

# Der Große Zazzim

Von Voidwalker

## Kapitel 2: Die Prüfung der Neun

Wie man es ihnen angekündigt hatte, wurde der Große Zazzim zusammen mit seinen frisch erwählten Initianten einer Prüfung unterzogen, in welcher der Gesandte und seine Rekruten beweisen mussten, das sie über die Stärke, Entschlossenheit und Gerissenheit verfügten, um Mantorok angemessen dienen zu können. Überdies sollte auch der ergebenen Anhängerschaft des Großen Zazzim vor Augen geführt werden, welche Gefahren ihnen drohen konnten und welche Qualitäten sie zur Überwindung derer würden aufbringen müssen.

Eifrig, sich seinem Gebieter und Schöpfer zu beweisen und auch zu demonstrieren, dass er sich gutes Gefolge ausgesucht hatte, trat der Große Zazzim in Begleitung seiner ergebenen Rekruten in die Tiefen eines verschlungenen Kellergewölbes herab, welches sich unter dem Anwesen im Sumpf erstreckte. Neun Prüfungen als Symbol für die Neun Höllen sollte es geben. Da hatte sich Asmodeus etwas Hübsches ausgedacht – der Kobold kam nicht umhin, die Finesse darin zu würdigen. Für einen Laufburschen einer höheren Entität hatte man diesem offenbar bereits einiges an Verstand gewährt.

Der erste Raum verlockte sie mit einer so offenkundig lächerlichen Falle, dass der Große Zazzim sich in seinem Verstand beleidigt fühlte. Ein großer, quadratischer Raum lag vor ihnen und eine breite, doppelflügelige Tür befand sich direkt gegenüber der Treppen, welche sie hier herabgeführt hatten. Gewiss war das der Ausgang... *natürlich*.

Aufmerksamen Auges bemerkten sie zunächst eine geheime Kammer an einer anderen Wand und gelangten so in den Besitz eines verzauberten Edelsteines, der Frostmagie beherbergte. Mit wenig mehr Mühe erkannten sie nun auch die Falle vor der scheinbaren Tür – offenbar würde man darunter in eine Grube stürzen. Stattdessen erkannten sie jedoch eine weitere, ebenso verborgen liegende Pforte. Sehr zum Verdruss des Großen Zazzim mussten sie Grumblejack davon abhalten, die lockende Haupttür zu benutzen. Der Tieflingsoger hatte zwar ein Einsehen, als man ihm von den Fallen berichtete... doch auf seine Weise war es trotzdem peinlich. Allerdings, so ermahnte sich der Kobold nicht zu vergessen, hatte er diesen Hünen ja auch nicht für seinen überragenden Intellekt rekrutiert – dafür gab es ja schon ihn! -, nein, er war wegen seines überaus starken Armes hier.

Und vielleicht wegen seiner Vorliebe, Dinge in Stücke zu reißen. Das war stets ein unterhaltsamer Anblick.

Das nun ausgerechnet die alte Hexe in die Grube stürzte, war bedauerlich. Der Große Zazzim konnte sich nicht ganz einen Reim darauf machen, ob sie schlichtweg neugierig gewesen war, was sich wohl hinter der gesicherten Tür befand, oder ob sie

schlicht versuchte, durch ihre Ambitionen ihn zu beeindrucken. Natürlich schmeichelte ihm der Enthusiasmus, mit dem sie sich an die Arbeit machte – doch was war Arbeit schon wert, wenn sie in Versagen gipfelte?

Die zweite Kammer erwies sich als weiterer Versuch, sie irrezuführen – und abermals wurde er unterschätzt. Deutliche Fußspuren führten zu den zwei offensichtlichen Türen. Wenn etwas zu einfach aussah, dann war es das zumeist auch. Entsprechend wandte sich der Gesandte des Einen der scheinbar ausgelassenen Route zu. Eine dritte Tür war dort im Mauerwerk eingelassen, doch wurde sie samt der halben Wand von einem wabbernden, pulsierenden Pilz überwuchert. Seine Faszination für das Gewächs und sein neugieriges Rätseln über dessen Fähigkeiten und Besonderheiten wurde nur noch von seiner Ungeduld übertroffen. Dieser Pilz sollte sie ekeln, sie vergraulen, sie die anderen Türen probieren lassen. Es wären ja nur ein paar Schritte! Man könne sie wieder zuwerfen, wenn etwas Schreckliches dahinter wäre.

Doch die Türen könnten mit Fallen gesichert sein, es könnten sogar Zauber darauf liegen – nein, sie würden keine der anderen Pforten versuchen! Der Große Zazzim versuchte zunächst herauszufinden, mit welcher Art von Pilz sie es zu tun hatten, zündete an seiner Laterne eine der Whiskeyflaschen an und schleuderte sie gegen das Gewebe. Die Kreatur entließ ein fürchterliches Kreischen, bevor es sprunghaft zu wachsen begann. Von diesem Anblick zutiefst fasziniert, verbuchte der Gesandte dies als einen Erfolg seines brillanten Genies – sie wussten nun, womit sie es zu tun hatten. Wenn Feuer es wachsen ließ, war die Lösung simpel.

Der zuvor gefundene Frostjuwel wurde gegen die Kreatur geworfen und verbannte sie, zu schrumpfen und leidend quietschend zu krepieren. Wären es nicht solch schrille Töne gewesen, er hätte lachen wollen.

Die nunmehr freigewordene Tür führte sie zu ihrer dritten Prüfung. Vor ihnen öffnete sich die Tür und dahinter lag ein Raum in völliger Schwärze und Finsternis. Nicht, das *ihn* das nun sonderlich gestört hätte, keineswegs. Er blickte sich in aller Ruhe um, sah ein Podest im Zentrum der Kammer, auf der eine Sphäre ruhte. Kleine Löcher im Boden erweckten den Eindruck einer Falle, die Piken emporschnellen ließe, doch etwas war mit dieser Dunkelheit nicht normal. Das beinahe zärtlich-kalte Prickeln von Magie lag in der Luft. Ein Stein musste her – oder ein Stück vom Pilz. Der Große Zazzim gedachte auszutesten, ob etwas im Dunkel lauerte und sie anfallen würde. Bevor er jedoch überhaupt zurückkehren konnte, hatten seine Initianten bereits schreckliche Dummheiten begangen – einmal mehr nur ein Beweis, dass man Rekruten nie unbeaufsichtigt lassen konnte, da sie sonst einander in höchste Gefahr brächten und nur Unfug anstellen würden. Jemand hatte magisches Licht beschworen und so den Groll einer in der Kammer befindlichen Kreatur geweckt, die in der Zunge Mantoroks nach Blut verlangte – und nach der Zerstörung allen Lichtes.

Wütend über die Unfähigkeit seiner Rekruten, die in diesem Augenblick ein wirklich schlechtes Licht auf ihn – ihren Meister – warfen, fiel es ihm schwer, sich völlig auf die Aufgabe zu konzentrieren. Die Möglichkeit, dieses Versagen zu sühnen, würde sich zweifellos später noch ergeben. Vorerst jedoch erkannte er die Sphäre als Artefakt der Dunkelheit und sandte Grumblejack aus, das zu tun, was er stets am besten konnte. Er zerschmetterte die Sphäre, Licht brandete nahezu unverzüglich auf und obgleich es in den Augen des Meisters stach, war doch die Gefahr durch den geisterhaften Blutsauger gebannt – hinunter in die Löcher, aus denen der gierige Nebel gekrochen kam.

Zunächst bevorzugte der Kobold die Tür direkt gegenüber des Einganges, doch schon beim Öffnen des nächsten Raumes trafen sie auf ein tatsächliches, ernstzunehmendes

Hindernis: Mithrilschlangen. Geistlose, blut- und fleischlose Konstrukte mit enormer Zähigkeit und allein daher ungeheuerlich gefährlich.

Es war der Anblick dieser grässlichen Nicht-Wesen, die den Großen Zazzim einen Moment in sich einkehren ließ. In der Weite seines Geistes suchte er nach Weisheit, suchte nach dem Wort Mantoroks und fand eine Verbindung zu jener unfassbaren Entität. Er als Gesandter, als Verkörperung und Verfleischung seines Willens, konnte ertragen, als ein Splitter seines Geistes in ihn einkehrte. Mit dem Wissen, das sie etwas übersehen hatten, kehrten sie zum Raum des blutgierigen Schemens zurück und eilten in die abseitig gelegene, verschlossen und unbeachtet gebliebene Tür.

Eine Folterkammer lag in der Kammer jenseits und mit ein wenig Geschick fanden sie einen kleinen Alkoven in der Wand, hinter dessen Tarnung sich der Knecht eines Mithraritters befand. Der Große Zazzim überließ in einem generösen Akt der Gnade dem Kitsune Aramis, die notwendigen und brauchbaren Informationen aus dem zitternden, halb verhungerten Bündel herauszupressen. Obgleich ihm nicht gefiel, als seine Initianten vorschlugen, dieses jämmerliche Exemplar eines Fehlgeleiteten am Leben zu lassen – nein schlimmer noch, es *freizulassen* -, so flüsterte ihm Mantorok erneut ein, dass es keinen Unterschied machen würde. Von dieser Gewissheit besänftigt, willigte der Gesandte in den Vorschlag ein und kehrte mit seinen Begleitern zur Kammer der Mithrilschlangen zurück.

Ein Schlachtplan war zügig gefasst. Sie hörten die Konstrukte bereits hinter der Eingangstür und so machten sich alle bereit, den Kampf zum Feind zu tragen. Die Pforte aufgerissen, versuchte Grumblejack sich in den Raum zu stürzen, versagte jedoch beim ersten Anlauf. Der Große Zazzim hätte seufzen wollen, schwer, lang. Erst die alte Hexe in der ersten Kammer, dann das Licht in der Dritten, das Überleben des Knechtes und nun das... doch vielleicht erwartete er zu viel von seinen Begleitern. Sie waren Gefolge und mehr noch, für den Augenblick waren sie nur Initianten. Anfänger. Grünschnäbel.

Sie würden es lernen. Irgendwie, irgendwann. Und falls nicht, würden sie eben untergehen.

Immerhin der Kleine Zazzim stellte sich als geschickt genug heraus, über die metallischen Kreaturen zu springen und sie von hinten zu attackieren. Ganz wie beabsichtigt, wirkte der Gesandte Mantoroks schließlich einen seiner mächtigen Zauber auf Grumblejack, als dieser es endlich schaffte, in den Raum durchzubrechen. Er wuchs und wuchs, Knochen verlängerten, verbreiterten sich, Muskelpakete wucherten, Haut spannte. Der ohnehin große und starke Hüne wurde nun riesig. Während der Rest der Gruppe sein Bestes tat, die Kreaturen abzulenken, hinzuhalten, zerschmetterte der gewachsene Tieflingsoger beide Konstrukte mit vernichtenden Schlägen.

Der Große Zazzim löste daraufhin den Zauber auf und die Gruppe zog sich in die nächste Kammer zurück. Auch hier hätte er nahezu augenblicklich seufzen wollen. Nahmen die Verhöhnungen seines brillanten Verstandes denn nie ein Ende? Direkt im Zentrum der Kammer, gut sichtbar im Licht einer Öllampe, ruhte auf einem erhabenen Podest ein kleiner Anhänger, der dem beschriebenen Stück, das zu bergen ihre Prüfung war, ähnlich sah. Doch schon der geringste nähere Blick darauf verriet die billige Machart und die Wertlosigkeit der benutzten Materialien. Mehr noch als das, erkannten sie die Mechaniken einer Druckplatte unter dem Ziergegenstand – und die gleiche Mechanik war in die Treppenstufen eingelassen, die zu einer Seite des Raumes in die Höhe hinabführte.

Natürlich musste abermals Grumblejack gezügelt werden. Der Tieflingsoger besaß

eine rege Vergangenheit als Räuber und schien sich nicht völlig darüber im Klaren, dass dieses Leben mit einer Rekrutierung für den Einen geendet hatte, während nun sein neues, besseres, schöneres Leben begann. Allerdings war es ja auch gar nicht so leicht, alte Gewohnheiten abzulegen, wie sich der Große Zazzim erinnerte. Hatte er nicht selbst am Morgen noch dem Kleinen Zazzim Arme, Kopf und Oberkörper einer Hausdienerin als Speise vorgeworfen, während er sich mit dem beschäftigte, was für ihn von Wert und Nutzen war? Der Gedanke, sich mit einem vollständigen, lebenden, atmenden Weib einzulassen war... ganz und gar fürchterlich. Und obendrein einfach absurd! Was konnte da nur für eine absonderliche, korrupte Kreatur hervorkommen? Nein, er würde das Risiko nicht eingehen. Von den Bedürfnissen eines fleischigen Körpers nicht befreit, hatte er doch Wege gefunden, sich und Mantorok gleichermaßen zu dienen, ohne Risiken eingehen zu müssen.

Sie ließen die Kammer mit dem nutzlosen Stück hinter sich und mussten rasch erkennen, dass der Zeitpunkt gekommen war, Grumblejack neue Aufgaben zuzuweisen. Vor ihnen lag eine Kammer, in dessen Zentrum eine weitere, große Pilzkreatur wucherte. Wissend, dass sie auf jede Form von Geräusch empfindlich reagierte und einen grässlichen Schrei loslassen würde, der laut der Inschrift irgendwo Ertrunkene wecken würde, beauftragten sie den Tieflingsoger, die überaus wertvollen Reste der zwei Mithrilschlangen nach oben zu schaffen und dort auf ihre Rückkehr zu warten.

Sie vollbrachten es zwar, den Pilz in der siebten Kammer zu umgehen und hatten sich bereits klammheimlich durch die Hälfte der achten Kammer geschlichen, doch die alte Hexe stolperte – und weckte, was bisher geschlafen hatte. Acht Särgе, von Seetang und Krustentieren überwuchert, waren hier aufgebahrt worden und aus vier derer drangen nun die Laute der allmählich erwachenden Untoten. Der Große Zazzim hätte die Alte wütend anfahren wollen, doch was konnte sie schon dafür? So viele Dekaden waren vorbeigezogen, hatten ihren Leib zerschunden, ihre Knochen dünn und brüchig werden lassen. Hier herumzuschleichen wäre eine gute Idee gewesen... ohne sie, die möglicherweise nicht einmal mehr richtig sehen konnte.

So stellten sie sich den untoten Kreaturen und schafften es, alle vier Wesen zu bezwingen. Dieser Kampf jedoch erwies sich als sehr viel schwieriger, kräftezehrender. Hoffend, dass in der letzten, neunten Kammer nur noch das Amulett zu finden wäre, öffneten sie die verbliebene Pforte... und sahen sich in einer deutlich größeren Kammer wieder, einer Zelle obendrein.

Als Gefangener trat ihnen der Bastard gegenüber, diese verkommene Existenz eines vom Irrglauben Geblendeten, der ihn eingefangen und nach Brandenscar verschleppt hatte. Noch bevor der Große Zazzim mit sehr weise gewählten Worten und subtil stichelnden Beleidigungen seine Wiedersehensfreude ausdrücken konnte, feuerte die alte Vettel bereits mit ihrer boshafte Zunge und zog den Ärger des Menschen auf sich. Er stürmte voran und ein harter, schwerer Kampf entbrannte. Unzählige Attacken gingen ins Leere oder prallten an Schild und Plattenrüstung ab, viele Wunden wurden geschlagen. Der Gesandte sah sich sogar genötigt, die Alte vom Sterben abzuhalten. Noch war er nicht gewillt, auf auch nur einen Einzigen seiner Rekruten zu verzichten, nein nein!

Während der Kleine Zazzim für Ablenkung sorgte und den Ritter beschäftigt hielt, schlugen alle anderen wie wild geworden auf den Frevler ein, bis er endlich niederging. Im Triumph wurde dem Verblendeten das Haupt abgeschlagen und in den Abtritteimer geworfen, während man seinen erkaltenden Kadaver um das wenige Bisschen an Besitztümern plünderte.

Siegreich zurückkehrend, wurden sie als neuester Zugang in Asmodeus' großem Plan zur Vernichtung des irreführenden Mithra aufgenommen. Neun Prüfungen hatten sie bestehen müssen, neun taugliche Gruppen wie die Ihre gab es nun – und sie, sie waren die letzte Gruppe. Symbolhaft für den neunten Höllenkreis stehend, für die Sünden der Verräter. Man hatte sie mit einem Schleier beschenkt, der sie für mehrere Stunden tagtäglich jede beliebige Gestalt annehmen ließ – wie bezeichnend es da wirkte. Sir Blackerly war ebenso wenig tot wie der Ritter und sein Knappe, keiner der vermeintlich Guten und Rechtschaffenen wäre je gestorben, denn sie – sie alle – würden ihre Leiber und Leben animieren, mit eigenem Blut, mit eigener Stimme, wie Nekromanten würden sie die Toten tanzen lassen... und Mithra von innen heraus zermürben.

Drei Monate verstrichen daraufhin in hartem Training. Zusammen mit dem siebten Höllenkreis, symbolhaft für die Gewalttätigen, studierten und übten der Große Zazzim und seine Initianten, verbesserten ihre Fertigkeiten und stählten sich für die kommenden Schlachten. Im Laufe dieser Wochen lernten sie die Mitglieder der weißen Raben näher kennen, wie sich die siebte Gruppe in einer schrecklich kitschigen Anwendung selbst nannte. Dem Gesandten Mantoroks blieb dabei jedoch nur Trick im Geiste, dessen Wissen und Intelligenz deutlich hervorstachen, während der Rest zu einer einheitlich-bedeutungslosen Masse aus Muskeln, Arroganz, Augen und Zähnen verschwamm.

Als die Zeit gekommen war, vollzog man mit ihnen einen letzten Ritus. Den Vertrag hatten sie unlängst unterschrieben, ihre Seelen auf Gedeih und Verderb dem Laufburschen Mantoroks geweiht. Der Große Zazzim hatte gezögert, doch sein Schöpfer selbst flüsterte ihm abermals ein, das Asmodeus zu trauen war. Er wisse, wo sein Platz sei und wäre so loyal wie ergeben. Nun hingegen wurde ihnen endlich offenbar, was der große Plan für den Gesandten und seine Rekruten vorsah:

Es gab große Kräfte im Norden des Landes, verschlossen und verstaubt hinter Mauern und Toren, Burgen und Schilden. Man wollte sie bewaffnen, eine gewaltige Ladung dessen per Schiff hinauf bringen. Mit dieser neu geformten Armee würde der Krieg beginnen, doch dazu musste zunächst die sorgfältig errichtete Linie der Verteidiger durchbrochen werden. Ihre Aufgabe war nicht nur der Schutz der Waffenlieferung, sondern auch, danach unnötige Zeugen zu beseitigen... und ein Loch in den Wall zu sprengen. Fast wollte der Große Zazzim jetzt schon erheitert auflachen. Das also war Talingarde? *Das war die Weitsicht und Gerissenheit Mithras und seiner Diener? Eine Mauer aus Burgen? Das war alles?*

Eine erste und letzte Linie war immer fatal. Brach sie einmal, war sie nutzlos – und das sie brechen *würde*, dafür galt es zu sorgen.