung zurücksandte, nahm der pingelige Redakteur am Ende fast jede Zothique-Geschichte an, die ihm zuging. Zwei, ›The Tomb-Spawn‹ und ›The Witchcraft of Ulua‹, wurden sowohl von Wright wie auch vom Magazin *Astounding* des Verlags Street & Smith abgelehnt, ehe sie schließlich doch noch ihr gebührendes Unterkommen im ›Unique Magazine‹ fanden.

Möglicherweise hatte Smith das ideale Medium entdeckt, durch das er seine mannigfaltigen Talente zum Ausdruck bringen konnte. Die Prosa sang förmlich, schwarzmagischen

Beschwörungen gleich. Zeilen, die aus Gedichten hätten stammen können, blitzten in diesen bitteren Erzählungen auf. Als Wright im Oktober 1933 doch noch ›The Tomb-Spawn‹ annahm, bat er Smith, mit eigener Hand ›The Weaver in the Vault‹ zu illustrieren. Letztlich wurden diese und drei weitere Zothique-Geschichten von Tuschezeichnungen des Autors begleitet.

Dann jedoch brachte Smith den Zyklus mit der unheilswangeren Erzählung ›The Last Hieroglyph‹ unvermittelt zum Abschluss. Vorgesehen als letzte Zothique-Geschichte, erwies sie sich zugleich als der letzte Ausflug in die erzählende Literatur, den Smith für längere Zeit unternahm, und kennzeichnete das Ende seiner einzigen ununterbrochenen Schaffensphase als Kurzgeschichtenautor. Verdrossenheit über die Redakteure und die Herausgeber der Pulp-Magazine, die pflegerischen Pflichten gegenüber seinen kranken Eltern sowie der Lockruf der präziseren lyrischen Muse hatten Smith veranlasst, den arabesk bestickten Vorhang seiner Laufbahn als Prosaerzähler zuzuziehen, zumindest vorübergehend.

Smith hat oftmals bekundet, so viele Zothique-Geschichten verfassen zu wollen, dass es für eine Erzählensammlung im Hardcover ausreichen würde. ›The Last Hieroglyph‹ machte die nötige Zahl voll und bildete zudem thematisch einen Abschluss. Das machte Smith am 21. Mai 1934 gegenüber Robert H. Barlow deutlich, dem er schrieb: »Es wird die letzte Geschichte meines Zothique-Zyklus sein, sofern diese Reihe jemals zwischen Buchdeckeln erscheinen sollte.« Öffentlich ließ er in F. Lee Baldwins Kolumne in *The Fantasy Fan* vom Juli 1934 vermelden: »›The Last Hieroglyph‹ von Clark Ashton Smith, zum Abdruck in *WT* vorgesehen, ist die letzte einer Reihe von Geschichten aus dem sagenumwobenen Land Zothique.«

Ob Smith tatsächlich keine weiteren Zothique-Geschichten mehr schreiben wollte, muss offenbleiben. Es ist kein Brief von ihm bekannt, in dem er unmissverständlich bekundet, dass er Abschied von der Reihe genommen hat. Aber die

bekanntesten Fakten weisen eher darauf hin, dass Smith mit ›The Last Hieroglyph‹ im Geiste einen Schlusspunkt unter die Reihe – wenn nicht sogar unter das Storyschreiben überhaupt – gesetzt hatte.

Selbst wenn CAS nur diese zehn Geschichten geschrieben hätte, wäre der Zothique-Zyklus sicherlich legendär geworden, doch zum Glück für die Nachwelt zwang die Geldnot den Autor, weitere Erzählungen zu schreiben.

Es spiegelt deutlich Smiths Interessenschwerpunkt wider, dass die erste Story, an der er sich nach der abgebrochenen Auszeit versuchte, eine Rückkehr nach Zothique mit dem Titel ›Shapes of Adamant‹ war. Smith begann mit dem Verfassen dieser Story, einige Zeit bevor er im Februar 1935 seine nächste Zothique-Geschichte, ›Necromancy in Naat‹, in Angriff nahm, doch ließ ihn die Inspiration nach einer Handvoll Seiten im Stich und ›Shapes of Adamant‹ wurde nie zu Ende geschrieben.

Fast zwei Jahre vergingen zwischen dem Abfassen von ›The Black Abbot of Puthuum‹ – der zweiten fertiggestellten Zothique-Geschichte aus der neuen Schaffensphase – und der Niederschrift von ›The Death of Ilalotha‹ im März 1937. Im Juli desselben Jahres, noch während er sich mit ›Shapes of Adamant‹ plagte, schrieb Smith ›The Garden of Adompha‹. Veröffentlicht in der *Weird Tales*-Ausgabe vom April 1938, sollte dies für ein Jahrzehnt die letzte der ›neuen‹ Zothique-Geschichten bleiben.

Smiths Gründe dafür, abermals mit dem Schreiben von Erzählungen aufzuhören, sind gut belegt. Nach dem Tod von H. P. Lovecraft anno 1937 und dem Verlust seines Vaters im selben Jahr verließ Smith die schöpferische Energie, und er verfasste fast drei Jahre lang keine Story mehr. 1940/41 lockte die Muse der Prosa-Kunst ihn erneut in fantastische Gefilde, aber er schrieb keine neuen Zothique-Geschichten. Wohl plante er eine solche, ›The Feet of Sidavia‹, aber er nahm sie nie ernsthaft in Angriff. Der Redakteurstuhl von *Weird Tales* war mit Dorothy McIlwraith neu besetzt worden und

die Dame war weniger empfänglich für Smiths poetische und stark stilisierte Prosa als ihr Vorgänger.

Vielleicht war es das durch seine beiden von Arkham House veröffentlichten Hardcover-Kollektionen *Out of Space and Time* (1942) und *Lost Worlds* (1944) wiedererweckte Interesse, das einen lange vor sich hin glimmenden Funken neu entfachte, denn Smith kehrte nochmals an den Schreibtisch zurück. Zu den ersten fiktiven Gefilden, denen er einen weiteren Besuch abstattete, zählte Zothique. 1943 begann er damit, an einer gekürzten Fassung von ›The Voyage of King Euvoran‹ herumzuwerkeln, der er den Titel ›Quest of the Gazolba‹ gab, doch verkaufte er die Erzählung erst drei Jahre später. Im Jahr 1945 spielte er mit einem Kurzroman, *The Scarlet Succubus*, aus dem jedoch nichts wurde. Obwohl die Aussicht auf Veröffentlichung des Romans bei Arkham House einen Ansporn für ihn bedeutete, brachte Smith das Werk nie zu Ende.

Schließlich ging Smith daran, zwei neue Zothique-Erzählungen zu schreiben, ›The Master of the Crabs‹ und ›Morthylla‹. Außerdem brachte er ein neues, sehr kurzes Fragment zu Papier, ›Mandor's Enemy‹, sowie sein »Meisterwerk«, wie er selbst es bezeichnete, ein Bühnenstück in Blankversen mit dem Titel *The Dead Will Cuckold You*. Letzteres blieb der einzige Beitrag zum Zothique-Zyklus, der nie in *Weird Tales* erschien (erst nach dem Tode Smiths, 1963, wurde das Stück in dem Büchlein *In Memoriam: Clark Ashton Smith* veröffentlicht).

Dann war es schließlich so weit und die flackernde rote Sonne des letzten Kontinents auf Erden erlosch.

Wenngleich die Mehrzahl dieser Erzählungen zu Smiths Lebzeiten in diversen Arkham-House-Kollektionen veröffentlicht wurde, war es dem Autor, der 1961 starb, nicht vergönnt, einen seiner Story-Zyklen vollständig in einer Hardcover-Ausgabe gesammelt zu sehen, wie er es sich drei Jahrzehnte zuvor erträumt hatte.

Es war Lin Carter, der 1970 innerhalb der Buchreihe *Adult Fantasy Series* von Ballantine Books schließlich *Zothique* herausbrachte, die erste von mehreren CAS-Storykollektionen im

Taschenbuch. Heraus kam eine großartige Erzählsammlung, die sich allerdings auf fertig geschriebene Geschichten beschränkte und vielleicht etwas unter dem gut gemeinten Versuch litt, den Zyklus anhand zweifelhafter inhaltlicher Kriterien in eine Ordnung zu bringen. Dabei übersah Carter den einleitenden Charakter von ›The Empire of the Necromancers‹ ebenso wie die Merkmale eines abschließenden Höhepunktes, die ›The Last Hieroglyph‹ aufweist.

Smith selbst brachte diese Geschichten zu Papier, wie sie ihm einfielen. Ihr Erstabdruck in *Weird Tales* geschah ohne Berücksichtigung einer sinnigen Reihenfolge. Dass CAS aber eine sehr deutliche Vorstellung davon hatte, wie ein solcher Sammelband aussehen sollte, geht bereits aus einem Brief hervor, den er am 29. August 1933 an August Derleth schrieb, aus Anlass der ursprünglichen Ablehnung von ›The Witchcraft of Ulua‹ durch Farnsworth Wright:

»So muss ich die Geschichte wohl beiseitelegen, um sie irgendwann in mein Buch *Tales of Zothique* aufzunehmen, sobald, und falls, ich einen Verlag für dieses Werk finde. Mit der Fertigstellung von zwei weiteren Erzählungen, ›Xeethra‹ und ›The Madness of Chronomage‹, werde ich eine Reihe von Storys vorlegen können, die summa summarum etwa 60.000 Wörter umfassen und die sämtlich im Zukunftskontinent Zothique spielen. Diese könnte man in einem Band zusammenfassen, unter Voranstellung kurzer ergänzender Anmerkungen zu Geografie und Chronologie. Auf gutem Papier gedruckt und schön gebunden würden all diese Erzählungen, wie ich glaube, sich als vorzügliche Literatur erweisen, die den Sachen von Dunsany oder Cabell in nichts nachsteht.«

Eine von Smith selbst festgelegte zeitliche Reihenfolge der Zothique-Geschichten liegt nicht vor. Was die Geografie angeht, so erteilte Smith zwar einer Karte seinen Segen, die Lyon Sprague de Camp gezeichnet hatte, wies aber einschränkend darauf hin: »Große Teile müssten als Terra Incognita ausgewiesen werden.«

Die erste Ausgabe der Zothique-Geschichten, die den Zyklus so präsentiert, wie CAS es sich vorgestellt hatte (abgesehen davon, dass er nicht im Hardcover erschien), wurde 1995 von Steve Behrends und Will Murray für die Necronomicon Press herausgegeben und trägt den Titel *Tales of Zothique*. Diese Erzählammlung enthält neben den fertigen Geschichten auch die Fragmente und das Gedicht *Zothique*. Die Geschichten sind so angeordnet, wie es laut Meinung der Herausgeber in chronologischer Hinsicht am stimmigsten ist – nämlich gemäß der Reihenfolge, in der sie verfasst wurden.

Das Vorwort zu der Ausgabe beschlossen die Herausgeber mit den folgenden Worten:

So schließen wir uns der Meinung Lin Carters an, der, als er vor genau 25 Jahren alle damals bekannten Zothique-Geschichten in einem Band zusammenfasste, Folgendes in Bezug auf den Wordmagier schrieb, der von H. P. Lovecraft als der atlantische Hohepriester Klarkash-Ton bezeichnet wurde:

»Es ist zu hoffen, dass der vorliegende Band dazu beitragen wird, seine an Sarkasmus und Erfindungskraft so reichen Talente den vielen Tausend Liebhabern fantastischer Literatur nahezubringen, denen sie bislang entgangen sind.«

Möge Thasaidon diesen Wunsch erfüllen.

NECROPOLIS – DAS REICH DER TOTEN

Die Legende von Mmatmuor und Sodosma wird erst in den späten Umläufen der Erde aufkommen, wenn die fröhlicheren Sagen ihrer Jugendzeit bereits vergessen sind. Bevor sie erzählt werden kann, werden viele Zeitalter verstrichen, die Meere dann in ihrem Bett versickert sein und neue Kontinente sich erhoben haben. Vielleicht wird die Legende zu jener Zeit die finstere Erschöpfung eines sterbenden Volkes aufhellen, das sich außer dem Vergessen nichts mehr erhofft. So berichte ich die Sage, wie die Menschen sie sich in Zothique erzählen werden, dem letzten Kontinent unter einer trüben Sonne und einem düsteren Himmel, an dem die Sterne schon lange vor der Abendstunde in schrecklichem Glanz erstrahlen.

Mmatmuor und Sodosma waren Nekromanten, Totenbeschwörer, die von der finsternen Insel Naat kamen, um ihre scheußlichen Künste auf der anderen Seite des zurückgewichenen Meeres im Lande Tinarath auszuüben. Doch hatten sie in Tinarath nur wenig Glück: Denn die Menschen jenes grauen Landes erachteten den Tod als heilig; und die Nichtigkeit der Gruft wurde nicht ungestraft geschändet; und das Erwecken der Toten durch Nekromantie galt als Abscheulichkeit.

Also trieb der Zorn der Einwohner Mmatmuor und Sodosma schon binnen kurzer Frist aus dem Land, und sie mussten südwärts fliehen, in das Wüstenland Cincor, das lediglich von den Knochen und Mumien eines Volkes bewohnt war, das die Pest vor langer Zeit dahingerafft hatte.

Jenes Land, das ihr Ziel war, lag öde und verfallen und ausgedörrt unter der riesigen bernsteinfarbenen Sonne. Seine zerbröckelnden Felsen und todbringenden Sandwüsten hätten in die Herzen gewöhnlicher Menschen Schrecken gesenkt; und da die Zauberer ohne Nahrung oder andere

Mittel an jenen öden Ort verjagt worden waren, mochte ihre verfängliche Lage sie wohl zur Verzweiflung getrieben haben. Indes zogen Sodosma und Mmatmuor mit heimlichem Lächeln wacker gen Cincor und wirkten dabei wie Eroberer, die sich einem seit Langem begehrten Reiche nähern.

Vor ihnen erstreckte sich, unterbrochen durch Felder, auf denen weder Baum noch Halm wuchs, und hinweg über die Kanalbetten ausgetrockneter Flüsse, die breite Straße, auf der einst Reisende sich zwischen Cincor und Tinarath bewegten. Nichts Lebendes trafen sie dort an; doch bald entdeckten sie mitten auf der Straße die Skelette eines Pferdes und seines Reiters, die immer noch das reich verzierte Sattelzeug und die prächtigen Gewänder trugen, die sie schon zu Lebzeiten getragen. Und Mmatmuor und Sodosma blieben bei den erbärmlichen Gebeinen stehen, an denen kein Fetzen verwesenden Fleisches mehr haftete; und sie lächelten einander boshaft zu.

»Das Ross soll dir gehören«, sagte Mmatmuor, »dieweil du von uns beiden der um ein wenig Ältere bist und dir somit der Vortritt zusteht; und der Reiter soll uns beiden dienen und der Erste sein, der uns in Cincor den Lehnseid schwört.«

Sodann zogen sie im aschgrauen Sand am Wegesrand einen dreifachen Kreis; und in dessen Mitte stehend vollführten sie die abscheulichen Riten, die Tote dazu zwingen, sich aus dem stillen Vergessen zu erheben und fortan in allen Dingen dem finsternen Willen des Nekromanten zu Diensten zu sein. Hier nach streuten sie eine Prise Zauberpulver in die Nasenhöhlungen von Ross und Reiter; und unter jämmerlichem Knarren erhoben sich die weißen Knochen und standen bereit, ihren Gebietern zu Willen zu sein.

Wie sie es zuvor besprochen hatten, bestieg Sodosma das Pferdeskelett, nahm die juwelenbesetzten Zügel auf und ritt in boshafter Verspottung des Todes auf seinem fahlen Pferd einher; Mmatmuor stapfte jedoch weiter durch den Sand und stützte sich dabei leicht auf einen Stab aus Ebenholz; und das Gerippe des Mannes, an dem die kostbaren Gewänder lose flatterten, folgte den beiden wie ein leibeigener Knecht.

Kurz darauf entdeckten sie in der grauen Wüste die Überreste eines weiteren Pferdes samt Reiter, die von den Schakalen verschont und von der Sonne zu dünnen alten Mumien getrocknet worden waren. Auch diese erweckten sie vom Tode; und Mmatmuor bestieg das lederne Schlachtross; und die zwei Magier ritten wie Kaiser auf Reisen in hoher Pracht mit Leiche und Skelett als Hofstaat. Andere Knochen und Leichenreste von Mensch und Tier, auf die sie hin und wieder stießen, wurden sorgsam auf ähnliche Weise erweckt, und so versammelten sie auf ihrem Weg durch Cincor hinter sich einen stetig wachsenden Tross.

Während sie sich der vormaligen Hauptstadt Yethlyreom näherten, entdeckten sie zahlreiche Gräfte und Totenstädte, die trotz der verstrichenen Zeitalter noch unversehrt waren und eingewickelte Mumien enthielten, die im Tode kaum verwittert waren. Auch diese erweckten sie aus Grabesnacht, auf dass sie ihrem Geheiß Folge leisten sollten. Einige befahlen sie zur Aussaat und Bestellung der Wüstenäcker und zum Wasserheben aus verwehten Brunnen; andere setzten sie an jene Aufgaben, die von den Mumien auch zu Lebzeiten ausgeführt worden waren. Das jahrhundertelange Schweigen ward gebrochen durch den Lärm und den Aufruhr mannigfacher Tätigkeiten; die dünnen Leichen von Webern ließen die Schiffchen flitzen und die Kadaver der Pflugbauern folgten dem Ochsenaa durch die aufgewühlten Furchen.

Erschöpft von der langen Reise und ihren vielfach wiederholten Beschwörungen erblickten Mmatmuor und Sodosma schließlich von einem Wüstenhügel herab die hohen Türme und prächtigen, ungeborstenen Kuppeln von Yethlyreom, die vom finsternen Sonnenuntergang wie mit stockendem Blut übergossen schienen.

»Dies ist ein wohlgeratenes Land«, sagte Mmatmuor, »und du und ich werden es unter uns teilen und über all seine Toten Herrschaft üben. Sogleich morgen lassen wir uns in Yethlyreom zu Kaisern krönen.«

»Recht so«, gab Sodosma zur Antwort, »denn kein Lebender

macht uns hier den Anspruch streitig; und jene, die wir aus der Gruft gerufen, sollen sich nur auf unser Geheiß regen und atmen und nicht wider uns aufbegehren.«

Also betraten sie im blutroten Dämmerlicht, das sich schon zu Purpur verdunkelte, die Stadt Yethlyreom und ritten zwischen den hoch aufragenden unbeleuchteten Häusern einher und richteten sich mitsamt ihrem grässlichen Gefolge in jenem stattlichen und verlassenem Palast ein, in dem die Herrscherdynastie der Nimboth 2000 Jahre lang über Cincor regiert hatte.

In den staubbedeckten goldenen Sälen entzündeten sie die leeren Lampen aus Onyx mittels ihrer heimtückischen Zauberkunst und nahmen königliche Speisen aus dem Abgrund der Jahre zu sich, welche sie auf nämliche Weise heraufbeschworen. Die fleischlosen Hände ihrer Diener gossen ihnen uralte edle Weine in die Pokale aus Mondstein; und sie tranken und schwelgten und ergingen sich in fiebertraumgleichem Prunk und verschoben auf den folgenden Tag die Auferstehung jener, die tot in Yethlyreom lagen.

In der dunkelroten Morgendämmerung erhoben sie sich früh aus den prächtigen Palastbetten, in denen sie genächtigt; denn es war noch vieles zu tun. Geschäftig suchten sie jeden Ort in jener vergessenen Stadt auf und woben ihre Zaubersprüche über jene Menschen, die im letzten Pestjahr verschieden und unbestattet geblieben waren. Und nachdem sie dieses vollbracht hatten, begaben sie sich aus Yethlyreom in jene andere Stadt der hohen Grüfte und gewaltigen Mausoleen, in denen die Kaiser des Geschlechtes der Nimboth sowie die wichtigeren und edleren Bürger von Cincor aufgebahrt lagen.

Hier nun befahlen sie ihren beinernen Sklaven, die versiegelten Türen mit Hämmern aufzubrechen; und dann riefen sie mittels ihrer sündhaften, grausam knechtenden Beschwörungen die Herrschermumien bis zu den frühesten jenes Geschlechtes hervor. Sie alle kamen mit steifen Schritten und glanzlosem Blick heraus, eingehüllt in prächtige Binden,

welche versetzt waren mit feurig glühenden Edelsteinen. Und des Weiteren verliehen sie zu späterer Zeit vielen Generationen von Höflingen und Würdenträgern den Anschein des Lebens.

In feierlicher Prozession erwiesen die toten Herrscher und Herrscherinnen des Landes Cincor mit dunklen und fleischlosen und ausgehöhlten Gesichtern dem Mmatmuor und dem Sodosma ihr Ehrengelait und folgten ihnen einem Gefangenenzug gleich durch die Straßen von Yethlyreom. Danach bestiegen im gewaltigen Thronsaal des Palastes die Nekromanten den hohen Doppelthron, auf welchem ehemals die rechtmäßigen Herrscher und ihre Gemahlinnen gesessen hatten. Inmitten der versammelten Gebieter in ihren prunkvollen Grabgewändern wurden sie von den ledernen Händen der Mumie des Hestaiyon gekrönt, des ersten Herrschers des Nimboth-Geschlechtes, der einst in halb sagenhafter Zeit geherrscht hatte. Daraufhin lobpriesen sämtliche Nachfahren des Hestaiyon, die sich in großer Zahl im Saale drängten, mit tonlos hallenden Stimmen die Herrschaft von Mmatmuor und Sodosma.

Auf diese Weise hatten sich die ausgestoßenen Totenbeschwörer ein Reich und Untertanen erschaffen in jenem trostlosen, öden Land, wohin die Menschen von Tinarath sie vertrieben hatten, auf dass sie dort verschmachten sollten. Durch ihre unangefochtene Herrschaft über die Toten von Cincor und vermittels ihrer unheilvollen Magie übten sie eine schreckliche Despotie. Fleischlose Träger brachten ihnen Tribute aus fernen Reichen, und pestzerfressene Leichen und hochgewachsene Mumien, denen der Moderduft des Grabbalsams entströmte, erfüllten hier und dort in Yethlyreom ihre Botengänge oder häuften vor den gierigen Blicken der Zauberer aus unerschöpflichen Gewölben spinnwebgeschwärztes Gold und staubverdunkelte Juwelen aus uralter Zeit auf.

Verwusste Arbeiter ließen die Palastgärten mit lang verwelkten Blumen neu erblühen; Kadaver und Gebeine schufeten in den Bergwerken für die Zauberer oder errichteten

prachtvolle, fantastische Türme, die sich der sterbenden Sonne entgegenreckten. Kammerherren und Fürsten aus alter Zeit waren ihre Mundschenke, und zu ihrer Zerstreung wurden Saiteninstrumente gespielt von den schlanken Fingern der goldhaarigen Herrscherinnen, die der Nacht des Grabes unversehrt entstiegen waren. Und jene, die am schönsten waren, die also Pest und Wurm nicht allzu sehr verwüstet hatten, nahmen sie sich zu Gespielinnen und stillten an ihnen ihre nekrophilen Gelüste.

In allen Dingen vollführten die wiederbelebten Toten von Cincor die Handlungen des Lebens nach Mmatmuors und Sodosmas Geheiß. Sie sprachen, sie bewegten sich, sie aßen und tranken wie zu jenen Zeiten, da sie lebendig gewesen. Sie hörten und sahen und fühlten mit ähnlich geartetem Sinnesvermögen, wie es ihnen vor ihrem Tod zu Gebote gestanden hatte; doch lagen ihre Gehirne unter dem fesselnden Bann einer schrecklichen Totenmagie. Ihres vorherigen Daseins entsannen sie sich nur schwach; und der Zustand, in den sie beschworen worden, war leer und verstörend und schattenhaft. Kalt und träge rann ihr mit dem Wasser des Lethe vermengtes Blut durch ihre Adern; und die Dünste des Lethe verschleierte ihnen den Blick.

Stumpfsinnig folgten sie den Befehlen ihrer tyrannischen Herren, ohne aufzubegehren oder gegen sie aufzustehen, doch verspürten sie eine unbestimmte grenzenlose Müdigkeit, wie sie den Toten zu eigen ist, wenn sie, da sie einmal vom ewigen Schlaf gekostet, erneut in die Bitterkeit des sterblichen Daseins zurückberufen werden. Sie kannten weder Leidenschaft noch Verlangen oder Entzücken, nur die schwärzliche Schlawheit ihres Erwachens aus dem Lethefluss und ein graues unaufhörliches Sehnen, wieder in den unterbrochenen Schlummer zu verfallen.

Der jüngste und letzte Kaiser aus dem Geschlechte der Nimboth war Illeiro, der im ersten Monat der Seuche verstorben war und 200 Jahre lang in seinem gewaltigen Mausoleum aufgebahrt gelegen hatte, bevor die Nekromanten kamen.

Illeiro war gemeinsam mit seinem Volk und seinen Vätern erweckt worden, um die Tyrannen zu bedienen. Fraglos und ohne Überraschung hatte er die Leere des Daseins wieder aufgenommen. Er hatte seine Wiederauferstehung und die seiner Vorfahren hingenommen wie jemand, der die Fährnisse und Sonderlichkeiten eines Traumes hinnimmt. Auch wusste er, dass er in eine leere und geisterhafte Welt unter einer sterbenden Sonne zurückgekehrt und dass die Ordnung dieser Welt von solcher Art war, dass er in ihr nur ein gehorsamer Schatten sein konnte. Zunächst ward er wie alle anderen lediglich von undeutlicher Müdigkeit und fahlem Hunger nach dem verlorenen Vergessen heimgesucht.

Unter dem Zauberbann seiner Sklavenherrscher und geschwächt von der äonenlangen Nichtigkeit des Todes gewahrte er wie ein Schlafwandler die Unaussprechlichkeiten, denen seine Vorfäter unterworfen wurden. Doch erwachte nach vielen Tagen auf unbekannte Weise ein schwacher Geistesfunke in der trübfeuchten Nebellandschaft seines Geistes.

Wie an etwas hinter gewaltigen Klüften unwiederbringlich Verlorenes entsann er sich seiner prunkvollen Herrschaft über Yethlyreom und des glänzenden Stolzes und des glorreichen Jubels, die ihm in seinen Jugendtagen zu eigen gewesen. Und bei dieser Erinnerung empfand er ein schwaches Aufbegehren, eine geisterhafte Widerspenstigkeit gegen jene Magier, die ihn zu dieser abscheulichen Verspottung des Lebens zurückbefohlen hatten. Allmählich verfiel er in finstere Trauer ob seines erniedrigten Standes und der jammervollen Qualen seiner Vorfahren und seines Volkes.

Tag um Tag sah Illeiro, der als Mundschenk in jenen Sälen diente, in denen er einst geherrscht, dem schändlichen Treiben von Mmatmuor und Sodosma zu. Er sah ihre von Grausamkeit und Lüsternheit bestimmten Launen, ihre wachsende Trunkenheit und ihre verfressene Schwelgerei. Er sah ihnen zu, wie sie sich ihrer nekromantischen Bequemlichkeit hingaben, wie sie durch Genusssucht erschlafften und durch Maßlosigkeit verfetteten. Sie vernachlässigten ihre magischen

Studien und vergaßen viele ihrer Bannsprüche. Doch immer noch herrschten sie mit großer Macht, und derweil sie sich auf roten und purpurnen Lagern wälzten, schmiedeten sie Pläne, ein Totenheer gen Tinarath zu führen.

In ihren Träumen von Eroberungen und noch gewaltigeren Totenbeschwörungen wurden sie fett und träge wie Würmer, die sich in einem stark verwesenen Leichnam eingenistet haben. Und in gleichem Maße, wie ihre Nachlässigkeit und ihre Tyrannei fortschritten, erhob sich die Flamme der Rebellion im schattenhaften Herzen des Illeiro wie ein Kerzenlicht, das sich der Feuchtigkeit des Lethe erwehrt. Und mit dem Anschwellen seines Zornes erwuchs ihm ein geringer Teil der Stärke und Festigkeit, die ihm im Leben zu eigen gewesen. Er sah die Verderbtheit seiner Unterdrücker und erkannte das Unrecht, das den hilflosen Toten angetan ward, und in seinem Hirn vernahm er das Lärmen erstickter Stimmen, die nach Rache verlangten.

Schweigend bewegte sich Illeiro nach dem Gebot seiner Herren unter seiner Väter Schar durch die Palastsäle von Yethlyreom oder wartete erstarrt auf ihre Anweisungen. Er goss in ihre onyxenen Pokale bernsteinfarbenen Wein, den Zauberkunst von Rebenhügeln unter einer jüngeren Sonne herbeigebracht; er unterwarf sich ihren Schmähungen und Beleidigungen. Und Nacht um Nacht sah er zu, wie sie in Trunkenheit einnickten, bis sie mit geröteten Gesichtern und aufgedunsen inmitten ihrer angemäßigten Pracht in den Schlaf fielen.

Unter den lebenden Toten wurde wenig gesprochen; und Sohn und Vater, Tochter und Mutter, Liebende und Geliebte gingen ohne ein Anzeichen des Erkennens aneinander vorbei und besprachen nicht ihr übles Geschick. Doch als eines Mitternachts die Tyrannen im Schlummer darniederlagen und die Flammen in den nekromantischen Lampen waberten, besprach Illeiro sich mit Hestaiyon, seinem frühesten Vorfahren, den die Legende als ruhmreichen Zauberer pries und der angeblich über das geheime Wissen der Vorzeit gebot.

Hestaiyon stand fern von den anderen in einer Ecke des düsteren Saales. Braun und verwittert waren seine zerfallenden Mumienstoffe; und seine lichtlosen Obsidianaugen schienen immer noch in das Nichts zu blicken. Zuerst schien er Illeiros Fragen nicht gehört zu haben; doch schließlich antwortete er mit trockener, rasselnder Flüsterstimme: »Alt bin ich, und lang war die Nacht des Grabes, und vielerlei habe ich vergessen. Dennoch, da ich mich über den Abgrund des Todes taste, mag es wohl sein, dass ich ein wenig meiner früheren Weisheit wiedererlange; und gemeinsam werden wir eine Möglichkeit für unsere Erlösung ersinnen.«

Und Hestaiyon stöberte in den Fetzen seines Gedächtnisses wie jemand, der an Orten gräbt, wo der Wurm gewesen und wo die verborgenen Jahresbände der Zeit in ihren Deckeln zerfallen sind.

Doch schließlich besann er sich und sprach: »Mich dünkt, dass ich einst ein mächtiger Zauberer war: Unter anderem kannte ich die Zaubersprüche der Nekromantie, doch enthielt ich mich ihrer, denn ihre Anwendung und das Aufrufen der Toten waren mir ein Gräuel. Auch war mir anderlei Wissen zu eigen; und unter den Überresten dieser uralten Kenntnisse ist vielleicht etwas, das uns nunmehr von Nutzen sein mag. Denn ich entsinne mich einer undeutlichen zweifelhaften Weissagung, welche ausgesprochen ward in den ersten Jahren der Gründung Yethlyreoms und des Reiches Cincor. Die Weissagung lautete, dass in zukünftigen Zeiten ein Übel, schlimmer als der Tod, die Herrscher und Menschen von Cincor befallen würde und dass der Erste und der Letzte des Geschlechtes der Nimboth sich besprechen mögen, um eine Erlösung und die Aufhebung des Verhängnisses zu bewirken. Das Übel ward in der Weissagung nicht benannt: Doch besagte sie, dass die zwei Herrscher die Lösung ihres Problems erfahren würden, wenn eine tönernen Statue vor dem tiefsten Gewölbe unter dem kaiserlichen Palast zu Yethlyreom zerschlagen werde.«

Als Illeiro diese Weissagung von den geschrumpften Lippen seines Vorfahren vernommen hatte, sann er eine gewisse

Zeit nach und sagte: »Jetzt fällt mir wieder ein Nachmittag in meiner frühen Jugend ein, als ich nach Knabenart müßig die unbenutzten Gewölbe unseres Palastes durchstreifte und zum letzten Gewölbe kam und darin ein verstaubtes und grob gefertigtes Bildnis erblickte, dessen Gestalt und Miene mir fremd waren. Und in Unkenntnis der Weissagung wandte ich mich enttäuscht ab und schlenderte von dannen, wie ich gekommen, um das staubdurchtanzte Sonnenlicht aufzusuchen.«

Alsdann entfernten Illeiro und Hestaiyon sich verstohlen von ihren Verwandten, die ihrer ohnehin nicht achteten, und stiegen die unterirdischen Stufen unter dem Palast hinab; und indem sie sich wie unerbittliche huschende Schatten durch das Gewirr der finsternen Flure wanden, erreichten sie schließlich die niederste Gruft.

Und, wie es ihnen verkündet, fanden sie hier inmitten des schwärzlichen Staubes und der verfilzten Spinnweben einer unerdenklichen Vorzeit das tönernerne Abbild, dessen grobe Züge jenen eines vergessenen Erdgottes entsprachen. Und Illeiro zerdrosch das Bild mit einem steinernen Bruchstück; und seinem hohlen Inneren entnahmen sie ein gewaltiges Schwert, dessen Stahl nicht den geringsten Rost zeigte, sowie einen schweren Schlüssel, dessen Bronze völlig unbefleckt geblieben, und blanke Tafeln aus unbegrüntem Messing, auf denen all jene verschiedenen Verrichtungen verzeichnet waren, die getan werden mussten, auf dass Cincor frei werde von der finsternen Herrschaft der Nekromanten und die Menschen erneut des Vergessens des Todes teilhaftig würden.

Und wie die Tafeln es ihn anwiesen, schloss Illeiro also mit dem unbefleckten Bronzeschlüssel eine niedrige enge Pforte hinter dem Abbild am Ende des allertiefsten Gewölbes auf; und wie es verheißen ward, sahen er und Hestaiyon die gewundene graue Steintreppe, welche hinabführte zu einem Abgrund, in dem die schwächer gewordenen Flammen des Erdinneren gloten. Dann ließ Hestaiyon den Illeiro zurück, auf dass er die offene Tür bewache, nahm das Schwert aus

blankem Stahl in seine fleischlose Hand und schritt zurück in den Saal, in dem die Totenbeschwörer ausgestreckt auf ihren roten und purpurnen Lagern schliefen, derweil die blutlosen Toten um sie geduldig aufgereiht standen.

Bestärkt durch die uralte Weissagung und das Wissen auf den messingglänzenden Tafeln, hob Hestaiyon das gewaltige Schwert und schlug ab den Kopf des Mmatmuor und den Kopf des Sodosma mit je einem einzigen Streich. Dann vierteilte er die Überreste mit mächtigen Hieben, wie ihm geheißen. Und die Nekromanten hauchten ihr unreines Leben aus und lagen reglos hingestreckt, derweil sich das rote Lager dunkler verfärbte und das düster-purpurne Lager mit hellerer Färbung versehen ward.

Dann sprach die erhabene Mumie des Hestaiyon mit tonloser, doch befehlsgeohnter Stimme zu seinen Anverwandten, die sich ihrer Befreiung noch nicht recht bewusst waren, wie ein Landesvater, der seinen Kindern Befehle erteilt. Wie Herbstblätter unter einem Windstoß regten sich die toten Herrscher und Herrscherinnen, und ein Flüstern wurde unter ihnen weitergegeben und vom Palast ausgesandt, bis es auf verschlungenen Wegen schließlich alle Toten von Cincor erreichte.

Während der gesamten Nacht und des blutfinsternen folgenden Tages, in flackerndem Feuerschein oder unter dem Licht der ersterbenden Sonne, zog ein endloses Heer von pestzerfressenen Kadavern und fleischlosen Gerippen wie ein grässlicher Strom durch die Straßen von Yethlyreom und durch den Palastsaal, in dem Hestaiyon über die erschlagenen Nekromanten wachte. Ohne innezuhalten, eilten sie wie getriebene Schatten mit unbestimmt starrem Blick zu den stygischen Gewölben unter dem Palast und durchschritten die offene Tür, neben der Illeiro im letzten Gewölbe wachte, und stiegen tausend mal tausend Stufen hinab bis zum Rande jenes Abgrunds, in dem die nachlassenden Flammen der Erde brodelten. Und vom Rand stürzten sie sich zwecks eines neuerlichen Todes und der sauberen Auslöschung durch die bodenlosen Flammen in die Tiefe.

Doch als alle ihre Erlösung gefunden hatten, blieb Hestaiyon als Einziger im düsteren Sonnenuntergang neben den zerhackten Leichen des Mmatmuor und des Sodosma zurück. Dort bediente er sich, wie die Tafeln es ihm gewiesen, jener Bannsprüche der *walten* Nekromantie, die er in seiner vormaligen Weisheit Fülle gekannt, und verfluchte die zerlegten Leiber mit jenem ewigen Leben-im-Tode, das Mmatmuor und Sodosma den Menschen von Cincor hatten auferlegen wollen. Und Flüche entquollen den bleichen Lippen, und mit düster glupschenden Augen rollten die Köpfe umher, und die Glieder und die Rumpfe wanden sich auf den kaiserlichen Lagern in geronnenem Blut. Sodann, in dem Wissen, dass alles so geschehen war, wie es von Anbeginn festgelegt und vorherbestimmt, überließ die Mumie des Hestaiyon die Totenbeschwörer ihrem grässlichen Geschick und begab sich ohne einen rückwärtigen Blick mit müden Schritten durch das Gewirr der Gewölbe hinab zu Illeiro.

Wortlos und in aller Stille, denn der Worte bedurften sie nicht mehr, durchschritten Illeiro und Hestaiyon die offene Tür des tiefsten Gewölbes und hinter ihnen verschloss Illeiro die Tür mit dem Schlüssel aus unbefleckter Bronze. Und dann stiegen sie die gestuften Windungen hinab bis zum Abgrund der unterirdischen Flammen und wurden eins mit ihren Anverwandten und ihrem Volk im letzten und endgültigen Vergessen.

Doch berichtet man sich von Mmatmuor und Sodosma, dass ihre gevierteilten Körper bis auf den heutigen Tag in Yethlyreom umherkriechen; sie finden keinen Frieden und keine Erlösung von ihrem Geschick des Lebens-im-Tode und suchen vergeblich im schwarzen Gewirr der unterirdischen Gewölbe nach jener Tür, die Illeiro hinter sich verschloss.