

TRODOX

ARS ARCHA

SCIENCE FICTION-ROMAN:
DIE GRENZWELT - Teil 1

#37

Das Fanzine für neugierige &
experimentierfreudige Spielinteressierte



Intro

Moin, moin, lieber Leser!

Zum zweiten Mal in der Geschichte des Trodox packen wir ein etwas größeres Projekt an: Ein ganzer Roman wird in sieben Teilen veröffentlicht. Was wir schon einmal mit dem Fantasy-Epos „Kerimon“ gemacht haben, findet nun seine Fortsetzung in dem Science Fiction-Roman „Die Grenzwelt“, der manchen sicher vom Stil her positiv an die Scheibenweltromane von Terry Pratchett erinnern wird. Dirk Wonhöfer zeichnet für das unterhaltsame Werk verantwortlich. Ich habe mich entschlossen, die sieben Trodox-Ausgaben nach Möglichkeit jeweils noch mit mindestens einem weiteren Artikel auszubauen, der nicht in Bezug zum Roman steht. Außerdem werden alle sieben Hefte von Beginn an kostenlos als PDF zum Download bereitstehen. Es lohnt sich also umso mehr, gelegentlich auf unserer Homepage nach Neuerscheinungen zu stöbern.

Und keine Sorge: Das ist nicht das Ende der Printausgaben. Die wird es weiterhin geben. Wir haben da auch schon was in der Pipeline.

Von der DVDRom gibt es auch Positives zu vermelden. Seitdem der Trodox 36 erschienen ist, haben wir satte sechs weitere alte Hefte als PDF im Originallayout digitalisiert. Die Texte aus den Heften konnte man zwar schon vorher alle im Archiv nachlesen, aber es hat schon seinen Charme, in die längst vergangenen Zeiten einzutauchen, als der PC noch reiner Luxus war und das Internet noch kein Allgemeingut.

Es läuft also weiter rund beim Trodox. In dem Sinne: „Viel Spaß beim Lesen und Spielen!“

Nils Rehm, TX-Redaktion

Der Trodox

- ars arcana -

Rollenspielerzeitschrift, Nr.37, 26.Jg.

Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team

Redaktion: Nils Rehm

Layout: Nils Rehm

Autoren: Daniel Neugebauer, Nils Rehm, Dirk Wonhöfer

Zeichner bzw. Quellen: Martin Rieger, Christel Scheja, Literatur-&Kunstarchiv

Redaktionsanschrift: TX' Ars Arcana, c/o Nils Rehm, Dielinger Weg 8, 32361

Preußisch Oldendorf

Internet: www.trodox.de

eMail: Trodox@gmx.de

Preise: siehe Homepage

Copyrights: Kopien ganzer Seiten oder einzelner Passagen sind nur für die Verwendung im Heimrollenspiel und zum Spielen auf Cons gestattet. Für weitergehende Nutzung ist vorher eine Genehmigung der Redaktion einzuholen. Alle Urheberrechte liegen bei den Autoren der Artikel, Zeichnern, bzw. dem Trodox. Die Nennung und Nutzung von Warenzeichen und sonstigen Produktbezeichnungen stellt keine Verletzung des jeweiligen Urheberrechts dar. Das Copyright liegt beim jeweiligen Hersteller/ Inhaber der Rechte.

Inhaltsverzeichnis

02 Leserbriefe

03 *Intro*: Vorwort und Impressum

04 *SF-Roman - Teil 1/7*: Die Grenzwelt

32 *Märchenbearbeitung*: Dornröschen oder nicht?

34 *Pendragon-Abenteuer*: Die schlafende Schöne

Anzeige: Seite 40 - Private Eye



DIE GRENZ

Tief in der Unendlichkeit des Weltraums...

Völlige Stille herrscht an diesem Ort. Gedanken würden - falls Personen anwesend wären - so laut erklingen wie Meeresrauschen.

Aber es gibt hier kein Wasser, höchstens die Idee davon. Und der einzige Ozean ist das breitgefächerte, glitzernde Sternenmeer...

Richten wir unsere Augen nun auf einen hellen Punkt.

Eine Sonne spendet einem Planeten ihr Licht.

Wir befinden uns im Mittelpunkt des Universums, an einer Stelle, in der Wirklichkeit und Fantasie aufeinandertreffen. Es ist zwar technisch gesehen unmöglich, den Mittelpunkt von etwas zu ermitteln, das unendlich groß ist, doch das hindert ihn nicht daran zu existieren.

Hier herrschen andere Naturgesetze als im restlichen Universum. Überall im All gründen Lebensformen ihre Zivilisationen auf dem Grundstein der Philosophie, der Physik oder etwas anderem, das sie für ziemlich fortgeschritten halten. Sie schwören auf Gesetze wie Schwerkraft, die Relativitätstheorie oder die Schlange im Supermarkt *(Jeder weiß: Sobald man sich an das Ende einer Schlange aus vierzig Einkaufswagen stellt, wird sich *niemand* mehr hinter einem anstellen, bis man an der Kasse angelangt ist). Und überall im All wären dies auch Gesetze, auf die es sich zu schwören lohnt.

Doch *hier* gibt es... andere Gegebenheiten.

Aus einer Laune der Natur und wegen einer bizarren Krümmung der Raum-Zeit befinden sich der Mittelpunkt und das Ende des Universums an der gleichen Stelle. Und sowohl am einen, als auch am anderen Ende entstand im Laufe der Jahrtausenden ein Planet.

Der eine von ihnen trägt den Namen Lithios. Von einer hellen, jungen Sonne beschienen, rotiert er um seine eigene Achse, ohne jemals seinen Platz zu verlassen. Die Personen, die auf ihm leben, gaben ihm, sofern sie einer Sprache mächtig waren, den Beinamen *Lichtwelt*.

Der andere Planet - an der gleichen Stelle zwar, doch trotzdem eine Unendlichkeit weit entfernt - existiert so lange wie die Zeit selbst, im Herzen des Universums. Eine sterbende Sonne hüllt ihn in ein düsteres, böses Licht. Dunkelheit reckt

ZWELT

lechend die Finger nach ihm und zerrt an seiner Lebenskraft.

Von seinen Bewohnern erhielt er den Namen Krap, doch treffender wäre wohl der Ausdruck *Schattenwelt* gewesen.

Lange Zeit existierten die beiden Welten, ohne voneinander zu wissen.

Aber dennoch... nichts bleibt auf ewig verborgen und manchmal schwappen Dinge über, die nicht dazu bestimmt sind, die andere Seite jemals zu erreichen.

Je mehr Zeit verfließt, desto mehr schwappt... in die andere Welt hinüber. Man stelle sich in diesem Zusammenhang eine Badewanne vor, in die ständig neues Wasser rinnt.

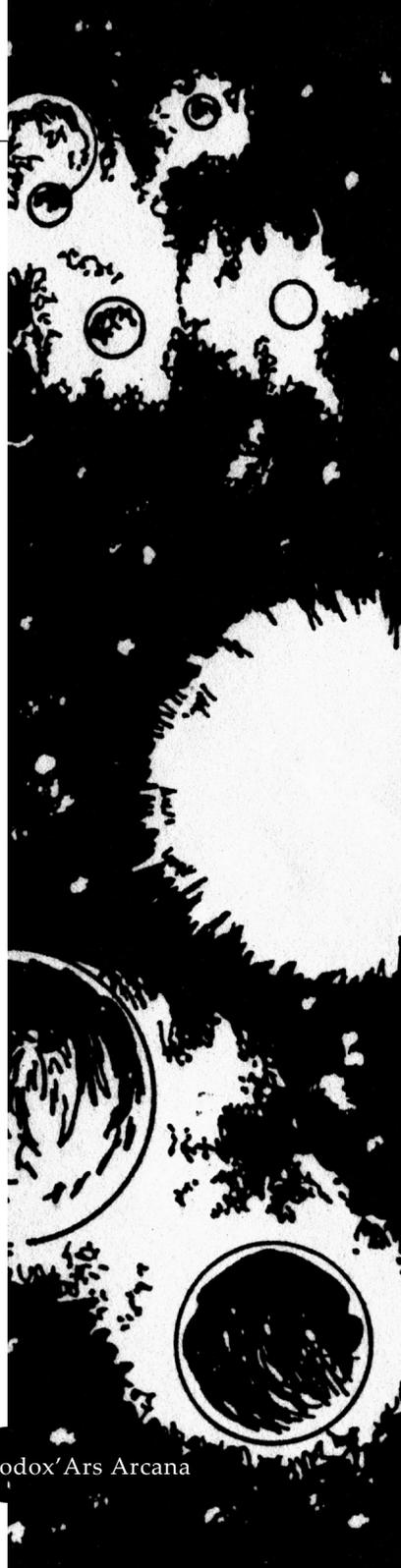
Nicht alles, was zwischen Krap und Lithios wechselte - seien es Gedanken, Gefühle oder Ideen - erreichte sein Ziel. Immerhin mussten sie in Wirklichkeit eine unendlich lange Wanderung zurücklegen, um von einem Ort zum anderen zu gelangen, auch wenn die Welten theoretisch am selben Platz existierten.

Und manche von ihnen, sowohl helle, als auch dunkle Gedanken..., blieben auf der Strecke zurück. Verloren sich, irgendwo in den Weiten zwischen den Planeten.

Langsam... aus dem Blickwinkel eines Einzelnen betrachtet dauerte es länger als eine Ewigkeit... bildete sich aus diesen Überbleibseln noch eine dritte Welt an der Stelle, an der Mittelpunkt und Ende aufeinander trafen. Es war keine Welt wie Lithios oder Krap. Sie war nichts Besonderes. Sie *war* einfach nur.

Hätte sie überhaupt etwas sein können, so wäre sie wohl am passendsten mit dem Wort *grau* umschrieben worden.

Sie vereinte all das in sich, das für immer namenlos bleiben musste, da es niemanden gab, der die Gedanken emp-





ding. Sie vereinte alle Gefühle, die für immer ungespürt blieben, und alle Ideen, die nie verwirklicht wurden.

Nennen wir sie der Einfachheit halber die Grenzwelt.

Etwas begann, sich auf der Grenzwelt zu formen und... zu leben. Dieses Etwas - es soll in Ermangelung eines besseren Ausdruckes vorerst Wesen genannt werden - fing an, einen großen Hass auf alles zu entwickeln, das auf der Licht- oder der Schattenwelt existierte.

Es hasste das Leben, mehr noch, als es das Licht oder die Dunkelheit hasste.

Und es war bestrebt, die Dinge selbst in die Hände zu nehmen.

Dies ist der Punkt, an dem unsere Geschichte beginnt...



Schatten hingen an der Wand wie bizarre Gemälde. Einer zeichnete sich durch ein wenig mehr Konsistenz von den anderen ab.

Es ließ sich nicht sicher sagen, wie lange er schon dagewesen war. Doch nun, wo er da war, schien er schon immer hier gewesen zu sein. Es konnte überhaupt kein Zweifel daran bestehen.

Eine Person saß über ihre Aufzeichnungen gebeugt an einem Tisch. Sie hatte die Bewegung des Schattens aus den Augenwinkeln beobachten können, ließ sich jedoch nichts anmerken. Ihr ganzes Leben lang hatte sie trainiert, keine Überraschung zu zeigen.

Sieh mich an, befahl eine Stimme aus der Dunkelheit.

Die Person schob ihren Stuhl zurück und stand langsam auf. Erst jetzt wandte sie sich dem Schatten zu. Dunkle Muster glitten über die Wand. Ein aufmerksamer Zuschauer hätte Konturen in ihnen ausmachen können. Ein aufmerksamerer Zuschauer hätte die Konturen *außerhalb* der Bewegungen ausmachen und in ihnen eine Person erkennen können. Ein *noch* aufmerksamerer Zuschauer hätte es vielleicht gar nicht soweit kommen lassen und wäre schon viel früher davongelaufen.

"Wer bist du?", fragte die Person am Schreibtisch. Sie trug keinerlei Waffen bei sich, aber ein Messer lag nur wenige Zentimeter entfernt auf dem Tisch. Der Bruchteil einer Sekunde würde genügen, um danach zu greifen und es auf ein Ziel zu schleudern. Doch die Person war sich durchaus bewusst, dass eine Klinge hier mit großer Wahrscheinlichkeit nichts auszurichten vermochte. Ebensogut könnte man versuchen seine Möbel umzubringen.

Der Schatten trat aus der Wand. Es war weniger eine Aktion als vielmehr die Erinnerung einer solchen. Das menschliche Auge konnte den Vorgang nicht begreifen und nicht an das Gehirn weitergeben, was es gesehen hatte. So existierte der Eindringling nur als Schatten auf der Wand oder als Wesen im Raum, obgleich

ein Übergang stattgefunden haben musste.

Die Person am Schreibtisch zwinkerte. Manche Menschen hätten längst die Flucht ergriffen, doch es war fragwürdig, ob Flucht eine sinnvolle Maßnahme darstellte. Erst würde sie herausfinden, welche Absichten der Eindringling verfolgte.

"Wer bist du?", wiederholte sie ihre Frage und achtete darauf, keinerlei Betonung hineinzulegen. Genaugogut hätte sie von einem Blatt ablesen können, auf dem sie zwar die Buchstaben deuten, nicht aber verstehen konnte.

Nenn mich... den Grenzer.

"Was willst du, Grenzer?"

Sieh mich als deinen... Arbeitgeber.

"Ich habe eine Arbeit."

Wenn du meine Aufgabe zu meiner Zufriedenheit erledigt hast, wirst du es nie wieder nötig haben, zu arbeiten.

Der Schatten besaß jetzt die Form eines Menschen. Die Proportionen stimmten zwar nicht völlig, aber man konnte erkennen, dass er sich Mühe gab. Eine eintönige graue Kutte bekleidete die Person. Die Gesichtspartie blieb unerkannt, denn eine breite Kapuze ragte weit über die Stirn und zog Finsternis an wie ein Magnet.

"Nun, wir können diskutieren."

Es ist ein Mord.

"Für solche Dinge bin ich ausgebildet."

Ein besonderer Mord. Er muss... dreimal ausgeführt werden.

"Drei Morde also."

Nein. Ein Mord. Dreimal an der selben Person. Oder vielleicht sollte ich besser sagen: Seele. Drei Wesen, die sich eine Seele teilen.

Es ist ein wenig... kompliziert.

Die Person wartete einen Moment lang, ob noch weitere Ausführungen folgen würden. Als der Eindringling nichts mehr sagte, nickte sie. Auch Professionalität kannte Grenzen. Die Person vermutete, dass dies keine Situation war, in der das Wort *Nein* eine Option darstellte. Eine Ablehnung wäre gleichbedeutend mit einem Todeswunsch gewesen. Der gesunde Menschenverstand flüstert einem zu, dass man einen Schatten, der aus der Wand steigt und einem



anschließend ein Angebot unterbreitet, nach Möglichkeit nicht wie einen Staubsaugervertreter behandeln sollte.

Die Gestalt an dem Schreibtisch wusste nicht, was ihr bevorstand, aber sie wusste, dass es immer noch besser war, wenn einem wenigstens etwas bevorstehen *konnte*.

Auch der Eindringling nickte beinahe unmerklich, wobei die Kapuze die eigentliche Bewegung vollführte.

Der Vertrag war abgeschlossen...



Von oben betrachtet sieht das Land Krotos wie eine schlafende Schildkröte aus und ist auch in etwa ebenso gefährlich.

Allerdings: Von oben betrachtet sieht auch ein Ork mit einem breiten Strohhut friedlich und harmlos aus und ähnelt eher einer kleinen Sonne. Es macht einen großen Unterschied, wenn man plötzlich vor ihm steht und einen genaueren Blick auf die Keule werfen kann, die er in der Hand hält. Andererseits, welcher Ork trägt schon einen Strohhut?* (ein Philosoph, der mit dieser Theorie die Existenz von Orks zu widerlegen versuchte, machte schon kurz darauf die Bekanntschaft von einer beachtlichen Menge Holz, welches mit hohem Bewegungsmoment seinen Schädel traf)

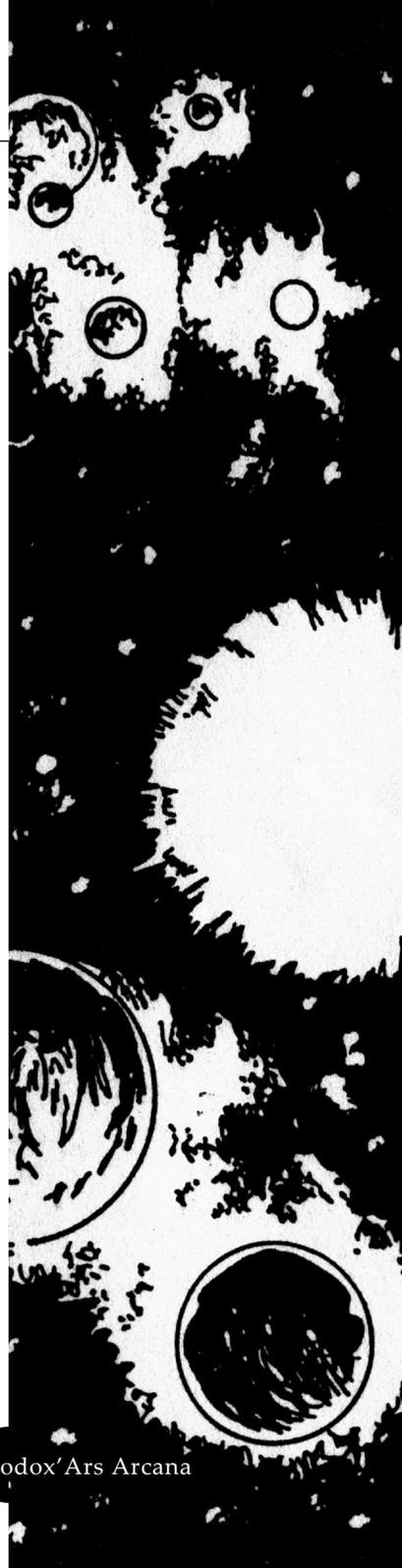
Wenn man sich ein wenig von der Mitte des Landes entfernt und den Lachsen flussaufwärts folgt, bis sich die Wanderberge *(Wanderberge sind entfernte Verwandte der in den Wüsten vorkommenden Wanderdünen, obwohl Dünen in der Regel so langsam sind, dass man ihnen schon entgegenlaufen muss, um überhaupt Bewegung wahrzunehmen. Wanderberge hingegen sind schnell: Wer ins Gebirge steigt und dort übernachtet, kommt am nächsten Morgen oftmals in den Genuss einer neuen Aussicht. Der Grund für die Bergwanderungen sind die auf den Bergen lebenden magiebegabten Kühe. Die wiederkäuenden Geschöpfe können sich an steilen Berghängen bekanntermaßen nicht umdrehen. Jeder weiß, dass eine auf Berghängen grasende Kuh zwei lange und zwei kurze Beine besitzt: Die beiden dem Gipfel zugeneigten Beine müssen kürzer sein als die dem Tal zugewandten, denn sonst stünde eine Kuh in etwa so auf einem Berg, wie kleine Kinder beim Malen eines Bildes gerne Schornsteine auf Hausdächern darzustellen versuchen. Eine Kuh würde bei dem Versuch sich zu drehen also riskieren umzukippen. Deswegen benutzen sie ihre naturgeschenkte Zauberkraft und drehen einfach die *Berge* um.) zeigen und einen offenen Halbkreis in die Landschaft malen, muss man nur noch ein Stückchen hinabsteigen und dem Lauf des breitesten Stromes, des Knoss, folgen. Hier findet man, eingebettet zwischen den Wan-

derbergen, die das Tal wie einen schützenden Wall umgeben, die Stadt Snork.

Sie ist, wie alles in der Welt von Krotos, ein wenig... verbraucht. Ihre Häuser hatten schon einmal bessere Zeiten gesehen, ebenso wie ihre Bewohner. Aber obwohl oder vielleicht auch gerade wegen dieses Umstands, dass Snork wie eine Insel vom Rest des Landes abgeschirmt ist, ist sie doch die Hauptstadt von Krotos* (niemand hatte zu befürchten, dass die Gesetze, die hier erlassen wurden, jemals bis ins Land vordrangen, da diejenigen, die sie erließen, zu faul waren, um ihre kleine Stadt zu verlassen)** (im übrigen wurden die Gesetze auch in Snork selbst nicht beachtet, denn wie ein königlicher Wächter es einmal ausdrückte: "Wenn das restliche Land tut, was es will, wir uns aber an die Gesetze halten, würde dies alle anderen Bürger des Königreiches automatisch zu Verbrechern machen. Da unsere Verliese nicht groß genug sind, um so viele Leute einzusperrern, bleibt uns nur die Alternative, ebenfalls gesetzlos zu sein." Selbstverständlich wurde der betreffende Wächter dafür in die Grube mit den spitzen Dornen geworfen. Still und leise das Gesetz zu missachten, war eine Sache - dies offen zu bekunden, eine völlig andere) und zugleich der Ort, an dem die unterschiedlichsten Rassen friedlich zusammenleben *(wenn sie nicht gerade damit beschäftigt waren, Krieg zu führen, um den Frieden aufrecht erhalten zu können). Menschen, Elfen, Orks und vereinzelt magiebegabte Kühe sind hier noch die normalsten Lebewesen.

In die düsteren Gebiete der Stadt haben sich die Serabi zurückgezogen, ein Volk, das lediglich aus Schatten besteht und keine feste Substanz aufweist. Es heißt, sie wären nichts weiter als die Reminiszenzen einer früheren, mächtigen Rasse, die einst die gesamte Welt regierte. Man flüstert, dass die Serabi die weisesten aller Wesen wären, doch intelligentere Leute bezweifeln diese These, aus dem einfachen Grund, weil die Serabi sich in Snork niedergelassen haben.

Neben den verschiedensten anderen Rassen gibt es noch einen Ältestenrat, der die Stadt leitet und ausschließlich aus Druhka besteht, einem uralten Druidenvolk. Manch einer





behauptet, die Druhka wären die wahren Herrscher der Welt und würden sie scheidchenweise unter sich aufteilen.

Durch den Umstand, dass Snork auch die Hauptstadt aller Magierzünfte in ganz Krotos ist, wandeln Unmengen an magischen Fehlschlägen auf ihren Straßen. Manche säen Angst und Schrecken, wenn sie des Nachts aus ihren Verstecken kriechen, andere wiederum werden gern gesehen. So zum Beispiel die Wockies, ein hölzernes Volk, die nichts weiter sind als Besen mit zwei Armen und Händen. Sie schlubbern auf ihren Borsten und halten auf diese Weise die Wege rein, aber ein adoptierter Wockie ist auch im Haushalt gut zu gebrauchen. Irgendwie scheinen die Besenwesen es sogar fertig gebracht zu haben, sich fortzupflanzen, denn ihre Population nimmt stetig zu, und wenn man großes Glück hat, bekommt man vielleicht einen Baby-Wockie *(Die übliche Bezeichnung für einen Baby-Wockie lautet 'Handfeger') zu Gesicht, der noch nicht einmal richtige Borsten besitzt.

Snork mag nicht die reichste Stadt in Krotos sein, wohl aber die reichhaltigste. Je näher man ihr kommt, desto mehr offenbart sich ihre Turbulenz und Hektik. Doch aus der Ferne betrachtet mag der unbedarfte Reisende sie für einen Ort des Friedens halten und spontan den Entschluss fassen, dort ein Haus zu bauen und seinen Lebensabend zu verbringen. Nun, dies *ist* genau die Art und Weise, auf die Snork letztendlich entstand...



Weit entfernt von Snork, südlich der Wanderberge, wo die Oberfläche Krotos' von Hügeln geprägt ist, als hätte ein schlafender Riese sich gestreckt, dabei den Fuß in die Erde gestemmt und sie wie einen Teppich aufgewellt, konnte man eine winzige Person erkennen, die einen kleinen Berg hinaufwanderte.

Nun, die Person war natürlich nur aus der Ferne gesehen winzig. Mit ihrem breiten Strohhut und der ausgebleichenen Latzhose hätte man sie auf den ersten Blick mit einem Bauern verwechseln können. Auf den zweiten Blick erkannte ein guter Beobachter, dass es in Wirklichkeit ein Magier sein musste, denn nur Magier pflegten einen darart schlechten Geschmack in Hinsicht auf Kleidung und Stil.

Ein paar Schweißtropfen perlten der Person von der Stirn. An ihrem steten, nicht zu schnellen Schritt konnte man erkennen, dass sie das Wandern gewohnt war.

Diese Tatsache erschien verhältnismäßig ungewöhnlich für einen jungen Novizen der Magie, war doch gemeinhin bekannt, dass Zauberer dazu neigten, sich in dunklen Räumen aufzuhalten und den Staub von äonalten Büchern zu schnupern. Aber in diesem Falle ließ sich das Gesetz der Allgemeingültigkeit auf einen Handel mit dem Schicksal ein: Es sorgte dafür, dass der Junge kein besonders großes Interesse an kilometerlangen Bibliotheksregalen voller Wälzer aufwies,

wenn sich das Schicksal im Gegenzug bereit erklärte, an ein paar bestimmten Fäden im *großen Muster* zu zupfen...

Die betreffende Person ahnte natürlich nichts von alledem, doch sie war sich durchaus darüber bewusst, dass sie... anders war. Ihr Name lautete Deacon.

Deacon hatte in seinem noch recht kurzen Leben schon mehrere Berge bestiegen und dieser hier erschien ihm im Gegensatz zu den meisten anderen eher wie ein Hügel. Deacon war eine jener Personen, die immer ein wenig - nun - rastlos anmuten. Er befand sich schon seit längerem auf Wanderschaft und hatte die böse Vorahnung, dass die Reise, die er angetreten hatte, noch ewig dauern würde: Er suchte nicht nach einem bestimmten Ort; er befand sich auf der Suche nach sich selbst.

Der Gipfel war nah, Deacon konnte sein Ziel bereits mit bloßem Auge ausmachen. Eine kleine Ansammlung von Pfählen stand dort. Auf einem der Pfähle hatte sich ein kleiner Greis niedergelassen und genoss die Sonne. Es wäre eine Lüge gewesen, hätte man behauptet, seine Haut wäre braungebrannt. Er war schwarz wie Ebenholz, seine schlohweißen Haare wehten in einer leichten Brise und erweckten den Anschein, sich eigenständig zu bewegen.

Deacon legte einen Schritt zu.

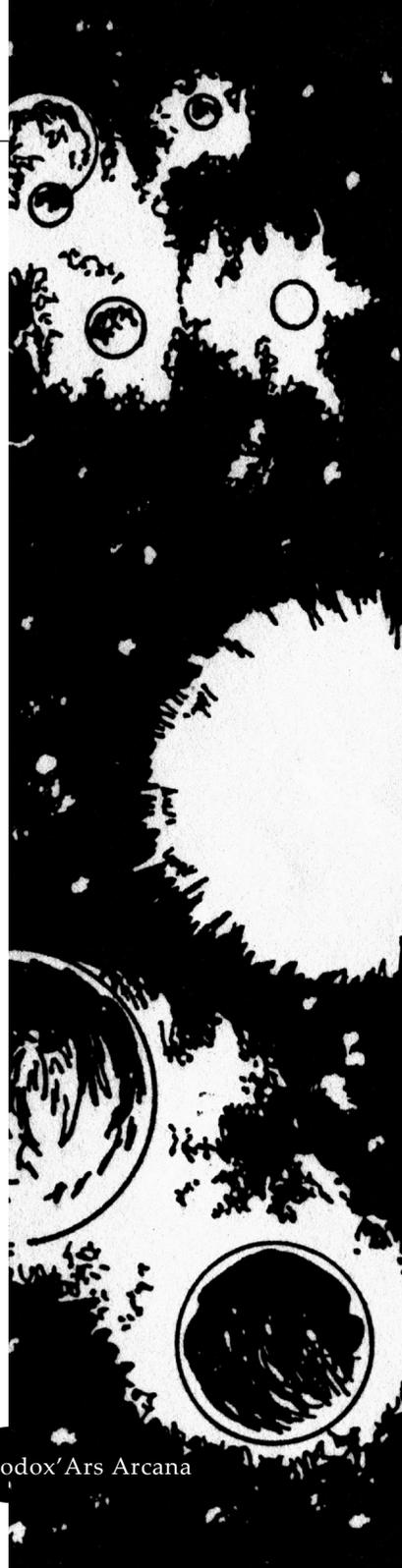
Der Alte würdigte ihn keines Blickes, als er vor dessen Pfahl trat. Auch als Deacon sich räusperte, hielt der Greis es nicht für notwendig, seine geschlossenen Augen zu öffnen. Deacon vermutete, dass seine Meditation derart tief war, dass sein Geist nicht mehr in seinem Körper weilte.

"Ähem", ließ sich Deacon höflich vernehmen und trat unwohl von einem Fuß auf den anderen. *Jetzt* zeigte der starre Kopf den Hauch einer Bewegung. Deacon hoffte, den Geist nicht zu einer unfreiwilligen Rückkehr gezwungen zu haben.

"Du stehst mir in der Sonne", sagte der Greis lediglich.

"Ich brauche deinen Rat...", meinte Deacon kleinlaut und achtete darauf, nicht zwischen der meditierenden Person und dem glühenden Ball am Himmel zu stehen.

Der Greis blinzelte und streckte dann die Hand aus.





"Nenn mich Merho", sagte er und sprang mit einem Satz vom Pfahl. Er war erheblich kleiner als Deacon, doch trotzdem vollbrachte er die Leistung, ihm direkt in die Augen zu sehen, ohne den Kopf auch nur einen Millimeter zu heben.

"Wohin bist du unterwegs? Du hast den weiten Weg doch sicherlich nicht auf dich genommen, bloß um mich zu sehen."

"Ich... ich befinde mich auf der Suche nach mir selbst."

"Ah", lächelte Merho. "Da kann ich dir helfen."

"Tatsächlich?"

"Ja. Du befindest dich direkt vor mir."

Deacon nickte resigniert. Merhos Augenbrauen hoben sich, und der Alte legte den Kopf schief. In einem freundlichen Tonfall sagte er: "Du scheinst wenig begeistert zu sein von meinen Worten. Nun, vielleicht kann ich dir trotzdem helfen. Nach was für einem Rat suchst du?"

"Ich, ähm..."

"Eher allgemeiner Natur oder hattest du etwas bestimmtes im Sinn?"

"Nun, ich... würde gern mehr über die Schattenwelt erfahren."

Der Alte schien nachdenklich. "Die Schattenwelt, wie? Unsere Schwesterwelt."

"Die Leute sagen, du wüsstest viel über sie."

"Die Leute sagen auch, dass es am nächsten Tag regnet, wenn der Maulwurf seinen Haufen höher als zwei Fuß aufwirft."

Deacon hielt es für besser, nichts zu erwidern.

"Wer hat dich geschickt?"

"Meine Lehrmeister."

"Deine Lehrmeister", wiederholte der Alte. "Zu was für einer Gilde gehörst du?"

"Es sind Magier, die-"

"Ah, *Magier*", sagte Merho und legte die gleiche Betonung in das Wort wie jemand, der "*Ah, Demokratie. Sieh her, wohin mich deine verdammte Demokratie gebracht hat!*" sagt.

"Kenne diesen Schlag", murmelte Merho weiter, während er zwischen den Pfählen dahintrottete. "Wollen immer alles *richtig* machen. Erachten sich als aufgeklärt. Haben sogar Anweisungen, in denen beschrieben ist, wie Anweisungen zu verfassen sind, wenn ich mich recht entsinne."

"Es ist keine der normalen Gilden", beeilte sich Deacon zu sagen. Er spürte, dass das Gespräch in die falsche Richtung zu driften begann wie ein Floß, das von einer unliebsamen Strömung davongetrieben wird. Er wusste jedoch nicht so recht, wo er das Paddel ins Wasser stoßen sollte, um umzudrehen.

Der Alte stellte ein ungewöhnlich freundliches Grinsen zur Schau. "Etwas besseres als die normalen Gilden, wie? Habt wohl die Magie neu definiert, mh? Wenn

nicht gar neu erfunden, was?"

"Wir, ähm..."

"Weiß gar nicht, wie oft ich mir das schon anhören durfte", fuhr Merho unbeirrt in seiner Predigt fort. "Wir sind besser als die, denn *wir* haben dies und jenes vollbracht, wohingegen *die* nur das und dies geschafft haben und überhaupt, *die* haben doch mit der ganzen Sache erst angefangen..."

Vor Deacons geistigem Auge zeichnete sich bereits das Riff ab, auf das ihn die Strömung unaufhörlich zutrieb. Sein kleines Floß würde unweigerlich daran zerschellen. Er entschied sich für den Sprung ins kalte Wasser.

"Ich bin der *Separator*." Seine Stimme blieb ruhig, während er es sagte, und er beobachtete, welche Reaktion die Enthüllung wohl auf den Greis haben mochte.

Dieser musterte ihn scharf, unterzog ihn einer Prüfung, während deren Dauer Deacon sich vorkam, als würden seine Eingeweide und sein Gehirn von innen durchleuchtet. Dann entfaltete sich ein Lächeln auf Merhos Gesicht wie ein sehr kompliziertes Origami.

"Nun, *in dem Fall* gehe ich davon aus, dass du ein vernünftiger junger Mann bist, der schon viel über sein Leben nachgedacht hat, ja?"

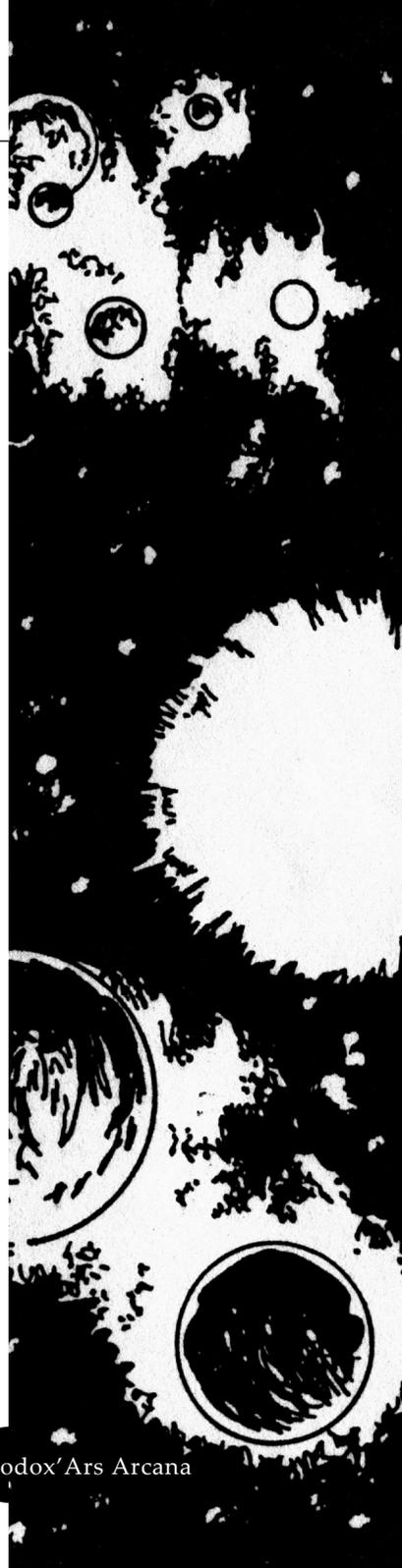
"Immerzu", antwortete Deacon.

"Dann solltest du dir einmal die Zeit nehmen, alles seinen eigenen Weg gehen zu lassen", flüsterte Merho plötzlich leise und deutete mit seiner Hand auf einen der Pfähle. "Nimm Platz."

Deacon betrachtete die Landschaft, die von den verschiedenen, unterschiedlich langen Pfosten geprägt war.

"Warum hast du so viele Pfähle hier? Die meisten anderen Weisen, die ich bis jetzt besucht habe, besaßen immer nur einen einzigen Pfahl zum meditieren."

"Meditieren? Hast du jemals auf einem so unbequemen Ding gesessen und versucht darauf zu meditieren, Junge?" Er betrachtete Deacon, als käme dieser direkt von der anderen Seite. "Ich sitze auf diesen Pfählen, weil sie mein verdammtes Rheuma lindern! Und ich habe deshalb so viele





von ihnen, weil es stinklangweilig wäre, den ganzen Tag nur eine einzige Aussicht genießen zu können..."



Die Prüfungen waren alles andere als einfach, doch Shayne hatte sie bewältigt, ohne auch nur einen Muskel zu viel zu beanspruchen.

Shayne bewältigte jede Aufgabe, ohne dafür lernen zu müssen oder sich näher mit der Sache zu beschäftigen. Die, die nicht wussten, wer er war, munkelten, er wäre anders als alle anderen, aber auf eine schlechte Weise.

Sein Lehrmeister beobachtete ihn und fühlte sich unbehaglich unter Shaynes Blick. Der junge Elf hatte besondere Fähigkeiten. Wenn er einem in die Augen sah, konnte man beinahe fühlen, wie sein Geist einem durch die Schädeldecke drang, im Verstand herumwühlte und ganz zufällig auf die Dinge stieß, die man für gut vergraben gehalten hatte. Und er schien fähig zu sein, solche Dinge im unpassendsten Augenblick zur Sprache zu bringen. Wäre er nicht der Separator gewesen... man hätte ihn vermutlich längst entfernt.

Shayne lächelte und starrte Kovko an. "Wie war ich?"

Kovko wandte seine Augen dem Übungsraum zu. Verborgene Fallen, die jemanden das Auge hätten kosten können, lagen aufgedeckt und zerstört neben Gerätschaften, die die völlige Aufmerksamkeit und Wachsamkeit der Prüflinge beanspruchten.* (Es existierten auch Vorrichtungen, die *absichtlich* von den etwas verborgeneren Vorrichtungen ablenken sollten. Nicht selten lauteten die Gedanken eines Schülers, der gerade eines dieser Geräte entdeckt hatte: *Hah! Diese Falle war aber leicht zu Aaaaaaaaaaaaaargh!*) Shayne hatte die Vorrichtungen mit der rechten Hand unschädlich gemacht, während er sich mit der Frage beschäftigte, wie er den restlichen Abend gestalten sollte. Natürlich war keines der Geräte eingestellt, die Prüflinge zu töten, doch konnten sie ihnen sehr wohl ernsthafte Verletzungen zufügen.

"Es sieht so aus... als hättest du bestanden." Kovko verzog das Gesicht.

"So wie alle anderen Prüfungen", brachte es Shayne auf den Punkt.

"Ja, ich..."

"Ist meine Ausbildung beendet?"

Kovko zuckte mit den Achseln. "Du *weißt*, dass sie noch nicht beendet ist. Kein Schüler verlässt diese Schule vor dem zweiundzwanzigsten Lebensjahr."

Shayne seufzte. Dies war alles so deprimierend. Irgendjemand hatte ihn mit einer Geschicklichkeit ausgestattet, die für drei Elfen gelangt hätte. Der Jemand hatte allerdings vergessen, ihm die Gebrauchsanweisung dafür zuzustecken.

Er lächelte. "Dann zeig mir etwas, das du besser beherrschst als ich."

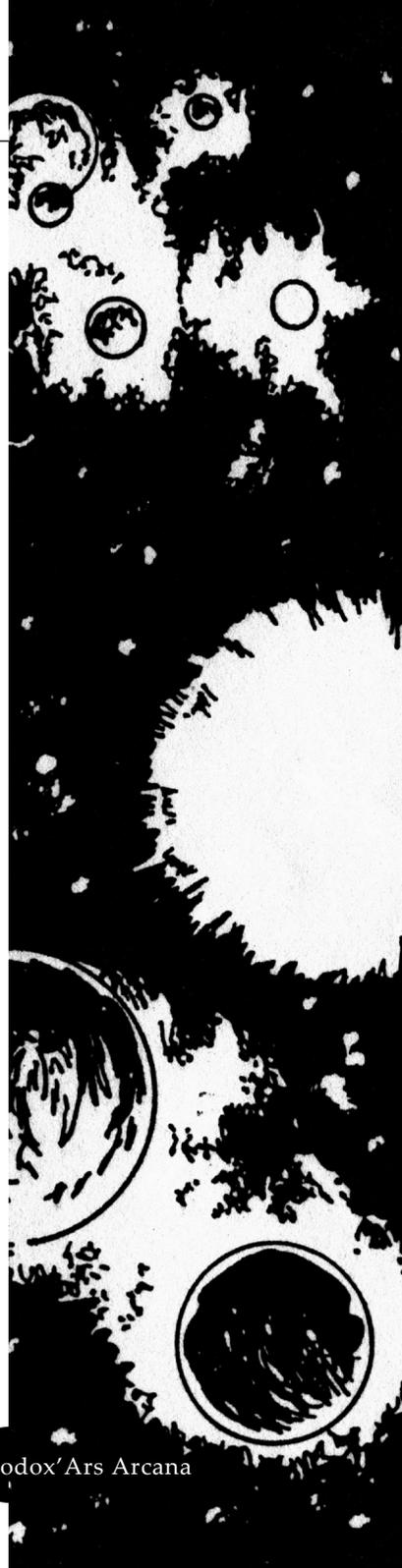
"Oh, ich..." Kovko war entrüstet. Er hatte lange und hart gearbeitet, um eine so hohe Stellung im Tempel zu erhalten. Seine gesamte Weltanschauung begründete sich auf der Tatsache, dass Alter und Wissen Respekt verdienten. Der Junge stellte ihn hart auf die Probe.

Shayne stand auf und verharrte einige Sekunden reglos vor seinem Lehrmeister. Angst spiegelte sich in Kovkos Gedanken wider. Furcht besitzt ein einfaches Muster, das von einem geübten Auge mühelos erkannt werden kann, auch wenn man keine telepathischen Fähigkeiten besitzt. Dabei wollte Shayne doch gar nichts Böses tun! Er hatte nicht vor, jemandem zu nahe zu treten, doch manchmal rutschten einem eben ein paar Dinge heraus, wenn alle versuchten einen wie einen Hasen in die Ecke zu drängen. Die Lehrer merkten bald, dass dies mit Shayne nicht funktionierte: Er neigte dazu, persönlich zu werden, wenn er unter Druck gesetzt wurde. Doch er benötigte keinerlei Beleidigungen dazu. Er fing einfach an, von Dingen zu sprechen, die ein Gehirn üblicherweise verdrängte. Man vergleiche ihn in dieser Hinsicht mit einem schlechten Gewissen, das auf zwei Beinen läuft und einen Mund besitzt. *(Die meisten Leute würden sich wahrscheinlich weitaus mehr um gute Taten bemühen, wenn ihr schlechtes Gewissen dazu neigen würde, ohne Unterlass in Zimmerlautstärke zu plaudern)

Kovko sah ihn mit weit aufgerissenen Augen an und befürchtete, jeden Moment etwas über sich selbst zu erfahren, das ihm in den nächsten Nächten jeglichen Schlaf rauben würde.

Shayne öffnete den Mund. Profundes Unbehagen erfasste den Lehrmeister und äußerte sich in weit aufgerissenen Augen. Glücklicherweise entwich Shayne lediglich ein Gähnen.

"Wenn du mir nichts mehr zu sagen hast, dann werde ich jetzt gehen."





Shayne war sich sicher, dass Kovko ihn nicht aufhalten würde. Er behielt Recht. Die langen Gänge der altherwürdigen Schule waren kalt. Es gab nicht viele Fenster. Ein paar kleine Gärten und der große Hof waren die einzigen Orte, von denen aus man den dunkelbraunen Himmel betrachten konnte. Die Welt *roch* nach Freiheit. Shayne wollte sie endlich ausleben.

Er war ein Gefangener. Die Schule sprach von sich als einen Ort, an dem seit tausenden von Jahren vielversprechende junge Dunkelelfen ausgebildet wurden. Wohin Shayne auch blickte, er konnte keinen solchen Elfen sehen.

Natürlich, er hatte Freunde. Jeder legte sich Freunde zu an einem Platz wie diesem. Wer hier keine Freunde hatte, überlebte nicht lang. Die Tage waren hart, die Nächte noch härter. Wenn die langen Stunden der Ausbildung vorbei waren, mussten Aufgaben erledigt werden, die dem Gemeinwohl dienten. Doch die Freunde, die man hier fand, waren wie Werkzeuge: Man bediente sich ihrer, wenn man sie brauchte, und legte sie ins Regal zurück, wenn man fertig mit ihnen war. Freundschaften wurden auf Zeit geschlossen.

Was konnte er tun? Die Frage bezog sich nicht ausschließlich darauf, was er innerhalb der Tempelmauern tun konnte. Sie war sogar noch relevanter, sobald er hier heraus kam. Was verdammt nochmal *tat* man, wenn man die Schule der Ewigen Nacht absolviert hatte? Gut, er konnte jemandem den Magen aus dem Bauch treten, während er ein mit Tassen gefülltes Tablett auf dem Arm trug - aber wieviel Gewicht hatte so etwas in einem Bewerbungsschreiben?

Das Schlimmste jedoch war etwas anderes. Es mochte für die restlichen Schüler nicht so tragisch sein, wenn sie den gigantischen Komplex nicht verlassen konnten. Sie besaßen etwas, das Shayne nur aus Erzählungen kannte und weil er es nicht besaß, konnte er sich auch keine Vorstellung davon machen: *Fantasie*.

Dieses winzige Wort bedeutete, dass man seine eigene Freiheit wenigstens *im Kopf* finden konnte.

Es war schlimm, wenn alles, was man hatte, die Realität war...



Ein wenig abseits der Stadt Snork ragte die Zitadelle der Farben in den Himmel.

Sie war das Heim der Magiergilde und somit einer der Orte in Krotos, von denen man in der Öffentlichkeit ausschließlich ehrfürchtig und mit Hochachtung sprach. * (schließlich konnte man nie wissen, ob nicht gerade einer dieser rachsüchtigen und eingebildeten Magier in der Nähe war und lauschte) Sie trug ihren sonderlich klingenden Namen deswegen, weil in ihr alle möglichen Arten der Magie praktiziert wurden. In Krotos gab es keine vorherrschende Form der Zauberei. So etwas erachtete man als primitiv. Länder wie Aradanien, in denen es heiß und schwül

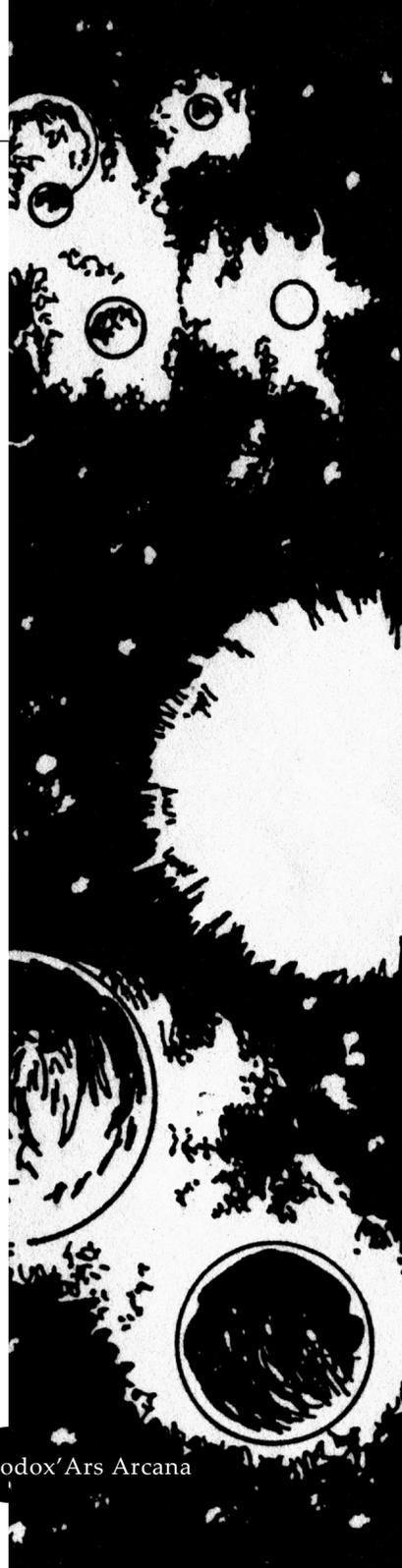
war und wo die Leute oft nichts am Leibe trugen außer ihrer Sonnenuhr, an *solchen* Orten war schwarze Magie noch verpönt.* (außerdem wusste jeder, der auch nur etwas über das Ausland wusste, dass man sich dort seltsame Krankheiten einfangen konnte und dass die Leute dort *Menschenfleisch* aßen **) (Natürlich gab es auch in Krotos allerlei Wesen, bei denen es als eine Delikatesse galt, wenn Menschenfleisch auf den Tisch kam - allerdings hatten sie wenigstens Tischmanieren). In der Zitadelle der Farben war alles erlaubt. Früher einmal hatte man Magie in so lächerliche Kategorien wie gut oder böse eingeteilt, doch diese Zeiten waren glücklicherweise vorbei. Wie hatte der große Magus Clemus einst gesagt: *In der Nacht sind alle Magier grau*. Oder jedenfalls so ähnlich. Kein Bewohner der Zitadelle konnte sich mehr an die Zeit der Gründung erinnern, doch noch immer gab es eine Statue des ehrenvollen Meisters Mandulin, die vor dem Eingang der Festung thronte. Unter ihr war, auf einem kleinen Sockel, folgendes Zitat angebracht: "Schwarze Magie? Warum sollte ich Angst vor ihr haben? Hier, nimm dieses Pulver, damit kriegst du sie wieder sauber."

Seit dieser Zeit jedenfalls durften in der Zitadelle der Farben alle Arten der Magie benutzt werden, wenn die Novizen nur darauf achteten, dass die Wände keine Flecken abbekamen. Die Jugend von heute konnte es sich einfach nicht vorstellen, was es kostete, eine Wand zu streichen.

Wenn man seinen Blick noch ein wenig umherstreifen ließ, fiel er bestimmt irgendwann auf die höchste Nadel, die aus der Zitadelle sproß: den Turm der Magier.

Die Aussicht vom Turm der Magier war außergewöhnlich. Nicht nur, dass durch die gebündelte Energie, die von dem Ort ausging, die restliche Welt wie mit einer Lupe vergrößert wurde. Auch alles andere schien von hier oben... fokussierter. Die Gedanken waren klar und rein wie die Luft, der Sauerstoff befreite das Gehirn von jeder unnützen Last.

Thamis jedoch kümmerte dies nicht. Dies war einer der wenigen Orte in der gesamten Zitadelle, an denen man auch





am Nachmittag nicht befürchten musste, vom Geschwätz einiger Novizen gestört zu werden. Ein dicker Wälzer ruhte in seinen Händen.

Manchmal übernachteten ein paar der Schüler hier oben. In einer dieser sternklaren Nächte konnte man viel über sich selbst erfahren. Man sagte, dass der Aufenthalt in einer Wüste den Geist reinigen würde. Nun, ungefähr das gleiche Ergebnis erzielte dieser Ort. Er hielt so etwas wie eine allesfüllende *Leere* bereit.

Doch das war es nicht, was Thamis interessierte. Es gab nicht vieles, das dem Jungen wertvoll war oder gar seine Aufmerksamkeit an sich fesseln konnte. Die höheren Magier verlangten von ihm, dass er sich *kümmerte*. Dass er es seinem Bruder Deacon gleich tat und nach Weisheit in der realen Welt suchte. Weisheit. Was hatte es damit auf sich? Hatte nicht ein gelehrter Mann einst gesagt, Weisheit wäre in Büchern zu finden?

Worte bedeuteten Thamis etwas. Geschriebene Worte. Er war fasziniert von ihnen. Man konnte ein ganzes Leben mit wenigen Worten auf einem paar Blatt Papier festhalten. Man konnte Wissen binden und es für spätere Generationen zugänglich machen. Doch nicht nur Worte waren wichtig. Thamis liebte auch Bücher. Die Bücher selbst.

Bücher waren der Schlüssel zum Verstand. Man musste nur mit ihnen umzugehen wissen und schon gaben sie die größten Geheimnisse des Universums preis. Natürlich, es hatte oft... Probleme gegeben. Thamis war sehr bedacht darauf, dass Bücher *richtig* behandelt wurden. Es hatte da einmal diesen Zwischenfall gegeben, als sein Mitbewohner ein Buch kopfüber und *aufgeschlagen* auf seinem Bett liegen gelassen hatte. Und das, obwohl *jeder* wusste, dass eine solche Tat nur eine Stufe unter dem Herausreißen einer ganzen Buchseite stand. Sie war schlimmer als ein Etselsohr...

Seit diesem Vorfall wohnte Thamis alleine. Und seinem ehemaligen Mitbewohner ging es auch wieder besser. *(Zumindest war er schon wieder in der Lage, feste Nahrung zu sich zu nehmen)

Es war alles so *ungerecht!* Niemand schien ihn zu *verstehen!*

Ein wenig Verständnis war alles, was Thamis sich wünschte. Vielleicht noch mehr Zeit zum lesen, ja. Aber sicherlich Verständnis. Er fragte sich, warum es so schwer sein musste, einfach nur man selbst zu sein...



Das Innere von Merhos Hütte sah aus wie eine Bibliothek. Das schien ein wenig verwunderlich, denn von Außen hatte sie um einiges kleiner gewirkt. In ihr jedoch bekamen die Dimensionen eine ganz neue Definition.

Ein Eingeweihter hätte erkannt: Die Hütte glich einem guten Buch. Es befanden

sich zwar nur aneinandergereihte Striche und Tintenkleckse, doch in der Gesamtheit machten sie viel mehr aus, als eigentlich in das Buch hineinpassen dürfte. Ein guter Roman lässt einen nachdenken und sprengt auf diese Weise die räumlichen Vorstellungen. So ähnlich verhielt es sich mit der Hütte.

All das Wissen, das in ihr lagerte, wirkte sich auf die Wirklichkeit aus wie Wärme auf Quecksilber: Sie begann, sich auszudehnen.

Bücherstapel füllten die Gänge zwischen den Regalen, die wiederum ihrerseits mit Büchern aufgestockt waren. Ein unvorsichtig benutztes Streichholz hätte genügt, um das ganze Haus in wenigen Sekunden zu Asche zu verwandeln.

Deacon wagte einen Sprung über einen kleinen Haufen vergilbter Wälzer, die in seinem Weg lagen. Merho beobachtete ihn nachdenklich. Er hatte ein paar der Werke zu einem Stuhl umfunktioniert und saß vor einem der wenigen echten Möbelstücke in der gesamten Hütte, einem Tisch.

"Hast *du* all diese Bücher geschrieben?", staunte Deacon.

"Kein Mensch könnte das", sagte Merho. "Es sind Geschichtsbücher."

"Jedes einzelne?"

Verträumt nahm Merho einen Folianten in die Hand. Das Buch besaß einen roten Einband und war etwas weniger dick als der Durchschnitt. "Es sind Geschichtsbücher der *besonderen* Art" betonte der Alte. "In ihnen findest du... Geschichten von Geschichte."

"Ich verstehe nicht ganz..."

"Sieh her." Deacon setzte sich neben den Greis. Merho fuhr mit den Fingern am Rande des Einbands entlang, dann öffnete er vorsichtig die erste Seite. Deacon fühlte ein eigenartiges Ziehen und hielt die Luft an. Dort, wo er Worte auf den Seiten erwartet hatte, war nichts. Doch trotzdem war das alte Papier dicht... beschrieben...

... Bilder begannen, sich zu formen...

Elfen zogen in einer kilometerlangen Karawane durch eine Wüste. Ihre schlanken Körper trotzten der Hitze, doch man konnte sehen, wie sehr der Marsch sie anstrengte. Statt



ihrer waldfarbenen Kleidung trugen sie Safran und Grau. Sie passten sich an. Der Sand knirschte unter ihren Füßen, der Geruch von Schweiß perlte über die Seite...

Deacon kniff die Augen zusammen, als Merho das Buch zuschlug.

"Es war... wie ein Traum", sagte er. "Ich konnte alles genau sehen... aber *was* war es?"

"Geschichte", lächelte der Alte. "Eingefangen in Büchern."

"Ist es... ein Trick?"

"Kein Trick. Und auch keine sonderbare Form von Magie." Merho rang mit sich, ob er dem Jungen sein Geheimnis anvertrauen sollte. Im Grunde genommen war es tatsächlich keine Magie und auch keine Zauberei. Es war *einfach*, wenn man wusste, wie man es anzustellen hatte. Doch ebensogut konnte man behaupten, es wäre einfach, eine Schlange zu beschwören. Wer lange gelebt und genug Erfahrung darin hatte, mochte es schaffen, ohne dass ihn die Schlange biss. Es war lediglich eine Frage der Zeit.

"Ich bin ein Buchbinder" gab Merho Preis. "Es gibt nicht viele von uns. Wir teilen uns die Geschichte. Jeder von uns bindet einen bestimmten Teil."

"Du *bindest* Geschichte? Davon habe ich noch nie gehört. Was genau bedeutet das?"

"Ich bringe die Vergangenheit auf diese Seiten. Sobald die Gegenwart zur Vergangenheit wird, lässt sie sich einfangen. Sie existiert in diesem Sinne nicht mehr, denn sie ist schon längst geschehen. Es ist bloß noch die *Erinnerung* an die Vergangenheit vorhanden. Deswegen kann ich sie in einem Buch binden."

"Mußt du dafür zugegen sein?"

"Nicht allzu nah. Nicht allzu nah", murmelte der Greis. "Es reicht, wenn ich aus der Entfernung beobachten kann. Viele Schlachten wären mein Tod gewesen, hätte ich sie aus der Nähe miterleben müssen. Nein, es reicht, wenn ich mich nah genug heranbegebe... und alles von einem sicheren Hügel oder Berg aus binde..."

Eine Idee keimte in Deacons Kopf und ließ sich auf seiner Zunge nieder. "Kannst du sie umschreiben?"

"Wäre die Vergangenheit in Worte gekleidet, könnte man es vielleicht bewerkstelligen", sagte Merho. "Doch das ist sie nicht."

"Und hast du schon einmal... eingegriffen?"

Merhos Antlitz verfinsterte sich. Deacon bekam das Gefühl, ungewollt ein Gewitter heraufbeschworen zu haben.

"Keine Intervention!", sagte der Alte. "In die Geschichte *darf* nicht eingegriffen werden. Das ist das oberste Gesetz eines Buchbinders. Wenn wir uns nicht daran halten würden... nicht auszudenken!"

"Ich wollte nicht-", begann Deacon, doch dann las er den Titel eines der Bücher,

auf denen er saß.: *Der Aufbau der Nar-Nar Brücke.*

"Was ist dort vorgefallen?"

"Wo?"

"Beim Aufbau der Nar-Nar Brücke. Ich wusste nicht, dass es etwas Wissenswertes darüber zu berichten gab. Etwas, dass sich in ein Buch zu binden lohnen würde."

Merho schenkte ihm einen abschätzigen Blick. "*Nichts* ist dort vorgefallen", gab er zur Antwort. "Und dann wiederum... *alles*."

Quälende Minuten der Stille vergingen, während Deacon sich fragte, welchen Fehler er gemacht hatte, um eine solche Antwort zu verdienen. "Du meinst...", sagte er schließlich. "Es spielt keine Rolle, ob jemand eine kleine Brücke baut oder eine Schlacht um ein mächtiges Königreich kämpft. Geschichte ist Geschichte."

Merhos Gesicht war eine Maske aus respektvoller Verblüffung und mißtrauischer Berechnung. Er nickte langsam. "Für die Geschichte ist jede Tat gleich viel wert", stimmte der Alte ihm zu. "Wir haben eine Redewendung bei uns: *Für die Geschichte ist es nur Geschichte*. Anderenfalls wäre es manchmal sehr, sehr schwer, die Arbeit zu erledigen, die ich verrichte. Doch du bist schnell von Begriff."

"Ich versuche so viel wie möglich zu lernen."

"Du solltest lernen, dass Wissen auch von dir selbst kommen kann. Nicht nur die Frage ist wichtig - sondern auch, an *wen* du sie stellst."

"Doch das, was ich erfahren wollte, kannst nur du mir sagen."

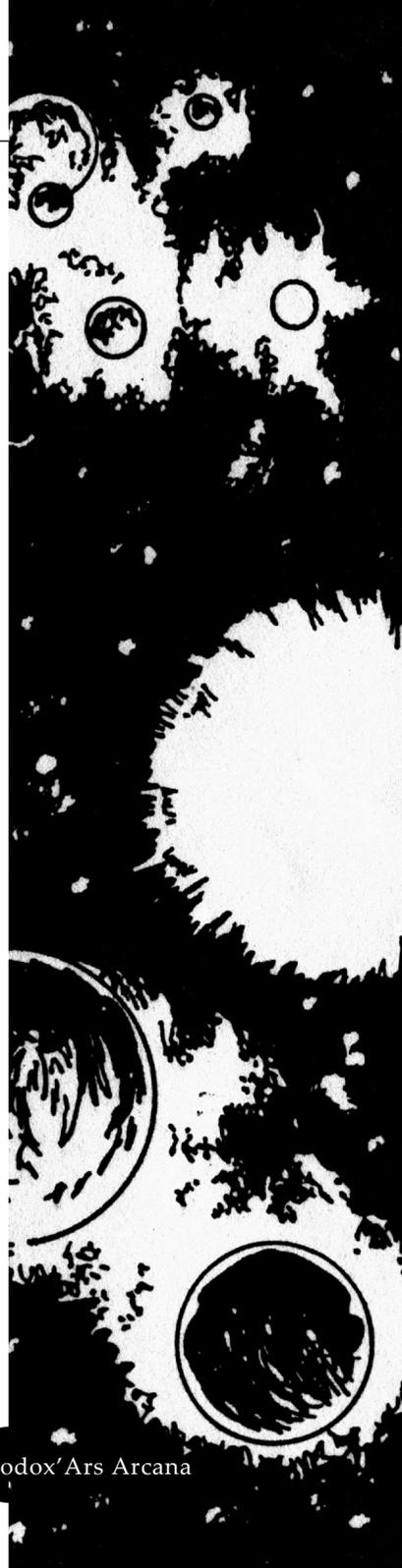
"Die Schattenwelt...", murmelte Merho.

"Ja."

"Viele Dinge weiß man von ihr. Manches ist die Wahrheit. Vieles eine Lüge. Es kommt auf die Perspektive an. Nimm dieses Buch." Merho hielt *Der Aufbau der Nar-Nar Brücke* in den Händen. "War dieses Ereignis gut oder schlecht?"

"Die Nar-Nar Brücke schuf eine Verbindung zwischen den Ländern Nartien und Rohan. Sie brachte Fortschritt. Sie ist gut."

"Dann sieh, wieviele Tiere und Bäume dafür sterben





mussten. War es aus ihrer Sicht auch gut?"

"Natürlich nicht, aber-"

"Aber?" Merho biß sich auf die Lippe. "Es gibt immer ein Aber. Aus jedem Blickwinkel. Das ist es, was ich dir über die Schattenwelt verraten kann."

"Ist das alles?"

"Hast du dir mehr erwartet?"

"Ich bin den ganzen Weg hier herauf gelaufen, um mir das anzuhören?" Ungeduld brodelte in Deacon wie Magma unter der Erde, bereit, sich einen Weg an die Oberfläche zu suchen. "Was ist nun mit der Schattenwelt? Man sagt, dort leben Monster! Stimmt das?"

"Aber ja."

Deacon wollte etwas erwidern, zögerte aber dann. "Böse... Monster?"

"Aber ja."

Wieder zögerte der Junge. "Aus welchem Blickwinkel betrachtet?"

"Ah", sagte Merho und lächelte. "Ah."



Dickflüssiger Kaffee perlte gemütlich durch die winzige Öffnung der Kanne und tröpfelte in die Tasse eines mindestens ebenso dicken und gemütlichen Mannes. Er saß an einem Tisch, umringt von mehreren anderen Männern, die gerade in eine Grundsatzdiskussion vertieft waren.

Er nahm Notiz von einem der jüngeren Magier, der sich vehement widersetzte, seine Kräfte nur zu Demonstrationszwecken gegenüber den Novizen zu gebrauchen. Nickel schüttelte nachdenklich den Kopf. Er hob die Brauen, als er den Worten, die durch den Raum flogen, folgte.

"Marcus", ließ sich einer der anderen, schon etwas betagteren Magier, vernehmen. "Es geht hier nicht darum, ein paar junge Großmäuler zu beeindrucken. Diese Schüler wurden *ausgewählt*, um zu fähigen Magiern ausgebildet zu werden. Wie sollen sie etwas lernen, wenn du ihnen nicht zeigst, wie sie es richtig machen müssen?"

"Sollten sie nicht erst die Theorie kennen, um mit der Praxis zu hantieren?"

Die Antwort hörte Nickel schon gar nicht mehr. Seine Ohren hatten sich nach Innen gestellt lauschten seinen eigenen Gedanken. Er machte sich Sorgen. Dieser junge Magus namens Marcus war vielleicht gefährlich. Zu schade. Er hätte es kommen sehen müssen, als er diesen Bengel noch unter seinen Fittichen hatte. Damals war der Junge noch feucht hinter den Ohren gewesen. Man hätte etwas aus ihm machen können. Jetzt war es dafür zu spät.

Gewissensbisse plagten Nickel. Er fühlte sich an einen anderen seiner Schüler

erinnert. Wie lange war es her? Zwanzig Jahre? Es kam ihm wie wenige Wochen vor. Auch dieser Novize hatte sich als herbe Enttäuschung entpuppt, als er sein Amt als ausbildender Magus angetreten hatte. Der Name schlich sich in Nickels Gedächtnis: Tanos. Er war ein so vielversprechender Schüler gewesen: strebsam, aufmerksam, bereit, sein Leben der Magie zu widmen.

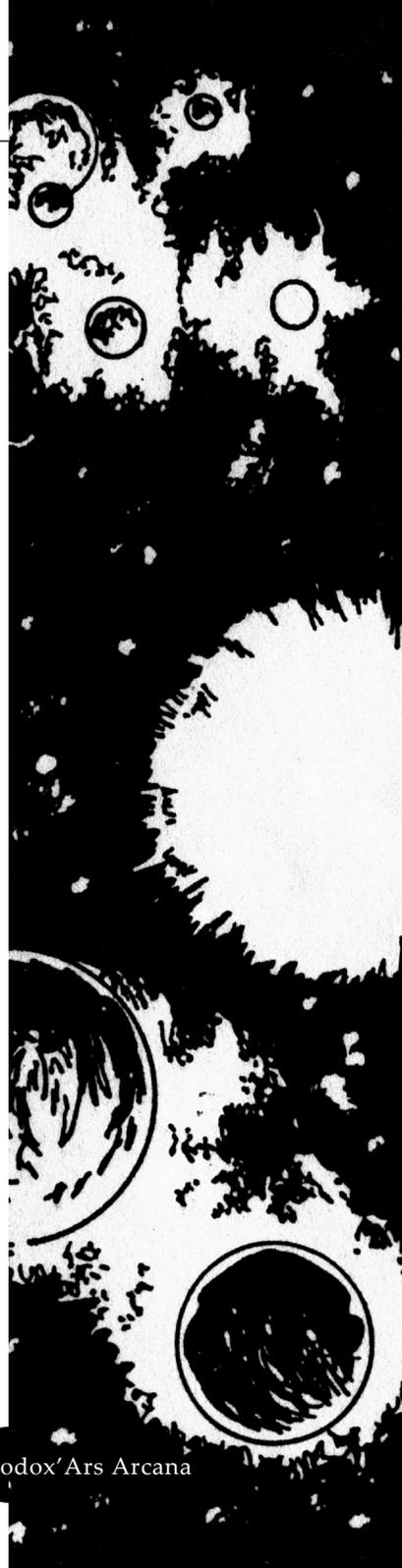
Doch schon die ersten Wochen im Amt eines Magiers hatten gezeigt, wie unbrauchbar Tanos für diese ehrenvolle Aufgabe war. Er hatte... *Ideen* gehabt. Gefährliche Ideen. *Und* er hatte es nicht für nötig erachtet, sich an die Vorschriften zu halten. Überdies - wer so von dem Gedanken besessen war, der Magie ihren eigenen Lauf zu lassen, konnte nicht ganz bei Sinnen sein. Magie *musste* bewacht und gelagert werden. Es wäre unverantwortlich gewesen, sie in der restlichen Welt einfach so... *umherfliegen* zu lassen. Das war schließlich die Hauptaufgabe eines Magiers - die Magie in sich aufzunehmen und somit harmlos für andere Bürger zu machen! Tanos dagegen hatte immer davon gesprochen, die *natürlichen* Rohstoffe der Magie zu nutzen...

Nickel fragte sich, wo Tanos jetzt sein mochte. Normalerweise wurde *kein* Magier aus der Gilde ausgestoßen, egal, was er angestellt hatte. Ein unfähiger Magus bekam eine Aufgabe zugewiesen, bei der er sich und den anderen nicht gefährlich werden konnte *(Was ganz offensichtlich eine ziemlich dumme Vorgehensweise war, denn dadurch wurden ausgestoßene Magier dazu verleitet, ihre Magie *erst recht* entgegen der Regeln anzuwenden). Er musste die Flure wischen oder Bücher archivieren, Lehrmittel sortieren oder Wache an Orten halten, an denen sich nie jemand zeigte. Es widersprach den Grundprinzipien der Gilde, ein unerwünschtes Mitglied unschädlich zu machen.

Manchmal bedauerte Nickel, dass er nicht das Recht besaß, die Gildenregeln zu ändern...



Einer von den kleinen Behältern, in denen man verbrauchte Magie sammelte, wurde in die gelbe Tonne gekippt. Tanos





rümpfte die Nase und wartete, bis der letzte Tropfen sich von der Dose gelöst hatte. Es gab sie erst seit ein paar Jahren. In jedem Stockwerk des Magierturms standen sie und warteten darauf, entleert zu werden: Gelbe, weiße und schwarze Tonnen.* (Weiße Tonnen für weiße Magie, schwarze Tonnen für Schwarze. Außerdem gab es noch eine stetig wachsende Anzahl von andersfarbigen Tonnen, von denen niemand mehr so recht wusste, wofür sie eigentlich gut waren, noch bevor der Antrag überhaupt genehmigt worden war. Das änderte jedoch nichts daran, dass man den Antrag bis zum bitteren Ende durchfocht.)

Diese Entwicklung war offensichtlich an ihm vorübergegangen, ohne dass er ein Wörtchen mizureden gehabt hätte. Es war die Idee von ein paar Novizen gewesen, die entdeckt hatten, dass man aufgebrauchte Magie durchaus noch einmal aufbereiten und verwenden konnte. Natürlich hatte es Streit gegeben und letztendlich hatten sich die alten Magier durchgesetzt und veranlasst, dass wiederverwertete Magie nur noch für Versuchszwecke genutzt werden durfte. Tanos hatte gelacht, als er davon erfuhr. Allein der Gedanke, Magie einzusperren, behagte ihm nicht im geringsten. Das war mitunter auch der Grund gewesen, warum er sich gegen die gängigen Lehrmethoden gestellt hatte.

Tanos war ein notorischer Großdenker. *(Überall im Universum gibt es Leute, denen ihre Welt zu klein ist. Auf Turriculum zum Beispiel (ein Planet, der nicht größer als ein durchschnittliches Nilpferd ist) existiert ein Stamm, der immer darauf achten muss, saubere Füße zu haben, da die Bewohner, wenn sie sich nachts zum Schlafen hinlegen, damit rechnen müssen, dass die Zehen, auf denen ihr Kopf ruht, ihre eigenen sind. Auf dem Planeten Neova Teva hingegen, der hundertmal größer ist als unsere Sonne, haben sich mehr als tausend intelligente Lebensformen entwickelt, die es bis zur Erfindung des Rads gebracht haben, ohne sich jemals gegenseitig über den Weg zu laufen. Und Morgen für Morgen (obwohl es auf Turriculum ungefähr hundertvierundneunzig Millionen Mal Morgen wird, bis es Neova Teva geschafft hat, seine Masse einmal um sich selbst zu wuchten) erwachen auf diesen Himmelskörpern Personen, die sich denken: Wieso nur muss ich auf einem Planeten leben, der genauso klein und beschränkt ist wie seine Bewohner?)

Er achtete die Welt im allgemeinen, war aber mit vielen Dingen im Besonderen unzufrieden. Es war nicht nur die Weise, wie ihn die Studenten ansahen, wenn er die schwarzen Tonnen zum Restmüll brachte und dort entleerte. Es war eher der Sinn des Lebens, der ihm zu schaffen machte. Er gab sich wirklich Mühe, positiv zu denken. Doch manchmal, wenn er einen der älteren Magier mal wieder dabei beobachtete, wie er versuchte eine Suppe mit Hilfe von Magie zu erwärmen und sich dabei die Finger verbrannte... dann... dann ertappte er sich bei dem Gedanken,

dass es vielleicht ein Fehler gewesen war, als der erste Affe vom Baum stieg, um nach dem brennenden Ast zu greifen...

"Heda", erklang die Stimme von Landull, einem der Ältesten. "Stehst da faul rum und philosophierst über die Welt, was?", lachte er höhnisch und machte sich nicht die Mühe, dem Müllmann in die Augen zu sehen. "Sieh zu, dass du das Zeug wegschaffst."

"Natürlich", murmelte Tanos und beeilte sich, die Tonnen davonzuschleifen.



Er war nur eine Gestalt unter vielen. Sein Gesicht wäre nur aus der Masse hervorgetreten, wenn man ihm eine rote Mütze aufgesetzt und eine Pappnase angeklebt hätte. Und vielleicht nicht einmal dann...

Er war zu alt, um von anderen Leuten als echte Gefahr angesehen werden zu können. Die grauen Haare hatte er kurz geschnitten, seine Züge umspielte immer ein leichtes Lächeln. Er wirkte wie ein netter älthlicher Herr, der den Vögeln im Park Brotkrumen zuwarf und lange Spaziergänge genoss.

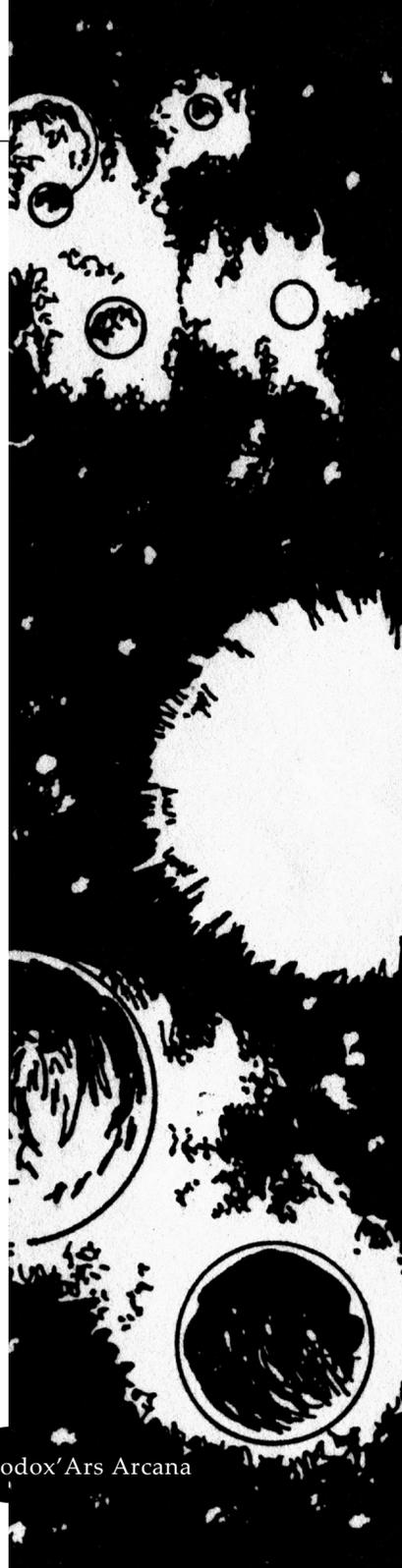
Seine Größe und sein breites Kreuz verbarg er durch seinen leicht gebeugten Gang und unter den weiten Kleidern, die er trug, fielen seine Muskeln nicht auf.

Er nannte sich selbst Creeper.

Er hatte sich alles, was er konnte, selbst beigebracht. Vielleicht war er deshalb so gut in allem, was er tat. Er hatte ganz einfach nicht die Möglichkeit gehabt, sich das fehlerhafte Verhalten anderer anzueignen.

Creeper wandelte auf der Straße wie der sprichwörtliche Wolf im Schafspelz. Er beobachte, ohne beobachtet zu werden. Wenn er von einem Verkäufer angesprochen wurde, lächelte und nickte er freundlich und ging steten Schrittes weiter. Er blinzelte in die Sonne und erfreute sich an ihrer Wärme, während er den kalten Stahl spürte, der unter seinem Mantel verborgen war.

Man konnte nicht von ihm sagen, dass er ein bösertiger Mensch war. Es brauchte Personen, die einen kennen, um so





etwas zu behaupten. Und solche Personen gab es für Creeper nicht. Er hatte keine Freunde, jedenfalls keine, von denen er wusste. Und er hatte keine Feinde. Dessen war er sich sicher. Wer sein Leben in der Einsamkeit verbringt, lernt, mit sich selbst klar zu kommen. Creeper hatte den Weg, den er eingeschlagen hatte, niemals bereut.

Er hatte wahrscheinlich mehr Zeit damit verbracht, sich selbst zu finden, als irgendein Mönch in einem Kloster. Es war ein weitverbreiteter Fehlglaube, dass man dann am meisten über sich selbst erfährt, wenn man tief in sich geht. *Wieviel* Selbsterkenntnis man erlangen kann, wenn man gezwungen ist, stundenlang in einer schattigen Ecke zu sitzen, ohne einen einzigen Muskel zu bewegen, lässt sich nur nachvollziehen, wenn man es selbst einmal getan hat. Creeper hatte sein ganzes Leben damit verbracht, in dunklen Plätzen zu sitzen, und wie gut er darin war, zeigte allein die Tatsache, *dass* er noch lebte.

In einem Wettkampf um Reglosigkeit hätte ein Toter neben ihm wie ein Nervenbündel gewirkt. Wenn er das Wort Kontinentaldrift hörte, suchte er nach den Haltegriffen. Bei ihm bekam die Redewendung 'er war die Ruhe selbst' eine völlig neue Bedeutung.

Jetzt trottete er gemächlich durch die Passanten und machte sich geistige Notizen zu seinem neuesten Auftrag. *Grenzer* hatte sich die sonderbare Figur genannt, die nichts außer einem Beutel voller Goldstücke zurückgelassen hatte. Er würde sich Informationen über diesen Grenzer einholen, sobald die Zeit reif dafür war. Im Moment musste er sich um etwas anderes kümmern. Der Grenzer hatte ihm genaue Anweisungen gegeben, die Creeper nur zu einem geringen Teil verstanden hatte. Doch für den Anfang reichte dieses Wissen aus. Alles weitere würde er zu einem späteren Zeitpunkt erfahren, hatte der Grenzer ihm mitgeteilt.

Creeper beugte seinen Rücken noch ein wenig tiefer. Die Menge umringte ihn. Er *verschwand* nicht in ihr. Er scharte sie um sich. Er war Teil der Menge...



"Ich möchte dir etwas zeigen", sagte Merho und verschwand hüpfend in den verschachtelten Gängen seiner Hütte. Als er zurückkam, trug er ein dickes Buch in den Armen wie ein Äffchen, das eine Kokosnuss an sich presst.

"Siehst du?", fragte er, als er mit den Fingern die Linien nachfuhr, die den Titel des Buches bildeten.

"Dorf Jericho, im Jahre 342", las Deacon vor.

"Eine alte Aufzeichnung", teilte ihm der Alte mit. "Sie verrät viel..."

"Über die Schattenwelt?"

"Über die tatsächliche Schattenwelt." Merho nickte bedeutungsvoll. Seine Dau-

men blätterten durch die Seiten und wenn Deacons Blick für den Bruchteil einer Sekunde auf einer von ihnen hängenblieb, war ihm, als besäße er plötzlich eine Erinnerung an etwas, das er nie erlebt hatte.

"Ah", lächelte Merho. Offensichtlich hatte er die Stelle gefunden, nach der er gesucht hatte. Er schlug die Seite auf.

Die Hütte verschwand und mit ihr Deacons Körper. Alles wurde dunkler. Ein Schatten, der in der Ferne geschwebt hatte, wurde klarer. Es war ein Dorf. Ein Hauch der Dämmerung lag bereits über den Dächern und die Häuser kamen näher. Sie - obwohl Deacon nicht sagen konnte, wo sie sich befanden - passierten eine Brücke und sahen ein Wirtshaus. Die Umgebung veränderte sich erneut und als die fließenden Schatten stehen geblieben waren, wusste Deacon, dass die Geschichte sie *in* das Wirtshaus gebracht hatte.

Mehrere Männer saßen an ihrem Stammtisch, jeder mit einem großen Krug Bier in der Hand. Ihre lauten, fröhlichen Stimmen hallten durch das Haus. Es herrschte gute Laune.

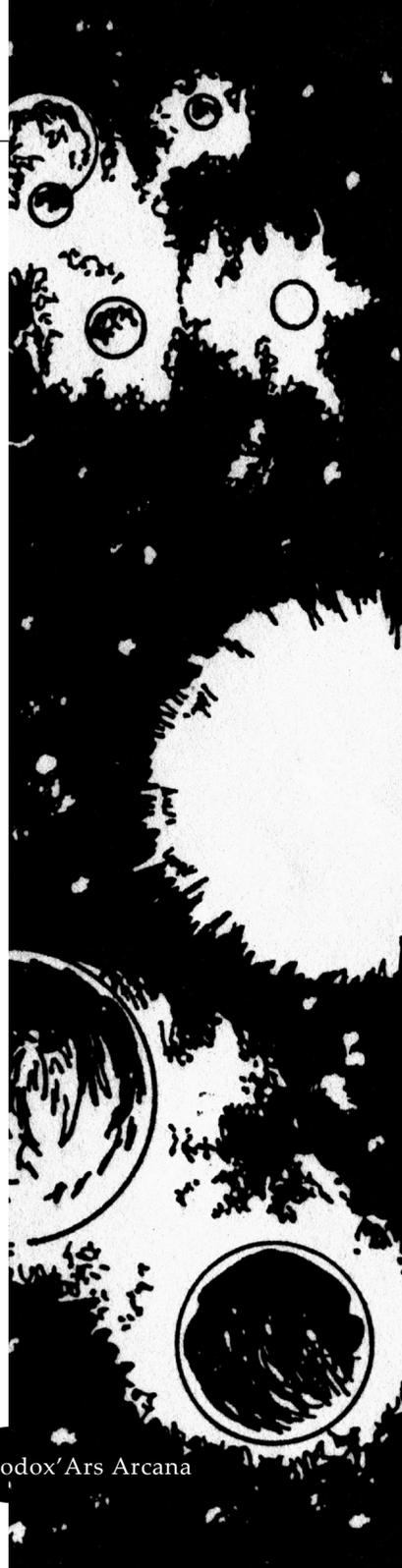
"Die Hexe hat es nicht besser verdient", sagte einer von ihnen, ein stämmiger Bär, der einen Urwald aus Haaren auf der Brust trug, in dem man ganze Plantagen von Drogen hätte anpflanzen können.. Er wischte sich mit dem Ärmel Schaum vom Mund und fokussierte seinen Blick auf die zwei Krüge in seiner Hand. Leichte Verwunderung zeigte sich auf seinem Gesicht, da er nur einen erwartet hatte. "Gebrannt hat sie... gebrannt..."

"Sie hat unser Dorf vergiftet", beeilte sich ein anderer zu sagen. Seine langen, traurigen Züge zeugten von viel Qual, die er überstanden hatte. "Meine arme, kleine Tochter hat sie auf dem Gewissen..."

"Ich dachte, deine Tochter sei ertrunken, als sie zwei Jahre alt war?", fragte einer der anderen.

Der Bär nickte so heftig, dass sein Bier überschwappte. Flecken gesellten sich zu früheren auf seinem Holzfällershemd. "Die Hexe hat sie ertränkt!"

"Aber sie kam erst viele Jahre nach diesem Unglück in unser Dorf", gab der Zweifler zu bedenken. Er schien nicht an seinem Leben zu hängen.





Der stämmige Mann grunzte unzufrieden. "Na und?"

Ein vierter schlug seinen Krug auf den Tisch, um Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. "Hat uns wahrscheinlich schon lange im Auge gehabt, dieses Biest!", rief er. "Ist doch sonnenklar! Hat uns beobachtet und uns belauscht... von *driiben*..."

"Oh, ja...", brummte der Bärige und fletschte die Zähne. "Verdammte Schattenwelt... daher kommen *sie* doch alle..."

"*Sie?*", fragte der Zweifler und erntete einen vernichtenden Blick.

"Sie. Diese... diese... Monster!"

Zustimmendes Murmeln am Tisch bestätigte diese These. Es konnte gar kein Zweifel daran bestehen, dass sie zutraf.

"Hexen, Kobolde... kommen alle aus der Schattenwelt und wollen uns unser schönes Leben zerstören!"

"Und immer müssen die kleinen Bürger etwas dagegen unternehmen!", fluchte der letzte der Runde, der sich bis jetzt zurückgehalten hatte. "Weil niemand sonst sich kümmert..."

"Oh, ich weiß nicht, ob-", begann der Zweifler erneut, doch dieses Mal ließ der Mann im Holzfällerhemd ihn nicht ausreden. Ein Schwall Bier ergoß sich über seinen Kopf. Vor Schreck ließ er seinen Bierkrug fallen, der dem Unglücklichen, dessen Tochter von der Hexe ertränkt worden war, die Finger brach.

Der Zweifler, der genügend gesunden Menschenverstand besaß, um nicht blind in den Tod zu laufen, duckte sich und entging nur knapp einer fliegenden Faust. Der Schlag ging jedoch nicht völlig daneben. Er traf den Bären.

Innerhalb von Sekunden flogen die ersten Stühle und es dauerte nicht lang, bis Kerzen kippten und vergilbte Vorhänge entzündeten.

Das Bild verschwamm und zeigte das Wirtshaus noch einmal von Außen. Flammen schlugen aus den Fenstern und das Feuer fraß sich durch den Giebel bis ins Nachbarhaus...

Ein leichtes Ziehen in den Schläfen beförderte Deacon in die Realität zurück.

"Jetzt hat dein Ausflug hierher sich doch noch gelohnt", sagte Merho. "Du hast soeben viel über die Schattenwelt gelernt."

Deacon öffnete den Mund. "Aber... aber... es war so *offensichtlich* falsch!"

Merho schien nicht zu verstehen. "Was war *falsch*?"

"*Alles* was diese Bauern gesagt haben!" Deacon war außer sich. "Ich... ich..."

Merho schüttelte den Kopf. "Es geschieht immer. Die ganze Zeit über."

"Was geschieht?"

"Die Schattenwelt. Sie *schwappt über*."

"Du willst mir doch nicht ernsthaft erzählen, dass diese Hexe, die in dem Dorf verbrannt wurde, tatsächlich aus der Schattenwelt kam!"

"Einerseits - nein. Andererseits - ja."

Perplex wartete Deacon, ob Merho ihm noch etwas mitzuteilen hatte, doch er schien es mit diesen Andeutungen auf sich zu belassen.

Das kann nicht sein, dachte Deacon. Er kann nicht ernsthaft von mir verlangen, ihm zu glauben! Er weiß, dass ich der Separator bin und mehr über die Schattenwelt weiß, als dass ich solchen Unfug für wahr halten könnte.

"Aber ja", sagte Merho und begann, sich einen Tee aufzubrühen.

"Aber wie-"

"Ich muss dich bitten, meine kleine Hütte und mich jetzt zu verlassen."

"Einfach so?"

Merho musterte den Knaben, der ein Mann sein wollte. "Natürlich *einfach so*."

"Aber das kannst du nicht", protestierte Deacon empört.

Merhos Miene verfinsterte sich. "Ach? Ich *kann* nicht? Zu dumm, fast wäre ich dem Irrglauben erlegen, dieses Haus gehöre mir. Ein Glück, dass ich jemanden habe, der mich eines besseren belehrt."

"Aber wieso-"

"Ich kann mich nicht erinnern, dir eine Genehmigung erteilt zu haben, mich in Frage zu stellen."

"Aber ich..." Deacon kniff die Augenbrauen zusammen und schnaubte verächtlich. "Nun denn... wenn du es so willst." Er öffnete die Tür und warf einen letzten Blick auf Merho. Dieser war vollauf mit seinem Tee beschäftigt und schien vergessen zu haben, dass er jemals einen Besucher gehabt hatte.

"Hhm", sagte Deacon und schmetterte die Tür hinter sich zu.

◇◇◇

Nickel schritt bedächtig einen der langen Flure der Zitadelle entlang, als er fast mit dem vergreisten Dung-Tsu zusammenstieß.

Nickel schüttelte den Kopf. Armer alter Kerl. Dung-Tsu



war einst ein großartiger Magier gewesen, bis ein fehlgeschlagenes Experiment ihm den Verstand geraubt hatte. Seither wandelte er durch die Flure wie ein Geist. Nickel hatte das Gefühl, dass der Greis noch immer vieles verstand, und tatsächlich gab es Momente der Klarheit, während derer man sich völlig normal mit Dung-Tsu unterhalten konnte* (jedenfalls so normal, wie man sich mit einem Erwachsenen unterhalten kann, der wenige Minuten zuvor mit aufopferungsvoller Hingabe einen Löffel an die Wand geschlagen hat, um einen Geheimgang zu finden).

Nickel hielt inne, als er Dung-Tsu etwas vor sich hinbrabbeln hörte. Der Name *Deacon* und das Wort *Besucher* hatten seine Aufmerksamkeit erregt. Wenn es auch nicht viel gab, das den hohen Magus interessierte, so waren die Belange, die die Separatoren betrafen, doch die Ausnahme.

"Dung-Tsu?"

Da der Greis sich nicht angesprochen zu fühlen schien, half Nickel mit einer leichten Berührung auf die Schulter nach.

Sofort ging Dung-Tsu in Abwehrstellung und lauerte in der Hocke, verfolgte jede Bewegung seines möglichen Angreifers...

"Ich bin *hier*, alter Freund."

"Oh..." Dung-Tsu drehte seinen Kopf, doch die Augen wollten offensichtlich in eine andere Richtung blicken. Er klopfte sich zweimal gegen den Schädel und schließlich waren die meisten seiner Sinne tatsächlich auf Nickel gerichtet. "Seltsamer Besucher...", murmelte er erneut, und kicherte in sich hinein. Der Magus stieß einen Seufzer aus.

"Was erzählst du da von einem Besucher, Dung?"

"Besucher?" Dung-Tsu wartete einen Moment, bis seine Gedanken wieder aufgeholt hatten. Nickel stellte sich den Verstand des alten Mannes oft wie eine Hindernisbahn vor: Er dachte die richtigen Gedanken und am Ende der Strecke wartete sogar ein Ziel. Doch leider blieben die Gedanken an jeder zweiten Hürde hängen und manchmal kehrten sie auf halber Strecke um, weil sie am anderen Ende der Bahn etwas Glitzerndes auf dem Boden entdeckt hatten.

Dung-Tsu kaute auf seiner Zunge, bis der Geschmack ihm zu fad wurde. Plötzlich glomm ein Leuchten in seinen Augen und ein Lächeln breitete sich auf seinem Gesicht aus. Die Gedanken hatten die letzte Hürde überwunden und soeben das Band vor dem Zieleinlauf zerrissen...

"Ah, Besucher", sagte er. "Natürlich. Er war vorhin da. War es der Vater von Meister Deacon, vielleicht?"

"Deacon hat keinen Vater mehr, mein Freund. Erinnerst du dich?"

Dung-Tsu testete diesen Gedanken aus, befand ihn für akzeptabel und nickte.

"Dann Meister Deacons Großvater vermutlich..."

"Erzähl mir, wer war dieser Besucher?"

"Oh, er hat gefragt, wo Meister Deacon ist. Er hat sich Sorgen gemacht. Ich habe ihm gesagt, Meister Deacon ist auf einer langen Reise... das stimmt doch, oder?" Der Greis runzelte die Stirn, als er sich zu erinnern versuchte.

"Mehr wollte er nicht? Wer war er?"

"Er hat gesagt, er würde später wiederkommen, um Deacon zu besuchen. Ah, und er hat gefragt, wo Thamis ist..."

Nickel atmete schwer. "Thamis?"

"Ja, Meister Thamis..." Ein zufriedenes Lächeln umspielte Dung-Tsus Lippen, als er an den Jungen dachte. Von all den Novizen brachte Meister Thamis ihm den meisten Respekt entgegen und hatte immer eine kleine Süßigkeit für ihn in der Tasche...

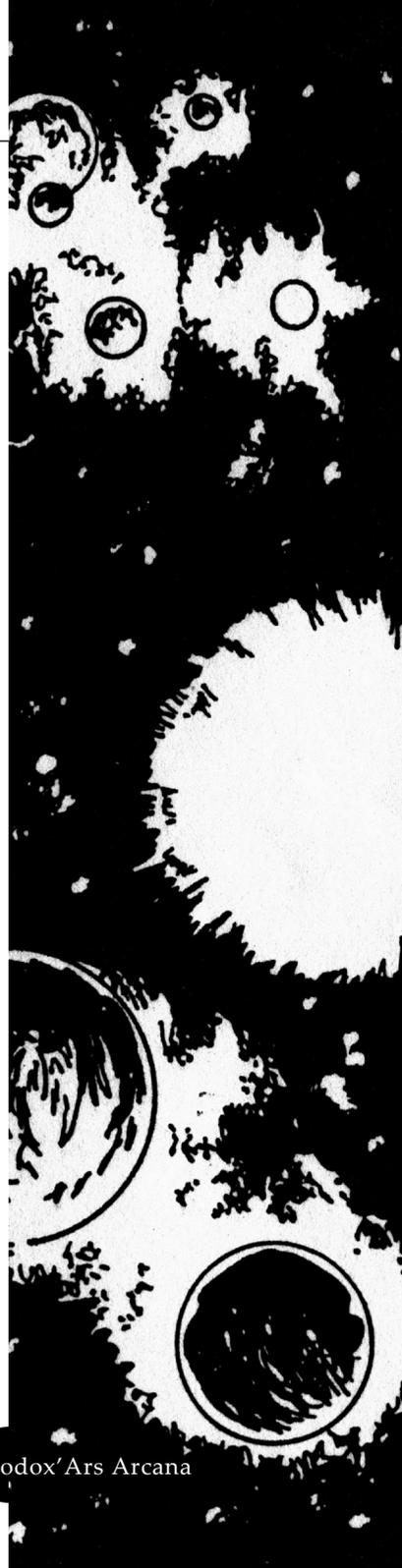
"Was hast du ihm gesagt?"

"Ich habe ihm gesagt, wo er Meister Thamis finden kann. Den zweiten Flur links, habe ich gesagt, und von dort aus nur noch gerade-"

Das Geräusch von Nickels Schritten verhallte auf dem Flur. Der mächtige Umriss wurde kleiner und verschwand hinter der nächsten Ecke. Aus verständnisvollen Augen sah der Greis ihm nach.

"Verdammt!" murmelte Tanos, der bei den schwarzen Tonnen stand und das Gespräch belauscht hatte. Dann nahm auch er die Beine in die Hand und setzte Nickel nach. Der Magiebeutel, den er in der Hand gehalten hatte, klatschte zu Boden und breitete seinen Inhalt über den Fliesen aus. *(Später am Tag würden ein paar Novizen eine unliebsame Begegnung mit halbverbrauchter Magie haben, die sich in Form von spontanen Regengüssen innerhalb des Gebäudes manifestierte. Doch zu diesem Zeitpunkt war Tanos schon längst nicht mehr in der Zitadelle.)

Weiter geht's mit Teil 2 im Trodox 38





Dornröschen

Die Straßen schimmern bläulich unter dem dunklen Teppich der Nacht. Es hatte geregnet, aber der frische Duft in der Luft war schnell wieder den städtischen Gerüchen gewichen. So war es immer und so würde es auch immer bleiben. Nichts regt sich. Es scheint beinahe so, als ob alles wartet, bis jemand die Stille bricht.

Und da, ganz plötzlich, ertönt ein metallisches Quietschen und hallt die Straße hinunter. Kettengerassel wird laut. Im

falen Schein einer alten Messinglampe teilt ein mächtiger Reifen eine Pfütze. Zwei derbe Cowboystiefel folgen dem Gummi. Das Fahrgestell des schweren Eigenbaus federt ein wenig nach, als der bärtige, massige Mann auf ihr Platz nimmt.

Heute würde er sie bekommen. Er wusste es ganz genau. Sie würde ihm nicht widerstehen können. Schon vor ein paar Wochen hatte ein Spinner in einer miesen Kneipe von dem wunderschönen Mädchen Dornröschen erzählt.

„Ein seltsamer Namen, fast wie im Märchen.“

Wieso war ihm das nicht schon früher aufgefallen? Seltsamerweise hatte er diese vielleicht gar nicht existente Schönheit nicht vergessen können, er, der sonst lässig über alles und jeden erhaben hinwegblicken konnte. Er musste sie mit seinen eigenen Augen sehen.

Souverän gleitet der Schlüssel in das Schloss der Maschine. Ein lockerer Tritt auf den Starter, und da ist es auch schon, das heisere Blubbern des 1,6-Liter-Choppers.



oder nicht?

Das Brüllen der beiden Auspufftöpfe verhallt schnell in der Ferne. Schon bald tauchen an der Landstraße die ersten Dörfer auf. Nach einer Stunde schließlich werden die Schemen einer Burg im Licht des Vollmonds auf einer Hügelkuppe sichtbar. Der Vierzylinder verröchelt. Wind pfeift durch seine dunklen Haare. Ein kleiner Sprung; mit saugendem Geräusch graben sich die harten Sohlen der Ledertiefel in den regennassen Boden. Meter für Meter kommt er dem alten Mauerwerk näher.

„Was suchst du hier zu so später Stunde, mein Sohn“, ertönt es unvermittelt aus dem Dunkel einer Hecke an der Burgmauer.

Eine gebrechlich wirkende, alte Frau tritt hervor und mustert den Ledernen.

„Schieb ab, Alte!“

„Man, ist die hässlich. Sieht fast aus wie ne böse Fee“, fährt es ihm durch den Kopf. Beinahe hätte er bei dem Gedanken lachen müssen. Zeternd entfernt sich das Fraueninferno. Eine Dornenhecke versperrt dem Prinzen den Eingang zum Turm.

Ein gezielter Tritt streckt die Tür dahinter nieder. Die Dornen reißen das Leder auf. Doch er geht ungehört weiter, zuerst die glatten Stufen im Dunklen hinauf. Am Ende steht er in einem runden Turmzimmer, in dessen Mitte ein altes, vermoderter Himmelbett Platz gefunden hat. Der Mond wirft bizarre Schatten durch die Fenster. Er erkennt das wunderschöne Mädchen auf dem Bett. Sie liegt etwas verrenkt da. Merkwürdig!

Ein kleiner Schatten neben ihrer Hand rollt plötzlich zum Bettrand. Gerade noch vor dem Herunterfallen kann er die Hand aufhalten.

„Was, das ist ja ne Spindel. Scheiße, das wird mir jetzt echt zu uncool. Bin ich hier im Märchen, oder was?“ Ein satter Tritt lässt die hölzerne Spindel an der Wand zerschellen. Schon kurz darauf knattert der Eigenbau die Straße Richtung Stadt zurück. Er trägt dieses Mal seine Sonnenbrille und ein unwirkliches Lächeln liegt auf seinen Lippen. Einfach märchenhaft.

Nils Rehm



die
schlafende
schöne

Ein Abenteuer für **Pendragon** von Daniel Neugebauer

Außerdem zog sich rings um das Schloss eine Dornenhecke, die jedes Jahr höher wuchs, sodass das Schloss bald nicht mehr zu sehen war.

Brüder Grimm „Dornröschen“

Weit im Norden von Camelot, dort wo die Themse durch den Campacorentin Forest fließt, steht mitten im Wald eine verzauberte Burg, von Rosenranken umwachsen. Darin ruht im höchsten Turm auf einem weißen Bett eine wunderschöne Prinzessin im traumlosen Schlaf. Viele Ritter haben bereits nach der Schönen gesucht, doch keinem ist es bislang gelungen, siegreich zurückzukehren. Es heißt, dass nur derjenige, der die schlafende Schöne aufrichtig liebt, sie aus ihrem Schummer mit einem Kuss wecken kann. Viele Jahre sind vergangen, seit die letzten Ritter auszogen, um die Burg zu finden und die Geschichte geriet nahezu in Vergessenheit.

Zusammenfassung

Das Abenteuer führt einen einzelnen Ritter oder eine Gruppe durch den verzauberten Campacorentin Forest und bringt sie schließlich zur Burg der schlafenden Schönen Annice. Dort entpuppt sich Annice als ein blutsaugender Vampir und ver-

sucht die Ritter zu töten. Nur ein frommer Ritter kann den Fluch von der Rosendame nehmen und ihr ewigen Frieden schenken. Sollte er sie auch noch wahrhaft lieben, so kann der Fluch von ihr genommen werden. Doch dazu muss ein Schergerge der Göttin Juno selbst besiegt werden!

Hintergrund

Annice, die schlafende Schöne, stellte einst selbst die Anmut so mancher Göttin in den Schatten. Ihr Haar war schwarz wie Ebenholz, ihre Haut weiß wie Schnee und ihre Lippen rot wie Blut. Dies alles gefiel der Göttin Juno nicht und eifersüchtig verfluchte sie Annice zu einem Dasein in todlosem Schlaf. Fortan sollte sie nur erwachen, um sich vom Blut der Lebenden nähren. Und nur ein wahrhaft frommer Mann könne ihr den ewigen Schlaf schenken und einer, der sie wahrhaft liebt, könne sie nach ihrem Tod mit einem Kuss erretten.

Eine Dame in Not?

Die Ritter können über vielerlei Wege von der Geschichte der schlafenden Schönen erfahren. Doch egal, wie sie auf die Legende aufmerk-



sam werden, sie werden lediglich davon hören, dass eine Maid zu ewigem Schlaf verflucht wurde, weil sie die Schönheit einer Göttin in den Schatten stellte. Erlösen könne man sie mit einem Kuss aus wahrer Liebe heraus. Doch keiner schaffte es bislang, sie zu erlösen und nie kam ein Ritter von seiner Fahrt zurück.

Der Spielleiter sollte kein Wort über den Vampir verlieren, denn das soll eine böse Überraschung bleiben.

schenseele wagt sich so tief in den verzauberten Wald und so sind die Bäume seit Jahrhunderten von den Äxten der Holzfäller verschont geblieben. Eine Probe auf [Jagd -5] ist nötig, um sich nicht im Wald zu verirren. Gelingt die Probe, geht es weiter zum Baumkreis. Misslingt die Probe, haben sich die Ritter im Wald verirrt.

Verirrt?!

Wer sich im Wald verirrt, würfelt mit



Die verzauberten Wälder

Düster ragen die Äste über die ausgetretenen Pfade des Waldes. Keine Men-

1W6: (1) Die Themse! Ein guter Orientierungspunkt [+5 Jagen], um den Weg zum Baumkreis zu finden

(2) Eine alte Hütte im Wald. Eine schöne

Hexe bereitet ein köstliches Mahl und bietet ihr Bett für die Nacht an [Faul] und [Lüstern]. Bleibt der Ritter, stiehlt die Hexe ihm 1W6 Lebensjahre. Im Kampf verwandelt sich die Hexe in einen Bären

(3-4) Ein Eremit bittet den Ritter, seine Sünden zu beichten [ehrlich]. Sagt der Ritter die volle Wahrheit, weist ihm der Eremit den Weg zum Baumkreis

(5) Auf einer Lichtung steht ein zer-schlissenes Zelt mit einem Wappen aus längst vergangener Zeit. Auf einer Liege ruht ein verstorbener Ritter. Er hat eine Karte zur Burg der Rosendame [+10 Jagen]

(6) Ein Apfelbaum mit nur einer feuerroten Frucht! Er wird von einem weißen Löwen bewacht. Mit drei Fertigkeiten muss man ihn gewinnen, um den Apfel zu erhalten. Auch ein Kampf ist möglich. Doch stirbt der Löwe, verdorrt auch der Apfel. Die Frucht kann dreimal alle Wunden heilen.

Nach einer Begegnung kann der Spieler einen weiteren Wurf auf *Jagen* ablegen (mitsamt etwaiger Boni), um den Weg zum Baumkreis zu finden. Misslingt dieser, sollte die Tabelle *Lost in the Woods* aus dem GRW zurate gezogen werden.

Der Baumkreis

Wer sofort den Weg zum Baumkreis findet, trifft auf den Blauen

Ritter (Werte: Berühmter Ritter). Dieser fordert sein Gegenüber zum Duell heraus. Gewinnt der Blaue Ritter, verlangt er einen Wunsch, den der Ritter nicht abschlagen darf (siehe unten). Gewinnt der SC, muss der Blaue Ritter ihm einen Wunsch erfüllen. Der Blaue Ritter ist ein magisches Wesen aus dem Feenreich und der Spielleiter sollte entscheiden, was in seiner Macht steht und was nicht.

Wünsche des Blauen Ritters

Wann der Blaue Ritter seinen Wunsch einfordert, liegt beim Spielleiter. Es könnte sofort sein, es könnten Jahre vergehen oder es könnte sogar der Sohn des SCs sein, der den Wunsch erfüllen muss. Gewürfelt wird mit 1W6:

- (1) Dient mir ein Jahr in meinem Reich in Arkadien, dem sagenhaft Reich der Feen
- (2) Gebt mir die Hand eurer erstgeborenen Tochter
- (3) Bringt mir ein magisches Geschenk innerhalb eines Jahres
- (4) Lasst mich euren jüngsten Sohn als Knappen nehmen
- (5) Gewährt meinem Volk freien Durchlass auf eurem Lehn
- (6) Richtet ein Fest für meine Familie aus, auf das selbst in 100 Jahren noch davon gesprochen wird!



Die ungewachsene Burg

Vom Baumkreis aus führen dunkelrote Rosenblüten in Richtung der Burg. Das Gemäuer mit den hohen Türmen und der zinnenbewehrten Mauer ist völlig mit Rosenranken bewachsen. Nur mit der Klinge kann man sich einen Weg hinein bahnen.

In der Burg liegen Helden in rostigen Rüstungen mit Rosenranken überwachsen. Annice ruht im höchsten Turm. Die Ranken wachsen hier so dicht, dass kein Tageslicht hineinfällt.

Der schlafende Schrecken

Reglos liegt sie da auf ihrem weißen Bett: ihr Haar so schwarz, ihr Gesicht voll Anmut und Liebreiz. Jeder Ritter, der sie so sieht, darf auf der Stelle eine [Liebe] zu Annice entwickeln (2W6+6).

GRO 13	Bewegen	3
Schw. Verletz.		17
GES 15	Schaden	5W6
	Niederschlag	13
STR 14	Trefferpunkte	30
KON 17	Rüstung	5
Aussehen		18
Fertigkeiten:	Zähne und Klauen	15

Will ein Ritter nun Annice erlösen, so braucht er nur vorzutreten und sie zu küssen. Doch sobald seine Lippen die ihren berühren, spürt er eine unmenschliche Kälte im ganzen Leib und die Schöne schlägt die Augen auf. Ihre Mund ist

weit aufgerissen und sie entblößt spitze Fangzähne. Wer nun einen Wurf auf [Fromm] schafft, den kann der Vampir in dieser Runde nicht angreifen. Außerdem erhält der Ritter einen +5-Bonus auf einen Angriffswurf gegen den Vampir. Bei einem kritischen Treffer verbeißt sich Annice im Hals des Ritters. Schafft er es



nicht, sie in der nächsten Runde mit [Schwert -5] von sich zu schlagen, raubt sie ihm 1W6 KON. Andere Ritter können Annice weiterhin angreifen, allerdings auch mit einem Malus von -5, um den Gefährten nicht zu treffen.

In Liebe verfallen

Wer allerdings eine [Liebe] zu Annice entwickelt hat, der muss seine [Liebe] gegen das [Aussehen] des Vampirs testen. Schafft es Annice, den Ritter zu becirchen, so kann er keine Klinge gegen sie erheben. Gelingt der Wurf auf [Liebe] hingegen, so erhält der Ritter die üblichen Boni um Annice anzugreifen. Er weiß, dass nur die Liebe Annice erretten kann.

Leben nach dem Tod

Ist Annice gepfählt, muss der Ritter mit der erwachten Liebe sie ein weiteres Mal küssen. [Volksweisheit +5] kann hier helfen, um sich zu erinnern. Mit einem Mal verschließen sich alle Wunden und Annice erwacht aus

einem langen, traumlosen Schlaf. Der Ritter darf seine Liebe anschließend um 1W3 erhöhen, schließlich hat hier wahre Liebe gegenüber dem Schrecken gesiegt!

Der Rankendrache

Doch kaum ist Annice vom Fluch befreit, greift Junos Scherge an. Alle Ranken bewegen sich zum Burghof und verknüpfen sich zu einem gewaltigen Rosenrankendrachen. Seine Augen sind glutrot. Die Zähne lange Dornen und wütend stürzt er sich in den Kampf gegen die Ritter (siehe Werte eines Wyvern, nur dass der Rankendrache nicht fliegen kann).

Siegreich!

Ist der Rankendrache besiegt, zerfallen die Ranken zu Staub und werden vom Wind davongetragen. Sollte der Ritter Annice zu seiner Frau nehmen, so ist diese Burg nun sein Lehen.

Ruhm

10 für das Durchqueren des Waldes
25 für das Besiegen des Blauen Ritters
50 für das Besiegen von Annice
25 für die Rettung Annices
100 für den Tod des Rankendrachs



Rollenspiel in der Welt von Sherlock Holmes



Private Eye

Abenteuerband #8

Spur ins Dunkel

Neu!

Außerdem erhältlich:

- Private Eye Regelwerk
- Geister der Vergangenheit Abenteuerband #7
- Perfekte Verbrechen Abenteuerband #6
- Tiefe Wasser Abenteuerband #5
- Der Millionencoup Abenteuer- und Quellenband #4
- Tod und andere Unannehmlichkeiten Abenteuerband #3
- Der Schrecken von Randall Castle Abenteuerband #2

Alle Informationen im Internet:
www.redaktion-phantastik.de

