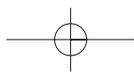
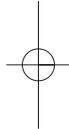
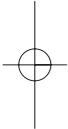


Jonathan Stroud  
*Bartimäus*  
Die Pforte des Magiers



*Buch*

Nathanael ist nach seinem ruhmreichen Erfolg bei der Aufklärung der Verschwörung um den Golem zum jüngsten Informations-, sprich: Geheimdienstminister in der Geschichte aufgestiegen. Er ist am Ziel seiner Träume, im Zentrum der Macht. Doch das bringt Gefahren mit sich – und neue Gegner.

Nicht zuletzt deshalb beschäftigt er Bartimäus nahezu ohne Unterbrechung. Mit fatalen Folgen: Der uralte Dschinn, den Nathanael einst mit einem Zauberspruch an sich gebunden hat, ist am Ende seiner Kräfte. Seine »Substanz« schwindet. Doch Nathanael kann nicht auf ihn verzichten, machen ihm doch Unruhen unter den Gewöhnlichen ebenso zu schaffen wie der Verdacht, dass sich unter den Zaubernern eine Verschwörung gegen die Regierung zusammenbraut...

*Autor*

Jonathan Stroud wurde in Bedford geboren. Noch während er als Lektor für Kindersachbücher arbeitete, verfasste er bereits seine ersten eigenen Kinderbücher und beschloss bald, sich ganz dem Schreiben zu widmen. Er wohnt mit seiner Frau Gina, einer Grafikerin und Illustratorin für Kinderbücher, und den gemeinsamen Kindern in St. Albans. Für den vorliegenden dritten Band der Bartimäus-Trilogie, »Die Pforte des Magiers«, wurde Jonathan Stroud mit der Corine 2006 in der Sparte Jugendbuch ausgezeichnet.

*Von Jonathan Stroud ist bei Blanvalet außerdem erschienen:*

Bartimäus – Das Amulett von Samarkand (36762)

Bartimäus – Das Auge des Golem (36642)

Jonathan Stroud

# *Bartimäus*

Die Pforte des Magiers



Aus dem Englischen von  
Katharina Orgaß und  
Gerald Jung

blanvalet

Die Originalausgabe erschien 2005 unter dem Titel  
»The Bartimaeus Trilogy – Ptolemy’s Gate«  
bei Random House Children’s Books, London.



FSC

Mix

Produktgruppe aus vorbildlich  
bewirtschafteten Wäldern und  
anderen kontrollierten Herkünften

Zert.-Nr. SG5-COC-1940  
www.fsc.org  
© 1996 Forest Stewardship Council

Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100  
Das für dieses Buch verwendete FSC-zertifizierte Papier  
*München Super* liefert Mochenwangen.

1. Auflage

Taschenbuchausgabe April 2008 bei Blanvalet,  
einem Unternehmen der Verlagsgruppe  
Random House GmbH, München.

Copyright © der Originalausgabe 2005 by Jonathan Stroud  
Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 2006 by cbj Verlag, München,  
in der Verlagsgruppe Random House GmbH

Umschlaggestaltung: HildenDesign

Umschlagillustration: © David Wyatt

lf · Herstellung: Heidrun Nawrot

Satz: Uhl + Massopust, Aalen

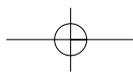
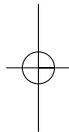
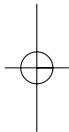
Druck und Einband: GGP Media GmbH, Pöbneck

Printed in Germany

ISBN: 978-3-442-36801-3

[www.blanvalet.de](http://www.blanvalet.de)

FÜR ISABELLE



# Hauptpersonen

## ZAUBERER

MR RUPERT DEVEREAUX	<i>Premierminister Großbritanniens und des britischen Weltreichs sowie amtierender Polizeichef</i>
MR CARL MORTENSEN	<i>Kriegsminister</i>
MISS HELEN MALBINDI	<i>Außenministerin</i>
MISS JESSICA WHITWELL	<i>Sicherheitsministerin</i>
MR BRUCE COLLINS	<i>Innenminister</i>
MR JOHN MANDRAKE	<i>Informationsminister</i>
MISS JANE FARRAR	<i>Stellvertretende Polizeichefin</i>
MR QUENTIN MAKEPEACE	<i>Bühnenautor, Verfasser des Theaterstücks »Petticoats und Pistolen« und anderer Werke</i>
MR HAROLD BUTTON	<i>Zauberer, Gelehrter und Büchersammler</i>
MR SHOLTO PINN	<i>Geschäftsmann, Inhaber von Pinns Neue Ausstattungen auf der Piccadilly Street</i>

MR CLIVE JENKINS	<i>Zauberer der Zweiten Stufe, Abteilung für Innere Angelegenheiten</i>
MISS REBECCA PIPER	<i>Persönliche Assistentin von Mr Mandrake, Informationsminister</i>

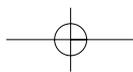
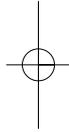
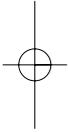
#### GEWÖHNLICHE

MISS KITTY JONES	<i>Auszubildende und Aushilfskellnerin</i>
MR CLEM HOPKINS	<i>Reisender und Gelehrter</i>
MR NICHOLAS DREW	<i>Politischer Agitator</i>
MR GEORGE FOX	<i>Inhaber der Kneipe »Zum Frosch« in Chiswick</i>
MISS ROSANNA LUTYENS	<i>Privatlehrerin</i>

#### GEISTER

BARTIMÄUS	<i>Dschinn, in Mr Mandrakes Diensten</i>
ASCOBOL, CORMOCODRAN MWAMBA, HODGE	<i>Höhere Dschinn, in Mr Mandrakes Diensten</i>
PURIP, FRITANG	<i>Niedere Dschinn, in Mr Mandrakes Diensten</i>

# Teil Eins



# Bartimäus

*Alexandria, 125 v. Chr.*

Um Mitternacht ließen sich die Assassinen von der Palastmauer fallen, vier flüchtige schwarze Schemen vor einer dunklen Fläche. Obwohl sie aus großer Höhe auf hartem Boden landeten, machten sie nicht mehr Lärm als versprengte Regentropfen. Drei Sekunden verharrten sie geduckt und hoben witternd die Nasen, dann huschten sie durch die nächtlichen Gärten mit ihren Tamarisken und Dattelpalmen hin zu jenem Gebäude, wo der Junge friedlich schlummerte. Ein angeketteter Schimpanse regte sich im Schlaf, draußen in der Wüste heulten die Schakale.

Sie trippelten auf Zehenspitzen durch das hohe, feuchte Gras und hinterließen keine Spuren. Die flatternden Gewänder verwandelten ihre Schatten in huschende Gespenster. Sieht jemand etwas? Nur sich leise im Wind wiegende Blätter. Hört jemand etwas? Nur den sanft seufzenden Wind in den Palmkronen. Keine Regung, kein Laut. Der Krokodilschinn, der den heiligen Weiher bewachte, merkte nichts, obwohl sie kaum eine Schuppenbreite an seinem Schwanz vorbeischlichen. Nicht übel – für Menschen.

Die Hitze des Tages war verfliegen, die Nachtluft war

kühl. Über dem Palast stand ein kalter runder Mond und bemalte Dächer und Höfe mit einer satten Silberschicht.<sup>1</sup>

Jenseits der Mauer hörte man die große Stadt raunen: Karrenräder rollten über Lehmstraßen, Gelächter klang aus dem Vergnügungsviertel am Hafen herüber, Wellen schwappten an die Kaimauer. In den Fenstern schienen Lampen, in den Feuerstellen auf den Dächern glomm die Glut und vom Turm an der Hafeneinfahrt sandte das große Leuchtfeuer seine Botschaft übers Meer und sein Widerschein irrlichterte auf den Wellen.

Die Wachtposten vertrieben sich die Zeit mit Glücksspielen. Die Dienerschaft schlief in den Säulengängen auf Binsenlagern. Die Palasttore waren mit dreifachen Riegeln gesichert, ein jeder mehr als mannsdick. Niemand wachte über die Gartenanlagen, wo auf vier Paar leisen Sohlen der Tod herannahte, lautlos wie ein Skorpion.

Das Fenster des Jungen war im ersten Stock des Palastes. Vier Gestalten gingen darunter in die Hocke. Auf ein Zeichen des Anführers schob sich einer nach dem anderen an das Mauerwerk, kletterten sie einer nach dem anderen mithilfe der Fingerspitzen und der Nägel ihrer großen Zehen daran empor.<sup>2</sup> Auf diese Weise hatten sie zwischen Massilia

1 Zu den Eigenheiten ihres Geheimbundes gehörte auch, dass sie nur bei Vollmond zur Tat schritten. Das machte ihre Aufgabe zwar schwieriger und die Herausforderung noch größer, aber ihnen war noch nie ein Anschlag missglückt. Abgesehen davon trugen sie ausschließlich Schwarz, mieden Fleisch, Wein und Frauen und spielten keine Blasinstrumente. Kurioserweise aßen sie auch keinen Käse, bis auf solchen, der von jenen Ziegen stammte, die sie auf ihrem fernen Berg in der Wüste hielten. Vor jedem Einsatz fasteten sie einen vollen Tag, meditierten, indem sie, ohne zu blinzeln, auf den Boden starrten, und hinterher verzehrten sie aus Haschisch und Kreuzkümmel gebackene Plätzchen, ohne Wasser nachzutrinken, bis ihre Häse gelb schimmerten. Erstaunlich, dass sie es überhaupt schafften, jemanden zu ermorden.

und Hadramaut Marmorsäulen und gefrorene Wasserfälle erklimmen, die grob behauenen Steinquader waren für sie ein Kinderspiel. Immer höher kletterten sie, wie Fledermäuse an einer Höhlenwand. In den Zähnen hielten sie etwas Blinkendes.

Der erste Assassine erreichte das Fenstersims, schwang sich geschmeidig wie eine Raubkatze hinauf und spähte in das Schlafgemach.

Mondlicht fiel durchs Fenster und erleuchtete das Lager wie am helllichten Tag. Der Junge schlief wie ein Toter. Sein dunkles Haar floss über die Kissen, sein blasser Hals schimmerte auf dem Seidenstoff wie die Kehle eines Opferlamms.

Der Assasine nahm den Dolch aus den Zähnen. Er sah sich gründlich um, taxierte die Größe des Schlafgemachs und hielt nach einem Hinterhalt Ausschau. Der Raum war groß und dämmrig, die Einrichtung karg. Die Decke ruhte auf drei Säulen. Gegenüber war eine von innen verriegelte Teakholztür, an der Wand stand eine offene, mit Kleidung halb gefüllte Truhe. Sonst gab es noch einen reich geschnitzten Sessel, über dessen Lehne nachlässig ein Umhang geworfen war, ein paar achtlos auf den Boden fallen gelassene Sandalen und ein mit Wasser gefülltes Onyxbecken. Ein Hauch von Parfüm lag in der Luft. Der Assasine, der solche Wohlgerüche als dekadent und verderbt verachtete, rümpfte die Nase.<sup>3</sup>

2 Letztere waren widerlich krumm und spitz gefeilt wie Adlerklauen. Da die Füße für ihren Beruf wichtig waren, pflegten die Assassinen sie mit peinlicher Sorgfalt. Sie wuschen sie regelmäßig, scheuerten sie mit Bimsstein und tränkten sie mit Sesamöl, bis die Haut daunenweich war.

3 Die Anhänger seines Geheimbundes scheuten aus praktischen Erwägungen Parfüm und ähnliche Essenzen und zogen es vor, auf ihren jeweiligen Einsatzort abgestimmte Düfte zu verwenden: Blütenstaub für Gärten, Weihrauch für Tempel, Sand für Wüste, Dung und Abfall für Städte. Die Burschen nahmen ihren Beruf ausgesprochen ernst.

Er kniff die Augen zusammen, drehte den Dolch um und hielt ihn mit Daumen und Zeigefinger an der glänzenden Spitze. Die Klinge zitterte einmal, zweimal. Er schätzte die Entfernung ab – weder in Karthago noch im alten Kolchis und auch sonst nirgends hatte er sein Ziel verfehlt, hatte jedes Mal auf Anhieb die Kehle getroffen.

Eine fast unmerkliche Drehung des Handgelenks und der Dolch flog in silbrigem Bogen durch die Luft, bohrte sich fast lautlos zwei Fingerbreit neben dem Hals des Kindes bis zum Heft ins Kissen.

Der Assassine hielt verdutzt inne und blieb auf dem Sims hocken. Die Zickzacknarben auf seinem Handrücken wiesen ihn als Meister des Geheimbundes aus. Als solcher durfte er sein Ziel niemals verfehlen. Es war ein punktgenauer Wurf gewesen, präzise berechnet, trotzdem hatte er nicht getroffen. Hatte sich das Opfer eine Winzigkeit gegregt? Ausgeschlossen – der Junge schlief tief und fest. Der Assassine zog noch einen Dolch aus dem Gewand.<sup>4</sup> Abermals zielte er sorgfältig (er war sich seiner Brüder bewusst, die hinter und unter ihm an der Mauer hingen, und spürte ihre drängende Ungeduld). Ein Schlenker aus dem Handgelenk, ein Aufblinken...

Auch dieser Dolch landete im Kissen, diesmal zwei Fingerbreit auf der anderen Seite des prinzlichen Halses. Der Junge mochte träumen, denn seine Lippen umspielte ein leises Lächeln.

Hinter seinem schwarzen Schleier verzog der Assassine ärgerlich das Gesicht. Dann holte er einen zu einem festen

<sup>4</sup> Wo genau er ihn herholte, verrate ich nicht. Lassen wir es dabei bewenden, dass der Dolch nicht nur sehr spitz war, sondern auch hygienischen Zwecken diente.

Strick gedrehten Stoffstreifen hervor. Sieben Jahre war es nun her, dass ihm der Alte den ersten Mordauftrag erteilt hatte, und noch nie war seine Garrote gerissen, noch nie hatten ihn seine Hände im Stich gelassen.<sup>5</sup> Geräuschlos wie ein Leopard glitt er ins Zimmer und über den mondbe-schienenen Boden.

Der zugedekte Junge murmelte etwas und regte sich ein wenig. Der Assassine verharrte auf halbem Weg wie ein schwarzes Standbild.

Hinter ihm krochen zwei seiner Gefährten aufs Fenster-sims und beobachteten ihn.

Der Junge seufzte leise und verstummte. Jetzt lag er mit dem Gesicht nach oben in den Kissen, auf beiden Seiten von einem Dolchknauf eingerahmt.

Sieben Sekunden verstrichen. Der Assassine setzte sich wieder in Bewegung, schlich um das Bett herum, bis er hinter dem Kopfende stand, und schlang sich die Enden des Stricks um die Hände. Er beugte sich rasch vor, legte dem Schlafenden die Garrote um den Hals...

Der Junge schlug die Augen auf. Er langte über seinen Kopf, packte den Assasinen beim Handgelenk und schleuderte ihn wie eine Puppe mit dem Kopf voran an die Wand,

5 Der Alte vom Berge bildete seine Anhänger in zahlreichen narrensicheren Mordmethoden aus. Sie wussten unnachahmlich mit Garrotten, Säbeln, Dolchen, Schlagstöcken, Stricken, Wurfscheiben, Wurf-schlingen, Gifttränken, Blasrohren und Pfeilen umzugehen, außerdem waren sie äußerst geschickt in der Anwendung des bösen Blicks. Auch Töten durch bloßen Finger- und Zehenkontakt wurde gelehrt und der narkotische Nackenbiss war ihre Spezialität. Magenverschlingung und Bandwürmer waren etwas für Fortgeschrittene. Vor allem aber plagte sie kein Gewissen, denn aufgrund ihrer religiösen Überzeugung galt ihnen das Leben anderer Menschen nicht als unantastbar, sondern als etwas, womit man willkürlich verfahren durfte, weshalb jeglicher Mordanschlag gerechtfertigt und verzeihlich war.

wo sein Genick wie ein Schilfrohr abknickte. Der Junge schlug die seidene Decke zurück, sprang aus dem Bett und spähte zum Fenster hinüber.

Die beiden anderen Assassinen, deren Silhouetten sich auf dem Fenstersims vor dem Mond abzeichneten, zischten wie Felsenpythons. Der Tod ihres Gefährten kränkte sie in ihrer Berufsehre. Der eine zog ein hohles Knöchelchen hervor, saugte aus seiner Zahnlucke ein hauchzartes, giftgefülltes Kügelchen, setzte das Röhrchen an die Lippen, richtete es aufs Herz des Kindes und pustete. Das Kügelchen sauste durchs Zimmer.

Der Junge wich ihm aus und das Kügelchen zerplatzte an einer Säule, benetzte sie mit seinem flüssigen Inhalt. Eine grüne Dampfwolke stieg auf.

Die beiden Assassinen sprangen ins Zimmer, einer nach links, der andere nach rechts. Sie hielten Krummsäbel und ließen sie in verschlungenen Bahnen über den Köpfen kreisen. Mit dunklen Augen sahen sie sich suchend um.

Der Junge war fort, das Schlafgemach leer. Das grüne Gift rann zischend die Säule herunter und verätzte den Stein.

Nicht ein einziges Mal in sieben Jahren war den Assassinen zwischen Antiochien und Pergamon ein Opfer entwischt.<sup>6</sup> Sie ließen die Arme sinken, bewegten sich behutsam, lauschten angestrengt, prüften die Luft auf Angstgeruch.

Hinter der Mittelsäule raschelte es so leise, als hätte sich eine Maus im Stroh erschreckt. Die Männer wechselten einen Blick, dann schoben sie sich Zoll um Zoll, Zehenspitze

<sup>6</sup> Und so sollte es gefälligst bleiben. Es war bekannt, dass der Alte vom Berge ziemlich verschnupft auf Jünger reagierte, die einen Anschlag verpatzten. Im Schulgebäude gab es eine von oben bis unten mit Menschenhaut bespannte Wand – ein genialer Einfall, der nicht nur den Lerneifer der Schüler beflügelte, sondern auch Zugluft abhielt.

um Zehenspitze mit erhobenen Krummsäbeln voran. Der eine ging rechts herum, an seinem erschlafften Kameraden vorbei, der andere ging links herum und wich dem vergoldeten Sessel mit dem Königsumhang aus. Wie Geister glitten sie an den Wänden entlang und näherten sich der Säule von beiden Seiten.

Dort rührte sich etwas – ein Junge verbarg sich dahinter. Beide Assassinen hatten ihn gesehen. Beide stürzten mit gezücktem Säbel vor, der eine von links, der andere von rechts, beide schlugen blitzschnell zu wie Gottesanbeterinnen.

Ein zweifacher röchelnder, jäh verstummender Schrei. Hinter der Säule taumelte ein Knäuel aus Armen und Beinen hervor – die beiden Assassinen, eng umschlungen, einer auf des anderen Säbel gespießt. Sie kippten vornüber, zuckten noch einmal und rührten sich nicht mehr.

Stille. Das Fenstersims war leer, nur das Mondlicht spielte darauf. Eine Wolke schob sich vor die helle runde Scheibe und verdunkelte die am Boden liegenden Leichname. Das Leuchtfeuer am Hafen sandte seinen schwachen roten Schein gen Himmel. Alles war ruhig. Die Wolke trieb aufs Meer hinaus, das Licht kehrte zurück. Hinter der Säule trat auf bloßen Sohlen der Junge hervor, seine Haltung war angespannt, als fühlte er sich bedrängt. Er schlich zum Fenster. Langsam, ganz langsam, näher, noch näher... Er blickte über die Gärten, die Bäume und Wachtürme. Das Mondlicht zeichnete das Fenstersims nach und man sah jede Unebenheit. Der Junge beugte sich vor, spähte in den Hof unter dem Fenster. Er reckte den schlanken weißen Hals...

Nichts. Der Hof war leer. Die steile Mauer unter dem Sims ebenfalls, die einzelnen Quader waren gut zu unterscheiden. Der Junge lauschte der Stille. Er trommelte mit

den Fingern auf das Sims, zuckte die Achseln und wandte sich wieder nach dem Zimmer um.

Da ließ sich der vierte Assassine, der wie eine schwarze Spinne am Fenstersturz gehangen hatte, hinter ihm herabfallen. Der Aufprall war nicht lauter als eine in den Schnee fallende Feder, aber der Junge hörte es trotzdem. Er fuhr herum, ein Dolch blitzte auf, stieß zu, wurde im letzten Augenblick abgelenkt, die Klinge klirrte gegen Stein. Ein eiserner Griff schloss sich um den Hals des Jungen, jemand trat ihm die Beine weg. Er stürzte schwer zu Boden. Der Assassine lag mit seinem ganzen Gewicht auf ihm, hielt seine Hände mit den Knien fest. Der Junge konnte sich nicht bewegen.

Der Dolch stieß herab. Diesmal traf er.

So war es zu guter Letzt doch noch gelungen. Der Assassine kauerte auf dem Jungen und stieß erleichtert den angehaltenen Atem aus – zum ersten Mal, seit seine Brüder das Zeitliche gesegnet hatten. Er hockte sich auf die Fersen, ließ den Dolch los und rutschte von den Händen des Jungen. Dann verneigte er sich in traditioneller Ehrerbietung vor seinem Opfer.

Worauf der Junge die Hand ausstreckte und sich den Dolch aus der Brust zog. Der Assassine hielt verdutzt inne.

»Leider kein Silber«, sagte der Junge. »Pech gehabt.« Er hob die Hand.

Eine Detonation erschütterte das Schlafgemach. Grüne Funken sprühten aus dem Fenster.

Der Junge stand auf und ließ den Dolch auf sein Lager fallen. Er richtete seinen Lendenschurz, pustete sich ein paar Rußflocken von den Armen und hustete vernehmlich.

Ein leises Scharren. Der vergoldete Sessel rückte herum,

der Umhang über der Lehne wurde zurückgeschlagen. Zwischen den Sesselbeinen kam noch ein Junge hervor, dem ersten zum Verwechseln ähnlich, nur nach den vielen Stunden, die er in seinem Versteck verbracht hatte, ein wenig zerzaust und rot im Gesicht.

Schwer atmend stand er vor den toten Assassinen. Dann blickte er an die Zimmerdecke, wo sich der rußige Umriss eines erschrocken wirkenden Mannes abzeichnete.

Der Junge sah zu seinem Doppelgänger hinüber. Ich legte ironisch die Hand zum Gruß an die Stirn.

Ptolemäus strich sich das dunkle Haar aus dem Gesicht und verneigte sich.

»Danke, Rekhyt«, sagte er.

# Bartimäus

## I

Die Zeiten ändern sich. Einstmals, lang ist's her, konnte mir keiner das Wasser reichen. Da fegte ich auf einem Wolkenstreif durch die Lüfte und entfesselte im Vorüberfliegen ausgewachsene Sandstürme. Ich spaltete Gebirge, errichtete Burgen auf gläsernen Säulen, fällte ganze Wälder mit einem Atemhauch. Ich stampfte Tempel aus dem Erdboden und führte Heere gegen die Legionen der Toten in die Schlacht, auf dass die Harfenspieler aller Herren Länder in die Saiten griffen, um mich zu preisen, und die Chronisten meine Heldentaten mit ehrfürchtiger Feder niederschrieben. O ja! Ich war Bartimäus – schnell wie ein Gepard, stark wie ein Elefantentulle, todbringend wie eine Kobra!

Aber das war einmal.

Und jetzt... Jetzt gerade eben lag ich mitten in der Nacht mitten auf der Straße platt auf dem Rücken und wurde immer platter. Wie das? Weil ein Gebäude auf mir drauflag. Ganz schön schwer, das Ding. Ich nahm alle Kraft zusammen, doch wie sehr ich mich auch anstrengte, es rührte und rückte sich nicht.

An sich braucht es einem nicht peinlich zu sein, wenn man Mühe hat, ein Gebäude von sich runterzuwälzen, das

auf einen drauffällt. So etwas widerfuhr mir nicht zum ersten Mal und gehörte letztlich zum Beruf.<sup>1</sup> Es ist jedoch wesentlich erträglicher, wenn das betreffende Bauwerk groß und prächtig ist. In diesem Fall jedoch war das Bauwerk, das jemand von seinem Fundament gerupft und von hoch oben auf mich fallen gelassen hatte, weder prächtig noch groß. Es war weder eine Tempelmauer noch ein Granitobelisk und auch nicht das Marmordach eines Kaiserpalastes.

Nein. Das blöde Ding, das mich wie einen aufgespießten Schmetterling am Boden festnagelte, stammte aus dem 20. Jahrhundert und diente einem ganz speziellen Zweck.

Ach, was soll's – es war ein Klohäuschen. Ein ziemlich großes zwar, aber trotzdem. Ich war jedenfalls froh, dass in diesem Augenblick weder Harfenspieler noch Chronisten des Weges kamen.

Zu meiner Ehrenrettung möchte ich anmerken, dass mein Klohäuschen Betonwände und ein schweres Eisendach hatte, dessen peinigende Aura meine ohnehin ermatteten Kräfte zusätzlich schwächte. Außerdem war es innen drin garantiert mit diversen Leitungen, Wassertanks und klotzigen Armaturen ausgestattet. Dessen ungeachtet war es

<sup>1</sup> Einmal zum Beispiel stürzte im fünfzehnten Jahr der Bauarbeiten an der Cheopspyramide ein Teil derselben über mir ein. In einer mondlosen Nacht bewachte ich den Abschnitt, wo meine Truppe arbeitete, als von der Spitze ein paar Kalksteinblöcke gepoltert kamen und eine meiner Gliedmaßen einklemmten. Die eigentliche Ursache ist bis heute ungeklärt, allerdings habe ich meinen alten Spezi Faquarl in Verdacht, der gegenüber mit einem Konkurrenztrupp zugange war. Ich behielt meine Vermutung für mich und wartete ab, bis sich meine Substanz erholt hatte. Als Faquarl irgendwann mit einer Ladung nubischen Goldes aus der Wüste zurückkehrte, beschwor ich einen mittelstarken Sandsturm herauf, sodass er den Schatz einbüßte und den Zorn des Pharaos auf sich zog. Es dauerte ein paar Jährchen, bis er das ganze Gold wieder aus den Dünen gesiebt hatte.

für einen Dschinn meines Formats eine ziemlich schlappe Leistung, sich von dergleichen platt drücken zu lassen. Offen gestanden machte mir die erlittene Demütigung mehr zu schaffen als das auf mir lastende Gewicht.

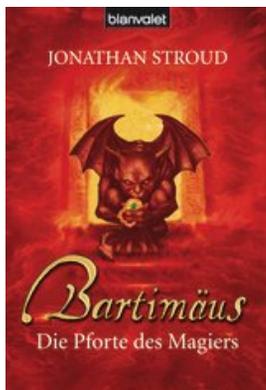
Um mich herum tröpfelte Wasser aus den geknickten und geborstenen Rohren melancholisch in den Rinnstein. Nur mein Kopf schaute noch unter dem Beton hervor, sonst war ich darunter begraben.<sup>2</sup>

So weit die Nachteile meiner Lage. Der Vorteil war, dass sie mich daran hinderte, mich wieder in die Schlacht zu stürzen, die immer noch in der Vorortstraße tobte.

Es war eine ziemlich diskrete Schlacht, vor allem auf der ersten Ebene. Dort war kaum etwas davon zu merken. In den Häusern brannte kein Licht, die Straßenlaternen waren miteinander verknotet, die ganze Straße war schwarz wie chinesische Tusche. Am Himmel funkelten vereinzelte Sterne. Ein-, zweimal leuchteten verwischte blaugrüne Lichter auf und verloschen wieder, wie ferne Unterwasserdetonationen.

Auf der zweiten Ebene ging es schon turbulenter zu, dort sah man zwei Vogelschwärme unter wüstem Einsatz von Flügeln, Schnäbeln, Klauen und Schwänzen miteinander zanken. Derart flegelhaftes Benehmen wäre schon bei Möwen und anderem unbedeutendem Federvieh tadelnswert gewesen, die Tatsache, dass es sich hier um Adler handelte, war umso erschütternder.

<sup>2</sup> Es wäre nahe liegend gewesen, die Gestalt zu wechseln, sich zum Beispiel in ein Spukgespenst oder eine Rauchwolke zu verwandeln und einfach davonzuwehen. Zweierlei sprach dagegen: Zum einen strengten mich Gestaltwandlungen in letzter Zeit furchtbar an, auch wenn es mir sonst prima ging, zum anderen musste ich meine Substanz, um den Wandel zu vollziehen, ein wenig nachgiebig machen, und dabei wäre sie unter der schweren Last in alle Himmelsrichtungen gespritzt.



Jonathan Stroud

**Bartimäus**

Die Pforte des Magiers

Paperback, Broschur, 608 Seiten, 13,5 x 20,6 cm

ISBN: 978-3-442-36801-3

Blanvalet

Erscheinungstermin: März 2008

Das furiose Finale des brillanten Fantasy-Abenteurers - erstmals im Paperback!

Der jüngste Informationsminister der Geschichte, Nathanael, sein starrköpfiger Helfer Bartimäus und Widerständlerin Kitty verhindern in allerletzter Sekunde, dass die Dschinn – wehe, wenn sie losgelassen! – die alte Ordnung aus den Angeln heben. Doch der Preis für den Frieden ist hoch ...

2000 Jahre sind vergangen, seit Bartimäus auf der Höhe seiner Macht war. Heute, gefangen in der Welt der Magier, spürt er seine Kräfte schwinden. Doch noch will Nathanael ihn nicht aus seinen Diensten entlassen. Als Informationsminister ist er auf Bartimäus' Dienste angewiesen. Kein leichter Job, denn es herrscht Aufruhr im britischen Weltreich.

Die Widerständlerin Kitty Jones eignet sich unterdessen geheimes Wissen über Magie und Dämonen an. Sie will erreichen, dass der ewige Kampf zwischen Dschinn und Menschen beendet wird. Doch dazu muss sie das Geheimnis um Bartimäus' Vergangenheit lüften.

Doch dann wird London von einer bislang unbekanntten Macht angegriffen und Nathanael, Kitty und Bartimäus müssen der größten Gefahr in der Geschichte der Zauberei entgegentreten. Und das Schlimmste: Sie müssen zusammenarbeiten ...

Jonathan Stroud hat mit Bartimäus und Nathanael zwei unvergeßliche Helden geschaffen!

AUSGEZEICHNET MIT DER CORINNE 2006.