



Die Geschichte der Entstehung der Öde

Der gefallene Stern – eine Schlacht ohne Sieger

Prolog

Jeder hat seine Geschichte. Und jede Geschichte hat ihre Helden. Doch in dieser Welt scheint es mir so, alt hättet ihr „Menschen“ – wie ihr euch selbst nennt – vergessen, was es heißt, ein Held zu sein. Ihr drückt euch vor der Verantwortung, euer Leben in die eigenen Hände zu nehmen und somit selbst die Helden eurer Geschichte zu werden.

Weltuntergang? Doch noch nicht jetzt

Das Thing der „freien“ Trolle

Ende des Vierten Zeitalters, Beginn des Karmarkorthäons

Vorweg: In der Gegenwart mögen Trolle oft tumb und rau wirken. Doch im Vierten Zeitalter waren sie die führende Hochkultur. In der folgenden Erzählung treffen wir auf die Elite dieser Zeit. Der Leser mag gewiss davon ausgehen dürfen, dass hier niemand ungebildet oder dumm ist...

„Schön, dass Du nun auch angekommen bist, Straumpff.“, begrüßte Kronold den Neuankömmling und fügte in Gedanken hinzu: *Endlich. Es wurde auch Zeit.* „Warum bist du nicht über die Trollpfade gereist?“ „Viel zu gefährlich in diesen Zeiten!“, erwiderte Straumpff laut gestikulierend. „Und mit dem Schiff über den Ozean vom Güldenland hierher ist ungefährlicher? Es wimmelt doch überall von Drachen.“ „Pah! Drachen!“, wies ihn Straumpff schroff und hochmütig zurück. „Die zerquetsche ich mit bloßen Händen!“ Damit spielte er darauf an, dass er bei einer seiner Meeresreisen eine riesige Seeschlange mit seinen Händen erwürgt hatte.

Sie gingen in die große Halle. Eine riesige Arena einem Amphitheater gleich. Die Ränge erhoben sich rundum weit nach oben, wahrscheinlich hatten hier tausende Trolle Platz. Über der Arene wölbte sich eine gigantische Kuppel, die man nur mit scharfen Blick als eine solcher erkennen konnte, die meisten sahen dort einfach den Nachthimmel. Die Halle war das Zentrum der Trollfestung Graulgatschthor in den Trollzacken, wie man heute das Gebirge nennt. In den untersten Rängen standen ringsum den runden Platz im Zentrum zehn riesige Throne. Auf acht davon saßen bereits Trolle und warteten.





Auf den Thronen saßen die Stammesfürsten der zehn Trollstämme. Der blinde Amaurotz gehörte zum Stamm Tragatsch – *die Blindgeborenen, die das Dunkel sehen*. Vom Stamm Tralleropp kam Lauterbacke. Sein Stamm wurden *die Traumspötter, die das Versprechen gaben*, genannt. Von den *Dornenwebern, die das Zwielight kennen*, dem Stamm Tonkerampf kam Kreischverschlosch, Sohn des Klettverschlosch. Den Stamm Malmartatsch – *den Wuttänzern, die den Felsen spalten* – kam niemand geringeres als Ilkhold, den die Menschen viele Jahrtausende in der Zukunft Zottelhaar nennen werden. Auf seinen Knien lag das mystische Schwert Gnor´a´khir, welches der Zyklopenkönig Gil´Pathar geschmiedet worden war. Die einzige Trollfrau in der Runde war Greaterthunbercke. Sie vertrat die Schwesternschaft der Tamperampf – *den Tränensammlern, die die Sterne hören*. Horsch, Sohn des Haudiopf, war vom Stamm der Taschkopp dabei – *den Schattenflüsterern, die den Mondfelsen lauschen*.

Von allen mit Argwohn beäugt und gemieden saß Rizziratz auf einem Thron für den Stamm der Traugatompf – *den Blutsängern, die die Wege siegeln*. Der Stammesfürst der Traugatompf war über und über mit Narben übersät, ihm fehlten mehrere Finger an seinen Händen, ein Fuß war abgehackt und ein Ohr abgeschnitten. All das hatte er in den in seinem Stamm üblichen grausamen Ritualen geopfert.

Der letzte der acht auf ihrem Thron sitzenden war Homerold, Sohn des Gilgamotz. Er war vom Stamm der Tauthorkatsch – *den Ahnenrufern, die das Vermächtnis hüten*. Straumpff und Kronold nahmen auf den beiden freien Thronen Platz. Straumpff war der Stammesfürst der Tarpatsch – *den Taumelschreitern, die dem Ruf folgen*. Kronold, Sohn des Kaiold, war der Gastgeber. Der Stamm der Tolpatatsch – *den Vattertreuen, deren Hände sehend sind* – war hier in den Trollzacken heimisch.

Einzelne grüßten Straumpff, andere unterhielten sich unbeeindruckt weiter, Rizziratz schwieg. Doch dann wurden mit einem Male alle Stammesfürsten still. Ein Wesen betrat das Rund. Es war nicht kleiner als die Trolle, sondern vielleicht sogar ein wenig größer. In Felle gekleidet hatte es den Kopf einer Bache. Es trat in die Mitte und schaute sich um, musterte jeden der anwesenden Trollfürsten einen Moment lang einzeln. Dann griff es sich an den Kopf und hob in an. Wie einen Helm hob es den Wildschweinkopf von den Schultern und setzte ihn zu seinen Füßen auf den Boden. Von der schweinischen Bedeckung befreit konnte man nun sein wahres Antlitz schauen.

„Was ist das für eine Schranz?“, schrie Homerold entsetzt auf, „...welch ein Mummenschanz?! Sie verbirgt ihr Antlitz. Das ist nicht ehrlich. Man kann ihr nicht trauen. Was will sie hier? Hinfort! Sie hat hier nichts zu suchen!“ Rizziratz grunzte. „Lass sie uns anhören.“, schritt Greaterthunbercke beruhigend ein. „Wegen ihr – beziehungsweise wegen dem, was sie uns zu sagen hat – sind wir hier. Ich habe das Thing zusammengerufen, weil sie etwas beobachtet hat, was für uns von zentraler Bedeutung sein könnte.“ „Pah!“, rief Kreischverschlosch, „...wegen ihr sind wir im Krieg mit den Drachen. Sie hat uns verraten.“ Rizziratz grummelte unwillig. „Vielmehr hat sie jene unter uns verraten, die dem Goldenen folgen...“, gab Amaurotz leise von der Seite hinein.



© 1994 by



„Kann ich euch trauen?“, fragte das Wesen in ihrer Mitte. „Wer gibt mir die Garantie, dass ihr nicht mit dem Goldenen paktiert? Oder wenigstens doch einzelne von Euch?“ Das Wesen schaute skeptisch und zweifelnd in die Runde.

„Mailam.“ Lauterbacke sprach bedächtig mit ruhigem Ton. „So nennen dich doch die Rotpelzigen Wimmler, nicht wahr?“ „Mailam Rekdai.“, antwortete die Fremde in ihrer Mitte. „Warum glaubst du, wir würden uns hier versammeln und dir zuhören, wenn wir Verbündete des Goldenen wären?“ Lauterbacke hielt inne. Dann fuhr er fort: „Wir sind allesamt frei. Wir sind *freie Trolle*. Wir haben nichts mit den Machenschaften Kerbholds gemein.“ Stolz klang aus Lauterbackes Stimme. Der blinde Amaurotz ergänzte: „Darum sind wir um die halbe Welt gereist, weit weg vom Goldenen Wald und seinem Tempel. Hier hat Kerbhold keine Macht. Den Göttern gegenüber sind wir zurückhaltend. Dem Goldenen auch. So auch dir – das darfst du wissen... Aber du bist ja auch gar keine Göttin, Mailam.“ Die Tragatsch beobachteten die Götter genau und hatten das größte Wissen über den Goldenen gesammelt.

„Das spielt hier auch keine Rolle.“ Die Goblingötze stemmte demonstrativ die Fäuste in ihre Seite. „Ich war es, die beobachtet hat, wie Kerbhold mit meinen versklavten Schützlingen den Tempel für den Goldenen baute.“

„Ja, das wissen wir.“, erwiderte Homerold. „Und dann hast du die Götter aufgewiegelt Krieg gegen die Trolle zu führen. Sie haben die Drachen gegen uns geschickt. ... Wegen dir wird unser Volk ausgelöscht... Wir wollen mit dir nichts zu schaffen haben!“ Zustimmend schnaubte Rizziratz verächtlich.

„Darum bin ich hier.“, erklärte Mailam Rekdai. „Das möchte ich verhindern, dass ihr gänzlich ausgelöscht werdet. Wenigstens die Aufrechten unter Euch mögen überleben.“

„Warum sollen wir dir glauben?“, fragte Horsch.

„Kennt ihr den Grund, warum Kerbhold den Tempel baut?“, erwiderte die Goblingötze mit einer Gegenfrage.

„Du wirst ihn uns sicher jetzt nennen wollen.“, warf Kreischverschlosch ungeduldig ein.

„Der Goldene möchte die Kraft der Trolle nutzen, um eine Barriere zwischen Eurer Sphäre und Alveran zu errichten. So etwas wie den Sternenwall, der uns von den Dämonen abschirmt.“, erklärte Mailam.

„Das klingt schlüssig.“, bestätigte der blinde Amaurotz. Die Tragatsch kannten den Aufbau der Sphären sehr genau. „Jetzt macht alles Sinn. Alles was wir Tragatsch die vergangenen Jahrhunderte beobachtet haben. Still und heimlich hat der Goldene sich unser Vertrauen erschlichen und die Labilen unter uns auf seine Seite gezogen. Wir können dem Goldenen das verleihen, was ihm zu einer solchen Tat fehlt. Unsere fundamentalen und umfangreichen Kenntnisse von der Mondmacht könnten ihm zum Erfolg verhelfen...“





„Und er wird erfolgreich sein, wenn er nicht aufgehalten wird.“ Mailam Rekdai schaute erneut von Trollfürst zu Trollfürst. Ihrer Stimme war anzumerken, dass sie es zutiefst ernst meinte. „Wenn der Plan des Goldenen aufgeht, wird er über die Welt herrschen. Niemand wird sich ihm noch entgegenstellen können.“

„Ihr wisst, dass wir das verhindern müssen.“, attestierte Greaterthunbercke. Die Tamperampf kannten die größten Weissagungen. Die Schwesternschaft wusste, was es bedeuten würde, wenn die Welt nun in die Hände des Goldenen fallen würde.

„Was schlägt ihr vor?“, mischte Ilkhold sich ein. Er war es gewohnt mit verschiedenen Göttern zusammen zu wirken, besonders mit Rondra, Phex und Hesinde. Daher war er auch gewillt, dem Goldenen seinen Plan zu durchkreuzen. Er sollte nicht das Monopol erhalten.

„Was können wir tun, um ihn aufzuhalten? Was können wir tun, damit die Verbindung zwischen unserer Sphäre und der der Götter aufrecht erhalten bleibt? Was können wir tun, um unser Volk vor dem Untergang zu retten?“, erwiderte Greaterthunbercke mit drei Gegenfragen.

„Nun“, begann Kreischverschlosh nachdenklich. Offensichtlich schwang seine Stimmung von der Ablehnung der Goblingötze nun zu einem konstruktiven Mitdenken und dem Mitarbeiten an einer Lösung für die gravierenden und fundamentalen Fragen, die Greaterthunbercke aufgeworfen hatte. Sie hatte vollkommen recht. Wenn die Trolle jetzt nicht handeln, würden sie alles aus der Hand geben. Die Katastrophe wäre nicht mehr aufzuhalten. Viel zu lange hatten sie Kerbhold gewähren lassen. „Auf deine zweite und dritte Frage hätte ich eine Idee anzubieten...“

„Und die wäre?“ Jetzt schien Straumpff ungeduldig zu werden. Er war ja eher ein Troll der Tat und nicht des langen Nachsinnens.

„Trollpfade.“, fuhr Kreischverschlosh fort. Die Tonkerompf hatten das älteste Wissen über die Trollpfade und hatten alle Orte und Globule bereist, die man über diese Wege erreichen konnte. „Ganz einfach. Wir bringen unser Volk in Sicherheit. Zumindest all die Aufrechten, die *freien Trolle*. Mein Stamm, die Tonkerompf, haben seit Jahrtausenden enge Kontakte zu den Reichen der Feen. Wir kennen auch den Weg nach Tharun. Dort können wir hin. Die würden uns aufnehmen.“

„Die Götter bieten Euch Asyl. Sie haben für alle aufrechten Wesen dieser Welt einen Zufluchtsort geschaffen: Thalami Sora.“ Mailam Rekdai schien hier offensichtlich als Emissärin der Götter zu sprechen. „Eure Rettung müsst ihr euch aber verdienen. Die ersten beiden Fragen müsst ihr lösen: Wie kann man den Goldenen aufhalten? Wie kann die Verbindung zwischen hier und Alveran bestehen bleiben?“

„Was für eine Frechheit!“ Homerold bekam einen Tobsuchtsanfall. „Du willst uns sagen, was wir zu tun haben?“, schrie er laut erzürnt. „Wir können uns selbst retten! Wir brauchen kein Salami Thora...“ Rizziratz rülpste bestätigend. Nur langsam





beruhigte sich der Fürst der Tauthorkatsch. Die anderen warteten bis er wieder auf seinem Thron saß.

„Na.“ Greaterthunbercke klang nachdenklich. „Wir werden die Globule nicht mehr erreichen, wenn der Goldene seine Barriere aufgerichtet hat. Wir brauchen etwas Wirksames.“

„Meines Wissens nach müsste es einen Trollpfad geben, der bis nach Alveran reicht.“, sann Kreischverschloss nach. „Diese Verbindung müssen wir aufrecht erhalten.“

„Stimmt.“, bestätigte Homerold, der wieder ruhig war. Die Tauthorkatsch kannten alle alten Mythen und Legenden. „Es gibt die Erzählung vom Roxx Eiron. In den Klong Bumm Baum Steinen...“ – den Ingrakuppen, wie sie in unserer Zeit genannt werden – „...da gibt es einen geheimnisvollen Zugang zu einem Trollpfad. Dort wo die sieben weißen Vögel bei Vollmond ihre Kreise ziehen, sagt die alte Legende, dort sei der Zugang zu diesem uralten Trollpfad.“

„Ich kenne diesen Trollpfad.“, bestätigte Ilkold. „Das sind die rostroten Berge. Von dort aus gelangt man nicht nur nach Alveran. Ich bin von dort einst aufgebrochen auf meinem Weg zu den Niederhöhlen, um die Schönheit zu retten und Gnor´a´khir aus den Händen Tasfarels zu entreißen...“

„Das wäre die letzte Verbindung zwischen den Sphären.“ Auch der blinde Amaurotz klang nachdenklich. „Den Zugang zu diesem Trollpfad müssen wir unbedingt vor dem Goldenen verbergen!“

„Wir müssen einen mächtigen Verhelungszauber wirken, um diesen Ort verbergen.“, sagte Kronold. „Wie nennt ihr ihn? Roxx Eiron?“ Heute nennt man diesen Ausläufer der Ingrakuppen Eisenstein.

„Aber wir müssen Zeichen errichten, damit die Aufrechten den Zugang finden.“, sagte Straumpff. „Die *freien Trolle* müssen den Trollpfad finden können, um nach Thalami Sora zu gelangen. Ich werde das übernehmen und Steine aufstellen. In ihrer Mitte lasse ich eine Quelle entspringen, damit jeder Troll schmecken kann, dass er am richtigen Ort ist. Ich denke einer der Hügel dort ist der Blank Blunk Lappes.“ Das ist der Weißenstein. „Dort werde ich das Zeichen setzen.“ Die Tarpatsch haben eine besondere Affinität zum Wasser. Darum ist das Quellwasser am Weißenstein besonders erfüllt mit uraltem Trollischen Zauber. „Ich werde noch einen Heilungsspruch auf die Quelle legen.“, ergänzte Lauterbacke.

„Mein Stamm wird als erstes durch diesen Zugang gehen. Dann werden wir den Trollpfad von der anderen Seite aufhalten.“, bot Lauterbacke an.

„Gut. Das klingt wie eine sinnvolle Lösung. So machen wir es.“ Greaterthunbercke schien zufrieden zu sein. „Aber was machen wir mit dem Goldenen?“

„Kronold? Gibt es in der Nähe von Graulgatschthor nicht doch irgendwo den Rasch Brom Knatsch?“, sann Homerold laut nach.





„Doch, du hast recht.“, bestätigte Kronold. „Und jeder von uns zehn besitzt einen Graurm. Mit den Herzensplittern können wir ihn losketten...“

„Graufang?“ Horsch war zutiefst erschrocken.

„Wir werden ihn gegen den Goldenen aussenden. Er wird ihn jagen.“ Ilkhold war bereit, die letzten Reserven zu mobilisieren. Koste es, was es wolle.

„Das klingt wie ein Plan.“ Greaterthunbercke nickte. „So machen wir es.“ Rizziratz brummte zustimmend.





Wunder warten bis zuletzt

"Es muss hier irgendeinen Weg hinaus geben.", sagte der Narr dem Dieb. "Es gibt zu viel Verwirrung, ich kann hier keine Hilfe finden. Händler trinken meinen Wein, die Bauern pflügen meine Äcker. Keiner von denen da weiß, was all das wert ist."

"Kein Grund sich aufzuregen.", sprach der Dieb freundlich. "Hier gibt es viele unter uns, die meinen, dass das Leben nur ein Witz sei. Nur du und ich, wir sind darüber weg. Dies ist nicht unser Schicksal. So lass uns mit dem dummen Gerede aufhören. Es ist schon spät geworden."

Überall entlang des Wachturms behielten die Fürsten immer den Überblick, während all die Frauen kamen und gingen, ebenfalls die barfüßigen Diener. Draußen in der Ferne jaulte eine wilde Katze. Zwei Reiter näherten sich und der Wind begann zu heulen.





Ich bin nicht Euer Retter. Ich bin hier nur der Hofnarr. Und so wie mich Eure Erheiterung nährt, vernichtet mich Eure Verachtung. Das ist mein Schicksal und präsentiert sich meine Geschichte. Am Ende jedoch werdet Ihr sehen, dass es auch Eure Geschichte ist. Denn ich bin...

Der König der Narren

Als die Welten erwachten, wurde ich geboren. Und weil es die Götter nicht entdeckten, hatten sie mich verloren. Und gestrandet in dieser Raumzeit, soll es mir genügen, Euch zum Zeitvertreib und zum Vergnügen, hier den Affen zu machen. Doch kommen wir uns in die Quere, dann vergeht uns das Lachen. Und ihr kriegt Eure Lehre, denn es gibt auf dieser Welt nur ein Ent- oder Weder. Lerne oder stirb durch meine Feder.

Ich bin der König der Narren. Und so wie jedes Lied ein Mantra für die Heiligen, ist jeder Takt mein Gebet um dich zu reinigen. Ich bin der König der Narren. Doch wer wird folgen, wenn ich vom Erwachen singe. Und euch nicht mehr zum Lachen bringe?

In einer Welt, die vollkommen und voller Wunder war, sind wir Missgeburten, jeder für sich wunderbar. Ich bin der letzte meiner Art. Mich hat es hierher verschlagen, lebe unter den Menschen. Und die meisten Menschen tragen ihre falschen Gefühle vor sich her wie ein Schild. Ich lasse sie sehen, wer sie sind, ich bin jedermanns Spiegelbild. Und seid ihr nicht gewillt zu erkennen, wer ihr seid, dann tuts mir leid, denn ich habe Narrenfreiheit.

Wie lange wollt Ihr weiter euren falschen Helden huldigen? Und der Götter Verhalten vor euch selbst entschuldigen? Dies ist mein Todestag, denn wir sind alle vernetzt. Und durch den Schmerz, den ihr tragt, föhl ich mich tödlich verletzt. Hab mir mein Leben lang geschworen, für euch alles zu geben. Doch wer ernährt meine Seele? Wer hält mich am Leben? Hält sich fest an Zeilen, die zu schreiben ich fast nicht im Stande bin, weil ich mit meiner letzten Kraft am Rande bin.

Ich bin der Hüter der Herzen, der Prinz der Poeten, ein Krieger des Lichts, ein Alveraniar des Lebens. Wir sind alle verflucht, auf dieser Welt zu verharren. Doch wenn ihr mich nicht hört, bleibe ich nur König der Narren.





Dem Licht geraubt

1111 BF

„Ein neues Zeitalter soll angebrochen sein...“, brabbelte Lammerschop vor sich her. „Jetzt herrschen die Dings, ... wie heißen sie noch... aber egal... wir haben schon anderes erlebt... überlebt... Und die Götter! Schon wieder andere Götter da ... in Alveran... Du glaubst es nicht! ... Hast du das noch nicht gehört?“ Der Kobold blickte den anderen an. Sein Gegenüber schien sich nur wenig für den Ausgang des Karmakorthäons zu interessieren. Der andere Kobold wog etwas vor seiner Brust. Das Lammerschop hielt in seinem Gebrabbel inne und guckte verdutzt. „Was hast denn du da auf dem Arm?“

Luch `Halbschuh` hielt ein kleines Kind in den Armen. „Das hab ich aus dem Schloss da auf dem Berg...“

„Aus dem Bunten Schloss? Ist das die neugeborene Tochter der Baronin?“, fragte Lammerschop neugierig staunend.

„Naaa. Ich glaub das ist ein Bub.“, erwiderte der Luchermann. Der Kobold war von zwerghaftem Wuchs. Er hatte recht lange Arme im Verhältnis zu seinem Körper. Sein Gesicht zierte ein üppiger Vollbart und auf seinem Haupt wuchs langes, wuseliges, rotes Haar. Zwischen den vielen Haaren lugte nur wenig Haut hervor sowie zwei kleine Augen und eine Stupsnase. Luch `Halbschuh` stammte ursprünglich aus dem Farindelwald in Albernia. Sein Geschick hatte ihn in die Aal Bösch nach Isenhag verschlagen. Da Luch das Handwerk eines Schuhmacher gelernt hatte, trug er verschiedene Werkzeuge dieser Zunft bei sich: ein Schusterhammer, eine Beiß- und eine Zwickzange, ein Kneipmesser, einen Wetzstein und einen Wetzstahl, eine Raspel, einen Tücksheber, einen Spitzknochen, einen Rissöffner und einen Risskratzer, eine Querahle, Stahl- und Schweinsborsten, einen Aufrauer, ein Randmesser und eine Rudahle, eine Ziehklinge und ein Putzholz sowie ein Schuhmachereisen und einen Leistenhaken. Da er sein Handwerk vortrefflich verstand nannte man ihn auch gerne den `Kunstfertigen`.

Lammerschop betrachtete das Kind aufmerksam. Das Lammerschop hatte knallblondes Haar. Wie Stroh stach es aus seinem Kopf, fast wie ein flachsener Igel. Der Bart stand ebenso blond und stachelig ab. Ansonsten war es deutlich hochgewachsener als der Luchermann. Dabei war es auch noch spindeldürr und auch sehr unproportional. Seine Arme waren eher sehr kurz. Selbst beim besten Willen konnte man nicht erkennen, ob Lammerschop männlich oder weiblich war. Entlang seines langen, dünnen Körpers fiel ein weites, wallendes Kleid aus dünnem, seidenen und fast durchscheinenden Stoff. So wirkte es fast wie ein Geist. Das Exemplar eines Kobolds wiegte sich ständig hin und wieder her und lugte immer wieder hinüber und beäugte neugierig sein Gegenüber mit dem Kleinkind auf dem Arm. „Es hat ja gar keinen Kaiser-Ring. Warum heißt es denn so?“





„Naaa.“, erwiderte Luch. „Ich will nicht.“ Der Luchermann schüttelte wild den Kopf, dass das Kind an zu lächeln fing, weil es so hin und her ging. „Es soll anders heißen!“

„Aber wie?“, hakte Lammerschop nach.

Die beiden Kobolde sahen sich an, schwiegen und dachten nach. Die beiden standen auf einer leicht abfallenden, sauber glatt behauenen, rechteckigen Oberfläche eines riesigen Steins. Der riesige Brocken hatte ebenso exakt gemeißelte Kanten, die im rechten Winkel zu dem Seiten des Steines hinunterfielen. Es war ein überdimensionaler Baustein auf dessen Oberfläche zwei Pferdegespanne aneinander vorbei hätten fahren können. Die Kantenlängen waren wohl fünf an zwanzig Schritt gar. Wenigstens vier bis fünf Schritt ragte der Stein aus dem Waldboden. Der gigantische Brocken trug den Namen *‘Stein der schwangeren Frau’*. Der Stein lag auf dem Hang des Lucherbergs. Ja, der Berg, der nach Luch *‘Halbschuh’* benannt war. Der Lucherberg war mitten in der Aal Bösch, einem uralten, verwunschenen Wald mitten in der Baronie Eisenstein. Der Stein war wohl ein Grab, so sagte die Legende, das Grab der Elfe Aislin *‘Traumgesicht’*...

Luch *‘Halbschuh’* schnaubte. „Kannst du mir einen Namen für einen Schelm nennen?“

Lammerschop legte seinen langen Zeigefinger auf seinen Mund, die anderen sechs Finger seiner Hand in verschiedene Richtungen abspreizend und dachte nach.

„Wie wääääre es mit...“ Lammerschop machte eine künstlich lange Denkpause. „*Brimbamborium?*“

„Naaa.“ Luch schüttelte wieder den Kopf. Das Kind lächelte wieder. „Das klingt viel zu seriös... Wie wäre es mit *Butzemann?*“

„Iss doch gar kein Mann.“, erwiderte der lange Lammerschop. „Iss doch ein Kind.“ Er grinste. „Vielleicht *Rabbatz?*“

„Naaa.“ Luch *‘Halbschuh’* machte unwillig eine Schnute. „Klingt viel zu brav... Was wäre denn mit *Keggelemek?*“

„Iss doch kein Frosch.“ Jetzt schüttelte Lammerschop den Kopf, aber ganz langsam, nicht so wild wie Luch. „Oder doch? ... Iss es ein Frosch?“ Der lange Kobold musterte das Kind noch einmal genau. „Oha! Iss doch ein Kind!“, stellte er fest. „Wie wäre es mit *Hotzbotz* oder *Schnickschnack?*“

„Naaa.“ Luch kniff ein Auge zu und hob das andere Augenbrauen. „*Hotzbotz* erinnert mich an die Keuche die vor kurzem in allen Landen grassierte. Und *Schnick Schnack?* So heißen doch schon die beiden Schwestern von *Schnuck*. ... Wie wäre es denn mit *Humbug* oder *Pipifax?*“

Lammerschop schüttelte immer noch den Kopf, ganz langsam. „*Schmu?*“





„Naaa.“ Der Luchermann war nicht zufrieden. „Das ist Zahori und soll es bleiben. Mir gefällt aber *Papperlapapp* oder *Mumpitz* oder *Mummelputz* oder *Mombotz* oder *Firlefan* ...“

„Stopp!“, bremste Lammerschop die Begeisterung des rothaarigen Kobold unwirsch. „Dann doch wohl eher *Heckmeck* oder *Killefitt* oder *Pillepalle*.“

„Naaa.“ Luch kniff beide Augen zu, als ob er etwas bitteres gekostet hätte. „Dann könnte man es auch *Zinnober* oder *Kokolores* nennen... Ich wäre für *Gobscheit*. Das ist ein schöner Name aus meiner Heimat.“

„Deine Heimat gibt es nicht mehr. Sie ist untergegangen, Luch. Da ist jetzt nur noch Wasser,... Meer, Ozean,...“ Ein wenig schien Lammerschop den armen Luch zu verspotten. „Ich schlage dir vor, es *Klamauck* zu nennen.“

„Naaa.“ Der Luchermann rümpfte die Nase. „Das klingt zu ernst. ... Wie wäre es mit *Kladderadatsch*?“

„Willst du ihn nach dem Untergang des Vergangenen benennen?“ Lammerschop hob verzweifelt beide Arme in die Luft. „Nenn es doch *Larifari*... Oder *Bockmist*... Vielleicht *Tinnef*... oder *Klimbim*... wie wäre es mit *Gedöns*? ... oder *Unding*?“

„Naaa.“ Luch *Halbschuh* wog das Kind hin und her. „Du armes Kind. Wie will es dich nennen? Naaa. Du armes Kind. ... Ich glaube, ich nenne dich *Fickfack*. ... Oder vielleicht doch *Alfan*?“

Lammerschop lachte. „Vielleicht nehmen wir einen Namen hier aus Eisenstein? Wie wäre es mit *Hoppeditz* oder *Drisspott* oder *Kappeskopp*? Oder so wie die Zwillinge *Tünnes* oder *Schäl*?“

„Naaa.“ Der Luchermann war immer noch nicht zufrieden. „Dann nennen wir es lieber *Unfug*. Oder *Hanswurst*. Oder *Schnurrpfeif*...“

„Schöne Namen Luch.“ Lammerschop zuckte mit den Schultern. „Aber wie wäre es mit *Hallodri* oder *Allótrios*? Vielleicht *Fadaiz* oder *Niais*?“

„Naaa.“ Luch knuddelte das Kind. Es fing an zu weinen. „Du musst nicht griene. Hör nicht hin, mein kleines Mätzchen...“

„Jaahoo!“, jubelte Lammerschop. „Das ist es! Nenn ihn doch *Matz*! Oder besser: *Grynematz*!“

„Mmmmmh.“, brummte Luch *Halbschuh* nachdenklich. „Nicht schlecht.“, stimmte er zu. „So soll es heißen: *Grynematz*.“ Der Kobold schien endlich zufrieden zu sein.





So hat jeder seine Geschichte. Es manifestiert sich die Angst eines jeden...

Auf dem Planeten des ewigen Regens

Ich habe oft von den Hügeln auf die Stadt gesehn ohne meinen Blick zu zügeln und mich satt zu sehn. Doch es war abzusehen – das Paradies endet hier und selbst das Leben sagte jedem: Mensch kapiert es oder krepier.

Doch ihr wart tadellos tatenlos und dadurch gnadenlos, gabt der Welt die am Rande stand den Gnadenstoß. Jetzt heißt es jeder gegen jeden, da hilft kein Reden mehr. Ich würd vom Frieden singen, wenn das nicht vergeben wäre.

All meine Reden waren ein Hilferuf an eure Menschlichkeit, an das Bewusstsein in bewusster Zeit. Was bist du wert „Mensch“? Wie du dich selbst nennst, wenn du dich selbst nicht erkennst, in dieser Zeit der Unmenschlichkeit, kurz vor der Unendlichkeit eines jeden Lebens, auf dem Planeten des ewigen Regens.

Die Geschichte unseres Lebens – eines jeden Lebens – die Lebensgeschichte eines jeden – auf dem Planeten des ewigen Regens. Es scheint als hallten Schreie durch verlorene Gassen. Diese Stadt ist von den Göttern verlassen. Es ist nicht gut um uns bestellt und den meisten geht es schlecht und alle reden vom Ende der Welt und sie haben Recht. Dies ist das Ende der Poesie und jeder Menschlichkeit. Der Tod der Harmonie macht euch zu Krüppeln dieser Zeit. Es werden Meinungen zu Mörderminen, jeder Mensch zu Armbrustbolzen und andern zu helfen wird Hochverrat.

Die Fronten klaffen wie Wunden. Ihr verletzt Euresgleichen. Eure Meinungen sind Lauffeuer und gehen über Leichen. Dieser Rufmord an jedem führt uns und den Planeten in ein Leben mit ewigem Regen.





Zu Asche zu Staub

1128 BF

Dicke, schwere, dunkle, ölige Regentropfen prasselten auf den blutgetränkten Schlamm zwischen den Trümmern und den Ruinen der Stadt hernieder. Der Himmel war von dunklen Wolken verhangen die dräuten, am Horizont stach ein blutrotes Schimmern hindurch, wenige Sonnenstrahlen reflektierten sich auf dem Staub und der Asche in der Luft. Wer durch diese Trümmerwüste wandelte, dem wurde das Atmen schnell schwer. Rußpartikel und Funken flogen durch die Luft, ab und an waren Glutnester zwischen den Resten der Häuser zu erkennen. Ein fauliger, schwefeliger Geruch nach Tod stach in die Nase.

„Hohohohoooo...“ – Ein schrilles Lachen durchbrach die unheimliche Stille. Wer stört da meine Kreise? Irritiert war der Magier auch, dass hier überhaupt noch jemand lebte.

Thargunitoth stand auf der Anhöhe und blickte über die Trümmer der Stadt. Zehntausende hatten hier am Ende des alten Zeitalters ihr Leben eingebüßt. Auferstanden aus den Ruinen war nun das neue Zeitalter. Mit der Spezies, die nun dominierte, hatte der Magier ein Bündnis geschlossen. Er hatte ohne Zweifel die Fülle seiner Macht erlangt. Er war auf dem Höhepunkt seines Seins und Schaffens. Dieses Zeitalter war seines. Die neuen Götter waren ihm hold.

Geschickt hatte der Magier seine Möglichkeiten eingesetzt. Er der im Zentrum der `Öde` über den Zugang zu jenem machtvollen Ort wachte, konnte maßgeblich den Ausgang des Karmakorthäons mitbestimmen. Die streitenden Völker, die verschiedenen Parteiungen – und sogar die Götter und Erzdämonen – waren von seiner Zuwendung abhängig. Er war das entscheidende Zünglein an der Waage. Nur wer sich mit ihm verbündete hatte im neuen Zeitalter eine reale Chance. Er war wohl nunmehr selbst gottgleich. Oder glich er doch eher einem Erzdämon? Thargunitoth.

Doch was war das für ein Wicht, der kichernd hinter den Resten dieses Turmes hervorkroch? Das schrille, gellende Lachen drang tief in des Magiers Ohr. Es stach wie eine Nadel in das Gedankenspiel des selbstverliebten und mächtigen neuen Herrn der Welt. Was war das für eine Kreatur, die all das Geschehene überlebt hatte? Wie konnte dieses Wesen so dumm sein und statt sich zu verstecken auf so penetrante Weise auf sich aufmerksam machen? Wollte es denn nicht weiterleben? Musste es provozieren, dass Thargunitoth es hinwegfegte wie eine Fliege die nervend umher surrend die Andacht der wahrhaft Großen störte?

Was war das für ein Anblick? Dieses Etwas schälte sich hinter der Ruine heraus. Auf der rechten Hälfte seines Schädel trug das befremdende Wesen eine eng auf der Kopfhaut anliegende Kappe, scharlachrot, aus einem Material wie menschliche Haut, die zulange der Sonne ausgesetzt war. Es waren sogar an einzelnen Stellen auf der Kappe Brandblasen und Pusteln zu erkennen. Die andere Kopfhälfte war nicht bedeckt. Dort wuchsen lange Haare zu dicken Zöpfen geflochten. Ein jeder Zopf war





in einer anderen Farbe eingefärbt: grün, blau, gelb, rot, orange, violett,... Mitten im Gesicht stach eine überdimensionale krumme Hakennase hervor. Die beiden Augen rollten immer wieder und wechselten von einem Schielen auf die Nase dann wieder zu dem diametralen gleichsam nach rechts und links weg Blicken. Der Mund war mit roter Farbe zu einem breitem Grinsen geschminkt. Die Lippen schienen von einem Ohr zum anderen zu reichen. Das linke Ohr sah aus wie ein Schweineöhrchen und das andere wie das eines Elfen, am Ohrläppchen einen großen Klunker als Ohrring baumelnd. Ein langer Ziegenbart wuchs von seinem Kinn hinunter bis auf die Erde. Insgesamt hatte er die Proportionen eines recht dünnen Menschen, sehr wahrscheinlich gehörte er dieser Spezies an. Er war gekleidet in eine Persiflage einer bosperanischen Legionärs-Rüstung: über eine Tunika aus rosa gefärbtem Löwenmähnenhaar trug er eine Lorica, die aus Ork-Nasenringen aus Bein zusammen gefügt war. Die Lorica hatte in der Mitte ein großes herzförmiges Loch unter dem die rosa Tunika besonders leuchtend hervorstechen schien. Um den Hals trug er ein regenbogenfarbenes Halstuch, das zu einer Schleife gebunden war. Die Lorica war im Bereich des Gemächts ebenfalls großzügig ausgeschnitten. Als übertrieben großes Suspensorium trug er dort einen Stierschädel mit zwei Hörnern. Die Beine unter der Tunika waren nackt. Das rechte Bein war auffallend behaart, die Haare in den verschiedenen Farben gefärbt, die auch die Zöpfe des Haupthaars trugen. Das andere Bein war glattrasiert, trug nur an verschiedenen Stellen die frischen Narben von Rasiermesser-Wunden, die offensichtlich absichtlich zugefügt wurden, weil sie sehr gleichmäßig waren. An dem einen Fuß trug er die Ledersandale eines Bosperanischen Legionärs, allerdings mit einer 10 Finger hohen Plateausohle darunter, was den eh schon langen und schlaksigen Körper noch einmal ein gutes Stück verlängerte. Der andere Fuß steckte in einer Wassermelone, die Zehen guckten vorne aus der Melone heraus.

„Wat pist tuu tenn?“, fragte er, jedes Wort künstlich betonend, die fragenden Blicke seines Gegenübers spiegelnd. Das chaotische Wesen legte dabei seinen Kopf schief und grinste. Das breite Grinsen legte seine Zähne frei und es fiel auf, dass exakt jeder zweite Zahn fehlte.

Der Magier funkelte ihn mit wütenden Augen an. Thargunitoth hatte ein einschüchterndes Erscheinungsbild. Sein Haupt war kahlrasiert und vernarbt. Schwarze Augenbrauen dräuten über seinen dunklen Augen, deren Iris tiefschwarz waren. So musste er nicht viel hinzutun, um finster dreinzublicken. Sein Kinn zierte ein sauber rasierter und frisierter etwa fünf Finger langer Rohalsbart. Gekleidet war er in einen weiten, schwarzen, ledernden Mantel, der nicht verriet, was er darunter trug und auch seine Arme und Beine verbarg. Der Mantel ging bis kurz über den Boden, so dass nur ab und an die Spitzen seiner ebenfalls schwarzen, ledernden Stiefel hervorlugten.





Sein Name? Ja, das war so eine Sache. Sein Lehrmeister Zulipan von Punin gab ihm diesen Namen. Das ist nun fast 550 Jahre her. Vielleicht war es seine besondere Art von Humor. Als junger Magier hatte sein Zögling auf sich aufmerksam gemacht, weil er die Chimärologie mit der Nekromantie auf unheilvolle Weise verbunden hatte. Wesen, die bei den Experimenten seines Lehrmeisters verstorben waren, hatte er zum Leben erweckt und andere tote Wesen hatte er zu Chimären gewandelt.



Darum gab ihm Zulipan den Namen Thargunitoth. Kein glücklicher Name. Einerseits wirkte er immer ein wenig lächerlich. Andererseits stand der Name bei Dämonenbeschwörungen stets im Wege. Das untergangenen Menschen verballhornten den Namen und nannten den Magier `Tunich-Guhd` – was schon gut war, wenn man nicht ständig den Namen eine Erzdämons ausrufen wollte. Aber unter dem Namen `Tunich-Guhd` erwarb der Magier in den Nordmarken im Laufe der Jahrhunderte einen finsternen Ruf. Zurecht.

„Wat kuckuckst tuu zoo böze?“ Jetzt legte es seinen Kopf zur anderen Seite und schaute traurig und mitleidig. „Hastuu tenn kinn Spazz?“

Thargunitoth war mittlerweile schon ziemlich genervt durch das unerwartete Gegenüber. *Das hier überhaupt noch etwas lebt. Und dann sowas. Eine Karikatur der Schöpfung.* Der Magier sagte nur verächtlich: „Du Wurm!“

„Hihii!“ Ein schrilles Kichern gellte in einem unangenehm hohen Ton durch die Luft. Der Magier spürte etwas auf seiner Haut. Instinktiv hob er einen seiner Arme unter dem langen Mantel hervor und wischte sich mit der schwarz behandschuhten Hand über das Gesicht, strich etwas heraus, hatte dieses nun an auf dem Handschuh und beäugte es ungläubig: *ein Wurm?*

Thargunitoth war irritiert. Er versuchte aber, sich seine Verwirrung nicht anmerken zu lassen. Konnte es sein? Hatte dieses unmögliche Wesen seine mächtigen Abwehrzauber durchdrungen? Es durfte einfach auf Dere niemanden mehr geben, der so etwas vermochte...

„Neeehhhh!“ Das unmögliche Wesen schüttelte wild den Kopf. „Du! Wurm. ... Offensichtlich.“

„Wer bist du?! ... Dass du es wagst! ...“ Die Empörung des Magiers wuchs.

„Ischspinn Grynematz. Teer Köönich teer Narren. Unn tuu?“

„Geh mir aus den Augen! Scher dich hinfort!“ Die Geduld des Magiers war an ihrem Ende.





Unvermittelt hatte Grynematz plötzlich eine Schafschere in der Hand wie sie die Hirten zu Schur ihrer Herde nutzen. „Tann kumm heer tuu Schaaaaf!“ Erneut grinste Grünematz breit und zeigte seine Zahnlücken. Dabei riss er seine Augen weit auf, vielleicht um anzuzeigen, dass er bereit sei, die Schafe zu scheren.

Thargunitoth hingegen spürte etwas Seltsames auf seinem kahlen Schädel. Er griff erneut mit der Hand danach, doch dieses Mal ließ es sich nicht wegwischen. Durch die behandschuhte Hand konnte er nicht fühlen, was es war. Aber er spürte auf seiner Kopfhaut, dass es damit verwachsen war. Und es kratzte. Es war dem Magier eine Locke gewachsen: Schafswolle.

Nun hatte dieses unmögliche Wesen ein zweites Mal den mächtigen Schutzzauber durchdrungen. Wie machte es das? Der Magier ärgerte sich sehr. Er war der mächtigste Zauberkundige seiner Zeit und so ein dahergelaufenes Etwas überwand offensichtlich spielend seine Schutzmaßnahmen. Das war gefährlich. Vernichtung! Er musste dieses unmögliche Wesen vom Antlitz der Welt tilgen! *Ignisphaero*. Thargunitoth streckte die Hand, mit der er gerade noch seinen Schädel betastet hatte, in einer raschen, schleudernden Bewegung in die Richtung seines Gegenübers aus. Eine kleine Feuerkugel verließ seine Hand und flog wie ein geworfener Ball aber auf gerader Linie in die Richtung, wo das Grynematz stand. In einem mächtigen Feuerball explodierte die Kugel dort und die Flammen breiteten sich von dort mit großer Wucht in einem beeindruckenden Durchmesser aus. Der Magier bekam von diesem Feuer und von der Druckwelle nichts ab, weil ein unsichtbarer Schirm ihn schützte.

„Boaaah! Kaanz zöön heiz.“, klang eine schrille Stimme hinter dem Rücken des Magiers. Thargunitoth fuhr herum. Da stand Grynematz unversehrt. Er hatte sich im letzten Moment hinweg teleportiert. Der Magier funkelte ihn zornig an. Da teleportiert sich der Schelm erneut. „Hiieer pinn isch!“ Der Magier dreht sich in die Richtung, aus dem die schrille Stimme kam. „Neeein hier!“ Das kam von einer anderen Seite. Grynematz schien es zu gefallen, sich wild hin und her zu teleportieren.

Schluss jetzt! Das muss aufhören! Der Magier war fest entschlossen all dem nun ein Ende zu setzten. Wenn ein Feuerball das unmögliche Wesen nicht tilgen konnte, dann mussten jetzt mächtigere Maßnahmen eingesetzt werden. Leise murmelte Thargunitoth in einer fremden Sprache eine Beschwörung. „Fahr in die Niederhöllen!“, rief der Magier zornig. Es öffnete sich ein Strudel aus dem Limbus. Schimmernden Blau- und Violett-Tönen drehten sich wie ein Mahlstrom in der Luft, so groß wie ein dreimastiges Schiff. Mit einem heftigen Windstoß wurde die Luft mächtig angesogen. Was nicht niet- und nagelfest war, machte sich auf den Weg in das Zentrum des Strudels. Grynematz versuchte sich irgendwo festzuhalten, was ihm aber nicht gelang, er wurde gnadenlos in den Strudel hineingezogen. Dabei stand der Magier fast unberührt fest wie ein Fels an seinem Ort. Ein mächtiger Schutzzauber bewahrte ihn vor der Wirkung der Beschwörung. *Nun ist diesem unmöglichen Wesen das Lachen vergangen*, dachte Thargunitoth.





Doch was war das? Als der Strudel erschien, der den Schelm in die Niederhöllen reißen sollte, erbebte die Erde ringsherum. Und das Beben wurde heftiger. Alles ringsherum flackerte wie eine Kerze im Wind. Das Szenario, dass die beiden gerade erlebten, schien sich in kurzen Abschnitten mehrfach zu wiederholen.

Damit hatte Thargunitoth nicht gerechnet. Das war eine ungewollte Nebenwirkung der Temporalkriege des Karmakorthäons. Kriegsparteien hatten den Zeitfrevler des Liscom von Fasar für ihre Zwecke genutzt und die Zeit fortschreitend manipuliert. Doch ihnen waren diese Experimente entglitten und es hatte ihnen nicht zum Sieg verholfen. Doch die Folgen machten verschiedentlich Beschwörungen unberechenbar. Thargunitoth spürte, wie er mit in den Temporalen Bruch hinein verwickelt wurde. Es kostete ihn viel Kraft. Zu seinem Erstaunen war er nicht im Stande, sich aus dem Dilemma zu retten. Das war Satinavs Rache. So wurden beide – Thargunitoth und Grynematz – gleichsam aus der Zeit getilgt...





Die Tage bleiben trübe. Die Nächte sind schwärzer denn je. Und mit der Dunkelheit wachsen Gestalten aus den Schatten im Kampf um die letzten Seelen dieser Welt. Und obwohl einige von ihnen im großen Spiel um Kontrolle und Macht sehr viel erreicht haben, bleiben sie doch allesamt arme Kreaturen, die in ihrem Leben in Verdammnis nur das eine vereint: sie alle sind...

Seelenlos

Schlaf nicht zu lang. Seitdem ich wieder in der Stadt bin – ein hungriges Tier unter Menschen die satt sind – ich bin hier weil ihr mir Leben zuführt, indem ihr anderen die Kehlen zuschnürt. Ihr seid wie ich. Uns trennt nichts. Da ist kein Unterschied. Denn ich spür wie eure Gier euch zu mir runterzieht. Ihr seht nicht was im Dunkeln liegt. Und das genieße ich. Ihr lebt in Sünde denn es ist kein Paradies in Sicht.

Doch etwas liegt in der Luft. Bezeichnet mich als Boten, denn ich bring den süßen Duft des Verbotenen. Ich bin der König der lebendigen Toten. Denn es ist Vollmond. Und mein Kuss gilt denen, deren Tod sich nicht lohnt.

Geh durchs Feuer. Feuer durch den Rauch. Such meine Kinder in der Finsternis – und ich find sie auch.

Aus den Schatten heraus gebe ich geheime Befehle. Und von tödlicher Schönheit sind die Waffen die ich wähle, um euch bluten zu lassen. Wie wollt ihr euch schützen, wenn selbst die die mich hassen, mich dadurch unterstützen?

Ich verstärk euren Schmerz, weil ich von euren Spielen lebe und euern ausgebrannten Herzen neue Ziele gebe. Ich hauche ewige Jugend in euern toten Leib – die Möglichkeit ein Gott zu sein, die sonst verboten bleibt.

Die Maskerade bleibt bestehen, bis die Menschlichkeit fällt. Solang das Morden der Welt sich im Verborgenen hält. Erst wenn die ganzen verdammten Schlachtfelder brennen wird die Welt meinen Namen kennen.

Denn ich bin euer Tod. Wach auf meine schlafende Schönheit, jetzt da mein hässliches Ego dich weckt. Sag nicht es tut dir leid. Deine Gier steht dir gut. Und auch ich habe schon Blut geleckt und du schmeckst. Nach den Erinnerungen, die mir meinen Schädel zu zerfetzen drohen, Flammen aus den Niederhöllen, die mich immer wieder holen, lodern auch in dir. Und es mildert meine Qual, denn dein nächstes Mal ist dein letztes Mal.

Heimlich nehme mir deine Seele. Erst wenn ich dich gefunden habe, geht es mir wieder gut. Du leckst meine Wunden und ich trink dein Blut. Also schrei so laut du kannst. Es ist keiner da. Sie sind alle weg. Niemand wird dich hören. Niemand wird uns stören. Es ist Krieg im Alveran und wir sind auf uns gestellt. Und du dachtest Gebetsketten retten deine Welt?





Ozean der Zeit

593 BF (Magierkriege)

Der Nekromant wusste was er tat. Thargunitoth blickte über die Zinnen der Burg. Der Eisenstein war der Hauptsitz der gleichnamigen Baronie. Die Baronin war in der Schlacht bei Elenvina vor einigen Tagen ums Leben gekommen. Sie hatte keine Chance. Die Burg selbst war danach wehrlos. Es war ein leichtes, sie einzunehmen. Der Magier schaute hinunter ins Tal. Dort in dem Dorf am Südrand des Trollwaldes hatte das feindliche Heer sein Lager aufgeschlagen, in dem Dorf der Menschen. Die Streitmacht der Zwerge. Dachten sie wirklich, sie würden nicht bemerkt? Sie würden die Zwerge vernichtend schlagen und sich aus dem Bergkönigreich Xorlosch nehmen, was und wen sie brauchten. Zulipan würde höchst zufrieden sein.

Thargunitoth ging wieder hinein in das Innere der Burg. Er wollte schauen, ob er dem Nekromant behilflich sein konnte. Thargunitoth war noch ein junger und unerfahrener Magier, Schüler von Zulipan von Punin. Er hatte sich aber bereits einen Namen gemacht, weil er Chimären aus untoten Zwergen geschaffen hatte. Das war ziemlich nachhaltig, denn so konnten sie noch etwas sinnvolles mit den vielen Zwergen tun, die bei ihren Experimenten ums Leben kamen. In der Schlacht von Elenvina waren sie zuletzt erfolgreich zum Einsatz gekommen.

Der Hexenmeister von Angbar, wie der Nekromant vom Stillen Grund genannt wurde, war dabei eine uraltes großes Beschwörungsritual durchzuführen: die „*Heulende Finsternis*“. Die zwergische Streitmacht würde mit einem Schlag vernichtet werden. Thargunitoth beobachtete, wie der Hexenmeister die Schwarzen Kerzen aufstellte und somit die Ecken des dreizehnzackigen Sterns betonte. Ein Symbol, das an den Durchbruch erinnerte des Namenlosen zur siebten Sphäre: Die dreizehnzackige Dämonenkrone. Jede der Kerze wurde mit einem eigenen Ritual versehen. Es war sehr wichtig, dass alle Linien stabil waren, sonst würde diese große Beschwörung womöglich schief gehen und die Folgen wären unabsehbar.

„Thargunitoth?!“, rief ihn der Hexenmeister her. Leise murmelnd fügte er hinzu: „Wer ist nur auf die Idee gekommen, dir diesen dämlichen Namen zu geben?“ Der junge Magier trat heran. „Du wirst an dieser Kerze Wache halten. ... Ich werde an jeder Kerze eine Wache postieren. Halte dich mit Schutzzaubern bereit. Dämonen könnten diese Beschwörung nutzen. Der Schutzkreis darf nicht durchbrochen werden. Sonst sind wir alle verloren.“ Der junge Magier nickte. Fast war er sich für solche Hilfsdienste zu schade. Aber Zulipan hatte dem Hexenmeister den Befehl über diese Truppen übertragen. So wollte Thargunitoth gehorchen.

Der Raum war geschwängert mit Räucherwerk und Duftölen. Der leise Singsang der Beschwörung drang tief in die Seelen der Anwesenden. Trotz der dreizehn Kerzen war der Raum in ein unwirkliches Halbdunkel gehüllt. Die große Beschwörung drang voran. Bald würde sich der Stern lösen. Der Meteorit würde alle Feinde töten. Vielleicht noch ein paar andere. Aber was tat da schon? Kollateralschäden.





Thargunitoth sann über das Wesen dieser großen Beschwörung. Domäne Tijakool. Soviel hatte er deutlich erkannt. Es war sicher eine Stellar-Beschwörung. Oder etwa Theurgie? Der Hexenmeister von Angbar war sehr mächtig. So wollte der junge Magier auch einmal sein. Mit einem einzigen Zauber ein ganzes Heer auslöschen. Das war wahre Macht.

Ein nackter Fuß wischte über die Linien am Boden und verwischte den Kreidestrich des Schutzkreises. Was tat er da? Wer war das? Der junge Magier kannte diese Gestalt. Er wusste aber nicht woher. Während dieser Kerl mit seinem bloßen Fuß über den Boden wischte sah er den jungen Magier an und grinste breit. Was amüsierte ihn?

Thargunitoth musterte den Kerl, der im Halbdunkel des Kerzenscheins in seiner Nähe stand. Es war ein junger Mann, vielleicht siebzehn Sommer. Der Mann war halbnackt. Genauer gesagt: Die vordere Hälfte war nackt. Der Rücken und die Rückseiten aller Glieder waren mit Teer bestrichen und voller Gänsefedern. Wenn er seine Arme ausbreitete wirkte das, als wäre er ein Alveraniar mit Flügel. Die Vorderseite war unbedeckt. Der durchaus gutaussehende und trainierte Körper des schlanken jungen Mannes war über und über bemalt in schillernden buntesten Farben. Sein Gemächt war betont mit einem großen blutroten Kreis, der in die Mitte des Körpers gemalt war. Wenn man genau hinsah erkannte man, dass es tatsächlich frisches Blut war, dass diesen Kreis auf die Haut zeichnete. Von seinem Haupt hing von der einen Schädelseite langes, schlohweißes Haar herunter bis hin zur Hüfte. Auf der anderen Schädelhälfte wuchsen kleine rote Stacheln. Das Gesicht war so bemalt, dass es wie ein Totenschädel aussah. Oder war die Haut abgezogen, dass man die Knochen des Schädels sah? Aus den Augenhöhlen lugten zwei blutrote Augäpfel ohne Iris und Pupille. Die blanken Zähne des Kiefers glänzten golden im Kerzenlicht. Ab und an schnalzte eine spitze, schwarze Zunge zwischen den Zähnen hindurch.



Der junge Magier war sich sicher, er begegnete diesem fremden Mann in dieser Nacht zum ersten Mal. Und dennoch hatte er etwas vertrautes an sich, als ob sie sich schon sehr lange kennen würden. Thargunitoth konnte nicht sagen, was es war.

„Wusstest du eigentlich, dass Asfaloth nicht das Pferd eines Elfen ist?“, fragte ihn der junge Mann deutlich vernehmlich mit einem breiten Grinsen. Warum sprach er so laut? Wollte er das Beschwörungsritual gefährden? *Asfaloth? Was für eine dumme Frage?* Natürlich wusste Thargunitoth wer Asfaloth war. Er hatte intensiv studiert und war ein Meister der Beschwörungsmagie. Außerdem war er ein Schüler Zulipans,





des großen Chimärologen, und wusste deshalb selbstverständlich wer Asfaloth war. Nun hatte er den Namen der Erzdämonin bereits dreimal gedacht und sein gegenüber hatte den Namen sogar ausgesprochen – laut und vernehmlich. Mitten hinein in dieses große Beschwörungsritual hinein. Und Thargunitoth hatte inzwischen vergessen, dass er hier an der Kerze doch die Ritualsprüche ständig wiederholen musste. Nun schwirrte der Name der Erzdämonin des Chaos durch seine Schädel. Da beobachtete er, wie dieser junge bunt angemalte Mann mit seinen Fingern fuchtelte, während sein linker Fuß weiterhin die Kreidesymbole auf dem Boden verwischten und den Bannkreis zerstörten. Der Mann hatte sieben Finger an der einen Hand und neun an der anderen. Nein! Jetzt waren es drei an der einen und 13 an der anderen. Der junge Magier konnte sich nicht mehr konzentrieren. Da! Auf dem Unterschenkel. Trug der fremde Mann dort nicht das Auge von Calijnaar, das Synmbol der Herzogin des Chaos? Was passierte hier? Der geteert und gefederte Mann brachte ein Durcheinander in die wohl vorbereitete und gut überlegte Beschwörung die gerade vollzogen wurde. Thargunitoth spürte, wie sich die chaotischen Kräfte der Domäne Calijnaar im Raum ausbreiteten.

Draußen war ein lautes Dröhnen und andauerndes Zischen zu vernehmen. Da stürzte etwas vom Nachthimmel. Der junge Magier konnte durch ein kleines Fenster kurz unter dem Gewölbe der Halle einen Meteoriten erkennen, der mit einem brennenden Schweif herabstürzte.

„Neeeeiiiiin!“, schrie der Hexenmeister zutiefst entsetzt aus, als er merkte, dass seine Beschwörung so fatal aus dem Ruder lief. Wie Dominosteine kippten die schwarzen Kerzen an den Ecken des Tridekagon um und erloschen. Dafür waren plötzlich überall in der Halle kleine Flammen zu sehen, in den unterschiedlichsten und schillerndsten Farben, die zufällig auftauchten und wieder verschwanden. Es öffneten sich dreizehn winzig kleine Portale, der Limbus waberte an diesen Stellen, die Gehilfen des Hexenmeisters wurden einer nach dem anderen in eines dieser Portale gezogen. Ihre Körper wurden regelrecht verzerrt und gestaucht, so dass sie durch die kleinen Portale passten. War einer von ihnen hindurchgezogen, schloss sich das Portal. Schließlich wurde auch der Hexenmeister in eines der Portale in die Niederhöllen gerissen. Mit einem entsetzlichen Schrei verabschiedete er sich. Draußen war ein lautes Donnergrummeln zu hören. Ein heftiger Einschlag. Das Erdbeben erschütterte auch die Burg auf der sie waren, als der Meteorit einschlug. Die Wände wackelten, es stürzten Steine und Mauerteile herab, das Gewölbe bekam Risse. Bald würde hier alles in Trümmern liegen.

Der junge Mann, der all das ausgelöst hatte, reichte dem Thargunitoth seine Hand – dieses Mal waren vier Finger daran. Intuitiv ergriff der junge Magier die Hand. *Grynematz* – schoss dem Magier in diesem Moment wie eine Erkenntnis durch den Kopf, die wie selbstverständlich schien. Das war sein Name. Bevor die beiden entrückt wurden sagte Grynematz noch zu Thargunitoth: „Leg deine Hand in meine und lass uns ewig sein.“





Die Welt ist verloren, wenn Du Dich aufgibst. Mit allem, was Du verurteilst, verurteilst Du Dich selbst. Etwas abzulehnen heißt, einen Teil der Schöpfung zu verneinen. Mich nennen sie den wandernden Weisen. Und meine Fähigkeiten könnten Dir von Nutzen sein. Mit Hilfe meiner Kräfte gebe ich Dir die Möglichkeit zu erkennen, wer Du wirklich bist. Und, Geode, ich rate Dir, nimm diese...

Lektionen in Demut

Lege deine Bedenken beiseite, Geode. Sie sind hier fehl am Platz. Ich verwalte deine Welt für eine Weile. Gib dich mir ganz hin, bis ich tief in dir drin endlich allein mit dir bin. Du kannst dich deiner Lektion nicht entziehen, egal ob du dich mir stellst. Du kannst vor allem fliehen, nur nicht vor dir selbst. Du redest dich um Kopf und Kragen als ob es um dein Leben ging und alles Glück dieser Welt an dir hing.

Du willst ein Held sein? Dein Kartenhaus fällt ein. Denn deine Welt kann nur ein Spiegel deines Selbst sein. Du bist allein nur ein halber Zwerg, so fehlbar. Und die Stimmen in dir drin sind unzählbar. Doch vergiss nicht vor dem Sturz steht der Hochmut. Und nach dem Fall folgen Lektionen in Demut.

Knie nieder, Nichts, und danke der Welt, dass sie dir ein zu Hause gibt und dich am Leben hält. Und dann erhebe dich, Prinz, nutze deine Macht gut, nimm die Lektionen des Lebens in Demut.

Du hast die Wahl, ob hier die zwölgöttlichen Paradiese oder die Niederhöllen sind. Denn Du bist Schöpfer deiner Welt, obwohl du Teil von ihr bist. Du trägst Verantwortung für alles was in deinem Leben geht. Und auch ein Stück vom Herzen eines jeden der dir nahe steht. Und wenn du dich dennoch fühlst wie jemand der Alles verloren hat und Angrosch die Schuld gibst, nur weil er dich geboren hat. Dann wird es Zeit, dass dich endlich jemand am Kragen packt, Dich schüttelt und dir sagt, dass er es nur einmal sagt:

Du willst ein Held sein? Dann tritt für die Welt ein und lass die Liebe wieder Spiegel deines Selbst sein. Es ist deines Lebens Ziel, dass du es auch liebst. Und du gewinnst dein Ich spielend wenn du es aufgibst. Du hast dir Liebe geschworen und hast dazu den Mut. Dann wirst du neu geboren durch Lektionen in Demut.

Ich fühl mich schwach und müde, als hätte ich Tage nicht geschlafen, als bliebe ich wach und übte mich darin, mich zu bestrafen. Der, der einst so groß war, endet als Hofnarr. Doch ich erhebe mich, strebe zum Licht. Fühl mich wie ein neues Wesen, das zum ersten Mal spricht. Ich bin bereit auf das zu hören, was mein Leben mir zu sagen hat, Erkenntnis zu erfahren, die man am Ende aller Fragen hat, den Zustand zu bewahren, um alles fließen zu lassen, um die Freiheit zu empfinden und die Einheit zu erfassen. Alle Ängste überwindend hab ich mein Ziel erreicht, spür die Kraft in meinem Innern die der Macht der Götter gleicht. Was das Leben jedem Wesen mitgegeben hat fließt durch jede meiner Venen wie ein Mahlstrom.





Und ich werde der Held meiner Welt sein. Im großen Kampf um eure Seelen seid ihr nicht mehr allein. Es fallen endlich alle Regeln und Barrieren ab. Und ich sehe was ich noch zu regeln und zu klären habe. Ich bete ein „Ich verzeih Dir“ und ein „Es tut mir Leid“ zur Klärung der Vergangenheit.





Du bist dem Tod so nah

593 BF (Magierkriege)

„Und unsere Brüder sahen so schrecklich verunstaltet und entstellt aus, gequält und geschunden. Grausame Experimente. Und einer seiner Schergen belebte dann noch diejenigen, die bereits qualvoll gestorben waren. Keine Achtung und kein Respekt vor den Toten. Die scheuen vor nichts zurück. Dieser Zulipan ist ein Monster...“ Entsetzt berichtete der Angroscho von den schlimmen Erlebnissen. Der gestandene Zwergenkrieger zitterte am ganzen Leib. Er war zwar entkommen, doch trug er schlimmen Schaden an seiner Seele davon.

Der Geode Labradôm hörte sich den Bericht schweigend an. Innerlich kochte er vor Wut. Es musste ihn jemand aufhalten. Zulipan von Punin hatte seinem Volk Schreckliches angetan. Der entkommene Zwergenkrieger berichtete dem Hochkönig Ambros Sohn des Aragax. Der Rogmarok hatte verschiedene Geoden hinzu bestellt. So war auch Labradôm erschienen.

Während der Angroscho noch von seinen schrecklichen Erlebnissen berichtete, kamen Boten hereingestürmt. „Hört! Hoher Rogmarok! Es gab eine Schlacht...“, berichtete einer der Boten noch ganz außer Atem. „... bei Elenvina, am Hornswald, am Rickenbach, nahe der Hyndanburg. Truppen Zulipans. Die Isenhager haben versucht sie aufzuhalten. Der Graf des Isenhag hat sich ihnen entgegengestellt. Er ist in der Schlacht gefallen. Wie auch viele andere auch, so auch die Baronin von Dohlenfelde und der Freiherr von Calmir und Isenbrück. Die Schergen Zulipans konnten den Sieg davon tragen. Dann sind sie weiter gezogen und dringen nun in die Ingrakuppen ein. Sie bedrohen Xorlosch. Sie haben die Burg auf dem Roxeiron eingenommen und rüsten sich zum Sturm auf Zaman...“

Roxeiron war der zwergische Name für den Eisenstein. Die meisten Angroscho dachten, das Wort sei Rogolan. Doch Labradôm wusste es besser. Es war ein uraltes Wort und es war trollischen Ursprungs. Es bezeichnete einen ganz besonderen Ort. Doch selbst der Geode wusste nur vage, was das Besondere war.

Zaman war die alte Zwergenfestung am Westrand des Zwergenkönigreiches Xorlosch. Der Hochkönig hieß sogleich, Krieger auszusenden, durch die Tunnel nach Zaman. Sie sollten den Zugang zum Bergkönigreich schützen. Labradôm bot sich an, die Krieger zu begleiten.

So kamen sie am Tag darauf in Zaman an. Von hier konnte man über den Moosgau blicken bis zum Eisenstein. Was mochte Zulipan dort vorbereiten? Die Zwerge hielten Kriegsrat. Labradôm empfahl, mit einem Teil ihrer Krieger den Eisenstein zu umgehen und ihn von Süden anzugreifen. Das erschien allen ein guter Plan zu sein. Angriff war die bessere Verteidigung. Desto länger sich der Magier vorbereiten konnte, desto schlimmer konnte das werden, womit er die Zwerge angreifen würde. Eine Schar Krieger angeführt durch den Geoden zog über den Krähenbach durch den Krähenwald, überquerte den Rickenbach und zog durch den Hinterwald, kam so





schließlich von Westen her an den Eisenstein heran. Die Zwerge lagerten südlich des Trollwaldes am Nordostrand des Breewaldes in einem Dorf der Menschen.

Labradôm stieg nachts auf den Weißenstein, einem Berg am Nordrand des Breewaldes, um von dort einen Blick auf den Eisenstein zu werfen, auf die Menschenburg, wo sich Zulipans Schergen verschanzt hatten. „Was sind das für Steine?“, fragte der Geode einen der Menschen, die ihre Hütten auf dem Weißenstein an einer Quelle zwischen drei riesigen Megalithen errichtet hatten. „Ach das. Es wird erzählt, dass Trolle diese Steine hier vor langer Zeit hingeschleppt haben. Wahrscheinlich, um in Vollmondnächten um sie herum zu tanzen.“ Der Mensch lachte. „So wie die sieben Schwäne, die hier immer ihre Runden drehen über den Steinen.“ Der Geode schüttelte den Kopf. Der Mensch wusste nichts. Dann blickte er erstaunt gen Himmel. Was war das? Da löste sich ein Stern aus dem Sternbild des Uthar. Einer der vier Sterne, die den Pulsar rahmten, entfernte sich augenscheinlich von diesem. Desto länger Labradôm den Stern beobachtete, desto größer wurde er. Er schien immer näher zu kommen. Unwohlsein stieg in dem Geoden auf. Irgendetwas beunruhigte ihn. Es ging eine Gefahr von diesem Stern aus, die er nicht recht deuten konnte. Nun wurde der Stern deutlich größer und heller. Dann erschienen rings um den Stern Flammen. Er zog einen Schweif hinter sich her. Kleine Teile lösten sich von dem Stern und zogen brennend ihre Bahn am Nachthimmel. Der große Stern aus dem Sternbild des Uthar schien aber auf den Geoden hin zu steuern, auf ihn zu fallen. Nun war Labradôm sich sicher: Der Stern würde auf ihn stürze, er würde ihn und die Streitmacht der Zwerge vernichten. Doch es war zu spät. Er würde es nicht mehr schaffen, sie zu warnen und das Heerlager der Angroshim zu evakuieren. Verzweifelt blickte er hinunter in das Tal zu dem Dorf, in dem die Zwergenkrieger lagerten. Dann blickte er wieder auf zu dem Stern. Die Nacht war inzwischen fast taghell. Das Feuer und Dröhnen des fallenden Sterns war deutlich zu vernehmen. Er rauschte auf das Dorf zu. Mit einem lautem Donnern schlug er in den Wald ein, die Erde brach unter der Last ein und ein riesiger Feuerball breitete sich vom Einschlagskrater aus. Die Flammen schlugen hinauf bis auf den Weißenstein. Der Geode konnte sich gerade noch hinter einen der Trollsteine retten. Die Welt schien unterzugehen.

Der Trollstein schützte den Geoden vor den Flammen. Zwar senkte es seine Haare und seinen Bart an und verbrannte seine Haut, aber eigentlich hätte er tot sein müssen. Es war mehr als nur der bloße Fels des Megalithen. Es war ein uralter Zauber. Die Hütten der Menschen, die hier oben auf dem Weißenstein standen, brannten lichterloh. Die Menschen waren alle tot. Labradôm spürte, wie ihm das Feuer die Luft zum Atmen nahm. Mit letzter Kraft kroch er zu der Quelle in der Mitte der Trollsteine. Er trank wie ein Tier aus dem Born. Wie ein Wunder kehrte seine Lebenskraft zurück. Das Wasser hatte heilende Wirkung. Ein heiliger Ort. Inzwischen war der Feuersturm vorbei. Die Bäume rings herum brannten. Der Geode raffte sich auf und humpelte bis zum Berggipfel. Ein schrecklicher Anblick. Ein Inferno. Die Wälder im Tal und auf den Hängen der Berge standen in Flammen. Dort wo einst das Heerlager der Zwerge gewesen und das Dorf der Menschen gewesen war, sah er nur





noch einen dunklen, verkohlten Einschlagkrater. Eine schreckliche Katastrophe. Sie waren alle tot. Verzweiflung stieg in ihm auf. Zulipan hatte sie alle getötet. Was würde ihn jetzt noch aufhalten, Xorlosch zu nehmen? Dann fuhr Labradôms blick zu den umliegenden Berggipfeln. Da! Zaman. Vernichtet. Es brannte lichterloh. Zulipan würde das Volk der Angroschim auslöschen. Der Geode fühlte sich ohnmächtig. Sein Blick schweifte weiter. Was war das? Auch die Burg auf dem Eisenstein brannte. Da hatte niemand überlebt. Hatte Zulipan etwa keinen Schutzzauber gewirkt? Wie dumm. Labradôm konnte und wollte das nicht glauben. Der finstere Scherge Borbarads hatte sich selbst vernichtet? Er war das Opfer seines eigenen Hochmuts geworden.

Der Geode hatte dieses schreckensvolle Ereignis überlebt. Der gefallene Stern – eine Schlacht ohne Sieger. Wie durch eine Fügung war er am Leben geblieben, während hunderte Zwerge und Menschen in dieser Nacht ihr Leben ließen. Labradôm sollte in der Folgezeit noch eine wichtige Rolle spielen. Was er in dieser Nacht nicht wusste war, dass Zulipan gar nicht selbst auf der Burg Eisenstein weilte, sondern nur ein Teil seiner Anhänger, der nun ebenfalls vom Antlitz Deres getilgt war – bis auf zwei. Zulipan sollte erst fünfzehn Jahre später sterben in der Schlacht am Stillen Grund, wo der Hexenmeister von Angbar herkam, der in dieser Nacht so fatal gescheitert war. Zulipan von Punin würde am Stillen Grund vom Hochkönig der Zwerge, Ambros Sohn des Aragax, dem Rogmarok, besiegt werden. Doch der Rogmarok würde dabei ebenfalls sein Leben lassen. Der Geode Labradôm nahm auch an dieser Schlacht teil und überlebte erneut. Hier am Eisenstein entstand in dieser Nacht der Landstrich, der fortan von den Menschen dort die 'Öde' genannte werden würde. Die beiden Anhänger Zulipans, die diese Nacht überlebten, waren fortan an diesen Ort gebunden. Das war 'Satinavs Rache'. Besonders der in dieser Nacht noch junge Magier würde in den kommenden Jahrhunderten zu einer unkalkulierbaren Gefahr werden. Auf die Initiative des Geoden Labradôms wird es in den kommenden Jahrzehnten zurück gehen, dass sowohl das Volk der Angroschim wie auch das der Menschen sogenannte 'Wächter' aussuchen würden, die die Gefahr, die von der 'Öde' ausging, beobachten sollten. Diese Wächter sollten aktiv werden, wenn die Befürchtungen wahr würden, die der Geode seinerzeit mit diesem Ort und dem besagten Magier verband. Es hält sich das Gerücht, dass Labradôm selbst heute noch unter einem anderen Namen als Müller einer kleinen Wassermühle am Ortsrand des Dorfes Breewald zusammen mit seiner Katze leben würde...





*Die Gegensätze vereinigen sich und die Welt wurde erhellt durch ein goldenes Licht.
Durch mich geboren bleibt, wer schon immer war.*

Leben und Tod nur Traum

Ich wurde geboren, als das All entstand. Und ich halte alle Welten immer noch in der Hand. Ich habe Macht über jede Form von Leben. Ich kann dir alles nehmen oder alles geben. Meine Worte können töten, meine Blicke verletzen. Doch ich habe mich entschieden, diese Waffen niemals einzusetzen. Meine Lektionen können heilsam sein lässt du dich drauf ein.

Denn ich halte das wundersame Gleichgewicht aller Welten und aller Sterne im Raum. Durch mich wird dein Licht in die Ewigkeit treten und Leben und Tod nur Traum.

Ich bin bei dir – die ganze Zeit. Ich verzeih dir nicht, tut es dir selbst nicht leid. Ich beobachte dich mit jedem Schritt, den du tust, nehme dich mit, wenn du mich rufst.

Ich erschuf eine Welt, die jetzt fast vernichtet ist. Ich trank vom Wasser des Lebens, das für dich vergiftet ist. Eure Blockaden durchbreche ich mit reiner Energie, die jeden Widerstand bricht und Harmonie. In der Gesamtheit der Dinge schafft eben diese Kraft Trost für dich. Und vielleicht tröstet es dich, denn ich erlöse dich. Die meisten weinen am Ende, denn sie erkennen ihre Größe nicht. Feind deiner selbst – du bist kein Gegner für mich.

Ich sehe deine Lebenslügen, sehe, wie du dich betrügst, auf der Suche nach Vergnügen, weil du dir nicht mehr genügst. Doch du verschwendest dein Leben jeden Tag, jede Stunde aufs Neue. Was euch Menschen an Liebe fehlt, das gebt ihr euren Göttern. Doch diese Welt steht am Rand und endet hier das Leben, dann vergib dir die Schuld und ich werde dir vergeben. Doch wenn du voller Schmutz und mit dir selbst nicht einig bist, wirst du durch meine Flammen gehen, bis du gereinigt bist.





Leg deine Hand in meine und lass uns ewig sein

Hesinde 1045 BF

„*Leg deine Hand in meine und lass uns ewig sein*.“ Der alte Erzmagier grinste. „Das soll der Schelm gesagt haben, bevor die beiden gemeinsam entrückt und an diesen Ort gekettet worden sind.“ Die Graumagierin schaute ihn skeptisch an. „Woher weißt du das?“ Der man schien sichtlich vergnügt bei dem Gedanken an die Szene des Verderbens seines Widersachers und dessen, der sein Schicksal war. „Die Steine reden. Die alten Mauern der Burg Eisenstein erzählen die Geschichte. Ich gehörte zur Untersuchungskommission, die die Ereignisse um Gorwin von Eisenstein-Schleiffenröchte untersuchte, die im Tsa 1043 BF von der Rahjakirche aufgedeckt worden sind...“ Die jüngere Magierin, die aber auch schon fortgeschrittenen Alters war, schaute ihn erneut verblüfft an. „Ihr durftet eine Kommission der Praioskirche begleiten?“ Der Erzmagier nickte. „Als Experte. Da schätzen sie sogar Graumagier, wenn sie ihnen nützlich sein können.“

„Warum sind die beiden nicht wie die anderen von Zulipans Leuten in der siebten Sphäre gelandet?“ Die Graumagierin kam auf das Thema zurück. Was vor 450 Götterläufen auf der Burg Eisenstein geschehen war, fand sie bei weitem spannender, als das, was dort vor knapp zwei Götterläufen passiert war. „Alle, die mit dem Hexenmeister von Angbar an dem Beschwörungsritual mitgewirkt hatten, sind mit ihm in die Niederhöllen gefahren. Warum die beiden nicht?“

„Das war *‘Satinavs Rache*.“ Der greise Magier lugte die jüngere Kollegin unter seinen buschigen Augenbrauen an. „Zuviele versuchen seit Liscom von Fasar an den Dogmen der Zeit zu rütteln. ... Aber ob die beiden an einem besseren Ort sind?“

Die alternde Magierin dachte über die Frage nach. Das war schwer einzuschätzen. Wer wusste schon genau, was das Schicksal von Thargunitoth und Grynematz wirklich war? Und wer wusste wie es jemandem in den Niederhöllen erging? Sie stellte stattdessen eine andere Frage, die sie bedrängte: „Was hat den Schelm getrieben? Warum hat er solch schlimmes Unheil über die Menschen gebracht? Schelme sind doch von Tsa gesegnete und werden von Kobolden erzogen sind sie keine üblen Zeitgenossen, die anderen etwas Böses wollen.“

„Grynematz ist ein *‘Schwarzschelm*.“ In der Stimme des greisen Magiers war Erstaunen vernehmbar, dass seine Kollegin das nicht wusste. „Das sind Schelme, denen die Fähigkeit verloren gegangen ist, jeder Situation mit unerschütterlichem Optimismus zu begegnen. Sie gehen langsam am Sarkasmus zu Grunde. Zugegeben: Davon gibt es den Göttern sei dank, nicht allzu viele. Ein berühmter Schwarzschelm unserer Zeit, der übrigens viele Ähnlichkeiten mit Grynematz hat, ist Torxes von Freigeist, der Ewige Wanderer, der Herold des Dämonenmeisters.“

Ynis Witrin war immer wieder überrascht, was der wache Geist des Erzmagiers alles wusste und mitbekam. Beide gehörten der Großen Grauen Gilde des Geistes an. Doch der Erzmagier war weit älter als Ynis Witrin. Wie alt? Das wusste sie nicht. Die





Graumagierin stammte aus dem Sveltland und hatte ihr bescheidenes Heim im Adlerhaag in den Brinasker Marschen nahe Riva. In Riva hatte sie einen Lehrauftrag am Stoerrebrandt-Kolleg. Seit einigen Monden weilte sie jedoch in den Nordmarken. Sie wohnte bei Shavall-Dón vom Steyneychenwaid, dem greisen Erzmagier, der vor einem Götterlauf hier in Elenvina die Stadtvilla des zwergischen Baumeisters Palladiosch Sohn des Vitruifax gekauft hatte, der selbst eine Landvilla am Breewald in der Baronie Eisenstein gebaut und bezogen hatte.

„Aber was hat Grynematz zu einem Schwarzscheml werden lassen?“ Die Graumagierin hakte nach. „Er ist doch behütet aufgewachsen in der *`Aal Bosch`* in der Baronie Eisenstein. Sein Ziehvater ist doch der Kobold Luch Halbschuh, der friedlich und liebevoll ist.“

„Bei dem was du von Luch Halbschuh weißt, vermischen sich Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.“ Shavall-Dón schüttelte den Kopf. „Mit siebzehn Jahre ist Grynematz zum ersten Mal dem Magier begegnet, den die Menschen in den Nordmarken *`Tunich-Guhd`* nennen. Er muss ihn wohl so verärgert haben, dass der Magier ihn in den Limbus schleudern wollte. Doch das misslang. Der Frevel von Liscom von Fasar hat die Beschaffenheit der Zeit bis zu jenem Tag so sehr geschädigt, dass es zu einem Unfall kam. Vielleicht war es kein Unfall. Kein Zufall. Vielleicht ereignete sich das sehr bewusst. Vielleicht war das bereits *`Satinavs Rache`*. Grynematz wurde jedenfalls in der Zeit zurückgeworfen. Jeder Tag an dem er erwachte, war der Tag vor dem vorigen Tag – vorgestern. Ein schrecklicher Fluch. Außerdem war sein Schicksal mit dem des Magiers *`Tunich-Guhd`* eng verknüpft und er lebte fortan stets in seiner Gegenwart. Nur kam er ihm quasi entgegen, während der Magier *`ganz normal`* in die Zukunft schritt...“

Was der greise Magier erzählte war unerhört. Dinge von Zeit und Raum die auch das Verständnis einer gebildeten Magierin überschritten. Woher wusste er das alles? Er erstaunte sie immer wieder. „Ein Fluch?“

„Ja, so mag man es vereinfacht nennen. Der Magier und der Scheml sind seit den Ereignissen in den Magierkriegen an diesen Ort gebunden, den wir leichthin *`Die Öde`* nennen. So wie einst der Jhrarhra-Zauberer Ssad´Navv selbst von Kha an das Schiff der Zeit gekettet wurde. Das darf man *`Fluch`* nennen, oder? Auch wenn die beiden nicht klassisch verflucht worden sind. ... Dieser Fluch jedenfalls und der Einfluss und die Einwirkung des Magiers auf ihn ließ Grynematz von Jahr zu Jahr, von Jahrhundert zu Jahrhundert verbitterter werden. Dabei wurde er jedoch über die Jahre immer mächtiger. Er altert zwar nicht – zumindest im Vergleich zur Welt außerhalb. Grund dafür muss sein, dass die Wirkung der Zeit an diesem Ort eine andere ist. Der Ort scheint nahe an Globulen zu liegen, deren Zeit anders verläuft. Grynematz alterte also nicht, nahm aber an Wissen und Macht zu. Sein Schicksalsgenosse jedoch war an jedem Tag, an dem Grynematz dem Magier erneut begegnete, immer einen Tag jünger und darum auch weniger wissend und mächtig. Bald war es der Scheml, der dem Magier weit überlegen war. In ihm wuchs der Plan,





dass er sich an `Tunich-Guhd' rächen wollte, den er für dieses üble Schicksal verantwortlich machte. Grynematz ging einen Pakt mit Asfaloth ein.“

Ynis Witrin erschrak, als ihr Gegenüber den Namen des Erzdämons aussprach. Doch dieser schien unbekümmert zu sein und fuhr mit seiner Erzählung fort. „Dann schien seine Stunde gekommen. Der Krieg der Magier tobte in Aventurien. Der Hexenmeister von Angbar bereitete auf dem Eisenstein ein großes Beschwörungsritual vor, um die Zwerge zu vernichten. `Tunich-Guhd' war sein Gehilfe. Grynematz griff ein und störte das Ritual chaotisch. Alle Beteiligten wurden in die Niederhöhlen gerissen. Nur Grynematz und Thargunitoth nicht.“

„Die beiden waren stattdessen an die `Öde' gebunden...“ Ynis Witrin versuchte deutlich zu machen, dass sie diesen Teil der Geschichte verstanden hatte. Aber Shavall-Dón konkretisierte diese Angabe. „Die beiden sind an einem seltsamen Ort. Der Magier ist dort gebunden. Auf gewisse Weise ist Grynematz mit ihm dort gebunden. Aber im Gegensatz zu seinem Schicksalsgenossen kann der Schelm diesen Ort verlassen. Er wacht dann aber am nächsten Morgen, der am Tag vorgestern ist, wieder beim Magier auf. Seine Hand in die des Magiers gefügt.“ Damit spielte der Erzmagier auf die Worte an, die der Schelm angeblich zu `Tunich-Guhd' gesagt haben sollte, als beide an diesen seltsamen Ort entrückt wurden.

Er schmunzelte und fuhr fort. „Im Laufe der Zeit verstand `Tunich-Guhd' es, diese Situation zu nutzen. Es war zwar ein wenig verwirrend, denn aus des Magiers Perspektive wusste der Schelm am Folgetag nicht mehr, was ihm der Magier am Tag zuvor gesagt hatte. Dafür wusste Grynematz erstaunlich viel über die Zukunft und über das, was der Magier in der kommenden Zeit von ihm verlangen würde. Diese Umstände waren für den Magier irritierend und nicht immer leicht einzuordnen. Aber im Laufe der Jahre schaffte er es, sich diese Umstände zu Nutzen zu machen.“

Ynis Witrin seufzte. Der greise Magier erzählte so gelassen und vergnügt von einer Situation, die für die Menschen in den Nordmarken und vielleicht darüber hinaus eine dräuende und unberechenbare Gefahr darstellte. Das schien ihn beim Erzählen wenig zu bekümmern und er plauderte darüber als ob es das Ergebnis des jüngsten Spiels der Elenviner Hengste und wie die aktuelle Imman-Meisterschaft verläuft sprechen würde.

Unbekümmert erzählte Shavall-Dón weiter. „`Tunich-Guhd' fand heraus, dass auch er nicht ewig und dauerhaft an diesen Ort gebunden war. Es gab Sternkonstellationen und Umstände, die es ihm erlaubten, diesen Ort zu verlassen. Das hatte etwas mit dem Sternbild des Uthars zu tun: Drei Sterne und in ihrer Mitte ein Pulsar. ...“

Überraschend hielt der Erzmagier nun doch inne. Er blickte sich suchend um. Da saß auf einem der Ohrensessel des Salons, wo auch die beiden Älteren sich unterhielten, ein junger Mann. Er lauschte die ganze Zeit gespannt der Unterhaltung der beiden Graumagier. „Du bist einer der sieben?“, fragte ihn nun der greise Magier.





„Sieben?“, erwiderte der junge Mann, nur 16 Götterläufe zählend, mit einer Gegenfrage. „Eure Magnifizienz? Meint ihr meine Geschwister und mich?“

„Fionn ist der jüngste Sohn von Innozenz.“, mischte sich Ynis Witrin ein. „Wie einst sein Vater habe ich ihn aufgenommen und bilde ihn aus. Er tritt in die Fußstapfen seines Vaters.“

„Wohl kaum.“, sagte der Erzmagier zur Überraschung der beiden anderen. „Er ist eins der Kinder Mirils.“

Die Lehrmeisterin des Jungen war etwas irritiert. „Ja, er ist der Sohn von Miril und Innozenz. Die beiden haben sieben Kinder.“

„Zusammen haben die beiden sieben Kinder.“ Shavall-Dón wirkte etwas rechthaberisch. „Miril hat sieben.“

Nun wirkte auch Fionnuisce leicht verstört. Der Erzmagier unterstellte schlechthin, dass sein Vater außerhalb seines Traviabundes noch weitere Kinder hatte. Damit war er nicht der erste, der so etwas behauptete. Aber bei weitem war er der weiseste und gebildetste, der sich zu einer solchen Behauptung aufschwang.

„Möchtest du vielleicht eben mal hinunter in die Stadt gehen und mir etwas Tabak für meine Pfeife kaufen?“ Das war eigentlich weniger eine Frage als eine deutliche Aufforderung. Der Erzmagier sah den Adepten eindringlich an und drückte ihm ein paar Heller in die Hand. Als Fionnuisce den Salon und die Villa verlassen hatte, nahm Shavall-Dón seine Pfeife vom Beistelltisch neben ihm und stopfte sie gemütlich mit Tabak, den er offensichtlich gar nicht entbehrte. Dann schaute er wieder zu Ynis Witrin, die in dem anderen Ohrensessel am Kamin ihm gegenüber saß.

„Nun, wo war ich stehen geblieben? ... Drei Sterne und in ihrer Mitte ein Pulsar. Das Sternbild des Uthars. ... `Tunich-Guhd` ahnte nicht, dass ganz in der Nähe Trolle am Ende des vierten Zeitalters dieses Sternbild auf dem Weißenstein im heutigen Rittergut Breewald abgebildet hatten, dort wo heute die `Scheuburg` steht. ... Eben dort wo dein junger Zögling herkommt...“

Ynis Witrin verstand. Fionnuisce hatte schon genug mitgehört. Ob das alles gut für seine Ohren war? „Weiß Innozenz das alles?“

„Ich denke, nicht.“ Der Erzmagier zündete mit mehreren Zügen seine Pfeife an und paffte dann nach dem ersten richtigen Zug den Rauch in den Salon. „Wenn er zuviel von den Hintergründen wüsste würde das ihn womöglich von seiner Aufgabe als `Wächter` ablenken. Er weiß auch wenig über sein wahres Potential. Es wäre viel zu gefährlich, wenn er sich seiner selbst und all dieser Umstände bewusst wäre... Ich denke, es reicht, wenn wir uns um einen zu machtvoll gewordenen Magier sorgen müssen...“

Ynis Witrin verstand nicht ganz was der Erzmagier andeutete. Nach einem weiteren Zug an seiner Pfeife kam Shavall-Dón zurück auf das Thema. „Zurück zu diesem





Magier, um den wir uns sorgen. *`Tunich-Guhd'* hatte heraus gefunden, wie er von Zeit zu Zeit die *`Öde'* verlassen konnte. Es kam auf die Sternkonstellation an. Allerdings war er dabei auf Unterstützung von Außen angewiesen. So versuchte er sich mit Hilfe des Schelms Verbündete in der Welt dort draußen zu verschaffen. Das gelang ihm auch immer wieder. Aber immer wieder gelang es im Gegenzug tapferen und mutigen Streitern von draußen, dem Magier diese Möglichkeiten wieder einzuschränken. Es war ein ständiges Ringen.“

„Das ist unsere Aufgabe, nicht wahr?“, wand Ynis Witrin ein. „Wir müssen ihn aufhalten. Dafür brauchen wir Innozenz.“ Sie schaute den Erzmagier nachdenklich an. „Aber was ist das für ein Ort, an dem der Magier und der Schelm gebunden sind?“

Shavall-Dón guckte die Graumagierin forschend an. „Glaube nicht, dass wir das alleine vermögen. Und *`Tunich-Guhd'* ist sicherlich nicht unser einziger und schwierigster Gegner. Er ist allerdings eine Schlüsselfigur. ... Jedenfalls fand er im Laufe der Zeit heraus, dass an diesem Ort verschiedene uralte mächtige Trollzauber wirkten. Es war der Eingang eine Trollpfades. Das hatte er mittlerweile verstanden. Doch wie war dieser Trollpfad beschaffen? Es war kein Zugang in den Limbus und dennoch konnte man von hier aus an andere Orte reisen. Bedauerlich für ihn war, dass er hier an den Eingang gebunden, so dass er nicht auf diesem Pfad zu reisen vermochte. Doch es musste ein bedeutender Trollpfad sein. Die Echos und Signale die der Magier empfing, deuteten auf sehr außergewöhnliche und bedeutende Orte hin, die am anderen Ende des Pfades lagen. Er ahnte etwas von Tharun und Thalami Sora, sogar von den Niederhöhlen und gar von Alveran.“

Die Graumagier öffnete erstaunt ihren Mund, brachte aber keinen Ton heraus. Shavall-Dón genoss es, dass seine Erzählung nun an Dramatik zugenommen hatte. „Die Verbindung zu den Niederhöhlen war es im Übrigen, die den Fehlschlag der großen Beschwörung des Hexenmeisters von Angbar noch intensiver herbeigeführt hat, als das Eingreifen des mit Asfaloth paktierenden Schelms. Wenn der Hexenmeister von dem Trollpfad und dieser Verbindung gewusst hätte, so wäre er vielleicht auf den Gedanken gekommen, dass es keine gute Idee ist, an einem solchen Ort eine große Beschwörung vorzunehmen.“ Der Erzmagier grinste süffisant.

„Ein zweiter mächtiger Trollzauber war eine mächtige trollische Verhehlung. Mithilfe dieses Zaubers wurde dieser Ort vor der Außenwelt verborgen. Da draußen war inzwischen an der Stelle, wo der Meteorit eingeschlagen war, ein karger und lebensfeindlicher Ort entstanden, den die Menschen *`die Öde'* nannten. Doch der Zugang zum Trollpfad blieb ihnen verborgen.“

Die Graumagierin bemerkte, dass ihr Mund offen stand und schloss ihn leicht verschämt. Sie konnte immer noch nicht begreifen, was sie hörte.

„*`Tunich-Guhd'* gelang es jedoch, von Zeit zu Zeit den Verhelungszauber zu durchbrechen. Er fand die Reste einer Art Trollburg in diesem Eingangsbereich des Trollpfades. Dieses Gemäuer bezog er als Wohnstatt. Durch das Wirken des Magiers wurde das Gemäuer immer mal wieder für die Außenwelt sichtbar. Es wirkte aber





wie eine Illusion oder eine Fata Morgana mitten in der Öde. Die Menschen, die mittlerweile um die Existenz des Magiers und des Schelms wussten, begannen dieses Gemäuer, das sie verschiedentlich bei ihren Reisen durch die Öde sahen, bald *`Tunich-Guhds Turm`* oder *`Tunich-Guhds Schloss`* zu nennen. Den Namen *`Tunich-Guhd`* hatten die Menschen dem Magier gegeben, nachdem er sich ihnen mit seinem Magiernamen Thargunitoth offenbart hatte. Klugerweise vermieden es die Menschen, den Namen einer Erzdämonin auszusprechen und fanden stattdessen den Namen *`Tunich-Guhd`* passend.“

Ynis Witrin zuckte erneut innerlich zusammen. Schon wieder sprach der greise Magier den Namen eine Erzdämons aus.

„Es war kein Zufall, dass der Magier und der Schelm an diesen Ort gebunden wurden. Sie waren Opfer von *`Satinavs Rache`*. Der Wächter der Zeit hatte erkannt, dass von diesem Ort der Ausgang des Karmakorthäons abhängen konnte. Es ist der Zugang zum Durchbruch und zur Verbindung zwischen den Sphären. Neben Satinav haben aber sicher auch alle anderen streitenden Entitäten ein Interesse, diesen Ort zu kontrollieren: die Zwölfgötter, der Namenlose, die Erzdämonen... Und alle spielten ihr Spielchen. Der Magier und der Schelm waren zu ihrem Spielball geworden.“

Der Erzmagier schloss seine Erzählung. Das war auch genug für diesen Tag, dachte Ynis Witrin. Just in diesem Moment trat ihr Zögling in den Raum. Er brachte einen Tabakbeutel. Irritiert sah Fionnuisce, dass Schavall-Dón bereits Pfeife rauchte. „Ich hatte wohl noch Tabak da.“, sagte dieser als er den fragenden Blick des Adepten sah. „So!“ Der greise Magier klopfte seine Pfeife über einer Schale aus und stand auf, erstaunlich behände für sein augenscheinliches Alter. „Ich schlage vor, wir gehen eine Runde spazieren. Vielleicht hinunter in die Stadt? Was meint ihr?“ Er reichte der Magierin auffordernd seine Hand. „*`Leg deine Hand in meine und lass uns ewig sein`*.“

ENDE

verfasst von Innozenz
Jahreswechsel 2021/22

