

TRODOX

Ä R S A R C A N A

SCIENCE
FICTION-
ROMAN:

DIE GRENZWELT - Teil 4



#40

Das Fanzine für neugierige &
experimentierfreudige Spielinteressierte



Intro

Moin, moin, lieber Leser!

Der Roman geht weiter. Dieses Mal kreuzen sich erste Linien in der Geschichte und die Lage spitzt sich zu. Ihr könnt also gespannt sein. Im kommenden *Trodox 41* gibt es dann den fünften Teil.

Neben Dirk Wonhöfers unterhaltsamem Werk gibt es auch dieses Mal wieder einen kleinen spielbaren Teil. Daniel Neugebauers „Winterballade“ ist ein Szenario für Pendragon (das an RuneQuest angelehnte Rollenspiel in König Artus Welt) mit geradezu klassischem Inhalt - spielbar als Solo- oder Gruppenqueste.

Und wegen der Nachfragen noch einmal: Ja, auf der *Trodox*-DVD sind jetzt wirklich alle Ausgaben von *Trodox* und dem Vorläuferfanzine *Pegasus* im PDF-Format. Das Textarchiv bleibt aber weiterhin auf die Inhalte der *Trodox*ausgaben beschränkt.

Denn mal wieder: „*Viel Spaß beim Lesen und Spielen!*“

Nils Rehm, TX-Redaktion

Der Trodox

- ars arcana -

Rollenspielerzeitschrift, Nr.40, 27.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, Malte Schmidt, C-Archiv

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 4/7*:
Die Grenzwelt

34 *Pendragonszenario*:
Winterballade

Anzeigen:

Seite 33 - www.trodox.de

Seite 40 - Private Eye



DIE GRENZ

Die Zitadelle der Farben schimmerte im breit gefächerten Spektrum der Magie. Alle Zauberer befanden sich in heller Aufruhr. Mittlerweile wusste jeder, dass dem Separator etwas zugestoßen war und das konnte das Ende der Welt bedeuten. Außerdem wusste jeder, dass nun größte Vorsicht und gewissenhaftes Vorgehen angesagt waren, was darin resultierte, dass jeder den anderen bei der Arbeit behinderte und nichts passierte.

Somtос überblickte das Wirrwarr von Köpfen, Hüten und in die Luft erhobener Hände und versuchte den zweitobersten Magier der Gilde ausfindig zu machen.

Er seufzte und ließ sich in einen Sessel zurückfallen. Glücklicherweise hatte er sich bereits Nickel vom Hals geschafft, der den Angriff auf Thamis als einen persönlichen Affront betrachtete. Der dicke Zauberer war ohne Zweifel ein guter Lehrer, aber wenn es darum ging, einen kühlen Kopf zu bewahren, hätte Somtос lieber den Teufel um Hilfe gebeten.

Die Lage war ernst, aber nicht *zu* ernst.

Es hatte schon früher Versuche gegeben, sich des Separators zu entledigen. Meistens waren es irgendwelche religiösen Gruppen gewesen, die für einen bestimmten Zeitpunkt den Weltuntergang vorhergesagt hatten und sich nun sicherstellen wollten, dass sie auch Recht behielten.

Die Blätter des Buches klappten beiseite, während der Oberste Magier seine Finger befeuchtete und eifrig nach Anhaltspunkten suchte. Es war zwar so gut wie unmöglich, aber alle Dinge, die *möglich* waren, hatte man bereits ausprobiert.

Einer der Novizen hatte mit ein paar anderen Schülern einen Zauber konstruiert, mit dem man an einen beliebigen Ort auf der Welt blicken konnte, und zwar über zwanzig Jahre in die Vergangenheit! Sie hatten den Eindringling beobachten können, wie er in die Zitadelle schlich und in Thamis' Zimmer gelangte, aber unglücklicherweise trug er die gesamte Zeit über eine breitkrepmpige Kapuze.

Ein ruhiger Augenblick entstand, als alle Zauberer zufällig ihre Gespräche zur selben Zeit einstellten, um Luft für weitere Diskussionen zu holen. Er dauerte nicht einmal eine Sekunde an, doch Somtос genoss ihn in all seiner Fülle.

In seinem Kopf rasten hunderte von verschiedenen Gedanken umher und es war schwierig, sie alle zu erfassen. Sein Verstand hatte sich schon längere Zeit mit

ZWELT

einer Frage auseinandergesetzt, die jetzt, wo es still war, endlich an die Oberfläche gelangte: Wofür nutzten die jungen Novizen den Vergangenheitsblick *noch*?

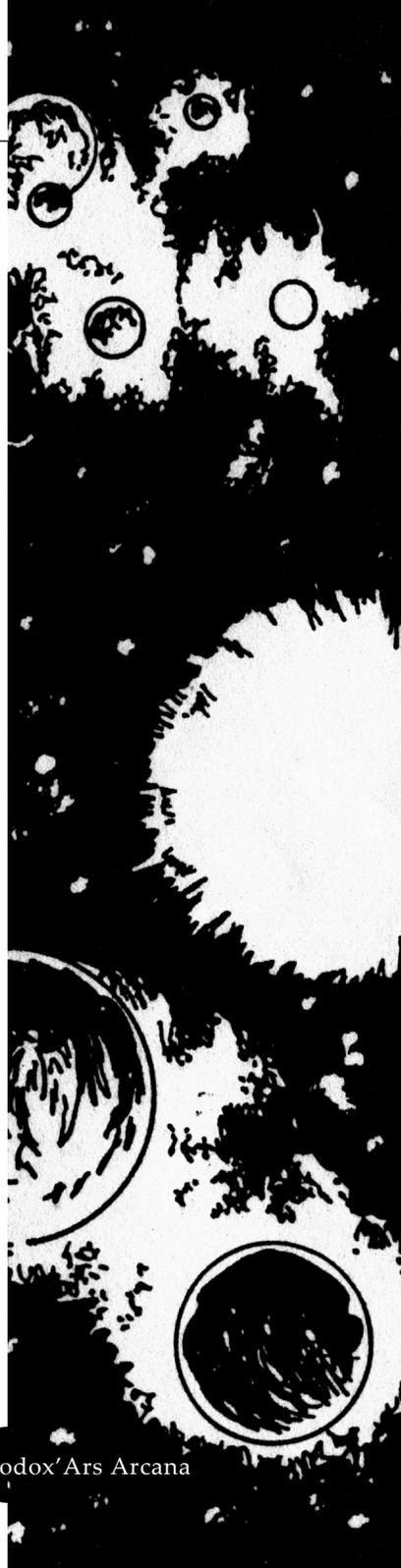
Als das Geplapper wieder begann, entrustete die Frage und mischte sich unter allgemeine Restgeschehen.

Die Bibliothek war nicht gerade der geeignetste Ort zum Nachdenken. Somtos schlüpfte ungesehen zwischen den Magiern hindurch und stahl sich auf den Gang hinaus. Er warf einen Blick über seine Schulter und ließ einen Stoßseufzer entweichen, als er sah, dass ihm niemand gefolgt war.

Nickel. Der Gedanke drängte sich ebenso auf, wie der fette Mann selbst es zu tun pflegte. Es war gut, ihn nicht um sich haben zu müssen, aber dennoch machte Somtos sich Vorwürfe. Ihm einfach etwas vorzulügen war falsch gewesen. Nun befand der Zauberer sich auf einer *Mission*. Der Oberste Magier fragte sich, ob das nicht mehr Schaden anrichten konnte, als dass es Gutes bewirkte.

Schritte wurden von der anderen Seite des Ganges her laut. Somtos war ein recht alter Magier und als solcher hatte er die Natur von Lebewesen lange und ausgiebig studieren können. Er wusste, dass es verschiedene Arten gab, sich unsichtbar zu machen. Die plumpeste davon war die, einen Zauber auszusprechen. Das verstieß nicht nur gegen die Etikette *(Zauberer waren schlimm genug, wenn man sie um sich wusste. Wenn man aber *vermuten* musste, dass ein Zauberer in der Nähe war... so etwas weckte die Urängste, die in einem schlummerten.), es hatte auch den Nachteil, dass man wertvolle Ressourcen verschwendete.

Es gab einfachere und subtilere Methoden, um unsichtbar zu werden: Methoden, für die man keinen Zauberstab





brauchte. Man konnte zum Beispiel einen Besen nehmen und den Boden fegen - niemand, der etwas auf sich hielt, würdigte einen Kehrer auch nur eines Blickes.

Allerdings machte ein entscheidender Nachteil diese Methode unglaublich: Somtos war der Oberste Magier. *Jeder* in der Zitadelle kannte sein Gesicht. Wenn er einen Besen in die Hand nahm, ging jeder davon aus, dass er ihn in eine magische Waffe verwandeln würde oder darauf davonritt.

Glücklicherweise gab es eine angemessene Verhaltensweise, die einen unsichtbar werden ließ. Sie brachte außerdem noch folgenden Vorteil mit sich: Während man bei der einen Methode einfach übersehen wurde, schickten sich die Leute bei diesem Vorgehen auch noch an, einem *aus dem Weg zu gehen*. Es war wie eine Art der Unsichtbarkeit, die auf alle anderen abfärbte...

Somtos hatte sie innerhalb der letzten Jahrzehnte zur Perfektion entwickelt: Er zog eine Liste aus seinem Umhang hervor und setzte ein Gesicht auf, welches verriet: *Ich verteile Arbeit. Und jeder, der mir auch nur halb beschäftigungslos entgegenkommt, wird sofort rekrutiert.*

Mit gezückter Feder, einem wenig beschriebenen Blatt Papier in der Hand und einer grimmigen Miene stolzierte er durch den Gang und verströmte eine Aura der Autorität, die selbst den arbeitswilligsten Novizen abgeschreckt hätte *(Es gehört nicht viel Übung dazu, auszusehen, als würde man Arbeiten verteilen. Wirklich schwierig war es, ein Gesicht zu ziehen, an dem man ablesen konnte: Der nächste, der mir über den Weg läuft, säubert jeden einzelnen Abort. Und zwar mit seiner *Zahnbürste*...)

Allein die Erfahrung machte es, dass Somtos nicht überrascht auffuhr, als er die beiden Gestalten sah, die ihm entgegenkamen.

"Tanos!", sagte er, obwohl sein Blick nicht den Zauberer fixierte, sondern dessen Begleitung.

"Sei begrüßt." Tanos verbeugte sich und lächelte. "Ich möchte dir Jane vorstellen."



Innerhalb der letzten Reisetunden hatte Deacon eine Theorie über Pebesto entwickelt: Er vermutete, dass das Land schüchtern war. Es konnte keine andere Erklärung dafür geben, dass es sich durchweg an das Schema hielt, besser wenig Abwechslung und erst Recht nichts Neues zu bieten. Es hatte ganz einfach Angst, dass man es ansah.

Auch viele Personen hatten dieses Problem: Wenn man ihnen in die Augen blickte, starrten sie einem unentwegt auf das rechte Ohr, den Ärmel oder irgendein-

was Langweiliges, das sich in der Nähe befand. Sie schienen sich nicht dazu durchringen zu können, einem direkt ins Gesicht zu blicken. Dafür mochte es verschiedene Gründe geben, von Blindheit einmal abgesehen.

Es hatte etwas mit Schuld zu tun, soweit Deacon es beurteilen konnte. Er hatte es schon bei mehreren Magiern beobachtet, die einen Spruch in den Sand gesetzt hatten: Sie begannen, unruhig mit den Fingern zu klimpern und mieden direkten Blickkontakt. Er hatte nie verstanden, warum sie dies taten. Immerhin merkte man bei einem solchen Verhalten sofort, dass etwas nicht stimmte. Jemand, der einem nicht in die Augen schauen konnte, hatte etwas zu verbergen. Deacon hielt Ausschau, was die Landschaft wohl verbergen mochte. Doch egal, was es auch war, sie war wirklich gut darin.

Das Getrappel von Bastrobands Pferd näherte sich. "Wir werden bald in Dung sein."

Deacon blinzelte. "Willst du damit sagen, dass wir in der Scheiße stecken?"

"Dung ist ein Ort."

"Ah."

"Besser gesagt, eine Stadt. Sie ist allerdings nicht allzu groß."

"Das ist doch klar.", sagte Raspel. "Wer hier eine Stadt errichtet, muss aufpassen, dass er nicht über die Landesgrenze baut."

"Nun, jedenfalls sollten wir dort Rast machen. Es wird dunkel."

"Wir waren schon einmal in Dung.", meldete sich Magenta zu Wort. "Sie haben dort eine ganz ausgezeichnete Lokalität, die sich *Der lauernernde Fuchs* nennt."

"Wenn ich mir ein gefährliches Tier für den Namen meiner Raststätte aussuchen müsste, würde ich garantiert keinen Fuchs wählen.", kommentierte Deacon.

"Es sind die größten Tiere, die es hier gibt."

Deacon zuckte die Schultern. "Alle anderen sind wahrscheinlich aus Langeweile gestorben."

Wie sich herausstellte, passte der Ausdruck 'nettes Gast-



haus' nicht unbedingt auf *Den lauernnden Fuchs*. Eigentlich passte er überhaupt nicht. Die Kneipe befand sich in einer heruntergekommenen Straße, in einer noch heruntergekommenen Ecke der Stadt. Dass die Stadt nicht groß genug war, um weiteren Ecken zu haben, wusste Deacon nicht.

Eine graubraune Fassade hatte einst eine Tür umfasst, die nun zerbrochen auf dem Boden lag. Der Inhalt von ein paar Flaschen war in den Grund gesickert und eine reglose Gestalt schlief auf der Erde. Hätte sie nicht so laut geschnarcht, würde kein Passant sie mehr für lebendig gehalten haben.

"Ah, eine richtige Taverne!", grunzte Rospel zufrieden. Er stieg von seinen beiden Pferden ab, wobei er eine Methode benutzte, die er im Laufe des Tages entwickelt hatte: Er klopfte mit dem Fuß gegen die Flanke des rechten Pferdes, das daraufhin einen Satz nach vorn machte. Der Troll fiel zur Seite und landete unsanft auf dem Boden. Er war sich darüber im Klaren, dass die Methode noch nicht ganz ausgereift war, aber die erste Hälfte funktionierte tadellos. Der Trick war, *beide* Pferde dazu zu bringen, gleichzeitig die Position zu wechseln, so dass man mit beiden Füßen fest auf dem Boden stand.

"Was meinst du mit *richtig*?"

"Niemanden stört es, wenn man etwas trinkt. Man fällt sogar eher auf, wenn man nüchtern ist."

"Im Tempel des Doh gibt es keinen Alkohol.", erläuterte Bastroband bereitwillig. "So etwas kann einem Troll ganz schön zu schaffen machen."

Die Antwort war ein zustimmendes Grollen. Rospel grinste breit. "Ich werde mich jetzt sinnlos besaufen.", verkündete er.

"Warum?"

"Wenn ich das wüsste, wäre es ja nicht mehr sinnlos." Der Troll wirkte erschrocken. "Und jetzt schnell, die Zwerge sind schon drin."

Es stellte sich heraus, dass 'drin' ein quadratischer Raum mit einer langgezogenen Theke war. Das einzige Licht, das durch die Rauchschwaden fiel, kam durch die zerstörte Tür. Leute, die diesen Ort freiwillig aufsuchten, hatten für das Tageslicht so viel übrig wie ein Vampir für Knoblauch. Da man die Hand nicht vor Augen sehen konnte, war nicht auszuschließen, dass tatsächlich ein paar Blutsauger anwesend waren.

Rospel ließ sich von Vampiren nicht beeindrucken: Trolle besaßen kein Blut, in ihnen kochte flüssiges Gestein. Einer Legende nach waren Trolle die ältesten Lebewesen der Welt, die schon gelebt hatten, als es nur Steine und Wasser gab. Vor vielen Jahrhunderten hatte es viele große und blutige Kriege gegeben, beispielsweise zwischen den Trollen und den Zwergen. Auf der einen Seite war es verständlich, dass man furchtbar wütend werden konnte, wenn plötzlich jemand

einen Stollen in den eigenen Fuß zu schlagen versuchte, auf der anderen Seite konnten die Trolle nie beweisen, dass die Gebirge tatsächlich entfernte Verwandte von ihnen waren und durchaus lebten.

Es hatte auch Kriege zwischen Trollen und Menschen, Trollen und Orks und Trollen und Kobolden gegeben, hauptsächlich auf Grund einiger geringfügiger Meinungsverschiedenheiten *(Zumindest aus der Sicht der Trolle). Nachdem die anderen Rassen ihren Standpunkt, Fleisch wäre kein geeignetes Hauptgericht, klar gemacht hatten, konnten auch diese Differenzen bei Seite gelegt werden.

Im Übrigen führten die Trolle gegen so ziemlich alle Rassen mindestens einmal einen Krieg, wenn auch bei manchen nur, um ihrem Ruf gerecht zu werden. Sie hatten ohnehin nicht viel zu befürchten. Es war nicht gerade ratsam, einem Wesen den Arm abzuhacken, das anschließend einer wandelnden Lavafontäne glich.

Raspel plazierte sich an die Theke. Er hatte es schon immer gemocht, direkt an der Quelle zu sitzen. Kurz darauf kippte er den ersten Krug Bier in einem Zug hinunter. Vier Augenpaare beobachteten ihn entsetzt.

"Was?"

"Schmeckt es?", fragte Deacon diplomatisch. Auch vor ihm hatte es sich ein riesiger Krug gemütlich gemacht.

"Bei uns ist das nicht wie bei *euch*.", sagte der Troll abfällig. "Das Zeug kann mir nicht ins Blut gehen, weil ich kein Blut besitze."

"Oh, das war kein Vorwurf. Ich dachte nur..."

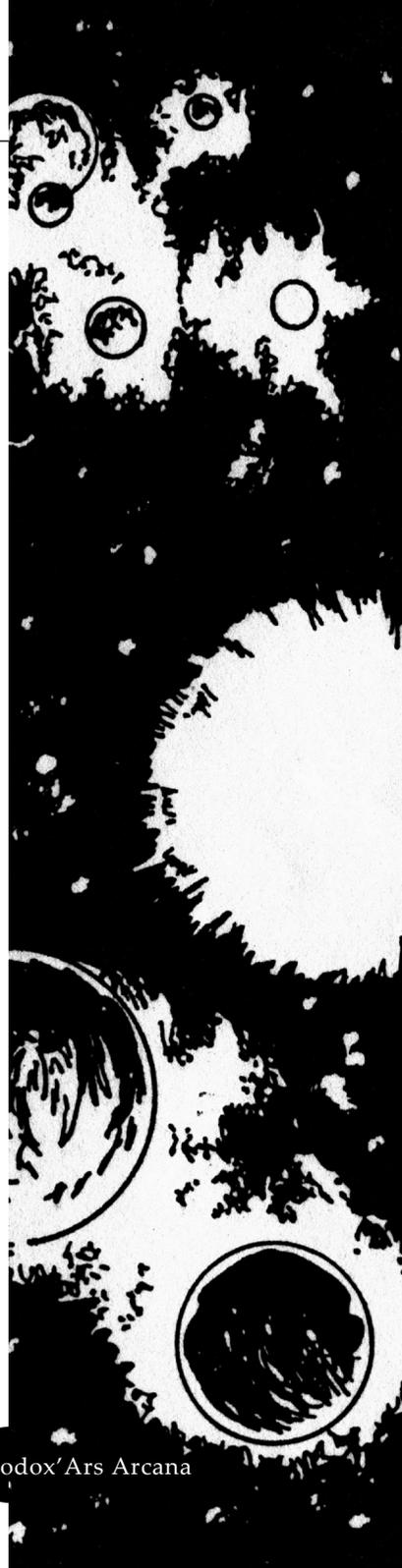
Die Pranke des Trolls hob einen zweiten Krug und schickte dessen Inhalt dem ersten hinterher.

"Ah."

"Ah?" Raspel blickte grimmig drein.

Deacon wollte etwas erwidern, gab aber auf, als er die Zwerge beobachtete. Beide hingen beinahe mit der großen Knubbelnase in ihren Getränken und selbst Bastroband vergaß seine Tugenden.

"Hast du nicht gesagt, im Tempel des Doh wäre Alkoholgenuss verboten gewesen?"





Verständnislosigkeit machte sich auf Bastrobands Gesicht breit. "Siehst du hier irgendwo einen Tempel?"

"Gansch meine Meinung.", stimmte Raspel ihm zu, stolperte dabei über seine Zunge und war ruhig.

Der Priester gab Deacon einen freundschaftlichen Stoß in die Rippen, der den Jungen fast vom Stuhl riss. "Weißt du, er hat dir nicht die ganze Wahrheit gesagt..."

"Ich merke es." Deacon kam sich ein wenig verloren vor. Eigentlich war diese Reise nicht als lockerer Ausflug geplant gewesen, jedenfalls nicht für ihn. "Das Bier geht ihm *doch* ins Blut, nicht wahr?"

"Oh, nein. Er hat dich keineswegs angelogen."

"Stimmt!", lächelte Raspel glücklich. "Mein Blut ist so heiß, dass das Bier in mir sofort verdampft."

"Der Alkohol steigt ihm direkt zu Kopf."

"Ohne Umweg über das Blut.", betonte der Troll. Seine Rasse mochte vielleicht tatsächlich nicht älter sein als alle anderen, aber in *dieser* Hinsicht war sein Volk *doch* überlegen!

Deacon biss wütend die Zähne zusammen. Er hätte einfach gehen können, sein Pferd losbinden und weg war er.

Aber es gab eine Stimme, die ihn davon abhielt. Es war diese kleine, leise Stimme, die so ruhig und vernünftig auf einen einredet, dass man gar nicht anders kann, als ihr zu gehorchen. Deacon mochte vielleicht Herr über seinen Willen sein, aber er war doch seinem Gewissen unterworfen. Ohne diese vier Begleiter wäre er nicht halb so schnell gewesen.

Deacon seufzte und probierte einen Schluck von seinem Bier.

Schaum perlte von seiner Oberlippe, während Geschmacksnerven gekitzelt wurden, von denen er gar nicht wusste, dass es sie gab.

Er nahm einen weiteren Schluck.



Gillas unterdrückte ein Knurren, als er sah, wie Torn, der Anführer, auf die beiden seltsamen Elfen zuing. Seiner Meinung nach waren diese zwei Neuankömmlinge nicht halb so interessant wie die Gestalt, die zusammengekrümmt zwischen den Elfen auf dem Boden lag.

Doch er hatte ja nichts zu entscheiden.

Torn war *immer* derjenige, der diese Art von Dingen tun durfte. Sobald ein Fremder in die Stadt kam, war es Torn, der ihm zeigte, was man hier mit Kreaturen machte, die keine Elfen waren. Dass diese Ankömmlinge wenigstens zum Teil

elfisches Blut in ihren Adern trugen, kümmerte im Moment nicht weiter.

Die anderen Dunkelelfen lauschten gierig, wie Torn den großen Fremden anfuhr. Als er den kleineren beschimpfte, diesen *Halbaffen*, hätten sie fast applaudiert.

Gillas wünschte sich, nur ein einziges Mal dieses Privileg zu besitzen, das der Anführer jeden Tag aufs Neue schamlos ausnutzte. Nur ein Mal würde er diese Fremden in die Mangel nehmen wollen - ihnen zeigen, dass er noch viel gnadenloser, viel gemeiner sein konnte als Torn an seinem schlechtesten Tag.

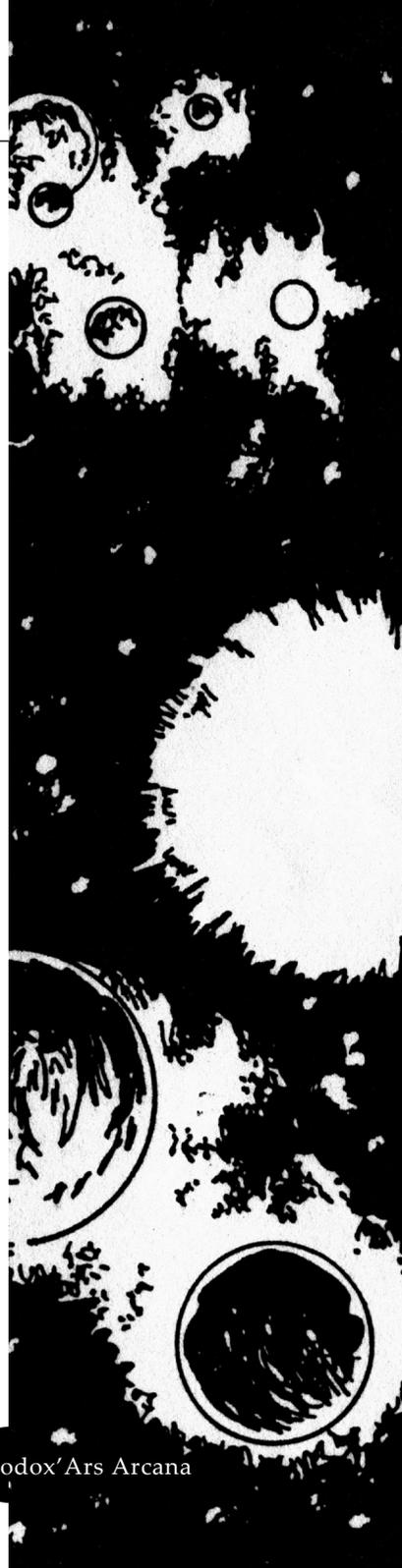
Ein Impuls trieb ihn dazu, einen Schritt nach vorn zu machen. Ein paar Worte lagen ihm auf der Zunge, die Torn sich niemals würde gefallen lassen. Gillas rang mit seiner Vernunft, doch heute würde sein Zorn diesen Kampf gewinnen. Er brauchte nur ein einziges Wort zu sagen und der Bann wäre gebrochen. Torn würde mit ihm kämpfen wollen, doch darauf war Gillas vorbereitet. Diese Fremden stellten keine Gefahr dar.

Etwas blitzte in seinen Augen. Die anderen Elfen hatten es nicht gesehen, sonst hätten sie ihn zurückgehalten. Ein kluger Beobachter hätte erkannt, wie der letzte Funken von Intelligenz aus Gillas Pupillen wich und einer brodelnden Wut Platz machte.

"Sieh mich an, Torn!", wisperte Gillas so leise, das niemand die Worte vernahm. Die knöcherne Klinge seines Dolches leuchtete ihm fahlen Mondschein. Er schnaubte und holte zum Schlag aus. Seine Hand verharrte in der Luft.

Ein Seil fiel herab, wickelte sich um Torns Hals und wurde noch in der selben Sekunde gestrafft. Der entsetzte Aufschrei des Anführers verwandelte sich innerhalb eines Augenblickes in ein panikerfülltes Röcheln, während seine Füße den Boden verließen. Etwas zog ihn in die Höhe und ließ ihn in der Dunkelheit verschwinden. Das alles hatte keine zwei Sekunden in Anspruch genommen.

Gillas sah erstarrt zu, wie die anderen Elfen ihre Waffen zogen und sich kampfbereit machten. Niemand hatte seinen Verrat bemerkt!





Er sah nach oben und suchte nach Torn, der von einem unsichtbaren Angreifer über die Kante des Daches geschleift wurde. Er warf einen letzten Blick auf die beiden fremden Elfen, verpasste einem von ihnen einen Hieb und sprintete dann wie seine Gefährten an den Häuserwänden nach oben. Seine Finger fanden in den kleinsten Ritzen halt und wo immer sich die Möglichkeit bot, sprang er zwischen den Fassen hin und her, landete auf Fenstersimsen oder schwang sich an Wäscheleinen, bis er sich über den Dächern befand.

"Aber... hier ist niemand.", hörte er Nanuang sagen. Der Elf hatte sich aus seiner am Boden liegenden, spähenden Position aufgerichtet und bedachte nun die Umgebung mit wachsamem Blick.

Auch Gillas war dabei, sich zu erheben, als sich ohne Vorwarnung ein Seil zwischen zwei Kaminen spannte und Nanuang von den Füßen holte. Gillas sah, wie es seinen Gefährten mit einem Schrei vom Dach schleuderte.

"Vorsicht!", schrie er, doch ein anderer Elf rannte bereits auf die einzige Stelle zu, an der jemand stehen und das Seil gezogen haben konnte. Gillas erkannte nicht, welcher der drei Übrigen es war. Er kam jedenfalls nicht weit. Eine schwarze Gestalt tauchte neben dem anderen auf, als wäre sie aus dem Boden gewachsen. Der Elf hatte noch Zeit, um zur Seite zu blicken, dann traf ihn ein Ellbogen hart am Schädel. Er kippte um wie ein Turm aus Wackelpudding. Gillas sah die Haltung seines Kopfes. Nur eine Eule konnte ihren Hals derart verdrehen, ohne zu sterben. Elfen besaßen die Eigenschaften der verschiedensten Tiere, doch Eulen gehörten nicht dazu.

So schnell, wie sie erschienen war, war die Gestalt auch schon wieder verschwunden. Sie sprintete elegant über die Dächer, doch *diese* Technik beherrschten Elfen ebenfalls. Lautlos sprangen die letzten zwei Gefährten aus ihren Verstecken und setzten dem Angreifer nach.

Gillas hielt es für unnötig, ihnen zu Hilfe zu kommen. Wenn sie nicht allein klarkamen, hatten sie es nicht verdient, zu überleben. Er würde sich in einer dunklen Ecke verschanzen und warten, bis entweder sie zurückkehrten oder der Schwarze...

Das Splittern von Glas kreischte durch die Nacht.

Gillas horchte auf. Schreie ertönten und sie gehörten definitiv seinen Mitstreitern. Ihre Stimmen wurden lauter und sogleich erschienen ihre dunklen Schatten in seiner Nähe. Der Dunkelelf wusste nicht, dass es einem lebenden Wesen möglich war, so schnell zu rennen. Er drückte sich noch tiefer in seine Deckung und hielt den Atem an, als ein Schweif von wütenden Lichtpunkten an ihm vorbeiflaterte und in einem Gesang des Zornes fast weiß glühte. Gillas zitterte. Es gab nur eines, das ein Dunkelelf tatsächlich fürchtete: Eine aufgebrachte Fee. In diesem Fall

waren es gleich mehrere von ihnen, die heulend durch die Nacht flogen.

Sein Gesicht lief rot an, doch er wagte es nicht, den Atem auszustoßen. Der Feind konnte sich *überall* aufhalten. Ein einziger Ton konnte das ausschlaggebende letzte Merkmal sein, das den Fremden hierher lockte...

Gillas Augen huschten durch die Finsternis. Er hatte sich nie im Dunkeln gefürchtet. Er war ein Kind der Dunkelheit. Im Moment wünschte er sich nichts sehnlicher, als seine Mutter niemals kennen gelernt zu haben.

Die Schatten bewegten sich. Dort! War das nicht ein Umhang, der vom Wind aufgebauscht wurde?

Überall hörte er plötzlich Stimmen und ein eisiger Schauer streichelte seine Haut. Flucht! Er seufzte erleichtert. Ja, Flucht war das einzige, was ihn noch retten konnte!

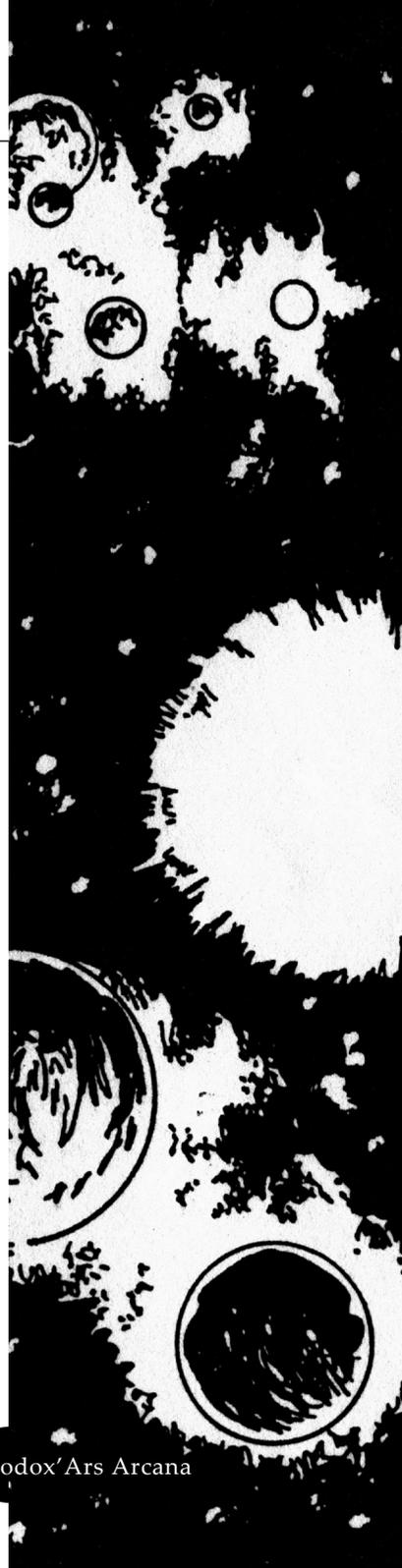
Er hastete über das Dach, stolperte über eine Unebenheit und stürzte zu Boden. Ein warmes Gefühl in der Brust wies ihn darauf hin, dass er seinen Dolch besser hätte einstecken sollen, bevor er losrannte.

Dies war nicht die Welt, die er kennen gelernt hatte. In *seiner* Welt steckte man Messer in die Gegner und bekam sie nicht selbst zu spüren. Gillas sah, wie eine Gestalt an ihm vorüberlief und ihm nur einen knappen Blick schenkte. Der Fremde hielt ihn bereits für tot!

"Verdammt!", murmelte der schwarze Angreifer, als er sich über das Dach beugte und zur Straße hinabspähte. Gillas vernahm die Silben nur gedämpft wie durch einen dicken Vorhang. Er versuchte die nächsten Worte zu entziffern. Sie ergaben keinen Sinn: "... Separator... kann doch nicht... hier..."

Mehr konnte der Elf beim besten Willen nicht ausmachen, denn das Blut dröhnte heftig in seinem Kopf, als er sich aufrichtete und den Dolch aus seinen Rippen befreite. Verklärt blickte er auf die Klinge, die beinahe rot leuchtete und ein leises Lied vom Tod angestimmt hatte. Zumindest redeten Gillas Ohren ihm das ein.

Er wankte, während er mit dem Knochendolch ausholte. Doch da war ein Geräusch. Der Angreifer wendete sich so





schnell wie das sprichwörtliche Blatt es gegen Gillas und seine Gefährten getan hatte. Der Elf sah mit Genugtuung den verblüfften Ausdruck des Feindes und wollte seine Waffe schleudern, als der Fremde bereits in einem Reflex unter seinen Mantel gegriffen hatte und ihm etwas entgegenwarf. Es sah aus wie eine schwarze Kugel.

Die Gestalt rief etwas, das ein langgezogenes "Nein" hätte sein können und hechtete dem Ding hinterher.

Gillas ächzte, als ihm die Kugel gegen die Brust krachte. Sein Dolch fiel ihm aus der Hand und polterte lustlos auf dem Boden. Damit war auch die letzte Gelegenheit verspielt.

Die Kugel schlug auf das Dach. Ein kleiner Schnapper klackte zurück und ließ sie in zwei Hälften zerbrechen. Das Gleißeln, das plötzlich die Welt im Allgemeinen und Gillas' Blickfeld im Besonderen erfüllte, war das Schlimmste, das er jemals erlebt hatte. Die Welt glühte heller als tausend Sonnen.

Dunkelelfen verabscheuten jede Form des Lichtes. Es brannte unangenehm in den Augen und auf der Haut. Gillas streckte die Finger abwehrend von sich, doch sein Körper konnte dem Leuchten nicht widerstehen.

Er schloss die Augen und tauchte in eine tiefe, befreiende Dunkelheit...



Manche Ausrufe besitzen eine ganz eigene, ihnen für ewig innewohnende Klangstruktur. Es sind nicht nur die Worte selbst, als vielmehr auch der Tonfall, in denen sie ausgesprochen werden. Diese Ausrufe gibt es in den verschiedensten Variationen in allen möglichen und unmöglichen Galaxien und sobald sie erklingen, weiß jeder, was los ist: Sie reichen von Ehemännern, die die Haustür ins Schloss fallen lassen und lautstark verkünden, dass sie früher von der Arbeit zurückgekommen wären, während dies für die Ehefrau bedeutet, dass sie so schnell wie möglich jemanden im Schrank verschwinden lassen sollte, bis hin zur leise gemurmelten Warnung, dass jemand im Besitz einer Waffe sei, was man für vollkommen unangebracht halten mag, da man diese ja bereits zwischen den Schulterblättern spüren kann.

Der Ausruf, der überall im Universum gern verwendet wird und den Deacon und seine Reisebegleiter gerade zu hören bekamen, lautete: "*Und lasst euch hier nie wieder blicken!*" Dieser kleine Satz deutete darauf hin, dass besagte Personen, denen er galt, nicht unbedingt höflich aus einer Lokalität entfernt wurden, in der sie entweder getrunken hatten aber nicht bezahlen konnten, in der sie den Wirt aufs

Übelste beleidigt hatten oder aber, in der sie eine Schlägerei angezettelt hatten und somit für die Zerstörung der gesamten Inneneinrichtung verantwortlich zeichneten.

Oder auch alles zusammen. Jeder der fünf nahm in dieser Hinsicht eine Teilschuld auf sich, obwohl nicht ganz klar war, in welcher Reihenfolge sich die Dinge zugetragen hatten oder wer an was Schuld war.

Bastroband klopfte sich imaginären Staub von der Kleidung und schüttelte der Dunkelheit hinter dem Türrahmen eine Drohung nach. "Soll Doh euren verdammten Laden mit einem Blitz entzünden!"

"Lass gut sein.", versuchte Deacon zu beschwichtigen. Ein Veilchen zierte sein Gesicht. Und er war noch am glimpflichsten davongekommen.

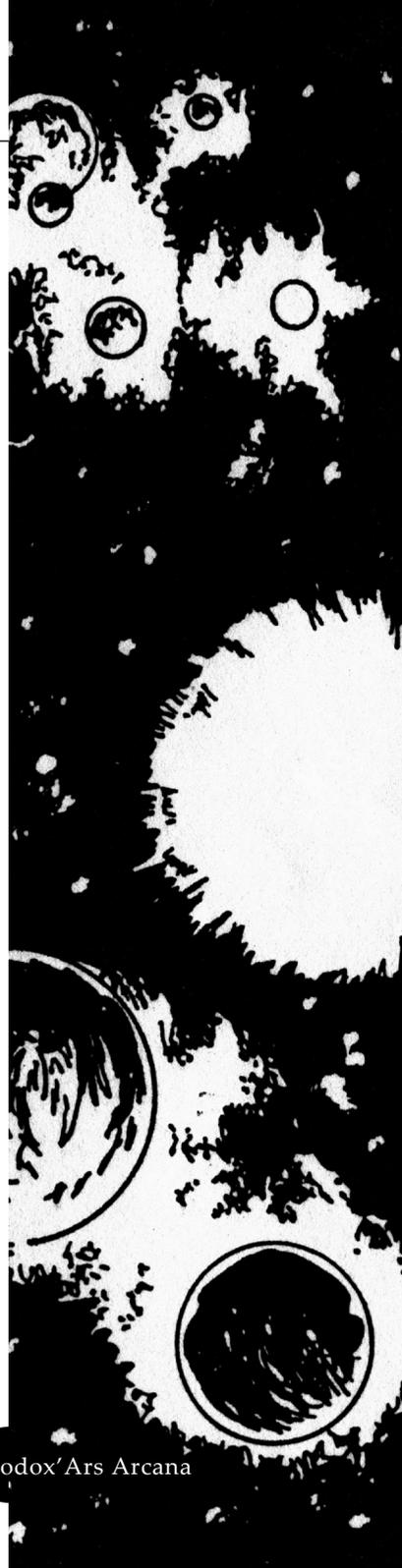
"Was ist geschehen?", fragte Rospel. Trolle besaßen die bemerkenswerte Fähigkeit, innerhalb von Sekunden ihren Geisteszustand von scheinbarer Bewusstlosigkeit zu totaler Nüchternheit zu wechseln, da sie eines der wenigen Lebewesen auf der Welt waren, das zwei Gehirne besaß. Ein Zyniker mochte behaupten, *jedes* männliche Lebewesen besäße zwei Gehirne, eines im Kopf und eines zwischen den Beinen. Trolle hingegen waren in dieser Hinsicht überlegen: Sie konnten wahlweise zwischen den beiden Gehirnen hin- und herschalten, obwohl dies manchmal zu Verwirrung führte, vor allem, wenn man sich mit jemandem bekannt machen musste, den man schon seit einer Ewigkeit kannte.

"Du Bastard!", heulte Rospel auf, als Bastard ihm gegen das Schienbein trat. Er schnappte sich den Zwerg und ließ ihn auf Nasenhöhe vor seinem Gesicht pendeln. Er grollte: "Wofür war das denn jetzt?"

"Nur ein kleiner Ausgleich dafür, dass wir noch immer leiden müssen für das, was du dir gegenüber dem Wirt erlaubt hast."

Rospel schaltete sein zweites Gehirn zu der Konversation hinzu, obwohl es schwierig war, sich an alles zu erinnern.

"Ich habe ihm lediglich ein paar Beleidigungen an den Kopf geworfen."





"Und einen Stuhl."

"Oh." Raspel runzelte die Brauen. "Und einen Stuhl, ja. Aber er hatte es darauf angelegt. Er wollte mir nichts mehr verkaufen!"

"Du konntest sowieso nicht bezahlen!"

"Das wusste er ja zu dem Zeitpunkt noch nicht.", brachte der Troll zu seiner Verteidigung hervor.

"Entschuldigung.", ließ sich Bastroband vernehmen.

"Und du hast alles in dich reingekippt, was überhaupt da war! Er *konnte* dir gar nichts mehr geben!"

"Zugegeben..."

"*Und* du hast dir mein Bier genehmigt, obwohl ich protestiert habe."

"Nun, wenn du es *so* auslegst..."

"Entschuldigung."

Zwei finstere Mienen drehten sich in die Richtung des Priesters. "Ich möchte euch nur ungern unterbrechen, aber hatten wir vorhin nicht mehrere Pferde?"

Fünf Augenpaare richteten sich auf einen leeren Platz, an dem einige durchgebissene Leinen baumelten.

"Da!", schrie Bastard. "Schon wieder etwas, woran du Schuld bist!" Er fingerte nach seiner Axt und vergaß völlig, dass der Troll ihn noch immer in den Pranken hielt.

"Jetzt reicht es, fieser Zwerg!"

Deacon nahm den Lärm hinter sich gar nicht wahr, als Bastard und Raspel sich von der verbalen zur physischen Kriegsführung bewegten. Er war zum ersten Mal in seinem Leben betrunken. Er wusste nicht, wie Alkohol sich auf Trolle oder Zwerge auswirkte, aber Bastroband war ebenfalls ein Mensch und hatte um einiges mehr getrunken. Trotzdem wirkte der Priester weitaus nüchterner und gefasster. Vielleicht hatte er ja schon mehr Erfahrung.

Die Welt kippte zu den Seiten, während Deacon sich darauf konzentrierte, zwei Punkte zu fokussieren, von denen sein Verstand behauptete, sie müssten sich auf der selben Stelle befinden.

Es klappte nicht.

Frische Pferdespuren waren in den Staub der Straße getreten. Er wollte die anderen darauf hinweisen, als sein Magen rebellierte. Fieberhaft suchten seine Augen die Umgebung ab, bis sie etwas Passendes gefunden hatten.

Deacon fragte sich, ob es gut für Gemüse war, mit Bier gewässert zu werden, während er sich über den Gartenzaun lehnte. Anschließend ging ihm der Gegenstand seiner Spekulationen durch den Kopf.



Shayne half Herm auf die Beine, der von einer fliegenden Faust gefällt worden war. Ihre elfischen Angreifer waren auf und davon, hatten nur ein seltsames Gefühl in der Magengegend und eine zusammengekauerte Gestalt auf der Straße zurückgelassen. Irgendetwas hatte es auf die finsternen Gestalten abgesehen und etwas Besseres hätte überhaupt nicht geschehen können.

"Gnm!", stöhnte Herm, als er zu sich kam und die wundervolle Betäubung des Schlages nachließ. Schmerz brannte in seinem Kiefer so stark, dass er für einen Moment zu Atmen vergaß. Er schnappte nach Luft und krallte sich an Shaynes Ärmel.

"Wen haben wir denn hier?" Der große Elf kümmerte sich nicht weiter um Herm und bückte sich zu der Gestalt hinunter, die sich nun langsam aufrichtete.

Neugierige Augen blickten in seine eigenen und ein leichtes Stechen fuhr durch seine Gedanken und erinnerte ihn daran, dass es auch noch andere Lebensformen als Elfen gab. Eine davon sah er vor sich.

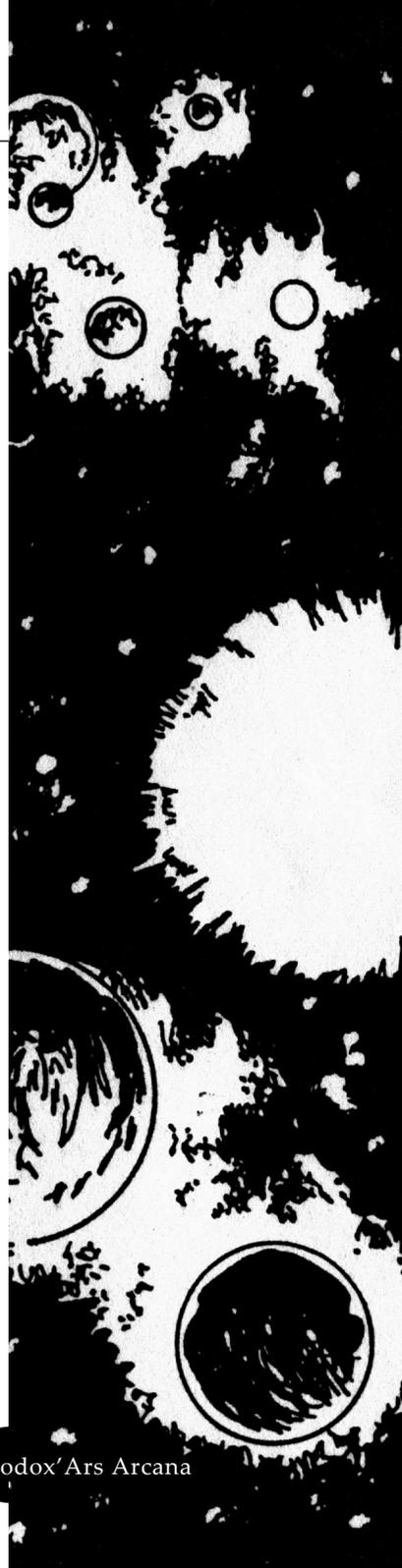
"Ein Elb!", ächzte Herm und stolperte nach vorn.

"Eine Elbin, genauer gesagt.", korrigierte ihn Shayne und bot der Fremden seine Hand an. Erstaunlicherweise schien sie keine Angst vor ihm zu haben, obwohl sie gerade von sechs anderen Elfen zusammengeschlagen worden war.

Ein klatschendes Geräusch ließ Herm herumfahren. Einer der sechs Elfen war neben ihm auf der Straße gelandet. Eine bedeutsame Veränderung war mit ihm vorgegangen: Er hatte sein Leben verloren. Herm wollte seinen Gefährten verständigen, doch der hatte nur Augen für die Fremde.

Er bewunderte ihre Haut, die in einem fahlen Weiß schimmerte. Man hatte Shayne erzählt, dass die Elben so bleich wären wie Leichen. Doch das stimmte nicht. Der Unterschied war ebenso groß wie der zwischen nasser Haut und dem Schuppenkleid einer Schlange, das lediglich naß glänzte. Die Elbin strahlte in einem milchigen Farbton.

Sie war wunderschön. Es machte Shayne Mühe, sich





wieder zu fangen. Er hatte normalerweise den kühnsten aller Köpfe, doch im Moment bereitete es ihm Schwierigkeiten, geradeaus zu denken. Immer wieder verliefen sich seine Gedanken auf Pfaden, die er gerade erst entdeckt hatte. Das Schlimmste an ihrem Erscheinungsbild waren ihre pechschwarzen Augen. Wenn man den Fehler beging und direkt hineinblickte, war man verloren. Es war, als würde man in einen Strudel aus Zeit und Raum gezogen und nie wieder erwachen.

"Wer bist du?"

Die Stimme riß ihn aus seiner Trance, hämmerte ihm Verstand ein und schalt ihn einen Narren. Er machte einen Knicks, was der Elbin ein Lächeln auf die Lippen zauberte. Wieder hatte er das Gefühl, sterben zu müssen, wenn er sie noch länger anblickte. Er öffnete den Mund.

"Ich bin Herm."

Shayne kniff die Augen zusammen. Diese Worte stammten nicht von ihm. Herm! Er hatte geantwortet, noch dazu mit einem eigenartigen Unterton in der Stimme - der verdammte Elf klang *verliebt!* Er trat einen Schritt zur Seite und verspergte der Fremden somit den Blick auf Herm.

"Ich bin Shayne. Wir tun dir nichts."

Die Elbin nickte sacht. Hätten der Elf ihr Gesicht nicht aufmerksam beobachtet, wäre ihm die Bewegung entgangen. Gegen diese wunderschöne Frau wirkte sogar ein Laubblatt zerbrechlich.

"Und... wie dürfen wir dich nennen?"

Ein Gedanke klopfte an Shaynes Kopf und verlangte nach Aufmerksamkeit. Endlich erinnerte er sich an die sechs Elfen, die auf dem Dach verschwunden waren. Er blickte hastig nach oben und starrte direkt in das Gesicht einer Kreatur, die sich über das Dach lehnte. Diese Gestalt war ein *Mensch!* Ein Schauer fuhr dem Elf durch die Knochen, doch der Kopf war schon wieder verschwunden.

"Vergiß es, wir müssen hier weg!" Er registrierte, dass er noch immer die Hand der Elbin hielt, und so begann er zu rennen und zerrte sie mit sich. Irgendwo hinter ihnen gab es einen grellen Lichtblitz und dann wurde die Welt weiß.



Das Land Pebesto war zwar klein, aber nicht unattraktiv. Wenn man von den immerwährenden, ewig gleichen grünen Hügeln und den goldgelben Feldern einmal absah, dann fand der geneigte Wanderer gelegentlich ein kleines Bächlein, in dem sich Forellen tummelten und um die Wette schwammen.

Leises Plätschern begleitete die winzigen Wellenkuppen, die einen Hauch von Schaum auf ihrer Krone trugen wie tausende von kleinen Wasserkönigen.

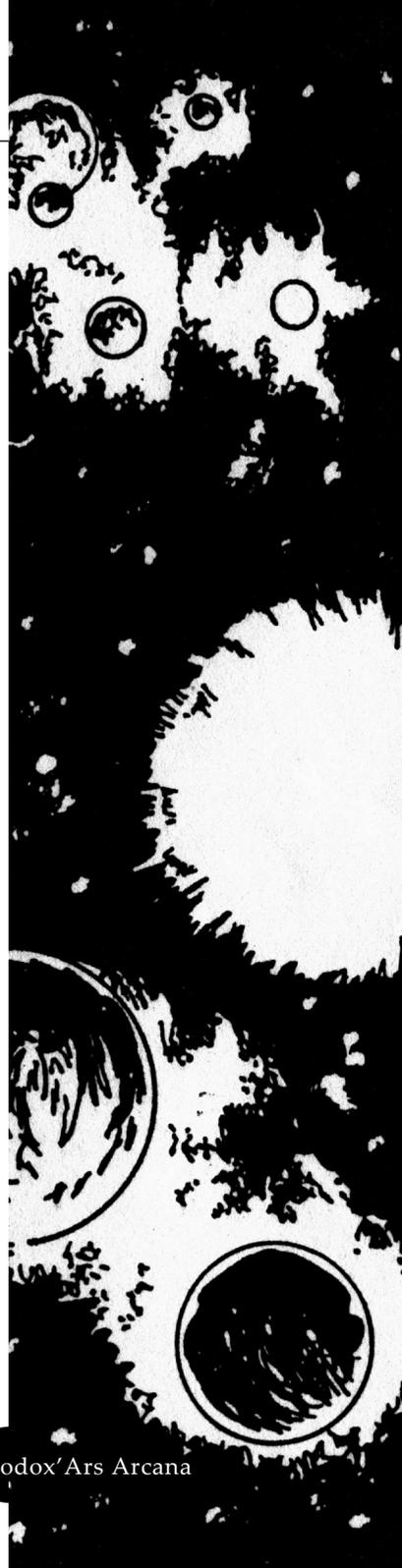
Auf einem Stein nahe einem solchen Fluß saß eine gekrümmte Gestalt und schmauchte an einer Pfeife. Der angenehme Geruch von Tabak schmiegte sich in die Luft und lockte neugierige Frösche an, die am Ufer geschlafen hatten. Aus nichtsahnenden Augen blickten sie zu der Gestalt empor, quakten ein paarmal und hüpfen wieder zurück ins Wasser.

Merho lächelte, zog seine Stiefel aus und watete ein wenig im seichten Schlamm. Der Tag war so gut wie perfekt. Er bereute die Entscheidung, seine Hütte allein gelassen zu haben, kaum. Natürlich konnte er sie nicht ganz vergessen. Jeder gute Buchbinder brauchte einen Ort, an dem er seine Werke aufbewahrte. Der Gedanke, dass der darin gebundenen Geschichte etwas zustoßen konnte, war schrecklich.

Allerdings gab es gewisse Mechanismen und Vorsichtsmaßnahmen, die die Hütte für etwaige Plünderer schwer zugänglich machte. Der größte Vorteil seiner Hütte bestand darin, dass sie... nun, eine Hütte war. Sie sah nach nichts aus. Im Grunde genommen sah sie nicht wirklich aus wie nichts, denn das Nichts ist ziemlich interessant, stellt es doch immerhin die Abwesenheit von Etwas dar. Nein, seine Hütte *hatte* Konsistenz. Sie war so wirklich wie ein alter Schuh in einem Straßengraben oder wie ein kaputtes Schwert in einem Waffenregal. Jeder konnte sie schon von weitem sehen, doch keiner würde sie eines zweiten Blickes würdigen.

Merho wurde bloß unwohl bei dem Gedanken an Leute, die dafür sorgten, dass ein alter Schuh nicht länger im Straßengraben lag und die ein schartiges, zerbrochenes Schwert auf die Müllkippe warfen.

Aber auch für den Fall, dass der Schutzmechanismus der Hütte, eine Hütte zu sein, nicht funktionieren sollte, gab es ein paar Vorkehrungen. Merho lächelte bei dem Gedanken daran, was einem penetranten Wandersmann zustieß, der unaufgefordert die Tür öffnete und eintrat. Schließlich war es die Hütte eines Buchbinders und Buchbinder lebten bekanntermaßen gefährlich.





Es war nicht einfach, die Geschichte *richtig* einzufangen. Es verhielt sich eher wie mit einem guten Maler: Es sieht *leicht* aus, wenn man zusieht, wie der Pinsel über das Blatt fährt und Striche, Schwünge und Farben vermischt. In der einen Sekunde ist das Bild noch gefüllt von ein paar seltsamen, unzusammenhängenden Linien und in der nächsten schaut einem ein lebensechtes Portrait in die Augen. Man könnte meinen, jeder würde mit ein wenig Farbe und einem Stift das selbe zustande bringen. Jedenfalls solange, bis man es ausprobiert und merkt, dass die Striche, die man wahllos nebeneinandergesetzt hat, in ihrer Gesamtheit... wahllos nebeneinander gesetzte Striche bilden.

Viele Lehrlinge und sogar ausgebildete Buchbinder begehen auch heute noch den Fehler, ihre Arbeit auf die leichte Schulter zu nehmen. Ein solches Verhalten endet meist mit einem entsetzten Aufschrei der betreffenden Person, dicht gefolgt vom lauten *Plumps* eines Buches, das auf den Boden fällt. Wenn man wirklich *großes* Glück hat, wird das Buch vielleicht irgendwann von einem anderen Buchbinder gefunden, der genug Erfahrung mit sich bringt, um einen zu befreien. Ansonsten wird man sein gesamtes restliches Leben *in* der Geschichte verbringen, die man eigentlich vorhatte zu binden.

Es gibt eine alte Legende unter den Buchbindern, die von jedem Meister an den Lehrling weitergereicht wird: Es heißt, dass einst ein junger Mann namens Milos das Buchbinden erlernte. Doch er hatte nur Flausen im Kopf und vergnügte sich lieber mit hübschen Angehörigen des weiblichen Geschlechts, als sich die Lehren zu Herze zu nehmen. Eines Tages schlich er ein paar Maiden hinterher, die des Nachts zu einem einladenden Tümpel gingen, um zu baden. Milos wartete, bis sie sich ihrer Kleider entledigt hatten und lachend im Wasser planschten. Dann begann er, die Szenerie in einem Buch zu binden. Doch die wohlgeformten Körper lenkten ihn dermaßen ab, dass er seine Gedanken nicht mehr bei der Sache hatte und aus Versehen in die Geschichte aufgesogen wurde. Seitdem befindet er sich in diesem Buch und vergnügt sich auf ewige Zeiten mit den Frauen im Teiche... * (Die Geschichte ist natürlich nicht gerade dazu geeignet, einem Schüler aufzuzeigen, warum er niemals gedankenlos mit seinen Fähigkeiten umgehen sollte. Trotzdem wird sie an jede neue Generation weitergereicht - falls das Buch tatsächlich irgendwann wieder auftauchen sollte, musste der Finder schließlich wissen, *was* er da in den Händen hielt, um Milos anschließend zu befreien und ihm den größten Kinnhaken seines Lebens zu verpassen. Es kann schließlich nicht angehen, dass einem einzelnen Mann solche Freuden widerfahren, noch dazu für die Unendlichkeit.)

Nun, jedenfalls gab es keinen Zweifel daran, dass die Hütte gut geschützt war. Mehrere aufgeschlagene Folianten lagerten an taktisch wichtigen Orten, bereit,

einen unvorsichtigen Eindringling in sich zu binden.

Merho würde diese Personen natürlich wieder heraus lassen. Allerdings schadete es sicher nicht, ihnen eine kleine Lektion zu erteilen. Wem gefällt es schon, für ein paar Wochen in einem Buch gefangen zu sein, dessen Handlungsstrang von einer langweiligen Tür über eine langweilige Tapete bis hin zu einem langweiligen Boden reicht?

Der kleine Mann schreckte auf, als das Plätschern des Baches von ein paar donnernden Hufen unterbrochen wurde. Sechs Pferde trabten einen nahen Hügel hinab, bis sie nah genug am Fluss standen, um sich am Wasser zu laben.

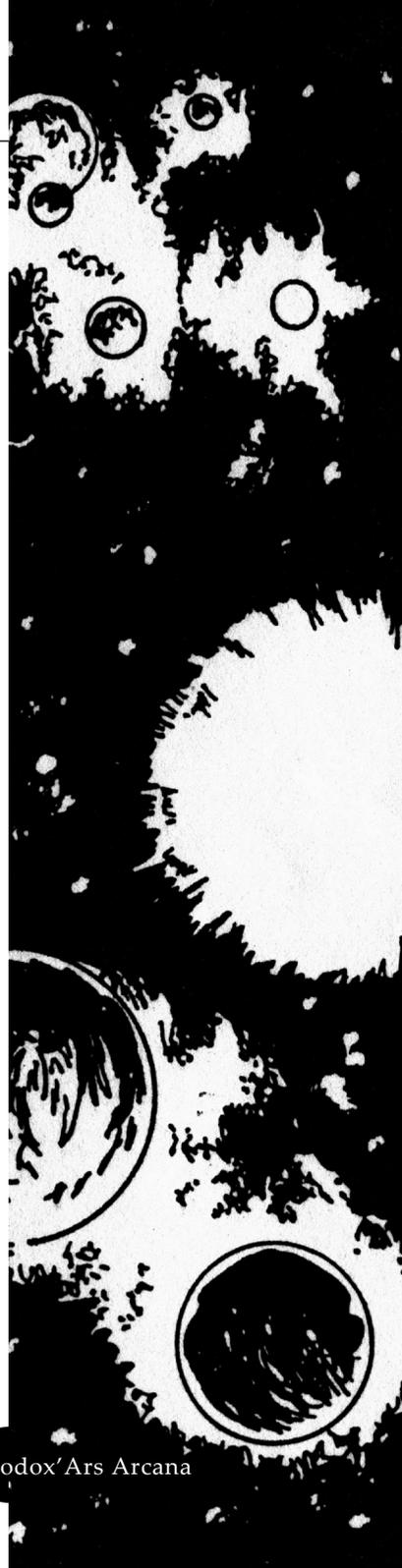
Das Wasser kräuselte sich um Merhos nackte Waden. Seine Augen waren auf die gigantischen Leiber der Pferde gerichtet, die nur eine Handbreit vor ihm standen. Normalerweise hatte er vor diesen Tieren keine Angst. *Normalerweise* konnte er auch keinen genauen Blick auf die riesigen Zähne werfen, die ein Pferd gekonnt unter seinen Lippen zu verbergen wusste.

Merho zweifelte keineswegs daran, dass selbst ein Löwe ausreißen würde, wenn ihn ein Pferd angrinste. Andererseits sah es nicht so aus, als wären diese Tiere wild. Sattel saßen auf ihren Rücken und angeknabbertes Zaumzeug hing schlaff um ihre langen Köpfe. Es waren wohl bloß Ausreißer, die ein wenig Durst verspürt hatten.

Seinen ganzen Mut zusammennehmend streckte das schwarze Männlein die Hand aus, um einen großen Hengst zu streicheln. Er beruhigte sich mit dem Gedanken, dass Pferde letztendlich auch nichts anderes als zu groß geratene Hunde waren. Er wusste zwar, dass dieser Vergleich nicht nur hinkte, sondern vom rechten Fuß an aufwärts gelähmt war, aber wenigstens half es, vor Angst nicht zu zittern.

"Sitz." Merho wartete einen Moment lang, aber als das Pferd keine Anstalten machte, seinem Befehl zu gehorchen, führte er es kurzerhand an der Leine fort vom Bach. Erstaunlicherweise versuchte das Ungeheuer nicht, ihn zu fressen.

Gemeinsam liefen sie über die Wiese, obwohl Merho dem Tier kaum bis an die Schenkel reichte. Ein Blick über





die Schulter offenbarte ihm, dass die restlichen Pferde ihnen folgten.

"Guter Junge.", flüsterte er beruhigend und sah sich hilfeheischend um. Was wollte ein Pferd? Abgesehen davon, dass es riesig, muskulös und zur Zeit geduldig war, schien es kein Ziel zu verfolgen.

Er hob einen Ast auf und hielt ihn dem Pferd unter die Nüstern. Wahrscheinlich wollten sie spielen.

"Hol das Stöckchen!", rief er und schleuderte den Ast so fest von sich, dass er über die Kuppe des nächsten Hügels flog.

Unberührt starteten die Gäule vor sich hin und begannen, lustlos auf dem Gras herumzukauen.



Tanos fühlte sich ein wenig unbehaglich unter Somtos' Blick. Es gab nicht viele Magier, die er respektierte, doch das Gildenoberhaupt gehörte dazu.

Die meisten von ihnen waren, im bildlichen Sinne, keine sehr guten Schwimmer. Die Magie war wie ein schmutziger Fluss. Man sollte niemals den Fehler begehen, sich mit *beiden* Füßen hineinzustellen, um zu testen, wie tief er ist.

Man konnte auch problemlos einen Finger hineintauchen und das Wasser schmecken, doch wer mit beiden Händen davon schöpfte, wurde bald süchtig. Tanos kannte sich mit Magie aus, aber er hatte sich schon immer gefragt, ob es richtig war, sie in sich aufzunehmen. Sein verstorbener Meister hatte ihn gelehrt, dass es bessere Arten gab, wie man dieses feine Gewebe spinnen konnte... allerdings wollte in der Zitadelle niemand etwas davon wissen. Tanos kannte einen Weg, Magie von dort zu beziehen, wo sie herkam. Der Körper eines Lebewesens schien ihm jedenfalls kein geeigneter Ort zu sein, um Magie aufzubewahren, so wie es in der Zitadelle gelehrt wurde: Zum einen ließ sich nur eine stark begrenzte Menge im eigenen Körper unterbringen, zum anderen verlor der Zauber an Kraft, je länger er unverbraucht gestaut war.

Tanos blinzelte und kam in die Gegenwart zurück. Somtos musterte ihn noch immer mit Adleraugen. Tanos spürte, dass der Magier herausfinden wollte, was er wusste, doch da hatte er sich geschnitten. Es gab ein paar Dinge, die selbst vor Somtos geheim gehalten werden mussten.

"Ich habe gesehen, wie du die Zitadelle verlassen hast."

Tanos wünschte sich zu stehen. Im Sitzen ließ es sich nur schwerlich mit den Füßen am Boden schaben.

"Wer ist dieses Mädchen?"

"Ich bin-"

"Schweig."

"Ich kann für mich selber reden.", beschwerte sich Jane und stand auf. Wut flammte in ihren Augen. "Oder glaubst du, dass Frauen sich nicht zur Wehr setzen können?"

Somtос zuckte die Achseln. "Ich bezweifle nicht, dass du für dich selbst sprechen kannst. Aber mich interessiert viel mehr, was für eine Geschichte dein Begleiter mir aufzischen möchte, um seinen Hals aus der Schlinge zu ziehen."

"Meinen Hals aus der Schlinge ziehen? Ich wusste nicht, dass ich unter Anklage stehe, Somtos."

"Von Anklage kann keine Rede sein.", murmelte der Magier. "Noch nicht."

"Was habe ich verbrochen?"

"Nichts."

"Na also, warum-"

"Wenn man von Hochverrat gegen die Welt im Allgemeinen und die Zitadelle der Farben im Besonderen absieht."

"Du glaubst, dass ich etwas mit dem Tod des Jungen zu tun habe?"

"Du bist sofort nach dem Unglück verschwunden."

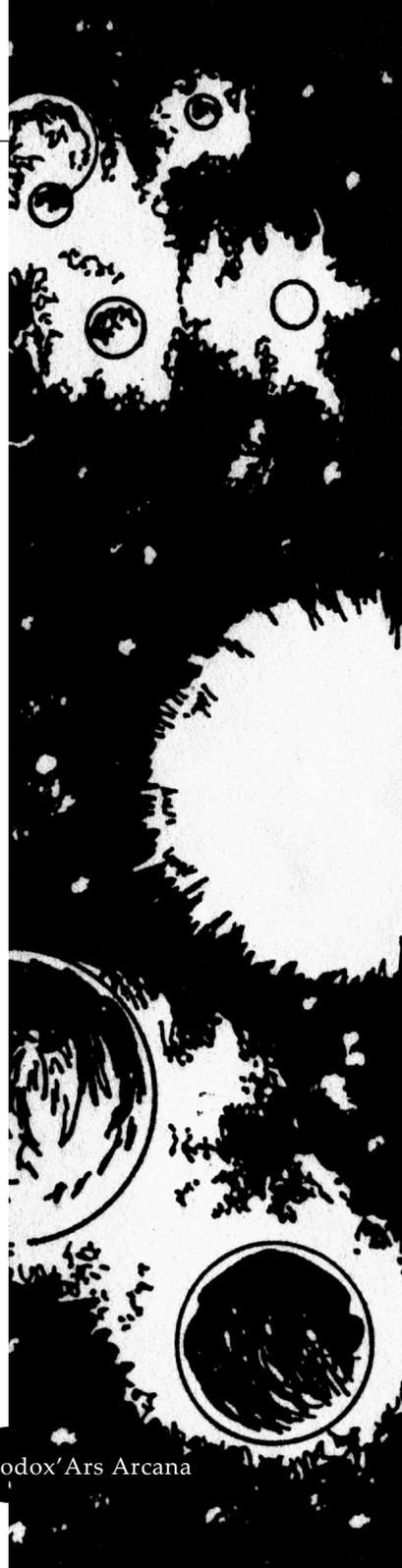
"Warum sollte ich dann jetzt zurückkehren?"

"Das ist eine gute Frage. Wie wäre es, wenn du sie mir beantwortest?"

"Ich..." Tanos zögerte. Alle Hoffnung ruhte jetzt auf Jane, und sie selbst konnte sich nicht zur Wehr setzen, falls ihm etwas zustoßen sollte. Allerdings war Somtos einer der wenigen Menschen, denen man Vertrauen entgegenbringen konnte. Er gab nach. "Ich habe dieses Mädchen zu uns geholt, weil sie die beste Jägerin in ganz Krotos ist. Sie ist mit der Gabe des Spurenlesens aufgewachsen. Sie könnte an einem einzelnen blutbeschniemenen Haar eines Hasen erkennen, welches Tier ihn getötet hat."

Vorausgesetzt, sie findet das Haar im Magen eines Wolfes, fügte er in Gedanken hinzu. Er warf Jane einen verzweifelten Blick zu, doch die junge Frau sah gar nicht zu ihm, sondern nickte bloß. Sie spielte mit.

"Und du glaubst, dass sie herausfinden kann, wer den





Separator auf dem Gewissen hat?" Somtos legte eine Betonung auf das Wort Separator, die Tanos erschauern ließ.

"Wenn nicht sie, dann niemand. Wenn Magie machtlos ist, dann können uns nur noch unsere Sinne helfen."

Somtос lächelte Jane aufmunternd zu. "Warum möchtest du uns helfen?"

"Weil ich weiß, dass ich genauso sterbe wie jeder auf dieser Welt, wenn der Mörder auch noch den anderen Separator in die Finger bekommt."

"Es sind weise Worte, die du sprichst. Ich vertraue euch beiden. Du hast gut daran getan, diese Jägerin zu holen, Tanos." Mit einer Flinkheit, die seinem Alter nicht ganz angemessen schien, stand Somtos auf und öffnete die Tür seines Zimmers. "Gebt euch Mühe bei dem, was ihr tut.", sagte er und verabschiedete seine Gäste.

Seine Zehen wippten aufgeregt in seinen Schuhen. Er setzte sich an seinen Schreibtisch und massierte seine Bartspitzen.

Ein dritter Separator. Wie interessant.

Natürlich hatte er Tanos nichts davon sagen können, dass er es sofort gewusst hatte, als er das Mädchen ansah. Der Zauberer mit der Mönchsfrisur wollte, dass das Geheimnis um diese seltsame Frau auch weiterhin ein Geheimnis blieb. So etwas durfte man nicht auf die leichte Schulter nehmen.

Hätte er offen zugegeben, dass er das Geheimnis längst gelüftet hatte, wäre Tanos misstrauisch geworden. Er hätte sich mehr darauf konzentriert herauszufinden, wie Somtos es erfahren hatte und wer noch alles davon wusste, als sich um seine eigentliche Aufgabe zu kümmern und das Mädchen zu beschützen.

Somtос starrte auf die geschlossene Tür. Er konnte sich gar keinen besseren Ort für die junge Frau vorstellen als an der Seite von Tanos.

Ein Lächeln zauberte sich auf seine Lippen. Zum ersten Mal seit der Nachricht von Thamis' Tod erlaubte er sich ein wenig Fröhlichkeit.



Creeper schlug auf den Boden, bekam das Drachenherz zu fassen und umschloss es mit den Fingern. Die Kugelschalen, in der es gefangen gewesen war, kullerten nebeneinander her und blieben schließlich wackelnd liegen.

Creeper atmete auf. Geschafft! Er hatte das Herz gerade noch rechtzeitig zu fassen bekommen. Schnell legte er es zurück in seine Hülle und verschloss die Schalen. Als das Licht verblasste, gewöhnten sich seine Augen an die Dunkelheit.

Erst dachte er, die Strahlen des Drachenherzens waren vielleicht zu hell gewesen, denn die Nacht wollte sich nicht dazu entschließen zurückzukehren. Dann

dämmerte es ihm, dass das allumfassende Grau keineswegs weichen würde.

Er befand sich nicht mehr in der Schattenwelt. Dies war die Barriere zwischen Licht und Dunkelheit. Der *Grenzer* hatte ihn hierher gebracht!

Fast hätte ich nicht mehr mit dir gerechnet.

Die Stimme besaß nicht viel mehr Konsistenz als Rauch. Trotzdem ging sie durch Mark und Bein, als würde sie einem mit einem Hammer in die Knochen getrieben.

"Bring mich zurück in die Schattenwelt, schnell!", keuchte Creeper und sah sich um. Er konnte keine Person erkennen. Irgendwo *musste* der Kerl doch stecken.

Ich bin diese Welt. Alles Grau, was du siehst, ist mein sogenannter Körper.

Creeper unterdrückte einen Fluch. Konnte diese Gestalt wirklich alles hören? Sie antwortete jedenfalls nicht auf die ungesprochene Frage, als sie fortfuhr:

Warum willst du zurück in die Schattenwelt?

"Ich habe den Separator gefunden."

Du hast ihn nicht töten können. Ich spüre, wie die Barriere noch immer besteht. Sie ist sogar stärker geworden. Was ist geschehen?

"Lass mich dorthin zurück, von wo ich kam!", verlangte Creeper ungeduldig. "Jede Sekunde ist wertvoll."

Ich verstehe dich nicht. Wenn du zurück willst, warum hast du mich dann mit dem Herz auf dich aufmerksam gemacht?

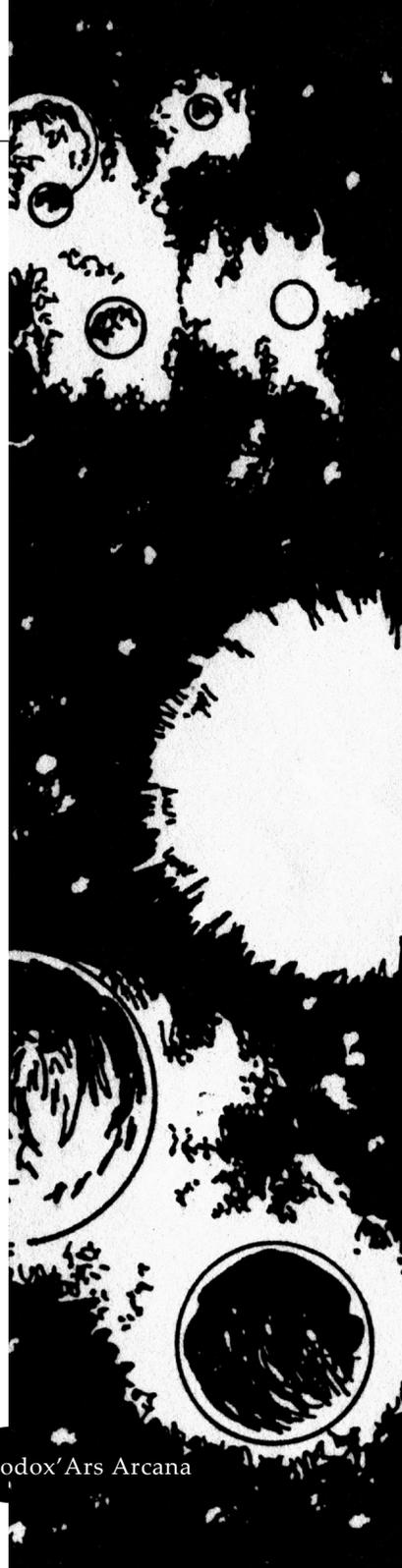
"Ein dummer Unfall. Ist es dir möglich, ein Tor zu erschaffen? Der Separator wird vielleicht nicht mehr lange dort sein, wo er war!"

Der Umriss einer Kutte formte sich aus dem grauen Hintergrund. Finsternis nahm Gestalt an und füllte die Leere an einem Ort, wo es *nichts* zu geben schien.

Du hast einen Fehler begangen?

"Ich werde ihn wieder gutmachen.", wollte Creeper sagen, doch die Worte blieben ihm im Hals stecken. Ein falscher Satz konnte ihn sein Leben kosten.

"Nein!", sagte er statt dessen mit Bestimmtheit. "Niemand ist perfekt, selbst du nicht."





Die Kutte schlenderte in seine Richtung, obwohl ihr Beine zu fehlen schienen. Noch hatte sie sich für keine bestimmte Größe entschieden, weswegen es Creeper Kopfschmerzen bereitete, sie anzusehen. Es war, als würde man einen Rahmen betrachten, in dem sich jede Sekunde ein anderes Bild zeigte, von denen jedes im Grunde genommen alle anderen bildete.

Wie wahr. Es ist mir nicht möglich, dich an die selbe Stelle zu bringen, an der ich dich abgeholt habe. Ich bin der Grenzer und somit habe auch ich meine Grenzen.

"Aber eine bessere Gelegenheit wird sich so schnell nicht wieder bieten!"

Ein Blick in die Schwärze unter der Kapuze ließ Creeper verstummen. Etwas, das wie Arme aussah, richtete sich in die Höhe und fasste den Saum des Gewandes. Der Grenzer zog die Kapuze kaum merklich ein winziges Stückchen nach hinten.

Ein Universum aus Gleichgültigkeit breitete sich aus. Der Mensch wurde von ihr getroffen und taumelte, obwohl er am Boden lag. Wellen schwappten über seinen Körper und für einen Moment fühlte er sich, als wäre es egal, wenn in der nächsten Minute die Welt unterging. Dann gewannen seine Instinkte wieder die Oberhand, verdrängten das Gefühl und schickten ihn zurück in die reale Welt.

Creeper kam auf die Knie. Eine derart gigantische Gleichgültigkeit hatte er noch nie erlebt. So musste sich ein Gebirge fühlen, wenn man es mit einem Taschenmesser bedrohte.

Dies war eine Kostprobe von dem, was ich empfinde. Multipliziere sie mit der Unendlichkeit und du weißt, welche Gefühle ich hege.

"Wie kannst du..." Creeper schüttelte den Kopf. "Wie kannst du überhaupt existieren? Niemand, der solche Gefühle in sich trägt, kann überleben."

Für jemanden, der das Leben nicht kennt, macht das Wort 'überleben' keinen Sinn. Ich bin kein einzelnes Wesen. Ich bin auch nicht viele. Ich bin einfach nur. Und das einzige, was ich will, ist, dass es nichts gibt, das anders fühlt als ich.

Creeper erkannte, wie offensichtlich falsch diese Aussage war. In den imaginären Augen des Grenzlers glänzten Neid und Hass. Nur ein denkendes Wesen war imstande, diesen Ausdrücken genügend Platz zu bieten, um sich in einem Universum wie diesem zu entfalten.

"Ist meine Aufgabe damit erfüllt?"

Erinnere dich an das, was ich dir gesagt habe. Noch gibt es zwei Separatoren. Erst, wenn diese beiden nicht mehr leben, wirst du deinen Lohn erhalten.

Blaue Linien zeichneten sich in die Ebene. Es gab weder vorne noch hinten, ebensowenig wie oben oder unten. Entfernungen spielten hier keine Rolle.

Im einen Moment kniete Creeper am Boden, weil seine Gedanken ihm zuflüsterten, er würde es tun. Im Nächsten schritt er aufrecht durch das Tor. Sein Umriss

verschwand und ließ nur stählerne Gräue zurück.

Ich frage mich, ob er Recht hat, dachte der Grenzer und redete sich ein, dass er sein Kinn auf einer Faust abstützte, um grüblerisch zu wirken. Er bemerkte nicht, wie sehr er bereits einem lebenden Wesen glich, genausowenig wie ein Fisch bemerkt, dass er in Wasser schwimmt.



"Er ist ein Naturtalent, wenn es darum geht, einen Streit vom Zaun zu brechen.", sagte Bastard und schielte anklagend zum Troll hinüber.

Raspeel schwieg. Er hatte schon eine ganze Weile nichts mehr gesagt und beabsichtigte, sich in naher Zukunft nicht anders zu verhalten. Deacon hüstelte respektvoll und betete um ein wenig Ruhe. Das, was er in der Kneipe seinem Kopf angetan hatte, war etwas, das man normalerweise höchstens seinem ärgsten Feind wünschen würde.

"Er ist überhaupt immer schnell dabei, wenn irgendwo etwas gebrochen werden soll, weißt du? Und jetzt ist er beleidigt. Das ist wieder mal typisch für ihn."

Grimmig liefen der Zwerg und der Troll nebeneinander her und schwiegen sich an. Als der Weg enger wurde, bewegte Raspeel kaum merklich den Hintern, doch es reichte, um Bastard in den Graben zu befördern.

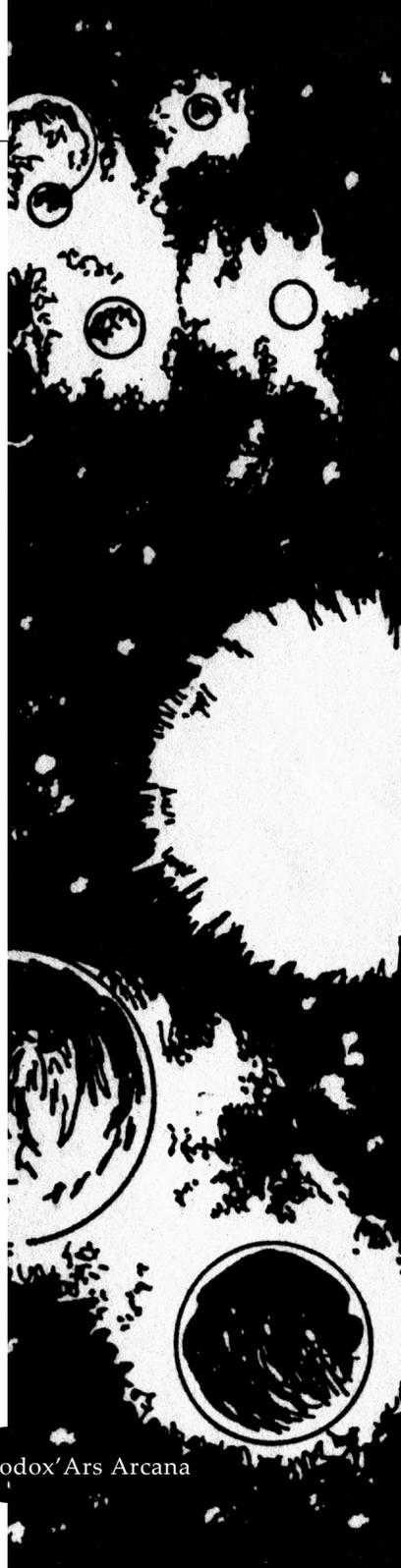
"Jetzt reicht's!", schrie der Zwerg wutentbrannt und zog seine Axt. "Diesmal wird gekämpft, bis einer von uns beiden den Kürzeren zieht!" Er machte eine Pause und überlegte. "Was keine Anspielung auf meine Größe sein soll!"

Raspeel trottete gelangweilt weiter.

"Ich schätze, er möchte sich nicht unterhalten und genausowenig kämpfen. Er braucht nur ein wenig Ruhe, um sich abzuregen.", vermutete der Diplomat Deacon.

"Ich glaube, du hast noch nie einen wütenden Zwerg gesehen!"

Deacon schüttelte den Kopf. Er wusste, was es in solchen Fällen zu tun galt: Man musste den beiden Streithähnen den Boden für weitere Konfrontationen nehmen, indem





man sie auf andere Gedanken brachte. Am besten welche, die sie darüber nachdenken ließen, welche Freundschaft sie eigentlich verband.

"Wie lange kennt ihr euch eigentlich schon?"

"Oh, gute Frage." Die Finger des Zwerges klappten einer nach dem anderen nach oben, als er zu zählen begann.

Deacon beglückwünschte sich. Es funktionierte!

Nachdem Bastard zuerst die Finger und anschließend die Zehen ausgegangen waren, hob er überrascht die Brauen, womit er beinahe seinen Helm vom Kopf stieß, denn die Augenbrauen von Zwergen waren recht buschig. Ehrlich gesagt waren sie *enorm*. Wenn eine Ziege davonlief, waren die Augenbrauen eines Zwerges der erste Ort, an dem man nach ihr suchen sollte.

Bastards Stimme klang versöhnlich, als er sagte: "Wir kennen uns, seit ich denken kann."

Raspel grunzte. "Natürlich. Jetzt behauptet er auch noch, wir hätten uns gestern erst kennen gelernt."

Der Troll wollte gerade der Faust des Zwerges ausweichen, als ein Ast über die Kuppe des nächsten Hügel geflogen kam und Bastard außer Gefecht setzte.

"Ich dachte, Doh lässt keine Wunder geschehen?", wunderte sich Raspel und hob den schlaffen Zwergenkörper vorsichtig zwischen Daumen und Zeigefinger in die Höhe. Er wollte ihm gerade ein paar belebende Ohrfeigen verpassen, doch das konnte Bastroband glücklicherweise verhindern.

"Woher kam der Stock?"

"Aus der Richtung, in die Magenta gerade unterwegs ist.", sagte Bastroband und nahm gemeinsam mit Deacon die Verfolgung der Zwergin auf. Da die Beine eines Menschen nun einmal von Natur aus ziemlich lang sind und da der Priester sich ebenfalls nicht in der besten aller Verfassungen befand, lief Deacon bald an der Spitze.

Er hielt inne, als er sechs weidende Pferde am Fuße des Hügel bemerkte, auf dem er gerade zum Stehen gekommen war. Zwischen den Tieren stand ein Mann und war allem Anschein nach ernsthaft bestrebt, einem Hengst beizubringen, wie man "totes Pferd" spielte. Man musste zugeben, dass er sich auf das verstand, was er tat, denn immerhin hatte er das Pferd dazu gebracht, auf dem Rücken zu liegen und die Beine in die Luft zu strecken.

"Merho!", rief Deacon freudig und riss das Männlein aus seiner Beschäftigung.

"Oh, du bist es."

Deacon runzelte die Stirn. "Ist das alles?", fragte er.

"Oh, du bist es, *juchu*?"

"Na ja, ich... sag mal, was *tust* du da?"

"Ist das nicht offensichtlich? Ich bringe den Gäulen ein paar Tricks bei."

"Ich kann es nicht fassen."

"Es ist eigentlich ganz einfach. Das Schwierige ist, sie dazu zu kriegen, wieder damit aufzuhören."

Tatsächlich schien der schwarze Hengst Gefallen daran gefunden zu haben, auf dem Rücken zu liegen.

"Das sind unsere Pferde."

"Und damit hat er recht. Hast *du* sie etwa gestohlen?", keuchte Bastroband erschöpft. "Wer bist du überhaupt?"

Merho verzichtete auf eine Antwort, drehte sich um und schlenderte über die Wiese zum Bach zurück. Seine Füße wurden auf wundervolle Weise vom Wasser gekühlt, als hinter ihm Deacons platschende Schritte ertönten.

"Bitte bleib stehen, Merho."

Der alte Mann tat, wie ihm geheißen. Wasser sickerte in Deacons Stiefel, als auch er stehen blieb.

"Bist du uns gefolgt?"

"Nein, keineswegs."

"Aber warum bist du dann hier?"

"Diese Frage hat schon viele beschäftigt. Manche meinen, ein allmächtiger Gott hätte uns erschaffen, damit wir-

"Merho!"

"Ja?"

"Warum bist du *hier*?"

"Damit meine Füße schön kühl sind, könnte ich dir jetzt antworten." Merhos gute Laune schien verpufft zu sein wie eine Gaswolke die Feuer fing. "Vielleicht wäre es auch besser so, bis du beginnst, nachzudenken. Du fragst schon wieder nach Dingen, die auf der Hand liegen."

Deacon erinnerte sich daran, dass dieses kleine schwarze Männlein *anders* war als die meisten Menschen. Beispielsweise schien es sich nichts unter einer normalen Unterhaltung vorstellen zu können.

"Willst du Geschichte binden?"

"Na also."

"Wirst du mir helfen, nach Snork zu kommen?"

"Nein. Das ist allein deine Sache. Außerdem ist die Stadt



keine Tagesreise mehr entfernt, wenn ihr euch beeilt."

Deacon hatte inzwischen viel über den Umgang mit Merho gelernt. Wenn der kleine Mann Nein sagte, so musste dies nicht zwangsläufig eine endgültige Antwort sein.

"Angenommen...", begann der junge Magier unschuldig, "wir würden nach Snork reisen und dein Weg würde zufällig in die gleiche Richtung führen..."

Merho zuckte die Achseln. "Selbst wenn es so wäre, würdet ihr mich nicht treffen. Ich wünsche euch eine schöne Reise."

Mit diesen Worten stapfte er durch den Schlamm des Baches davon. Deacon stand noch eine Weile im Fluss und spürte, wie die Wut in seinem Bauch aufwallte wie die Segel eines Schiffes, das auf einem Ozean aus Unverständnis treibt. Er würde den alten Mann nie verstehen!



Jane war zugegebenermaßen froh darüber, dass das Gildenoberhaupt der Magier nicht mehr als nötig mit ihr gesprochen hatte. Sie neigte dazu, es sich mit sämtlichen hoch angesehenen Personen zu verscherzen. Das mochte vermutlich daran liegen, dass sie keinem Lebewesen mehr Respekt entgegen brachte als einem anderen. Für sie standen alle auf der gleichen Stufe und konnten nur dadurch einen Pluspunkt bei ihr ergattern, wenn sie etwas taten oder sagten, das in die Weltanschauung des Mädchens passte.

Es war ihr so ziemlich egal, ob sie es nun mit einem Bettler oder einem edlen Grafen zu tun hatte. Wenn beide darum baten, mit ihr zu sprechen, dann gewährte sie demjenigen den Vorzug, der zuerst gefragt hatte. Selbst ein König würde warten müssen.

Jane kannte das Geschäft ihrer Eltern gut und sie wusste, dass dort oft auch Personen auftauchten, die in der ganzen Stadt bekannt waren. *Angesehene* Personen, die Wert darauf legten, dass besser niemand erfuhr, dass sie sich bei den Nachtschattens aufhielten.

Niemand, der einen hohen Rang innerhalb der Stadtmauern *(Obwohl dieser Begriff irreführend war, da Snork keine nennenswerten Stadtmauern sein Eigen nannte. Der letzte Stein, der einmal zu einem derartigen Gebilde gehört hatte, war vor fünfzig Jahren von einem Ork mitgenommen worden, der ihn seinen Eltern in Mott als Andenken schenkte. Dies war das Schicksal der meisten berühmten Denkmäler der Welt: Jahrelang rühmte man sich mit etwas, was einzigartig für seine Stadt war, und wenn man es dann tatsächlich einmal jemandem zeigen wollte, stellte man fest, das bloß noch der linke Fuß und der Sockel übrig waren,

und dass auf eben diesen Sockel mit Farbe die Worte '*diese Stadt stinkt*' geschrieben waren) bekleidete, wechselte mehr freiwillig ein Wort mit Jane.

Das Mädchen strich sich die langen und verdammt widerspenstigen roten Haare aus dem Gesicht und unterbrach Tanos in seinen Überlegungen, als sie anmerkte: "Das Zimmer sieht aus, als hätte es auch schon vorher einem Toten gehört. Hier gibt es nichts *Lebendiges!*"

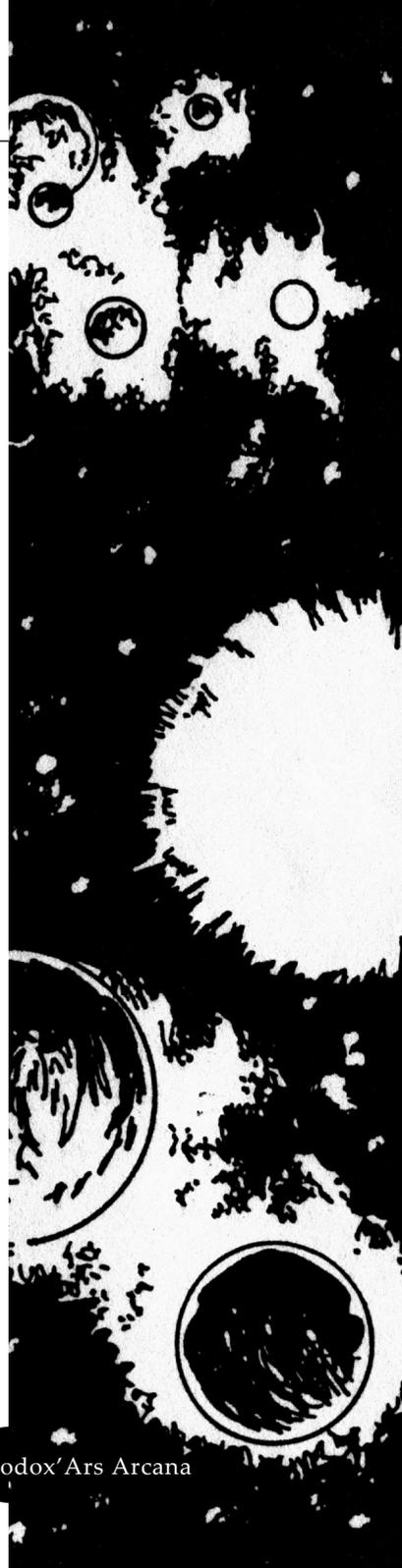
Tanos sah auf. Thamis' ehemalige Räumlichkeiten waren tatsächlich nicht gerade ein Paradebeispiel für das Zimmer eines jungen Mannes. Außer Büchern gab es hier nichts. Ein Bett, wenn man es genau nahm, aber es wirkte so gut wie unbenutzt. Der Magier wusste, dass Thamis selten hier geschlafen hatte. Meist war er in der Bibliothek eingekickt, über irgendeinem dicken Wälzer oder beim Studieren einer Landkarte. Der Junge war gern auf Reisen gegangen, allerdings ausschließlich mit seinen Augen.

Nichtsdestotrotz hatte Tanos ihn sehr gemocht, mehr vielleicht als alle anderen Zauberer. Wenn er ihn auf seinem allabendlichen Rundgang durch die Zitadelle wieder einmal schlafend über einem Buch vorfand, hatte er eine Decke gesucht und ihn zugedeckt, als wäre es sein eigener Sohn.

Er biss die Zähne zusammen. Man hatte ihm nie erlaubt, sich mit Thamis oder Deacon zu beschäftigen. Nachdem der Vater der beiden gestorben war, hatte man auch angefangen, seine Lehren lächerlich zu machen, allen voran die älteren Magier, die nichts mit solch neumodischem Schnickschnack am Hut haben wollten.

Und da Tanos nun einmal Anaks Novize gewesen war, hatte seine Ausbildung ein abruptes Ende gefunden. Seitdem war nichts mehr wie früher gewesen und die anderen Magier hatten sich um Anaks Söhne gekümmert. Nur Jane war dem damals noch jungen Novizen geblieben. Er schenkte dem Mädchen einen liebevollen väterlichen Blick. Zum Glück bemerkte sie ihn nicht.

"Ja, du hast Recht... .", flüsterte er und strich mit der flachen Hand über die Matratze. "Hier ist nichts, was uns noch helfen könnte."





"Wir sollten genau das tun, was du Somtos gesagt hast. Du hast ihm zwar ins Gesicht gelogen, aber unter diesen Umständen war es wohl nicht zu vermeiden. Lass uns nach meinem Bruder suchen!"

"Aber du bist keine Jägerin."

"Trotzdem sind die Chancen, dass wir ihn finden, immer noch größer, wenn wir nach ihm suchen, als wenn wir es nicht tun."

"Das ist eine Logik, die ich leicht nachvollziehen kann. Aber wir sind nicht nur hier, um nach Deacon zu suchen, Jane. Ich will, dass dein Leben sicher ist, bis wir wissen, wer oder was hier unerlaubt eingedrungen ist."

"Du glaubst doch nicht im Ernst, dass auch nur einer dieser müden Magier uns tatsächlich helfen kann?" Sie lachte auf.

"Nun ja, ein paar vielleicht..."

Jane schüttelte energisch den Kopf. "Nicht ein einziger. Ebensogut kannst du mir ein Schild mit der Aufschrift *Separator* um den Hals hängen. Wir sollten dieses Geheimnis für uns behalten, bis die ganze Sache ausgestanden ist."

Tanos fasste sich ans Kinn. "Ich weiß, in welche Richtung ein paar andere Zauberer aufgebrochen sind. Ich muss zwar gestehen, dass ich sie nicht leiden kann, aber sie haben die gleiche Route eingeschlagen, die ich auch wählen würde."

"Warum folgen wir ihnen dann nicht."

"Ganz einfach: Weil einer von diesen Magiern mich hasst. Und das beruht auf Gegenseitigkeit."

Tanos hatte angefangen, kleine Kreise im Zimmer zu laufen, während seine Gehirnzellen auf Hochtouren arbeiteten.

"Aber ich habe trotzdem eine Idee, was wir machen können.", sagte er plötzlich. Ein Leuchten war in seine Augen getreten und machte keine Anstalten zu verschwinden. "Es wird möglicherweise nicht klappen, aber was ist schon völlig sicher auf dieser Welt?"

Weiter geht's mit Teil 5 im Trodox 41

Der Trodox online



Seit 1998 haben wir eine eigene Internetpräsenz und wir können euch versprechen:

- bei uns findet ihr alles rund um das schönste Spiel der Welt
- handfeste Informationen zum Trodox, Deutschlands ältestem Rollenspielfanzine

und

- wir sammeln garantiert keine Daten über euch, weil wir weder mit unserer Zeitschrift, noch mit der Online-Präsenz je Geld verdient haben oder verdienen wollen

www.trodox.de



WINTERBALLADE

Ein Pendragon Szenario von Daniel Neugebauer

*Der Winter hat seinen eigenen Klang.
- Altes Sprichwort -*

Vorbereitung für den Spielleiter

Bereiten Sie einige Holzfäller vor: Name, *Aufmerksamkeit* und *Kampffertigkeiten* sind wichtig und die Frage, ob sie verliebt sind (*Leidenschaft: Liebe* hat welchen Wert?) oder keine Liebe haben. Diese Spielercharaktere (SCs) werden für den Auftakt benötigt. Ist Winterballade ein Soloabenteuer für einen Ritter und sind andere Spieler anwesend, sollten sie noch Bedienstete oder Familienmitglieder des Lehnsherrn mit Werten ausstatten, damit diese von den anderen Spielern gespielt werden können. Ist es ein Gruppenabenteuer, spielt natürlich jeder seinen Ritter, der gerade zu Gast beim Lehnsherrn ist.

Die Werte der auftretenden NSCs

Moran – Wie Junger Ritter
Weiße Wölfe – Wie Wolf
Malenie – Wie Lady, aber Aussehen +5
Malenie als weißer Bär – Wie Bär

Hintergrund

Bekannt durch Wurf auf *Wissen: Feen*

Es gibt eine alte Geschichte von einem glücklosen Spielmann namens Moran, der einst eine Winterfee mit dem Namen Malenie liebte. Den Barden reizte die schöne Gestalt der Fee und er schenkte ihr sein Herz. Doch Malenie erwiderte seine Liebe nicht und, böse wie alle Feen nun mal sind, gab sie Moran sein Herz nicht zurück. Die warme Liebe und die hitzige Leidenschaft des Mannes blieb in Malenies kalten Klauen gefangen. Hochmütig verfluchte die unnahbare Fee ihn zu einem Leben im ewigen Winter und verschloss sein Herz in eine Laterne, die fortan ihr kaltes Wesen wärmen sollte. Seitdem durchstreift Moran unsere Welt in den Wintermonaten und allüberall kündigt Wolfsgeheul sein Kommen an. Wer immer seine Ballade hört, so heißt es, ist so verflucht wie der herzlose Spielmann selbst. Verliebte erstarren zu Eis und einsame Seelen verwandeln sich in weiße Wölfe.

Beschreibung: Moran trägt einen zerschissenen grauen Kapuzenumhang. Seine einst farbenfrohe Kleidung ist nun



grau wie ein Wintermorgen. Seine Augen sind schneeweiß und uralte. Die jahrelangen Winter haben sich ihm ins Gesicht gegraben, seine Haut ist bleich und kalt wie die einer Leiche. Den Spielmann umgibt der Geruch von frischem Schnee und Verfall. Kein Atemwölkchen ist zu sehen und Morans Blut ist eisig wie ein Schmelzwasserfluss aus den Bergen.

Die Winterballade

Wer immer die Ballade hört (*Aufmerksamkeit*), kann unter Morans Zauber fallen und verliert jeden Glauben an die wahre Liebe. Wer eine Person liebt, muss einen Wurf auf *Leidenschaft: Liebe* ablegen. Misslingt der Wurf, ist die Liebe zu schwach, um der Herzenskälte zu widerstehen und die Person erstarrt bis zum Frühlingsanfang zu Eis. Wer keine Liebe hat, muss eine Probe auf *Konstitution* schaffen, sonst verwandelt er sich auf der Stelle in einen Weißen Wolf und muss Moran fortan in jedem Winter begleiten. Wer seinen Wurf verpatzt, erstarrt für immer zu Eis bzw. begleitet Moran als Wolf ins Feenreich. Erst wenn Morans Fluch gebrochen ist, werden sie normal weiterleben können. Morans Ballade wirkt nur ein einziges Mal. Wer widersteht, ist fortan immun gegen die Herzenskälte des Spielmannes.



Zusammenfassung

Moran taucht an einem Winterabend auf einem Lehn der SCs auf. Seine Ballade vereist die Verliebten und verwandelt die Einsamen in Weiße Wölfe. Die SCs müssen sich Moran und seinem Fluch stellen, seine Wolfsbegleiter besiegen, den Barden vertreiben oder seinen Fluch brechen.

Auftakt: Die Spieler spielen Dorfbewohner

Der erste Schnee kommt früh in diesem Jahr und der Wind ist bereits bitterkalt. Zusätzliches Feuerholz wird geschlagen und man bereitet die Häuser auf die finsterste Jahreszeit vor. Die Holzfäller-SCs gingen im nahen Wald ihrer Arbeit nach und entdecken abends auf dem Rückweg Wolfsspuren, die viel zu groß für einen gewöhnlichen Wolf erscheinen. Schneefall setzt ein und man kann noch gerade die gelben Lichter des Dorfes und des Herrensitzes erkennen. Wer seinen Wurf auf *Aufmerksamkeit* schafft, hört ein Knurren und sieht die gelben Augen eines Weißen Wolfes im Unterholz. Es kommt zum Kampf. Wer fliehen kann (*Geschicklichkeit*), erreicht auf dem Weg zum Dorf den Barden Moran, der geisterhaft seine Laute spielt. Wer widersteht, kann gegen 1W6+1 Wölfe kämpfen oder versuchen zu fliehen. Wer entkommt, sollte dem Lehns herrn alles berichten und (wenn gewollt) den Holzfäller-SC für dieses Szenario

weeterspielen.

Morans Ballade: Die Spieler spielen ihre SCs

Moran schreitet durch die Schneeböen bis zum Dorfplatz. Der eisige Wind zerzt an seinem grauen Kapuzenmantel. Er spielt auf seiner Laute, während die Wölfe das Dorf auf der Suche nach Schutzlosen durchstreifen. Das Heulen der Wölfe, der Klang der Laute und die Schreie der Angegriffenen dringen bis zum Anwesen des Lehns herrn hinauf (*Aufmerksamkeit*). Nun gilt es herauszufinden, wer Morans Ballade widersteht (siehe auch **Was tun wenn...**). Diejenigen, deren Liebe lodert, obliegt nun der Kampf gegen Moran und seine Wölfe. Zuerst gilt es natürlich herauszufinden, was im Dorf überhaupt passiert ist.

Das Dorf

Die Beschreibung des Dorfes und seiner Nichtspielercharaktere (NSC) liegt in der Hand des Spielleiters (SL) und des Lehns herrn. Das Dorf wirkt unheimlich. Wölfe streifen umher, die Feuer sind heruntergebrannt, es ist kalt und dunkel. In manchen Häusern steht das Essen noch auf dem Tisch, doch die Menschen sind verschwunden oder zu Eis erstarrt. Einige NSCs haben dem Lied ebenfalls widerstanden (der SL sollte bereits etablierte NSC auf dem Lehn des Ritters auswählen): Da wäre der Schmied Roderick und seine Frau Margret. Beide haben ihr Haus verbarrikadiert und werden von



1W6+2 Wölfen belagert. Der Knappe eines SCs hatte sich mit der Magd Cathy vergnügt, die nun zu Eis erstarrt ist. Der alte Priester Ambrosius ist so taub, dass er das Lied nicht hören kann, aber er kennt die Geschichte des Barden und empfiehlt, ihn zu töten, ohne viel auf Gespräche oder Ehre zu geben: „Er ist ein Dämon des Ewigen Winters!“

Begegnung mit Moran

Moran wird bis Mitternacht auf dem Dorfplatz sein Lied spielen und dann auf Feenpfaden den Ort verlassen. Um ihn herum sitzen 2 Wölfe pro SC. Er ist immer wieder überrascht, Menschen zu sehen, die seinem Lied widerstehen und beneidet sie, ihre Liebe gefunden zu haben. Moran sucht förmlich den Kampf und die Erlösung aus seiner Existenz. Er wurde schon einige Male im Zweikampf besiegt, doch den Fluch zu brechen vermochte niemand. Reden die SCs mit ihm, erzählt Moran seine Geschichte und auch, wie man Malenie rufen kann. Doch bisher hat niemand es geschafft, die Fee zu bezwingen und Morans Herz zurückzuerobern.

Moran bekämpfen

Moran kann für 1W20+5 Jahren aus unserer Welt verbannt werden, doch sterben kann er nur, wenn



auch sein Herz vernichtet wird. Verwunden kann Moran nur ein Schwertstreich von jemanden, dessen Leidenschaftswurf auf Liebe gelang (Leidenschaftsbonus zählt im Kampf). Zum ehrenvollen Zweikampf aufgefordert bilden die Wölfe eine Arena um die Kontrahenten. Greift eine Gruppe an, kämpfen die Wölfe gegen die Scs, bis Moran besiegt ist.

Morans Fluch brechen

Um den Fluch zu brechen, muss Morans Herz aus Malenies Klauen befreit werden. Kein leichtes Unterfangen, denn wer wagt es schon, sich mit Feen anzulegen. Malenie zu finden ist recht leicht: Dreimal ihren Namen gerufen und sie erscheint in einer Winternacht auf einem verschneiten Kreuzweg. Sie trägt Morans Herz in einer glühenden Laterne bei sich. Malenie ist schön und geradezu unnahbar. Wer ihr verfällt (Konflikt: *Keusch & Lüstern*), könnte sein eigenes Herz an die Fee verlieren und damit wäre Morans Herz frei. Doch ein anderer Verfluchter würde damit auf der Erde wandeln und Morans Platz einnehmen. Malenie zu bekämpfen ist eigentlich unmöglich, da sie einfach ins Feenreich flieht, es sei denn, die Gruppe findet einen Weg, sie daran zu hindern. Da Feen mit Eisen verwundbar sind, hindert ein Schwertstreich sie 1W6 Runden daran, ins Feenreich zu flüchten, aber wer schlägt ein so schönes Geschöpf

(*Grausam*)?
Aufmerksamkeit lässt hingegen erkennen, dass bei jedem Klang von Morans Laute, Malenie



schwer atmet und sich unwohl fühlt. Wem es gelingt, Moran dazu zu bringen, die Ballade erneut zu spielen (*Redekunst*), der erkennt, wie sich Malenie zu einer übergroßen weißen Bärin verwandelt. Wenn es nun gelingt, mit vereinten Kräften den Bär zu besiegen, kann Morans Herz zurückgewonnen werden. Der letzte Streich lässt Malenie zu Boden stürzen und ihre Feengestalt annehmen. Wer die Fee nun mit *Erster Hilfe* vor dem Tod rettet, hat seine *Gnade* bewiesen und wird die nächsten 2W20 Jahre einen milden Winter haben. Wer die Fee sterben lässt, wird 2W20 Jahre einen harten Winter haben und war *Grausam*.

Ausklang

Wurde Moran für einige Jahre verbannt, verwandeln sich alle Verzauerten auch für diese Zeit zurück. Doch ist die Frist abgelaufen, bleibt der Fluch bestehen: Den Fluch zu brechen liegt nun in der Hand einer neuen Generation Ritter (Belohnung: 75 Ruhm).

Wurde Morans Fluch gebrochen und ihm sein Herz zurückgegeben, verwandeln sich alle Verfluchten zurück in ihre eigentliche Gestalt und das Eis der Statuen schmilzt. Fortan wird der Spielmann endlich in Frieden ruhen können (Belohnung: 150 Ruhm).

Was tun, wenn ...

...alle Ritter und NSCs zu Eis erstarren/zu Wölfen werden: Dann endet dieses Abenteuer im Frühling, wo der Fluch einstweilen ausgestanden ist. Das Lehen ist vom Winter verheert und muss wieder aufgebaut werden und natürlich muss herausgefunden werden, was es mit dem Fluch auf sich hat, bevor der nächste Winter kommt.

...nur einige Ritter zu Eis erstarren/zu Wölfen werden: Hier können NSCs zu SCs gemacht werden, wie etwa die Holzfäller. Der älteste Sohn könnte gegen Moran antreten, der Jäger, die Ehefrau, die Holzfäller, die Knappen (!) etc. Vielleicht obsiegen die einfachen Leute, wo die Ritter versagen?

...die SCs patzen und für immer vereisen/zum Wolf werden: Dann ist dieser SC solange aus dem Spiel, bis Morans Fluch gebrochen ist. Der Spieler kann dann den Erben des SCs spielen und versuchen seinen alten SC vom Fluch zu retten.

... mein Ritter als Wolf erschlagen wurde: Wer als Wolf stirbt, stirbt auch als Mensch. Es sei denn, der SL ist gnädig und lässt einen schwer verwundeten Wolf seine Menschengestalt annehmen, auf dass er versorgt werden kann.

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

B&B

