

Rumo und die Wahrheit der Alchimisten

Von -Echo

Kapitel 2: Die Vorvorletzten

Nachdem sie ein paar Meter gerannt waren, schloss der Blutschink zu ihnen auf. „Unten, Chef“, japste er. „Wir müssen ganz nach unten!“

Smeik, der sich für seine Körperfülle erstaunlich flink bewegte, rief dem alchimistischen Schloss schon von weitem seinen Namen zu, sodass es geräuschlos aufschnappen und der Gruppe den Weg auf die schmale Treppe freimachen konnte. In der obersten Etage des Casinos gab es keinen Aufzug, das wäre viel zu unsicher gewesen. Jetzt aber begann Smeik diesem Umstand zu verfluchen. Er war notorisch neugierig und Brons Aufregung tat sein Übriges dazu, seinen Puls deutlich in die Höhe schnellen zu lassen. Was um alles in der Welt war hier los?

Sobald er und Rumo im Sonnenlicht durchfluteten Flur des 256. Stockwerkes angekommen waren, eilte die Haifischmade zu einem der gläsernen Aufzüge. Sie hatten Glück, soeben erreichte einer der Kästen den Flur und entließ eine Flut von Gästen, die sich wie eine ausgehungerte Meute Werwölfe auf die Automaten stürzten.

Smeik und Rumo schoben sich gekonnt durch die Menge – was im Endeffekt bedeutete, dass Rumo schob und Smeik sich in vornehmer Zurückhaltung in seinem Windschatten aufhielt. Bron, der Rumo gerade einmal bis zur Schulter ging, hatte es da nicht so gut. Er war auf sich allein gestellt und wurde zunächst einmal von einer Horde Wildschweinlingen überrannt. Gerade, als sich die Aufzugtüren zu schließen drohten, schlüpfte der Blutschink durch einen Spalt in den Besuchermassen und kam taumelnd in der Kabine zum Stehen.

Rumo drückte auf einen dreieckigen Knopf, unter dem „Erdgeschoss“ in das Metall graviert stand, und der geräumige Aufzug setzte sich nahezu geräuschlos in Bewegung.

Die Mechanik arbeitete mit beachtlicher Geschwindigkeit, und sie wären auch sicherlich äußerst schnell unten gewesen, wenn sie nicht an gefühlt jedem der über zweihundert Stockwerke hätten anhalten müssen, um Gäste hinein und wieder hinaus zu lassen. Smeik trommelte im hinteren Teil der Kabine ungeduldig mit den Fingern seiner zahlreichen Hände gegen die Wand und auch Rumo war alles andere als ruhig. Was auch immer im Rumotron vor sich ging, er hatte ein ungutes Gefühl dabei.

Nach etwa fünf quälend langen Minuten erreichten die drei endlich das Erdgeschoss. Die Tür des Aufzuges öffnete sich und ergoss Gäste sowie Chefetage des Casinos in die riesenhafte, in Rot und Gold funkelnde Eingangshalle. Hier war wahrlich an nichts gespart worden. Es gab Brunnen und Fontänen, Teiche, in denen die exotischsten Fische schwammen und überdimensionale Banner aus purpurnem Samt, auf denen das Motto des Hauses prangte: Wer nicht spielt, der nicht gewinnt! Von der Decke

hingen Kronleuchter, die den Durchmesser eines durchschnittlichen Wohnzimmers aufwiesen, und an den Wänden standen vergoldete Statuen der Prominenz, die dieses Spielkasino frequentierte. Es waren die unterschiedlichsten zamonischen Gattungen, vom Yeti bis hin zum Nattifftoffen, sogar eine Berghutze und ein Lindwurm waren dabei.

Rumo kannte keinen einzigen von ihnen.

Und sie waren ihm in diesem Moment auch herzlich egal, denn um ihn herum hatte sich eine seltsame Stimmung unter den Gästen ausgebreitet. Das sonst so geschäftige Treiben und Schwatzen war einen verhaltenen, erstaunten Getuschel gewichen, alle waren stehen geblieben und schauten in Richtung Eingang. Einige kleinere Arten hatten sich auf die Zehenspitzen und die Schultern größerer Freunde gestellt, um ja nichts zu verpassen und viele deuteten unverhohlen auf das, was auch immer es dort zu sehen gab, scheinbar von allen guten Manieren verlassen.

Rumo wühlte sich durch die Staunenden, um ebenfalls einen Blick auf die Ursache der allgemeinen Aufregung erhaschen zu können. Smeik und Bron waren dicht hinter ihm, das wusste er auch ohne sich umgesehen zu haben.

Nachdem er zwei blöde starrende Yetis aus seinem Sichtfeld geschoben hatte, zeigte sich ihm endlich die gläserne Eingangstür in ihrer ganzen, mit Goldfäden durchzogenen Pracht. Sie war geöffnet und enthüllte den Schattenriss von mehreren, in lange Gewänder gehüllten Gestalten, die seelenruhig in die sie angaffende Menge blickten.

Rumo erstarrte.

Hinter ihm fror auch Smeiks Bewegung vom einen auf den anderen Moment ein und Bron flüsterte: „Sehen Sie, Chef? Ich sach doch, das glauben Sie mir nich', wenn ich's Ihnen nur mit meinen Wörtern erzählen tu.“

Rumo konnte nicht anders. Völlig sprachlos starrte er die vermummten Gestalten im Türrahmen an. Er kannte diese Spezies, allerdings nur aus einem der Lehrbücher seiner Schule in Wolperting. Sie hatten einst ganz Zamonien bevölkert, doch dann wurde der Kontinent für sie zu gefährlich und die meisten von ihnen sahen sich gezwungen auszuwandern. Nur wenige, sehr mutige Exemplare waren geblieben der Gefahr zu trotzen. Sie waren nahezu alle dem Tod geweiht.

Heute wurde ihre Zahl innerhalb Zamoniens auf etwas mehr als 100 Individuen geschätzt – davon etwa achtzig Prozent Männchen – die sich hauptsächlich in den Bergen von Midgard aufhielten, wo sie den besten Schutz vor der rauen zamonischen Natur fanden. Dennoch ging man davon aus, dass sie sich nur noch, plus minus, drei Generationen – und das waren bei diesen Kreaturen nur knapp neunzig Jahre – auf dem Kontinent halten konnten, bevor sie endgültig ausstarben.

„Menschen!“, platzte es aus Smeik heraus. „Menschen in meinem Kasino!“

„Was ist euer Anliegen?“, bellte Rumo, der ebenfalls seine Sprache wieder gefunden und sich sogleich auf seine Erziehung in gewählter Ausdrucksweise gegenüber Unbekannten besonnen hatte. „Was treibt euch nach Atlantis, Fremde?“

Menschen waren in Zamonien nicht unbedingt gern gesehene Gäste. Sie benahmen sich, ganz im Gegensatz zu ihrer körperlichen Ausstattung, häufig über alle Maßen großkotzig und abfällig, hatten nichts übrig für andere Kulturen und begegneten ihrem gesamten Umfeld mit bemerkenswert penetranter Ignoranz. Keine zamonische Kreatur wäre je auf den Gedanken gekommen, einem Menschen zu sagen, er solle sich wie zu Hause fühlen – die Gefahr war groß, dass dieser eine solche Aufforderung nur allzu Wörtlich nahm. Menschen fielen ein, plünderten, schändeten und ließen auch sonst kein gutes Haar an ihren Nächsten.

So zumindest waren die Legenden.

Rumo selber hatte so etwas natürlich noch nie erlebt, immerhin waren diese Exemplare, die jetzt – und übrigens immer noch – regungslos im Eingang des Rumotrons standen, die ersten Menschen, die er in seinem Leben zu Gesicht bekommen hatte. Aber Vorsicht war bekanntermaßen besser als Nachsicht.

Der Größte der auffälligen Gruppe, ein älteres, hageres Männchen mit Glatze und einem durchdringen, strengen Blick, wandte sich Rumo zu. Drei breite Narben zogen sich über seine linke Gesichtshälfte, ganz so als hätte er sich einmal mit einem für seine Verhältnisse etwas zu großen Gegner angelegt.

„Spar dir deinen Atem, Hund, und bring uns zu jemandem, der hier verantwortlich ist.“ Rumo spürte, wie er sich verkrampfte. Seine Pranke wanderte wie von selbst an Löwenzahns mittlerweile schon deutlich abgenutzten Griff. „Wen nennst du hier Hund, Menschenwesen?!“, knurrte er einige Tonlagen unter seiner normalen Stimmfarbe und entblößte dabei beides, Zähne und ein Stück der silbrigen Klinge seines Schwertes.

„Huuuuuu“, machte Löwenzahn, der wie durch ein Wunder bis jetzt die Klappe gehalten hatte, und Grinzold lachte dreckig.

Wie durch eine plötzliche Eingebung erwachte Smeik aus seiner Gaffstarre und schob sich durch eine einzige Bewegung zwischen Rumo und die Menschen. Dabei hob er beschwichtigend seine vierzehn Arme. „Na, na, meine Herren, wir wollen uns doch hier nicht aufregen.“ Und an die anderen Besucher gewandt: „Es ist alles in Ordnung, werte Gäste. Bitte lassen Sie sich nicht von Ihrem Spielvergnügen abbringen und machen Sie einfach wie gewohnt weiter. Der Service im Rumotron steht ihnen bei allen Wünschen und Fragen jeder Zeit zur Verfügung.“

Die Zamonier wandten sich enttäuscht ab. Sie hatten auf eine Auseinandersetzung gehofft, vielleicht sogar auf einen richtigen Kampf mit blutigem Ausgang, doch jetzt, da Smeik vorgetreten war, war nichts Weiteres zu erwarten. Wenn der König der Spiele nicht wollte, dass gekämpft wurde, dann wurde nicht gekämpft. Und sein Haustier, dieser Rumo, war wohl der letzte, der sich gegen das ungeschriebene Gesetz erheben würde. Einige reckten noch einmal hoffnungsvoll die Hälsen, dann lichtete sich die Menge und fast alle verzogen sich in die angrenzenden Spielhallen. Die Spielsucht war, jetzt, da sich die Ereignisse aufklärten, plötzlich wieder mehr als spürbar...

Zurück blieben Rumo, Smeik, die Menschen und Bron, der nicht feinfühlig genug war, um mitzubekommen, wann es an der Zeit war, sich aus dem Staub zu machen. Er baute sich vor den Menschen auf und tänzelte umher wie ein auf den Gong wartender Boxer, in der festen Überzeugung, er hätte sich soeben eine Beförderung verdient. „Iihr...“, setzte er übermütig an, wurde aber sogleich von Rumo im Nacken gepackt und von Flieh- und Schwerkraft einige Meter weiter hinten unsanft wieder abgesetzt. „Halt dich da raus und verzieh dich auf deinen Posten“, zischte der Wolpertinger durch das zusammengebissene Raubtiergebiss und warf ihm einen mahnenden Blick zu.

Diesen Wink mit dem Zaunpfahl verstand sogar der stumpfsinnige Blutschink. Er trollte sich leise winselnd.

Smeik war mittlerweile vor den offensichtlichen Anführer der Menschengruppe getreten, sodass Rumo nun nichts weiter übrig blieb, als sich hinter seinem Freund und Arbeitgeber aufzubauen und bedrohlich dreinzublicken. Er zählte fünft dieser seltsamen Gattung, vier Männchen und ein Weibchen, die sich alle in weite, dunkelgrüne Gewänder gehüllt hatten. Sie trugen Waffen an diversen Gürteln und Riemen, sowie allerlei anderes Zeug, Fernrohre, Karten, Federn und Tinte, Pergament und Brillen. Von ihren Armen und Hälsen baumelten Ketten aus Knochen und Zähnen

– alles in allem sahen sie nicht sehr zivilisiert aus, doch Rumo wusste es besser.

Diese Menschen verfügten über mehr naturwissenschaftliches Wissen als so mancher zamonischer Alchimist, sie studierten Mechanik und Musik ebenso wie die Wirtschaft und das Wetter. Was ihnen an körperlicher Kraft fehlte, machten sie durch reinen Erfindergeist wieder wett, doch sie behielten ihre Erkenntnisse für sich, was sie äußerst verdächtig und unbeliebt machte.

Rumo war sich ziemlich sicher, dass Smeik mindestens ebenso viel über Menschen wusste wie er, wenn nicht sogar sehr viel mehr, doch der war inzwischen wieder ganz der Alte. Er grinste dem Anführer sein Haifischgrinsen entgegen.

„Meine Damen, meine Herren, verzeihen Sie die Unruhen. Meine Gäste waren wohl etwas... überrascht von ihrem plötzlichen Auftauchen. Mein Name ist Volzotan Smeik, ich bin der Besitzer dieses Kasinos und stehe Ihnen, ebenso wie meine sämtlichen Angestellten zur vollsten Verfügung.“ Er deutete, ganz der zuvorkommende Gastgeber, eine Verbeugung an. „Also: Was kann ich für Sie tun?“

Der kahlköpfige Mann warf einen kurzen Blick über die Schulter. Seine Gefährten nickten ihm zu.

„Wir wollen spielen, Volzotan“, sagte er dann mit einer Stimme, rau wie Sandpapier. Es war eine Unart der Menschenwesen, alles und jeden mit dem Vornamen anzusprechen.

Doch Smeik blieb höflich. „Mit Verlaub, dafür haben Sie sich den eindeutig richtigen Ort ausgesucht. Das Rumotron ist Zamoniens größtes und nebenbei auch umsatzstärkstes Kasino. Hier finden Sie...“

„Das interessiert uns nicht“, fiel ihm der Mann schroff ins Wort. „Wir wollen nur spielen, das ist alles.“

Smeiks Lächeln wurde merklich breiter, als er verstand. „So, die werten Herren sind also hier für ein Spiel? Nun, wenn das so ist, dann will ich Sie nicht davon abhalten. Wenn ich bitten dürfte...?“ Er wies mit knapp einem Dutzend seiner Arme auf eine unscheinbarere Treppe am anderen Ende der Eingangshalle, über der „Privat“ an der marmornen Wand zu lesen war.

Rumo knurrte. Das ungute Gefühl nagte an ihm wie Mäuse an einem Käse. Obwohl... inzwischen waren es eher Ratten.

Völlig ungerührt von den drohenden Blicken des riesigen Wolpertingers setzten sich die Menschen in Bewegung und folgten Smeik, der, selbstsicher grinsend, auf die nach unten führenden Stufen zuing. Rumo bildete das Schlusslicht, einerseits, weil er so alles im Blick behalten konnte, andererseits weil ihm das ganze Unterfangen mächtiges Unbehagen bereitete. Er wusste, was als nächstes passieren würde, denn es war immer dasselbe. Eine Gruppe zwielichtiger Gestalten tauchte ohne Vorankündigung im Rumotron auf und fragte nach dem Spiel. Dann wurden sie von Smeik in diesen kleinen Raum geführt, zu dem sie auch jetzt unterwegs waren. Und von da an war alles Glückssache.

Die Treppe führte hinunter in einen der Kellerkorridore des Gebäudes. An ihrem Fuß standen mehrere Behälter mit Leuchtquallen bereit, von denen sich Smeik und Rumo je eine griffen, um den kurzen Weg zum Spielzimmer, wie Smeik diesen Ort liebevoll nannte, zu leuchten. Es waren nur ein paar Schritte, kaum der Rede wert, doch Rumo nutzte die Zeit, um sich zu sammeln. Was auch immer hier unten gleich passieren würde, er war, wenn es denn passierte, vielleicht das einzige, was zwischen Smeik und diesen dubiosen Fremden stand. Im alles entscheidenden Moment musste er bereit sein. Bereit und konzentriert. Den Göttern sei dank schienen Löwenzahn und Grinzold gerade anderweitig beschäftigt oder einfach nicht in der Stimmung ihn zu nerven. Das

hätte ihm gerade noch gefehlt, zwei idiotische Streithähne, die seinen Kopfschmerz durch sinnlose Kommentare unterstützten.

Wie erwartet hielt Smeik die Gruppe nach wenigen Schritten an. Sie standen vor einer einfachen Holztür ohne aufwändiges Schloss oder dergleichen. Der Kasinobesitzer drückte die Klinke hinunter, die leise quietschte und die Tür als unverschlossen offenbarte. Sie abzuschließen wäre auch kaum notwendig gewesen, der dunkle, feuchte Kellergang war abschreckend genug, hier hätte sich kein Besucher freiwillig hinunter gewagt, außer er war auf der verzweifelten Suche nach den Toiletten.

„Bitte, meine Damen, meine Herren, treten Sie ein“, offerierte Smeik höflich und geleitete unterwürfig in ein spartanisch eingerichtetes Zimmer, dessen gesamtes Mobiliar aus einem Tisch, zwei Stühlen und – als purer Luxus – einer Leuchtqualle-Deckenleuchte bestand. Auf der Tischplatte lag ein einsames Deck Rumo-Karten.

Die Menschen gingen nach der Reihe in die kleine Kammer und stellten sich an der hinteren Wand auf, nur der Gruppensprecher nahm auf einem der Stühle platz. Er wartete, bis auch Smeik sich gesetzt hatte.

Rumo schloss die Tür. Ebenso wie die restlichen vier Menschenwesen schwieg auch er zu den Ereignissen. Es lag nicht in seiner Befugnis, in das Geschehen einzugreifen, auch wenn ihn und Smeik bei weitem kein typisches, strenges Arbeitgeber-Arbeitnehmer-Verhältnis verband. Doch er wusste, dass sein Freund sein Verständnis für seinen Platz in diesem Machtspielchen sehr schätzte, seinen Platz hinter der rechten Schulter der Haifischmade, wo er sich auch jetzt positionierte.

Smeik griff nach den Karten und begann zu mischen.

„Wir spielen Rumo, nehme ich an? Gestatten Sie Sich und mir eine Runde zum Aufwärmen. Standardreglement? Siebenundzwanzig Drittel über fünf?“

Auf das Nicken seines Gegenübers hin teilte er aus. Beide Spieler nahmen die Karten auf und bildeten einen Fächer in der linken Hand – oder in Smeiks fall in einer der linken Hände. Dann wählten sie eine Karte aus und legten sie verdeckt auf den Tisch vor sich.

Der Mensch begann. „Rumo“, sagte er ruhig und drehte seine Karte um. Sein Gegner tat es ihm nach. Damit war das Spiel eröffnet.

Rumo – der Wolpertinger – wusste, dass Smeik Karten zählte. Er selber konnte es zwar nicht, aber sein Freund hatte ihn schon ein uns andere Mal in diese mathematische Kunst eingeweiht, bei der es darauf ankam, sich die Karten zu merken, die bereits gespielt wurden, um die Wahrscheinlichkeit des Auftretens der verbleibenden Karten zu ermitteln und, je nach Ergebnis, zu setzen.

Beim Rumo zu zählen bedeutete etwas anderes, als beim BlackJack zu zählen, es war komplizierter und mit einem weit höheren Maß an Konzentration verbunden, bedachte man die Tatsache, dass ein zamonisches Grundkartendeck aus vierundsechzig einzelnen Karten bestand. Es gab nicht nur Herz, Kreuz, Pik und Karo, sondern auch Trom, Ril, Quirtaton und natürlich Rumo, welches dem Spiel seinen Namen gegeben hatte, da es die meisten Punkte brachte. All dies waren urzamonische Mathemagier-Formen, die heute längst keine Verwendung mehr fanden, da sie nahezu unmöglich zu berechnen waren, wenn man weniger als drei Gehirne hatte.

Dem aufmerksamen Leser wird es aufgefallen sein: Ja, die Berufsgruppe der Mathemagier – übrigens im Zamonien der Gegenwart ähnlich belächelt wie mittelalterliche Alchimisten in der uns vertrauten Welt – setzte sich aus einer kleinen, eingeschworen Gemeinschaft von Eydeeten zusammen, denen allen ein wirkliches Steckenpferd fehlte, weshalb sie sich der experimentellen Mathematik verschrieben.

Rumo schloss für einige Sekunden die Augen. Sein Kopf pochte wie verrückt und die Tatsache, dass Smeik – wieder einmal, musste man dazu sagen – nicht fair spielen konnte oder wollte, trug nicht gerade zu seinem Wohlbefinden bei. Wann hörten diese endlosen Betrügereien endlich auf? Nun, wahrscheinlich spätestens, wenn es Smeik den Kopf gekostet hatte. Rumo hatte so eine Vermutung, dass das nicht mehr allzu lange dauern konnte...

Er holte tief Luft, um sich abermals zu beruhigen, und öffnete die Augen wieder.

Das Spiel war vorbei.

Einen Atemzug lang herrschte Totenstille in dem kleinen Zimmer.

Dann fing Smeik an zu lachen. „Tut mir Leid, mein Freund, das war wohl nichts. Aber noch ist nichts verloren, wir haben ja noch nicht mal richtig angefangen, nicht war?“ Er zwinkerte dem Menschen zu. „Wahrscheinlich drehen sie nächste Runde richtig auf, was, mein Lieber?“ Man konnte in seinem Gesicht lesen, dass er selbst nicht glaube, was er da von sich gab. Warum auch? Sein Zählprinzip war perfekt.

Der Menschenmann war ungerührt. „Vielleicht.“

Smeik lehnte sich zurück und begann abermals die Karten zu mischen. „Also gut, reden wir über den Einsatz. Woran hatten Sie gedacht? Eine Millionen? Zwei Millionen Pyras? Hier gibt es keine Limit, nur das Vergnügen.“

Jetzt veränderte sich der Ausdruck auf dem hageren Gesicht des Menschen und er beugte sich vor. „Wie wäre es mit etwas... sagen wir... Größerem?“

Smeik hörte auf zu mischen und beäugte sein Gegenüber mit zusammengekniffenen Augen. „Woran genau... haben Sie dabei gedacht, wenn man fragen darf?“ Das permanente Lächeln war nicht von seinem Gesicht gewichen, doch es hatte sich mit etwas gemischt, das Rumo als Verwirrung, aber auch Neugierde erkannte.

Er legte seinem Arbeitgeber eine Pranke auf die Schulter, die dieser glucksend beiseite wischte. „Beruhige dich, Rumo. Hier geht es doch nur um ein harmloses Spielchen.“

Der Wolpertinger seufzte, verkniff sich aber jede weitere Einmischung. Er konnte Smeik nicht daran hindern zu spielen, nicht, wenn dieser wirklich wollte.

„Also, woran denken Sie?“, wiederholte dieser mit nun unverhohlenem Interesse und beugte sich ebenfalls über den Tisch, während er die Karten verteilte. Der Mensch ließ sie achtlos liegen.

„Wollen Sie wissen, warum wir hergekommen sind, Volzotan?“

„Zum Spielen, nehme ich an?“, witzelte der Angesprochene, verstummte aber sogleich wieder, als sich den Blick des Fremden in seine Haut bohrte. Er sprach leise und mit schneidender Stimme, die Rumo das Blut in den Adern gefrieren ließ.

„In letzter Zeit haben die Menschen in Zamonien etwas an Ansehen einbüßen müssen, Volzotan. Man hält uns für körperlich schwach, arrogant und falsch. Doch das ist es nicht einmal, was uns stört. Viel schlimmer ist: Irgendwer verbreitet das Gerücht, dass wir uns hier nicht mehr lange halten werden, dass wir zum Aussterben verdammt seien. Wissen Sie, wie man uns nennt? Die Vorvorletzten. So nennen sie uns. Weil sie davon ausgehen, dass uns nur noch maximal drei Generationen bleiben, bevor wir endgültig untergehen. Selbstverständlich können wir das nicht einfach auf uns sitzen lassen, wir sind ein stolzes und ehrbares Volk. Also werden wir ein Exempel statuieren. Wir werden etwas in Besitz nehmen, genau genommen, gewinnen. Ich rede vom Rumotron. Spielen wir um Ihr Kasino, Smeik.“ Smeik hatte bis jetzt nur dagesessen und den Menschen leicht irritiert angeguckt, und brauchte jetzt ein paar Sekunden, um die Worte zu ihrer in seinem Hirn gespeicherten Bedeutung durchsickern zu lassen. Dann jedoch schüttelte er sich und wich entgeistert zurück.

Zum ersten Mal, seit er die Menschen getroffen hatte, lächelte er nicht mehr.

„Um das Rumotron spielen? Ich soll mein Kasino einsetzen?“

„Wir wären bereit, fünfhundert Millionen Pyras als Gegenwert zu setzten, wenn das recht ist.“

Smeik hustete, wühlte in seinem Jackett nach einer Phogarre, zündete sie an und zog gierig daran, um sich zu beruhigen. „Fünf.... Fünfhundert Millionen Pyras? Gegen mein Kasino? Hui!“

„Also, wie sieht es aus?“, hakte der Anführer der Vorvorletzten nach. „Wenn Ihnen der Einsatz zu hoch ist, dann soll es uns recht sein. Wir haben unsere Mittel und Wege das zu bekommen, was wir haben wollen. Wir wollten Ihnen lediglich eine faire Chance bieten, Ihr Kasino mit dem zu verteidigen, was Sie bekanntermaßen am besten können.“

Smeik winkte ab. „Schon gut, schon gut. Ich war nur einen kurzen Augenblick lang überrascht, einen solches Angebot bekommt man nicht alle Tage, wie Sie sicher wissen...“ Er inhalierte den blauen Dunst seiner Phogarre als wäre es die rettende Atemluft eines Ertrinkenden, doch die beruhigende Wirkung schien dieses Mal auszubleiben. „Aber gut. Ich willige ein. Wir spielen.“

Rumo schnappte nach Luft. „Nein! Smeik, hör auf.“ Er langte wieder nach der Schulter, wurde jedoch schroff zurückgestoßen. Ihm wurde plötzlich schrecklich bewusst, dass das spaßige Spiel schon vor mehreren Minuten gefährlichem Ernst gewichen war. Und er hatte diesen Moment verpasst.

Smeik warf ihm einen drohenden Blick zu, in dem kaum mehr etwas von ihrer Freundschaft zu lesen war. „Halt dich da raus, Rumo. Das hier geht dich nichts an.“

Es war keinesfalls böse gemeint – der Wolpertinger war sich dessen sehr wohl bewusst. Der Besitzer des Rumotron stand unter großem Druck, ab jetzt hing seine Zukunft nur noch von den Karten ab, oder viel mehr von seinem Talent, die Karten zu zählen. Nein zu sagen kam für seine Spielerehre nicht infrage.

Rumo sah sich unauffällig um. Sollte er die Menschen töten? Die Möglichkeit hatte er, sie hätten zu hunderten hier unten sein können, er hätte sie erledigt. Doch das war natürlich Mord und käme in seiner Folgeschwere einem Verlust des Rumotrons nahezu gleich. Die Menschen hatten sich geschickt einen unumstößlichen Posten gesichert, indem sie an das appellierten, was Smeik selber seit Jahren bei seinen Gästen auszunutzen wusste: Seine Spielsucht.

Jetzt griff der Mensch seine Karten auf und fächerte sie, schob eine Karte vor sich auf den Tisch und drehte sie um. „Rumo“, sagte er ruhig, ganz so, als sei nichts gewesen, und lehnte sich auf seinem Stuhl zurück. „Sie sind dran, Volzotan.“

Smeiks Hand zitterte, als er den Eröffnungszug ausführte und sein Lebwächter hielt die Luft an. Noch war nichts verloren, kein Grund nervös zu sein. Der König der Spiele – dieser Titel kam nicht von ungefähr. Er hatte noch nie verloren, warum also sollte es jetzt anders sein. Und da war ja immer noch das erste Spiel, welches ganz klar für ihn ausgegangen war.

Das Spiel begann und somit auch das Zählen. Rumo bemühte sich keinen Laut von sich zu geben, um die um Raum beinahe greifbaren Konzentrationsfäden nicht zu zerreißen. Sogar seinen Gedanken befahl er zu schweigen, er hatte das unbestimmte Gefühl, dass Löwenzahn ein dummer Kommentar auf der Zungenspitze gelegen hatte, den er jetzt beim besten Willen nicht gebrauchen konnte.

Ein paar Runden vergingen, ohne dass einer der Spieler ein Wort von sich gab.

Dass etwas nicht stimmte, bemerkte Rumo erst, als feine Schweißperlen auf Smeik Stirn traten und die Haifischmade leise zu keuchen begann. Seine Blicke wanderten

hektisch über die ausgespielten Karten, ganz so als suchten sie an irgendeinem Punkt verzweifelten Halt. Alle Augen waren jetzt auf den Tisch gerichtet, sogar die bis zu diesem Zeitpunkt so reservierten Vorvorletzten rutschten nervös an der Wand herum. „Er hat sich verzählt.“

Rumo hätte um ein Haar einen kleinen Luftsprung vollführt, so unerwartet erklang die Stimme in seinem Kopf. Stattdessen fasste er sich an die Stirn.

„Löwenzahn, verdammt! Ich habe euch gesagt, ihr sollt die Klappe... Moment, du weißt... du kannst Karten zählen?“

Löwenzahn machte ein beleidigtes Geräusch. „Hallo? Stollentroll! Betrügen ist... war mein täglich Brot. So ein bisschen Karten zählen ist da nichts. Na ja, und unser Freund hier hat sich vor ein paar Runden verzählt. Ein Rumo-König zählt zwölf Punkte nicht zehn. Wahrscheinlich hat er die Karte in seiner Nervosität für ein Pik gehalten.“

Rumo starrte ungläubig auf den Tisch, auf dem Smeiks Untergang scheinbar unaufhaltsam seinen Lauf nahm.

„Übrigens: Der andere da, der zählt auch. Und er ist besser.“ Löwenzahn pfiff anerkennend. „Da, siehst du? Er schafft es irgendwie, mehrere Karten in so was wie Kategorien zusammenzufassen. Das ist sogar mir neu.“

„Und was bedeutet das jetzt genau für das Spiel?“ Der Wolpertinger wagte kaum zu fragen, die Antwort blinkte schon viel zu plakativ vor seinem inneren Auge auf. Smeik zitterte nun stärker, sodass die Karten in seiner Hand schon beinahe den Zweck eines Fächers erfüllten, und tupfte sich dann und wann mit einem großen, karmesinroten Taschentuch den inzwischen beachtlichen Schweißfilm von der Stirn. Er war lange genug Spieler, um zu wissen, wann es für ihn vorbei war. Und das war jetzt eindeutig der Fall. Die erste Runde war ein einziger großer Bluff gewesen und Smeik war darauf hereingefallen, auf diesen ältesten aller Spielertricks der Welt.

Löwenzahn seufzte – etwas zu theatralisch um realistisch zu wirken – in gespielter Resignation. In Wahrheit bereitete ihm die aussichtslose Situation größtes Vergnügen, sodass das unterdrückte Kichern in seiner Stimme deutlich zu vernehmen war. „Für das Spiel bedeutet das... na ja...“

Die Antwort wurde ihm von Smeik abgenommen, der mit einem lauten Krachen vom Stuhl gefallen war. Um ihn herum regneten die Karten wie Konfetti zu Boden und auf seinem sonst so selbstsicheren Haifischgesicht zeigte sich stummes Entsetzten. Die Phogarre war ihm aus der Hand gerutscht und qualmte nun unter dem Tisch leise vor sich hin.

„Ich... ich habe... verloren?“

Rumo schlug mit der Faust gegen die grob verputzte Wand.