

# TRODOX

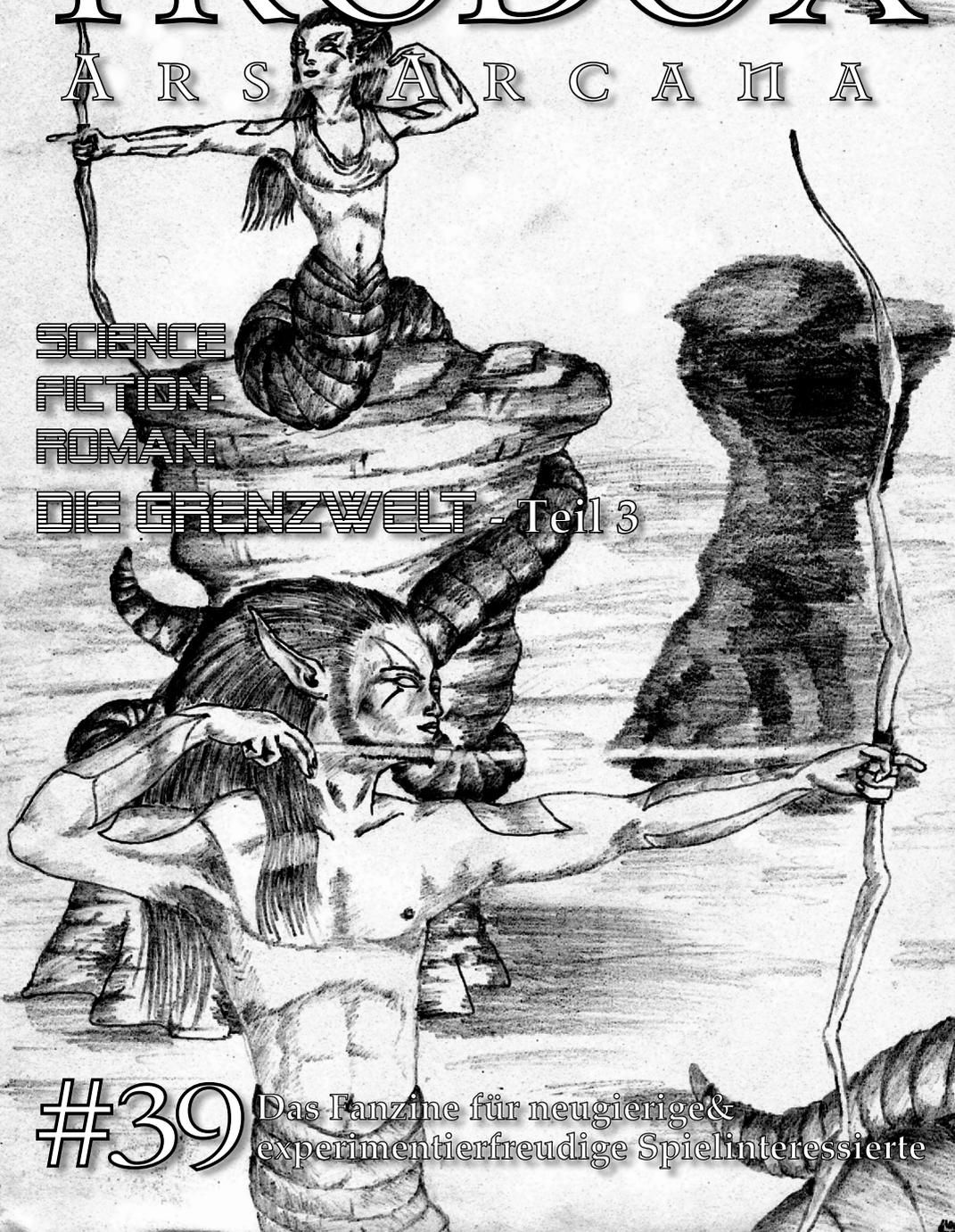
A R S A R C A N A

SCIENCE  
FICTION-  
ROMAN:

DE GRENZWELT - Teil 3

#39

Das Fanzine für neugierige &  
experimentierfreudige Spielinteressierte





## Intro

Moin, moin, lieber Leser!

Es ist soweit, der dritte Teil des Großprojekts „Romanveröffentlichung“ ist fertig. Die Resonanz bisher ist durchweg positiv - kein Wunder: Dirk Wonhöfers „Die Grenzwelt“ liest sich einfach gut. Im kommenden, zeitnah erscheinenden *Trodox 40* gibt es dann den vierten Teil.

Ein weiterer kleiner Artikel hat dieses Mal auch noch Platz gefunden. Dieses Mal handelt es sich ebenfalls wieder um ein Abenteuer von Szeneneulingen (aber keinen rollenspielunerfahrenen). Tobias Hartmann, Tim Möhring und Jan Steinmann zeichnen verantwortlich für „Die Aura des weißen Wildschweins“, einem einfachen Zeitreiseabenteuer, das man mit den Regeln für *Das Schwarze Auge* spielen kann. Natürlich sind nach Anpassung der Werte auch auf Zeitreisen spezialisierte Regelsysteme geeignet (*TRI* oder *GURPS Zeitreise*).

Und: Wer es noch nicht weiß: Die Trodox-DVD-Rom enthält inzwischen zusätzlich zum bisherigen Inhalt erstmals alle alten *Trodox*-Ausgaben (sowie ein Sonderheft und alle sieben Ausgaben des *Trodox*-Vorläufers *Pegasus*) als PDF im Originallayout.

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

*Nils Rehm, TX-Redaktion*

## Der Trodox

- ars arcana -

*Rollenspielerzeitschrift, Nr.39, 26.Jg.*

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

*Redaktion: Nils Rehm*

*Layout: Nils Rehm*

*Autoren: Nils Rehm, Dirk Wonhöfer*

*Zeichner bzw. Quellen: Tobias Haas, Nils Rehm, Josef Santo, Literatur & Kunstarchiv*

*Redaktionsanschrift: TX' Ars Arcana, c/o*

*Nils Rehm, Dielinger Weg 8, 32361*

*Preußisch Oldendorf*

*Internet: [www.trodox.de](http://www.trodox.de)*

*eMail: [Trodox@gmx.de](mailto: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 3/7*: Die Grenzwelt

38 *Zeitreise-Abenteuer*: Die Aura des weißen Wildschweins

*Anzeigen:*

*Seite 36 - Trodox-online*

*Seite 48 - Private Eye*



# DIE GRENZ

Ein Hahn auf einem Hinterhof begrüßte den Sonnenuntergang mit einem Krähen, als ein paar Steine begannen, sich merkwürdig zu bewegen. Zuerst tanzten sie auf dem Boden, bis dieser schließlich auseinanderbrach und einen Kopf offenbarte.

Shayne lugte heraus und versicherte sich, dass niemand in der Nähe war. Nach langem Zögern wie bei einem Hund, der zwar das Gartentor sieht, das sein Herrchen aus Versehen offen gelassen hat, sich aber noch nicht wirklich schlüssig ist, ob er flüchten soll, hatte er es letztendlich doch gewagt, seinen Tunnel zu Ende zu graben. Ein flaumiges Gefühl brodelte in seinem Magen. Die Welt hier draußen... sie sah so... *anders* aus. Es war eine der Regeln der *Hohen Schule Der Ewigen Nacht* gewesen, dass die Schüler bis zu ihrem vollendeten zweiundzwanzigsten Lebensjahr das Tempelgelände nicht verlassen durften. Dazu musste gesagt werden, dass die Anlage größer war als so manches kleine Dorf, aber selbst wenn ihre Mauern einen kompletten Kontinent umfasst hätten: Es änderte nichts an der Tatsache, dass man eingesperrt war.

Der erste Eindruck, den Shayne von der neuen Welt erhielt, war der einer wohlbehüteten, kleinen Stadt. Der zweite Eindruck machte ihn mit vier Leichen bekannt, die anscheinend auf diesen Hof gezerrt worden waren.

Eine Untersuchung ergab, dass zwei der Dunkelelfen ihren Kopf verloren hatten und das nicht bloß in metaphorischer Hinsicht. Ein anderer war übel zugerichtet und der vierte... nun, Shayne war sich nicht sicher, *wieviele* vom vierten Elfen er vor sich hatte.

"Du meine Güte!", rief Herm, der jetzt ebenfalls aus dem Loch gestiegen war. Shayne verzog das Gesicht und presste ihm die Hand auf den Mund.

"Still, oder willst du ebenfalls so enden?"

Er bereute es bereits jetzt, dass er Herm mitgenommen hatte. *Warum* er es überhaupt getan hatte, war ihm selbst nicht klar. Vielleicht hatte ihm der kleine Kerl einfach leid getan, denn bis er die Prüfungen bestand, durfte er nicht aus dem Tempel. Und *die* Prüfung, die Herm bestehen konnte, musste erst noch erfunden werden.

"Hmpf", sagte Herm und Shayne ließ seine Hand sinken.

"Und wechsel verdammt nochmal deine Klamotten!"

# ZWELT

"Warum? Mir gefallen sie!"

Herm blickte an sich herab. Wenn er es auch nicht schaffte, in einer Prüfung mit hundert möglichen Punkten nur zu *erahnen*, welche Leistung man erbringen musste, um einen von ihnen zu ergattern, so hatte er es doch fertig gebracht, die Kleidung anziehen zu dürfen, die seine Mutter ihm geschickt hatte - wahrscheinlich deswegen, weil man ihn dann schon aus der Ferne erkennen und rechtzeitig in einen anderen Gang wechseln konnte.

Jetzt folgte Herms Blick dem von Shayne und eine schreckliche Erkenntnis krabbelte in seinen Verstand: "Du willst, dass ich mit *ihnen* Kleidung tausche!", rief er empört und zeigte auf die bemitleidenswerten Häufchen, die einmal Elfen gewesen waren. Er malte sich aus, wo die Köpfe sich wohl befinden könnten.

"Immerhin brauchst du ihnen nicht ins Gesicht zu sehen."

"Das war geschmacklos."

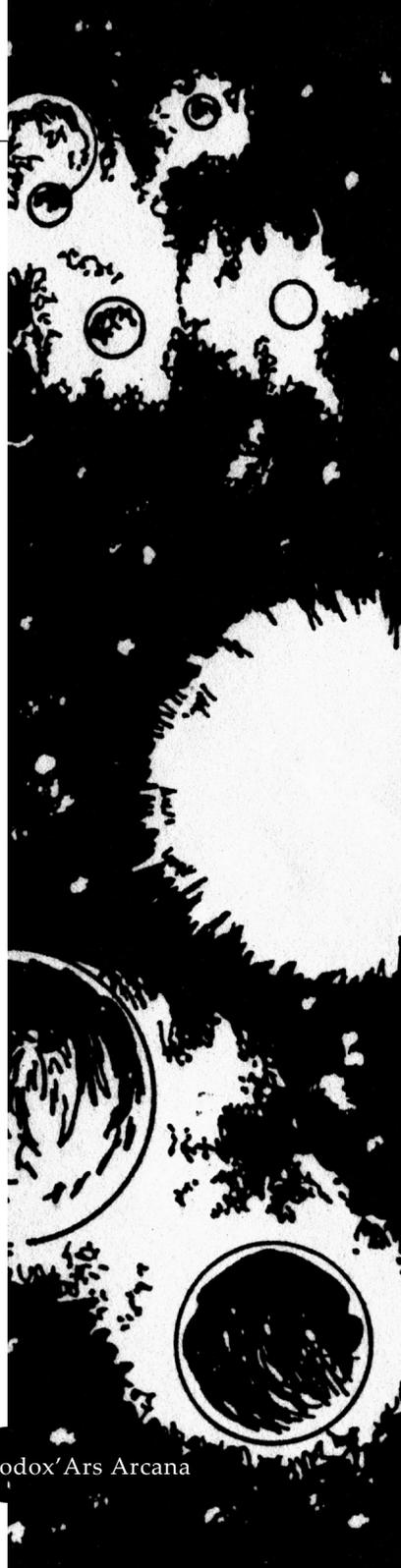
Nachdem Shayne die Zeit des Wartens damit verbracht hatte, die Gegend weiter zu erkunden, musterte er seinen Gefährten skeptisch. Die engen Kleider der Dunkelelfen ließen ihn wie eine Presswurst erscheinen. Nun, wenigstens wirkte er jetzt nicht mehr wie eine offensichtliche Zielscheibe, wenn sie durch die Stadt gingen.

"Glaubst du, sie haben schon entdeckt, dass wir abgehauen sind?", fragte Herm ängstlich.

Shayne zuckte die Schultern. "Was spielt das schon für eine Rolle? Wichtig ist, dass wir so schnell wie möglich die Stadt verlassen, denn hier werden sie zuerst nach uns suchen."

"Meine Eltern werden sich bestimmt Sorgen machen."

Shayne gab Herm einen langen, ausdauernden Blick, in





dem die Frage stand, ob er die letzte Aussage wohl tatsächlich ernst gemeint hatte. Seine Fähigkeiten, in die Köpfe anderer Lebewesen zu sehen, fanden bei ihm ihre Grenzen. So sehr er sich auch anstrengte, er konnte nicht herausfinden, was Herm dachte. Oder, was noch interessanter gewesen wäre, *ob* er dachte.

"Du... vermisst sie doch nicht etwa, oder?"

"Na ja..." Der Saum seines Wamses war wie zufällig in Herms Hände gerutscht, wo er ihn nun verlegen durchknetete. "Immerhin ist es das erste mal, dass ich alleine draußen bin..."

Shayne klopfte ihm freundschaftlich auf den Rücken und machte eine aufmunternde Miene. "Ach komm schon, so schlimm wird's schon nicht werden!", sagte er fröhlich, während sein Blick auf die enthaupteten Gestalten am Boden fiel. Wenn man sein gesamtes Leben in Gefangenschaft verbrachte, lernte man schnell, immer positiv zu denken, selbst in der ausweglosesten Situation. Und gerade eben befanden sie sich, an Shaynes Maßstäben gemessen, in der *besten* Situation, die überhaupt vorstellbar war: In Freiheit.



Die Pfähle waren auch nicht mehr das, was sie einmal waren.

Merho rutschte auf einem von ihnen herum und versuchte angestrengt ins Tal zu spähen.

"Mist", murmelte er, stand auf und suchte sich einen anderen.

Deacon war fort, doch ein Teil von ihm war zurückgeblieben. Dieser Teil hatte sich in Merhos Gedächtnis niedergelassen und sprang nun freudig auf seinen anderen Gedanken herum, sobald er versuchte sich zu konzentrieren. So *konnte* er nicht arbeiten!

Das Schlimmste war: Dieser aufmüpfige kleine Teil von Deacon, der noch immer in Merhos Kopf weilte, war ausgerechnet der, den er schon seit vielen Jahren für tot erklärt hatte. Jedenfalls hatte er in einer unbehelligten Ecke gelegen und geschlafen, doch der Junge hatte in seinem Übermut genau diese Ecke gefunden und war dem schlummernden Gefühl mit voller Wucht in die Rippen getreten.

Jetzt rieb sich Merho die Stirn, fluchte zum ersten Mal, seit er vor langer Zeit seine innere Ruhe gefunden hatte, und verschwand in der Hütte.

Ein paar unbedeutend aussehende Bücher stapelten sich rasch zu einem Turm, der zusammen mit ein wenig Proviant in einem Bündel verschwand.

Reisefertig betrachtete Merho seine heimelige Hütte und fragte sich ernsthaft, ob er sie jemals wiedersehen würde. Letztendlich konnte er nicht anders, holte einen Besen hervor, ging nach draußen und begann, seine Pfähle zu kehren. Schließlich konnte man nie wissen.

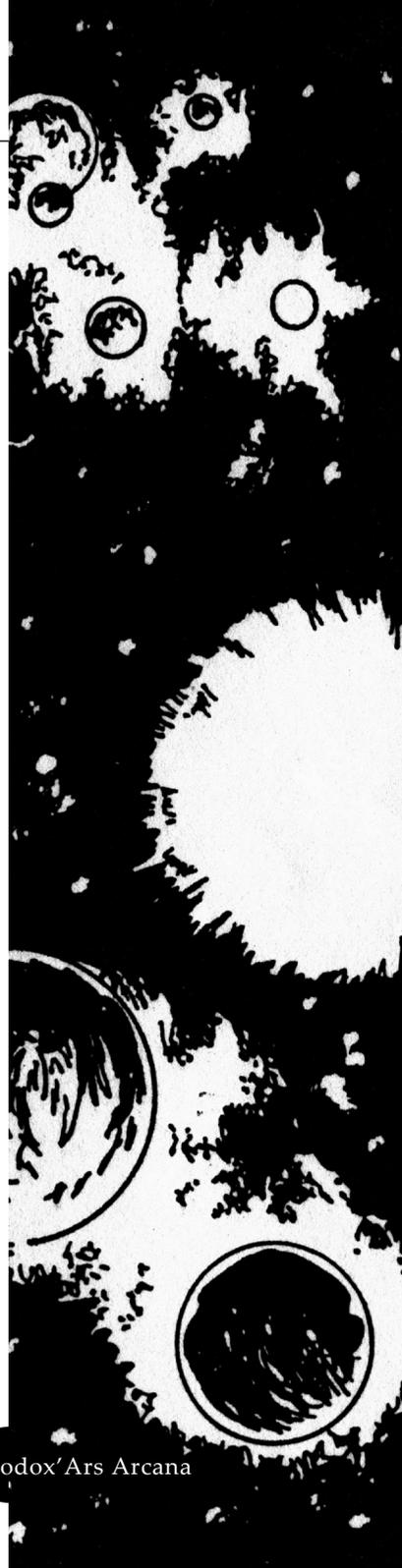
Er zückte seinen Reiseführer und musterte die Landschaften, die darin abgebildet waren \*(Buchbinder bevorzugten eine eher ungewöhnliche Methode, um zu reisen. Sie wussten zwar, dass zwischen den Orten A und B eine bestimmte Strecke lag, doch *im* Kopf schrumpften Entfernungen bekanntlich auf einen Bruchteil zusammen. Ein Buchbinder musste nur den Daumen in die Luft recken, um an jeden beliebigen Ort auf der Welt mitgenommen zu werden. Ein *guter* Buchbinder konnte Folgendes bewerkstelligen: Er band die Vergangenheit in einem Buch, während er sich selbst belog, indem er ganz intensiv *wusste*, er befände sich an einem völlig anderen Ort. Man musste nur eine ausreichend starke Willenskraft dafür besitzen. Sobald die Vergangenheit sich im Buch befand, war dort natürlich festgehalten, dass der Buchbinder sich an *dem* Ort befand, von dem er dachte, dass er sich eben dort befunden hätte, wo er sich demnach dann auch aufhielt. Auf den ersten Blick mochte diese Art des Reisens ein wenig paradox anmuten, doch wenn man sich erst einmal daran gewöhnt hatte, ohne Vorwarnung mit voller Montur an einem heißen Sandstrand zu stehen oder in Badehosen vom Gipfel eines Berges zu blicken, verzichtete man gern auf die Variante des Reisens, bei der man seine Beine bemühen musste.).

"Ah, wunderbar", sagte er zu sich selbst und schloss die Augen.

Er konnte das Gefühl, das Deacon in ihm geweckt hatte, nun mit voller Intensität spüren. Es hatte tatsächlich keinen Sinn, sich ihm zu widersetzen. Er konnte es sogar benennen: Es war die Abenteuerlust. Und wenn er auch nur eine Sekunde länger zögerte, ließ sie ihn vielleicht einfach zurück.

Die Welt um Merho verzerrte sich, wie immer, wenn Vergangenheit in ein Buch gepresst wurde. Ein Wirbel entstand, in dem neue Luft mit der alten kämpfte und gewann. Es gab ein Geräusch, ein Ploppen, als würde ein Vakuum plötzlich aufgefüllt.

Der Hügel, die Hütte und die Pfähle standen einsam und verlassen da.





Sowohl auf Lithios, der Lichtwelt, wie auf ihrem Gegenstück Krap, der Schattwelt, sprach man vom *großen Muster*. Den Überlieferungen nach bedeutete es die Ewigkeit und vermochte die Unendlichkeit auszudrücken.

Man musste es sich wie einen gigantischen Teppich vorstellen, auf den Szenarien eingestickt waren. Jede Handlung, jedes Lebewesen und sogar alles, was nicht lebte, fand sich auf diesem Teppich wieder. Und *alles*, was geschehen war, geschah oder jemals geschehen sollte, war in mühevoller Kleinarbeit in ihn eingestickt worden.

Anscheinend hatte jedoch eine ziemlich nachlässige Person mit wenig Gespür für Ästhetik und noch weniger Gespür für eine geregelte Welt am Webstuhl gegessen. Zudem konnte man den Eindruck gewinnen, dass mitten während der Arbeit der Pizzaservice vorbeigekommen war, denn das Gebilde wirkte nur halb fertig. Außerdem waren nach einiger Zeit die bunten Fäden knapp geworden, weswegen sich die Person darauf konzentrieren musste, nur noch die *richtigen* Wesen farbig hervorzuheben.

Dies war unter anderem der Grund dafür, dass es so viele Leute auf der Welt gab, die irgendwie... *farblos* wirkten. Ihr Leben bestand hauptsächlich aus Langleweiligkeit oder dem Bestreben, Geld für weiteres Bier zu verdienen. Sie wandelten zwar unter der Sonne wie jeder andere auch, doch trotzdem konnte man sich nicht an sie erinnern, sobald sie aus dem Blickfeld verschwunden waren. Ihre Namen entfielen einem, weil die Ohren sich nicht die Mühe machten, die Information ans Gehirn weiterzuleiten, und ihre Gesichter... nun, wer gezwungen war, sie zu beschreiben, der würde schon bald feststellen, dass die Konturen vor dem geistigen Auge verschwammen und nur *Gräue* zurückließen...

Jane war das Gegenteil einer solchen Person. Wer immer das *große Muster* auch gewebt hatte, bei Jane hatte er eindeutig zuviel farbige Fäden benutzt. Eigentlich versuchte sie nur eine ganz normale junge Frau zu sein, doch aus irgendeinem Grund spielten weder ihre Gedanken noch ihr Körper bei diesem Vorhaben mit.

Auch Tanos erinnerte sich daran, dass das Mädchen einen Schuss zuviel... nun ja, zuviel von *irgendetwas* abbekommen hatte, als er die Treppe hinaufstieg.

Er fand sie, eine Laute zupfend, in ihrem Zimmer vor.

Jane blickte auf und legte das Instrument beiseite. Es glänzte schwarz und auf den ersten Blick war erkennbar, dass Veränderungen daran vorgenommen worden waren. Es waren weniger Saiten vorhanden als gewöhnlich, von den ursprünglichen zehn waren nur sechs über das Instrument gespannt. Außerdem hatte es durch einen Unfall ein Loch im Klangkörper. Da die Musik seitdem in

Janes Ohren weitaus besser klang, hatte sie es nie geflickt.

"Wie ich sehe, experimentierst du schon wieder mit deiner Laute herum."

Jane grinste. "So langsam bekomme ich den Dreh raus! Ich kann diese langweiligen Bardenklänge nicht mehr ausstehen."

"Nun, dein Stil klingt auf jeden Fall interessant." Tanos setzte sich neben sie. Seit Jane denken konnte, war der Magier so etwas wie ein Onkel für sie gewesen. Er hatte sie mit kleinen Zauberkunststückchen überrascht, als sie noch ein Kind war. Das lag nun schon einige Zeit zurück und Tanos Besuche waren immer seltener geworden, doch trotzdem hatte sie einen Platz in ihrem Herzen für ihn bewahrt.

"Etwas ist geschehen", sagte er ruhig.

"Du klingst besorgt."

Er wünschte sich, das Thema wechseln zu können. "Deine Eltern haben dir nie von... deinen Eltern erzählt."

"Manchmal glaube ich wirklich, du bist verrückt."

"Ich meine es genau so, wie ich es gesagt habe: Deine Eltern sind nicht deine Eltern."

"Wessen Eltern sind sie dann?"

"Ich... keine Ahnung! Sie haben kein Kind. Du wurdest von ihnen adoptiert."

Janes Augen lasen Tanos Züge. Sie erkannten die Wahrheit darin. Ihr Gehirn akzeptierte sie, doch ihr Körper ließ sich nicht so leicht dazu überreden. Ebenso gut konnte man versuchen sich einzureden, man besäße drei Beine.

"Und... wer bin ich dann?"

"Es ist eine lange Geschichte...", begann der Magier. "Du weißt, dass es noch eine zweite Welt gibt, neben unserer."

"Die Schattenwelt."

"Ja. Und falls die Seiten jemals aus dem Gleichgewicht geraten sollten, dann würden sie unweigerlich in sich zusammenfallen. Es wäre das Ende beider Welten."

Ihr Gehirn reproduzierte einen Gedanken, den sie einmal gehört hatte: "Gibt es denn nicht so etwas wie einen Separator?"

Tanos lächelte. "Genau. Durch die Existenz des Separators"



tors werden die beiden Welten getrennt. Er - oder sie - lebt wie ein ganz normaler Mensch unter uns, ist äußerlich nicht von uns zu unterscheiden. Er kann *einem* Kind das Leben schenken. Damit geht das Los auf den Nachkommen über. Dein Vater, Jane... *er* war dieser Separator."

"Aber dann..."

"Er war ein großartiger Magier und ein noch größerer Mann. Aber er starb kurz nach deiner Geburt."

"Und meine Mutter?"

Stille schlich sich in den Raum wie ein ungebetener Gast. Keiner der beiden konnte sich überwinden, ihn wieder hinauszubefördern. Tanos hatte die Augen geschlossen und Bilder zogen an ihm vorüber. Er gab sich einen Ruck. "Sie starb bei deiner Geburt."

Jane nahm die hilflose Hand des Magiers in ihre eigene. Sie spürte seine Trauer. Sie selbst konnte keinen Schmerz für ihre toten Eltern empfinden. Man konnte nichts vermissen, was man nie besessen hatte.

"Warum erfahre ich das alles erst jetzt?"

"Weil niemand wissen durfte, dass du überhaupt lebst."

"Aber wenn ich nicht leben würde, wäre die Welt doch längst aus dem Gleichgewicht gekippt!"

"Es war keine normale Geburt. Dein Vater war kein normaler Mann. Deine Mutter brachte Drillinge zur Welt."

Jane atmete schwer.

"Zuerst kam Deacon", erläuterte Tanos. "Doch dann stockte allen Anwesenden der Atem, denn Ilanor, deine Mutter, schenkte einem weiteren Kind das Leben. Ich war nicht anwesend, doch ich hörte die überraschten Rufe, während ich vor der Tür wartete. Aber dann war etwas nicht in Ordnung, denn die Stimmen wurden angsterfüllt und panisch. Kurz darauf kam dein Vater zu mir und überbrachte mir die grausame Nachricht von Ilanors Tod."

Tanos wischte mit der Hand imaginären Schweiß von seiner Stirn. Er durchlebte die Sekunden, als wären sie gerade erst vergangen. "Und bevor du nun fragst, warum ich nicht von deiner Geburt erzählte - sie kam in dem Sinne nie zustande. Trotz Ilanors Tod gab es Grund zur Freude: Sie hatte Zwillinge bekommen. Ich wurde als einziger zur Totenwache zurückgelassen, während die anderen sich um die Neugeborenen kümmerten."

Ich kannte deine Mutter gut und in meiner Trauer, wie sie dort auf dem Bett lag, legte ich meine Hand auf ihren Bauch. Und da spürte ich es. Ich spürte *dich*. Und so erstaunt ich auch war, ich handelte schnell: Ich rettete dein Leben und floh aus der Zitadelle. Ich weiß nicht, warum ich es tat, aber es war wie ein Zwang. Und

so gab ich dich in die liebenden Hände eines Paares, das selbst kein Glück mit Kindern hatte..."

"Meine Eltern... sie haben mir nie davon erzählt..."

"Ich hatte es ihnen verboten. Ich wollte, dass niemand von deiner Existenz erfährt. Separatoren führen kein leichtes Leben und sie bekommen eine harte Ausbildung. Ich wollte, dass dir dies alles erspart bleiben würde. Ich wollte, dass du ein normales Leben hast. Deine Eltern haben mich nie gefragt, wer du wirklich bist, weil sie in meinen Augen lasen, dass ich es ihnen nicht sagen konnte. Für eine lange Zeit war ich das einzige Wesen, das um deine Herkunft wusste."

"Jetzt sind wir zu zweit."

"Vielleicht noch mehr", flüsterte Tanos. "Das ist der Grund, warum ich dir heute alles erzählt habe. Du schwebst möglicherweise in großer Gefahr. Einer deiner Brüder wurde umgebracht."

"Ja. Ich habe es gespürt...", sagte Jane. Ihre Stimme war nur ein Hauch, denn das Gefühl klang noch immer in ihren Knochen nach, wenn sie sich konzentrierte. "Es war wie ein Unwetter in meinem Kopf. Es war schrecklich."

Tanos blickte sie an. "In euch allen steckt der *Geist* des Separators. Ihr seid verschiedene Personen, aber nur ein... nun, Leben. Ich weiß nicht, wie ich es sonst ausdrücken soll. Ihr könnt eure Schmerzen gegenseitig fühlen."

"Ja, das ist mir schon früher aufgefallen. Ich wusste nur nicht, wo ich es einordnen sollte. Was würdest *du* denken, wenn du ohne ersichtlichen Grund Nasenbluten bekommst?" Sie hatte sich bereits gefangen. "Wer hat meinen Bruder umgebracht?"

"Das weiß bis jetzt niemand. Es ist aber möglich, dass er von *dir* weiß. Deswegen bin ich hier. Nur in meiner Gegenwart bist du sicher."



Es war ein weitverbreiteter Irrglaube im gesamten Universum, dass es verschiedene Arten von Wahnsinn gab. Personen, die sich selbst den furchteinflößenden Namen



*Psychiater* gegeben hatten, verbrachten viel Zeit damit, herauszufinden, welche besondere Art der Verrücktheit ihre Patienten auszeichnete. Auf manchen Welten ging dies sogar so weit, dass man sich Namen ausdachte, um in der Flut der verschiedensten 'Geisteskrankheiten' noch den Überblick behalten zu können, obwohl ein solch obskures Verhalten wirklich nur in Einzelfällen auf Planeten, die völlig aus der Bahn geraten waren, beobachtet werden konnte.

Niemand war bisher auf die Idee gekommen, dass gar keine verschiedenen Formen des Wahnsinns existierten oder vielleicht wollte auch bloß niemand auf eine so wundervolle Verdienstmöglichkeit verzichten.

Die Lösung des Problems war jedenfalls denkbar einfach: Die Verrücktheit war eine eigenständige *Lebensform*, die sich von ihrem Wirt ernährte. Sie war ein Parasit, der sich zusammen mit dem organischen Leben entwickelt hatte, allerdings auf geistiger Ebene.

Und die unterschiedlichen 'Erkrankungen' des Geistes ließen sich ohne weiteres dadurch erklären, dass die Lebewesen *an sich* unterschiedlich waren. So gab es beispielsweise Personen, die sich mit müßigen Gedanken durchs Leben schlepten und deren Köpfe so sehr nach unten hingen, dass die Augen nie den strahlenden Horizont wahrnehmen konnten. Diese Leute verhielten sich verständlicherweise völlig anders, wenn sich die Verrücktheit an ihnen festklammerte, als ein Betroffener, der immer auf einer Welle der Freude geritten war.

Man sprach dann in Fachkreisen von dieser und jener Krankheit, ohne darauf zu achten, dass die Verrücktheit die gleiche war, nur die entsprechende Person eine andere. Das war auch der Grund, weswegen Therapien oft nicht anschlugen: Es wurde nicht gezielt versucht, die Verrücktheit zu entfernen, sondern die Probleme der Betroffenen. Dass die Verrücktheit trotzdem noch an ihnen haftete, selbst wenn die Probleme bei Seite geschafft wurden, fiel keinem auf.

Und das war erstaunlich, weil es eigentlich relativ einfach war, die Verrücktheit lange genug abzulenken, um sie am Kragen zu packen und in einen Käfig zu stecken, natürlich bildlich gesprochen.

Man benötigte nur einen bunten Ball, einen kleinen Eimer voll kaltem Wasser, einen Käfig aus Kupfer und einen Verstand, den man durch acht Dimensionen schicken konnte und der die Verrücktheit von hinten packte, während man sie mit Hilfe der anderen Dinge ablenkte.

Deacon wusste über keinen dieser Sachverhalte Bescheid, weswegen er einigermaßen perplex war, als er dem Obersten Priester des Doh zum ersten Mal begegnete.

Man konnte den Obersten Priester des Doh sehr genau klassifizieren, wenn man einfach die Verrücktheit subtrahierte. Was zurückblieb, war die Seele eines

geborenen Verkäufers. Manche Leute konnten einem sogar die eigenen Schuhe verkaufen, weil diese urplötzlich eine tolle neue Eigenschaft aufwiesen, die einem vorher nie aufgefallen war und an die man sich hinterher auch nie wieder erinnern würde.

Der Oberste Priester des Doh gehörte zu diesem Schlag: Er redete, und zwar ohne Unterlass. Für einen guten Verkäufer ist es nicht von Belang, was er sagt sondern *wieviel*. Man sprach in diesem Zusammenhang vom *Überzeugungsmoment*: Dies war die unter Verkäufern festgelegte kleinste Einheit von Zeit, welche, gepaart mit treffsicheren Argumenten, den Käufer schließlich dazu veranlassen sollte, seine Meinung noch einmal zu überdenken und *doch* seine eigenen Schuhe zu kaufen.

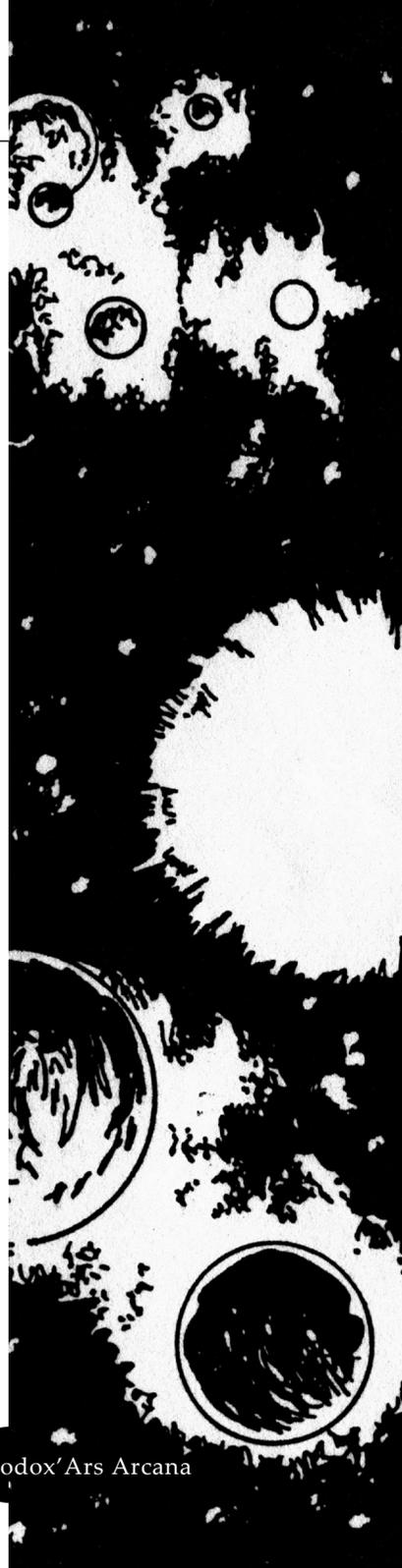
Ein echtes Überzeugungsmoment war so kurz, dass man gar nicht bemerkte, wie es stattfand, weil man so von den Lippen des Redners gefesselt war.

Ohne den unbekümmerten Parasiten, der sich in die Gedanken des Priesters eingeschlichen hatte, wäre er möglicherweise einfach ein Straßenverkäufer geworden. Er hätte nicht schlecht verdient, aber seine Worte hätten nicht annähernd so viele Lebewesen erreicht, wie sie es jetzt taten.

Deacon war durch das Dorf gewandert, als der Oberste Priester des Doh seine Gelegenheit erblickte. Mit der für Verkäufer angeborenen Fähigkeit, einen unentschlossenen Geist zu entdecken, entlarven und ihn seiner Bestimmung zuzuführen, hatte er sich vor ihm aufgebaut. Nun bot er ein Grinsen feil, das allein schon den Kauf eines Einfamilienhauses gerechtfertigt hätte.

"Ah, ein einsamer Wandersmann auf der Suche nach ein wenig Rast und Ruhe? Wie heißt du, mein Sohn?"

Das Wort Sohn brachte Deacon ein wenig aus der Fassung, da der Priester kaum älter zu sein schien als er selbst. Der skeptische Blick, den er ihm zuwarf, brachte den Priester keineswegs aus der Ruhe. Jemand, der Religion wie warme Semmeln verkaufen konnte, ließ sich nicht durch ein Paar geringschätzig zusammengezogener Augenbrauen aufhalten.





"Mein Name ist Deacon."

"Wundervoll, Deacon. Du bist genau richtig! Hier, eine kleine Statue des Gottes Doh", sagte er mit einem Lächeln und drückte dem verblüfften jungen Mann eine Figur aus Holz in die Hand. "Selbst geschnitzt! Natürlich nicht von mir", fügte er hinzu.

"Ihr scheint hier keine Manieren zu haben", bemerkte Deacon lediglich und versuchte mit ein paar tänzerischen Schritten um den Mann herum zu laufen. Gegen diese Taktik war sogar der schlechteste Verkäufer immun.

"Dein Wort in Gottes Ohren, aber warum willst du dich nicht setzen und ein wenig bleiben? Du siehst müde aus. Zudem kenne ich alle Sehenswürdigkeiten des Dorfes, ich könnte dich also ein wenig herumführen..."

Der Junge wusste, wie man mit solchen Gestalten umzugehen hatte. Nicht umsonst hatte er beinahe sein gesamtes Leben in Snork verbracht. Es machte sich eben bezahlt, in einer so vielschichtigen Gesellschaft groß zu werden.

"Ich bin Atheist."

"Ah", sagte der Priester. Seine weißen Gewänder wallten an seinen Seiten wie aufschäumende Wellen.

"Darf ich nun passieren? Ich habe es eilig."

Ein Grinsen kletterte auf das Gesicht des Priesters. "Atheist, wie?"

"Das habe ich bereits erwähnt."

"Wundervoll! Genau unsere Zielgruppe!"

"Es tut mir leid, aber ich lasse mich zu keinem Glauben bekehren."

"Das ist auch gar nicht notwendig", antwortete der Priester in einem fröhlichen Tonfall. "Doh ist der Gott des Atheismus!"

"Der Gott des... was?"

"Der Gott des Atheismus."

"Weißt du, du bist vollkommen verrückt. Das, was du sagst, widerspricht sich."

"Nein, ganz und gar nicht!" Eine Hand des Priesters schnellte vor wie eine Kobra, und Deacon ergriff sie aus Reflex. Er verwünschte sich für die Tat.

"Ich bin Bastroband. Der Oberste Priester des Doh. Freut mich, dich kennenzulernen."

"Ich habe noch nie von diesem Gott gehört."

"Wir fangen gerade erst an. Doh sprach zu mir, während ich schlief, und in meinen Träumen erzählte er mir alles, was ich wissen musste."

"Beispielsweise, dass er der Gott der... Atheisten sei?"

"Ja, genau. Ich sage dir, das ist eine brillante Idee! Überleg doch nur einmal, wie viele Atheisten es auf der Welt gibt. Ein Gott, der diese Leute unter einen Hut

bringt, zählt über ein Viertel der Bevölkerung zu seinen Anhängern! Und das, obwohl sie noch gar nichts davon wissen!"

"Wie können sie seine Anhänger sein, wenn sie gar nichts von ihm wissen?"

Bastroband schenkte ihm einen Blick, in dem Missachtung glänzte wie ein auf Hochglanz poliertes Goldstück. "Kann ein Tier nicht sterben, nur weil es nichts vom Tod weiß?"

"Natürlich kann es", beantwortete sich Bastroband die Frage selbst und klopfte Deacon auf die Schulter, als hätte er soeben ein tiefgründiges philosophisches Rätsel gelöst. "Du hast recht."

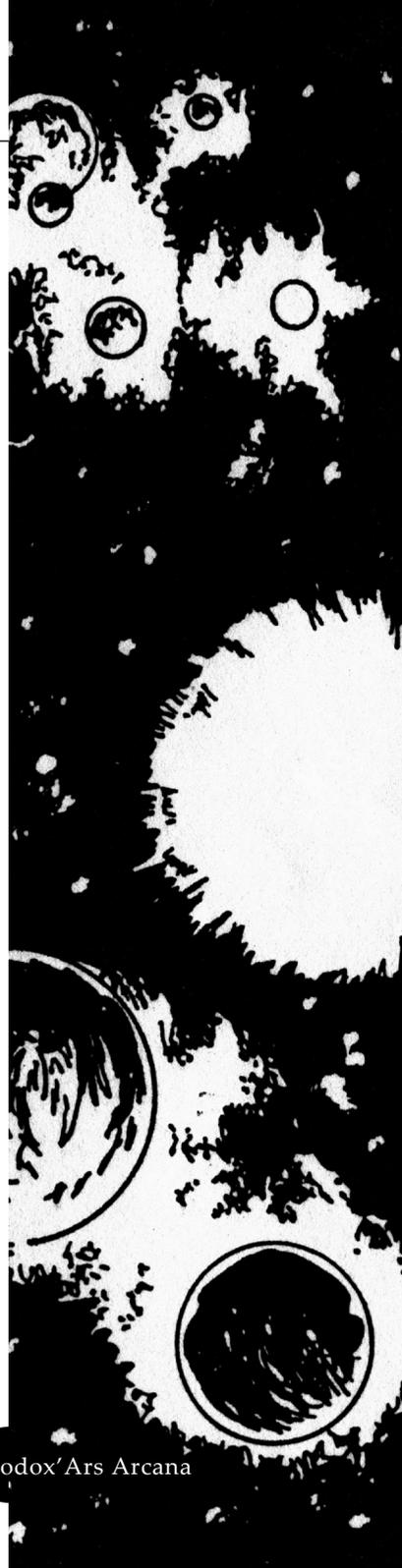
Deacon verzog den Mund. "Und wie läuft das... Geschäft?"

"Oh, hervorragend! Es ist eine Marktlücke in der Religionsbranche! Weißt du, die meisten Leute kann man als Atheisten auslegen: Selbst wenn sie vorgeben, an einen Gott zu glauben, tun sie dies nur zu vorgegebenen Zeiten, mit vorgegebenen Gebeten. Niemand glaubt heutzutage mehr richtig."

Das konnte Deacon nicht verleugnen. Er musste zugeben, dass die wenigsten Menschen, die an einen Gott glaubten, während sie einen Tempel besuchten, auch den restlichen Tag noch Gedanken an ihn verschwendeten.

Er lächelte milde und zuckte hilflos die Schultern. Dieser Priester, und mochte er noch so irre sein, weckte ein Gefühl des Vertrauens im Jungen. Deacon wusste, was für ihn oberste Priorität haben sollte: So schnell wie möglich nach Snork zu kommen. Doch ein Teil von seinem Herzen vermisste den alten Merho und im Moment war ihm mehr nach etwas Gesellschaft zumute als der Gedanke, zu Fuß loszuwandern. Vielleicht würde der Priester ihm sogar behilflich sein können...

"Weißt du was, du kommst jetzt erstmal mit hinein. Ich zeige dir alles und da du eh schon ein Anhänger bist, brauchst du auch gar nicht mehr beizutreten!" Bastroband





kramte ein wenig in einer seinen langen, unergründlichen Taschen. Er förderte einen weißen Stoffhut zu Tage, den er wie ein kleines Heiligtum betrachtete. "Hier, das zeichnet dich offiziell als Jünger des Doh aus", sagte er und setzte Deacon die Mütze auf. "Nun lass dich nicht zweimal bitten!"



Dunkelheit konnte wie eine Wüste sein. Und wenn es tatsächlich eine Dunkelheit gab, die dieser Beschreibung gerecht wurde, dann war Creeper der Mann, der sie durchwanderte.

In dieser Wüste gab es nicht viel Wasser, doch das war auch gar nicht nötig. Er war daran gewöhnt, tagelang in den Schatten zu hocken ohne einen einzigen Strahl des Lichtes. Seine Augen waren so ausgezeichnet, dass er sich im Dunkeln an eine Katze anschleichen konnte. Nicht, dass er es schon ausprobiert hätte, denn für gewöhnlich setzt niemand ein Kopfgeld auf eine Katze aus.

Vidanos war der Inbegriff einer dunklen Stadt. Als bald Creeper das bewusst geworden war, hatte er sein Verhalten grundlegend umgestellt. In Snork beispielsweise konnte man sich nicht einfach über die Häuserdächer fortbewegen \* (Nicht, dass es jemanden gestört hätte, allerdings wäre man in jedem zweiten Dach eingebrochen). Hier gab es niemanden, der einen dabei beobachten konnte. Es gab keine Wachen und so gut wie keine Passanten. Vidanos war wie eine Geisterstadt und erinnerte an eine mehrere Tage alte Leiche: Äußerlich war sie fahl und reglos, doch das Leben fand *in* ihr statt: Tausende von krabbelnden Würmern und Maden bohrten sich durch Zellen, Gänge und rumorten tief im Fleisch.

In Snork besaßen die Leute ihre Wohnungen ausschließlich zum Schlafen, die restliche Zeit hielten sie sich in der Stadt auf, doch hier schien das Gegenteil der Fall zu sein. Das gesamte Leben der Einwohner von Vidanos spielte sich innerhalb ihrer vier Wände ab.

Zudem wurde es nie richtig *hell*. Es gab zwar eine Sonne, doch sie warf seltsamerweise kein Licht sondern nur Schatten. Creeper konnte den Grund dafür nicht erkennen. Möglicherweise fürchtete sie, ständig dem Anblick dieser Welt ausgesetzt zu sein.

Die Dächer waren abwechselnd spitz oder flach, doch eine geschickte Person konnte sich ohne weiteres ausschließlich auf den Firsten bewegen. Creepers Füße fanden an den Orten Halt, wo sie Halt finden wollten.

Er hatte eine spezielle Technik entwickelt, die es ihm ermöglichte, sich an den ungängigsten Plätzen aufzuhalten. Er ließ seinen Füßen einfach ihren eigenen Willen und sein Unterbewusstsein regelte den Rest.

Körper hängen am Leben wie eine Spinne an ihrem Netz. Der menschliche

Verstand kann den Körper besiegen und ihn zwingen, Dinge zu tun, die er von sich aus niemals machen würde, da es seinen Genen widerspricht: mehrere Tage und Nächte durcharbeiten beispielsweise oder einen schier endlos hohen, eisigen Berg besteigen.

Doch wenn man seinem Körper und auch seinem Unterbewusstsein die volle Kontrolle überlässt, dann achtet er peinlichst genau darauf, dass ihm nichts zustößt.

Es war allerdings fast unmöglich, seinen Körper so gut unter Kontrolle zu haben, dass man ihn nur *teilweise* vom Unterbewusstsein steuern lassen konnte. Mönche, die ihr Leben lang nichts anderes taten, als mit ihren Köpfen Steine zu zertrümmern, beherrschten diese Technik zum Beispiel perfekt - einen Moment, bevor der Schädel gegen den Stein stieß, ließen sie ihren Körper die Kontrolle übernehmen, der natürlich alles tat, um das Unmögliche, nämlich mit einem Knochen und ein wenig Haut einen Ziegel zu zerbrechen, möglich zu machen. \* (es gibt immer wieder Dumme, die einem solchen Ereignis beiwohnen und es natürlich sofort ebenfalls probieren wollen, ohne die Technik dahinter zu kennen. In solchen Fällen half sich Mutter Natur selbst, indem sie diesen Leuten keine Gelegenheit mehr gab, um sich fortzupflanzen.)

Creeper hatte keinen Unterricht bei einem Mönch gehabt, ebensowenig, wie er jemals etwas von einem anderen Menschen gelernt hatte. Das war der Grund, warum er die Technik beherrschte: Er wusste nicht, dass sie jahrelanges Lernen und hartes Training erforderte. Er wandte sie einfach an.

Seine Füße traten auf ebenen Grund, als er aus dem Augenwinkel etwas wahrnahm.

Ein Licht schimmerte durch ein Fenster auf der gegenüberliegenden Straßenseite. Von den Dachgiebeln aus hatte man einen ausgiebigen Überblick und so weit Creeper es beurteilen konnte, war ein erleuchtetes Zimmer in dieser Stadt etwas, das man hier ungefähr so oft beobachten konnte wie eine Sternschnuppe am hellichten Tag.

Er wagte sich ein wenig näher heran und legte sich flach





auf das Dach. Ein paar Kerzen flackerten in dem Zimmer, das ansonsten völlig leer zu sein schien. Creeper hielt still, als plötzlich das Fenster geöffnet wurde. Ein leises Summen erklang. Man hätte es mit einem unterschwelligen Singsang vergleichen können.

Die Kerzen bewegten sich ohne das Zutun einer anderen Person. Sie formten Kreise und stoben auseinander wie Wellen. Ein paar standen nun direkt vor dem Fenster, ohne dass der Wind sie ausblies. Creeper legte den Kopf schief. Fast in der selben Sekunde begann ein noch lauterer Singsang und es versammelten sich weitere Lichtpunkte vor dem Fenster.

Dies waren keine Kerzen. Es waren Feen. Winzige Wesen aus purem Licht, von denen die Menschen in der anderen Welt nur aus Legenden wussten. Creeper machte sich keine Gedanken darüber, warum diese Wesen ausgerechnet in der Schattenwelt lebten. Er besaß einen ausgeprägten Jägerinstinkt, er wusste, wie sich Lebewesen verhielten, die etwas gewittert hatten: Die Feen boten das beste Beispiel dafür.

Nun gab es zwei Sorten der Witterung: Bei der einen schnüffelte man vorsichtig in der Luft, um etwaige Gefahren zu erkennen. Bei der *anderen* püfte man, ob sich Beute in der Nähe befand...

So schwer Creeper sich auch vorstellen konnte, dass diese kleinen Lichtpunkte etwas Böses im Schilde führten - ihre Haltung machte deutlich, dass sie sich mit der *anderen* Art der Witterung gut auskannten.

Doch sie erkannten den schwarzen Mann nicht. Ebenso gut hätten sie versuchen können, einen Ziegelstein in einer Mauer von einem anderen zu unterscheiden. Creeper bewegte sich keinen Deut weiter, bis die summenden Kreaturen wieder ins Zimmer zurückgeschwirrt waren. Ihre Körper maßen höchstens einen Daumen, doch erstaunlicherweise hatten sie das Fenster wieder hinter sich geschlossen...

Vorsichtig robbte Creeper auf das Dach zurück. Möglicherweise war es an der Zeit, mit dem Grenzer in Kontakt zu treten. Die Chancen, dass er den Separator dieser Welt noch auffinden würde, waren verschwindend gering. Entweder er hatte längst die Stadt verlassen oder er hatte sich einen Unterschlupf bei den Elfen gesucht.

Creepers Finger glitten unter seinen Mantel und brachten eine winzige Kugel hervor. Das Objekt war pechschwarz. Seine Hülle spiegelte nichts wider, sie fing das Licht und saugte es auf wie ein Schwamm das Wasser. Doch etwas in der Kugel *pulsierte*. Auch wenn sie schwärzer als alle Nächte zusammen war, beherrgte sie etwas, das so hell und warm strahlte, dass selbst diese Kugel es nicht vollständig verbergen konnte. Sie glich einem zugefrorenen See im tiefsten Win-

ter: Auch wenn man die vielleicht meterdicke Eisschicht niemals zerbrechen konnte, täuschte das Eis jedoch nicht über das wartende, eingesperrte Wasser hinweg...

Beinahe zärtlich strichen die Hände über den seltsamen Stoff, aus dem die Kugel bestand.

Ein Drachenherz...

Creeper wusste nicht, was von der Hülle verborgen wurde, der Grenzer hatte es nicht gesagt. Doch es gab keine andere Möglichkeit: Nur das Herz eines jungen Drachen war derart rein, dass es die Dunkelheit besiegen konnte.

Wo der Grenzer dieses Kleinod herhatte, würden sich die meisten Menschen gar nicht auszumalen wagen. Creeper schenkte diesem Gedanken ein paar Sekunden seiner Zeit, dann entschloss er sich, die Kugel zu öffnen.

Sobald die Wärme des Herzens freigesetzt wäre, könnte der Grenzer ihn wieder finden. Creepers Daumen suchten den glatten Außenmantel der Kugel ab, um eine Kerbe oder einen Rand zu finden.

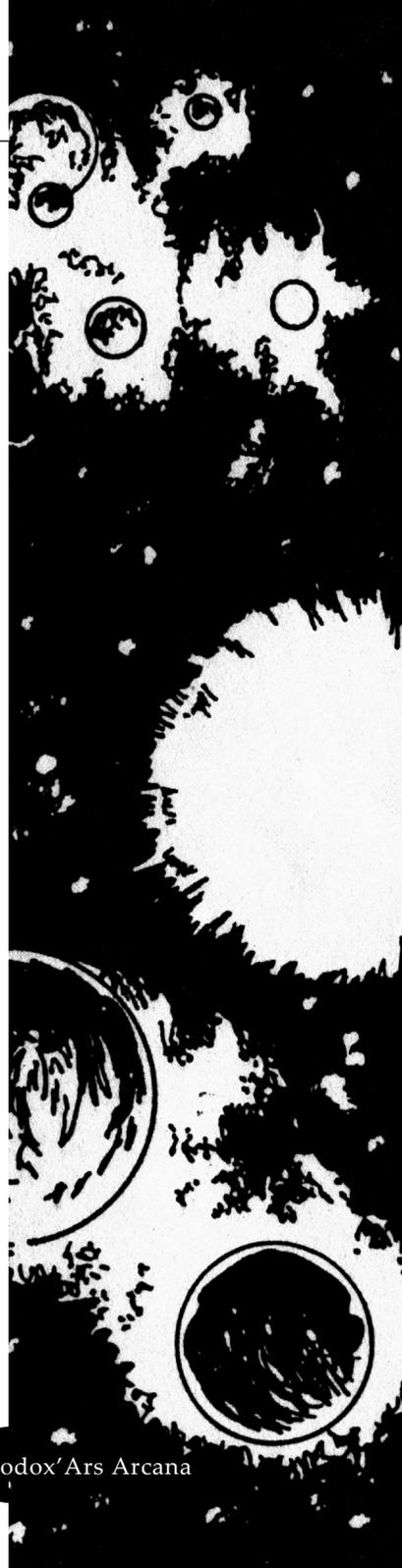
Ein Schrei ertönte und trennte die Nacht in zwei Gruppen: Die eine war an derartige Laute gewöhnt, die andere war alarmiert. Creeper, der vollauf damit zufrieden war, seine kleine, ganz eigene Gruppe zu bilden, ließ die Kugel wieder unter seinem Mantel verschwinden.

Das Geräusch war nicht weit entfernt erklingen. Ein paar Schritte über die Dächer brachten ihn an sein Ziel. Er hielt sich am Wasserspeier fest, der den spitzen Giebel eines Hauses schmückte und lehnte sich weit nach vorn.

Mehrere Elfen schienen einen Fang gemacht zu haben, der ein wenig Abwechslung versprach: Sie traten auf eine Gestalt ein, die sich am Boden wand und nicht wehren konnte. Creeper lächelte düster.

Er besaß keine Ehre und verschwendete deswegen auch keinen Gedanken daran, das hilflose Opfer zu retten. Allerdings konnte diese Schlägerei durchaus in einem Zusammenhang mit dem entlaufenen Elfen stehen. Aus diesem Grunde galt es, ein wenig Ordnung zu schaffen.

Sein Blick fiel auf den Wasserspeier und eine Idee formte sich in seinem Kopf. Doch dann besann er sich eines





Besseren, und sein Lächeln wuchs noch ein wenig in die Breite.

Die Elfen sollten ruhig erst einmal ihren Spaß haben.

Creeper drehte sich um und begann zu planen.



Bastroband war einer jener Menschen, die ihre Verrücktheit wechseln konnten wie andere Leute die Kleidung: Auf der Straße wirkte er wie ein ganz gewöhnlicher Irrer. Hier im Tempel schien er die Maske des Wahnsinns abgelegt zu haben.

Seine Züge hatten etwas... *Normales* angenommen. Wo zuvor noch ein seltsames Grinsen den bemitleidenswerten Zustand des Geistes hervorgehoben hatte, war jetzt ein nettes Lächeln an dessen Stelle getreten.

Deacons Blick fiel auf die herumwuselnden Gestalten im Innern der Anlage. Von anderen Kirchen oder Tempeln war er es gewohnt, dass es dort ruhig zugeht. Das war hier nicht der Fall. Überall liefen, rannten oder stolperten die verschiedensten Spezies in- und übereinander. Er sah sogar hier und da ein paar Trolle, und das konnte unmöglich sein. Diese Lebewesen wussten mit dem Wort Religion nichts anzufangen: Wenn ein Troll zufällig zwei Steintafeln mit Geboten fände, würde er wahrscheinlich einen abfälligen Kommentar über die Jugend von heute ablassen und das vermeintliche Graffiti mit ein wenig Zement ausbessern.

"Hier gibt es alle Arten von Gläubigen", sagte Bastroband, als er Deacons Blicken folgte. "Besser gesagt: Alle Arten von Ungläubigen."

"Ohne Unterschied?"

"Macht es einen Unterschied, ob ein Zwerg oder ein Mensch Atheist ist?"

"Alle Orden oder Tempel, die ich kenne, nehmen nur bestimmte Rassen auf..."

"Oh, das wäre aber nicht sehr wirtschaftlich. Religion muss man dort aufnehmen, wo sie geschieht - nämlich überall. Und da ist es nunmal egal, wer uns beiträgt. Im Übrigen würden wir uns einen großen Teil unserer Anhänger durch die Lappen gehen lassen, wenn wir uns auf eine einzige Spezies beschränkt hätten. Nimm zum Beispiel die Trolle: Die meisten von ihnen würden einen Gott nicht einmal dann erkennen, wenn er sie mit einem Blitz überrascht \* (zumindest, wenn der Blitz sie direkt trifft). Sie sind unsere besten Kunden!"

Deacon zückte ein kleines Tuch und fuhr sich damit über das Gesicht. Bastroband hatte eine ganz spezielle Art des Redens entwickelt, die es von ihm verlangte, viele der Konsonanten nicht auszusprechen sondern auszuspucken.

Aus skeptischen Augen musterte ihn Bastroband, dann fragte er: "Äh... warum *genau* bist du hier?" Er betonte das Wort ein wenig verschmitzt, als wolle er ausdrücken, dass es eigentlich *nicht wirklich* etwas geben konnte, das er nicht wusste. Aber da ihm gerade viele andere, wichtigere Dinge durch den Kopf

gingen, konnte er sich nicht mit Kleinigkeiten abgeben, deswegen seine Frage.

"Du hast mich hereingeholt. Erinnerst du dich?" Deacon war ein wenig verduzt. Entweder hatte Bastroband, als er die Verrücktheit ablegte, auch die Erinnerungen an ihre Begegnung auf der Straße zurückgelassen oder er hatte ein sehr, sehr schlechtes Gedächtnis.

"Ah, natürlich. Ich verstehe."

"Ach?" sagte Deacon.

"Natürlich. Ich verstehe eine Menge, weißt du? Mein Gedächtnis ist besser als das der meisten anderen!" Er schnäuzte sich. "Wie lautete noch mal dein Name?"

◇◇◇

Es gab Personen, die nur dann leben konnten, wenn etwas um sie herum passierte.

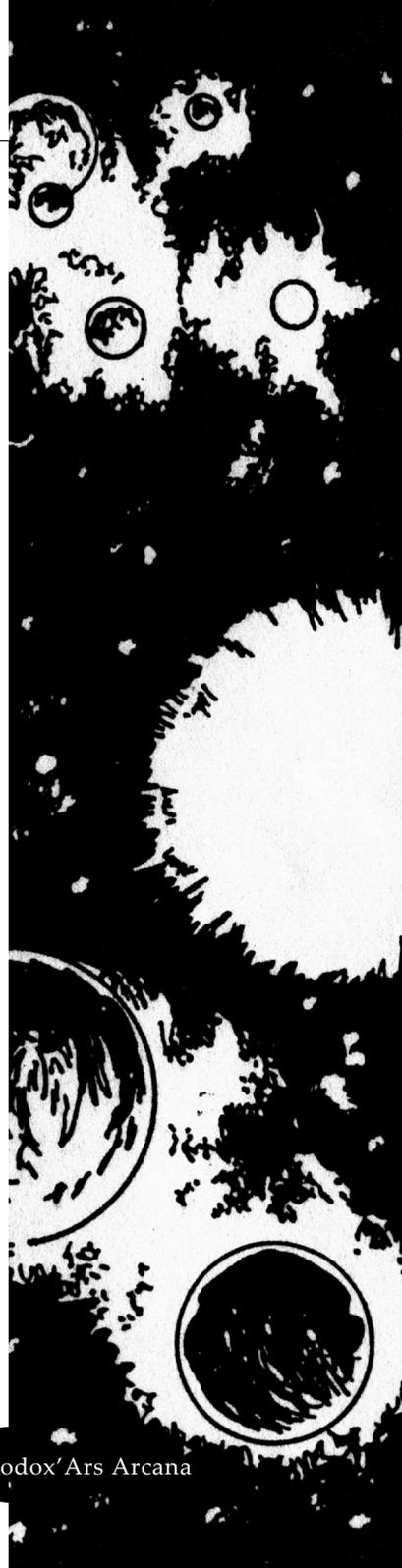
Jane war das Gegenteil: Sie lebte, um etwas passieren zu lassen.

Im Moment war sie damit beschäftigt, dem kleinen Gnom, der bei ihr am Tisch stand, klarzumachen, dass sie kein Ketchup auf ihre Würstchen wollte.

"Gedanken in wohl war ich, Entschuldigung", murmelte die winzige Gestalt und kratzte die Flüssigkeit, die nur ein Farbenblinder für rot hätte halten können, vom Teller. Dann hüpfte er auf den Armen davon, während er mit den Füßen das Tablett jonglierte. Es war ein seltsamer Tanz.

Normale Lebewesen wurden *mit* der Zeit geschaffen. Gnome hingegen waren Kreaturen, die irgendwie... in die Welt hineingewürfelt worden waren, und zwar ohne darauf zu achten, wie weit die anderen Figuren bereits auf dem Spielfeld vorangekommen waren. Auf der anderen Seite war es natürlich nur verständlich, dass man als aufstrebende Rasse nicht vom Start beginnen wollte, wenn jede andere Spezies schon einen Joker gezogen hatte.

Niemand wusste, wie Gnome entstanden waren, was vermutlich daran lag, dass sich auch niemand die Mühe machte, danach zu forschen. Es gab Gerüchte, dass die Entstehung der Gnome noch in der Zukunft liege, und dass





sie rückwärts zur Zeit lebten. Diese Theorie erscheint logisch, da Gnome einerseits alle Sätze verkehrt herum sprechen und andererseits die Angewohnheit haben, in die Zukunft - oder besser gesagt: *ihre* Vergangenheit - blicken zu können.

Aus diesem Grunde waren Gnome auch sehr beliebt in Gaststätten, denn sie konnten das Essen für die Gäste bereits kochen, bevor diese überhaupt eingetroffen waren. Allerdings kam es manchmal auch zu Komplikationen, wenn sich ein Gast beispielsweise nicht einig werden konnte, was er wollte oder sich spontan umentschloss. Die Gnome waren hektische, betriebsame Wesen, die nicht die Geduld aufbrachten, weiter in ihre Vergangenheit zu blicken, als nötig.

"Vorhin war mir tatsächlich noch nach Ketchup", sagte Jane und zuckte die Schultern. "Aber ich habe es mir eben anders überlegt."

Tanos, der nicht besonders viel auf derartige Lokalitäten gab, lächelte nur. Nicht umsonst gab es in diesen Gaststätten *schnelles Essen*. Die Speisen waren zwar schon fertig, wenn man kam, aber da die Küche von Gnomen bevölkert war, die nicht begriffen, warum alte Socken nicht ebenfalls zu einem schmackhaften Mahl bereitet werden konnten, hegte man oft insgeheim den Wunsch zu türmen. Das wiederum waren die Gnome leider imstande zu errahnen, weswegen sie eine Sekunde, bevor man losrennen konnte, mit der Rechnung in der Klaue erschienen.

Die Idee zu dieser *schnelles-Essen-Kette*, die sich wie ein Lauffeuer durch das ganze Land gezogen hatte, nur nicht mit einer solch reinigenden Kraft, war vor wenigen Jahren dem unter seinem Helm schwitzenden Kopf eines Zwerges entsprungen. Zwerge glänzten nicht unbedingt durch Fantasie und Einfallsreichtum, aber sie konnten eine Idee, die Geld versprach, auf hundert Meilen riechen, selbst wenn die Idee ein wenig matschig war und nach verfaulten Küchenabfällen stank.

Der Gründer-Zwerg, inzwischen so wohlhabend, dass die gesamten Stollen unterhalb des Wandergebirges seinen Namen trugen, war zuvor der König eines kleinen Stammes gewesen. Aus diesem Grund und wegen des angeborenen Größenwahnens seines Volkes hatte er die erste Filiale *Zwergenkönig* genannt. Doch schon bald kristallisierte sich heraus, dass außer Zwergen niemand dort Essen gehen wollte. So benannte er das Geschäft kurzerhand in *Bürgerkönig* um, damit er allen Einwohnern der Stadt Snork gerecht werden konnte. Es zeigte sich, dass er keine bessere Entscheidung hätte treffen können.

Tanos, der geduldig wartete, während sein Schützling das Würstchen verschlang, sagte: "Ich habe ein wenig Angst davor, was geschieht, wenn ich dich mit in die Zitadelle der Farben nehme. Man könnte es mir übel nehmen, dass ich dich vor allen anderen versteckt habe."

"Dmmh mmat mnh", antwortete Jane, grinste und schluckte herunter. "Das macht nichts", wiederholte sie. "Wieso willst du überhaupt zur Zitadelle zurück?"

"Wohin sollen wir sonst gehen?"

"Ich verstehe nicht ganz...", meinte Jane mit grüblerischer Miene. "Angenommen, mein Bruder und ich würden sterben - dann gäbe es keinen Separator mehr."

"Welchen Teil davon verstehst du nicht?"

"Na ja, was würde dann geschehen?"

"Es wäre das Ende der Licht- und der Schattenwelt. Sie würden ineinanderfallen und sich dabei gegenseitig zerstören, so dass nichts mehr von ihnen übrig bliebe."

"Oh."

"Und deswegen will ich dich an einen Ort bringen, der Sicherheit bedeutet. Auch wenn es die eher zweifelhafte Sicherheit der Zitadelle ist. Wenn ich meinen Verrat gestehe, werde ich vielleicht in den Kerker geworfen, aber du wirst Wächter bekommen, die-

"Ich *will* gar keine Leibwächter."

"Du willst auch nicht sterben, nehme ich an."

"Kannst *du* nicht bei mir bleiben?"

Tanos rümpfte die Nase und dachte über den Vorschlag nach. "Es ist zu gefährlich...", sagte er dann. "Ich bin zwar ein Magier, aber kein besonders guter. Nein, wirklich sicher bist du nur in der Zitadelle."

"So sicher wie mein Bruder Thamis?"

Jane wünschte sich, den Satz ungeschehen machen zu können, als sie sah, wie Tanos zusammenzuckte. Er machte sich große Vorwürfe, weil er zugelassen hatte, dass der Junge stirbt. Und jetzt wollte er sogar sein eigenes Leben aufs Spiel setzen, um ihres zu retten.

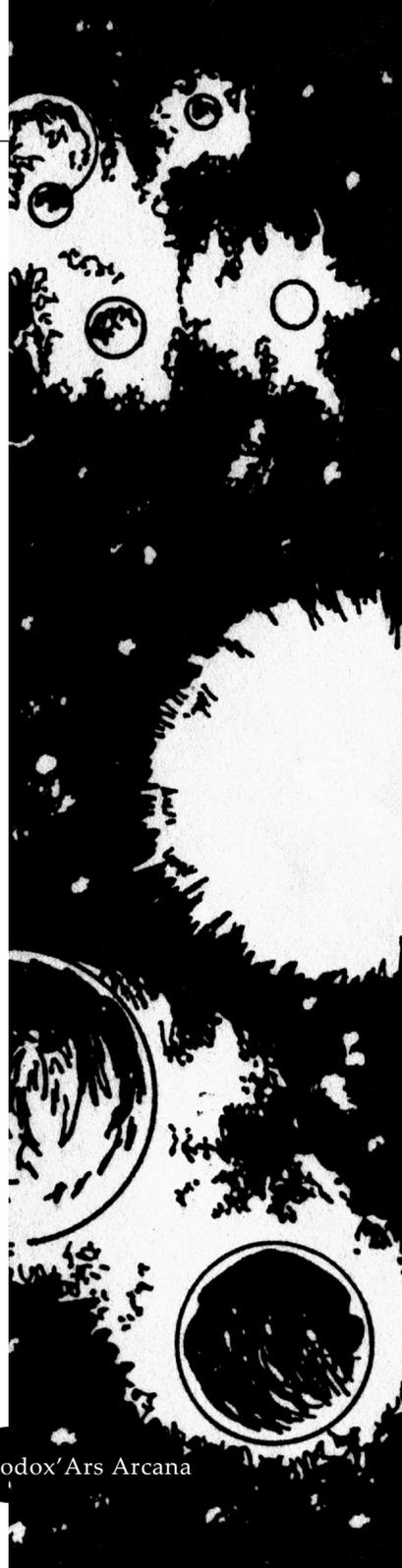
"Es war ja nicht deine Schuld."

"Das ändert nichts. Wir gehen zur Zitadelle. Es gibt ein paar Magier, denen ich vertraue, obwohl das wahrscheinlich nicht auf Gegenseitigkeit beruht. Bist du satt?"

Jane nickte zufrieden.

Tanos sah sich verstohlen um und ließ sich gerade unauffällig von seinem Stuhl gleiten, als eine grüne Gestalt auf den Tisch hüpfte und winzige gelbe Zähne entblößte.

"Zahlen möchtest du, an nehme ich?"





Jetzt war Deacon sich sicher, dass Bastroband kein gewöhnlicher Priester war. Er hatte innerhalb einer halben Stunde dreimal die Persönlichkeit gewechselt. Nun, das taten andere Menschen auch, aber bei ihnen geschah es mit Absicht: Die Leute hielten für verschiedene Personen und verschiedene Situationen jeweils andere Persönlichkeiten bereit. Das war eine völlig natürliche Eigenschaft, die sich jeder irgendwann angewöhnte, um glücklich weiterzuleben. Ein Mann, der sich vor seiner Frau genauso verhielt wie vor seinen Kumpanen am Stammtisch, würde schon bald auf Krücken laufen müssen.

Bastroband hingegen... Deacon bezweifelte, dass er es absichtlich tat. Der Priester bekam diesen verträumten Blick, dann schneuzte er sich, und dann... war er ein neuer Mensch.

Der jetzige Bastroband wäre ein wundervoller Freund gewesen. Er lauschte aufmerksam und gab gute Ratschläge, war ehrlich und konnte auch Kritik vertragen. Nachdem Deacon ihm nun zum dritten Mal gesagt hatte, wie er hieß, nickte Bastroband wissend.

"Wohin warst du eigentlich unterwegs? Ach ja, entschuldige nochmals, dass ich dich draußen einfach so aufgelesen habe. Das ist eigentlich nicht meine Art."

"Ich muss nach Snork", antwortete Deacon knapp. Er fürchtete, dass Bastroband nicht besonders lange in dieser Phase bleiben würde, also musste er sie nutzen.

"Snork..."

"Könntest du mir vielleicht helfen? Ich trage kein Geld bei mir, aber ich brauche wirklich dringend ein Pferd oder ein anderes schnelles Reittier. Natürlich werde ich es wieder zurückbringen und entlohnen werde ich dich später. Nur brauche ich es am besten *sofort*."

"Keine Sorge. Das kriege ich schon in den Griff. Du bekommst das beste Pferd in unserem Stall!"

Deacons Herz machte einen Hüpfen. Er hatte nicht erwartet, dass der Priester ihm tatsächlich helfen würde.

"Ich wollte immer schon nach Snork", plapperte Bastroband weiter. "Die Möglichkeiten..."

"Du willst nach Snork?"

"Ja. Nur weiß ich nicht, wie man dort hinkommt. Aber ich reite einfach mit dir."

"Aber wie..."

"Es gibt noch keinen Tempel des Doh in dieser Stadt, stimmt's?"

"Nein." Deacon verzog das Gesicht, als ihm schmerzlich bewusst wurde, was

er da gerade gesagt hatte. "Ich meine, doch!"

"Ehrlich? Das kann ich nicht glauben. Es gibt unsere Gemeinschaft noch nicht lange und wir haben noch nicht mal alle anliegenden Dörfer abgeklappert."

"Jetzt, wo du es sagst", beeilte sich Deacon zu erwähnen. Er hatte das Gefühl, als laufe er einen Marathon und jedes falsche Wort würde ihn zu Boden werfen. "Ich werde allen Leuten in Snork von Doh berichten. Überlass es nur mir. Ich kümmere mich darum!"

"Nein, nein. Das muss nicht sein. Du hast sicher wichtigere Angelegenheiten zu erledigen, wenn du es dermaßen eilig hast, dorthin zu gelangen. Ich packe einfach ein paar Broschüren ein und los geht die Reise." Er saß zwar mit dem Kopf zur Wand, doch seine Augen waren auf den Horizont gerichtet. "Wird bestimmt ein Riesenspaß, was meinst du?"

Deacon lächelte gezwungen. Er beobachtete, wie Bastroband an ihm vorbeizog und über die Ziellinie lief. Dieses Rennen hatte er verloren.

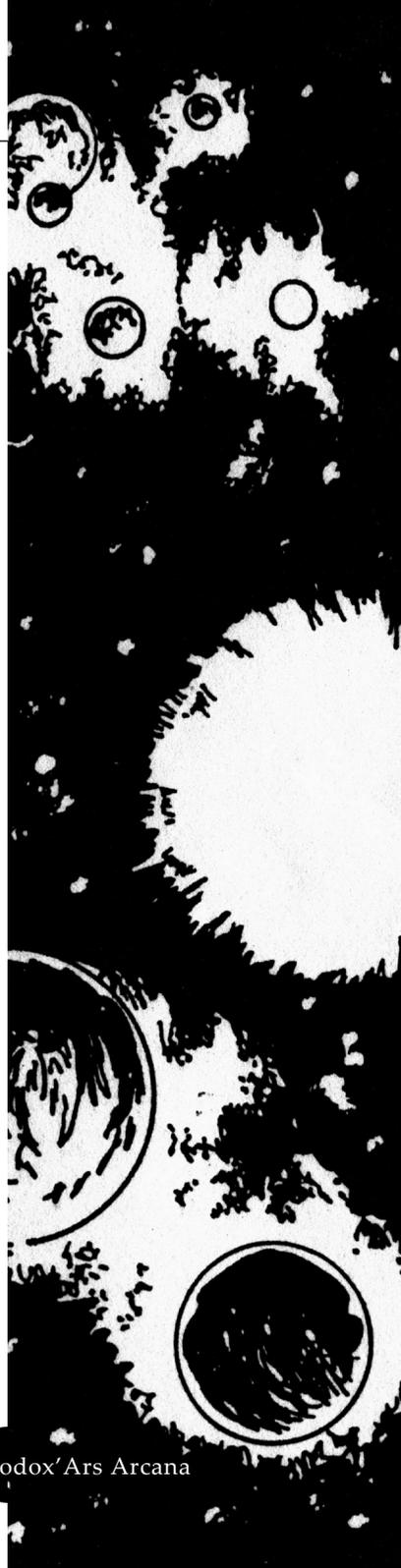
"Na ja. Wenigstens reise ich dann nicht allein, was?"



Shayne sah sich misstrauisch auf den Straßen von Vidanos um. Sie waren leer. Straßen konnten kaum leerer sein. Nicht einmal ein Lüftchen bewegte sich hier. Wahrscheinlich machte es sich die Mühe nicht, weil es nichts gab, mit dem es hätte spielen können.

Wie zwei Diebe schlichen die beiden Elfen an den Häuserwänden entlang. Es war dunkel und Shayne hatte gehört, dass es in der Stadt gefährlich werden konnte nach Sonnenuntergang. Er hatte sich immer gefragt, was an Dunkelheit so furchterregend sein sollte. Jetzt, als er die Straßen durchquerte, befahl ihm eine leichte Ahnung von dem, was seine Lehrer im Tempel gemeint hatten.

Die Stadt wirkte nicht böseartig in dem Sinn. So etwas klappte nicht. Kein Gegenstand konnte schlechte Laune besitzen, abgesehen von einem Kürbis vielleicht, in den ein Gesicht geritzt worden war. Auch Gemüse hatte seinen Stolz.





Nein, Vidanos selbst war weder feindselig noch liebenswert. Es war einfach eine Stadt. Aber wie bei jeder Stadt wurde ihre Seele von den Personen geprägt, die darin wohnten. In diesem Falle schimmerten die Persönlichkeiten der Einwohner durch die Häuserwände wie eine flackernde Kerze, die man in den hohlen Kürbiskopf gestellt hatte. Bei *diesem* Gemüse war der lachende Mund zu einer Grimasse erstarrt. Auch wenn es niemanden gab, der sich draußen blicken ließ: Shaynes Sinne befanden sich allesamt in Alarmbereitschaft.

Herm hatte sich die ganze Zeit über erstaunlich still verhalten. Er bemerkte zwar offensichtlich nicht, dass sie ihn großer Gefahr schwebten, aber er sah, dass Shayne beunruhigt wirkte.

"Wieso klopfen wir nicht einfach irgendwo an?", flüsterte er und deutete auf ein Haus.

Shayne wollte etwas Gemeines erwidern, doch dann erinnerte er sich daran, dass sein Gefährte nichts von Ironie oder Zynismus verstand. Herm konnte sich einfach nicht vorstellen, dass etwas Schlechtes auf der Welt existierte. In seinem Kopf musste es einen unendlichen Vorrat von rosa Farbe geben, die er nach Lust und Laune verteilte. Sein Verstand quälte sich erst gar nicht mit der Realität - er tollte vergnügt auf einer Blumenwiese. Das einzige, das den jungen Elf berührte, waren die Gefühle der Personen um ihn herum, in diesem Falle Shaynes.

"Ich kann es dir auch nicht sagen, Herm. Aber ich befürchte, sie würden nicht sehr freundlich zu uns sein."

"Es sind doch genauso Elfen wie wir auch!"

Shayne zuckte die Achseln. Er hatte diesem Argument nichts entgegenzusetzen.

"Versuch dir Folgendes vorzustellen, Herm." Shayne strengte sich an, um seinem Begleiter ein einigermaßen verständliches Bild seiner Situation zu malen. "Wäre ich ein Vampir, dann würde ich jetzt riechen, wie mir aus all diesen Häusern der Geruch von Knoblauch entgegenweht."

Herm strahlte. "Ich liebe Knoblauch."

"Aber..." Eine rettende Idee tauchte vor Shayne auf wie eine Feile aus dem Kuchen eines Gefangenen. "Es ist *böser* Knoblauch."

"Ah." Ein wissender Ausdruck trat auf Herms Gesicht, allerdings nicht allzu fest, denn er hinterließ keinen bleibenden Abdruck. "Du meinst, so wie Spinat böse wird, wenn man ihn ein zweites mal warm macht?"

Wenn es jemals einen Moment gegeben hatte, in dem Shayne sich wünschte, dass Herm zu reden aufhörte, dann war er jetzt gekommen. Ein kleines Stück vor ihnen scharte sich eine Gruppe von düsteren Gestalten um einen schwarzen Schatten, der am Boden lag. Dies war eine der Situationen, in denen man nicht lange fragte, wer die Person am Boden war und was sie verbrochen hatte. Allein

der Grund, dass sie von sechs anderen getreten wurde, machte sie in Shaynes Augen sympathisch. Er begann zu rennen.

Als sie näher kamen, wurde klar, dass diese Fremden sich einen Spaß daraus machten, die wehrlose Gestalt zu schlagen und treten. Es waren ausschließlich junge Elfen, noch nicht einmal ausgewachsen. Die meisten von ihnen trugen lange, breite Umhänge, wie sie unter jugendlichen Elfen plötzlich modern zu sein schienen. Unter diesen Gewändern ließ sich alles Mögliche verstecken.

Shayne hoffte, dass sich die ganze Angelegenheit mit Worten aus der Welt schaffen ließ. Er räusperte sich hörbar und sofort fuhren die düsteren Figuren herum. Ihr Opfer, das wie ein zerlumptes Bündel dalag, schienen sie völlig vergessen zu haben.

Shayne baute sich vor Herm auf. Ein wenig Heldenpathos wäre vielleicht angebracht gewesen, aber dann hätte er einen Kampf herausgefordert. So fragte er nur höflich: "Was geht hier vor?"

Einer der Elfen, der größte von ihnen und wohl auch der Anführer, zog die Brauen zusammen und fletschte die Zähne. "Hast du mich angeschaut?"

"Bitte?"

Der Fremde erzeugte ein ekelerregendes Geräusch mit der Nase, öffnete seinen Mund und ließ ein gigantisches *Etwas* durch die Luft fliegen, das klatschend den Boden berührte. "Hast du *mich* angeschaut?"

"Natürlich." Shayne begriff den Sinn der Frage nicht. "Du siehst mich ja ebenfalls an-"

Eine Hand stieß Shayne brutal beiseite, so dass die Elfen einen Blick auf Herm werfen konnten. Es waren insgesamt sechs und sie sahen nicht so aus, als würde ihnen ihr neuestes Spielzeug schnell langweilig werden.

"Seht euch an, was er vor uns versteckt hat."

Ein anderer Elf reckte seinen Hals. "Ein *Halbaffe!* Und das in unserer Stadt!"

"Wenn ihr damit darauf anspielt, dass in Herms Ahnenlinie Menschen auftauchen, dann-"





"Einen Namen hat er also?" Der Anführer der Elfen lächelte verächtlich. "Gehorcht er denn?"

"Aber er..." Shayne stockte verwirrt. Im Gegensatz zu Creeper war ihm Rassismus zwar ein Begriff, dessen Konzept er jedoch nie völlig verstanden hatte. Sein Verstand bewegte sich auf mehreren Ebenen gleichzeitig und außerdem konnte er in die Köpfe seiner Mitelfen hineinsehen. In gewisser Hinsicht war er wie eine Katze, die in einem dunklen Raum jede winzige Bewegung einer Maus sehen konnte, welche wiederum überhaupt nicht ahnte, dass die Katze anwesend war: Er nahm jede Ansicht, jeden Gedanken eines anderen Wesens wahr, auch wenn die anderen nicht wussten, dass dies geschah. Es war sehr schwer, Rassismus auch nur annähernd zu begreifen, wenn man bei einem Streit die Argumente *beider* Kontrahenten gleichzeitig mitbekam. Shayne hatte immer sowohl die eine als auch die andere Seite verstanden.

Er hatte nach langem Forschen Folgendes herausgefunden: Gedanken änderten anscheinend ihre Gestalt, je nachdem, an welchem Ort sie sich befanden. *In* den Köpfen der Leute machten sie perfekten Sinn. Alles hatte seine Ordnung und jedes Argument seinen festen Platz. Shayne *verstand*, warum sein Lehrer Kovko den Koch Fludolph, der ein Gnom war, nicht leiden konnte, *weil* er ein Gnom war. Aber *außerhalb* der Köpfe mussten sich die Gedanken plötzlich gegen andere Gedanken wehren, die oftmals im krassen Gegensatz zu ihnen standen, obwohl diese in einem anderem Kopf ebenfalls perfekten Sinn gemacht hatten.

Es gab große Gedanken und kleine Gedanken. Die kleinen Gedanken waren die, die sich in den Köpfen aller Lebewesen eingenistet hatten. Sie konnten so verschieden sein wie die Geschöpfe selbst. Außerdem fürchteten sie sich nicht vor Gefahren von außerhalb, weil sie die Ohren von innen abschotten konnten. Die *großen* Gedanken befanden sich in einem ständigen Wettbewerb und hatten keinen festen Platz in der Welt. Sie *waren* die Welt. Sie hatten sich aus Myriaden von kleinen Gedanken gebildet, die nicht so völlig verschieden waren, dass ihre Überlebenschance der einer Daunenfeder bei einem Großbrand entsprochen hatte.

Der Anführer der Elfen verteilte erneut Speichel auf dem Boden. Auch die anderen Elfen widmeten sich hingebungsvoll dieser Tätigkeit.

"Was hast du zu deiner Verteidigung zu sagen? Wie kannst du es wagen, einen... *Affen* in unsere Stadt zu bringen?"

Shayne konnte mühelos in den Verstand des Elfen blicken. Tausende von kleinen Gedanken schwirrten dort umher. Sie waren vollkommen logisch, hätte es nur sie gegeben. Doch Shayne wusste, dass dies Gedanken waren, die im Wettstreit mit den großen Gedanken nicht einmal für einen Sekundenbruchteil überlebt hätten.

"Dieser Elf hier ist mein Freund."

"Ein Elf, wie?" Die kleine Gruppe wirkte amüsiert. "Hast du ihm schon das Sprechen beigebracht?"

Diesmal antwortete Herm selbst: "Ja, und im Gegensatz zu euch muss ich nicht die Lippen bewegen, wenn ich denke." Er musterte die dunklen Gestalten ohne Furcht.

Shayne war hin- und hergerissen zwischen Furcht und Bewunderung. Einerseits war dies der denkbar unpassendste Moment für Herm, Intelligenz zu entwickeln. Andererseits schien er die meisten Einwohner der Stadt in der Entwicklung selbiger bereits überrundet zu haben.

"Äh... was?" Der Anführer schluckte. Er wirkte nun gar nicht mehr amüsiert.

"Ich spreche. Hast du damit ein Problem?"

"Ein sehr großes sogar. Aber nicht mehr lange."

"Natürlich. Ich verstehe, dass du das nicht auf dir sitzen lassen kannst."

Der Fremde schnaubte verächtlich und griff unter seine Kutte.

"Bevor ihr uns umbringt, gestattest du mir noch eine letzte Frage?"

Der Anführer wähnte sich wieder auf sicherem Grund. Diese Art von Konversation war ihm geläufig: Der Todgeweihte sprach eine letzte Bitte aus, bevor er hingerichtet wurde. Es war unehrenhaft, wenn man einen solchen Wunsch nicht wenigstens anhörte. Natürlich machte es keinen Sinn, ihn zu erfüllen, wenn es ein reines Gesuch um Gnade war.

"Fass dich kurz."

"Diese ständige Auf-den-Boden-Spuckerei..."

"Was ist damit?"

"Markiert ihr damit euer Revier?"

Shayne schloss die Augen. Herm hatte anscheinend beschlossen, mit Fahnen und Trompeten unterzugehen. Er selbst würde mit diesen Gestalten ohne Weiteres fertig werden, aber sie würden sich alle gleichzeitig auf Herm stürzen. Er befürchtete, dass er ihm nicht mehr helfen könnte würde.



Herm lächelte.

Zwölf Augen funkelten in der Dunkelheit. Unverhohlener Hass spiegelte sich in ihnen. Dann wurde der erste Dolch gezogen.



Langsam bekam Deacon den Dreh heraus. Bastroband wechselte nicht wirklich die Persönlichkeit, er befand sich nur in verschiedenen Stadien der Verrücktheit. Manchmal klammerte sie sich wie ein Schraubstock um seinen Kopf, ein andermal stand sie auf Zehenspitzen und beobachtete die Umgebung. Je nachdem, wie sehr sie ihn gerade in Anspruch nahm, verstand sich Deacon mit dem Priester.

Die Landschaft zog vorbei, während das Getrappel von Pferdehufen den Reisenden an den Nerven sägte. Es gab in dieser Gegend viel zu sehen, allerdings nur von der selben Sorte. Wer eine Vorliebe für kleine Büsche und verwucherte Felder hatte, konnte sich hier sehr wohl fühlen.

Sie ritten durch das hügelige Pebesto, wo alle Orte, Berge und Täler gleich aussahen. Pebesto war kein richtiges Königreich und auch keine Baronie oder Grafschaft. Im Grunde genommen war es nicht einmal ein Landstrich. Niemand wollte Pebesto besitzen, da es zu klein war, um darüber zu herrschen und zu groß, um einen Garten hinter dem Haus darin zu sehen. Eigentlich wäre es der ideale Ort für Diebe und Räuber gewesen, da es weder Wachen noch sonstigen Schutz gab. Aber es war einfach zu hügelig. Es hatte in der Vergangenheit ein paar Wegelagerer gegeben, aber das Geschäft hatte sich nicht ausgezahlt: Wenn man hier eine Kutsche stoppte, dann rollte sie wieder rückwärts den Berg hinab und das auch nur, wenn man Glück hatte. Wer mit erhobener Waffe vor einer Kutsche stand, die gerade nach *unten* raste... nun, dann brauchte man sich zumindest keine Gedanken über ein geregeltes Einkommen mehr zu machen.

Deacon warf einen Blick auf seinen Begleiter: Der Priester schien den Anblick der goldenen Felder zu genießen. Mit jedem Atemzug verirrte sich ein Lächeln auf seinen Mund. Deacon fragte sich, wovon es wohl angelockt wurde. Wie alt mochte Bastroband sein? Von seinen wallenden Gewändern und der Mütze her könnte man meinen, er würde schon seit Jahrzehnten das Amt des Obersten Priesters des Doh bekleiden, doch er besaß eines jener Gesichter, denen man unmöglich ein Alter zuordnen konnte. Es konnte sein, dass er an bestimmten Körperstellen gerade erst Haare entdeckt hatte, doch ebensogut hätte er Deacons Vater sein können.

Das Alter der restlichen Reisenden blieb ihm allerdings gänzlich verborgen. Bastroband hatte darauf bestanden, alles Notwendige mitzunehmen. Deacon hatte nicht geahnt, dass er damit auf zwei Zwerge und einen Troll anspielte.

Soweit der Junge es beurteilen konnte, war zumindest einer der Zwerge weib-

lich. Die rosafarbenen Hörner auf seinem Helm gaben einen deutlichen Hinweis. Der Troll hingegen... Deacon hatte gehört, dass es bei Trollen keine Geschlechter gab. Er hielt dies für eine weise Entscheidung, denn es ersparte eine Menge Ärger. Andererseits stellte er es sich recht schwierig vor, einen ganz bestimmten Akt mit sich selbst zu vollziehen...

Die Pferde trabten gemächlich weiter. Gelegentlich schmückte eine Vogelscheuche die Felder. Es gab hier keine Vögel und die Reisenden zweifelten daran, dass dies mit den Vogelscheuchen in Zusammenhang stand.

Der Troll beanspruchte zwei ganze Pferde für sich, wenn man in diesem Zusammenhang überhaupt von Pferden sprechen konnte. Normalerweise sollte ein Pferd nicht aussehen wie etwas, das zusammenbricht, wenn man es aus Versehen belastet. Sie erinnerten Deacon an die Kastanientiere, die er immer gebaut hatte, als er noch ein Kind war. Er hatte eine große Kastanie zum Körper auserkoren und dann dort fünf Zahnstocher hineingesteckt. Vier davon stellten die Beine dar, auf den fünften wurde der Kopf des Tieres - ebenfalls eine Kastanie - gedrückt. Diese Pferde sahen genauso aus, mit dem Unterschied, dass ein sehr sadistischer Gott den Kastanien Leben eingehaucht hatte.

"Wie heißt ihr eigentlich?", fragte Deacon höflich. Er hatte noch nicht viel Erfahrung im Umgang mit Zwergen und war deshalb ein wenig verblüfft, als die beiden nach einem ganzen Redeschwall aufgehört hatten zu sprechen.

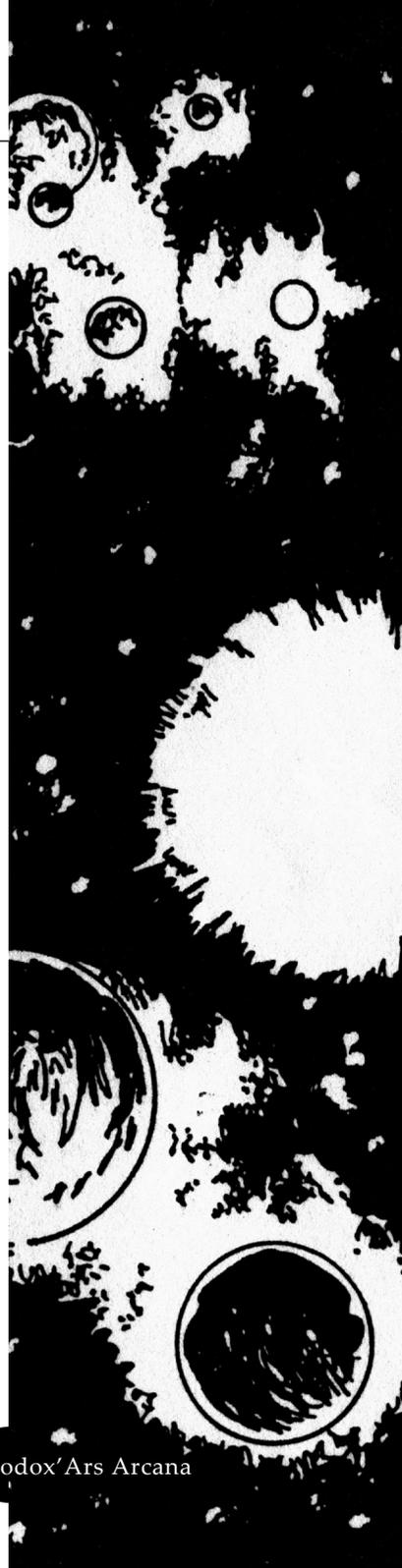
"Es ist ein wenig peinlich. In unserer Sprache nennt man Kinder nach dem, was der Vater als erstes nach ihrer Geburt sagt", erläuterte einer der Zwerge. Er wirkte ein wenig betreten. "Deswegen heiße ich in eurer Sprache in der Kurzform *Bastard*."

"Und wie heißt du in der langen Form?"

Der Zwerg blickte auf die Felder. "*Na endlich, ist der Bastard also doch noch rausgekommen!*"

"Und wie heißt *sie*?" Deacon deutete auf die Zwergin, die so tat, als würde sie das Gespräch gar nicht belauschen.

"Oh... sie spricht nicht gerne darüber."





"Aber ich muss doch wissen, wie ich sie anreden soll!"

"Nenn sie am besten *Magenta*."

"Das ist doch ein sehr schöner Name", sagte Deacon verblüfft. "Warum hört sie ihn denn nicht gerne?"

"Es ist so... bei uns gibt es mehrere hundert Stämme. Jeder Stamm besitzt seine eigene Farbe, damit wir die Stollen auseinander halten können. Man merkt es uns an, welcher Farbe wir angehören. Du siehst vielleicht keinen Unterschied, aber ich sehe sofort, welche Farbe ein Zwerg hat."

"Und?"

"Nun, ihr Vater... er gehörte zum Aquamarin-Stamm. Als er sie das erste Mal sehen durfte... tja... jedenfalls, ihr vollständiger Name lautet: *"Was? Sie ist eine Magenta? Ich wusste doch, dass du und dieser dreckige Strolch nicht zufällig im selben Stollen arbeitet!"* Die Kurzform ihres Namens ist zwar nicht so schlimm, aber er ruft doch immer die Erinnerung zurück..."

"Oh." Schweigend ritten die fünf ungleichen Gestalten nebeneinander her.

"Und du?"

Der Troll drehte den Kopf. "Ich? Ich bin Rasper." Er grollte ein wenig und rückte auf seinen beiden Pferden hin und her. "Und erspar dir die Mühe, nach einem lustigen Ausruf zu suchen, den mein Vater nach meiner Geburt gesagt haben könnte - Trolle haben nämlich keine Väter."

"Aber irgendwie müsst ihr doch..."

Ein zorniges Grummeln von Rasper ließ Deacon verstummen. "Wir werden uns nicht länger über dieses Thema unterhalten, in Ordnung? Oder möchtest du mir erklären, wie die Fortpflanzung bei *eurer* Rasse abläuft?"

"Oh. Nein. Klar. Ich bin still."

Bastroband, der sich ein wenig hinter den vieren gehalten hatte, schloss nun zu Deacon auf. "Er mag keine Fremden", tuschelte er zum Jungen hinüber und lächelte. "Aber keine Angst - er taut sehr schnell auf."

"Warum hast du sie überhaupt alle mitgenommen?"

"Soll ich den Tempel in Snork etwa alleine gründen?"

Deacon zuckte die Schultern. "Keine Ahnung - wie hast du's denn beim vorigen gemacht?"

"Das ging fast von alleine. Ich hatte diese Offenbarung und dann strömten auch schon die ersten Jünger des Doh zu mir..."

"Und ihr habt einen so großen Tempel in so kurzer Zeit errichtet. Ich bin wirklich beeindruckt."

Der Priester rümpfte die Nase. "Als ob einer von uns so etwas bauen könnte. Doh ist zwar ein mächtiger Gott, aber er lässt keine Wunder geschehen - sonst

würden die Leute ja anfangen, an ihn zu glauben. Und das könnte ihn seine Existenz kosten." Ein paar Sekunden verstrichen, bis Bastroband weitersprach.

"Eigentlich haben wir bloß die Vorbesitzer des Tempels verscheucht. Es waren eh nicht mehr viele da, und ihr Gott hatte wirklich einen an der Waffel. Du weißt schon - einer von *den* Göttern, die es nicht lassen können, ständig irgendwelche Gebote zu erlassen. Tut dies nicht, tut das nicht, sonst trifft euch der göttliche Zorn und so weiter."

"Doh macht so etwas nicht?"

"Sag mal, du bist doch Atheist, oder?"

Deacon nickte.

"Das bedeutet, dass du nicht an Gott glaubst. Würdest du also seinen Geboten Folge leisten, wenn er zu dir spricht?"

"Natürlich nicht. Er existiert ja gar nicht."

Bastroband lächelte glücklich und schien mit der Welt im Allgemeinen zufrieden zu sein. Er hatte alle Zweifel, die es an der Sache gab, beseitigt.

"Und wie kommt es, dass trotzdem alle etwas tun? In meiner Erfahrung arbeiten Leute nicht einfach *nur so zum Spaß*."

"Mh."

"Mh?"

"Na ja, kann sein, dass ihnen jemand Befehle gibt."

"Jemand wie.. du?"

"Einer muss ja die Fäden in der Hand halten. Stell dir doch bloß mal das Chaos vor, wenn tatsächlich jeder, der nicht an einen Gott glaubt, macht, was er will."

"Ich verstehe. Ich nehme an, es ist immer noch angenehmer, in deinem Dienst zu stehen, als einem der anderen Götter unterworfen zu sein."

"Du hast es erfasst! Ich will nur das beste für alle, einschließlich des Großen Gottes Doh natürlich." Er machte eine kleine, freundliche Handbewegung in Richtung des Himmels.

Der Große Gott Doh schien sich nicht weiter daran zu stören, dass ein Mensch sich der Machtposition angenommen hatte, die eigentlich seine sein sollte. Es gab jedenfalls



weder Blitze noch sonst irgendeine Art von Strafe, die auf Bastroband zukam. Allerdings warteten bei der nächsten Brücke ein paar Wegelagerer und das konnte man fast schon als kleinen Wink des Schicksals in dieser Gegend hier betrachten.

Es waren drei an der Anzahl. Sie hatten sich die einzige Stelle in ganz Pebesto ausgesucht, an der es weder auf- noch absteigende Hügel gab: Ein Tal, durch das sich ein Flüsschen schlängelte. Eine morsche Holzbrücke spannte sich über die kleine Schlucht, die ungefähr so gefährlich anmutete wie eine altersschwache Klapperschlange ohne Gebiss.

"Halt", sagte einer der Räuber und richtete eine Armbrust auf die Reisegruppe.

"Lass mich das machen", flüsterte Deacon den anderen zu. Er hatte schon immer gut schlichten können und diese Gestalten machten ihm nicht den Eindruck, als würden sie etwas anderes wollen als Geld und das sollten sie von ihm aus bekommen. Aber entweder hatte Bastroband ihn nicht gehört oder ihn einfach nicht beachtet. Jedenfalls plazierte er sich vor den Räubern und stieg ab.

Der größte der drei Wegelagerer lachte auf. Muskeln traten auf seinen Armen hervor, und sein Schädel war kahl rasiert. Es gab *immer* einen von dieser Sorte. "Ein Priester, was?", fragte er und senkte verächtlich den Blick. "Glaubst wohl, dass wir einem wie dir kein Haar krümmen..."

Ein anderer, sturmäßig dem Glatzkopf weit unterlegen, drängte ihn zur Seite.

"Das ist mein Bruder Mo", sagte er und nickte den Reisenden zu. "Er wird schnell jähzornig, ihr solltet ihn besser nicht verärgern. Und mich nennt man Schattenfaust. Ihr fragt euch sicher, was wir von euch wollen, nicht wahr?"

"Unser Geld?" fragte Deacon.

"Unser Leben?", fragte Bastroband.

"Ah, zwei ganz Schlaue. Wenn das so ist, dann nehme ich mir von jedem von euch das, was er mir gerade angeboten hat."

Auch Deacon, Rassel und die beiden Zwerge waren inzwischen abgestiegen.

"Das würde ich an deiner Stelle nicht tun", gab Deacon zu bedenken.

"So, und was sollte mich daran hindern?"

"Wie du vielleicht an meinen Gewändern erkennen kannst, bin ich Magier."

"Das freut mich für dich. Hoffentlich kennst du auch einen guten Spruch, der kurz genug ist, ihn auszusprechen, während dieser Bolzen auf dich zufliegt."

"Das könnte ins Auge gehen."

Der Räuber betätigte den Abzug. Anschließend wand er sich heulend auf dem Boden, während seine Kollegen beunruhigt ihre Waffen fester umschlossen.

"Ich habe dich gewarnt", sagte Deacon. "Habe ich ihn nicht gewarnt? Ich habe ihm gesagt, dass es ins Auge gehen würde."

Der breitschultrige Glatzkopf wollte auf Deacon losgehen, doch eine Hand

hielt ihn davon ab. Schattenfaust hatte sich auf die Beine gezerzt und musterte die Reisenden mit unverhohlenem Hass. Ein wenig Blut tropfte von seiner Stirn. Der Bolzen hielt ihn nur gestreift.

"Du bist dir deiner Sache ziemlich sicher, was, Zauberer? Aber schaffst du es auch, drei Angriffe auf einmal abzuwehren?"

"Ohne weiteres", sagte Deacon, obwohl er wusste, dass er es nicht konnte. Die Sache mit der Armbust war nichts weiter als ein Trick gewesen. Wäre er nicht der Separator gewesen, hätte es nicht geklappt. Das magische Feld der Zwillingswelt sorgte dafür, dass Separatoren nicht durch äußere Einflüsse verletzt werden konnten. Die Wahrscheinlichkeit für einen rein zufälligen Tod wäre ansonsten viel zu groß gewesen. Kein Gegenstand und keine Naturkatastrophe konnten einem Separator Schaden zufügen. Ein fallender Baum wäre in eine andere Richtung gekippt. Ein Pfeil, der auf ihn abgefeuert wurde, kehrte einfach um. Nur leider wirkte sich diese Magie nicht auf *Personen* aus. Ein Messer, das von einer Hand gelenkt wurde, war kein lebloser Gegenstand: Es war vielmehr eine Verlängerung der Person. Lebewesen wurden nicht von Magie beeinflusst\* (Magie war *lebendig*. Sie besaß ein eigenes Wesen und es widersprach ihrer Auffassung von Recht und Ordnung, auf eine denkende Kreatur einzuwirken oder sie gar zu verletzen. Sie ließ sich zwar bändigen und ein Magier konnte sie benutzen, um Gegenstände zu bewegen oder nach seinen Vorstellungen zu verändern, doch sie richtete sich niemals auf ein lebendes Wesen selbst. Natürlich, es war möglich, mittels Magie einen Stein auf einen Angreifer zu schleudern und ihn damit umzubringen - aber man konnte ihn nicht *allein* durch Magie niederstrecken. Andererseits, wer fühlte sich schon gut, wenn man seine Kleidung in Flammen aufgehen ließ...). Würden die drei Räuber also tatsächlich mit ihren Schwertern auf ihn losgehen, würde das sein Ende bedeuten.

"Na los, worauf wartet ihr noch?", knurrte Schattenfaust. "Macht ihn fertig."





Der Glatzkopf sah seinen Kumpan an. Auch der dritte Räuber konnte sich nicht so recht mit der Idee anfreunden.

"Er ist ein Magier. Was ist, wenn er unsere Waffen gegen uns richtet?"

"Er kann uns unmöglich alle drei auf einmal besiegen!"

"Warum greifst du dann nicht zuerst an?"

Die drei Gestalten standen einige Schritte weit von Deacon entfernt. Ihre Schwerter zitterten und es war klar, dass keiner von ihnen es wagen würde, den ersten Schritt zu machen.

"Ich mache euch einen Vorschlag", sagte Deacon ruhig und achtete darauf, nicht ängstlich zu wirken. Die drei wollten zwar alle nicht sterben, aber wenn sie sahen, dass er auch nur mit der Wimper zuckte, wäre der Bann gebrochen. "Ich möchte keine guten Männer vergeuden. Wie wär's, wenn ihr uns jetzt diese Brücke passieren lasst und dafür verschone ich euer Leben."

"Das klingt doch nicht übel, oder?", fragte der dritte Räuber. Er war weder muskulös, noch hatte er eine Verletzung davongetragen. Er hatte keine große Lust, sich noch länger mit diesen seltsamen Gestalten herumzuschlagen.

"Das kommt nicht in Frage", sagte Schattenfaust. "Dies hier ist unsere Brücke. Ihr *müsst* einen Wegzoll entrichten."

Was dann passierte, konnte keiner der Anwesenden später mehr genau sagen. Es dauerte weniger als eine Sekunde. Das Auffälligste an der Situation war, dass die drei Räuber nicht mehr im Weg standen. Sie flogen durch die Luft und landeten unsanft im Schlamm des Flussbettes. Die Schwerter und Armbrüste klimperten, als sie zu Boden fielen.

Deacon blinzelte. "Was, äh... ist geschehen?"

Raspel klopfte sich imaginären Staub von der Kleidung, während er zufrieden den gedämpften Flüchen der Räuber lauschte.

"Warst du das eben, Rasper?", fragte Bastard, der Zwerg.

Der Troll nickte.

Deacon, Bastroband, Bastard und Magenta betrachteten ihn verblüfft.

"Bah!", grollte Rasper und schüttelte verächtlich den Kopf. "Er hat behauptet, die Brücke würde ihm gehören. *Und* er wollte einen Wegzoll einfordern."

Die anderen starrten ihn weiter an.

"Es gibt so etwas wie Naturgesetze. Ich bin ein *Troll!* Und wenn ich solche Worte höre, dann kann ich nicht ruhig stehen bleiben. Es war ein eingebauter Reflex..."

*Weiter geht's mit Teil 4 im Trodox 40*

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](http://www.trodox.de)



# DIE AURA DI

Für 2-5 Helden und einen Meister

## **INFORMATIONEN FÜR DEN SPIELLEITER**

In *Die Aura des weißen Wildschweins* geht es um eine Gruppe von Spielern, die von einem Magier aus der heutigen Welt in dessen Fantasywelt gesogen werden, damit sie dort für ihn einen Auftrag erfüllen. Die Helden können ihre Rasse wählen, die sie in der Fantasywelt spielen. Die Spieler sollen für den Magier die Aura des weißen Wildschweins besorgen und können erst dann wieder nach Hause in ihre Welt. Dabei gibt es für die Helden, je nachdem wie lange das Spiel dauern soll, eventuell Nebenquests, die sich der Spielleiter zum Teil selbst ausdenken kann, für die es allerdings auch Vorschläge gibt. Diese können immer erfüllt werden, wenn sich die Helden auf dem Weg in ein neues Dorf befinden oder in einem neuen sind.

Das Spiel endet damit, dass die Spieler zurück in ihre Welt kommen, die während der gesamten Zeit stillstand. Sie können jedoch durch einen Kristall, den sie vom Magier erhalten haben, jederzeit

in die Fantasywelt zurückkehren um dort weitere Abenteuer zu erleben. Oder sie können ebenfalls in der Gegenwart Aufträge annehmen.

## **DER AUFTRAG IN DER GEGENWART**

### **Spielleiterinformationen:**

Die Spieler bekommen erst einmal einen Auftrag per E-Mail: Sie sollen einen Kristall aus dem Hauptsitz der Black Mountain Labs stehlen. Dieser ist vom Magier dorthin transportiert worden, damit eine Gruppe von findigen Dieben ihn stehlen und dadurch in seine Welt gezogen werden kann.

### **Heldeninformationen:**

Die Helden haben ein gemeinsames E-Mail Postfach und bekommen eine Nachricht (siehe Text rechts).

Wenn die Helden den Auftrag annehmen, was sie vermutlich auch machen, dann werden sie wahrscheinlich die Black Mountain Labs in Nevada aufsuchen und folgendes Bild des Komplexes von außen bekommen: Das Ge-

# WILDSCH



# ES WEISSEN

bäude ist annähernd quadratisch, es hat sechs Stöcke und ist von einem elektrischen Zaun umgeben, der in einem Abstand von 15m um das Gebäude verläuft. Das Tor befindet sich auf der Nordseite. Dort ist auch ein Parkplatz für die Mitarbeiter. Eine Einfahrt führt außerdem zu einem großen Tor, durch das auch Trucks passen. Das Tor wird von zwei Wachen mit Schrotflinten und Pistolen bewacht und zwei weitere Wachen patrouillieren Tag und Nacht in einem Humvee mit einem großen Suchscheinwerfer.

## Spielleiterinformation:

Der Kristall befindet sich im 4. Stock, in einem Labor. Die Helden können dies herausfinden, indem sie im Aufzug oder im Treppenhaus auf die Stockbeschreibungen schauen. Auf jeder Ebene sind zwei Wachen zu finden, die dort patrouillieren.

## Die Stockwerke im einzelnen:

1. Stock: Lagerhalle, Eingang, Kantine, Wachzentrale
2. Stock: Biochemie, Chemie allgemein

*die E-Mail im Postfach*

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich habe einen Auftrag für sie. Gegen eine Entschädigung von 25.000\$ pro Kopf würde ich sie bitten den Kristall (Bild im Anhang) aus dem Hauptquartier der Black Mountain Labs in Nevada (Lageplan ebenfalls im Anhang) zu besorgen und mir daraufhin eine Mail zu senden. Erst in einer weiteren Nachricht werde ich Ihnen mitteilen, wie sie mir den Kristall zukommen lassen können und das Geld bekommen. Sie haben drei Tage zeit um den Auftrag auszuführen und sich bei mir zu melden.

Mit freundlichen Grüßen,  
jener der Geld hat und mehr haben möchte

# HWEINS



3. *Stock*: Nanophysik, Weiteres
4. *Stock*: Kristallzüchtung und Untersuchung
5. *Stock*: Quartiere für Wissenschaftler
6. *Stock*: Büros, Kaffeeautomat

Der Kristall befindet sich im einzigen beschriebenen Raum des Stocks. In allen anderen Räumen kann der Spielleiter dazu passende Items nach Belieben einbauen.

Im Gebäude können sich die Spieler entweder normal durch die Gänge oder aber - etwas unbequemer - durch die Lüftungsschächte fortbewegen.

Der Spielleiter kann selbst entscheiden, wann er die Spieler in den Raum, in dem die Kristalle gelagert werden, schickt. Vermutlich werden die Helden sowieso jeden Raum durchsuchen.

Die Tür ist auf jeden Fall durch ein elektronisches Schloss gesichert. Die Türschlosskombination für den Raum könnte ein Wissenschaftler haben, der im oberen Stock schläft oder die Spieler können das Schloss mit einer bestandenen Probe auf Elektronik knacken. Wenn sie den Kristall haben, werden sie in die Fantasywelt transportiert.

#### **Heldeninformation:**

Der Raum ist wie folgt ausgestattet: Es gibt mehrere Regale, die bis zur Decke reichen und in denen Kristalle auf Halterungen stehen. Die Helden brauchen nun nur auf das Bild zu schauen, dass sie von ihrem Auftraggeber haben, um den richtigen Kristall zu finden. Sobald sie

den Kristall anschauen, wird ihnen schwarz vor Augen: Der Teleportationsvorgang in die Fantasywelt beginnt.



Nun folgt die Charaktererstellung mit Rassen aus der Fantasywelt

### **DAS AUFWACHEN IM TURM DES GEÄCHTETEN MAGIERS**

#### **Heldeninformation:**

Beim Erwachen finden sich die Helden in einem Raum wieder, der fensterlos und von einer einzigen Fackel erleuchtet ist, die einen mysteriösen blauen Schein abgibt. Ansonsten ist in dem Raum nicht viel zu finden, eine Holztür, die sehr stabil aussieht führt in einen anderen Raum, sie ist zu.

#### **Spielleiterinformation:**

Nachdem die Spieler sich im Raum umgesehen haben, kommt nun der Magier



Ägedius in den Raum und stellt sich vor. Ägedius ist geächtet, da er ein Nekromant ist. Er versteckt sich in diesem Turm. Die Spieler werden wahrscheinlich wissen wollen, weswegen und wie sie dorthin gelangt sind. Ägedius erklärt zunächst, dass die Welt der Spieler ab dem Zeitpunkt, ab dem sie hier sind, still steht. Sie befinden sich in den toten Körpern anderer Seelen. Er hat sie hier her gebracht, damit diese für ihn einen Auftrag erfüllen. Nur dann, wirklich nur dann transportiert er sie wieder in ihre Welt zurück. Der Auftrag lautet, die Aura des weißen Wildschweins einzufangen und ihm zu bringen. Sollten die Helden versuchen den Magier dazu zu zwingen, sie wieder in ihre Welt zu bringen oder ihn töten wollen, kann er sie mit einem Zauberspruch umbringen und die Spieler finden sich dann in ihrer Welt wieder. Dann gibt es eben kein Abenteuer zu bestehen.

Wenn die Spieler den Auftrag annehmen, gibt der Magier ihnen jeweils 150 Dukaten (Goldstücke) für Essen, Waffen, Rüstungen und Unterkunft. Sie können sich damit erst einmal ausstatten. Besondere Spezialitäten kann man hier vor Ort aber nicht kaufen. Danach schickt Ägedius die Spieler ins nächste Dorf namens Herdstein, um dort mit der Suche zu beginnen. Ein Weg von seinem Turm aus, führt direkt dorthin. Der Magier gibt den Spielern zudem noch einen Kristall, mit dem die Aura einfangen werden soll.

### Spielleiterinformation:

Um die Aura des weißen Wildschweins zu erhalten, müssen die Spieler das Blut des noch lebendigen weißen Wildschweins auf den Kristall träufeln.

Die Helden werden nun vermutlich in Herdstein nach dem weißen Wildschwein fragen. Dies funktioniert immer am besten, wenn man in die Taverne geht und den Wirt befragt. Dieser stellt aber eine Bedingung. Er erzählt, dass er einmal von einem Beroger (einem Mutanten aus einem Bären und einem Oger) fast zerfleischt wurde. Wenn die Helden den Beroger töten, gibt der Wirt ihnen Informationen.

Um den Beroger zu töten, müssen sie in den Wald und dort finden sie ihn in





einem alten kleinen Dorf, wo er gerade zwei Frauen abschachtet und diese wegschleift. Sie können ihn dann töten, falls sie stark genug sind, denn der Berger (Attacke 11, Parade 9) besitzt eine Ritterrüstung (Rüstungsschutz 6) und einen Zweihänder (Schaden 1W6+6).

Nach dem erfüllten Auftrag bekommen sie vom Wirt eine Unterkunft für die Nacht und Essen sowie die Information, dass es einen Jäger abseits des Dorfes gebe, der in einer abgeschiedenen Hütte wohnt und der ihnen eventuell helfen könne. Der Wirt gibt den Spielern noch eine Beschreibung.

Wenn die Spieler dann zu dieser Hütte gehen, werden sie etwa fünf Meter davor von einem Mann aufgehalten, der aus einem Fenster schaut und schreit, sie sollen stehen bleiben, sonst feuere er mit seiner Armbrust. Die Spieler sollten den Jäger davon überzeugen können, dass sie nur Informationen von ihm wollen und nichts Böses im Schilde führen. Der Jäger lässt sich dann näher kommen, doch für seine Informationen müssen sie auch etwas für ihn tun. Was genau das ist, bleibt dem Spielleiter überlassen. Es könnte zum Beispiel um die Beschaffung eines Gegenstands aus dem Dorf gehen. Nachdem die Spieler diesen Auftrag erfüllt haben, teilt ihnen der Jäger mit, dass sie zu einer Jägersgilde in der nächsten Stadt namens Feuerberg gehen könnten, um diese zu befragen. Dort können man ihnen bestimmt weiter helfen.

### Heldeninformation:

Die Hütte ist eine einfache Konstruktion aus Holz, es ist ein kleiner Schuppen zu sehen, in dem Felle hängen. Neben der





Tür ist ein Fenster. Der Jäger ist etwa Mitte 30 und trägt eine Lederrüstung. In seinen Händen ruht eine Armbrust, während im Gürtel ein imposantes Jagdmesser steckt.



### **DER WEG NACH FEUERBERG UND DAS STADTTOR**

#### **Spielleiterinformation:**

Auf dem Weg nach Feuerberg kann der Spielleiter nun je nachdem, wie lang das Abenteuer werden soll, Nebenquests einfügen. Der Weg zur Stadt dauert drei Tagesreisen. Vorschläge für Nebenquests sind ein Dorf, in dem Bewohner verschwinden (entsprechend der Aufgaben gibt es Belohnungen); oder Banditen, die die Helden überfallen und ausrauben wollen; oder die Helden kommen in ein Dorf und sollen Wilderer ausschalten... Der Spielleiter kann sich natürlich auch andere Quests dazu ausdenken.

Sobald die Spieler das Stadttor Feuerbergs erreichen, werden sie von 16 Gardisten verhaftet. Falls die Spieler versuchen sich zu wehren: Die Gardisten haben folgende Werte: Attacke 8, Parade 7. Ausrüstung: Rüstungsschutz 5, Zweihänder 1W6+6. Sie sollten nicht zu überwinden sein

Die Helden werden von den Gardisten in die Burg Wasserfels gebracht und dort in eine Zelle gesteckt. Einer von ihnen, wenn er Zwerg oder Krieger ist, kommt in eine Einzelzelle. Zauberer kommen in Isolationshaft.

#### **Heldeninformation:**

Die große Zelle besitzt drei Pritschen, die Einzelzelle und die Magierzelle logischerweise nur eine. Sonst befindet sich



nichts in den Zellen. Die Magierzelle ist mit Blei ausgekleidet. Es gibt eine starke Holztür, die man nicht aufbrechen kann. Die anderen Zellen besitzen ebenfalls Holztüren. Es gibt eine Wache.

#### **Spielleiterinformation:**

Die Spieler werden versuchen aus den Zellen zu entkommen. Die mit Blei ausgekleidete Magierzelle lässt nicht zu, dass der Magier zaubern kann. Nun könnten sie zum Beispiel ihr Heil in der Bestechung einer Wache suchen. Wenn sie genug Geld anbieten (mindestens 300 Dukaten) gelingt der Plan. Dann tötet die Wache seinen Kollegen und lässt die Helden frei. Eine andere, schwierigere Möglichkeit wäre zum Beispiel, auf das Essen zu warten und die Diener dabei zu überwältigen und danach die Wachen auszuschalten. In der Folge können die Spieler ihre Ausrüstung suchen. Wenn sie den Wächter bestochen haben, zeigt dieser ihnen den Weg zum Lagerraum im Erdgeschoss. Dort liegen ihre Sachen. Es wird schwer, alles auf der Flucht mitzunehmen, denn ein offenes Gefecht mit der Burgbesatzung ist Selbstmord. Es gilt, unbemerkt zu bleiben. Es gibt einen engen Geheimgang, den die Helden nehmen könnten. Allerdings müssten sie dann sperrige Ausrüstung (z.B. Schilde, Waffen länger als ein Schwert, ...) zurücklassen. Der Gang führt zunächst in einen natürlichen Felshöhlengang hinab, der dann von der Burg wegführt.

## **DIE FLUCHT NACH OFENSTEIN UND DER GEHEIMNISVOLLE WALD**

#### **Spielleiterinformationen:**

Die Spieler werden weiter flüchten und hoffentlich so schlau sein, nicht wieder in die Stadt Feuerberg zurückzukehren. Deswegen werden sie bald in ein Dorf namens Ofenstein kommen und dort vermutlich erst einmal eine Unterkunft beziehen. Sollten sie in die Taverne gehen, wird ein Mann hereinkommen und schreien: „Das weiße Wildschwein hat meine Frau gefressen.“ Die Helden werden daraufhin erfragen, wo der Mann das Wildschwein gesehen hat und dorthin gehen.

Wenn die Helden nicht in die Taverne gehen, dann werden sie auf der Straße Zeuge der Begebenheit. So kommen die Helden zurück auf die Aufgabe, die sie eigentlich erfüllen sollen. Ihnen wird gesagt, dass das Wildschwein in einem geheimnisumwitterten Wald gesichtet worden ist, der wegen allerhand unerfreulicher Gerüchte um Geister von den Bewohnern der Gegend gemieden wird. Die Reise dorthin bietet sich also für echte Helden geradezu an.

Auch in diesem Dorf kann der Spielleiter gerne Nebenquests einbauen.

Die Helden treffen auf der Reise - schon im Wald - auf ein Camp mit Wilderern. Es sind acht Leute mit Säbeln, Jagdbögen und Jagdmessern.



Von ihnen können sie konkretere Tipps zum Aufenthaltsort des Wildschwein - eine Höhle - bekommen. Das geht entweder durch geschickte Diplomatie und freundliches Behandeln oder durch Gewalt und Erpressung.

### **Spielleiterinformation:**

Sobald die Helden tiefer in den Wald gehen, treffen sie irgendwann auf eine Hütte. Eine alte Druidin kommt heraus. Sie hat als Naturexpertin sogar Informationen über das Wildschwein, z.B. wie man die Aura des Wildschweins einfangen könnte (siehe S.41 oben).

Nutzen die Helden diese Quelle nicht, müssen sie eben selbst herausfinden, wie man die Aura sichert.

Um die Informationen zu bekommen müssen die Helden jedoch auch ein wenig hilfsbereit sein und ein paar kleine tote Frösche für die Druidin besorgen. An einem nahen Tümpel, den die Alte zeigt, gibt es auch Frösche. Allerdings sind einige fast zwei Meter groß und beschützen ihre kleinen Artgenossen. Ihre Kampfwerte entsprechen etwa denen eines einfachen Orks (aber Schaden nur 1W6+2). Nachdem die Helden diese Aufgabe gemeistert haben, weist die Druidin den Helden den Weg zu einer Höhle im Norden.

### **Heldeninformation:**

Die Hütte ist aus sehr altem Holz mit ein paar kleinen Fenstern und einer Tür. Die Druidin wirkt freundlich und hilfsbereit.



### **Spielleiterinformation:**

Wenn die Spieler nördlich unterwegs sind, treffen sie irgendwann auf eine Lichtung, an deren anderen Ende sich eine große Höhle befindet. Dort schießt das weiße Wildschwein heraus, wenn die Spieler deutlich hörbare Geräusche machen und greift die Spieler an. Das Wildschwein wird sich, wenn es nur noch 15 Lebenspunkte (seiner 45) besitzt, in seine Höhle zurückziehen. Folgen ihm die Spieler, gelangen sie in der Höhle irgendwann in einen großen sichtbar aus dem Fels geschlagenen Raum. Dort steht das Wildschwein ihnen zugewandt. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass die Helden das Wildschwein nicht töten, da sie das Blut des noch lebendigen Wildschweins brauchen. Wenn sie dies geschafft haben, dann können sie sich auf den Rückweg zum Turm des Magiers machen.

### **Heldeninformation:**

Die Höhle ist recht dunkel, aber es ist genug Licht vorhanden, um Umrisse zu sehen. Der Boden ist zum Teil nass und rutschig. Das Wildschwein beherrscht seinen Körper noch relativ gut und verfällt sofort wieder in Raserei, wenn es aggressiv angegangen wird.

## **ÆGEDIUS IST VERSCHWUNDEN**

### **Spielleiterinformationen:**

Der Magier ist inzwischen vom König

verhaftet und in die Burg gebracht worden. Die Spieler könnten auf die Idee kommen, ins Dorf Herdstein zu gehen. Dort wird ihnen eine Flut von Menschen begegnen, die sich auf den Weg zur Burg machen, um den Magier zu lynchen. Die Spieler müssen den Magier befreien. Sie sollten dies mit möglichst wenig Gewalt anstellen, denn die Wachen der Burg sind noch immer zu stark. Aber die Helden kennen schließlich den geheimen Zugang zur Burg, den sie ein weiteres Mal nutzen können. Der Magier sitzt in einer abgeschirmten Einzelzelle und wird nur von einer Wache beaufsichtigt, die die Helden mit etwas Geschick leicht überwältigen können. Die





übrige Burgbesatzung hat mehr mit dem nahenden Lynchmob zu tun.

### Heldeninformation:

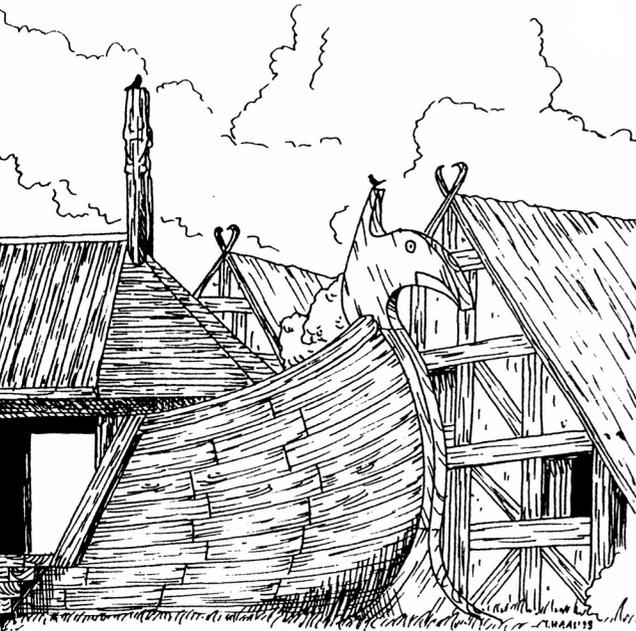
Wenn die Helden am Magierturm ankommen sehen sie eine aufgebrochene Tür und der Großteil der Einrichtung ist verwüstet.

### Spielleiterinformation:

Wenn die Helden den Magier befreien konnten, dann können sie mit Ägedius zu einem weiteren Turm flüchten, den dieser besitzt und der in einem anderen Fürstentum liegt, im selben, in das sie auch gelangt sind, als sie das erste Mal aus der Burg geflohen sind. Dort be-

dankt sich der Magier und transportiert die Seelen der Helden wieder in ihre Welt, in ihre Körper. Zuvor erklärt er jedoch, dass er die Körper aufheben wird und dass die Helden mit dem Kristall, mit dem sie hergekommen sind, auch erneut in diese Welt versetzt werden könnten (dieses Mal nur auf eigenen Willen). Sie müssten nur einen Tropfen ihres Blutes auf ihn träufeln und dann fänden sie sich in ihren Fantasyweltkörpern wieder.

*Tobias Hartmann,  
Tim Möhring,  
Jan Steinmann*



Rollenspiel in der Welt von Sherlock Holmes



# Private Eye

Abenteuerband #8

## Spur ins Dunkel



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](http://www.redaktion-phantastik.de)

