

# XI

Das Haus war nach der Wegbeschreibung des ersten Bürgers, den Apuleius angesprochen und gefragt hatte, leicht zu finden. Es lag nicht weit von der Herberge entfernt, direkt neben einem der großen Bäder Qart-Hadashs. Anscheinend war Qart-Hadash weniger sittenstreng als andere Metropolen des Reiches.

Es war inzwischen dunkel geworden. Sowohl der säulengerahmte Eingang zur Badeanlage wie auch die Doppeltür zum Freudenhaus waren mit Lampen und Fackeln hell erleuchtet. Aus der Badeanlage kamen die Menschen heraus, während einzelne Besucher in das Freudenhaus hinein gingen. So hatte jedes Gebäude seine eigene Zeit.

Die Fensteröffnungen des Freudenhauses waren mit Läden aus Holz verschlossen, so dass keinerlei Licht durch sie nach draußen fiel. Ansonsten unterschied sich das Gebäude nicht von einer der großen benachbarten Stadtvillen. Es war offensichtlich nicht extra zu seinem jetzigen Zweck erbaut worden.

Die Tür stand offen, und Apuleius und Ariels Tochter traten ein. Hinter dem Eingang führte ein kurzer Gang in eine Empfangshalle, in der die Gäste begrüßt und, soweit nötig, auf unauffällige Weise auf ihre Eignung für den Besuch dieses Etablissements überprüft wurden. Diese Aufgabe übernahmen mehrere attraktive, wenn auch nicht mehr ganz junge Damen, von denen eine lächelnd auf Apuleius zukam.

„Sei begrüßt, mein Freund! Willkommen im Lupanar, dem Haus der Freuden!“

Apuleius beantwortete die Begrüßung mit einem freundlichen Nicken.

„Auch deine Begleiterin begrüßen wir gerne in unserem Haus. Das Lupanar wird auch ihr die Freuden erfüllen, die sie sich wünscht.“ Sie sagte dies mit einer freundlichen Gelassenheit, als sei dies der Eingang zu einer edlen Schneiderwerkstatt und nicht etwa zu einem Bordell. Ariels Tochter ließ sich kein Zeichen von Überraschung oder Verunsicherung anmerken. Dabei wirkte sie in ihrer wildledernen Jagdkleidung so deplatziert wie ein Legionär in Rüstung in einem Dampfbad.

Doch im Lupanar schien man auf ungewöhnliche Gäste eingerichtet zu sein. Und auf ungebetene oder ungebührliche. In der Eingangshalle standen drei dunkelhäutige Hünen, die es an Größe fast mit dem Schmied hätten aufnehmen können, mit verschränkten Armen an nicht zufällig ausgewählten Positionen und beobachteten die Hereinkommenden genau. Apuleius war sich sicher, dass dies nur ein Teil der Wachmannschaft des Hauses war.

„Ihr seid wohl das erste Mal hier“, stellte die Frau lächelnd fest. „Daher lasst mich euch kurz die Hausregeln erklären. Im Lupanar sind euch all eure Vergnügungswünsche erlaubt, solange ihr keinen der anderen Gäste stört oder gar belästigt – und solange ihr dafür bezahlt, natürlich. Die Mädchen tragen kleine Holztäfelchen mit Symbolen bei sich. Wollt ihr euch mit einer – oder mehreren – zurückziehen, so geben sie euch ihre Täfelchen und gehen voraus. Ihr findet sie dann in einem der oberen Stockwerke in dem Zimmer, an dessen Tür dasselbe Symbol hängt.“

„Ein originelles Verfahren“, warf Apuleius amüsiert ein.

„Sofern ihr Waffen bei euch tragt“, fuhr sie fort, „so gebt sie bitte mir zur sicheren Verwahrung. Eure Münzen wechselt ihr bei Althea.“ Sie führte die beiden zum Ende der Eingangshalle, von dem zwei breite Flure weiter ins Innere des Hauses führten. Vom Ende der Flure her erklang Musik, Gelächter und Stimmengewirr.

Vor der Wand zwischen den beiden Fluren stand ein eleganter Tisch, darauf eine metallbeschlagene Kiste, dahinter eine große junge Frau mit langen blonden Haaren, die die Besucher mit einem stummen Lächeln begrüßte. Eindrucksvoller als ihr Lächeln war jedoch ihr Aufzug: Sie trug eine lederne Rüstung, und an ihrer linken Seite hing ein Kurzschwert. In den Laschen des ledernen Brustpanzers steckten mehrere Wurf dolche, und an ihrer rechten Seite hing eine zusammengerollte Peitsche am Schwertgurt. So hatte sich Apuleius immer eine Amazone vorgestellt, und er war sich sicher, dass es keine gute Idee war, sich an der Kasse des Lupanar vergreifen zu wollen. Ariels Tochter runzelte die Stirn, als sie vor dem Wechseltisch standen, sagte aber nichts.

„Hier könnt ihr euer Geld wechseln.“

„Wozu?“, fragte Ariels Tochter.

„Im Lupanar gilt eine eigene Währung“, erklärte die Hausdame. „Unsere Gäste kommen nicht nur aus der Stadt, sondern aus allen Provinzen des Reiches – und über seine Grenzen hinaus. Das bringt eine alte Handelsstadt so mit sich. Und Qart-Hadash war bereits eine bedeutende Handelsstadt, als Tuska noch von Sümpfen umgeben war.“ Der Stolz auf ihre Heimatstadt war unüberhörbar. „Es vereinfacht vieles, wenn innerhalb des Hauses nicht mit unterschiedlichen Münzen und Währungen bezahlt wird. Und wenn zwischen den Gästen Geld den Besitzer wechselt, muss sich niemand um den Wert oder gar die Echtheit Sorgen machen.“

„Wieso sollten Gäste sich gegenseitig Geld geben?“, fragte die Jägerin erstaunt.

„Nun ja ...“.

„Wir haben verstanden“, sprang Apuleius ein. „Würdest du uns dies bitte wechseln?“ Und er leerte seinen Geldbeutel auf dem Tisch aus.

Mit flinken Fingern (und glatten Händen, die nicht so recht zu ihrem martialischen Erscheinungsbild passen wollten) sortierte die Amazone seine Münzen auf dem Tisch und ließ sie anschließend in

der Kiste verschwinden. Ebenso flink zählte sie aus einem anderen Fach der Kiste münzähnliche runde Metallplättchen ab und ließ sie in den Beutel gleiten, den Apuleius ihr offenhielt. Dabei lächelten sich die beiden dermaßen an, dass Ariels Tochter kopfschüttelnd den Spieler am Ärmel zog. „War’s das jetzt?“

Apuleius grinste. „Keine Eile, meine Liebe. In Geldangelegenheiten sollte man nichts überstürzen.“

„Ich sehe hier ganz andere Angelegenheiten, in die du dich nur zu gerne stürzen würdest. Ich dachte, wir sind zum Spielen hier – zum richtigen Spielen, meine ich.“

„Ja, natürlich – auf ins Vergnügen!“ Er nickte der Amazone und der Hausdame noch einmal zu, verstaute den Beutel an seinem Gürtel und betrat den Flur ins Innere des Freudenhauses. Die Hausdame wandte sich bereits einem neuen Gast zu, die Amazone verschloss die Geldkiste, und beide hatten das Gesicht des Spielers bereits nach wenigen Sekunden wieder vergessen.

Der Flur führte sie direkt ins Herz des Lupanars, den Großen Salon. Hier hatte sich ein verspielter Baumeister frei von Konventionen ausgetobt und den ursprünglichen Raum mit nachträglich eingebauten Säulen, kleinen Bögen und niedrigen Emporen, die über wenige Stufen zu erreichen und mit kleinen Säulchen umstellt waren, in ein scheinbar architektonisches Chaos verwandelt. Wandmalereien mit zu erwartenden freizügigen Motiven zogen sich an allen Wänden entlang, wo sie nicht hinter vorhangartigen Stoffen verborgen lagen. Ariels Tochter vermutete hinter den Vorhängen wohl nicht zu Unrecht besonders deftige Darstellungen für besondere Gelegenheiten. Statuen und Statuetten mit der Darstellung nackter Schönheiten waren geschickt platziert. Im Zentrum des Salons, auf einem kleinen Podest, stand die statuarische Darstellung der Liebesgöttin Pelagia, bis auf eine Sandale am Fuß nackt, lachend, auf ihrer Schulter ein geflügelter kleiner Eros, neben ihr und sie bedrängend eine Gestalt halb Mensch, halb Tier: ein Mann, deutlich kleiner als die Göttin, mit zwei scharfen Hörnern auf dem Kopf, die aus ei-

ner wilden Mähne ragten, und einem großen aufgerichteten Phallus zwischen seinen mit Fell überzogenen Bocksbeinen. Ein Satyr! Die Göttin, im Bewusstsein ihrer Überlegenheit, wehrte den Satyr ab und drohte ihm lachend mit der zweiten Sandale in ihrer erhobenen Hand. Die Szene ließ dem Betrachter jede Freiheit, sich den Fortgang so oder anders vorzustellen. Hier hatte sich ein Künstler frei von Scham erfolgreich der Aufgabe gestellt, die nackte Schönheit klassischer Form mit der Darstellung animalischer Begierde zu verbinden.

Apuleius war beeindruckt, während Ariels Tochter nicht recht wusste, wohin sie in diesem Trubel und der Vielfalt des noch nie Gesehenen zuerst blicken sollte. Der Trubel rührte nicht von den Statuen und der Inneneinrichtung her, sondern von den zahlreichen Frauen und Männern, die auf Sofas und Klinen lagen, an Tischen saßen, herumgingen, tranken, lachten und sich unterhielten. Vier Musiker mit Flöten, Leier und Trommel sorgten mit ihrem fröhlichen Spiel für eine harmonische Untermalung des Stimmengewirrs.

Die Männer und vereinzelt Frauen, die auf den Sofas und Klinen saßen und lagen, waren die zahlenden Gäste des Hauses. Die käuflichen jungen Frauen und Mädchen des Lupanar dagegen standen vor, hinter oder neben ihnen oder saßen zu Füßen der Besucher, oder sie trugen Karaffen und Trinkpokale herum und schenkten nach. Sie trugen alle ärmellose offene Westen und weite Pluderhosen aus einem Stoff, der gerade so dünn war, dass man die schlanken Beine darunter so eben sehen konnte, wenn sie sich bewegten. Um den Hals trugen sie ein Band, an dem ein kleines Holztäfelchen hing. Obwohl gleichartig gekleidet, waren die Westen und Hosen aller Mädchen nach Farbe und Musterung unterschiedlich und einmalig, ebenso wie die Mädchen selbst nicht ein und demselben Typ entsprachen – abgesehen davon, dass sie alle schön und makellos waren, und Ariels Tochter sich fragte, ob das auf ihrem eigenen Kopf wirklich eine Frisur war und ihre Haut verglichen mit der dieser Mädchen nicht eher als Fell zu bezeichnen wäre. Doch rasch ver-

trieb sie diese Gedanken wieder und stellte sich vor, dass keines dieser Mädchen außerhalb des Hauses, im Wald und auf der Jagd länger als ein paar Tage überleben würde.

Apuleius brauchte keine selbstkritischen Gedanken zu verscheuchen, als er das Treiben im Großen Salon betrachtete. Ihm gefiel, was er sah, aber anders als die meisten Besucher wusste er auch warum. Er hatte viele Bordelle in den Jahren seines Lebens gesehen, auch Freudenhäuser der besseren Gesellschaft, aber das Lupanar von Qart-Hadash stellte sie alle in den Schatten. Wer auch immer der Meister (oder die Meisterin) dieses Etablissements war, hatte einen Tempel der Freizügigkeit geschaffen, ohne ins Ordinaire oder Vulgäre zu verfallen. Eine Illusion von Freizügigkeit natürlich, denn die Mädchen waren nicht aus freien Stücken hier zu Diensten, aber eine fast perfekte Illusion. Und wie die meisten fast perfekten Illusionen funktionierte sie, solange alle sich an die Spielregeln hielten und die Illusion für wahrhaftig ansahen – solange, wie sie sich im Lupanar aufhielten. Apuleius für seinen Teil hatte vor, diese Regel nicht zu brechen. Der Abend versprach mehr, als er erwartet hatte.

„Komm“, sagte er gutgelaunt zu seiner Begleiterin und zog sie hinter sich hinein in den Trubel. Er hatte an der schräg gegenüberliegenden Wand die Spieltische entdeckt und steuerte auf diese zu, nicht geradewegs und nicht ohne im Vorbeigehen mit dem einen oder anderen Mädchen einen Blick und einen schelmischen Gruß zu wechseln. Er tat dies nicht nur zu seinem Vergnügen. Er wusste um seine Wirkung auf Freudenmädchen und wollte, dass sie seine Ankunft bemerkten. Ariels Tochter, die wie ein Kind hinter ihm her stolperte, erkannte diese Absicht nicht, und ihr Ärger stieg mit jedem Lachen und jedem Zwinkern, das Apuleius den Schönheiten schenkte, bis sie die Spieltische erreicht hatten.

Vor der Wand lief eine durchgehend gemauerte Sitzbank entlang, vor der mehrere Spieltische standen. Vor jedem Spieltisch wiederum stand ein bequem aussehender Sessel, keiner einem anderen gleich. Apuleius warf einen kurzen Blick auf die auf den Tischen liegenden

Spielbretter, dann ließ er sich an einem freien Tisch auf der Sitzbank nieder und blickte gut gelaunt in den Großen Salon.

„Setz dich doch!“, rief er Apuleius Tochter zu und zog sie gleichzeitig an der Hand neben sich auf die Sitzbank, noch ehe sie protestieren konnte. Und noch ehe sie etwas fragen oder sagen konnte, schwebte eines der Mädchen mit einer Weinkaraffe herbei, und ein zweites zauberte wie aus dem Nichts zwei Pokale neben das Spielbrett, die sich flugs mit rotem Wein füllten.

„Habt Dank, meine Schönen“, lächelte Apuleius sie an. Das Mädchen mit der Karaffe neigte sich zu ihm herüber – wodurch ihre offene Weste sich noch weiter öffnete und nichts mehr verbarg – und flüsterte ihm etwas ins Ohr. „Auch dafür Dank, Blume der Wüste. Ich werde darauf zurückkommen.“

„Worauf wirst du ...? Ach, mach doch ...!“ Ariels Tochter war jetzt richtig sauer, während die beiden Mädchen sich kichernd entfernten.

„Nur die Ruhe, Tochter des Waldes“, lachte Apuleius.

„Ich geb' dir gleich Tochter des Waldes – Vater der Lüsternheit!“

„Haha“, lachte der Spieler. „So läuft das Spiel hier.“

„Welches Spiel?“

„Ich habe mich den Mädchen – und den Wächtern, die du vermutlich gar nicht bemerkt hast – als eine besondere Art Gast zu erkennen gegeben.“

„Klar, du bist natürlich unter all den reichen Kaufleuten hier der besondere Gast.“

„Einer von ein paar anderen. Der zum Beispiel, zwei Spieltische weiter!“ Er nickte einem Mann mittleren Alters zu, der ebenfalls auf der Sitzbank vor einem Spieltisch saß. Er trug wie Apuleius eher einfache Kleidung, während sein Gegenüber auf dem Sessel in edle Stoffe gekleidet war. Der Mann erwiderte Apuleius Gruß mit einem ebenso stummen Nicken.

„Und was macht euch beide besonders, mal abgesehen davon, dass ihr nicht ausseht, als seid ihr hier die zahlungskräftigsten Besucher?“

„Wir sind Spieler.“

„Er auch?“

„Natürlich.“

„Woran siehst du das?“

„Er sitzt auf der Bank, nicht im Sessel.“

„Na und? Ich sitze auch auf der Bank.“

„Richtig. Du gehörst eigentlich nicht hierhin. Aber da du neben mir sitzt, wird's schon gehen.“

„Ach so, ich störe den Herrn. Wundert mich nicht. Soll ich die beiden Mädchen wieder rufen? Ich kann auch wieder gehen, wenn dir das lieber ist – Spieler!“

„Immer ruhig, Tochter des Waldes!“

„Wenn du noch einmal ...!“

In diesem Moment ließ sich ein beleibter Mann mit einem tiefen Seufzer in den Sessel fallen, griff den Weinpokal, der eigentlich Ariels Tochter zugehört war, und leerte ihn mit einem tiefen Zug bis zur Hälfte. Danach entfuhr ihm ein Rülps, den man so gerade noch als kultiviert bezeichnen konnte.

Ariels Tochter holte Luft, doch Apuleius drückte ihre Hand unter dem Spieltisch fest und gebot ihr dadurch, zu schweigen. Der Mann griff in eine der zahlreichen Falten seines Gewandes und zog einen prall gefüllten Beutel heraus. Er öffnete ihn, zählte eine Handvoll Münzen ab und schichtete sie ordentlich in zwei Stapeln auf den Tisch neben das Spielbrett. „*Bagh Bakri!*“, sagte er.

Ariels Tochter schaute den Spieler fragend an. Dieser ignorierte seine Begleiterin jedoch, schichtete ebenfalls einen Stapel Münzen neben das Spielbrett und antwortete: „Sehr gerne, zu Ihren Diensten.“ Dann zog er eine Schublade des Tisches heraus und entnahm ihr zwei Handvoll Spielfiguren, die er gezielt auf dem Spielbrett verteilte. Interessiert beugte sich Ariels Tochter etwas vor. Das qua-



dratische Spielbrett war aus einem edlen Stück hellen Holzes geschnitzt. In dunklem Holz waren Linien eingearbeitet, jeweils fünf Linien senkrecht und waagrecht. Von den vier Eckpunkten sowie von den vier Mittelpunkten der Außenlinien zogen sich diagonale Linien durch die Schnittpunkte. Dadurch entstanden insgesamt fünf symmetrische Punkte auf dem Spielbrett, auf denen sich nicht nur zwei Linien im rechten Winkel, sondern insgesamt vier Linien im jeweils halben rechten Winkel kreuzten. Ein nicht ganz einfaches harmonisches geometrisches Muster, von einem Holzschnitzer meisterhaft gearbeitet.

Ariels Tochter hätte gerne ihre Finger über das glänzende glatte Holz gleiten lassen, doch dazu war es zu spät. Apuleius positionierte die Figuren: vier raubtierartige dunkle Holzfiguren, je eine auf jedes der vier Eckfelder, und zwanzig kleinere Figuren aus gerilltem hellem Holz, jeweils fünf auf eines der inneren Felder mit den aus Diagonalen gebildeten Schnittpunkten. Das fünfte dieser Felder im Zentrum des Spielfeldes blieb frei.

„*Bagh?*“, fragte Apuleius sein Gegenüber.

„Natürlich“, antwortete dieser und bewegte eine der dunklen Holzfiguren einen Schnittpunkt weiter. Das Spiel hatte begonnen.

Ariels Tochter hatte zunächst keine Ahnung, um was es hier ging. Die beiden zogen abwechselnd, Apuleius immer eine der kleineren hellen Figuren, sein Gegenspieler eine der größeren dunklen. Zuweilen ergab es sich, dass eine der hellen Figuren alleine auf einem Schnittpunkt stand, benachbart zu einer der dunklen Figuren. Dann stieß der Dicke einen freudigen Ruf aus, sprang mit seiner Figur über die des Spielers hinweg und nahm sie vom Brett. So verschwanden insgesamt sechs helle Figuren vom Spielbrett, sehr zur Zufriedenheit des Dicken, der zwischendurch mehrfach ein Mädchen mit Weinkaraffe herbeiwickte und sich nachschenken ließ. Das aufmerksame Mädchen hatte gleich beim ersten Mal einen zusätzlichen neuen Trinkbecher mitgebracht, den sie mit einem Augenzwinkern Ariels Tochter hinstellte. Diese bemerkte das kaum, zu

sehr war sie auf das Spiel konzentriert und versuchte durch Zusehen die Spielidee und die Regeln zu entschlüsseln.

Apuleius war erfreut und fasziniert, dass sich seine Begleiterin so für das Spiel interessierte, ohne es durch Fragen zu stören oder gar zu unterbrechen. Genauso hatte er in seiner Jugend die Regeln diverser Spiele gelernt: durch schweigendes Zusehen. Allerdings hatte er mit einfachen Setzspielen begonnen, nicht mit einem Strategiespiel wie Bagh Bakri.

Er hatte seinen Gegner jetzt lange genug kleine Erfolge sammeln lassen; jetzt war es an der Zeit zu zeigen, wie Bagh Bakri wirklich gespielt wurde.

Apuleius nächste Züge führten seine zum Teil vereinzelt Spielfiguren zu Gruppen zusammen. Bald stand keine seiner Figuren mehr alleine auf einem Feld, zumindest nicht für länger als einen Zug und nie in unmittelbarer Nachbarschaft zu einer der dunklen Figuren seines Gegners. Ariels Tochter verstand, dass die hellen Figuren von den dunklen nur übersprungen und damit vom Brett genommen werden konnten, wenn sie alleine standen. Apuleius' Gegner verfiel zunehmend ins Grübeln, er überlegte länger zwischen den Zügen oder nahm verunsichert einen Zug zurück und führte stattdessen einen anderen aus. Auf einmal war eine seiner Figuren von den gegnerischen umzingelt und hatte kein freies Zielfeld mehr. Lächelnd nahm Apuleius sie vom Brett. „*Bagh orms*“, sagte er.

So setzte sich das Spiel fort. Apuleius Spielfiguren umzingelten eine der größeren dunklen Figuren nach der anderen und beförderten sie so vom Brett, bis auch die letzte der vier Figuren seines Gegners verschwand. „*Bakri!*“, sagte Apuleius und reichte seinem Gegner die Hand über das Brett. Das Spiel war vorbei.

Die Stirn des Dicken legte sich in Falten, als er den Kopf noch einmal tief über das Spielbrett beugte. Apuleius ignorierte die Unhöflichkeit und hielt seine Hand weiter lächelnd über dem Brett. Schließlich blickte der Dicke wieder auf, grinste und schlug ein. „Eine gelungene Kombination, Spieler! Die werde ich mir merken.“

Stand auf, würdigte seine Münzstapel keines Blickes mehr, schlug einer wie zufällig vorbei gehenden Schönheit auf den Hintern und folgte ihr laut lachend.

Apuleius wollte die Münzen vom Tisch nehmen, doch Ariels Tochter war schneller. Sie griff sich einen Stapel und betrachtete die Münzen in ihrer Hand. Sie runzelte die Stirn, drehte einige Münzen um. „Was ist das denn?“, fragte sie, mit unüberhörbarer Empörung in der Stimme.

„*Sprintiae*“, antwortete Apuleius grinsend.

„Spielgeld?“

„Allenfalls in dem Sinne, dass es beim Spielen eingesetzt wird, wie du gesehen hast. Aber du kannst damit – und nur damit – in diesem Haus alles kaufen, was käuflich ist. Und am Ende tauschst du es bei der freundlichen Althea wieder gegen normales Geld ein.“

„Und wer hat sich das einfallen lassen?“

„Oh, es ist eine sehr gute Idee und im ganzen Reich verbreitet in Etablissements wie ...“.

„Ich meinte, wer hat sich DAS einfallen lassen!“ Sie hielt ihm eine Münze direkt vors Gesicht. Apuleius lachte.

„Das? Nun, ich nehme an, die örtlichen Münzprägstätte legen Wert darauf, dass man die *sprintiae* nicht mit kaiserlichen Sesterzen oder Denaren verwechselt.“

„Diese Verwechslungsgefahr ist ja wohl ausgeschlossen!“ Ariels Tochter ließ die Münzen aus der Hand auf den Tisch fallen. Apuleius grinste. Er wusste natürlich, was seine Begleiterin meinte. Normale Münzen trugen auf einer Seite die Prägung des Nominalwertes, etwa ein V für ein 5-Sesterzen-Stück. Das war bei den *sprintiae* nicht anders. Die Rückseite einer normalen Münze trug das Porträt oder ein Symbol des Kaisers, unter dessen Herrschaft sie geprägt wurde, mit einem abgekürzten umlaufenden Text zum Ruhme des Imperators. Die Bildseite der *sprintiae* dagegen zeigte keinerlei Text, dafür geprägte Abbildungen, die an Eindeutigkeit nichts zu wünschen übrig ließen: ein Mann und eine Frau auf einer Liege in al-

len denkbaren (und für Ariels Tochter bislang auch undenkbaren) eindeutigen Stellungen. Die jeweilige Stellung korrespondierte eindeutig mit dem Nominalwert auf der anderen Münzseite, weswegen es auch deftige Bezeichnungen für den jeweiligen Münzwert gab. Apuleius hätte zwar persönlich an der einen oder anderen Stelle eine andere Wertigkeit zwischen abgebildeter Stellung und Nominalwert vorgezogen, aber das System orientierte sich an allgemeinen Vorstellungen und hatte sich bewährt.

Der Spieler ließ den größten Teil der Münzen in seinem Beutel verschwinden und bildete zwei neue Stapel, die er neben das Spielbrett setzte. Dann baute er die Figuren wieder in der Grundstellung auf dem Brett auf. Es dauerte nicht lange, bis sich ein neuer Gegner fand. Das Spiel verlief und endete wie das erste. Apuleius gewann, der Gegner ließ sein Geld zurück und ging sich wieder mit Wein und Mädchen amüsieren. Auch ein drittes Spiel verlief so.

„Ärgert sich keiner, dass er verliert?“, fragte sie.

„Nein. Es sind Kaufleute, Bürger, Ratsherren – Männer, die kultiviert genug sind, ein gutes Spiel als Zeitvertreib zu schätzen, aber natürlich auf diejenigen herabsehen, die es ernst nehmen und studiert haben. Zuhause spielen sie unter sich und mit Freunden, und hier messen sie sich mit echten Spielern und sehen sich ein paar Tricks ab, die sie in ihrem privaten Spiel erfolgreich verwenden können. Mit ihrem Spieleinsatz zahlen sie sozusagen für eine kurze Lehrstunde.“

„Sie sehen dich nicht als Ihresgleichen“, stellte sie fest. Apuleius antwortete nicht. Sie hatte Recht, als Spieler war er in diesem Haus sowohl zahlender Gast als auch Teil des Angebots, gleichzeitig erworben und geduldet.

„Sind wir fertig?“, fragte Ariels Tochter. „Können wir gehen? Ich habe keine Ahnung, wie viel du gewonnen hast. Reicht es?“

„Es ist reichlich, ja. Diese Kaufleute hier spielen nicht um kleine Summen.“

„Dann war es riskant? Du hättest viel verlieren können?“ , fragte sie kopfschüttelnd.

„Nein. Bagh Bakri ist kein Glücksspiel. Oder hast du einen Würfel gesehen? Es ist ein Strategiespiel, beim dem immer der bessere Spieler gewinnt. Und die besseren Spieler sitzen hier immer auf der Bank und nicht im bequemen Sessel.“

„Wie viele Spieler haben mit dieser Einstellung schon ihr gesamtes Geld verloren?“

Er lachte. „Das ist vermutlich der Grund, warum Spieler nicht verheiratet sind. Du sprichst wie eine nörgelnde Ehefrau.“

„Was? Ich - ...“ Sie schnaubte vor Wut, aber ihr fehlten die passenden Worte für eine Antwort. „Dann lass uns gehen!“, fauchte sie. „Wie eine Wildkatze“, dachte er, und es gefiel ihm.

„Nicht so schnell“, erwiderte er, „wir müssen noch bezahlen.“

„Für den Wein? Lass ein paar dieser – *sprintiae* – auf dem Tisch liegen. Soviel haben wir beide nicht getrunken.“ „So klug ist er dann doch, beim Spiel um Geld nicht zu trinken“, fügte sie in Gedanken hinzu.

„Nicht nur für den Wein.“

„Wofür sonst?“

„Spieler wie ich lassen einen Obolus zurück in dem Haus, in dem sie ihren Gewinn erspielen durften.“

„Bei den Göttern, dann leg deinen Obolus auf den Tisch und komm.“ Sie stand auf.

„So läuft das nicht.“

Seufzend ließ sie sich wieder auf die Bank fallen. „Ich hab’s befürchtet. Was für ein ungeschriebenes Gesetz kommt jetzt wieder zur Anwendung?“

„Es wird dir nicht gefallen.“

„Was hat mir in den letzten Stunden gefallen?“

„Nun, das alles“, er breitete die Arme aus, als wolle er den Großen Salon des Lupanar umfassen, „ist kein billiges Bordell. Es ist eine einzige Inszenierung, eine Illusion der Entspannung und Freuden.“

„Sehr männlicher Freuden, wenn du mich fragst.“

Er übergang ihren berechtigten Einwurf. „Und zu dieser Illusion gehört es, dass alle so tun, als täten sie es freiwillig und mit Freude, als sei es kein Geschäft wie auf einem Markt.“

„Und das heißt?“

„Es gibt keine Kasse, an der wir unseren Wein oder den Hausanteil unseres – meines – Spielgewinns bezahlen könnten. Und auf dem Tisch lässt man allenfalls ein zusätzliches Trinkgeld liegen.“

Ariels Tochter stöhnte. „Wird es jetzt so kompliziert, wie ich befürchte? Das können sich doch nur Männer ausgedacht haben – ‚Illusion der Freiwilligkeit‘!“

Apuleius lachte, auch weil er wusste, dass seine Begleiterin zumindest innerlich gleich explodieren würde. „So kompliziert ist es gar nicht. Eigentlich ist es ganz einfach und – gewissermaßen – nicht ohne Reiz.“ Er ließ seinen Blick durch den Salon schweifen, einen suchenden, taxierenden Blick. Ein Blick mit einer eindeutigen Botschaft, die von mehreren lächelnden Augenpaaren beantwortet wurde, bis er nickte. Das Mädchen kam quer durch den Salon auf ihn zu, drehte sich lächelnd einmal verführerisch um ihre Achse, löste das Band mit dem Holztäfelchen von ihrem Hals und ließ es scheinbar achtlos auf das Spielbrett gleiten. Dann drehte sie sich um und schwebte geradezu auf eine Treppe an der Seite des Salons zu, die in das darüber liegende Obergeschoss führte.

Es dauerte einen Moment, bis Ariels Tochter begriffen hatte. Dann jedoch zischte sie mit zusammengebissenen Zähnen, ihre Hand wütend unter dem Tisch in den Unterarm des Spielers gekrallt: „Das ist nicht dein Ernst!“

„So sind die Regeln.“

„Das hast du dir doch nur ausgedacht, um ...!“

„Um was? Sprich's aus, Tochter des Waldes!“

Das war zu viel. Ihre Wut wandelte sich in Zorn, er sah wie ihre Augen loderten und es schien ihm, als würden gleich Blitze aus ihnen hervorschießen. Sie ließ seinen Arm los und griff an ihre Brust,

dort wo unter ihrem Hemd der Beutel mit der schwarzen Kugel hing – Sagittaria. Er spürte, dass er zu weit gegangen war. Ihre natürliche Wut, ja auch ihr kaum unterdrückter Zorn faszinierten ihn. Gleichzeitig erinnerte ihn ihre Handbewegung daran, dass kein einfaches Bauernmädchen neben ihm saß, sondern die Trägerin eines ebenso unerklärlichen wie gefährlichen magischen Artefaktes. Also hob er rasch beschwichtigend die Hände und rückte ein Stück von ihr ab.

„Ruhig, Mädchen!“

Ihre Stirn legte sich noch mehr in zornige Falten.

„Es ist, wie ich sage“, beschwichtigte er. „Man geht mit einem Mädchen auf ein Zimmer, tut was auch immer, und bezahlt dort.“

„Dann bring’s hinter dich, aber rasch“, zischte sie.

„Ich kann nicht nach fünf Minuten wieder runterkommen, das wäre gegen ...“

„... die Illusion?“

„Genau! Du hast es verstanden. Es ist alles eine einzige Illusion und ein großes Spiel.“

„Dann geh‘ spielen!“, fauchte sie, aber ihr Tonfall war wieder der einer wütenden jungen Jägerin, nicht mehr der einer zornigen Hexe. Apuleius blies seufzend Luft aus den Backen, stand auf und schlen- derte durch den Salon auf die Treppe zu.

Er verbrachte ungefähr eine Stunde im Obergeschoss in dem Zimmer, das mit dem Zeichen einer Dattelpalme markiert war, ebenso wie das Zeichen auf dem Holztäfelchen des Mädchens. Eine überaus angenehme Stunde, für ihn und – da war er sich sicher – auch für das Mädchen, das sein Geld wohl weit häufiger mit unangenehmeren Gästen verdienen musste. Eine halbe Stunde hätte der Aufrechterhaltung der Hausregeln wohl auch Genüge getan, aber es reizte ihn, seine im Salon wartende Begleiterin noch ein wenig zappeln zu lassen. Und er musste zugeben, dass die junge Wü- tenschönheit mit dem Zeichen der Dattelpalme es ihm nicht leicht

machte, sich loszureißen. Auch in dieser Hinsicht erfüllte das Lupanar höchste Erwartungen.

So kam er gutgelaunt und entspannt wieder die Treppe hinunter in den Salon. Von den unteren Stufen aus blickte er suchend umher. An dem Spieltisch, den er verlassen hatte, konnte er seine Begleiterin nicht sofort entdecken. Was vor allem daran lag, dass sich eine kleine Ansammlung von Gästen und Mädchen um eben diesen Spieltisch scharrte. „Oh, oh“, murmelte er ahnungsvoll und eilte dorthin. Entschuldigungen flüsternd schob er sich zwischen den Zuschauern bis in die zweite Reihe vor.

Die Aufmerksamkeit der gut gelaunten Zuschauer galt dem Spiel, das ihnen geboten wurde; oder genauer gesagt den Spielern. Im Sessel saß ein rotgesichtiger glatzköpfiger Kaufmann, das Gewand leicht derangiert. Sitzen traf es nicht ganz, er hing mehr auf der Vorderkante des Sessels, dessen Bequemlichkeit offensichtlich sehr litt, wenn man sich nicht gänzlich in ihn hineinfallen ließ. Aber der Kaufmann war viel zu konzentriert und angestrengt, um sich über seinen Sitzkomfort Gedanken zu machen.

Ihm gegenüber auf der Sitzbank der Spieler saß Ariels Tochter, die Ellenbogen aufgestützt, mit beiden Händen die Stirn haltend, als ob sie ihren Kopf ob der Anstrengungen der Konzentration stützen musste, oder weil sie so die Blicke der Zuschauer in ihre Augen abweisen konnte.

„Was ist hier los?“, fragte Apuleius seinen Nachbarn flüsternd.

„Die Kleine zeigt Shamgar, wo die Schafe die Tiger fressen“, antwortete dieser lachend und gab dem Mädchen, das er an der Hüfte umfasst hielt, einen Kuss. Verwirrt blickte Apuleius auf das Spielbrett. Ein einzelner Tiger-Spielstein stand noch auf dem Brett, fast umzingelt von drei Gruppen Schaf-Steinen und einem einzelnen Schaf. Anders als die Zuschauer verstand Apuleius die Spielstellung sofort. Das einzelne Schaf hatte den letzten Tiger in eine Falle gelockt. Der Kaufmann war am Zug, konnte das Schaf aber nicht überspringen, weil das Feld dahinter nicht frei war. Also musste er



einen anderen Zug ausführen, denn ziehen musste er; so waren die Regeln. Aber wenn er auf das einzig freie Feld ziehen würde, das es noch gab, würde das einzelne Schaf nachrücken, die Umzingelung des Tigers komplett machen und damit das Spiel siegreich beenden.

Es dauerte eine lange Minute, bis der Kaufmann das Unvermeidliche einsah und seine Figur zog. Seine Finger hatten den Spielstein kaum verlassen, als Ariels Tochter sich aufrichtete, ihre Hände von der Stirn nahm und mit der Schaffigur den finalen Zug ausführte. „*Bakri!*“, sagte sie in aller Seelenruhe. Die Zuschauer johlten und lachten. Einer schlug dem glatzköpfigen Kaufmann auf die Schulter und rief: „Die Kleine ist dir über, Shamgar! Komm, lass uns mit willigeren Mädchen spielen!“ Und er griff nach zwei dunkelhäutigen Schönheiten, die sich ihm sofort lachend in die Arme warfen. Kopfschüttelnd stand der glatzköpfige Kaufmann auf, warf noch einen letzten Blick auf das Brett und fixierte dann mit gerunzelter Stirn seine Gegnerin. Ariels Tochter beachtete ihn gar nicht, sondern begann, die Spielfiguren wieder in der Grundstellung aufzubauen. Da verzog der Kaufmann noch einmal das Gesicht und wandte sich endgültig unter dem Gejohle seiner Begleiter und dem Lachen und Kreischen ihrer Mädchen vom Spieltisch ab. „Wein!“, rief er im Gehen.

Während die Gesellschaft abzog, ließ sich Apuleius in den frei gewordenen Sessel fallen. „Du sitzt auf der falschen Seite“, sagte Ariels Tochter ruhig, während sie die Figuren ordnete.

„Was war hier los?“, fragte er.

„Du hast mich warten lassen.“

„Und?“

„Ziemlich lange. Hat es sich gelohnt?“

Noch ehe er antworten konnte, winkte sie mit einer Handbewegung ab. „Ich will's gar nicht wissen.“

„Du würdest es wohl auch kaum verstehen, Kind!“, dachte er.

„Und?“

„Und dann kam dieser Glatzkopf mit seinen Freunden an den Tisch. Er hatte wohl gesehen, dass ich beim Spiel neben dir gesessen hatte und wollte mich aufziehen.“

„Und dann?“

„Haben wir gespielt.“

„Gespielt? Bis du wahnsinnig?“ Apuleius überlegte kurz. „Um was habt ihr gespielt? Du hattest keine *sprintiae*.“

Ariels Tochter lächelte. „Eines der Mädchen hat mir ihr Täfelchen geliehen.“

Apuleius blieb der Mund offenstehen. Sie grinste. „Jetzt siehst du aus wie der dümmste Bauer aus meinem Dorf.“

„Der dümmste Bauer aus deinem ganzen verdammten Fürstentum würde nicht einen solchen Blödsinn machen!“, ereiferte sich der Spieler.

„Warum? Du hast gesagt, es gibt kein Risiko, wenn man der bessere Spieler ist.“

„Aber du bist kein Spieler!“

„Spieler, Spielerin, wo ist da der Unterschied?“

„Das meine ich nicht. Ich meine ... also natürlich ist es egal ob ein Mann oder eine Frau ... ich meine ...“.

„Ich habe dir zugesehen, und ich habe das Spiel verstanden. Und der Glatzkopf kam schon halb betrunken an den Tisch. Und der Gedanke an seinen möglichen Gewinn hat ihm wohl vollends die Sinne vernebelt. Er konnte kaum die richtigen Züge machen. Wie gesagt, kein Risiko.“

„Es gibt immer ein Risiko!“

„Oh, das klang bei dir vorhin aber anders! Ist es ein Unterschied, wenn du etwas machst und ich dasselbe tue?“

„Und ob das ein Unterschied ist!“

„Dann gewöhn dich dran.“

Sie stand auf und schob ihm mit dem Handrücken die Stapel an *sprintiae* zu, wobei sie einen Stapel unberührt auf dem Tisch liegen ließ. „Ich habe nicht die Absicht, meinen Obolus nach den Regeln

des Hauses zu entrichten. Nimm die Münzen in deinen Beutel. Und dann lass uns gehen.“

Apuleius wusste nicht, ob er beeindruckt oder wütend sein sollte. Es blieb aber auch keine Zeit, darüber nachzudenken. Hastig stopfte er die Münzen in seinen Beutel und folgte Ariels Tochter, die sich den Weg durch den Großen Salon zum Ausgang bahnte. Sie gingen durch den Korridor in die Eingangshalle, wo er am Tisch der Amazone die *sprintiae* in Qart-Hadash-Münzen tauschte, wie es sein ursprünglicher Plan gewesen war. Die Amazone beeindruckte ihn dabei weniger als bei ihrer Ankunft. Er hätte nicht sagen können, ob dies an der Stunde mit dem Dattelpalmen-Mädchen lag oder an Ariels Tochter, die mit einer weit größeren Selbstverständlichkeit und Leichtigkeit das Lupanar verließ, als sie es betreten hatte.

Beim Hinausgehen musste Apuleius kurz stehenbleiben, um einem entgegenkommenden Besucher auszuweichen. Dadurch fiel er zwei Schritte hinter Ariels Tochter zurück, und sein Blick fiel auf ihren Rücken und ihren Po. Er unterdrückte den spontanen Reflex, ihr in selbigen zu kneifen. „Zwick!“, flüsterte er kaum hörbar, schüttelte den Kopf über sich selbst und grinste.

So abgelenkt fiel ihm die Gestalt im dunklen Kapuzenmantel nicht auf, die ihnen vom Lupanar auf ihrem Weg zurück in das Gasthaus folgte.