

HEYNE
KÜCHEN

Terry Pratchett
**Die Farben der
Magie**

Ein Roman von der bizarren
Scheibenwelt



Inhaltsverzeichnis

<u>Prolog</u>	3
<u>Die Farben der Magie</u>	4
<u>Gefährliche Acht</u>	40
<u>Der Zauber des Wyrnbergs</u>	63
<u>Nahe am Rand</u>	92
<u>Ende</u>	122

Prolog

In einer fernen und nicht mehr neuen Dimension, in einer astralen Sphäre, die das Unmögliche zur Norm erhebt, wogen die Sternennebel und teilen sich ...

Seht nur...

Dort kommt die Schildkröte Groß-A'Tuin. Langsam schwimmt sie durch den interstellaren Ozean - Wasserstoffeis klebt an ihren massigen Beinen, und Meteore haben zahllose Krater im gewaltigen alten Panzer hinterlassen. Aus meergroßen tränenden und von Asteroidenstaub verkrusteten Augen blickt er einzig und allein zum Ziel.

Mit geologischer Trägheit ziehen Gedanken durch ein Gehirn, das größer ist als eine Stadt, und die meisten gelten dem Gewicht.

Für das Gewicht sind in erster Linie Berilia, Tubul, Groß-T'Phon und Jesakeen verantwortlich, die vier riesigen Elefanten, auf deren breiten, vom Sternenschimmern gebräunten Schultern die Scheibenwelt ruht. Ein langer Wasserfall schmückt ihren Rand, und darüber wölbt sich das himmelblaue Firmament.

Bisher haben die Astropsychologen noch nicht herausgefunden, woran die Elefanten denken.

Die Existenz der Sternenschildkröte galt nur als Hypothese, bis man im kleinen geheimnisvollen Königreich von Krull - dort reichen die randnächsten Berge über den Wasserfall hinaus - ein Flaschenzuggerüst auf der steilsten Klippe baute. Von dort aus ließ man mehrere Beobachter in einer mit Quarzfenstern ausgestatteten Messingkapsel über den Rand hinab; sie sollten feststellen, was sich unter der Welt befand. Jene frühen Astrozoologen - ganze Sklavenheere zogen an Seilen und Tauen, um sie von ihrer ersten Forschungsmission zurückzuholen - sammelten viele Informationen über Gestalt und Natur A'Tuins und der Elefanten, aber grundsätzliche Fragen nach Sinn und Zweck des Universums blieben unbeantwortet.

Zum Beispiel: War A'Tuin weiblichen oder männlichen Geschlechts? Die Astrozoologen wiesen mit wissenschaftlicher Autorität darauf hin, daß man in dieser Hinsicht nur mit Hilfe eines noch größeren und leistungsfähigeren Flaschenzuggerüsts (ganz zu schweigen von längeren Seilen) Aufschluß gewinnen könne. Bis dahin ließ der bekannt gewordene Kosmos nur Vermutungen zu.

Einige Theoretiker behaupteten, A'Tuin sei aus dem Nichts gekommen und setze ihren Weg ins Nichts mit gleichmäßigem Kriechen - beziehungsweise mit beständigem Schreiten - fort, bis in alle Ewigkeit. Diese Theorie erfreute sich bei Akademikern großer Beliebtheit.

Wer dazu neigte, die Welt aus einer religiösen Perspektive zu betrachten, zog folgende Alternative vor:

A'Tuin kroch (oder lief?) vom Geburtsort zur Paarungszeit, wie alle Sterne am Himmel, die natürlich ebenfalls von Himmelschildkröten getragen wurden. Dort stand ihm - oder ihr - eine kurze und leidenschaftliche Paarung bevor, die erste und letzte in seinem (ihrem) Leben, und das Ergebnis diese feurigen Vereinigung bestand in neuen Schildkröten, denen das Schicksal neue Welten auf den Rücken legte. Man sprach in diesem Zusammenhang von der sogenannten Urknall-Hypothese.

An diesem ereignisreichen Abend beschloß ein junger Spezialist für kosmische Schildkröten - ein Mitglied der Kriechen/Laufen-Fraktion -, sein neues Teleskop zu testen, in der Hoffnung, die genaue Albedo vom rechten Auge Groß-A'Tuins festzustellen. Als er während seiner Experimente mittwärts blickte, sah er Rauch über der ältesten Scheibenweltstadt.

Später in der Nacht vertiefte er sich so sehr in seine Studien, daß er den Qualm völlig vergaß. Trotzdem war er der erste unbeteiligte Beobachter, der ihn bemerkte.

Es gab noch andere ...

Die Farben der Magie

Feuer loderte in der Zwillingstadt Ankh-Morpork. Als es das Viertel der Zauberer erreichte, flackerte es blau und grün; hier und dort stoben sogar Funken in der achten Farbe Oktarin. Einige besonders kühne Flammen erreichten die Bottiche und Ölfässer an der Kaufmannsstraße, woraufhin Explosionen krachten und prasselnde Fontänen entstanden. In den Gassen der Parfümmischer gewann der beißende Rauch einen süßlichen Duft. Wo die Glut hungrig durch Lagerkammern von Arzneimeistern und Drogisten knisterte und dabei seltene getrocknete Kräuter verschlang, verloren Menschen den Verstand und sprachen zu Gott.

Inzwischen brannte die ganze Innenstadt von Morpork. Die reicheren und ehrenwerteren Bürger von Ankh auf der anderen Seite des Flusses reagierten ausgesprochen tapfer und mutig auf diese bedrohliche Situation, indem sie in fieberhafter Eile die Brücken zerstörten. Aber die Schiffe an den Morpork-Docks - ihre Ladung bestand aus Korn, Baumwolle und Holz, und hinzu kam ein Anstrich aus Teer - standen bereits lichterloh in Flammen. Ihre Vertäuerung verwandelte sich in Asche, und daraufhin trieben sie mit der Ebbe fort, entzündeten Villen und Lauben am Ufer und glitten wie langsam ertrinkende Glühwürmchen zum Meer.

Funken segelten in der Brise und landeten weit entfernt in abgelegenen Gärten und trockenen Hinterhöfen.

Der Rauch des fröhlichen Feuers stieg meilenweit hoch und bildete eine vom Wind zerfaserte Säule, die man auf der ganzen Scheibenwelt sehen konnte.

Knapp zwei Wegstunden entfernt standen zwei Gestalten auf einer kühlen dunklen Hügelkuppe und beobachteten den Obelisk aus Qualm mit beträchtlichem Interesse.

Der größere Mann knabberte an einem Hähnchenschenkel und stützte sich auf sein Schwert, dessen Länge an die Größe eines durchschnittlichen Menschen heranreichte. Eine Aura wachsamer Intelligenz umgab ihn - andernfalls hätte man ihn vielleicht für einen Barbaren aus der mittwärtigen Wildnis gehalten.

Sein Gefährte war wesentlich kleiner und von Kopf bis Fuß in einen braunen Umhang gehüllt. Derzeit steht er völlig still, aber später werden wir sehen, daß er sich mit der leichtfüßigen Eleganz einer Katze bewegte.

Während der letzten zwanzig Minuten hatten die beiden Männer kaum ein Wort gewechselt - abgesehen von einer kurzen Diskussion, die ohne schlüssiges Ergebnis blieb und bei der es um die Frage ging, ob eine besonders eindrucksvolle Explosion auf das zentrale Öllager oder die magische Werkstatt des Hexenmeisters Keribel zurückging.

Ein riesiger Haufen Geld hing davon ab.

Der Hüne leckte die letzten Fleischreste vom Knochen, warf ihn ins Gras und lächelte kummervoll.

"Schade um die kleinen Gassen", sagte er. "Sie gefielen mir."

"Und die Schatzkammern", murmelte der Kleine.

Nachdenklich fügte er hinzu: "Ob Diamanten brennen? Man sagt, sie bestehen aus Kohle."

Der größere Mann ging nicht darauf ein. "Und dann das Gold. Jetzt schmilzt es und fließt durch den Rinnstein. Und der Wein. Kocht in den Fässern."

"Es gab Ratten in der Stadt", erinnerte sich sein brauner Begleiter laut. "Ziemlich viele sogar."

"Ratten, ja. Läßt sich nicht leugnen."

"Und der Gestank. Im Hochsommer hielt man's dort nicht aus."

"Zugegeben. Trotzdem wird einem irgendwie, äh, anders ums Herz. Ich meine ..."

Der Hüne brachte den Satz nicht zu Ende, aber kurz darauf erhellte sich seine Miene. "Wir schulden dem alten Fredor vom Scharlachroten Blutsauger acht Silberlinge", sagte er.

Der kleine Mann nickte.

Sie schwiegen, während mehrere Explosionen eine rote Furche durch ein bis dahin dunkles Viertel der ScheibenweltMetropole brannten. Dann verlagerte der Große das Gewicht von einem Bein aufs andere.

"Schleicher?"

"Ja?"

"Wer mag dafür verantwortlich sein?"

Der kleine Schwertkämpfer namens Schleicher gab keine Antwort. Er spähte durchs rötliche Zwielight, und sein Blick galt der Straße. Nur wenige Reisende waren aus jener Richtung gekommen, denn das Deosil-Tor gehörte zu den ersten Pforten, die in einer Wolke aus glühender Asche einstürzten.

Doch jetzt näherten sich zwei Personen. Schleichers Augen hatten sich längst daran gewöhnt, im Halbdunkel ebensogut zu sehen wie am hellichten Tag, und sie erkannten zwei Reiter, denen ein kleines Tier folgte. Zweifellos handelte sich um reiche Kaufleute, die zumindest mit einem Teil ihres Besitzes geflohen waren. Schleicher richtete entsprechende Worte an den Hünen, der leise seufzte.

"Nun, eigentlich sind wir keine Wegelagerer", erwiderte der Barbar. "Aber eins steht fest: Die Zeiten sind hart, und heute nacht erwarten uns bestimmt keine weichen Betten."

Er schloß die Hand fester um das Heft des Schwerts. Als der erste Reiter herankam, trat er auf die Straße, hob die Hand und trug einen Gesichtsausdruck zur Schau, der sowohl beruhigend als auch drohend wirken sollte.

"Entschuldige bitte, Herr", begann er.

Der Reiter zügelte sein Pferd und schob die Kapuze zurück, woraufhin der Hüne eine Miene sah, in der sich mehrere leichte Verbrennungen und die Reste eines versengten Barts zeigten.

"Hau ab!" knurrte der Reiter. "Du bist Bravd der Mittländer¹, nicht wahr?"

Bravd spürte, daß man ihm die Initiative gestohlen hatte.

"Geh mir aus dem Weg, hast du verstanden?" fuhr der Fremde fort. "Ich habe jetzt keine Zeit für dich, kapiert?"

Er sah sich um und fügte hinzu: "Das gilt auch für deinen verlausten Gefährten, der die Schatten liebt - wo immer er sich jetzt versteckt."

Schleicher näherte sich dem Pferd und musterte die recht mitgenommen wirkende Gestalt.

¹ An dieser Stelle sollte vielleicht näher auf Struktur und Kosmologie der Scheibenwelt eingegangen werden.

Die beiden Hauptrichtungen heißen mittwärts und randwärts. Aber da sich die Scheibenwelt auch um ihre eigene Achse dreht, und zwar einmal in achthundert Tagen - nach Reforgul von Krull dient die Rotation dazu, das Gewicht gleichmäßig auf die vier Elefanten zu verteilen -, existieren noch zwei Nebenrichtungen: drehwärts und entgegengesetzt.

Die kleine Sonne bewegt sich in einer festen Umlaufbahn, woraus folgt, daß es auf der Scheibenwelt nicht vier, sondern acht Jahreszeiten gibt. Die Sommer beginnen, wenn die Sonne am nächsten Punkt des Rands auf- und untergeht, und Winter herrscht dann, wenn sie während ihrer täglichen Bahn eine um neunzig Grad davon versetzte Stelle berührt.

Woraus folgt: In den Ländern am Runden Meer beginnt das Jahr aufgrund eines seltsamen Zufalls in der Silvesternacht, worauf der Primäre Frühling folgt, der in den ersten Mittsommer übergeht (am Vorabend der Geringen Götter). Dann kommt der Primäre Herbst, der nach genau einem halben Scheibenweltjahr die Zitterzeit einleitet, den Winter Secundus (auch Spindelwinter genannt, weil dabei die Sonne in Drehrichtung aufgeht).

Daran schließt sich Frühling Secundus an, der schon nach kurzer Zeit dem Zweiten Sommer weichen muß. Die Allesfalb-Nacht markiert das Ende des Dreivierteljahrs - angeblich die einzige Nacht, in der Hexen und Zauberer im Bett bleiben. Wenn Blätter fallen und des Morgens Rauhref glänzt, dauert es nicht mehr lange bis zum Rückspindelwinter, der das Jahresende und gleichzeitig einen Neubeginn ankündigt.

Da die Mitte nie viel Wärme von der Sonne empfängt, bleibt das dortige Land im Dauerfrost erstarrt. Am Rand hingegen findet man viele sonnige Inseln mit mildem Klima.

Die Woche der Scheibenwelt besteht natürlich aus acht Tagen, und das Spektrum enthält acht Farben. Die Zahl acht hat hier große okkulte Bedeutung und darf von einem Zauberer nie laut ausgesprochen werden.

Warum sich alles auf genau diese Weise verhält, ist nicht ganz klar. Es erklärt jedoch, warum man die Götter der Scheibenwelt nicht so sehr anbetet, sondern eher verflucht.

"He, du bist der Zauberer Rincewind, nicht wahr?" fragte er in einem erfreuten Tonfall, während er sich gleichzeitig die Worte des Magiers einprägte, um später vergnügliche Rache dafür zu nehmen. "Die Stimme klingt vertraut."

Bravd spuckte und schob das Schwert in die Scheide. Es lohnte nur selten, sich auf einen Kampf mit Zauberern einzulassen - in ihrem Besitz gab es fast nie wertvolle Gegenstände.

"Für einen Gossenzauberer riskiert er eine ziemlich dicke Lippe", brummte er.

"Ihr versteht mich nicht", erwiderte Rincewind erschöpft, "ich habe solche Angst vor euch, daß sich mein Rückgrat in Brei verwandelt. Allerdings leide ich derzeit an einer Überdosis des Entsetzens. Ich meine, wenn ich mich davon erholt habe, habe ich bestimmt Gelegenheit, mich angemessen vor euch zu fürchten."

Schleicher deutete zur brennenden Stadt.

"Kommst du aus dem Feuer?" erkundigte er sich.

Der Zauberer hob eine rote, von einigen Brandblasen gezierte Hand zu den Augen. "Ich bin dort gewesen, als es begann. Seht ihr ihn?" Er nickte zur Straße hinüber. Sein Begleiter war noch immer damit beschäftigt, sich zu nähern; er hatte eine besondere Methode des Reitens entwickelt, die es von ihm verlangte, in Abständen von einigen Sekunden aus dem Sattel zu fallen.

"Nun?" fragte Schleicher.

"Er ist für die Flammen verantwortlich", sagte Rincewind schlicht.

Bravd und Schleicher beobachteten den Mann. Er hüpfte nun über den Weg, mit einem Fuß im Steigbügel.

"Ein Brandstifter, wie?" knurrte Bravd schließlich.

"Nein", widersprach Rincewind, "nicht unbedingt. Ich möchte mich folgendermaßen ausdrücken: Wenn vollständiges, absolutes Chaos in Form von Blitzen kommt, so steht er während eines Gewitters auf der Kuppe eines hohen Hügels, trägt dabei eine Kupferrüstung und ruft: >Zur Hölle mit allen Göttern!< Habt ihr was zu essen?"

"Leckere Hähnchen", sagte Schleicher. "Für eine Geschichte."

"Wie heißt er?" fragte Bravd, der dazu neigte, bei Gesprächen den verbalen Anschluß zu verlieren.

"Zweiblum."

"Zweiblum?" wiederholte der Barbar. "Ein seltsamer Name."

"Ja." Rincewind stieg ab. "Und das ist noch längst nicht alles. Hähnchen, wie?"

"Scharf gewürzt", sagte Schleicher. "Und knusprig gebraten."

Gebraten, dachte Rincewind und stöhnte leise. Dieses Wort weckte höchst unangenehme Erinnerungen in ihm.

"Da fällt mir ein..." Schleicher schnippte mit den Fingern.

"Vor etwa einer halben Stunde kam es zu einer besonders großen Explosion..."

"Damit verabschiedete sich das zentrale Öllager."

Rincewind schnitt eine Grimasse, als er sich an den brennenden Regen erinnerte.

Schleicher drehte sich um, sah seinen Gefährten an und lächelte erwartungsvoll. Bravd brummte leise vor sich hin und gab ihm eine Münze. Einige Sekunden später ertönte ein kurzer Schrei von der Straße; Rincewind blickte nicht von seinem Hähnchenschenkel auf.

"Es gibt viele Dinge, die er nicht kann, und dazu gehört auch das Reiten", sagte er. Dann ballte sein Gedächtnis die Faust und rammte sie in die Magengruben des Gewissens.

Rincewind ächzte leise, wirbelte herum und stürmte davon.

Als er zurückkehrte, lag der schlaffe Leib Zweiblums auf seiner Schulter. Der Mann - das Wesen - war klein und dürr, trug eine seltsame Kniehose und ein buntes Hemd. Die Farben seiner Kleidung bildeten einen so grellen Kontrast zueinander, daß Schleichers empfindsame Augen selbst im Zwielflicht Anstoß daran nahmen.

"Offenbar sind keine Knochen gebrochen", sagte Rincewind. Er atmete schwer. Bravd zwinkerte Schleicher zu und trat dann an jenes Etwas heran, in dem sie zunächst eine Art Lasttier sahen.

"Haltet euch davon fern!" Rincewind untersuchte noch immer den bewußtlosen Zweiblum. "Eine große Macht schützt es, glaubt mir."

"Ein Zauber?" fragte Schleicher und ging in die Hocke.

"Nei-ein. Aber eine Art Magie. Glaube ich jedenfalls. Allerdings nicht die übliche Sorte. Ich meine, es kann Gold in Kupfer verwandeln, obwohl es Gold bleibt. Es macht Männer reich, indem es ihr Eigentum zerstört. Es erlaubt den Schwachen, unerschrocken unter Dieben zu wandeln. Es marschiert durch die dicksten Türen, um streng bewachte Schätze zu erreichen. Mich hat es versklavt, und deshalb bleibt mir gar nichts anderes übrig, als diesem Wahnsinnigen zu folgen und ihn vor allem Übel zu bewahren. Es ist stärker als du, Bravd. Ich glaube, es ist sogar schlauer und hinterlistiger als du, Schleicher."

"Und wie heißt diese mächtige Magie?"

Rincewind hob die Schultern. "In unserer Sprache nennt man sie Widerhallendes-Geräusch-wie-von-unterirdischen-Geistern. Habt ihr auch Wein?"

"Nun, ich bin nicht ohne Geschick, soweit es Magie betrifft", sagte Schleicher. "Im letzten Jahr habe ich, mit Hilfe meines Gefährten, den mächtigen Erzmagus von Ymitury um seinen Stab, den Gürtel mit Mondjuwelen und sein Leben gebracht - etwa in dieser Reihenfolge. Ich fürchte nicht das Widerhallende-Geräusch-wie-von-unterirdischen-Geistern, aber du hast mein Interesse geweckt. Darf ich dich bitten, deine Schilderungen fortzusetzen?"

Bravd betrachtete das Etwas auf der Straße. Es war jetzt näher, und seine Konturen zeichneten sich im dämmrigen Morgengrauen deutlicher ab. Sonderbarerweise sah das Ding aus wie ...

"Eine Truhe mit Beinen?" brachte der Barbar hervor.

"Ich erzähle euch mehr davon", bot sich Rincewind an.

"Vorausgesetzt, ihr gebt mir Wein."

Unten im Tal donnerte und zischte es. Jemand, der vernünftiger war als die meisten anderen Bürger der Stadt, hatte den Befehl gegeben, die großen Schleusentore dort zu schließen, wo der breite Ankhstrom aus der Zwillingstadt floß - daraufhin trat er über die Ufer und erreichte schon nach kurzer Zeit die vom Feuer heimgesuchten Straßen. Aus dem Kontinent der Flammen wurden einige Inseln, die rasch schrumpften, als die dunkle Flut höher stieg. Dampf gesellte sich Rauch und Qualm über der Stadt hinzu und verschlang das Licht der Sterne. Schleicher verglich die Form der Wolke mit der eines riesigen Pilzes.

Die Zwillingstadt des stolzen Ankh und schäbigen Morpork - keine andere Stadt in Raum und Zeit kann es mit ihr aufnehmen - hat in ihrer langen und recht bewegten Vergangenheit viele Katastrophen überstanden, um anschließend wieder aufzublühen. Das Feuer und die Flut, die alles zerstörte, was nicht dem Feuer zum Opfer fiel (sie erweiterte die Probleme der Überlebenden um einige sehr lästige Bereiche), bedeuteten keineswegs das Ende der Metropole. In diesem Zusammenhang handelte es sich eher um ein Satzzeichen, um ein kohleartiges Komma oder ein feuriges Semikolon in einer Geschichte mit vielen weiteren Kapiteln.

Einige Tage vor dem Brand kam ein Schiff mit der Dämmerungsflut über den Ankh, steuerte wie viele andere das Morpork-Ufer an und erreichte schließlich das Labyrinth aus Docks und Kais. Die Fracht bestand aus rosaroten Perlen, Milchnüssen, Bimsstein, einigen offiziellen Briefen für den Patrizier von Ankh - und einem Mann.

Dieser Mann weckte die Aufmerksamkeit des Blinden Hugo, eines Bettlers, der schon früh am Perlendock arbeitete.

Er gab dem Rheumatischen Wa einen Stoß in die Rippen und zeigte in die entsprechende Richtung.

Der Fremde wartete nun auf der Anlegestelle und beobachtete einige schnaufende Seeleute, die eine große, mit Messingbeschlägen versehene Truhe über die Laufplanke trugen. Neben ihm stand ein anderer Mann, offensichtlich der Kapitän. Die unterschwellige Erregung der Matrosen ... Die Nerven des Blinden Hugo vibrierten selbst dann, wenn sie fünfzig Schritte entfernt die Anwesenheit einer kleinen Menge von unreinem Gold spürten, und jetzt übermittelten sie dem

Gehirn eine unüberhörbare Botschaft: Die Seeleute erwarteten unmittelbar bevorstehenden Reichtum.

Und tatsächlich: Als die Truhe auf dem Kopfsteinpflaster stand, öffnete der Fremde einen Beutel, und daraufhin blitzte eine Münze. Mehrere Münzen. Aus Gold. Der Blinde Hugo zitterte wie eine Wünschelrute, die nahes Wasser spürt, und er pfiff leise durch die Zähne. Dann stieß er Wa noch einmal in die Rippen und schickte ihn durch eine benachbarte Gasse ins Herz der Stadt.

Als der Kapitän an Bord seines Schiffes zurückkehrte und einen verwirrten Fremden auf dem Kai zurückließ, griff der Blinde Hugo nach seinem Bettelnapf, überquerte die Straße und grinste einschmeichelnd. Der Reisende schien ihn zu bemerken und tastete nach seinem Beutel.

"Ich wünsche dir einen guten Tag, Herr", begann der Blinde Hugo und starrte in ein Gesicht mit vier Augen. Er wandte sich zur Flucht.

"!" sagte der Fremde und hielt ihn am Arm fest. Hugo hörte das Lachen der Seeleute, die an der Reling des Schiffes standen, und gleichzeitig nahmen seine spezialisierten Sinne die Nähe von viel Geld wahr. Er erstarrte. Der Reisende ließ ihn los, zog ein kleines Buch hinter seinem Gürtel hervor und blätterte eilig darin. "Hallo", sagte er nach einer Weile.

"Was?" erwiderte Hugo. Der Mann sah ihn groß an.

"Hallo?" wiederholte er etwas lauter als notwendig. Er sprach mit so sorgfältiger Artikulation, daß Hugo hörte, wie die Vokale ihren Platz einnahmen.

"Selber hallo", antwortete er. Der Fremde lächelte, schob erneut die Hand in den Beutel und zog eine große Goldmünze daraus hervor - sie war sogar noch größer als eine ankhianische Krone im Wert von achttausend Dollar. Das Muster darauf sah der Blinde Hugo nun zum erstenmal, aber es fiel ihm ganz und gar nicht schwer, die Sprache der Münze zu verstehen. Mein gegenwärtiger Besitzer braucht Beistand und Hilfe, sagte sie. Du solltest ihm beides gewähren. Dann können wir fortgehen und uns irgendwo amüsieren.

Geringfügige Veränderungen in der Haltung des Bettlers sorgten dafür, daß sich der Fremde entspannte. Erneut warf er einen Blick in das kleine Buch.

"Ich möchte zu einem Hotel, Taverne, Pension, Gasthaus, Hospiz, Herberge, Karawanserei", sagte er.

"Was, alles auf einmal?" entfuhr es Hugo verblüfft.

"?" entgegnete der Mann.

Hugo stellte fest, daß einige Marktweiber, Muscheltaucher und freiberufliche Gaffer interessiert zusahen.

"Nun, ich kenne eine gute Taverne. Genügt das?" Er schauderte bei der Vorstellung, daß die Goldmünze aus seinem Leben entkam. Hugo wollte sie in jedem Fall behalten, auch wenn Ymor den Rest beschlagnahmte. Und die Truhe, die den größten Teil des Gepäcks darzustellen schien ... Sie erweckte den Eindruck, mit Gold gefüllt zu sein.

Der Vieräugige blickte in sein Buch.

"Ich möchte zu einem Hotel, Ruhestätte, Taverne ..."

"Ja, schon gut", unterbrach Hugo den Fremden hastig.

"Komm!" Er hob eins der Bündel auf und ging mit langen Schritten über den Kai. Der Reisende zögerte kurz und folgte ihm dann.

Ein bestimmter Gedanke zog durch die Aufregung hinter der Stirn des Bettlers. Hugo hielt es für einen ausgesprochenen Glücksfall, daß er den Fremden einfach so zur Gebrochenen Trommel bringen konnte - Ymor würde ihn gewiß dafür belohnen. Andererseits:

Sein neuer Bekannter wirkte recht freundlich, aber irgend etwas an ihm bereitete Hugo Unbehagen. Er überlegte angestrengt, fand jedoch keine Erklärung dafür. Es ging dabei nicht um die beiden zusätzlichen Augen, so seltsam sie auch sein mochten. Nein, es gab einen anderen Grund. Vorsichtig blickte er zurück.

Der kleine Mann schlenderte hinter ihm über die Straße und beobachtete seine Umgebung mit gebanntem Interesse.

Dann sah Hugo etwas, das ihn erschauern ließ.

Die große Holztruhe, die bis eben auf dem Kopfsteinpflaster gestanden hatte, folgte ihrem Herrn und neigte sich dabei von einer Seite zur anderen. Hugo bückte sich ganz langsam - um zu vermeiden, daß ihm eine plötzliche Bewegung die Kontrolle über seine Knie raubte - und spähte unter die Kiste.

Viele kleine Beine ragten nun aus ihr hervor.

Behutsam drehte sich der Blinde Hugo um und setzte den Weg vorsichtig zur Gebrochenen Trommel fort.

"Seltsam", sagte Ymor.

"Er hatte eine große Holztruhe", fügte der Rheumatische Wa hinzu.

"Wahrscheinlich ist er Kaufmann - oder Spion." Ymor löste ein Stück Fleisch vom Schnitzel in seiner Hand und warf es hoch. Es hatte noch nicht den Zenit der Flugbahn erreicht, als aus einer finsternen Ecke des Raums ein Schatten heransauerte und nach dem Brocken schnappte.

"Ein Kaufmann oder Spion", wiederholte Ymor. "Ein Spion wäre mir lieber. Spione bezahlen gleich zweimal - weil man für ihre Entlarvung eine Belohnung bekommt. Was meinst du, Withel?"

Der zweitgrößte Dieb von Ankh-Morpork saß Ymor gegenüber, hatte das eine Auge halb geschlossen und hob die Schultern.

"Ich habe den Kahn überprüft", erwiderte er, "ein freies Handelsschiff, das gelegentlich die Braunen Inseln anläuft.

Die Leute dort sind Wilde und haben keine Ahnung von Spionen. Und Kaufleute stecken sie vermutlich in den Kochtopf."

"Eigentlich sah er eher wie ein Händler aus", warf Wa ein.

"Abgesehen davon, daß er nicht dick ist."

Flügel knisterten am Fenster. Ymor stemmte sich hoch, durchquerte das Zimmer und kehrte mit einem großen Raben zurück. Nachdem er die Nachrichtenkapsel vom Bein gelöst hatte, flog der Vogel zu seinen Artgenossen, die zwischen den Dachsparren hockten. Withel sah dem Tier skeptisch nach. Ymors Raben standen in dem Ruf, ihrem Herrn treu ergeben zu sein, und seine eigenen Erfahrungen bestätigten das: Withels Versuch, sich zum größten Dieb von Ankh-Morpork zu befördern, hatten der rechten Hand Ymors das linke Auge gekostet. Aber wenigstens nicht das Leben. Ymor warf einem Mann nie seinen Ehrgeiz vor.

"BI ", sagte der Meisterdieb, legte die kleine Phiole beiseite und entrollte den Zettel.

"Gorin die Katze", sagte Withel automatisch. "Im Glockenturm des Tempels der Geringen Götter postiert."

"Er schreibt, daß Hugo den Fremden zur Gebrochenen Trommel gebracht hat. Nun, das sind gute Neuigkeiten.

Breitmann ist ein - Freund von uns, nicht wahr?"

"Ja", brummte Withel, "solange für ihn was dabei herauspringt."

"Offenbar gehörte heute auch dein Mann Gorin zu seinen Kunden", sagte Ymor wie beiläufig. "Wenn ich sein Gekrakel richtig entziffere, berichtet er hier von einer Truhe mit Beinen." Er musterte Withel über den Zettel hinweg.

Der zweitgrößte Dieb wandte den Blick ab. "Ich werde ihn dafür zur Rechenschaft ziehen", versprach er leise. Wa sah, wie sich der ganz in Schwarz gekleidete Withel zurücklehnte und dabei so harmlos wirkte wie ein Randland-Puma, der sich auf einem Dschungelast zum Sprung duckt. Er gelangte zu dem Schluß, daß Gorin bald eine Reise zu den vielen Gottheiten in den multiplen Dimensionen des Jenseits bevorstand. Und er schuldet mir noch drei Kupfermünzen! dachte er.

Ymor zerknüllte den Zettel und warf ihn fort. "Wir sollten der Trommel später einen Besuch abstatten. Vielleicht probieren wir das Bier, das dein Mann so gern trinkt."

Withel antwortete nicht. Ymors rechte Hand zu sein... Es war so, als werde man mit parfümierten Schnürsenkeln langsam zu Tode geprügelt.

Die Zwillingstadt Ankh-Morpork, urbanes Zentrum am Runden Meer, war die Heimat von vielen Banden, Verbrechergilden, Syndikaten und ähnlichen Organisationen - einer der Gründe für ihren Reichtum. Die ärmeren Bürger auf der entgegengesetzten Seite des Flusses, in Morporks

Irrgarten aus kleinen Gassen und dunklen Nebenstraßen, verdienten sich etwas zu ihrem geringen Einkommen hinzu, indem sie kleine Aufgaben für die rivalisierenden Banden wahrnahmen. Als Hugo und Zweiblum den Hof der Gebrochenen Trommel erreichten, wußten die Anführer der wichtigsten kriminellen Vereinigungen, daß sich jemand in der Stadt befand, der viel Gold besaß. Die Berichte der aufmerksamsten Spione enthielten Einzelheiten über ein Buch, das dem Fremden mitteilte, was er sagen sollte, und über eine Truhe, die sich von ganz allein bewegte. Diese Hinweise hielt man für absurd: Kein Zauberer, der solche Magie beschwören konnte, wagte sich näher als eine Meile an die Morpork-Docks heran.

Die meisten Bewohner der Stadt standen entweder gerade auf oder gingen zu Bett, und deshalb hatten nur wenige Personen Gelegenheit zu der Beobachtung, wie Zweiblum die Treppe der Gebrochenen Trommel herabkam. Als die Truhe hinter ihm erschien und selbstbewußt über die Stufen wankte, starrten die wenigen Gäste an den Holztischen argwöhnisch in ihre Becher und Krüge.

Breitmann trieb gerade den kleinen Troll an, der die Theke putzte, als das Trio an ihm vorbeimarschierte. "Lieber Himmel, was ist das denn?" platzte es aus ihm heraus.

"Acht einfach nicht darauf!" zischte Hugo. Zweiblum blätterte schon wieder in seinem Buch.

"Was tut er da?" fragte Breitmann und stemmte die Arme in die Hüften.

"Es legt ihm Worte in den Mund", murmelte Hugo.

"Klingt lächerlich, ich weiß."

"Wie kann ein Buch jemandem Worte in den Mund legen?"

"Ich möchte eine Unterkunft, Zimmer, Quartier, Vollpension, sind die Räume sauber, ein Zimmer mit gutem Ausblick, was kostet eine Übernachtung", sagte Zweiblum in einem Atemzug.

Breitmann sah Hugo an. Der Bettler hob die Schultern.

"Er hat viel Geld", meinte er.

"Na schön. Drei Kupfermünzen. Und das Ding kommt in den Stall."

"?" erwiderte der Fremde. Breitmann hob drei rote Finger, und daraufhin nickte der Vieräugige. Er griff in seinen Beutel, holte drei große Goldmünzen hervor und drückte sie Breitmann in die Hand.

Der Wirt starrte auf sie hinab - sie waren etwa viermal so viel wert wie die Gebrochene Trommel, Personal inklusive.

Er richtete den Blick auf Hugo, der erneut die Schultern hob.

Dann sah er den Fremden an und schluckte.

"Ja", sagte er mit unnatürlich hoher Stimme, "und dann natürlich die Mahlzeiten. Äh. Verstehst du? Essen. Du hast doch sicher Hunger, wie?" Er vollführte entsprechende Gesten.

"Assen?" wiederholte der kleine Mann.

"Ja." Breitmann begann zu schwitzen. "An deiner Stelle würde ich in dem kleinen Buch nachsehen."

Der Fremde öffnete es und strich mit dem Zeigefinger über eine Seite.

Breitmann las nicht sehr häufig, weil es ihm zuviel Mühe bereitete, aber jetzt beugte er sich vor und versuchte, die Schriftzeichen in dem Buch zu entziffern. Es gelang ihm nicht.

"Ähssen", sagte der Reisende. "Ja. Schnitzel, Gulasch, Kotelett, Eintopf, Ragout, Frikassee, Hackfleisch, Auflauf, Knödel, Pudding, Fruchteis, Haferschleim, Würstchen, ich möchte kein Würstchen, Bohnen, ohne Bohnen, Beilagen, Grütze, Marmelade. Geflügelinnereien." Er hob den Kopf und strahlte.

"Das alles?" fragte Breitmann unsicher.

"Es ist nur seine Ausdrucksweise", sagte Hugo. "So spricht er eben. Frag mich jetzt bloß nicht nach dem Grund."

Die Blicke aller Augen im Zimmer waren auf den Fremden gerichtet - bis auf zwei, die dem Zauberer Rincewind gehörten. Er saß in der dunkelsten Ecke und nippte an einem kleinen, halb gefüllten Krug Bier.

Seine Aufmerksamkeit galt der Truhe.

Beobachten Sie Rincewind.

Sehen Sie sich ihn genau an: dürr wie die meisten Zauberer, gekleidet in einen dunkelroten, mit stumpfen Pailletten besetzten Umhang, die abgewetzten Stickmuster mystischen Symbolen nachgebildet. Auf den ersten Blick betrachtet, wirkte er wie ein einfacher magischer Lehrling, der seinen Meister aus Trotz, Langweile und einer hartnäckigen Neigung zur Heterosexualität verlassen hatte.

Aber am Hals trug er eine Kette mit dem bronzenen Oktagon, das ihn als Absolventen der Unsichtbaren Universität auswies - jenes Lehrinstituts für Magie, dessen in Raum und Zeit transzendenter Campus nie genau Hier oder Dort ist. Wer die Ausbildung beendete, nahm zumindest den akademischen Grad eines Magus ein, aber Rincewind hatte die Universität nach einem unglücklichen Zwischenfall mit nur einem Zauberspruch verlassen. Derzeit verdiente er sich seinen Lebensunterhalt mehr schlecht als recht, indem er sein Sprachtalent nutzte. Aus prinzipiellen Gründen hielt er nichts von geregelter oder gar anstrengender Arbeit, aber er zeichnete sich durch eine hintergründige Schläue aus, die viele seiner Bekannten an ein gerissenes Nagetier erinnerte.

Außerdem: Er erkannte intelligentes Birnbaumholz auf den ersten Blick. Jetzt sah er es und konnte es kaum fassen.

Wenn sich ein Erzmagus große Mühe gab und viel Geduld aufbrachte, so gelang es ihm vielleicht, irgendwann einen kleinen Stab aus dem Holz des intelligenten Birnbaums zu bekommen. Solche Pflanzen gediehen nur an den Orten alter Magie. In allen Städten am Run- den Meer gab es wahrscheinlich nicht mehr als zwei solche Zauberstäbe. Eine große Truhe aus diesem Material... Rincewind begann zu rechnen, aber schon nach wenigen Sekunden bekamen die Zahlen zu viele Stellen. Eins stand fest: Selbst wenn die Kiste bis zum Rand mit Sternopalen, Goldbarren und anderen Schätzen gefüllt war - ihr Wert übertraf den Inhalt um ein Vielfaches. In der Schläfe des Zauberers pulsierte eine Ader.

Er stand auf und schlenderte zu dem Trio hinüber. "Kann ich irgendwie behilflich sein?" fragte er. "Verschwinde, Rincewind!" knurrte Breitmann. "Ich dachte nur, es sei vielleicht angebracht, in seiner Muttersprache mit ihm zu reden", erwiderte der Zauberer sanft.

"Er kommt auch so ganz gut zurecht", sagte der Wirt, wich jedoch einige Schritte zurück.

Rincewind sah den Fremden an, lächelte höflich und formulierte einige Worte auf Chimärianisch. Er war stolz darauf, diese Sprache fließend zu beherrschen, doch der Vieräugige starrte ihn nur groß an.

"Das klappt nicht", meinte Hugo klug. "Er braucht das Buch.

Es teilt ihm mit, was er sagen soll. Magie."

Rincewind versuchte es mit Hochborograwianisch, Wangelmescht, Sumtri und sogar Schwarz-Oroogu, einer Sprache ohne Substantive und mit nur einem Adjektiv, das obszön klingt. Jedesmal bestand die Reaktion aus freundlichem Unverständnis. Verzweifelt spielte der Zauberer seinen letzten linguistischen Trumpf aus: primitives Trob. Daraufhin zeigte sich ein erfreutes Grinsen im Gesicht des Fremden.

"Endlich!" entfuhr es ihm. "Das ist wirklich erstaunlich, werter Herr!" (Die wörtliche Übersetzung des letzten TrobWortes lautete: >eine Sache, die nur einmal während der nutzbaren Existenz eines Kanus geschieht, das von Axt und Feuer mit sorgfältigem Fleiß aus dem Stamm des höchsten Diamantholzbaums geschnitzt wurde, der im bekannten Diamantholzwald an den unteren Hängen des Berges Awayawa wuchs. Heim der Feuergötter, wie es heißt. "

"Worüber hat er so lange gesprochen?" erkundigte sich Breitmann mißtrauisch.

"Was hat der Wirt gesagt?" fragte der kleine Mann.

Rincewind schluckte. "Breitmann... Bitte gib uns zwei Krüge von deinem besten Bier."

"Du verstehst ihn?"

"Oh, natürlich."

"Sag ihm, äh, daß er sehr willkommen ist. Das Frühstück kostet eine Goldmünze." Einige Sekunden lang deutete Breitmanns Gesichtsausdruck darauf hin, daß in ihm ein heftiger innerer

Kampf stattfand, und schließlich fügte er in einem akuten Anfall von Großzügigkeit hinzu: "Damit ist auch deins bezahlt."

"Fremder", begann Rincewind ruhig, "wenn du hierbleibst, wird man dich noch in dieser Nacht erstechen oder vergiften. Lächle auch weiterhin, denn sonst ereilt mich ein ähnliches Schicksal."

"Oh, ich bitte dich", erwiderte der Reisende und sah sich um. "Dies ist doch ein reizendes Plätzchen. Eine echte morporkianische Taverne. Weißt du, ich habe viel davon gehört. Das alte Holz schafft eine sehr angenehme Atmosphäre. Und dann der günstige Preis ..."

Rincewind ließ den Blick rasch durch den Schankraum schweifen und rechnete fast damit, daß ihn ein magisches Leck im Zaubererviertel auf der gegenüberliegenden Seite des Flusses an einen anderen Ort versetzt hatte. Doch das schien nicht der Fall zu sein. Er befand sich noch immer in der Gebrochenen Trommel: die Wände fleckig vom Rauch, altes Stroh und zahlreiche Käfer auf dem Boden. Das bitter schmeckende Bier wurde hier nicht etwa verkauft, sondern nur verliehen. Er trachtete danach, diesen allgemeinen Eindruck mit Worten wie >malerisch< oder >idyllisch< in Verbindung zu bringen, beziehungsweise mit dem geeigneten Trob-Äquivalent: >jene angenehm absonderliche Struktur, wie man sie in den Korallenhäusern der sich von Schwämmen ernährenden Pygmäen im Bereich der OrohaiHalbinsel findet.<

Rincewinds Phantasie gab erschöpft auf. "Ich heiße Zweiblum", sagte der Fremde und streckte die Hand aus.

Instinktiv hielten die drei anderen Männer nach einer Münze darin Ausschau.

"Sehr erfreut", entgegnete der Zauberer. "Ich bin Rincewind. Hör mal, ich hab's eben ernst gemeint. Hier ist es sehr gefährlich."

"Um so besser! Einen derartigen Ort habe ich gesucht!"

"Wie bitte?"

"Was enthalten die Krüge?"

"Oh, Bier. Danke, Breitmann. Ja, Bier. Du weißt schon. Bier."

"Aha, das traditionelle Getränk. Ein kleines Goldstück dürfte als Bezahlung genügen, oder? Ich möchte niemanden vor den Kopf stoßen."

Zweiblum holte eine Münze hervor.

"Arrgh", krächzte Rincewind. "Ich meine: Niemand wird sich beleidigt fühlen. Da bin ich ganz sicher."

"Gut. Eben hast du darauf hingewiesen, hier sei es gefährlich. Soll das heißen, daß oft Helden und Abenteurer hierherkommen?"

Rincewind dachte darüber nach. "Ja?" brachte er hervor.

"Ausgezeichnet. Ich würde gern einige kennenlernen."

Der Zauberer glaubte plötzlich zu verstehen. "Oh, du bist gekommen, um Söldner (>Krieger, die für den Stamm mit den meisten Milchnüssen kämpfen<) in deine Dienste zu nehmen?"

"Nein, ich möchte ihnen nur begegnen. Damit ich später in meiner Heimat von ihnen erzählen kann."

Rincewind überlegte. Wenn Zweiblum den typischeren Gästen der Gebrochenen Trommel begegnete, so bedeutete es wahrscheinlich, daß er nie in seine Heimat zurückkehren würde. Es sei denn, sie befand sich flußabwärts und er trieb zufällig daran vorbei.

"Woher stammst du?" fragte der Zauberer. Breitmann, so merkte er jetzt, war davongeschlichen und in einem Hinterzimmer verschwunden. Hugo saß an einem nahen Tisch und behielt sie argwöhnisch im Auge.

"Hast du von der Stadt Bes Pelargic gehört?"

"Nun, ich habe nicht viel Zeit in Trob verbracht. Ich war damals nur auf der Durchreise..."

"Oh, sie liegt nicht in Trob. Ich beherrsche diese Sprache nur deshalb, weil viele BinTrob-Schiffe unsere Häfen anlaufen. Bes Pelargic ist der wichtigste Seehafen des Achatenen Reiches."

"Sagt mir gar nichts, tut mir leid."

Zweiblum hob die Brauen. "Tatsächlich nicht? Es handelt sich um eine ziemlich große Stadt. Man erreicht sie, wenn man von den Braunen Inseln aus eine Woche lang drehwärts segelt. Ist alles in Ordnung mit dir?"

Er eilte um den Tisch herum und klopfte dem Zauberer auf den Rücken. Rincewind hatte sich an seinem Bier verschluckt.

Der Gegengewicht-Kontinent!

Drei Straßen entfernt legte ein alter Mann eine Münze ins vorbereitete Säurebad und beobachtete sie aufmerksam.

Breitmann wartete ungeduldig. Das Zimmer erfüllte ihn mit Unbehagen: Es blubberte in kleinen Bottichen und Bechergläsern; in den Wandregalen zeigten sich die schattenhaften Umrisse von Schädeln und ausgestopften Unmöglichkeiten.

"Nun?" fragte er.

"Diese Dinge darf man nicht überstürzen", erwiderte der alte Alchimist mürrisch. "Solche Untersuchungen dauern eine Weile. Ah." Er stieß die Untertasse an, auf der die Münze nun in grünlichem Schaum lag, zog dann ein Pergament heran und nahm einige Berechnungen vor.

"Außergewöhnlich interessant", sagte er schließlich.

"Ist sie echt?"

Der Alte schürzte die Lippen. "Das kommt ganz auf die Definition des Begriffes >echt< an", entgegnete er. "Wenn du fragst, ob dieses Stück Metall unseren Fünfzig-DollarMünzen entspricht, so lautet die Antwort nein."

"Ich wußte es!" stöhnte der Wirt und wandte sich der Tür zu.

"Vielleicht habe ich mich nicht klar genug ausgedrückt", sagte der Alchimist. Breitmann drehte sich verärgert um.

"Was soll das heißen?"

"Nun, weißt du, seit einiger Zeit ist unsere Währung nicht mehr das, was sie einmal war. Im Lauf der Jahre hat sich der Goldgehalt auf inzwischen vier von zwölf Teilen verringert.

Um einen Ausgleich zu schaffen, benutzt man Silber, Kupfer..."

"Worauf willst du hinaus?"

"Diese Münze unterscheidet sich von unseren. Sie ist aus purem Gold."

Breitmann stürmte nach draußen, und der Alchimist verbrachte einige Minuten damit, an die Decke zu starren.

Nach einer Weile holte er ein kleines und sehr dünnes Pergament hervor, suchte in dem Durcheinander auf seiner Werkbank nach einem Stift und schrieb eine recht kurze, präzise Nachricht. Dann trat er an die Verschlüge mit den weißen Tauben, schwarzen Hähnen und anderen Versuchstieren heran. Er wählte eine Ratte mit glänzendem Fell, rollte den Zettel zusammen, schob ihn in die Phiole am Hinterbein und ließ das Tier los.

Einige Sekunden lang beschnüffelte es den Boden und verschwand dann durch ein Loch in der Wand.

Etwa zur gleichen Zeit geschah es, daß eine auf der anderen Seite des Blockes wohnende und bis dahin erfolglose Wahrsagerin in ihre Kristallkugel blickte und einen Schrei ausstieß. Innerhalb von einer Stunde verkaufte sie ihren Schmuck, das magische Instrumentarium, den größten Teil der Kleidung und fast alle anderen Besitztümer, die nicht mit dem schnellsten zur Verfügung stehenden Pferd transportiert werden konnten. Später, als ihr Haus in Flammen aufging, starb sie in den Bergen von Morpork durch einen plötzlichen Erdbeben - was beweist, daß auch der Tod Sinn für Humor hat.

Als die Briefkatze durch das Labyrinth aus kleinen Tunneln unter der Stadt lief und dabei einem uralten Instinkt gehorchte, nahm der Patrizier einige Botschaften entgegen, die ihm am Morgen der Albatros gebracht hatte.

Nachdenklich blickte er noch einmal aufs oberste Blatt und rief dann den Leiter seines Spionagekorps zu sich.

In der Gebrochenen Trommel hörte Rincewind mit offenem Mund zu, während Zweiblum erzählte.

"Deshalb beschloß ich, mir alles mit eigenen Augen anzusehen", sagte er gerade. "Acht Jahre lang habe ich dafür gespart. Aber es ist jeden Halbrhinu wert. Ich meine - hier bin ich. In Ankh-Morpork. Ich meine, in vielen Geschichten und Liedern rühmt man diese Stadt. Heric Weißklinge wanderte durch diese Straßen, ebenso wie Hrun der Barbar, Bravd der Mittländer und Schleicher ... Es ist alles genauso, wie ich es mir vorgestellt habe."

Rincewinds Gesicht ähnelte einer Maske aus begeistertem Entsetzen.

"Ich hielt es in Bes Pelargic einfach nicht mehr aus", fuhr Zweiblum munter fort. "Dort saß ich den ganzen Tag über an einem Schreibtisch und rechnete Zahlenkolonnen zusammen.

Es gab nur eine Rente, auf die ich mich freuen konnte. Wo bleibt da die Romantik? Zweiblum, dachte ich: entweder jetzt oder nie. Du brauchst dich nicht darauf zu beschränken, dir Geschichten anzuhören. Du kannst in jene fernen Länder reisen. Vergeude deine Zeit nicht mehr damit, im Hafen den Seeleuten zuzuhören. Nun, ich stellte ein Wörterbuch zusammen und buchte eine Passage auf dem nächsten Schiff zu den Braunen Inseln."

"Keine Leibwächter?" murmelte Rincewind.

"Nein. Warum? Ich besitze doch gar nichts, das sich zu stehlen lohnt."

Der Zauberer hüstelte. "Nun, äh, du hast Gold."

"Nur zweitausend Rhinu. Das genügt kaum, um die Kosten von ein oder zwei Monaten zu bestreiten. Zumindest in meiner Heimat. Hier reicht das Geld vielleicht ein wenig länger."

"Rhinu", wiederholte Rincewind. "Eine der großen Goldmünzen?"

"Ja." Zweiblum blickte über den Rand seiner seltsamen Sehgläser hinweg und musterte den Zauberer besorgt.

"Genügen zweitausend deiner Meinung nach?"

"Grrgh", ächzte Rincewind. "Äh, ja, ich denke schon."

"Gut."

"Ähem. Sind im Achatenen Reich alle so reich wie du?"

"Reich? Ich? Meine Güte, wie kommst du denn darauf? Ich bin nur ein armer Buchhalter!" Zweiblum zögerte kurz und fügte hinzu. "Glaubst du, ich habe dem Wirt zuviel bezahlt?"

"Vielleicht hätte er sich mit weniger zufriedengegeben", sagte Rincewind.

"Ah. Nun, ich werde das beim nächsten Mal berücksichtigen.

Offenbar muß ich noch eine Menge lernen. Da fällt mir ein ...

Rincewind, wärest du bereit, für mich zu arbeiten? Als eine Art - wie heißt der richtige Ausdruck? - Reisebegleiter? Ich glaube, ich kann es mir leisten, dir einen Rhinu pro Tag zu zahlen."

Rincewind setzte zu einer Antwort an, aber die Worte blieben ihm im Hals stecken und weigerten sich hartnäckig, in einer Welt zu erklingen, die immer verrückter wurde.

Zweiblum errötete.

"Ich habe dich beleidigt", sagte er. "Wie unverschämt von mir, einem Profi wie dir so etwas anzubieten. Bestimmt gibt es viele wichtige Projekte, zu denen du zurückkehren möchtest. Zweifellos erwarten dich überaus wichtige magische Aufgaben ..."

"Nein", krächzte der Zauberer. "Derzeit nicht. Einen Rhinu? Pro Tag. Meinst du damit jeden Tag?"

"Nun, unter den gegebenen Umständen sollte ich mein Angebot auf anderthalb Rhinu pro Tag erhöhend Natürlich komme ich für die Spesen auf."

Rincewind faßte sich wieder. "In Ordnung", erwiderte er.

"Einverstanden."

Zweiblum griff in seinen Beutel, holte ein großes rundes Objekt aus Gold hervor, betrachtete den Gegenstand kurz und verstaute ihn wieder. Rincewind bekam nur Gelegenheit, einen flüchtigen Blick darauf zu werfen.

"Jetzt sollte ich mich besser ausruhen", sagte der Reisende. "Ich habe eine lange Fahrt mit dem Schiff hinter mir. Bitte hol mich morgen mittag ab, damit wir uns die Stadt ansehen können."

"Meinetwegen."

"Wenn mir der Wirt jetzt mein Zimmer zeigen würde ..."

Rincewind stand auf und gab dem nervösen Breitmann Bescheid, der kurze Zeit vorher in vollem Galopp aus einem Hinterzimmer zurückgekehrt war. Er führte Zweiblum sofort die Treppe hinter der Theke hinauf. Nach einigen Sekunden erhob sich die Truhe auf Dutzenden von kleinen Beinen und folgte ihrem Herrn.

Der Zauberer senkte langsam den Kopf und starrte auf die sechs großen Münzen in seiner Hand. Zweiblum hatte ihn für die ersten vier Tage im voraus bezahlt.

Der Blinde Hugo nickte und lächelte aufmunternd.

Rincewind knurrte leise.

Als Student an der Unsichtbaren Universität hatte er nie gute Noten in Präkognition bekommen, aber jetzt erwachten bisher ungenutzte Gehirnzellen aus einem langen Schlaf - die Zukunft war so deutlich, als sei sie ihm mit bunten Farben in die Augäpfel graviert. Zwischen seinen Schulterblättern begann es zu prickeln. Die vernünftigste Entscheidung bestand sicher darin, ein Pferd zu kaufen. Es mußte ein schnelles und teures sein - Rincewind kannte keinen Pferdehändler, der reich genug war, um ihm das Wechselgeld für eine Unze Gold zu geben.

Die anderen fünf Münzen halfen ihm bestimmt dabei, in sicherer Entfernung - zum Beispiel zweihundert Meilen - ein neues Leben zu beginnen. Diese Vorstellung erschien ihm außerordentlich reizvoll.

Aber was mochte mit Zweiblum passieren, wenn er allein in einer Stadt zurückblieb, in der selbst Kakerlaken einen untrüglichen Instinkt für Gold hatten? Man mußte schon ein gemeiner Schuft sein, um ihn im Stich zu lassen.

Der Patrizier von Ankh-Morpork lächelte, allerdings nur mit dem Mund.

"Am mittwärtigen Tor, wie?" murmelte er.

Vor ihm salutierte der Hauptmann der Stadtwache. "Ja, Herr. Wir mußten sein Pferd erschießen, um ihn aufzuhalten."

"Was dich auf einem ziemlich direkten Weg hierher bringt." Der Patrizier sah Rincewind an. "Hast du irgend etwas zu sagen?"

Gerüchte behaupteten, daß es im Palast des Patriziers einen ganzen Flügel gab, in dem Angestellte damit beschäftigt waren, die von den vielen Spionen des Lords übermittelten Berichte auszuwerten. Rincewind zweifelte nicht daran. Er blickte zum Balkon auf der einen Seite des Audienzimmers. Wenn er loslief und sprang - mußte er damit rechnen, von Armbrustbolzen durchlöchert zu werden.

Ihn schauderte.

Der Patrizier hob eine mit großen Ringen geschmückte Hand, rieb sich das Kinn und musterte den Zauberer aus perlenartig kleinen, kalt glänzenden Augen.

"Mal sehen", brummte er. "Eidbruch. Pferdediebstahl."

Außerdem hast du Falschgeld in Umlauf gebracht ... Tja, ich glaube, das bedeutet die Arena für dich, Rincewind."

Der Zauberer konnte sich nicht länger beherrschen.

"Ich habe das Pferd nicht gestohlen, sondern einen hohen Preis dafür bezahlt!"

"Mit Falschgeld. Anders ausgedrückt: Du hast es praktisch gestohlen."

"Aber die Rhinu bestehen aus massivem Gold!"

"Rhinu!" Der Patrizier drehte eine der Münzen zwischen den Fingern hin und her. "So heißen sie also? Interessant."

Nun, du weist selbst darauf hin, daß sie kaum Ähnlichkeit mit unseren Dollars haben ..."

"Ja, das stimmt natürlich ..."

"Ah! Du gibst es also zu?"

Rincewind öffnete den Mund, überlegte es sich anders und schloß ihn wieder.

"Na bitte. Hinzu kommt ein moralisches Vergehen: der niederträchtige und feige Verrat an einem ausländischen Besucher. Schäm dich, Rincewind!"

Der Patrizier winkte mit einer Hand. Die Wächter hinter dem Zauberer wichen zurück, und ihr Hauptmann trat einige Schritte nach rechts. Rincewind fühlte sich plötzlich sehr allein.

Wenn ein Zauberer stirbt, so heißt es, kommt der Tod höchstpersönlich, um ihn ins Jenseits zu geleiten - anstatt, wie so oft, einen Untergebenen damit zu beauftragen, zum Beispiel Krankheit oder Hunger. Rincewind sah sich um und hielt nervös nach einer hochgewachsenen Gestalt in Schwarz Ausschau. (Selbst gescheiterte Zauberer haben in ihrer Netzhaut nicht nur die üblichen Stäbchen und Zäpfchen, sondern auch winzige Oktagone. Damit können sie das oktarine Spektrum wahrnehmen, jene elementare Farbe, neben der die anderen, gewöhnlichen Farben nur Schatten im normalen vierdimensionalen Kontinuum sind.) Regte sich ein Schatten in einer Ecke des Zimmers? "Natürlich könnte ich Gnade walten lassen", sagte der Patrizier.

Der Schatten verschwand. Rincewind blickte auf, und zaghafte Hoffnung zeigte sich auf seinem Gesicht. "Ja?" erwiderte er.

Der Patrizier winkte erneut, woraufhin die Wächter den Raum verließen. Als Rincewind mit dem Herrscher der Zwillingsstadt allein war, wünschte er sich fast, daß der Hauptmann und seine Leute zurückkehrten.

"Komm näher, Rincewind!" befahl der Patrizier und nickte zu dem niedrigen Onyxtisch neben dem Thron hinüber; dort stand eine Schüssel mit Delikatessen. "Möchtest du eine kandierte Qualle? Nein?"

"Äh", erwiderte der Zauberer unsicher, "lieber nicht."

"Bitte hör mir jetzt sehr aufmerksam zu", fuhr der Patrizier freundlich fort. "Andernfalls stirbst du. Auf eine recht interessante Weise. Und sehr langsam. Zappel nicht dauernd.

Da du eine Art Zauberer bist, weißt du natürlich, daß wir auf einer scheibenförmigen Welt leben, nicht wahr? Am fernen Rand soll sich ein Kontinent befinden, der zwar klein ist, aber ebenso viel wiegt wie die Landmassen in diesem Hemikreis.

Alte Legenden behaupten, daß er zum größten Teil aus Gold besteht." Rincewind nickte. Wer hatte noch nicht vom Gegengewicht-Kontinent gehört? Einige Seefahrer glaubten sogar an die Geschichten ihrer Kindheit und segelten los, um danach zu suchen. Natürlich kehrten sie entweder mit leeren Händen zurück - oder gar nicht. Vernünftiger Seeleute nahmen an, daß sie von riesigen Schildkröten verschlungen worden waren; sie hielten den Gegengewicht-Kontinent nur für einen Mythos.

"Es gibt ihn tatsächlich", sagte der Patrizier. "Natürlich besteht er nicht nur aus Gold, aber das von uns so geschätzte gelbe Metall kommt dort recht häufig vor. Ein großer Teil der Masse geht auf gewaltige Oktiron-Sedimente tief im Boden zurück. Für jemanden, der so scharfsinnig ist wie du, dürfte sofort klar sein, daß die Existenz des GegengewichtKontinents eine große Gefahr für uns darstellt..." Der Patrizier zögerte und musterte Rincewind, der ihn mit offenem Mund anstarrte. Er seufzte und fügte hinzu: "Fällt es dir schwer, mir zu folgen?"

"Grrgh", machte Rincewind. Er schluckte und befeuchtete sich die Lippen. "Ich meine, nein. Ich meine... Nun, Gold..."

"Ich verstehe." Der Patrizier lächelte. "Glaubst du vielleicht, es sei eine gute Idee, zum GegengewichtKontinent zu segeln und mit einer Schiffsladung Gold heimzukehren?"

Rincewind hatte das unangenehme Gefühl, daß eine verbale Falle auf ihn wartete.

"Ja?" antwortete er vorsichtig.

"Und wenn alle Leute an den Gestaden des Runden Meers einen großen Haufen Gold besäßen - wäre das wünschenswert? Was geschähe dann? Denk gründlich darüber nach."

Tiefe Falten bildeten sich in Rincewinds Stirn, als er überlegte. "Dann wären wir alle reich?"

Die Temperatur im Zimmer schien zu sinken und ließ ihn ahnen, daß er die falsche Antwort gegeben hatte.

"Ich will ganz offen sein, Rincewind: Zwischen den Lords des Runden Meeres und dem Kaiser des sogenannten Achatenen Reiches gibt es Kontakte", verkündete der Patrizier. "Wenn auch nur

gelegentliche. Der Grund: Wir haben kaum etwas gemeinsam. Wir besitzen nichts, das man dort begehrt. Und dort gibt es nichts, das wir uns leisten können. Es ist ein altes Land, Rincewind. Alt und schlau und gemein und sehr, sehr reich. Wir beschränken uns darauf, brüderliche Grüße per Albatros-Post auszutauschen. In unregelmäßigen Abständen.

Heute morgen traf ein solcher Brief ein. Offenbar hat es sich ein Untertan des Kaisers in den Kopf gesetzt, unsere Stadt zu besuchen. Er möchte sie sich ansehen. Nun, nur ein Verrückter wäre fähig, so viele Mühen auf sich zu nehmen und den drehwärtigen Ozean zu überqueren, um sich etwas anzusehen. Wie dem auch sei...

Heute morgen traf sein Schiff ein. Er hätte einem großen Helden begegnen können, dem hinterlistigsten aller Diebe oder dem klügsten aller Weisen. Statt dessen begegnete er dir und bezahlt dich dafür, sein Reisebegleiter zu sein. Ich möchte, daß du die damit einhergehenden Pflichten ernst nimmst, Rincewind. Ich möchte, daß du den Anseher namens Zweiblum auf Schritt und Tritt begleitest. Du sollst dafür sorgen, daß er nur das Beste über Ankh-Morpork zu berichten weiß, wenn er in seine Heimat zurückkehrt. Nun, was meinst du dazu?"

"Äh", entgegnete Rincewind kummervoll. "Danke, Lord."

"Das ist noch nicht alles. Es käme einer wahren Tragödie gleich, wenn dem Besucher während seines hiesigen Aufenthalts irgend etwas zustieße. Es wäre zum Beispiel schrecklich, wenn er stürbe. Schrecklich für uns alle, denn der achatene Kaiser sieht sich seinem Volk gegenüber in der Rolle eines Vaters. Und Väter mögen es nicht gern, wenn jemand ihren Kindern etwas antut. Er könnte uns mit einem Nicken auslöschen. Allein durch ein Nicken. Und das wäre insbesondere schrecklich für dich, Rincewind. Die gewaltige Kriegsflotte des Reiches braucht einige Wochen, um uns zu erreichen - Zeit genug für meine Bediensteten, sich ausgiebig mit dir zu befassen. Vielleicht könnten wir der Rachsucht der Kapitäne vorbeugen, wenn wir ihnen bei ihrer Ankunft deinen noch lebendigen Körper zeigen. Mit gewissen Zaubersprüchen läßt sich ein vorzeitiger Tod verhindern, ganz gleich, wie sehr der Leib gefoltert wird, und... Du verstehst allmählich, wie ich deinem Gesichtsausdruck entnehme."

"Arrgh."

"Wie bitte?"

"Ja, Lord. Herr. Ich, äh, kümmere mich um den Besucher. Ich meine, ich werde mir alle Mühe geben, um, äh, dafür zu sorgen, daß ihm nichts geschieht. Äh." In der Privatsphäre seines Kopfes fügte er verbittert hinzu:

Und anschließend besorge ich mir einen neuen, ruhigeren Job. Wie war's, wenn ich mit Schneebällen in der Hölle jongliere?

"Ausgezeichnet! Wie ich hörte, hast du dich bereits mit Zweiblum angefreundet. Ein guter Anfang. Wenn er sicher in seine Heimat zurückkehrt, wirst du feststellen, daß ich nicht undankbar bin. Vielleicht lasse ich sogar die Anklagen gegen dich fallen. Danke, Rincewind. Du darfst jetzt gehen."

Der Zauberer beschloß, nicht um Rückgabe der fünf übriggebliebenen Rhinu zu bitten. Vorsichtig schlich er zur Tür.

"Oh, da ist noch etwas"? sagte der Patrizier, als Rincewind nach dem Knauf tastete.

"Ja, Herr?" erwiderte er und spürte, wie ihm das Herz in die Hose rutschte.

"Sicher denkst du nicht einmal im Traum daran, deinen Verpflichtungen zu entgehen, indem du aus der Stadt fliehst. Ich halte dich für einen geborenen Städter. Aber um dich vor Versuchungen zu bewahren, werde ich die Lords der anderen Städte noch heute in Kenntnis setzen."

"Ich versichere dir, daß ich nie an eine solche Möglichkeit gedacht habe."

"Tatsächlich? Dann solltest du dein Gesicht wegen Verleumdung verklagen."

Rincewind sprintete zur Gebrochenen Trommel und kam gerade rechtzeitig, um fast mit einem Mann zusammenzustößen, der die Taverne ziemlich schnell und mit dem Rücken voran verließ. Für die Hast des Fremden war zum Teil der Speer in seiner Brust verantwortlich. Er röchelte hingebungsvoll und sank tot vor dem Zauberer zu Boden.

Rincewind spähte durch die Tür und wich rasch zur Seite, als ein schweres Wurfbeil wie ein aufgescheuchtes Rebhuhn vorbeiraste.

Ein zweiter behutsamer Blick teilte ihm mit, daß er seinen Fast-Tod wahrscheinlich nur einem unglücklichen Zufall verdankte. In der finsternen Trommel wimmelte es von Kämpfenden, und ziemlich viele von ihnen - wie ein dritter und etwas längerer Blick bestätigte - schienen bereits den einen oder anderen Körperteil verloren zu haben. Rincewind duckte sich, als ein Stuhl über ihn hinwegsegelte und auf der anderen Straßenseite zerbrach. Dann holte er tief Luft und stürzte sich ins Getümmel.

Er trug einen dunklen Umhang, der noch dunkler war, weil er ihn nur selten ablegte und noch seltener wusch. In der brodelnden Düsternis schien niemand eine schattenhafte Gestalt zu bemerken, die verzweifelt von einem Tisch zum nächsten kroch. Einmal trat jemand auf etwas, das sich nach Fingern anfühlte, und gelegentlich schnappten Zähne nach den Waden des Zauberers. Er stieß einen schmerzerfüllten Schrei aus und ließ in seiner Wachsamkeit lange genug nach, um einem überraschten Schwertkämpfer Gelegenheit zu geben, mit seiner langen Klinge auszuholen und zuzustoßen.

Rincewind erreichte die Treppe, saugte an einem blutigen Striemen in der Hand und stürzte vornübergebeugt nach oben. Ein Armbrustbolzen bohrte sich über ihm ins Geländer, und daraufhin wimmerte er leise.

Als er die letzten Stufen hinter sich brachte, rechnete er jeden Augenblick mit einem besser gezielten Schuß.

Im Flur verharrte er kurz, schnaufte und sah mehrere Leichen. Ein großer Mann mit schwarzem Bart - in der rechten Hand hielt er ein blutiges Schwert - drehte einen Türknauf.

"He!" rief Rincewind. Der Mann drehte sich um, zog wie beiläufig ein kurzes Messer hinter dem Gürtel hervor und warf es. Rincewind zog den Kopf ein. Hinter ihm erklang ein kurzer Schrei: Der Armbrustschütze hatte gerade angelegt, ließ nun seine Waffe fallen und hob die Hände zur blutigen Kehle.

Der Bursche weiter vorn griff bereits nach einem zweiten Messer. Panik nagte an Rincewinds Gedanken, als er sich rasch umsah. Dann entschied er sich zur Improvisation, richtete sich auf und nahm die Haltung eines Zauberers an.

Er vollführte eine angemessen beeindruckende magische Geste. "Asoniti! Kyorucha! Beaziebor!"

Der Mann zögerte. Sein Blick huschte nach rechts und links, als er darauf wartete, daß sich Magie manifestiere. Als er begriff, daß nichts dergleichen geschah, war es bereits zu spät für ihn - Rincewind stürzte über den Flur und traf ihm zwischen die Beine.

Als er stöhnte und sich zusammenkrümmte, lief der Zauberer ins Zimmer, warf die Tür zu, lehnte sich dagegen und keuchte.

Eine seltsame Stille herrschte. Zweiblum schlief friedlich in seinem niedrigen Bett, und davor stand die Truhe.

Rincewind trat einige Schritte näher, und die Habgier bewegte ihn so mühelos, als hätten sich unter seinen Füßen Räder gebildet. Er starrte auf die geöffnete Kiste, bemerkte mehrere Beutel... In einem glänzte Gold. Einige Sekunden lang verdrängte Habsucht die natürliche Vorsicht des Zauberers, und er streckte die Hand aus. Dann zögerte er.

Was hatte es für einen Sinn? Wahrscheinlich lebte er nicht lange genug, um den Reichtum zu genießen. Widerstrebend ließ er die Hand wieder sinken und beobachtete überrascht, wie der Truhendeckel zitterte. Er schien sich ein wenig nach vom geneigt zu haben, wie von einem Windstoß erfaßt.

Rincewind betrachtete seine Finger und sah dann wieder zum Deckel. Er wirkte sehr schwer; dicke Messingbeschläge glänzten. Seltsam - jetzt rührte sich nichts mehr.

Welcher Wind?

"Rincewind!"

Zweiblum sprang aus dem Bett. Der Zauberer zuckte zurück und rang sich ein Lächeln ab.

"Ich weiß deine Pünktlichkeit sehr zu schätzen, teurer Freund! Wir nehmen nur schnell das Mittagessen ein, und dann geht's los. Bestimmt hast du für diesen Nachmittag ein höchst interessantes Besichtigungsprogramm vorbereitet!"

"Äh..."

"Großartig!"

Rincewind atmete tief durch. "Ich schlage vor, wir essen woanders", sagte er mit wachsender Verzweiflung. "Unten hat eine Art Kampf stattgefunden."

"Eine Tavernenschlägerei? Warum hast du mich nicht geweckt?"

"Nun, weißt du, ich ... Was?"

"Habe ich mich heute morgen nicht klar genug ausgedrückt, Rincewind? Ich möchte das wahre morporkianische Leben kennenlernen: Sklavenmarkt, Bordelle, der Tempel der Geringen Götter, die Bettlergilde - und eine echte Tavernenschlägerei." Zweiblums Stimme gewann nun einen mißtrauischen Klang. "So etwas gibt es hier doch, oder? Du weißt schon - Leute, die sich an Kronleuchtern hin und her schwingen; Schwertduelle auf Tischen und so weiter. Ich meine jene Kämpfe, in die Hrun der Barbar und Schleicher immer wieder verwickelt werden. Anders ausgedrückt: Aufregung."

Rincewind nahm seufzend auf der Bettkante Platz.

"Du möchtest einen Kampf sehen?" fragte er.

"Ja. Was ist falsch daran?"

"Nun, Menschen werden dabei verletzt."

"Oh, es liegt mir fern, an einer solchen Auseinandersetzung teilzunehmen. Ich möchte sie nur beobachten, weiter nichts. Und ich würde gern einigen berühmten Helden begegnen. Sie kommen doch hierher, stimmt's? Es ist doch nicht alles Seemannsgarn, oder?" Der Zauberer hörte überrascht, daß Zweiblum jetzt in einem flehentlichen Tonfall sprach.

"O ja, sie kommen hierher, kein Zweifel", erwiderte Rincewind hastig. Vor seinem inneren Auge entstanden dementsprechende Bilder, und ihn schauderte heftig. Die Wege aller Helden des Runden Meeres führten früher oder später nach Ankh-Morpork. Die meisten stammten aus den barbarischen Stämmen im kalten Mittland, das Helden gewissermaßen exportierte. Fast alle besaßen primitive magische Schwerter, deren ungedämpfte thaumaturgische Schwingungen sich in der astralen Sphäre ausbreiteten und im Umkreis von vielen Meilen alle Experimente angewandter Zauberei störten. Aber allein aus diesem Grund erhob Rincewind keine Einwände gegen sie. Er wußte, daß er als Magier nicht viel taugte, und deshalb störte es ihn kaum, daß Destillierkolben explodierten und Dämonen im Zauberviertel erschienen, wenn ein Held durchs Stadttor schritt. Nein, andere Charakteristiken von Helden bereiteten ihm weitaus mehr Sorgen: Im nüchternen Zustand neigten sie dazu, selbstmörderisch verdrießlich zu sein, und eine ausreichende Menge Alkohol verwandelte sie in irre Mörder. Außerdem gab es zu viele von ihnen. Wenn die Hochsaison der Helden begann, herrschte in den Abenteuerregionen unweit der Stadt ein ziemliches Durcheinander. Angeblich erwog man bereits die Möglichkeit, Dienstpläne zu erstellen.

Rincewind rieb sich die Nase. Die einzigen ihm persönlich bekannten Helden hießen Bravd und Schleicher, die sich derzeit nicht in Ankh-Morpork aufhielten. Hinzu kam Hrun der Barbar, praktisch ein Akademiker nach den Maßstäben des Mittlands - er konnte nachdenken, ohne dabei die Lippen zu bewegen. Man erzählte sich, daß Hrun die drehwärtigen Gebiete durchstreifte.

"Hör mal", sagte der Zauberer nach einer Weile, "hast du jemals einen Barbaren kennengelernt?" Zweiblum schüttelte den Kopf.

"Genau das habe ich befürchtet", murmelte Rincewind.

"Nun, sie sind ..."

Draußen auf der Straße ertönte das Geräusch eiliger Schritte, und im Schankraum erklangen zornige Stimmen, gefolgt von neuerlichem Lärm im Bereich der Treppe. Die Tür flog auf, bevor sich Rincewind fassen und zum Fenster stürmen konnte.

Erstaunlicherweise sah er nicht etwa einen Wahnsinnigen, der zu allem entschlossen war, um innerhalb möglichst kurzer Zeit reich zu werden. Statt dessen fiel sein Blick auf einen Feldweibel

von der Stadtwache. Rincewind wagte wieder zu atmen. Natürlich: Die Wache griff nur dann sofort ein, wenn sie hoffen konnte, einen problemlosen Sieg zu erringen - andernfalls hielt sie sich zunächst zurück. Der Job stellte eine Rente in Aussicht und weckte in erster Linie das Interesse von vorsichtigen, zurückhaltenden Männern.

Der Feldweibel musterte Rincewind und wandte sich dann interessiert an Zweiblum.

"Ist hier alles in Ordnung?" fragte er.

"Oh, bestens", erwiderte Rincewind. "Du bist unterwegs aufgehalten worden, nicht wahr?"

Der Feldweibel beachtete ihn nicht und deutete auf Zweiblum. "Der Fremde, habe ich recht?"

"Wir wollten gerade aufbrechen", beeilte sich Rincewind zu sagen und fügte auf Trob hinzu: "Ich glaube, wir sollten das Mittagessen außer Haus einnehmen, Zweiblum. Ich kenne noch einige andere Tavernen."

So gelassen und ruhig wie möglich marschierte er in den Flur. Der Vieräugige folgte ihm, und kurz darauf ächzte der Feldweibel leise, als die Truhe ruckartig den Deckel schloß, aufstand, sich streckte und ebenfalls das Zimmer verließ.

Unten zogen andere Wächter Leichen nach draußen. Es gab keine Überlebenden - die Wache hatte ihnen genügend Zeit gegeben, durch die Hintertür zu fliehen. Auf diese Weise gewährleistete sie einen für beide Seiten vorteilhaften Kompromiß zwischen Vorsicht und Gerechtigkeit.

"Wer sind alle diese Männer?" fragte Zweiblum.

"Oh, du weißt schon, nur Männer", antwortete Rincewind.

Bevor er etwas dagegen unternehmen konnte, beanspruchte ein gelangweilter Teil seines Gehirns die Kontrolle über den Mund und fügte hinzu: "Helden, um ganz genau zu sein."

"Im Ernst?"

Wenn man mit einem Bein in der Grauen Miasma von H'rull steckt, so ist es besser, auch das andere nachzuziehen und zu versinken, anstatt den Kampf fortzusetzen.

Rincewind beherzigte diesen Rat.

"Ja, da drüben liegt Erig Starkimarm, und der dort heißt - beziehungsweise hieß - Schwarzer Zenell..."

"Ist auch Hrun der Barbar hier?" brachte Zweiblum hervor und blickte sich begeistert um. Rincewind holte tief Luft.

"Direkt hinter uns", sagte er.

Diese Lüge war so dick, daß ihre Auswirkungen in einer niedrigen astralen Sphäre bis hin zum Zaubererviertel auf der gegenüberliegenden Seite des Flusses reichten. Dort wurden sie von der stationären magischen Welle beschleunigt und rasten übers Runde Meer. Eine Schwingung gelangte bis zu Hrun, der gerade auf einem langsam zerbröckelnden Felsvorsprung hoch oben in den Caderackbergen stand und gegen mehrere Gnolle kämpfte. Als Folge davon spürte er für ein oder zwei Sekunden seltsames Unbehagen.

Unterdessen hatte Zweiblum die Truhe geöffnet und entnahm ihr einen schweren schwarzen Würfel.

"Phantastisch!" sagte er. "Das wird man mir in meiner Heimat nie glauben!"

"Was ist los mit ihm?" fragte der Feldweibel skeptisch.

"Er freut sich, daß ihr uns gerettet habt", entgegnete Rincewind. Er bäugte den schwarzen Würfel und rechnete fast damit, daß er explodierte oder irgendwelche Melodien spielte.

"Oh", murmelte der Feldweibel. Auch er betrachtete den sonderbaren Kasten.

Zweiblum strahlte übers ganze Gesicht.

"Ich möchte eine Aufzeichnung von diesem Ereignis anfertigen", sagte er. "Wenn du die Leute darum bätest, sich dort am Fenster aufzustellen ... Es dauert nicht lange. Und, äh, Rincewind ..."

"Ja?"

Zweiblum stand auf den Zehenspitzen und flüsterte:

"Du weißt doch, was das für ein Apparat ist, oder?"

Der Zauberer blickte auf den schwarzen Kasten. Ein gläsernes Auge ragte aus der einen Seite, und hinten bemerkte er einen Hebel.

"Nicht unbedingt", erwiderte er.

"Damit kann man innerhalb kurzer Zeit Bilder herstellen", erklärte Zweiblum. "Eine neue Erfindung. Ich bin sehr stolz darauf, aber... Ich meine, vielleicht fürchten sich diese Herren davor. Vielleicht solltest du ihnen alles erklären. Ich bezahle sie natürlich für ihre Mühe."

"Er hat einen Kasten, in dem ein Dämon steckt und Bilder malt", sagte Rincewind knapp. "Wenn ihr auf die Wünsche dieses Verrückten eingeht, gibt er euch Gold dafür."

Die Wächter lächelten nervös.

"Ich hätte auch dich gern auf dem Bild, Rincewind. Ja, so ist es gut, danke." Zweiblum holte die goldene Scheibe hervor, die der Zauberer schon einmal gesehen hatten, beobachtete sie eine Zeitlang und brummte: "Dreißig Sekunden müßten genügen." Fröhlich fügte er hinzu: "Bitte lächeln."

"Lächeln", krächzte Rincewind. Im Kasten surrte etwas.

"Fertig!"

Der zweite Albatros segelte weit über der Scheibenwelt. Er flog so hoch, daß seine winzigen orangefarbenen und dunklen Augen die ganze Welt sahen, auch das lange glitzernde und kreisförmige Band des Runden Meers. Am einen Bein des Vogels war eine gelbe Nachrichtenkapsel befestigt. Tief unten, in den Wolken verborgen, kehrte jener Albatros heim, der dem Patrizier von Ankh-Morpork die erste Botschaft gebracht hatte.

Verblüfft blickte Rincewind auf das kleine, viereckige Stück Glas. Er betrachtete sich selbst, eine kleine Gestalt mit perfekt nachgebildeten Farben, dahinter die Wächter, ihre Gesichter in einem Krampf des Schreckens erstarrt. Sie stöhnten in wortlosem Entsetzen, als sie ihm nun über die Schulter sahen.

Zweiblum grinste und verteilte einige kleine Münzen, die Rincewind als Viertelrhinu erkannte. Er zwinkerte dem Zauberer zu.

"Auf den Braunen Inseln hatte ich ähnliche Probleme", erklärte er. "Die Leute dort glaubten, der Ikonograph stehle ihnen die Seelen. Lächerlich, nicht wahr?"

"Grrgh", antwortete Rincewind. Da diese Bemerkung als Gesprächsbeitrag nicht ganz auszureichen schien, fügte er hinzu: "Ich glaube nicht, daß mir dieses Bild sehr ähnelt."

Zweiblum schenkte ihm keine Beachtung. "Der Apparat ist ganz leicht zu bedienen. Man muß nur den Hebel hier betätigen, das ist alles. Ich stelle mich jetzt neben Hrun - dann kannst du auch mich ikonographieren."

Die Münzen beruhigten den Feldweibel und seine Männer auf eine Weise, wie es nur Gold vermag. Eine halbe Minute später hielt Rincewind ein kleines Glasporträt in der Hand: Es zeigte einen Zweiblum, der ein großes schartiges Schwert in der Hand hielt und so glücklich lächelte, als hätten sich alle seine Träume erfüllt.

Die aßen in einer kleinen Gaststätte an der Messingbrücke zu Mittag, während die Truhe unter dem Tisch hockte. Die Speisen und der Wein waren weitaus besser als Rincewinds übliche Kost, ein Umstand, der ihm dabei half, sich zu entspannen. Vielleicht kam es nicht so schlimm, wie er zuerst angenommen hatte. Ein wenig Phantasie und Geistesgegenwart - mehr brauchte er nicht.

Zweiblum schien zu überlegen. Nachdenklich starrte er in sein Weinglas und fragte schließlich: "Ich nehme an, hier in Ankh-Morpork kommt es praktisch jeden Tag zu Tavernenschlägereien, oder?"

"Ja, und auch während der Nacht."

"Dabei werden zweifellos Anschlüsse und unbewegliches Inventar beschädigt, nicht wahr?"

"Anschl.. Oh, ich verstehe. Du meinst die Einrichtung und so weiter. Ja, da hast du sicher recht."

"Bestimmt ärgern sich die Wirte darüber."

"Tja, ich habe noch nie darüber nachgedacht. Vermutlich gehört das zu ihrem Berufsrisiko."

Zweiblum sah ihn an.

"Vielleicht könnte ich helfen", sagte er. "Risiken sind mein Geschäft. Hm, ich glaube, dieses Essen enthält ziemlich viel Fett, nicht wahr?"

"Du wolltest eine typisch morporkianische Mahlzeit probieren", entgegnete Rincewind. "Wie war das eben mit den Risiken?"

"Oh, damit kenne ich mich gut aus. Ich habe täglich damit zu tun."

"Also habe ich dich richtig verstanden. Aber ich kann's kaum glauben."

"Oh, ich gehe keine Risiken ein. Zu dem aufregendsten Zwischenfall meines Berufslebens kam es, als ich ein Tintenfaß umstieß. Nein, ich bewerte Risiken, Tag für Tag.

Weißt du, wie die Chancen stehen, daß ein Haus im Roten Dreieck von Bes Pelargic durch ein Feuer zerstört wird? Eins zu fünfhundertachtunddreißig. Das habe ich berechnet", fügte Zweiblum mit gewissem Stolz hinzu.

"Wes ..." Rincewind versuchte, einen Rülps zu unterdrücken. "Weshalb? Entschuldige bitte." Er griff nach der Weinflasche und füllte sein Glas.

"Für..." Zweiblum zögerte. "In Trob fällt mir kein passender Ausdruck ein. Wahrscheinlich haben die Bin-Trobi überhaupt kein Wort dafür. In meiner Sprache nennen wir es..." Er formulierte einige seltsam klingende Silben.

"Fähr-sicher-ung", wiederholte Rincewind. "Hört sich komisch an."

"Angenommen, du hast ein mit Goldbarren beladenes Schiff. Es könnte in einen Sturm geraten oder von Piraten überfallen werden. Da du so etwas vermeiden möchtest, besorgst du dir eine Fähr-sicher-ungs-Polließ.

Ich rechne die Wahrscheinlichkeit für einen Verlust der Ladung aus, wobei ich die Wetterberichte und das Piratenaufkommen der letzten zwanzig Jahre berücksichtige.

Dann füge ich ein bißchen hinzu, und du bezahlst Geld auf der Grundlage des von mir ermittelten Risikofaktors ..."

"Wobei auch das >Bißchen< nicht zu kurz kommt, wie?"

Rincewind hob tadelnd den Zeigefinger.

"Nun, wenn die Fracht tatsächlich verlorenght, entschädige ich dich."

"Ent-was?"

"Ich bezahle dir eine Summe, die dem Wert der Ladung entspricht", erklärte Zweiblum geduldig.

"Oh, ich verstehe. Es ist wie mit einer Wette, stimmt's?"

"Ein durchaus angemessener Vergleich." "Und mit Fähr-sicher-ungen verdient man Geld?"

"Normalerweise verzeichnet die Bilanz einen Überschuß, ja."

Eingehüllt in den warmen gelben Glanz des Weins versuchte Rincewind, sich Fähr-sicher-ungen unter den besonderen Bedingungen des Runden Meeres vorzustellen.

"Ich glaube, dasch mit den Fähr-sicher-ungen verschtehe ich nich ganz", sagte er fest und beobachtete, wie sich die Welt um ihn herum drehte. "Magie, ja. Magie verschtehe ich."

Zweiblum lächelte. "Magie ist eine Sache, Widerhallendes-Geräusch-wie-von-unterirdischen-Geistern eine ganz andere."

"Ha?"

"Was?"

"Dieses schonderbare Wort, dasch du gerade benutzt hascht", meinte Rincewind ungeduldig.

"Widerhallendes- Geräusch - wie-von - unterirdischen - Geistern?"

"Hab's noch nie zuvor gehört."

Zweiblum versuchte es zu erklären.

Rincewind versuchte es zu verstehen.

Einen ganzen Nachmittag lang wanderten sie durch die drehwärtigen Stadtviertel am Ufer. Zweiblum ging voraus, und an einem Riemen baumelte ihm der seltsame Bildkasten um den Hals. Rincewind wankte ihm nach, wimmerte manchmal und tastete sich gelegentlich nach dem Kopf, um festzustellen, ob er ihm noch immer auf den Schultern saß.

Eine rasch größer werdende Schar folgte ihnen. In Ankh-Morpork gehörten Hinrichtungen, Duelle, Kämpfe, magische Fehden und ungewöhnliche Ereignisse zur täglichen Gewohnheit, und deshalb hatten die Bewohner den Beruf des interessierten Zuschauers bis zur Vollendung

entwickelt. Sie alle waren außerordentlich begabte Gaffer. Zweiblum fertigte immer wieder Bilder von Leuten an, die, wie er meinte, typischen Beschäftigungen nachgingen, und da anschließend ein Viertelrhinu den Besitzer wechselte - >für die Mühe< der Ikonographierten -, zog er bald einen langen Schweif aus Neureichen hinter sich her. Die meisten von ihnen hofften vermutlich, daß der Verrückte irgendwann in einem Goldregen explodierte.

Vor dem Tempel des Siebenhändigen Sek fand eine hastig einberufene Versammlung von Priestern und rituellen Herzverpflanzern statt; alle Teilnehmer vertraten die Ansicht, die hundert Spannen hohe Statue des Gottes Sek sei viel zu heilig, als daß ein magisches Bild angefertigt werden dürfe. Zwei Rhinu sorgten dafür, daß sie ihre Meinung änderten und zu dem Schluß gelangten, daß Er vielleicht doch nicht so heilig war.

Ein längerer Aufenthalt in verschiedenen Bordellen hatten zahlreiche bunte und lehrreiche Bilder zur Folge. Rincewind steckte mehrere davon ein, um sie später allein und in aller Ruhe zu betrachten. Als der Nebel hinter seiner Stirn zerfaserte, fragte er sich ernsthaft nach der Funktionsweise des Ikonographen.

Sogar ein gescheiterter Zauberer wußte, daß lichtempfindliche Substanzen existierten. Waren die Glasplatten auf eine geheimnisvolle Weise behandelt worden, um das eingefangene Licht festzuhalten? Vielleicht.

Rincewind vermutete häufig, daß es irgendwo Dinge gab, die besser waren als Magie, doch wenn er danach suchte, mußte er immer wieder Enttäuschungen hinnehmen.

Bald nutzte er jede Gelegenheit, um mit dem schwarzen Kasten Bilder anzufertigen. Zweiblum freute sich darüber, denn es ermöglichte ihm, in den eigenen Aufnahmen zu erscheinen. Es dauerte nicht lange, bis Rincewind eine seltsame Feststellung machte. Der Besitzer des Kastens bekam eine eigentümliche Macht: Wer sich mit dem hypnotischen Glasauge konfrontiert sah, gehorchte selbst den gebieterischsten Befehlen in Hinsicht auf Haltung und Gesichtsausdruck.

Während der Zauberer auf dem Platz der Gebrochenen Monde seiner neuen ikonographischen Leidenschaft frönte, schlug das Unheil zu.

Zweiblum posierte neben einem verwirrten Talismanverkäufer; und die Schar seiner Bewunderer stand in der Nähe, beobachtete ihn interessiert und wartete darauf, daß er etwas Verrücktes anstellte.

Rincewind ging für den richtigen Aufnahmewinkel in die Hocke und betätigte den magischen Hebel.

"Hat keinen Zweck", sagte der Kasten. "Mir ist das Rosa ausgegangen."

Direkt vor Rincewinds Augen öffnete sich eine bis dahin verborgene Klappe. Eine kleine grüne und schrecklich warzige Gestalt beugte sich daraus hervor und deutete auf die verschmierte Palette in ihrer Klauenhand.

"Kein Rosa mehr, siehst du?" kreischte der Homunkulus. "Es hat überhaupt keinen Sinn, daß du den Hebel betätigst, wenn kein Rosa mehr da ist, klar? Wenn du Wert auf Rosa legst, hättest du nicht die vielen jungen Frauen ikonographieren sollen, kapiert? Von jetzt an mußt du dich mit SchwarzweißAufnahmen begnügen, verstanden?"

"Ja, sicher, schon gut", erwiderte Rincewind. In einer dunklen Ecke des Kastens glaubte er, eine Staffelei und ein ungemachtes Bett zu erkennen. Der Zauberer hoffte, daß ihm die Augen einen Streich spielten.

"Farbe kannst du dir abschminken", betonte der Kobold und schloß die Klappe. Rincewind hörte leises Grummeln und dann dumpfes Kratzen, wie von einem Stuhl, der über den Boden gezogen wurde.

"Zweiblum ...", begann er und sah auf.

Der Fremde war verschwunden. Rincewind richtete den Blick auf die Zuschauer und spürte dabei, wie ihm prickelndes Entsetzen über den Rücken kroch. Eine Sekunde später berührte ihn jemand am Rücken.

"Dreh dich ganz langsam um!" murmelte jemand. Die Stimme klang wie schwarze Seide. "Eine falsche Bewegung, und du kannst dich von deinen Nieren verabschieden."

Das Interesse des Publikums wuchs, als sich aufregende Ereignisse ankündigten.

Rincewind kam der Aufforderung nach und spürte dabei, wie ihm eine Schwertspitze über die Rippen kratzte. Am anderen Ende der Klinge erkannte er Stren Withel - Dieb, Halsabschneider und mürrischer Kandidat für den Titel des gemeinsten Mannes auf der ganzen Scheibenwelt.

"Hallo", sagte er nervös. Einige Meter entfernt sah er, wie zwei unsympathische Burschen den Deckel der Truhe hoben und auf Goldbeutel deuteten. Withel lächelte, und sein zernarbtes Gesicht wirkte keineswegs attraktiver.

"Ich kenne dich", brummte er. "Ein Gossenzauberer. Was ist das?"

Rincewind beobachtete, daß der Truhendeckel zitterte, obwohl überhaupt kein Wind wehte. Und er hielt noch immer den Bildkasten in der Hand.

"Dies hier?" fragte er munter. "Damit kann man Bilder anfertigen. He, lächle weiterhin, in Ordnung?" Er wich zurück und hob den Ikonographen.

Withel zögerte kurz. "Wie bitte?" knurrte er.

"Ja, so ist es richtig", sagte Rincewind. "Bitte recht freundlich!"

Der Dieb starrte ihn groß an, fluchte und holte mit dem Schwert aus.

Irgend etwas schnappte, und zwei Schreie ertönten.

Rincewind drehte sich nicht um - aus Furcht davor, schreckliche Dinge zu sehen. Als Withel erneut nach ihm Ausschau hielt, hatte er bereits die andere Seite des Platzes erreicht und beschleunigte noch immer.

Der Albatros kam langsam und in einem weiten Bogen herab, schlug nicht besonders elegant mit den Flügeln, verlor dabei ein paar Federn und landete schließlich auf der Plattform im großen Garten des Patriziers.

Der Vogelhüter - er döste in der Sonne und rechnete an diesem Tag nicht mit einem zweiten Fernbrief - sprang auf und griff nach der Nachrichtenkapsel.

Einige Sekunden später rannte er durch die Flure des Palastes, hielt die kleine Phiole in der einen Hand und saugte an einer häßlichen Schnabelwunde in der anderen. Er verdankte sie eine fatalen Mischung aus Überraschung und Sorglosigkeit.

Rincewind lief durch eine Gasse und achtete nicht auf die wütenden Schreie im Bildkasten. Als er eine hohe Mauer erkletterte, flatterte sein Umhang wie das Gefieder einer zerzausten Dohle. Er landete im Vorhof eines Teppichgeschäfts, brachte sowohl Waren als auch Kunden durcheinander, verteilte Entschuldigungen, hastete durch den Hinterausgang, schlitterte in eine andere Gasse, blieb unversehens stehen und versuchte das Gleichgewicht zu wahren, um nicht in den Ankh zu fallen.

In manchen Legenden ist von mystischen Flüssen die Rede: Angeblich genügt ein Tropfen von ihnen, um einem Mann das Leben zu stehlen. Nach seiner von Dreck, Unrat und vielen anderen Dingen begleiteten Reise durch die Zwillingstadt hätte der Ankh einer von jenen Strömen sein können.

Die wütenden Schreie in der Feme gewannen den schrillen Klang des Entsetzens. Rincewind sah sich verzweifelt nach einem Boot um und suchte dann nach Halt an den glatten hohen Mauern zu beiden Seiten.

Er saß in der Falle.

Der Zauberspruch in Rincewinds Gedächtnis entwickelte ein magisches Eigenleben und drängte sich in sein Bewußtsein. Es wäre falsch zu sagen, daß der Zauberer ihn gelernt hatte - eher verhielt es sich umgekehrt. Jener Vorfall hatte dazu geführt, daß man Rincewind aus der Unsichtbaren Universität verbannte: Um eine Wette zu gewinnen, wagte er es, die letzte noch existierende Ausgabe eines Buches zu öffnen, das als Grimoire des Schöpfers galt und den Namen Oktav trug. Natürlich wartete er damals, bis der Bibliothekar fortging, aber wie sich kurz darauf herausstellte, drohten noch ganz andere Gefahren. Der Zauberspruch sprang von der Seite und fraß sich tief in Rincewinds Ich - selbst die fähigsten Spezialisten der medizinischen Fakultät brachten es nicht fertig, ihn aus dem Selbst des neugierigen Studenten zu locken. Darüber hinaus konnten sie nicht herausfinden, um welchen Zauberspruch es sich handelte. Nur eins stand fest: Er gehörte zu den

acht elementaren magischen Formeln, die fest mit dem Gefüge von Raum und Zeit verbunden waren.

Seit jener Zeit geschah immer wieder folgendes:

Wenn Rincewind in eine schwierige Lage geriet oder sich bedroht fühlte, schlich sich der Zauberspruch zur Zunge.

Er biß die Zähne zusammen, aber die erste Silbe bahnte sich einen Weg aus dem Mundwinkel. Die linke Hand kam von ganz allein in die Höhe, und oktarine Funken stoben von den Fingern, als sich ein magisches Kraftfeld bildete ...

Die Truhe sauste um die Ecke, und unter ihr stampften mehrere hundert Beine wie Kolben.

Rincewind schnappte nach Luft, woraufhin der Zauberspruch enttäuscht den Rückzug antrat.

Die große Kiste aus intelligentem Birnbaumholz schien in keiner Weise von dem Teppich behindert zu sein, der sie teilweise umhüllte - und ebensowenig von dem Dieb, der an einem Arm vom Deckel herabbaumelte. Er war im wahrsten Sinne des Wortes ein Totgewicht. An einer anderen Stelle ragten zwei Finger (Besitzer unbekannt) unter der Klappe hervor.

Die Truhe hielt einen Meter vor dem Zauberer an und zog kurz darauf die Beine ein. Es ließen sich keine Augen an ihr erkennen, aber Rincewind zweifelte nicht daran, daß die Kiste einen erwartungsvollen Blick auf ihn richtete.

"Husch", sagte er versuchsweise. Die Truhe rührte sich nicht von der Stelle, aber der Deckel knarrte ein wenig nach oben und gab den toten Dieb frei.

Rincewind dachte an das Gold. Angenommen, die Kiste brauchte einen Herrn... Vielleicht hatte sie ihn adoptiert.

Die Flut setzte ein, und er beobachtete undefinierbare Dinge, die im gelben Licht des Nachmittags flußabwärts trieben, zum nur hundert Meter entfernten Flußtor. Der Zauberer traf eine rasche Entscheidung und vertraute den Leichnam des Diebs dem Fluß an. Selbst wenn man ihn später fand - er würde kaum Aufsehen erregen.

Und die Haie in der Mündung waren an ebenso kräftige wie regelmäßige Mahlzeiten gewöhnt.

Rincewind sah der devontreibenden Leiche nach und überlegte, was es jetzt zu unternehmen galt. Die Truhe schwamm sicher. Wenn er bis zum Abend wartete und sich von der Ebbe hinaustragen ließ ... Flußabwärts gab es viele geeignete Stellen, wo er das Ufer ansteuern konnte, und anschließend... Nun, falls der Patrizier tatsächlich die Lords der anderen Städte benachrichtigt hatte - Rincewind brauchte nur die Kleidung zu wechseln und sich gründlich zu rasieren, um nicht wiedererkannt zu werden. Wie dem auch sei: Die Welt bestand nicht nur aus Ankh-Morpork, und außerdem fiel es ihm leicht, neue Sprachen zu lernen. Wenn er sich erst einmal in Chimära, Gonim oder Ecalphon befand, konnte ihn kein noch so großes Heer zurückholen. Und dann ... Reichtum, Sicherheit, Komfort...

Und Zweiblum? Rincewind erlaubte sich kurze Trauer.

"Es könnte schlimmer sein", sagte er wie zum Abschied.

"Wenn es mich erwischt hätte."

Als er sich bewegte, stellte er plötzlich fest, daß ihn etwas am Umhang festhielt.

Rincewind drehte den Kopf und sah, daß der Saum seines Mantels unter dem Deckel der Truhe steckte.

"Ah, Gorphal", sagte der Patrizier freundlich. "Komm herein. Nimm Platz. Darf ich dir einen kandidierten Seestern anbieten?"

"Ich stehe immer zu Diensten, Herr", erwiderte der ältere Mann ruhig. "Es sei denn, es geht dabei um den Verzehr von Stachelhäutern."

Der Patrizier hob die Schultern und deutete zur Schriftrolle auf dem Tisch.

"Lies!"

Gorphal griff nach dem Pergament und wölbte ansatzweise eine Braue, als er die vertrauten Ideogramme des Goldenen Reiches sah. Etwa eine Minute lang las er schweigend, drehte dann das Dokument und betrachtete das Siegel auf der Rückseite.

"Du stehst in dem Ruf, das Reich gut zu kennen", sagte der Patrizier. "Kannst du dies erklären?"

"Wer das Achatene Reich verstehen will, darf sich nicht nur mit den dortigen Ereignissen befassen, sondern muß auch über die Einstellungen von Kaiser und Untertanen Bescheid wissen", antwortete der alte Diplomat. "Diese Nachricht ist zweifellos seltsam, ja, aber nicht überraschend."

"Heute morgen hat mich der Kaiser angewiesen..." Der Patrizier erlaubte sich den Luxus, die Stirn zu runzeln. "...er hat mich angewiesen, jenen Zweiblum zu schützen. Jetzt soll ich ihn töten. Und das findest du nicht überraschend?"

"Nein, der Kaiser ist kaum mehr als ein Knabe. Und ein Idealist noch dazu. Er liebt sein Volk, und die Untertanen sehen eine Art Gott in ihm. Nun, wenn ich mich nicht sehr irre, stammt der zweite Brief von seinem Großwesir namens Neun Drehende Spiegel. Er ist im Dienst mehrerer Kaiser alt geworden und hält sie für zwar notwendige, aber recht lästige Bestandteile bei der erfolgreichen Verwaltung des Reichs.

Der Großwesir legt Wert auf Ordnung. Alles gehört an seinen Platz - so lautet seine Devise."

"Ich verstehe allmählich", sagte der Patrizier.

"Das freut mich." Gorphal lächelte in seinen Bart. "Der Tourist befindet sich nicht an seinem Platz. Vermutlich hat sich Neun Drehende Spiegel erst den Wünschen seines Herrn gefügt und dann eigene Maßnahmen beschlossen: Bestimmt will er sicherstellen, daß der Reisende nicht zurückkehrt und die Krankheit der Unzufriedenheit mitbringt. Das Reich möchte, daß seine Untertanen an den ihnen gebührenden Plätzen bleiben.

Aus diesem Grund wäre es weitaus vorteilhafter, wenn Zweiblum für immer im Land der Barbaren verschwindet.

Damit ist unter anderem unsere Stadt gemeint, Lord."

"Was rätst du mir?" fragte der Patrizier.

Gorphal hob die Schultern.

"Du solltest nichts unternehmen. Wahrscheinlich regelt sich alles von allein. Andererseits..." Er kratzte sich nachdenklich am Ohr. "Die Gilde der Meuchelmörder ..."

"Ah, ja." Der Patrizier nickte langsam. "Die Gilde der Meuchelmörder. Wie heißt ihr derzeitiger Präsident?"

"Zlorf Flanellfuß, Lord."

"Sprich mit ihm."

"Wie du wünschst, Lord."

Der Patrizier nickte erneut, und diesmal wirkte er erleichtert. Er teilte den Standpunkt des Großwesirs Neun Drehende Spiegel. Das Leben war schon schwierig genug.

Wenn Untertanen nicht an ihrem Platz blieben, ergaben sich nur Probleme.

Helle Sternbilder leuchteten über der Scheibenwelt.

Nacheinander schlossen die Händler ihre Läden.

Nacheinander standen die Ganeffs, Diebe, Langfinger, Huren, Betrüger, Schwindler, Einbrecher und andere Bürger der Nacht auf, um zu frühstücken. Zauberer gingen ihren multidimensionalen Angelegenheiten nach. In dieser Nacht fand die Konjunktion von zwei mächtigen Planeten statt, und über dem Magischen Viertel wogte bereits der thaumaturgische Dunst ersten Zaubers.

"Hör mal, so kommen wir nicht weiter", sagte Rincewind und schob sich zur Seite. Die Truhe folgte ihm sofort und hob drohend den Deckel. Der Zauberer überlegte kurz, ob er versuchen sollte, sich mit einem entschlossenen Sprung in

Sicherheit zu bringen, überlegte

es sich jedoch anders, als die Kiste mit einem sehr bedeutungsvollen Knallen ihre Klappe zufallen ließ.

Mutlosigkeit erfaßte ihn, als er daran dachte, wenn ihm das verdammte Ding auch weiterhin folgen würde. Es wirkte ausgesprochen hartnäckig und stur. Selbst wenn er sich ein Pferd besorgte und fortritt - aus irgendeinem Grund war er sicher, daß er der Truhe nicht entkommen konnte. Rincewind stellte sich vor, wie sie sich ihm an die Fersen heftete - was hoffentlich nicht wörtlich zu verstehen war -, wie sie durch Flüsse und Ozeane schwamm. In jeder Nacht, während er schlief,

holte sie langsam auf. Und eines Tages, nach vielen Jahren und in einer exotischen Stadt, hörte er dann Hunderte von kleinen Beinen, die in der Gasse hinter ihm beschleunigten...

"Du hast den falschen Mann erwischt!" stöhnte er. "Mich trifft keine Schuld! Ich habe ihn nicht entführt!"

Die Truhe schob sich ein wenig nach vorn, und daraufhin befand sich nur noch ein schmaler Streifen schlüpfriger Mole zwischen Rincewinds Füßen und dem Fluß. Eine düstere Vorahnung verriet ihm, daß die Kiste viel schneller schwimmen konnte als er. Seine Phantasie wollte ihm zeigen, wie es sein mochte, im Ankh zu ertrinken - hastig schloß er das innere Auge.

"Weißt du", sagte eine leise Stimme im Plauderton, "sie gibt erst Ruhe, wenn du dich fügst."

Rincewind sah auf den Ikonograph hinab, der noch immer am Halsriemen baumelte. Die kleine Pforte daran stand offen, und der Homunkulus lehnte am Rahmen der winzigen Tür, rauchte eine Pfeife und beobachtete das Geschehen amüsiert.

"Dich nehme ich mit, Freundchen", brachte der Zauberer zwischen zusammengebissenen Zähnen hervor.

Der Kobold nahm die Pfeife aus dem Mund. "Was hast du gesagt?" fragte er.

"Wenn ich in den Fluß springe, begleitest du mich, verdammt!"

"Nur zu." Der Homunkulus klopfte an den Kasten. "Mal sehen, wer zuerst im Ankh versinkt."

Die Truhe gähnte und kroch ein oder zwei Zentimeter weit vor.

"Schon gut, schon gut", sagte Rincewind verärgert. "Aber du mußt mir genug Zeit geben, um gründlich nachzudenken."

Die Kiste wich langsam zurück. Der Zauberer nutzte die Gelegenheit, um sich vom Fluß zu entfernen, nahm Platz und lehnte den Rücken an eine Mauer. Auf der anderen Seite des breiten Stroms glühten die Lichter von Ankh.

"Du bist Zauberer", sagte der Bilderkobold. "Bestimmt fällt dir eine Möglichkeit ein, um Zweiblum zu finden."

"Ich fürchte, meine magischen Fähigkeiten sind begrenzt."

"Droh den Leuten einfach damit, sie in Würmer zu verwandeln", fügte der Kobold ermutigend hinzu und überhörte Rincewinds letzte Bemerkung.

"Nein, für thaumaturgische Metamorphosen ist ein Zauberspruch der Achten Stufe notwendig. Ich habe meine Ausbildung nicht beendet und kenne nur eine magische Formel."

"Vielleicht genügt sie."

"Das bezweifle ich", winkte Rincewind hoffnungslos ab.

"Wie wirkt sie?"

"Keine Ahnung. Und ich möchte auch gar nicht darüber reden." Er seufzte. "Ehrlich gesagt: Zaubersprüche nützen kaum etwas. Es dauert drei Monate, um sich einen einfachen zu merken, und wenn man ihn ausspricht - puff! Dann ist er weg. Das finde ich so absurd an der ganzen Magie. Man verbringt zwanzig Jahre damit, einen Zauberspruch zu lernen, der nackte Jungfrauen im eigenen Schlafzimmer erscheinen läßt. Aber dann ist man halb blind vom Studium alter

Grimoires, und

Quecksilberdämpfe haben einen so sehr vergiftet, daß man nicht mehr weiß, was als nächstes kommt."

"Aus dieser Perspektive habe ich das noch nie gesehen", sagte der Kobold.

"Irgend etwas stimmt nicht. Als Zweiblum erzählte, im Achatenen Reich gäbe es eine bessere Art von Magie, da dachte ich ... Ich dachte ..."

Der Homunkulus sah ihn erwartungsvoll an. Rincewind fluchte lautlos.

"Nun, wenn du's unbedingt wissen willst: Ich dachte, er meinte keine Magie. Zumindest keine richtige."

"Wovon könnte er denn sonst gesprochen haben?"

Rincewind kramte in den verstaubten Ecken seines Vokabulars und suchte nach den richtigen Worten. "Nun ...", begann er unsicher. "Bessere Methoden, um bestimmte, äh, Dinge zu erledigen. Etwas, das Sinn hat. Zum Beispiel... das Anschirren von Blitzen oder so."

Der Homunkulus bedachte ihn mit einem mitleidigen Blick.

"Blitze sind Speere, die von den Donnerriesen im Kampf geschleudert werden", entgegnete er sanft. "Eine meteorologische Tatsache. So etwas kann man nicht anschirren."

"Ja", gestand Rincewind kummervoll ein, "das ist der Haken daran, nicht wahr?"

Der Kobold nickte und verschwand in den Tiefen des Ikonographen. Kurze Zeit später roch Rincewind bratenden Schinken. Er wartete, bis es sein Magen einfach nicht mehr aushielt und klopfte dann an den Bildkasten. Der Homunkulus öffnete die kleine Tür.

"Ich habe über deinen Hinweis nachgedacht", sagte das winzige Wesen, bevor der Zauberer den Mund öffnen konnte.

"Selbst wenn es möglich wäre, ihnen Geschirre anzulegen - wie soll man sie dazu bringen, einen Karren zu ziehen?"

"Was? Wovon redest du da?"

"Blitze. Sie zucken vom Himmel herab. Nach unten, um ganz genau zu sein. Aber wer will schon, daß man seinen Karren nach unten zieht? Außerdem: Wahrscheinlich würden sie sich durch die Riemen brennen."

"Blitze sind mir völlig schnuppe! Wie soll ich mit einem leeren Magen denken?"

"Ich habe immer angenommen, man denkt mit dem Kopf. Nun, vielleicht hilft es, wenn du etwas ißt."

"Wie denn? Wenn ich mich bewege, spannt die verdammte Truhe ihre Mus ... ihre Angeln."

Die Kiste nahm diese Bemerkung zum Anlaß, den Deckel zu heben.

"Siehst du?"

"Keine Angst, sie will dich nicht beißen", sagte der Kobold. "Sie möchte dir nur etwas zu essen geben. Verhungert nützt du ihr nichts."

Rincewind spähte in die dunklen Tiefen der Truhe, und tatsächlich: In dem Durcheinander aus diversen Behältern und Goldbeuteln entdeckte er mehrere Flaschen und mit Ölpapier umwickelte Päckchen. Er lachte nervös, suchte auf der Mole, bis er ein genügend langes Stück Holz fand, rampte es so höflich wie möglich in die Lücke zwischen Klappe und Kiste, streckte dann rasch die Hand aus und griff nach einem der kleinen Pakete.

Es enthielt Kekse - so hart wie Diamantholz.

"Ferdammter Mift", brummte der Zauberer und fürchtete, den einen oder anderen Zahn verloren zu haben.

"Kapitän Achtpanthers Roggenplätzchen", sagte der Kobold. Er lehnte noch immer in der Tür des Bildkastens.

"Sie haben vielen hungrigen Seeleuten das Leben gerettet, jawohl."

"Oh, sicher. Benutzt man sie, um Flöße zu bauen? Oder wirft man sie den Haien vor - um anschließend zu beobachten, wie die Fische versinken? Was ist in den Flaschen? Gift?"

"Wasser."

"Davon gibt's hier doch jede Menge. Warum hat Zweiblum Wasser mitgebracht?"

"Der Grund heißt mangelndes Vertrauen."

"So wie Mißtrauen?"

"Ja, er meinte, es sei besser, das hiesige Wasser nicht zu trinken, verstehst du?"

Rincewind öffnete eine Flasche. Vielleicht bestand ihr Inhalt tatsächlich aus Wasser: Die Flüssigkeit schmeckte schal; ihr fehlten Aroma und Leben. "Fast völlig geschmack und geruchlos", brummte er.

Die Truhe knarrte leise und weckte seine Aufmerksamkeit.

Ganz langsam und mit wohlüberlegter Drohung schloß sie den Deckel - Rincewinds improvisierter Keil zersplitterte wie ein trockenes Blatt.

"Na schön, in Ordnung", sagte er. "Ich denke nach."

Ymors Hauptquartier befand sich im Schiefen Turm an der Ecke Rauhreifstraße und Frostgasse. Gegen Mitternacht lehnte ein einsamer Wächter an der dunklen, von Schatten umhüllten Mauer,

sah zu den beiden Konjunktionsplaneten hinauf und fragte sich gelangweilt, was sie für seine Zukunft bedeuteten.

Ein leises, eigentlich unhörbares Geräusch ertönte. Es klang so, als gähne eine Mücke.

Der Wächter blickte über die leere Straße und sah einen Gegenstand, der einige Meter entfernt im Schlamm lag und den Mondschein widerspiegelte. Er hob ihn auf, und das Glühen am Himmel glänzte über Gold. Der Mann schnappte so laut nach Luft, daß man sein Keuchen noch einige Dutzend Meter entfernt hörte.

Das leise Geräusch wiederholte sich, und auf der anderen Straßenseite rollte eine zweite Münze in den Rinnstein.

Als der Wächter sie in der Hand hielt, lag schon eine dritte auf dem Pflaster und drehte sich noch. Gold, so erinnerte er sich, bestand angeblich aus kristallisiertem Sternenlicht. Bisher hatte er nicht daran geglaubt, daß Gold einfach so vom Himmel fiel.

Als er den Zugang der nahen Gasse erreichte, begegnete er noch mehr gelbem Metall. Es ruhte noch immer in einem Beutel und war ziemlich schwer - Rincewind zielte damit auf den Kopf des Mannes und traf.

Als der Wächter wieder zu sich kam, blickte er in das fratzenhafte Gesicht eines Zauberers, der seine Kehle mit einem Schwert bedrohte. Darüber hinaus spürte er, daß ihn in der Dunkelheit etwas am Bein gepackt hatte.

Es handelte sich um jene Art von Griff, die ihm mitteilte, daß der Unbekannte noch weitaus fester zugreifen konnte, wenn er wollte.

"Wo ist er?" zischte der Zauberer. "Ich meine den reichen Fremden. Los, gib Auskunft!"

"Was hält mich am Bein fest?" fragte der Wächter, und die Stimme zitterte ihm vor unerklärlichem Entsetzen. Als er sich zu befreien versuchte, nahm der Druck zu.

"Die Antwort auf diese Frage gefiele dir nicht", sagte Rincewind. "Wenn du jetzt so freundlich wärst, mir zuzuhören ... Wo steckt der Fremde?"

"Er ist nicht hier! Man hat ihn zu Breitmann gebracht! Alle suchen nach ihm! Du bist Rincewind, nicht wahr? Die Truhe ... Die beißende Kiste ... Oneinoneinonein, bittebittebitte..."

Rincewind ging. Der Wächter fühlte, wie der verborgene Beingreifer seinen - beziehungsweise ihren, wie er befürchtete - Griff lockerte. Als er aufzustehen versuchte, stieß etwas Großes und Schweres und Kantiges gegen ihn, schleuderte ihn wieder zu Boden und folgte dem Zauberer.

Eine Kiste. Und sie lief auf Hunderten von kleinen Füßen.

Mit Hilfe seines selbst zusammengestellten Wörterbuchs bemühte sich Zweiblum, Breitmann in die Geheimnisse der Fähr-sicher-ungen einzuweißen. Der dicke Wirt hörte aufmerksam zu, und die kleinen dunklen Augen glitzerten.

Ymor saß auf der anderen Seite des Tisches, sah amüsiert zu und nahm gelegentlich einen Brocken vom Teller, um seine Raben zu füttern. Neben ihm wanderte Withel auf und ab.

"Beruhige dich", sagte Ymor und hielt den Blick auf die beiden Männer ihm gegenüber gerichtet. "Hier sind wir sicher, Stren. Wer würde es wagen, uns hier anzugreifen? Und der Gossenzauberer kommt bestimmt. Er ist viel zu feige, um sich aus dem Staub zu machen. Er hofft vermutlich, eine Übereinkunft mit uns treffen zu können. Und dann haben wir ihn. Und das Gold. Und die Truhe."

In Withels einem Auge blitzte es. Er ballte die Faust, und der schwarze Handschuh knisterte leise. "Wer hätte gedacht, daß es soviel intelligentes Birnbaumholz auf der Scheibenwelt gibt?" stieß er hervor. "Die Sache gefällt mir nicht."

"Reg dich ab, Stren!" Ymor grinste. "Es besteht kein Anlaß zur Sorge."

Der zweitgrößte Dieb schnaubte abfällig und verließ das Zimmer, um seine Leute zu schikanieren. Ymor beobachtete weiterhin den Touristen.

Seltsam: Der kleine Kerl schien überhaupt nicht zu begreifen, in welcher Lage er sich befand. Ymor hatte mehrmals gesehen, wie er durchs Zimmer schritt und dabei sehr zufrieden wirkte. Schon seit einer halben Ewigkeit sprach er mit Breitmann, und nun wechselte ein Zettel den Besitzer - woraufhin der Wirt dem Fremden einige Münzen gab. Höchst sonderbar.

Als Breitmann aufstand und an Ymors Stuhl vorbeiwatschelte, schoß der Arm des Diebesherrn wie eine Stahlfeder vor und hielt den Dicken an der Schürze fest.

"Was hat das alles zu bedeuten?" fragte Ymor leise.

"N-nichts weiter. Eine private Angelegenheit."

"Freunde sollten keine Geheimnisse voreinander haben, Breitmann."

"Ja, äh, nun, eigentlich bin ich selbst nicht ganz sicher", erwiderte der Wirt nervös. "Es ist eine Art Wette. Man nennt so etwas Fähr-sicher-ungen. Wir haben, äh, gewettet, daß die Gebrochene Trommel nicht niederbrennt."

Ymor hielt den Blick des Dicken fest, bis Breitmann aus Furcht und Verlegenheit zu zittern begann. Dann lachte der Diebesherr.

"Meinst du den wurmstichigen alten Zunderhaufen?" erkundigte er sich. "Der Bursche muß verrückt sein."

"Ja, aber er ist ein Verrückter mit viel Geld. Er erklärte mir folgendes: Jetzt, da er die - ich weiß nicht mehr wie das Wort heißt, aber es beginnt mit Prä; es handelt sich gewissermaßen um den Einsatz - bekommen hat, sind seine Vorgesetzten im Achatenen Reich dazu verpflichtet, für ihn zu bezahlen. Falls die Gebrochene Trommel zu Asche verbrennt. Was ich natürlich nicht hoffe. Daß sie in Flammen aufgeht, meine ich. Die Gebrochene Trommel. Ich meine, sie ist wie ein Heim für mich, die Trommel..."

"Eigentlich bist du gar nicht so dumm, wie?" Ymor stieß den Wirt von sich.

Die Tür flog auf und prallte an die Wand.

"He, das ist meine Tür!" ereiferte sich Breitmann. Dann sah er, wer auf der Treppe stand - und duckte sich gerade noch rechtzeitig hinter einen Tisch, um einem schwarzen Pfeil zu entgehen. Das Geschoß raste über ihn hinweg und bohrte sich hinter ihm in fleckiges Holz.

Ymor hob vorsichtig die Hand und schenkte Bier nach.

"Setz dich zu uns, Zlorf", sagte er ruhig. "Und steck das Schwert ein, Stren. Zlorf Flanellfuß ist ein Freund von uns."

Das Oberhaupt der Gilde der Meuchelmörder drehte geschickt sein kurzes Blasrohr und schob es mit einer geschmeidigen Bewegung ins Halfter.

"Stren!" knurrte Ymor.

Der schwarzgekleidete Dieb zischte und ließ sein Schwert in die Scheide gleiten. Doch Withels recht Hand verharrte auf dem Heft, und er behielt den Meuchelmörder mißtrauisch im Auge.

Was ihm nicht sehr leicht fiel. Die Mitglieder der Gilde der Meuchelmörder wurden aufgrund von Auswahlprüfungen befördert, wobei dem praktischen Teil eine besondere, eigentlich sogar die einzige Bedeutung zukam. Aus diesem Grund bestand Zlorfs breites Gesicht überwiegend aus Narben - die unmittelbare Folge vieler direkter Begegnungen mit Konkurrenten und Rivalen.

Wahrscheinlich war es nie sehr ansehnlich gewesen. Es hieß, daß Zlorf deshalb einen Beruf gewählt hatte, der dunkle Kapuzen, schwarze Mäntel und nächtliche Streifzüge erforderte, weil in seinen Adern auch das Blut von Trollen floß, die sich vor dem Tageslicht fürchteten. Wer so etwas in Zlorfs Hörweite behauptete, durfte seine Ohren anschließend im Hut nach Hause tragen.

Der Meuchelmörder schlenderte die Treppe herunter, gefolgt von einigen anderen Halsabschneidern. Direkt vor Ymor verharrte er und sagte: "Ich bin gekommen, um den Touristen zu holen."

"Glaubst du wirklich, er geht dich etwas an, Zlorf?"

"Ja. Grinjo, Urmond - packt ihn!"

Zwei Meuchler näherten sich. Stren versperrte ihnen den Weg, und sein Schwert schien einen Zentimeter vor ihren Kehlen zu materialisieren, ohne vorher die Luft zwischen ihm und den beiden Männern zu durchdringen.

"Wahrscheinlich kann ich nur einen von euch töten", grollte er. "Aber fragt euch selbst: Wer von euch muß dran glauben?"

"Sieh mal nach oben Zlorf!" schlug Ymor vor.

Mehrere gelbe, unheilvoll blickende Augen starrten von den Dachsparren herab.

"Noch ein Schritt, und du verläßt diesen Raum mit weniger Augen, als du hereingetragen hast", verkündete der Diebesherr. "Setz dich und trink was, Zlorf. Laß uns vernünftig über diese Sache reden. Ich dachte, wir hätten uns bereits geeinigt: Du stiehst nicht, und ich bringe niemanden um." Er zögerte kurz. "Zumindest nicht gegen Bezahlung."

Zlorf griff nach einem Krug Bier,

"Na schön", erwiderte er. "Ich töte ihn. Und anschließend stiehst du ihm alles. Der komische kleine Kerl dort drüben?"

"Ja."

Zlorf musterte den freundlich lächelnden Zweiblum und hob die Schultern. Nur selten verschwendete er Zeit mit Überlegungen, warum gewisse Leute ihre Mitbürger ins Jenseits befördern wollten. Für ihn spielte das keine Rolle: Er verdiente sich seinen Lebensunterhalt mit dem Tod.

"Übrigens: Wer ist denn dein Auftraggeber?" fragte Ymor.

Zlorf hob die Hand. "Ich bitte dich!" protestierte er. "Hast du meine Berufsehre vergessen?"

"Oh, ich verstehe. Da fällt mir ein ..."

"Ja?"

"Ich glaube, im Flur stehen zwei meiner Wächter."

"Sie standen dort."

"Und zwei weitere warten vor dem Haus auf der anderen Straßenseite."

"Jetzt nicht mehr."

"Und die beiden Bogenschützen auf dem Dach?"

Zweifel kroch über Zlorfs Gesicht wie das letzte Licht der untergehenden Sonne über einen schlecht gepflegten Acker.

Erneut flog die Tür auf - sie gewöhnte sich allmählich daran - und schmetterte den daneben stehenden Meuchelmörder an die Wand.

"Hört auf damit!" donnerte Breitmann, der noch immer hinter einem Tisch hockte.

Zlorf und Ymor starrten zu dem Mann auf der Schwelle. Er war klein, dick und trug teure Kleidung. Sehr teure Kleidung.

Hinter ihm ragten einige große breite Gestalten auf. Es handelte sich um sehr große und ausgesprochen gefährlich wirkende Gestalten.

"Wer ist das?" fragte Zlorf.

"Ich kenne ihn", erwiderte Ymor. "Er heißt Rerpf. Ihm gehört die Taverne Stöhnender Teller unten an der Messingbrücke. Schmeiß ihn raus, Stren!"

Rerpf hob eine üppig mit Ringen geschmückte Hand. Stren Withel zögerte auf halbem Weg zur Tür, als sich zwei ziemlich massige Trolle durch die Tür schoben, auf beiden Seiten neben dem Dicken stehenblieben und im Licht zwinkerten. Melonengroße Muskeln wölbten sich in ihren mehlsackdicken Armen. Jeder Troll hielt eine zweischneidige Axt in der Pranke. Genauer gesagt: zwischen Daumen und Zeigefinger.

Breitmann verließ sein Versteck, das Gesicht rot vor Zorn.

"Ich kann Trolle nicht ausstehen!" brüllte er. "Schafft sie weg!"

Niemand rührte sich, und von einem Augenblick zum anderen herrschte völlige Stille. Breitmann sah sich erschrocken um, als ihm dämmerte, was er gerade gesagt hatte - und zu wem. Ein leises Wimmern drang ihm aus der Kehle, froh darüber, entkommen zu sein.

Er erreichte die Tür zum Keller, als einer der Trolle wie beiläufig die haxengroße Hand hob und seine Axt warf. Das Geräusch der hinter dem Wirt zufallenden Tür ließ sich kaum von dem lauten Krachen unterscheiden, als das Wurfbeil dicke Holzbohlen zermalmete.

"Verdammt und zugenäht!" platzte es aus Zlorf Flanellfuß heraus.

"Was willst du?" fragte Ymor.

"Ich bin im Auftrag der Gilde aller Kaufleute und Händler hier", antwortete Rerpf gelassen.

"Um unsere Interessen wahrzunehmen, sozusagen. Damit meine ich den kleinen Fremden."

Ymor furchte die Stirn.

"Entschuldige bitte", murmelte er, "hast du gerade von der Kaufmannsgilde gesprochen?"

"Auch die Händler gehören zu ihr", bestätigte Rerpf.

Hinter ihm standen nicht nur weitere Trolle, sondern auch einige Menschen, die Ymor bekannt vorkamen. Er glaubte, sie schon einmal gesehen zu haben, hinter Theken und Ladentischen. Kaum mehr als Schatten und Schemen, denen man für gewöhnlich kaum Beachtung schenkte, die man rasch vergaß. Irgendwo im Hinterkopf breitete sich ein unangenehmes Gefühl aus. Er dachte daran, wie es sein mochte, ein Fuchs zu sein, der einem wütenden Schaf begegnete - einem Schaf, das es sich leisten konnte, Wölfe in seine Dienste zu nehmen.

"Seit wann gibt es diese, äh, Gilde, wenn ich fragen darf?" erkundigte sich der Diebesherr.

"Seit heute nachmittag", erwiderte Rerpf. "Ich bin der Vizegildenmeister, zuständig für Tourismus."

"Und was hat es mit dem Tourismus auf sich?"

"Nun, tja, wir sind nicht ganz sicher...", begann Rerpf. Ein älterer bärtiger Mann reckte den Kopf über die Schulter des Gildenmeisters und schnatterte: "Ich spreche im Namen der Weinverkäufer von Morpork:

Tourismus ist gut fürs Geschäft. Kapiert?"

"Und?" fragte Ymor kühl.

"Und wir schützen unsere Interessen, wie ich schon sagte", erklärte Rerpf.

"Diebe RAUS. Diebe RAUS!" gackerte sein älterer Begleiter, und mehrere andere stimmten mit ein. Zlorf grinste. "Und das gilt auch für Meuchelmörder", fügte der Alte hinzu. Daraufhin schnitt Zlorf eine finstere Miene.

"Ist doch ganz klar", sagte Rerpf. "Wenn dauernd Leute bestohlen oder ermordet werden - welchen Eindruck sollen Besucher dadurch bekommen? Sie legen einen weiten Weg zurück, um unsere historisch und kulturell interessanten Sehenswürdigkeiten zu bewundern - ganz zu schweigen von unseren vielen malerischidyllischen Bräuchen -, und dann wachen sie tot in irgendeiner dunklen Gasse auf oder treiben den Ankh hinunter. Solche Leute berichten ihren Freunden bestimmt nicht davon, hier einige angenehme Tage verbracht zu haben. Sehen wir den Tatsachen ins Auge:

Man muß mit der Zeit gehen."

Zlorf und Ymor musterten sich gegenseitig.

"Uns bleibt wohl keine andere Wahl, wie?" brummte Ymor.

"Ganz recht, Freund. Er sprach vom Gehen. Ich meine: Los geht's!"

Ruckartig hob er das Blasrohr an den Mund und schickte einen Pfeil zum nächsten Troll. Das riesenhafte Wesen wirbelte herum und warf seine Axt, die über den Kopf des Chefmeuchlers hinwegsauste und den Dieb hinter ihm traf.

Rerpf duckte sich und gab einem seiner Troll-Gefährten Gelegenheit, mit einer gewaltigen Armbrust anzulegen. Ein speerlanger Bolzen bohrte sich erst durch die Luft und dann in den Körper eines Mörders.

Und das war nur der Anfang ...

Es wurde bereits darauf hingewiesen: Wer imstande ist, das ferne Oktarin zu sehen - die achte Farbe, das Pigment der Phantasie -, kann Dinge wahrnehmen, die anderen verborgen bleiben.

Das war auch bei Rincewind der Fall. Er bahnte sich gerade einen Weg durch das Gedränge in den hell erleuchteten Abendbasaren von Morpork, und die Truhe folgte ihm dichtauf. Er rempelte eine hochgewachsene dunkle Gestalt an, drehte den Kopf, um einige passende Flüche zu murmeln - und sah den Tod. Es mußte der Tod sein. Niemand sonst wanderte mit leeren Augenhöhlen umher, und die Sense bot einen weiteren Anhaltspunkt.

Rincewind beobachtete entsetzt, wie ein Liebespaar (es lachte über irgendeinen Witz, den der Zauberer offenbar überhört hatte) durch die Erscheinung schlenderte, ohne sie zu bemerken.

Tod wirkte überrascht, was erstaunlich genug war, denn immerhin zeichnete sich sein Gesicht durch einen auffallenden Mangel an Mimik aus.

RINCEWIND? fragte er. Es klang so dumpf und hohl, als falle tief im Boden eine Tür aus Blei zu.

"Äh", antwortete der Zauberer und versuchte, vor dem augenlosen Blick zurückzuweichen.

WARUM BIST DU HIER? (Bumm-bumm, pochten Sargdeckel in den von Würmern heimgesuchten finsternen Gewölben unter alten Bergen ...)

"Äh, warum denn nicht?" erwiderte Rincewind. "Nun, bestimmt hast du viel zu tun. Ich möchte dich nicht aufhalten ..."

ICH BIN ÜBERRASCHT, DASS DU MICH ANGESTOSSEN HAST. WEISST DU, HEUTE NACHT HABE ICH EINE VERABREDUNG MIT DIR.

"O nein ..."

ICH FINDE ES SEHR ÄRGERLICH, DICH HIER ZU TREFFEN. EIGENTLICH SOLLTEN WIR UNS IN PSEPUOLOPOLIS BEGEGNEN.

"Jene Stadt ist fünfhundert Meilen entfernt!"

DARAN BRAUCHST DU MICH NICHT EIGENS ZU ERINNERN. OFFENBAR IST DAS GANZE SYSTEM ERNEUT DURCHEINANDERGERATEN. DU BIST NICHT ZUFÄLLIG BEREIT, HIER DAS ZEITLICHE ZU SEGNETEN?

Rincewind taumelte zurück und hob abwehrend die Hände. Der Fischverkäufer an einem benachbarten Stand hielt ihn für verrückt und sah interessiert zu.

"Auf keinen Fall!"

UND WENN ICH DIR EIN SCHNELLES PFERD LEIHE?

"Nein!"

DER TOD IST GAR NICHT SO SCHLIMM. GLAUB MIR, ICH WEISS BESCHEID.

"Nein!" Rincewind drehte sich um und rannte. Tod sah ihm nach und hob verbittert die Schultern.

VERDAMMTER MIST, fluchte er, wandte sich ab und bemerkte den Fischverkäufer. Tod knurrte leise, streckte die Hand aus und hielt das Herz des Mannes an. Es bereitete ihm nicht die erhoffte Genugtuung.

Dann erinnerte er sich daran, was später in dieser Nacht geschehen werde. Es wäre zwar falsch zu behaupten, daß Tod lächelte - seine Züge waren in einem ewigen kalkigen Grinsen erstarrt. Aber er sumnte eine fröhlich-unheilvolle Melodie und zögerte lange genug, um die Seele einer Eintagsfliege in den jenseitigen Kosmos zu geleiten. Dann befreite er die Katze unter dem Fischstand (alle Katzen können ins oktarine Spektrum sehen) von einem ihrer neun Leben, setzte sich in Bewegung und schritt zur Gebrochenen Trommel.

Die Kurze Straße in Morpork gehört zu den längsten der ganzen Stadt. Die Filigranstraße grenzt auf die gleiche Weise an ihr drehwartiges Ende wie der Querbalken an ein T, und von der Gebrochenen Trommel aus kann man ihre volle Länge überblicken.

Am Ende der Kurzen Straße erhob sich ein dunkles Rechteck auf Hunderlen von kleinen Beinen und lief los.

Zuerst wankte es schwerfällig übers Pflaster, doch als es die halbe Strecke zurückgelegt hatte, war es bereits pfeilschnell...

Ein dunklerer Schatten schob sich langsam an der Tavernenmauer entlang, nur einige Meter von den beiden Trollen entfernt, die den Eingang bewachten. Rincewind schwitzte. Wenn sie das leise Klirren der speziell vorbereiteten Goldbeutel an seinem Gürtel hörten ...

Einer der Trolle klopfte seinem Kollegen auf die Schulter - es hörte sich an, als stießen zwei Kieselsteine aneinander.

Er deutete über die vom Sternenschimmern erhellte Straße ...

Rincewind sprang vor, drehte sich um und warf seine Last durchs nächste Fenster.

Withel sah ihn kommen. Der Beutel flog in einem weiten Bogen durchs Zimmer, drehte sich langsam um die eigene Achse und prallte an eine Tischkante. Einen Sekundenbruchteil später rollte glitzerndes Gold über den Boden.

Es war plötzlich mucksmäuschenstill im Raum, abgesehen vom leisen Klimpern der Goldmünzen und dem Stöhnen der Verwundeten. Withel stieß einen Fluch aus und tötete den Meuchelmörder, gegen den er gekämpft hatte. "Das ist ein Trick!" rief er. "Bleibt, wo ihr seid!"

Dutzende von Männern und mehrere Trolle erstarrten, die Hände und Pranken zum Zusteichen und Zuschlagen erhoben.

Zum dritten Mal innerhalb kurzer Zeit flog die Tür auf.

Zwei Trolle eilten herein, schlossen den Zugang wieder, schoben dicke Riegel vor und flohen die Treppe hinunter.

Draußen wurde das Geräusch hastiger Schritte immer lauter. Zum vierten und letzten Mal öffnete sich die Tür. Das heißt: Sie explodierte regelrecht. Einer der dicken Riegel segelte durchs Zimmer, und die anderen zerbarsten. Die Angeln gaben nach, und der Rahmen löste sich aus dem Mauerwerk. Eine große Truhe schüttelte mehrere Trümmerstücke ab.

Hinter ihr erschien Rincewind in der Öffnung und schleuderte eine seiner Goldgranaten. Sie zerplatzte an der Wand, und es regnete Münzen.

Unten im Keller sah Breitmann auf, brummte leise vor sich hin und setzte seine Arbeit fort. Ein ganzer Spindelwinter Vorrat an Kerzen lag bereits auf dem Boden und leistete sehr trockenem Feuerholz Gesellschaft. Jetzt nahm sich der Wirt ein Faß mit Lampenöl vor.

"Fähr-sicher-ungen", murmelte er. Öl gluckerte und bildete eine große Lache zu seinen Füßen.

Withel stürmte zornig durch den Raum. Rincewind zielte sorgfältig und traf den Dieb mit einem Goldbeutel an der Brust.

Ymor rief etwas und richtete einen anklagenden Zeigefinger auf den Zauberer. Einer der Raben verließ seinen Platz unter den Dachsparren, flog auf Rincewind zu und streckte die langen Krallen aus.

Doch er erreichte sein Ziel nicht. Als ihn nur noch wenige Meter von dem Zauberer trennten, sprang die Truhe aus dem Schutthaufen, öffnete mitten in der Luft den Deckel, schnappte nach dem Vogel und schloß die Klappe wieder.

Die Kiste landete erstaunlich weich und leise. Rincewind beobachtete, wie sich der Deckel erneut nach oben neigte, nur um einige wenige Zentimeter, und darunter... Eine palmwedelgroße mahagonirote Zunge leckte nach einigen Federn.

Im gleichen Augenblick fiel der Kerzenleuchter von der Decke, und daraufhin wurde es dunkel im Zimmer.

Rincewind spannte die Muskeln, sprang aus dem Stand, griff nach einem Balken und zog sich mit einer ihn selbst verblüffenden Kraft zur relativen Sicherheit des Daches hoch.

"Aufregend, nicht wahr?" ertönte eine Stimme neben ihm.

Unten begriffen Diebe, Meuchelmörder, Trolle, Kaufleute und Händler, daß sie sich in einem Raum befanden, in dem man auf Goldmünzen ausrutschen konnte - und der, abgesehen von einigen bedrohlich wirkenden Schatten, etwas überaus Grauenhaftes enthielt. Alle versuchten gleichzeitig, nach draußen zu fliehen, doch niemand schien sich an die genaue Lage der Tür zu erinnern.

Hoch über dem Chaos drehte Rincewind den Kopf und sah Zweiblum an.

"Hast du den Kerzenleuchter hinabfallen lassen?" flüsterte er.

"Ja."

"Warum bist du hier?"

"Um den anderen dort unten nicht im Weg zu sein."

Rincewind dachte darüber nach, doch ihm fiel keine passende Antwort ein. "Eine echte Tavernenschlägerei!" fügte Zweiblum hinzu. "Und sie ist noch weitaus besser, als ich sie mir vorgestellt habe! Hältst du es für angebracht, daß ich mich bei den Leuten bedanke? Oder hast du alles veranlaßt?"

Rincewind reagierte nicht darauf, als er den Touristen musterte. "Ich glaube, wir sollten jetzt nach unten zurückkehren", sagte er dumpf. "Es ist niemand mehr da."

Er führte Zweiblum an den vielen Hindernissen auf dem Boden vorbei, die Treppe hinauf und in den Rest der Nacht.

Es funkelten noch immer einige Sterne am Himmel, aber der Mond war bereits untergegangen. Randwärts zeigte sich ein mattes graues Glühen, das einen neuen Tag ankündigte.

Erstaunlicherweise erstreckte sich eine leere Straße vor ihnen.

Rincewind schnupperte.

"Riechst du ebenfalls Öl?" fragte er. Dann trat Withel aus den Schatten und brachte ihn zu Fall.

Dreitmann kniete auf der obersten Stufe der Kellertreppe und holte die Zunderbüchse hervor. Wie sich herausstellte, war sie feucht geworden.

"Ich drehe der verdammten Katze den Hals um", brummte er und tastete nach der zweiten Büchse, die für gewöhnlich auf einem kleinen Regal neben der Tür lag - sie fehlte.

Breitmann knurrte ein Schimpfwort.

Rechts neben ihm erschien mitten in der Luft eine dünne, brennende Kerze.

HIER, NIMM.

"Danke", sagte der Wirt.

NICHT DER REDE WERT.

Breitmann holte aus, um die Kerze zu werfen, doch dann zögerte er und starrte auf die Flamme. Dünne Falten bildeten sich in seiner Stirn. Er drehte sich langsam um und kniff argwöhnisch die Augen zusammen. Die kleine Kerze spendete nur wenig Licht, aber es genügte, daß er eine hochgewachsene dunkle Gestalt erkannte.

"O nein ...", hauchte er.

ABER JA, erwiderte Tod.

Rincewind rollte sich ab.

Ein oder zwei Sekunden lang glaubte er, Withel wolle ihm sofort die Klinge in den Leib stoßen, doch es war noch schlimmer. Der Dieb wartete darauf, daß er sich erhob.

"Du hast ein Schwert, wie ich sehe", sagte er ruhig. "Ich schlage vor, du stehst auf. Laß uns feststellen, wie gut du mit deiner Waffe umgehen kannst."

Rincewind stemmte sich so langsam wie möglich hoch und griff nach dem Kurzschwert, das er vor einigen Stunden und hundert Jahren einem Wächter abgenommen hatte.

Verglichen mit Withels haardünnem und sicher sehr scharfen Rapier wirkte es stumpf und plump.

"Aber ich weiß doch gar nicht, wie man mit einem Schwert kämpft", klagte er.

"Gut."

"Ist dir bekannt, daß man Zauberer nicht mit scharfen Gegenständen töten kann?" fragte Rincewind verzweifelt.

Withel lächelte kühl. "Ich habe davon gehört", entgegnete er. "Mal sehen, ob's stimmt." Er griff an.

Rincewind parierte den ersten Hieb allein durch Glück, riß verblüfft die Hand zurück, wehrte den zweiten Schlag durch Zufall ab und empfing den dritten in Höhe des Herzens.

Es klirrte leise.

Der triumphierende Schrei blieb Withel im Hals stecken.

Er zog das Schwert aus dem Umhang des Zauberers und stieß einen Rincewind damit an, den Furcht und Schuld erstarren ließen. Erneut klimperte es, und Goldmünzen fielen zu Boden.

"Du blutest also Gold, wie?" zischte der Dieb. "Aber hast du auch Gold in deinem zottigen Bart versteckt, du kleiner..."

Als er zum tödlichen Hieb ausholte, geschah etwas Überraschendes. Das düstere Glühen im zerschmetterten Eingang der Gebrochenen Trommel flackerte, trübte sich, wurde schlagartig heller und explodierte zu einem lodernden Feuerball. Die Wände stürzten ein, und das Dach flog mindestens dreißig Meter hoch nach oben, bevor es von den Flammen eingeholt wurde.

Withel starrte unbeeindruckt in die brodelnde Glut. Und Rincewind sprang. Er duckte sich unter dem Schwertarm des Diebs hinweg, brachte seine eigene Klinge in einem weiten Bogen herum und schlug so ungeschickt zu, daß er den Mann mit der flachen Seite traf und die Waffe verlor. Funken

stoben, und es regnete brennendes Öl, als Withel beide Hände ausstreckte, sie um den Hals des Zauberers schloß und ihn auf die Knie zwang.

"Du bist dafür verantwortlich!" heulte er. "Du und deine hinterhältige Truhe!"

Seine Daumen fanden Rincewinds Luftröhre und drückten zu. Jetzt ist es aus mit mir, dachte der Zauberer. Nun, im Jenseits kann es nicht annähernd so schlimm sein wie hier . . .

"Entschuldigung", sagte Zweiblum.

Rincewind spürte, wie der Druck nachließ. Withel richtete sich langsam auf, und sein Gesicht zeigte jetzt nur noch Haß.

Ein brennender Span berührte den Zauberer. Er strich ihn hastig fort und stand auf.

Zweiblum stand hinter Withel und hielt das Rapier des Diebs so, daß er die Spitze am Rücken spürte. Rincewind nickte langsam, schob die Hand in eine Tasche seines Umhangs und zog sie als Faust zurück.

"Keine falsche Bewegung!" befahl er.

"Mache ich das richtig?" fragte Zweiblum besorgt.

Rincewind entschloß sich zu einer freien Übersetzung. "Er meint: Wenn du dich von der Stelle rührst, spießt er deine Leber auf."

"Das bezweifle ich", erwiderte Withel.

"Willst du's drauf ankommen lassen?"

"Nein."

Als Withel herumwirbeln und sich auf den Touristen stürzen wollte, schlug Rincewind zu und traf ihn am Kinn.

Eine Sekunde lang starrte ihn der Dieb verwundert an, und dann sank er aufs schmierige Pflaster.

Der Zauberer öffnete die Faust, und mehrere große Goldstücke entfielen seinen schmerzenden Fingern. Er blickte auf den reglosen Withel.

"Bei allen guten Geistern ...", ächzte er.

Rincewind hob den Kopf und stieß einen schmerzerfüllten Schrei aus, als ihm ein weiterer glühender Holzsplitter über den Nacken strich. Auf beiden Straßenseiten sprinteten Flammen über die Dächer. Überall warfen Leute ihre Besitztümer aus den Fenstern und holte Pferde aus brennenden Ställen. Die Gebrochene Trommel hatte sich in einen regelrechten Vulkan verwandelt, und eine weitere Explosion schleuderte einen weißen marmornen Kaminsims davon.

"Es ist nicht weit bis zum entgegengesetzten Tor!" rief Rincewind, um das laute Prasseln' zu übertönen. "Komm!"

Er packte den widerstrebenden Zweiblum am Arm und zerrte ihn über die Straße.

"Meine Truhe..."

"Zur Hölle damit!" kreischte Rincewind. "Wenn du noch länger an diesem Ort bleibst, kannst du mit ihrem Inhalt ohnehin nichts mehr anfangen. Komm jetzt!"

Sie liefen durch eine Menge entsetzter Bürger, die es ebenfalls für besser hielten, dieses Stadtviertel zu verlassen.

Der Zauberer nutzte die gute Gelegenheit, um in tiefen Zügen kühle Morgenluft zu atmen. Etwas verwirrte ihn.

"Ich bin sicher, daß alle Kerzen erloschen sind", sagte er.

"Wie konnte das Feuer in der Gebrochenen Trommel entstehen?"

"Keine Ahnung", stöhnte Zweiblum. "Es ist schrecklich. Wir kamen so gut miteinander aus."

Rincewind blieb so plötzlich stehen, daß ein anderer Flüchtling gegen ihn stieß und mit einem Fluch abprallte.

"Ihr seid gut miteinander ausgekommen ?"

"Ja, prächtige Burschen, fand ich. Es gab ein kleines Sprachproblem, aber sie waren so versessen darauf, mich in ihre Gruppe aufzunehmen, bedrängten mich immer wieder, ihr Angebot anzunehmen ... Wirklich nette Leute."

Rincewind wollte ihm widersprechen, wußte aber nicht, wo er anfangen sollte.

"Ein schwerer Schlag für den alten Breitmann", fuhr Zweiblum fort. "Wie dem auch sei: Er war klug. Ich habe noch den Rhinu, den er als erste Prämie gezahlt hat."

Rincewind hörte das Wort >Prämie< jetzt zum erstenmal, aber inzwischen arbeitete sein Verstand bereits auf Hochtouren.

"Du hast die Trommel fähr-sichert?" fragte er. "Du hast mit Breitmann gewettet, daß sie nicht niederbrennt?"

"O ja. Normale Risikobewertung. Die Schadenersatzsumme beträgt zweihundert Rhinu. Warum?"

Rincewind drehte sich um, beobachtete das sich schnell ausbreitende Feuer und überlegte, wieviel von Ankh-Morpork man mit zweihundert Rhinu kaufen konnte. Einen ziemlich großen Teil, glaubte er. Nur nicht gerade jetzt...

Die Flammen rasten so schnell durch die Stadt, daß die Kaufverträge verbrannten, noch bevor man sie unterschreiben konnte.

Der Zauberer sah auf den Touristen hinab.

"Du ...", begann er und suchte in seinem Gedächtnis nach dem schlimmsten Wort in der Trob-Sprache. Die zufriedenen kleinen Bin-Trobi schienen nie gelernt zu haben, wie man richtig fluchte.

"Du", wiederholte er. Eine zweite eilige Gestalt stieß gegen Rincewind und verfehlte ihn nur knapp mit der langen Klinge, die ihn über die Schulter ragte. Rincewinds arg strapazierter Geduldsfaden riß.

"Du kleiner (solcher, der einen kupfernen Nasenring trägt, während eines schweren Gewitters in einem Fußbad auf dem Berg Raruaruaha steht und ruft, das Gesicht der Blitz-Göttin Alohura sehe wie eine kranke Ulo-ruaha-Wurzel aus)!"

ICH ERFÜLLE NUR MEINE PFLICHT, sagte die Gestalt und marschierte von dannen. Jede Silbe klang wie eine herabfallende Marmorplatte. Mehr noch: Rincewind zweifelte kaum daran, daß nur er die Stimme gehört hatte. Erneut griff er nach Zweiblums Arm. "Laß uns von hier verschwinden", schlug er vor.

Eine interessante Nebenwirkung des Feuers in Ankh-Morpork betrifft die Fähr-sicherungs-Polließ. Sie verließ die Stadt durch das zerstörte Dach der Gebrochenen Trommel, wurde vom Aufwind weit nach oben getragen, um einige Tage später und mehrere tausend Meilen entfernt eine Bin-Trobi-Insel zu erreichen, wo sie auf einem Uloruaha-Strauch landete. Die einfachen, glücklichen Inselbewohner verehrten sie als Gott, sehr zur Erheiterung ihrer kultivierteren Nachbarn. Seltsamerweise kam es in den nächsten Jahren zu ausgiebigen Regenfällen und guten Ernten, was die Fakultät für Unbedeutende Religionen an der Unsichtbaren Universität dazu veranlaßte, eine Forschungsgruppe zu entsenden. Ihr Untersuchungsergebnis lautete: Da sieht man's mal wieder.

Das vom Wind geschürte Feuer breitete sich schneller aus, als ein Mann laufen konnte. Die große Holzpforte des entgegengesetzten Tors brannte bereits, als Rincewind - in seinem Gesicht zeigten sich erste rote Blasen - dort eintraf.

Inzwischen saßen er und Zweiblum auf Pferden. Es war ihnen nicht sehr schwer gefallen, sich Reittiere zu besorgen.

Ein listiger Händler hatte einen fünfzigmal höheren Preis verlangt und riß die Augen auf, als man ihm das Tausendfache in die Hand drückte.

Sie ritten durch das Tor, bevor die ersten großen Balken in einem Wirbelsturm aus Funken herabfielen. Morpork war bereits ein einziges Flammenmeer.

Als sie über die vom orangefarbenen Widerschein erhellte Straße galoppierten, drehte Rincewind den Kopf zu seinem Gefährten um, der gerade versuchte, das Reiten zu lernen.

Potzblitz! fuhr es ihm durch den Sinn. Er lebt noch. Und ich auch. Wer hätte das gedacht? Vielleicht ist wirklich etwas dran an jener Widerhallendes Geräusch-wie-von-unterirdischen-Geistern-Magie... Eine ziemlich mühselige Bezeichnung, fand er. Rincewind versuchte, das Wort in Zweiblums Muttersprache zu formulieren, ohne sich dabei die Zunge zu verrenken.

"Ökolügnie?" sagte er vorsichtig. "Ökrognotie? Ökonognomie?"

Er nickte zufrieden. Ja, das klang richtig.

Einige hundert Meter flußabwärts vom letzten brennenden Vorort schwamm ein seltsam kantiges und ziemlich nasses Objekt zum entgegengesetzten Ufer. Dort wuchsen ihm zahlreiche Beine, mit denen es nach Halt suchte.

Die Truhe - sie war rußverschmiert, an einigen Stellen angesengt und sehr, sehr zornig - kroch die Böschung hinauf, schüttelte Wasser ab und orientierte sich. Dann trabte sie los. Auf ihrem Deckel saß ein überaus häßlicher kleiner Kobold und beobachtete die Umgebung mit großem Interesse.

Bravd sah Schleicher an und hob die Brauen.

"Das ist alles", sagte Rincewind. "Die Truhe hat uns gefunden, aber fragt mich jetzt bloß nicht, wie ihr das gelungen ist. Habt ihr noch Wein?"

Schleicher deutete auf die leeren Flaschen.

"Ich glaube, für heute abend hast du genug getrunken", erwiderte er.

Bravd runzelte die Stirn.

"Gold ist Gold", brummte er schließlich. "Wie kann jemand mit viel Gold glauben, arm zu sein? Entweder ist man arm oder reich. So verlangt es die Logik."

Rincewind rülpste leise. Derzeit hatte er mit der Logik einige Schwierigkeiten. "Nun", sagte er, "ich glaube äh, ich meine äh, worauf ich hinauswill, äh ... Kennt ihr Oktiron?"

Die beiden Abenteurer nickten. In den Ländern am Runden Meer war dieses seltsam schimmernde Metall fast ebenso geschätzt - und selten - wie intelligentes Birnbaumholz.

Wer eine Nadel aus Oktiron besaß, verirrte sich nie, denn sie reagierte auf das magische Kraftfeld der Scheibenwelt und zeigte deshalb immer zur Mitte. Darüber hinaus stopfte sie ihrem Eigentümer auf wundersame Weise die Socken.

"Nun, ich meine, wißt ihr, äh, auch Gold hat eine Art magisches Kraftfeld. So etwas wie finanzielle Zauberei. Ökononomie." Rincewind lachte.

Schleicher stand auf und streckte sich. Die Sonne war bereits ein ganzes Stück über den Horizont geklettert; Rauchschwaden und Wolken aus schmutzigem Wasserdampf umhüllten die Stadt im Tal. Dort gibt's Gold, dachte Bravds Gefährte. Selbst ein Bürger von Morpork läßt seine Schätze zurück, wenn er sich vom Tod unmittelbar bedroht sieht.

Wird Zeit, daß wir aufbrechen.

Der kleine Mann namens Zweiblum schien zu schlafen.

Schleicher sah auf ihn hinab und schüttelte den Kopf.

"Die Stadt wartet auf uns", sagte er. "Danke für die interessante Geschichte, Zauberer. Was hast du jetzt vor?"

Schleicher blickte zur Truhe, die sofort zurückwich und drohend den Deckel hob.

"Nun, derzeit gibt es keine Schiffe, die Ankh-Morpork verlassen." Rincewind kicherte. "Wahrscheinlich nehmen wir die Küstenstraße nach Chirm. Weißt du, ich muß mich um den Touristen kümmern. Was die Geschichte betrifft... Sie ist wahr, glaub mir. Ich habe nichts erfunden ..."

"Oh, natürlich nicht", erwiderte Schleicher in einem beschwichtigenden Tonfall. Er ging und schwang sich in den Sattel seines Pferds. Kurz darauf waren Bravd und sein Gefährte nur noch kleine Punkte unter einer Staubwolke; sie ritten zu einer Stadt, die zum größten Teil aus Asche und Holzkohle bestand.

Rincewind starrte benommen auf den reglosen Touristen.

Besser gesagt: auf zwei reglose Touristen. Ein umherirrender Gedanke wanderte durch die mentalen Dimensionen, auf der Suche nach einem Verstand, der ihn aufnehmen konnte. Er traf das derzeit recht hilflose Bewußtsein des Zauberers und veranlaßte Zunge und Lippen, folgende Worte zu formulieren:

"Da hast du mich mal wieder in einen schönen Schlamassel gebracht", stöhnte Rincewind und kippte um.

"Verrückt", sagte Schleicher. Bravd ritt zwei Meter neben ihm und nickte.

"Früher oder später erwischt es alle Zauberer", entgegnete er. "Es liegt an den Quecksilberdämpfen. Dadurch verfaulen ihre Gehirne. Und außerdem essen sie zu viele Pilze."

"Andererseits ...", begann sein braungekleideter Gefährte.

Er griff unter den Umhang und holte eine goldene Scheibe hervor, die an einer kurzen Kette baumelte. Bravd wölbte die Brauen.

"Rincewind meint, der kleine Mann besitze eine goldene Scheibe, die ihm die Zeit nennt", sagte Schleicher.

"Wodurch deine Habgier neugierig geworden ist, wie? Nun, du bist immer ein geschickter Dieb gewesen."

"In der Tat", bestätigte Schleicher bescheiden. Er berührte den kleinen Knopf am Rand der Scheibe, und daraufhin öffnete sie sich.

Der winzige darin gefangene Dämon sah von seinem kleinen Abakus auf und schnitt eine finstere Miene. "Es fehlen nur noch zehn Minuten bis zur achten Stunde", knurrte er. Dann fiel die Klappe wieder zu und klemmte dabei um ein Haar Schleichers Finger ein.

Bravds Begleiter fluchte und warf den Zeitzähler weit in die Heide. Vielleicht fiel das Objekt dort auf einen Stein. Wie dem auch sei: Irgend etwas ließ das Gehäuse zerplatzen. Ein oktariner Blitz gleißte, und es roch nach Bimsstein, als das kleine Zeit-Wesen in die dämonische Dimension seiner Heimat zurückkehrte.

"Warum hast du das Ding weggeworfen?" fragte Bravd, der die Worte gehört hatte.

"Was denn?" erwiderte Schleicher. "Ich verstehe überhaupt nicht, was du meinst. Es ist gar nichts geschehen."

Komm jetzt - wir vergeuden gute Gelegenheiten."

Bravd nickte. Sie trieben ihre Pferde an und galoppierten zur alten Stadt, in der sie ehrliche Magie erwartete.

Gefährliche Acht

PROLOG

Die Scheibenwelt bietet einen Anblick, der weitaus beeindruckender ist als die Sehenswürdigkeiten in jenen Universen, die das Werk weniger phantasievoller und mehr auf Himmelsmechanik bedachter Schöpfer sind.

Zwar ist die Sonne der Scheibenwelt ziemlich klein, und die Größe ihrer Protuberanzen kann es höchstens mit Krocketoren aufnehmen. Aber dieser geringfügige Nachteil wird von der Himmelsschildkröte Groß-A'Tuin ausgeglichen, auf deren uraltem meteoritenzerkratzten Panzer vier Elefanten stehen, die wiederum die Scheibenwelt tragen. Während ihrer - oder seiner; das Geschlecht der Sternenschildkröte ist noch immer ein Rätsel - langen Reise an den Gestaden der Unendlichkeit dreht sie (beziehungsweise er) manchmal den kontinentgroßen Kopf und schnappt nach einem vorbeifliegenden Kometen.

Viele Gehirne, die der galaktischen Gewaltigkeit Groß-A'Tuins begegnen, lehnen es einfach ab, den Augen zu trauen. Für solche Personen besteht der beeindruckendste Anblick vielleicht im endlosen Randfall - dort brodelt das Runde Meer der Scheibenwelt über den Rand und ergießt sich ins Weltall. Möglicherweise gilt ihre Bewunderung auch dem Randbogen, einem aus acht Farben bestehenden Regenbogen, der die Scheibenwelt umgibt und im Dunst über dem Randfall glänzt. Die achte Farbe heißt Oktarin und wird von einem besonderen prismatischen Effekt erzeugt, wenn Sonnenlicht auf ein starkes magisches Kraftfeld trifft.

Es wäre auch denkbar, die Mitte für den prachtvollsten Anblick zu halten. Dort erhebt sich ein zehn Meilen hohes Massiv aus grünem Eis, ragt durch die Wolken und trägt auf seinem Gipfel Würdentracht, das Heim der Götter. Diese besonderen Götter blicken auf eine einzigartige Welt hinab, aber trotzdem sind sie nur selten zufrieden. Es stimmt sie verlegen zu wissen, Götter einer Welt zu sein, die nur deshalb existiert, weil jede Unwahrscheinlichkeitskurve nicht nur einen Anfang hat, sondern auch ein Ende. Hinzu kommt, daß sie in andere Dimensionen sehen können und dort Welten betrachten, deren Schöpfer sich durch den bereits erwähnten Phantasiemangel auszeichnen und himmelsmechanische Strukturen vorziehen. Kein Wunder, daß die Scheibenweltgötter den größten Teil ihrer Zeit damit verbringen, sich zu zanken, anstatt Omnikognition anzustreben.

An diesem besonderen Tag saß der Blinde Io - er verdankte es seiner ständigen Wachsamkeit, Oberhaupt aller Götter zu sein - an einem roten Marmortisch, stützte das Kinn auf die Hand und betrachtete ein Spielbrett. Man nannte ihn Blinden Io, weil sich leere glatte Haut dort erstreckte, wo man für gewöhnlich die Augenhöhlen vermutete. Natürlich mangelte es ihm nicht an Augen. Er hatte sogar ziemlich viele, und sie führten ein recht unabhängiges Eigenleben.

Mehrere von ihnen schwebten jetzt über dem Tisch.

Das Spielbrett stellte eine mit allen Einzelheiten der Scheibenwelt ausgestattete Karte dar, eingeteilt in Quadrate.

Auf einigen davon standen kunstvoll geformte Figuren. In zwei von ihnen hätte ein menschlicher Beobachter Bravd und Schleicher wiedererkannt. Andere repräsentierten weitere Helden und Meisterkämpfer, von denen es auf der Scheibenwelt geradezu wimmelte.

Noch im Spiel waren Io, der Krokodilgott Offler, Zephir, Gott der leichten Brisen, Verhängnis und die Lady. Nach dem Ausscheiden der unwichtigeren sakralen Entitäten herrschte eine Atmosphäre der Konzentration am Tisch. Zufall wurde zu einem frühen Opfer, als sein Held in ein Haus mit Dutzenden von Gnollen stürmte (das Ergebnis eines glücklichen Wurfs Offlers). Kurz darauf löste Nacht ihre Chips ein und wies darauf hin, sie sei mit Schicksal verabredet. Einige kleinere Gottheiten schlichen sich heran und spähten über die Schultern der Spieler.

Nebenwetten wurden abgeschlossen, und bei den meisten ging es darum, daß auch die Lady bald ausscheiden würde.

Ihr letzter nennenswerter Trumpf war jetzt nur noch Pottasche in den Ruinen der noch immer qualmenden Stadt Ankh-Morpork, und sie besaß kaum mehr andere wichtige Figuren.

Der Blinde Io griff nach dem Würfelbecher - es handelte sich um einen Schädel, dessen verschiedene Öffnungen man mit Rubinen zugestopft hatte -, sah die Lady aus mehreren Augen an und würfelte drei Fünfen.

Die Lady lächelte. Ihre Augen waren hellgrün, und darin fehlten sowohl Iris als auch Pupille; außerdem glühten sie von innen heraus.

Es wurde völlig still im Zimmer, als sie in ihrer Schachtel mit Spielfiguren kramte, zwei hervorholte und sie entschlossen aufs Brett setzte. Die anderen göttlichen Spieler beugten sich gleichzeitig vor.

"Ein unfähiger Zauberer und eine Art Angefetzter", sagte der Krokodilgott Offler. Aufgrund seiner langen Reißzähne hatte er wie üblich Schwierigkeiten mit der korrekten Aussprache. "Na, waf foll man davon halten?" Mit einer Klauenpranke schob er einen Haufen knochenweißer Münzmarken in die Mitte des Tisches.

Die Lady nickte knapp, griff nach dem Becher und hielt ihn völlig ruhig. Trotzdem hörten die anderen Götter, wie sich die Würfel darin bewegten. Kurz darauf klackten sie über den Tisch.

Eine Sechs. Eine Drei. Und eine Fünf.

Doch mit der Fünf geschah etwas. Der entsprechende Würfel erzitterte unter der Wucht eines zufälligen Zusammenstoßes mit mehreren Milliarden Molekülen, drehte sich auf der einen Kante, neigte sich zur Seite - und zeigte eine Sieben.

Der Blinde Io griff danach und zählte die Seiten. "Ich bitte dich", sagte er verärgert. "Mogeln ist verboten."

Die Straße von Ankh-Morpork nach Chirm ist steil, weiß und kurvenreich. Über viele Meilen hinweg besteht sie aus Schlaglöchern und halb im Boden steckenden Felsen, führt in weiten Spiralen um Berge herum, neigt sich in kühle grüne Täler mit Zitrusbäumen hinab und überquert lianenverhangene Schluchten auf knarrenden Hängebrücken.

Im großen und ganzen ist sie mehr pittoresk als nützlich.

Pittoresk. Ein neues Wort für den Zauberer Rincewind (Studentus magus der Unsichtbaren Universität [gescheitert]). Es gehörte zu einigen anderen, die er seinem Vokabular seit dem Verlassen der verkohlten Ruinen von Ankh-Morpork hinzugefügt hatte. Zwei weitere hießen malerisch und idyllisch. Nach aufmerksamer Beobachtung der Umgebung, die Zweiblum veranlaßte, den Ausdruck >pittoresk< zu verwenden, gelangte Rincewind zu dem Schluß, daß man damit zerklüftete Landschaften mit vielen Steilhängen beschrieb. Da die Worte >malerisch< und >idyllisch< meistens dann erklangen, wenn sie durch Dörfer kamen, argwöhnte der Zauberer, daß es sich um Synonyme für >verfallen< und >von Fieber heimgesucht handelte.

Zweiblum war Tourist - der erste auf der Scheibenwelt.

Und >Tourist<, so wußte Rincewind inzwischen, bedeutete >Idiot.<

Die Luft roch nach Thymian, und Bienen summten. Als sie langsam über den Weg ritten, dachte Rincewind an die Ereignisse der letzten Tage. Der kleine Fremde war zwar ganz offensichtlich verrückt, aber auch großzügiger und weitaus weniger gefährlich als die meisten Leute, mit denen der Zauberer in Ankh-Morpork Umgang gepflegt hatte.

Rincewind mochte ihn. Antipathie ihm gegenüber kam Tritten nach kleinen, niedlichen und wehrlosen Hunden gleich.

Derzeit zeigte Zweiblum großes Interesse an den theoretischen und praktischen Aspekten von Magie.

"Mir erscheint das alles ziemlich seltsam", sagte er.

"Weißt du, ich dachte immer, ein Zauberer brauche nur einige magische Worte auszusprechen. Das viele Lernen klingt recht anstrengend."

Rincewind pflichtete ihm verdrossen bei. Er versuchte zu erklären, daß die Magie tatsächlich einmal ungebündelt und frei gewesen war, bis sie im Morgengrauen der Zeit von den Alten gezähmt und dazu gezwungen worden war, unter anderem dem Gesetz von der Erhaltung der Wirklichkeit zu gehorchen. Es verlangte folgendes: Die für das Erreichen eines bestimmten Ziels notwendige Mühe mußte immer gleich groß sein, ungeachtet der eingesetzten Mittel. Anders ausgedrückt: Es war nicht weiter schwer, die Illusion eines Weinglases zu schaffen - dafür genügte eine unmerkliche Veränderung bestimmter Lichtmuster. Aber wenn jemand ein Weinglas allein mit geistiger Kraft von einem Tisch aufsteigen lassen wollte, so mußte sich der entsprechende Zauberer mehrere Stunden lang systematisch vorbereiten, um zu verhindern, daß ihm die mentale Hebelkraft das Gehirn aus den Ohren drückte.

Rincewind fügte hinzu, daß noch immer ein Teil der alten Magie in der ursprünglich reinen Form existierte.

Eingeweihte erkannten sie anhand der achteckigen Form, die sie im kristallinen Gefüge der Raum-Zeit bildete. Es gab zum Beispiel das Metall Oktiron und das Gas Oktogen. Beide Substanzen zeichneten sich durch starke magische Strahlung aus.

"Es ist alles sehr deprimierend", schloß der Zauberer seinen Vortrag.

"Deprimierend?"

Rincewind drehte sich im Sattel und blickte zu Zweiblums Truhe, die ihnen auf Hunderten von kleinen Beinen folgte, gelegentlich den Deckel hob und nach Schmetterlingen schnappte. Er seufzte.

"Rincewind glaubt, er sollte in der Lage sein. Blitzen Geschirre anzulegen", sagte der Bilderkobold. Er lehnte in der winzigen Tür des Kastens, der an Zweiblums Halsriemen hing, und beobachtete die Landschaft mit großem Interesse.

Am Vormittag hatte er für seinen Herrn pittoreske und idyllische Bilder gemalt; jetzt legte er eine Pause ein und paffte seine Pfeife.

"Als ich von Geschirren sprach, meinte ich keine Geschirre in diesem Sinn", erwiderte Rincewind scharf. "Ich meinte, nun, äh, ich meinte ... Himmel, ich weiß nicht, was ich meinte. Mir fallen einfach nicht die richtigen Worte ein.

Wie dem auch sei: Ich halte eine besser organisierte Welt für wünschenswert."

"Das sind Hirngespinnste", behauptete Zweiblum.

"Ich weiß. Gerade das bedrückt mich ja so." Rincewind seufzte erneut. Es mochte ganz angenehm sein, immerzu den Maßstab der Logik anzulegen und zu glauben, das Universum werde von Vernunft und der Harmonie der Zahlen beherrscht.

Aber leider gab es einen Haken an der Sache: Die Scheibenwelt wurde von einer riesigen Schildkröte durchs Weltall getragen, und die Götter neigten dazu, Atheisten zu besuchen und die Fenster ihrer Häuser einzuschlagen.

Ein leises Geräusch ertönte, kaum lauter als das Summen im Rosmarin neben der Straße. Es hörte sich sonderbar knochig an, wie von rollenden Schädeln oder klappernden Würfeln. Als es verklang, erlebte die Welt eine tiefgreifende Veränderung.

Ein fünf Meter großer Bergtroll stand nun auf dem Weg, und er schien recht wütend zu sein. Nun, gute Laune ist bei Trollen ohnehin sehr selten, aber in diesem Fall gingen Ärger und Zorn auf äußere Einflüsse zurück: Der plötzliche Transfer von den dreitausend Meilen entfernten Rammerorck-Bergen, die sich außerdem tausend Meter weiter randwärts erhoben, hatte aufgrund des Gesetzes von der Erhaltung der Energie dafür gesorgt, daß die Körpertemperatur des Trolls ein kritisches Niveau erreichte. Deshalb fletschte er die Zähne und brüllte.

"Ein sonderbares Wesen", sagte Zweiblum. "Ist es gefährlich?"

"Nur für Menschen!" rief Rincewind. Er zog sein Schwert, holte aus und schaffte es, den Troll zu verfehlen. Die Klinge fiel ins Heidekraut am Straßenrand.

Wieder erklang ein leises, kaum hörbares Geräusch, wie das Klappern alter Zähne.

Das Schwert traf einen im Heidekraut verborgenen Stein - er war so gut versteckt, daß ihn bis vor wenigen Sekunden selbst ein aufmerksamer Beobachter nicht bemerkt hätte. Die Klinge prallte ab, sprang wie ein Lachs hoch, zielte sorgfältig und bohrte sich in den grauen Hals des Trolls.

Das Geschöpf knurrte, schlug mit einer Klauenpranke zu und riß eine tiefe Wunde in die Flanke von Zweiblums Pferd, das daraufhin schmerzerfüllt wieherte und davonsauste.

Unmittelbar im Anschluß daran wirbelte der Troll herum und griff Rincewind an.

Dann übermittelte ein eher träges Nervensystem die Botschaft vom Tod. Ein oder zwei Sekunden lang wirkte das Wesen überrascht, stürzte um und splitterte - da Trolle Lebewesen aus Stein sind, verwandeln sie sich nach dem Tod in Kies.

Arrgh, dachte Rincewind, als sein entsetztes Pferd scheute.

Er hielt sich verzweifelt fest, als das Tier auf zwei Beinen über die Straße wankte, laut schnaubte und in den Wald galoppierte.

Das Pochen der Hufe wurde rasch leiser, überließ die akustische Szene dem Summen der Bienen und dem leisen Knistern von Schmetterlingsflügeln. Ein anderes Geräusch kam hinzu, und es schien überhaupt nicht zu der Umgebung zu passen.

Es klang wie rollende Würfel.

"Rincewind?"

Die langen, von Bäumen gesäumten Korridore des Waldes warfen Zweiblums Stimme hin und her und schleuderten sie schließlich achtlos zu ihm zurück. Er setzte sich auf einen großen Stein und versuchte nachzudenken.

Zuerst einmal... Er hatte sich verirrt. Eine ärgerliche Sache, ja - aber er machte sich deshalb keine großen Sorgen. Der Wald wirkte recht interessant; vielleicht gab es hier Elfen oder Gnome. Oder Elfen und Gnome. Schon mehrmals hatte er den Eindruck gewonnen, daß sonderbare grüne Gesichter von Zweigen und Ästen zu ihm herabspähten. Zweiblum wünschte sich seit seiner Kindheit, einem Elf zu begegnen. Ein Drache wäre ihm natürlich lieber gewesen, aber er war bereit, sich mit einem Elf zu begnügen.

Oder mit einem Kobold.

Seine Truhe fehlte, und das ärgerte ihn. Darüber hinaus begann es nun zu regnen. Er rutschte unbehaglich auf dem feuchten Stein hin und her und bemühte sich, die Dinge aus einer optimistischen Perspektive zu betrachten. Zum Beispiel:

Als sein Pferd während der wilden Flucht durch einige Büsche und Sträucher sprang, scheuchte es eine Bäarin mit ihren Jungen auf, setzte den Weg jedoch fort, bevor Meister Petz reagieren konnte. Kurze Zeit später sprang es über einige schlafende Wölfe hinweg und war dabei so schnell, daß das wütende Heulen schon nach wenigen Sekunden hinter Roß und Reiter verklang. Trotzdem: Der Tag ging allmählich zur Neige, und Zweiblum hielt es für eine gute Idee, nicht im Freien zu verweilen. Vielleicht gab es irgendwo ein ... Er überlegte angestrengt und versuchte sich daran zu erinnern, welche traditionellen Unterkünfte der Wald anbot. Ja, genau: Möglicherweise konnte er in einem Lebkuchenhäuschen übernachten.

Mit der Zeit erwies sich der Stein als außerordentlich unbequem. Zweiblum senkte den Kopf und sah erst jetzt die seltsamen Muster im Felsen.

Sie schienen einer Spinne nachempfunden zu sein. Oder einem Tintenfisch. Moose und Flechten verwehrten den Blick auf Einzelheiten, aber die Runen darunter waren deutlich zu erkennen. Zweiblum las sie, und ihre Botschaft lautete:

Reisender, du brauchst nur tausend Schritte mittwärts zu gehen, um den gastlichen Tempel von Bel-Shamharoth zu erreichen. Der Tourist sah sich mit einem seltsamen Phänomen konfrontiert - er verstand die Mitteilung, obwohl die einzelnen Schriftzeichen überhaupt keinen Sinn für ihn ergaben. Irgendwie gelangte ihre Bedeutung in sein Gehirn, ohne sich mit dem Umweg durch die Augen aufzuhalten.

Er stand auf und löste die Zügel des jetzt wieder fügsamen Pferds von einem kleinen Baum. Zweiblum wußte nicht, wo sich die Mitte befand, aber er sah nun einen alten Pfad, der durch den

Wald reichte. Jener Bel-Shamharoth schien sich große Mühe zu geben, verirrt Reisenden zu helfen. Nun, die Alternative bestand aus hungrigen Wölfen ... Der Tourist nickte entschlossen.

Interessanterweise geschah einige Stunden später folgendes: Zwei Wölfe folgten Zweiblums Fährte und erreichten den Stein. Der Blick ihrer grünen Augen fiel auf das eigentümliche achtbeinige Muster - vielleicht handelte es sich tatsächlich um die Darstellung einer Spinne oder eines Tintenfischs; vielleicht zeigte es noch etwas weitaus Seltsameres -, und daraufhin gelangten sie zu dem Schluß, gar nicht so hungrig zu sein.

Etwa drei Meilen entfernt hielt sich ein gescheiterter Zauberer am hohen Ast einer Buche fest.

Seine gegenwärtige Lage war das Ergebnis von fünf Minuten hektischer Betriebsamkeit. Zuerst stürmte eine wütende Bärin durchs Unterholz und zerfetzte mit einem Prankenhieb die Kehle von Rincewinds Pferd. Als er floh, um nicht ebenfalls zum Opfer des Gemetzels zu werden, begegnete er mehreren zornigen Wölfen. Die Lehrer an der Unsichtbaren Universität hatten immer wieder seine Unfähigkeit verflucht, die Levitation zu erlernen; sie wären erstaunt darüber gewesen, wie schnell er den nächsten Baum erkletterte, offenbar ohne den Stamm zu berühren.

Jetzt gab es nur noch das Problem namens Schlange.

Ein großes grünes Exemplar - und es kroch mit Reptiliengeduld über den Ast. Ob sie giftig ist? überlegte Rincewind, und gleich darauf kam er sich wie ein Narr vor, über eine solche Frage nachgedacht zu haben. Natürlich war die Schlange giftig.

"Warum grinst du so?" wandte er sich an die Gestalt auf dem nächsten Ast.

ICH KANN NICHT ANDERS, erwiderte Tod.

WÜRDEST DU JETZT BITTE LOSLASSEN? ICH HABE NICHT DEN GANZEN TAG LANG ZEIT.

"Ich schon", sagte Rincewind trotzig.

Die vor dem Baum wartenden Wölfe sahen nach oben und beobachteten, wie ihre nächste Mahlzeit mit sich selbst sprach.

ES TUT NICHT WEH, meinte Tod. Wenn Worte Gewicht hatten, so genügte ein einzelner Satz von Tod, um ein Schiff zu verankern.

Rincewinds Arme beschwerten sich mit heftigen Schmerzen. Er warf der geierartigen, leicht durchscheinenden Gestalt einen finsternen Blick zu.

"Es tut nicht weh?" wiederholte er. "Wahrscheinlich kitzelt es nur ein bißchen, von Wölfen zerfleischt zu werden, wie?"

Ein dumpfes Knacken wies ihn darauf hin, daß der Ast, an dem er hing, langsam die Geduld verlor. Er sah sich um und bemerkte einen dicken Zweig, von dem ihn nur ein Meter trennte. Wenn er ihn erreichen konnte ...

Rincewind schwang sich zur Seite und streckte die Hand aus.

Der bereits stark gekrümmte Ast brach nicht etwa, sondern knirschte und neigte sich nach unten.

Rincewind fand sich am Ende einer langen Zunge aus Borke und Holzfasern wieder, die sich vom Baum löste und dabei in die Länge wuchs. Er starrte nach unten und stellte mit fatalistischer Zufriedenheit fest, daß er direkt auf dem größten Wolf landen würde.

Der Abstand zum Boden verringerte sich, als der Streifen aus Rinde immer länger wurde. Die Schlange beobachtete ihn nachdenklich.

Dann zitterte die Borkenzunge und verharrte. Rincewind wollte sich gerade zu seinem Glück gratulieren, als er den Kopf hob und etwas erblickte, das sich seiner Aufmerksamkeit erst jetzt offenbarte. Direkt vor ihm hing das größte Hornissennest, das er jemals gesehen hatte.

Er kniff die Augen zu.

Warum der Troll? dachte er. Der Rest ist einfach mein übliches Pech, aber warum der Troll? Bei den Dämonen in der Hölle - was hat das alles zu bedeuten? Klick. Es klang nach einem brechenden Zweig, doch das Geräusch ertönte hinter Rincewinds Stirn. Klickklick. Und dann ein Windstoß, der kein einziges Blatt bewegte.

Das Hornissennest wurde vom Ast gerissen, als der lange Streifen aus Rinde vorbeizuckte. Es fiel in die Tiefe, und der Zauberer beobachtete, wie es immer kleiner wurde, als es sich unten dem Kreis aus aufgerissenen Mäulern näherte.

Der Kreis schloß sich.

Der Kreis dehnte sich plötzlich.

Mit schmerzefüllem Geheul stoben die Wölfe davon und versuchten, dem zornigen Hornissenschwarm zu entkommen. Rincewind grinste schadenfroh.

Dann berührte sein Ellenbogen etwas - den Baumstamm.

Die Borkenzunge hatte ihn bis zum Astansatz getragen.

Leider befanden sich keine anderen Zweige in erreichbarer Nähe, und der glatte Stamm bot nicht genug Halt.

Dafür bot er Hände. Zwei schoben sich gerade durch die moosbewachsene Rinde vor ihm - schmale Hände, so grün wie junge Blätter -, gefolgt von einem schlanken Arm.

Dann beugte sich die Baumnymphe vor und packte den verblüfften Zauberer. Mit jener pflanzlichen Kraft, die Wurzeln in Felsen treibt, zog sie ihn in den Stamm. Die massive Borke teilte sich wie Nebel, klappte hinter ihm wie eine Venusmuschel zu. Tod nahm das Geschehen gleichmütig zur Kenntnis. Eine Zeitlang beobachtete er mehrere Eintagsfliegen, die dicht vor ihm in einem fröhlichen Zickzack flogen. Als er mit den Fingern schnippte, fielen sie zu Boden. Doch aus irgendeinem Grund befriedigte es ihn nicht.

Der Blinde Io schob einen Stapel Chips über den Tisch, starrte finster aus den Augen, die sich derzeit im Zimmer befanden, stand auf und ging. Einige Halbgötter kicherten.

Offler war kein so schlechter Verlierer: Er hatte den Verlust eines guten Trolls mit unerschütterlicher, wenn auch reptilischer Gelassenheit hingenommen.

Der letzte Gegner der Lady rückte seinen Stuhl zurecht, bis er genau auf der anderen Seite des Spielbretts saß.

"Lord", sagte sie höflich.

"Lady", erwiderte er. Ihre Blicke trafen sich.

Er war ein recht schweigsamer Gott, und es hieß, daß er die Scheibenwelt nach einem ebenso schrecklichen wie mysteriösen Zwischenfall in einer anderen Eventualität erreicht hatte. Eins der Privilegien von Göttern besteht natürlich darin, ihr Erscheinungsbild zu bestimmen, selbst anderen Göttern gegenüber. Derzeit sah Verhängnis wie ein freundlicher Mann in mittleren Jahren aus; unter dem sorgfältig zurückgekämmten grauen Haar zeigten sich Gesichtszüge, denen eine Jungfrau ohne Zögern ein Glas Bier angeboten hätte, wenn sie an ihrer Hintertür erschienen wären. Niemand würde zögern, einem solchen Gesicht über einen Zauntritt zu helfen.

Doch die Augen ...

Keine Gottheit kann über Art und Natur ihrer Augen hinwegtäuschen. Die Augen des Verhängnisses der Scheibenwelt lassen sich folgendermaßen beschreiben:

Auf den ersten Blick betrachtet waren sie nur dunkel, doch wenn man genauer hinsah, erkannte man - zu spät! -, daß es sich um Tore in finsterste Finsternis handelte, in eine so tiefe Dunkelheit, daß der Beobachter spürte, von den beiden Ozeanen ewiger Nacht und den darin wirbelnden Sternen angesaugt zu werden ...

Die Lady hüstelte diskret und legte einundzwanzig weiße Chips auf den Tisch. Dann griff sie in eine Tasche ihres Umhangs und holte eine weitere Spielmarke hervor - sie glänzte silbergrau und war doppelt so groß wie die anderen.

Die Seele eines wahren Helden hatte immer einen höheren Wert und wurde von den Göttern sehr geschätzt.

Verhängnis hob eine Braue.

"Diesmal solltest du besser nicht mogeln, Lady", sagte er.

"Wer könnte das Verhängnis betrügen?" fragte sie. Der so freundlich wirkende Mann hob die Schultern.

"Niemand. Aber alle versuchen es."

"Seltsam. Ich habe das Gefühl, daß du mir gegen die anderen geholfen hast."

"Ja, um dafür zu sorgen, daß die Schlußphase des Spiels interessanter wird, Lady. Und nun ..."

Er öffnete seine Schachtel, entnahm ihr eine Spielfigur und setzte sie zufrieden aufs Brett. Die anwesenden Götter seufzten wie aus einem Mund, und selbst die Lady wirkte einige Sekunden lang überrascht.

Die Figur war überaus häßlich. Es zeigten sich kaum Einzelheiten - die Hände des Künstlers, der sie hergestellt hatte, schienen entsetzt gezittert zu haben, als sie langsam Gestalt annahm. Sie bestand nur aus Tentakeln und Saugnäpfen. Und aus Schnäbeln und Beißkiefen, beobachtete die Lady. Hinzu kam ein großes Auge.

"Ich dachte. Er sei gestorben, als die Zeit geboren wurde."

"Vielleicht verabscheute selbst Er unsere nekrotische Freundin." Verhängnis lachte leise und schien sich prächtig zu amüsieren.

"Ein solches Wesen hätte nie Teil der Schöpfung werden dürfen."

"Aber es existiert", erwiderte Verhängnis gnomisch. Er legte die Würfel in ihren ungewöhnlichen Behälter und sah dann zur Lady.

"Wenn du aufgeben möchtest...", murmelte er.

Sie schüttelte den Kopf.

"Du bist dran", sagte sie.

"Kannst du meinen Einsatz halten?"

"DU bist dran."

Rincewind wußte, was sich im Innern von Bäumen befand:

Holz, Saft, vielleicht auch Eichhörnchen. Aber kein Palast.

Dennoch: Die Kissen unter ihm waren eindeutig weicher als Holz; der Wein im hölzernen Becher schmeckte besser als Saft; und Vergleiche zwischen einem Eichhörnchen und der jungen Frau, die vor dem Zauberer saß und ihn nachdenklich ansah, erschienen unangemessen, solange man dabei nicht das Haar berücksichtigte.

Rincewind hockte in einem hohen breiten Zimmer, und das matte gelbe Licht darin hatte keinen erkennbaren Ursprung. Knorrige Torbögen gestatteten den Blick in andere Räume und auf etwas Langes, Wendeltreppenartiges. Der Zauberer fand das erstaunlich:

Von außen betrachtet hatte der Baum einen völlig normalen Eindruck erweckt.

Die junge Frau war grün - fleischgrün. In dieser Hinsicht konnte Rincewind absolut sicher sein, denn sie trug nur ein Medaillon am Hals. Das lange Haar erinnerte ihn entfernt an Moos. In den Augen fehlten Pupillen, und sie glänzten in einem satten Grün. Der Zauberer bedauerte nun, beim anthropologischen Unterricht in der Unsichtbaren Universität nicht besser aufgepaßt zu haben.

Die Fremde gab keinen Ton von sich. Sie hatte nur auf das Sofa gedeutet und ihm Wein gebracht. Seitdem saß sie stumm da, beobachtete ihn und tastete gelegentlich mit den Fingerkuppen über einen langen Kratzer am Arm.

Rincewind dachte plötzlich daran, daß Hamadryaden so sehr mit ihren Bäumen verbunden waren, daß sie ihre Wunden teilten.

"Entschuldige bitte", sagte er hastig, "es war ein Unfall. Ich meine, unten warteten hungrige Wölfe auf mich, und ..."

"Du hast meinen Baum erklettert, und ich habe dich gerettet", warf die Baumnymphe ein. "Welch ein Glück für dich. Und vielleicht auch für deinen Freund?"

"Freund?"

"Der kleine Mann mit der magischen Truhe", erklärte die Dryade.

"Oh, ihn meinst du." Rincewind nickte. "Ja. Ich hoffe, es geht ihm gut."

"Er braucht deine Hilfe."

"Das ist häufig der Fall. Hat er es ebenfalls auf einen Baum geschafft?"

"Er hat den Tempel von Bel-Shamharoth erreicht."

Rincewind verschluckt sich an dem Wein, und die Ohren versuchten ihm in den Kopf zu kriechen, entsetzt über die Silben, die sie gerade vernommen hatten. Der Seelenfresser! Ungebetene

Erinnerungen galoppierten aus dem Gedächtnis des Zauberers und drängten sich in sein Bewußtsein. Während er an der Unsichtbaren Universität praktische Magie studierte, hatte er sich auf eine fatale Wette eingelassen. Er beobachtete sich nun selbst, wie er in ein kleines Zimmer abseits der Hauptbibliothek schlich, in einen Raum, an dessen Wänden Schutzpentagramme aus Blei hingen, eine Kammer, in der man sich nur vier Minuten und zweiunddreißig Sekunden lang aufhalten durfte, wenn man bei Verstand bleiben wollte - jene Zeitspanne hatte man im Verlauf von zweihundert Jahren mit zahlreichen vorsichtigen Experimenten ermittelt.

Der Rincewind seiner eigenen Erinnerung öffnete das Buch, das an einen Sockel aus Oktiron gekettet war, der mitten auf dem mit Runen übersäten Boden stand. Damit sollte nicht etwa einem Diebstahl vorgebeugt werden; es ging vielmehr darum, das Buch an der Flucht zu hindern. Es trug den Namen Oktav und war so voller Magie, daß es ein eigenes Bewußtsein entwickelt hatte. Ein Zauberspruch sprang von den knisternden Seiten und grub sich in die dunklen Tiefen von Rincewinds Gehirn. Später ließ sich nur feststellen, daß es sich um eine der Acht Großen Magischen Formeln handelte - über ihre Wirkung gewann man erst Aufschluß, wenn sie ausgesprochen wurde. Rincewind hütete sich davor, aber manchmal fühlte er den Zauberspruch und spürte, wie er sich hinter seinem Ego versteckte und auf eine günstige Gelegenheit wartete ...

Ganz deutlich entsann sich der Zauberer an die Darstellung Bel-Shamharoths auf dem Umschlag des Oktavs. Er war nicht das Unheil an sich, denn selbst das Unheil hat eine gewisse Vitalität. Man konnte Bel-Shamharoth am besten mit der Rückseite einer Münze vergleichen, deren Vorderseite Gutes und Böses miteinander vereint.

"Der Seelenfresser - seine Zahl isset zweimal vier, lieget zwischen sieben und neun", zitierte Rincewind und erstarrte innerlich vor Furcht. "O nein. Wo befindet sich der Tempel?"

"Mittwärts, zur Waldmitte hin", antwortete die Baumnymphe. "Er ist sehr alt."

"Wer kann so dumm sein, ausgerechnet Bei... ihn zu verehren? Ich meine, Teufel ja, aber den Seelenfresser ..."

"Dadurch ergaben sich - gewisse Vorteile. Und jenes Volk, das einst in dieser Gegend lebte, hatte seltsame Vorstellungen."

"Was ist mit ihm passiert?"

"Wie ich schon sagte: Es hat hier einmal gelebt." Die Dryade stand auf und streckte die Hand aus. "Komm. Ich heiße Druellae. Begleite mich und beobachte das Schicksal deines Freundes. Es wird bestimmt interessant."

"Ich bin nicht sicher, ob ...", begann Rincewind.

Die Baumnymphe blickte ihn aus grünen Augen an.

"Glaubst du etwa, daß du eine Wahl hast?" fragte sie.

Eine Treppe, so breit wie eine breite Straße, reichte nach oben durch den Baum, und an jedem Absatz führten Torbögen in große Zimmer. Überall glühte das seltsame gelbe Licht.

Rincewind nahm ein leichtes Geräusch wahr und konzentrierte sich darauf: Es klang nach einem leise grollenden Gewitter oder wie ein ferner Wasserfall.

"Es ist der Baum", sagte die Dryade knapp.

"Was tut er?" erkundigte sich Rincewind.

"Er lebt."

"Ich habe schon darüber nachgedacht. Ich meine, sind wir hier wirklich in einem Baum? Bin ich kleiner geworden? Von außen sah der Stamm dünn genug aus, um die Arme darumzuschlingen."

"Da hast du vollkommen recht."

"Äh, trotzdem bin ich jetzt hier drin?"

"Ja."

"Äh", sagte Rincewind.

Druellae lachte.

"Ich weiß, was dir durch den Kopf geht, falscher Zauberer! Immerhin bin ich Dryade. Begreifst du denn nicht, daß jene pflanzliche Entität, die du abwertend als >Baum< bezeichnest, das vierdimensionale Analogon eines multidimensionalen Universums ist und ... Nein, offenbar

verstehst du es wirklich nicht. Mir hätte gleich klar sein müssen, daß du kein richtiger Zauberer bist. Schließlich hast du keinen Zauberstab."

"Er verbrannte in einem Feuer", erwiderte Rincewind automatisch.

"Keinen Hut mit aufgestickten magischen Symbolen."

"Vom Wind fortgeweht."

"Keinen Intimus."

"Er starb. Hör mal, besten Dank dafür, daß du mich gerettet hast, aber wenn du gestattest, breche ich jetzt wieder auf. Bitte sei so freundlich und zeig mir den Weg nach draußen ..."

Irgend etwas in Druellae's Gesicht veranlaßte Rincewind, sich umzudrehen. Hinter ihm standen drei männliche Dryaden, ebenso nackt wie die Frau, und unbewaffnet.

Letztere Eigenschaft spielte jedoch keine Rolle:

Die Männer sahen nicht so aus, als benötigten sie Waffen, um den Zauberer zu überwältigen. Sie schienen in der Lage zu sein, sich mit den Schultern einen Weg durch festen Fels zu bahnen und anschließend ein ganzes Regiment von Trollen in die Flucht zu schlagen. Die drei stattlichen Riesen starrten auf Rincewind herab, und in ihren Blicken kam eine unübersehbare Drohung zum Ausdruck. Die Farbe ihrer Haut entsprach der von Walnußschalen, und darunter wölbten sich Muskeln wie Melonensäcke.

Rincewind drehte sich zu Druellae um und lächelte unsicher. Das Leben nahm wieder vertraute Formen an.

"Ich bin nicht gerettet, oder?" fragte er. "Ich bin gefangen, stimmt's?"

"Natürlich."

"Und vermutlich willst du mich nicht freilassen." Es war keine Frage, sondern einer Feststellung.

Die Dryade schüttelte den Kopf. "Du hast den Baum verletzt. Aber du kannst von Glück sagen: Dein Freund begegnet Bel-Shamharoth; du stirbst nur."

Zwei Hände packten Rincewind von hinten an den Schultern (mit der gleichen Entschlossenheit rollen sich alte Baumwurzeln um einen Kieselstein).

"Selbstverständlich wird man dich im Verlauf einer angemessenen Zeremonie hinrichten", fuhr die Baumnymphe fort. "Nachdem die Gefährliche Acht mit deinem Freund fertig ist."

Dem Zauberer fiel keine passende Antwort ein. Er brachte nur hervor: "Weißt du, ich habe immer gedacht, es gäbe keine männlichen Dryaden. Nicht einmal in einer Eiche."

Einer der Riesen hinter ihm grinste.

Druellae schnaubte abfällig. "Dummkopf! Woher kommen deiner Meinung nach dann die Eicheln?"

Sie setzten den Weg über die Treppe fort, und kurze Zeit später erreichten sie einen großen saalartigen Raum, dessen Decke sich im goldenen Dunst verlor.

Mehrere hundert Dryaden warteten am anderen Ende des Saals. Sie traten respektvoll beiseite, als sich Druellae näherte. Niemand von ihnen beachtete Rincewind, der nur deshalb in Bewegung blieb, weil ihn die Riesen immer wieder von hinten anstießen.

Die meisten hier anwesenden Dryaden waren weiblichen Geschlechts, aber der Zauberer erkannte auch einige hünenhafte Männer: Wie götterartige Statuen standen sie zwischen den kleinen intelligenten Frauen. Insekten, dachte Rincewind. Der Baum ist wie ein Bienenstock.

Aber warum wohnten hier überhaupt Dryaden? Wenn er sich recht entsann, war das Baumvolk schon vor Jahrhunderten ausgestorben. Wie die meisten anderen Zwielicht-Völker hatte es nicht mit dem evolutionären Ehrgeiz der Menschen mithalten können. Nur Elfen und Trolle überlebten, als sich der Mensch auf der Scheibenwelt ausbreitete. Die Elfen, weil sie einfach zu schlau waren. Und die Trolle... Nun, sie nahmen es mühelos mit der hinterhältigen und habgierigen Gemeinheit der Menschen auf. Aber die Dryaden - sie hätten eigentlich längst tot sein müssen, ebenso wie Gnome und Elfen.

Das Rauschen (oder Donnern?) im Hintergrund wurde lauter. Manchmal tanzte goldenes Flackern über die durchsichtigen Wände und verschwand im gelben Dunst weit oben. Irgendeine Art von Energie vibrierte in der Luft.

"O unfähiger Zauberer, jetzt zeigen wir dir wahre Magie", intonierte Druellae. "Nicht deine wieselgesichtige zahme Magie, sondern Wurzel-und-Ast-Magie. Alte Magie. Wilde Magie. Sieh nur!"

Etwa fünfzig Frauen bildeten eine Gruppe, faßten sich an den Händen und wichen zurück, bis sie einen großen Kreis bildeten. Die übrigen Dryaden stimmten einen dumpfen Gesang an. Als Druellae nickte, drehte sich der Kreis entgegengesetzt.

Rincewind beobachtete das Geschehen immer gebannt, als sich der Kreis schneller drehte, als die sanfte Melodie ein dichtes akustische Muster formte. Während des Studiums hatte er von der Alten Magie gehört, obgleich sie für Zauberer verboten war, und daher wußte er: Wenn sich der Kreis schnell genug im stationären magischen Kraftfeld der ebenfalls rotierenden Scheibenwelt drehte, so bewirkte die astrale Reibung einen großen Potentialunterschied, was Entladungen der elementaren magischen Energie zur Folge hatte.

Der Kreis war jetzt nur noch ein Schatten, und der Gesang hallte von den Wänden des Baumes wider...

Rincewind spürte ein vertrautes Prickeln im Nacken - es wies ihn auf die unmittelbar bevorstehende Entladung purer Thaumaturgie hin. Es überraschte ihn nicht, als einige Sekunden später eine Lanze aus hellem oktarinen Licht von der unsichtbaren Decke herabsauste und mit lautem Knistern die Mitte des Kreises traf.

Ein Bild entstand und zeigte einen baumgesäumten, sturmgepeitschten Hügel, auf dessen Kuppe sich Tempelmauern erhoben. Die Form jenes Bauwerks weckte tiefes Unbehagen im Betrachter. Rincewind wußte, daß es acht Seiten haben mußte, wenn es sich wirklich um den Tempel Bel-Shamharoths handelte. (Acht - so lautete Bel-Shamharoths Zahl. Aus diesem Grund vermied es jeder vernünftige Zauberer, sie auszusprechen. Man muß immer acht-geben, so warnte man die Studenten der Unsichtbaren Universität. Man muß immer darauf acht-en, daß man nicht acht-los wird. Bel-Shamharoths Aufmerksamkeit wurde insbesondere von magischen Amateuren und thaumaturgischen Pfuschern geweckt, die sich wie Strandgutsammler am Ufer des Unnatürlichen herumtrieben und bereits halb in seinem Netz steckten. Rincewind erinnerte sich an seine Zimmernummer im Wohnheim der Universität:

- a. Sie hatte ihn nicht überrascht.

Regen strömte über die schwarzen Mauern des Tempels. Das einzige Zeichen von Leben war das draußen angebundene Pferd - und es gehörte nicht Zweiblum. Es schien viel zu groß zu sein: ein weißes Roß mit tellergroßen Hufen und einem ledernen Geschirr, an dem protziges Gold glitzerte. Derzeit erfreute es sich an dem Inhalt eines Futtersacks.

Aus irgendeinem Grund wirkte es vertraut auf Rincewind.

Er glaubte, es schon einmal gesehen zu haben.

Außerdem: Es schien in der Lage zu sein, recht hohe Geschwindigkeiten zu erreichen - und sie auch für längere Zeit halten zu können. Rincewind brauchte jetzt nur noch seinen Wächtern zu entkommen, sich einen Weg aus dem Baum zu kämpfen, den Tempel zu finden und das Pferd zu stehlen, in der Hoffnung, daß sein Besitzer lange genug mit Bel-Shamharoth beschäftigt blieb.

"Offenbar besteht die Mahlzeit der Gefährlichen Acht heute aus zwei Gängen", merkte Druellae an und bedachte Rincewind mit einem durchdringenden Blick. "Wem gehört das Pferd, falscher Zauberer?"

"Keine Ahnung."

"Tatsächlich nicht? Nun, spielt keine Rolle. Wir werden es bald erfahren."

Sie hob die Hand und winkte. Der Fokus des Bildes geriet in Bewegung, sauste durch ein achteckiges Portal und folgte dem Verlauf eines Flurs.

Wenige Sekunden später wurde eine Gestalt sichtbar, die sich vorsichtig an der Wand entlangschob. Rincewind bemerkte das Schimmern von Gold und Bronze.

Der Zauberer erkannte den Mann auf den ersten Blick. Er hatte ihn oft gesehen. Die breite Brust, der Hals so dick wie ein Baumstamm, unter der Mähne aus schwarzem Haar ein überraschend kleiner Kopf, der aussah wie eine Tomate auf einem Sarg ... Jetzt fiel ihm ein Name ein, und er lautete:

Hrun der Barbar.

Hrun gehörte zu den dauerhafteren Helden des Runden Meers: Er kämpfte gegen Drachen, plünderte Tempel aus, stellte sein Schwert manchmal in die Dienste des Meistbietenden und nahm an jeder ordentlichen Straßenprügelei teil. Im Gegensatz zu anderen Rincewind bekannten Helden vermochte er sogar mehr als zwei Silben lange Worte auszusprechen, wenn man ihm genug Zeit und den einen oder anderen Hinweis gab.

Am Rand von Rincewinds Hörweite ertönte ein seltsames Geräusch. Es klang, als fielen Schädel die Treppe eines fernen Kerkers hinunter. Er blickte zu den Wächtern hinüber, um festzustellen, ob sie es ebenfalls gehört hatten.

Die Aufmerksamkeit der männlichen Dryaden galt Hrun, der sich durch einen ähnlichen Körperbau auszeichnete. Ihre Hände ruhten nur noch leicht auf den Schultern des Zauberers.

Rincewind duckte sich, sprang wie ein Akrobat nach hinten, kam wieder auf die Beine und lief los. Als Druellae hinter ihm etwas rief, verdoppelte er die Geschwindigkeit.

Etwas hielt ihn an der Kapuze fest und riß sie ab. Ein Dryade an der Treppe breitete die Arme aus und grinste steif, als ihm der Zauberer entgegenraste. Rincewind wurde nicht langsamer und duckte sich erneut, diesmal so tief, daß sich sein Kinn auf einer Höhe mit den Knien befand. Eine baumstumpfgroße Faust zischte ihm dicht am Ohr vorbei.

Vor ihm wartete ein ganzes Dickicht aus Baummännern.

Er wirbelte herum, wich einem zweiten Hieb des verwirrten Wächters aus und stürmte zum Kreis zurück. Unterwegs begegnete er den Dryaden, die ihn verfolgten und erzielte auf sie die gleiche Wirkung wie eine Kugel auf mehrere Kegel.

Aber es gab noch andere: Sie bahnten sich einen Weg durch die Gruppe der Frauen, schlugen mit den Fäusten auf hornige Handflächen und lächelten voller Vorfreude.

"Bleib stehen, falscher Zauberer!" rief Druellae und trat vor. Hinter ihr drehte sich der Kreis aus magischen Tänzern; sein Fokus trieb nun durch einen von violetterm Licht erfüllten Korridor.

Das war zuviel für Rincewind. "Hör endlich auf damit!"

platzte es aus ihm heraus. "Damit wir uns richtig verstehen: Ich bin ein Zauberer, und zwar ein richtiger!" Trotzig stampfte er mit dem Fuß auf.

"Ach, tatsächlich?" erwiderte die Baumnymphe. "Dann laß uns sehen, wie du Magie beschwörst!"

"Äh ...", stotterte Rincewind und dachte an ein bestimmtes Problem. Seit sich der alte und geheimnisvolle Zauberspruch in seinem Gedächtnis eingenistet hatte, fehlten ihm sogar die Erinnerungen an jene einfache Thaumaturgie, die dazu diente, Kakerlaken zu töten oder sich am verlängerten Rücken zu kratzen, ohne dabei die Hände zu benutzen. Die Magier der Unsichtbaren Universität erklärten das Phänomen folgendermaßen: Die unfreiwillige Einprägung des Zauberspruchs beanspruchte das Erinnerungspotential aller magischen Speicherzellen im Gehirn. Wenn Rincewind noch niedergeschlagener und verzweifelter war als sonst, fand er eine eigene Antwort auf die Frage, warum es selbst unbedeutende Zauberformeln ablehnten, länger als einige wenige Sekunden in seinem Kopf zu verweilen. Sie fürchteten sich dort. "Äh ...", wiederholte er.

"Eine banale Prise Magie würde uns genügen", sagte Druellae und beobachtete, wie Rincewind aus Wut und Verlegenheit zu zittern begann. Sie hob die Hand, und daraufhin näherten sich einige männliche Dryaden.

Der Zauberspruch wählte diesen Augenblick, um in den vorübergehend leeren Sattel von Rincewinds Bewußtsein zu springen. Dort hockte er und grinste höhnisch.

"Ich kenne einen Zauberspruch", brachte Rincewind hervor.

"Ja?" fragte Druellae skeptisch. "Bin gespannt, wie er klingt." Die magische Formel versuchte, die Herrschaft über Rincewinds Zunge zu gewinnen. Tief in ihm rang das Gewissen mit dem Stolz und gewann die erste Runde.

"Du hast gesagt, du könntest m-meine G-gedanken lesen", erwiderte er undeutlich. "Nur zu!"

Die Baumnymphe kam noch etwas näher heran und blickte spöttisch in Rincewinds Augen.

Ihr Lächeln verblaßte. Abwehrend hob sie die Hände, taumelte zurück und stöhnte entsetzt.

Rincewind sah sich um. Die übrigen Dryaden wichen ebenfalls von ihm fort. Was hatte er getan? Offenbar etwas Schreckliches.

Seine Erfahrungen wiesen ihn unmißverständlich darauf hin, daß es nicht lange dauern konnte, bis sich das Universum von der Überraschung erholt hätte und wieder damit beginnen würde, ihn in die eine oder andere ausweglose Situation zu bringen. Er sprang vor und durch eine Lücke im Kreis der tanzenden Dryaden, die noch immer den magischen Kreis bildeten. Einige Sekunden später verharnte er, um festzustellen, wie Druellae reagierte.

"Packt ihn!" rief sie. "Bringt ihn möglichst weit vom Baum fort, bevor ihr ihn tötet!"

Rincewinds Beine bewegten sich von ganz allein und trugen ihn durch den Fokus des Kreises.

Etwas blitzte.

Plötzliche Dunkelheit wogte heran.

Ein violetter Schatten, der schwache Ähnlichkeit mit dem Zauberer aufwies, schrumpfte und verschwand.

Stille folgte.

Hrun der Barbar schlich lautlos durch Korridore, in denen das Licht so violett war, daß es fast schwarz wirkte. Seine anfängliche Verwirrung hatte sich inzwischen verflüchtigt. Es handelte sich ganz offensichtlich um einen magischen Tempel, und das erklärte alles.

Es erklärte zum Beispiel, warum er am vergangenen Nachmittag, als er durch den dunklen Wald ritt, eine Truhe am Wegesrand erspäht hatte. Der Deckel stand einladend offen und gewährte einen Blick auf ziemlich viel Gold. Doch als Hrun vom Pferd sprang und sich der Kiste näherte, wuchsen ihr plötzlich Beine. Sie trabte davon und blieb etwa hundert Meter entfernt stehen.

Der Barbar hatte die seltsame Truhe einige Stunden lang verfolgt und sie nun in diesen düsteren Gängen verloren.

Mehrmals fiel sein Blick auf eher unangenehme Darstellungen in den Wänden und einige zerrissene Skelette, aber solche Dinge weckten keine Furcht in ihm. Das lag daran, daß er einerseits nicht besonders intelligent war und es ihm andererseits an Phantasie mangelte. Außerdem gehörten Skelette, sonderbare Skulpturen und gefährliche Tunnel zur täglichen Gewohnheit Hruns. Er verbrachte einen großen Teil seiner Zeit in ähnlichen Situationen, suchte nach Gold, kämpfte gegen Dämonen, rettete verzweifelte Jungfrauen und befreite sie jeweils von den Eigentümern, ihrem Leben und mindestens einem Grund für ihre Verzweiflung.

Beobachten Sie nun, wie Hrun leichtfüßig wie eine Katze an einer verdächtigen Öffnung in der Wand vorbeispringt.

Selbst im violetten Licht glänzt seine Haut kupferfarben. Er trägt viel Gold bei sich, in Form von Fuß- und Armringen, aber ansonsten ist er nackt - abgesehen von einem Lendenschurz aus Leopardfell. Er bekam ihn in den dampfenden Dschungeln Wiewunderlands - nachdem er den Besitzer mit den Zähnen getötet hatte.

In der rechten Hand hält er das magische schwarze Schwert Kring, geschmiedet aus einem Blitz. Es hat eine eigene Seele und verbirgt sich nie in einer Scheide. Hrun hatte es erst vor drei Tagen aus dem unbezwinglichen Palast des Erzmandriten von B'Ituni gestohlen und bedauerte das bereits, weil ihm die Klinge allmählich auf die Nerven ging.

"Die Kiste ist durch den letzten Gang auf der rechten Seite gelaufen", zischte Kring. Es hörte sich an, als kratze Stahl über einen Stein.

"Sei still!"

"Ich wollte nur darauf hinweisen ..."

"Du sollst die Klappe halten!"

Und Zweiblum ...

Er wußte nicht mehr, wo er sich befand. Entweder war das Gebäude weitaus größer, als es zunächst den Anschein hatte, oder er durchstreifte jetzt ein langgestrecktes Kellergeschoß, ohne irgendwelche Treppen hinter sich gebracht zu haben. Es gab noch eine dritte Möglichkeit: Vielleicht mißachteten die inneren Dimensionen des Tempels eine grundlegende Regel der Architektur, indem sie größer waren als die Außenseite.

Und dann die seltsamen Lampen... Sie präsentierten sich ihm als achteckige Kristalle, die in regelmäßigen Abständen an der Decke und den Wänden glühten. Ein höchst eigenartiges Licht ging von ihnen aus; es erhellte die Umgebung nicht, sondern betonte die finsternen Konturen der Dunkelheit.

Hinzu kamen die Darstellungen in den Wänden. Von wem auch immer sie stammen mögen, dachte Zweiblum heiter, der Betreffende hat zuviel getrunken. Viele Jahre lang.

Eins ließ sich jedoch nicht leugnen: Das Gebäude war faszinierend, und sein Architekt schien von der Zahl Acht besessen zu sein. Der Boden bestand aus achteckigen Fliesen.

Die besondere Neigung der Wände schuf acht Seiten, wenn man Decke und Boden mitzählte. Und dort, wo sich Lücken im Mauerwerk gebildet hatten, bemerkte Zweiblum achteckige Steine.

"Die Sache gefällt mir nicht", sagte der Bilderkobold aus dem Kasten, der am Halsriemen des Touristen hing.

"Warum nicht?" fragte Zweiblum.

"Hier ist es unheimlich."

"Aber du bist ein Dämon. Warum sollten Dämonen irgend etwas als unheimlich bezeichnen? Ich meine, was ist schon unheimlich für jemanden wie dich?"

"Oh, du weißt schon", entgegnete der Bilderkobold. Er sah sich nervös um und verlagerte das Gewicht von einer Klaue auf die andere. "Dinge. Und so."

Zweiblum bedachte ihn mit einem strengen Blick.

"Welche Dinge?"

Der Dämon hüstelte nervös. (Dämonen atmen nicht, aber jedes intelligente Wesen - ob es atmet oder nicht - hüstelt nervös, wenn es den richtigen Augenblick für gekommen hält. Der Bilderkobold nahm jetzt die Gelegenheit wahr,

diese Tradition fortzusetzen.)

"Oh, Dinge", antwortete er kläglich. "Unheilvolle Dinge."

Dinge, über die wir nicht gern reden, wenn du verstehst, was ich meine, Meister."

Zweiblum schüttelte enttäuscht den Kopf. "Wenn doch nur Rincewind hier wäre", sagte er. "Er wüßte bestimmt, worauf es ankommt."

"Rincewind?" höhnte der Dämon. "Ich bezweifle, ob ein Zauberer hierherkommt. Magier können die Zahl Acht nicht ausstehen." Erschrocken preßte sich der Bilderkobold die Hand auf den Mund.

Zweiblum blickte zur Decke hoch.

"Was war das?" fragte er. "Hast du etwas gehört?"

"Ich? Etwas gehört? Nein! Überhaupt nichts!" Der kleine Dämon sprang in den Kasten zurück und warf die Klappe hinter sich zu. Zweiblum klopfte an, und daraufhin öffnete sich die winzige Tür einen Spaltbreit.

"Es klang wie ein Stein, der sich bewegte", erklärte er.

Wieder fiel die Tür zu. Der Tourist hob die Schultern.

"Wahrscheinlich stürzt der Tempel langsam ein", murmelte er und stand auf.

"Heda!" rief er. "Hört mich jemand?"

MAND, And, Nd, antworteten die dunklen Tunnel.

"Hallo?" fügte Zweiblum hinzu.

LO, Ho, Oh.

"Ich weiß, daß jemand hier ist. Ich habe euch gerade beim Würfelspiel gehört."

HÖRT-hört.

"Wißt ihr, ich ..."

Der Tourist unterbrach sich. Der Grund dafür war ein heller Lichtfleck, der knapp zwei Meter vor ihm leuchtete.

Das Glühen dehnte sich, und nach einigen Sekunden wurden die Umrisse eines Mannes erkennbar, der ein Geräusch von sich gab. Nein, das stimmte nicht ganz. Es handelte sich um ein Geräusch, das ihn schon seit einer ganzen Weile begleitete: der Splitter eines Schreis, gefangen in einem endlos gedehnten Sekundenbruchteil.

Die schimmernde Gestalt erreicht die Größe einer Puppe - ein verzerrtes Etwas, das sich wie in Zeitlupe um die eigene Achse drehte, während es mitten in der Luft hing.

Zweiblum fragte sich, warum er gedanklich den Ausdruck >Splitter eines Schreis< benutzt hatte - er bereute es nun.

Der strahlende Mann entwickelte eine gewisse Ähnlichkeit mit Rincewind. Der Mund des Zauberers stand offen, und seltsames Licht fiel auf sein Gesicht. Es stammte - wovon? Von sonderbaren Sonnen, fand Zweiblum. Von Sonnen, die Menschen für gewöhnlich nicht sahen. Er schauderte.

Der rotierende Magier war nun halb so groß wie ein durchschnittlicher Mensch. Er wuchs schneller; irgend etwas waberte, gefolgt von lautem Zischen und einer akustischen Explosion. Rincewind fiel aus der Luft und schrie. Er prallte auf den Boden, keuchte, rollte sich ab, schlang die Arme schützend um den Kopf und krümmte sich zusammen.

Als sich die Staubwolke legte, ging Zweiblum in die Hocke und klopfte Rincewind behutsam auf den Rücken.

Der menschliche Ball rollte sich noch fester zusammen.

"Ich bin's", sagte der Tourist freundlich. Der Zauberer lockerte die Muskeln, aber nur ein wenig.

"Was?" fragte ich.

"Ich bin's, Zweiblum."

Rincewind sprang mit einem Satz auf die Beine und packte den kleinen Mann verzweifelt an den Schultern. In seinen weitaufgerissenen Augen flackerte es.

"Sag sie nicht!" zischte er. "Wenn du sie nicht sagst, kommen wir vielleicht mit heiler Haut davon!"

"Davon? Du willst schon wieder fort? Aber du bist doch gerade erst eingetroffen ..."

"Sag sie nicht!"

Zweiblum wich vor dem Irren zurück.

"Was soll ich nicht sagen?"

"Die Zahl!"

"Die Zahl?" wiederholte Zweiblum. "Rincewind, ich glaube, du ..."

"Ja, die Zahl! Zwischen sieben und neun. Vier plus vier!"

"Was, ach ..."

Rincewind preßte dem Touristen die Hand auf den Mund.

"Wenn du sie sagst, ist unser Schicksal besiegelt. Denk nicht einmal daran. Vertrau mir!"

"Ich verstehe überhaupt nicht, was du meinst!" klagte Zweiblum. Rincewind entspannte sich; in seinem Fall bedeutete es, daß eine Violinensaite im Vergleich zu ihm wie eine Schüssel mit Wackelpudding wirkte.

"Komm", sagte er, "suchen wir nach einem Ausgang. Vielleicht gelingt es mir unterwegs, dir alles zu erklären."

Nach dem ersten Zeitalter der Magie bestand ein großes Problem darin, die Grimoires auf der Scheibenwelt zu beseitigen. Zauber bleibt Zauber, selbst wenn er vorübergehend in die Gefangenschaft von Pergament und Tinte gerät. Er neigt dazu, seine Kraft zu entfalten.

Normalerweise ergeben sich keine Schwierigkeiten daraus, solange der Eigentümer des jeweiligen Zauberbuchs lebt, doch nach seinem Tod verwandelt es sich in unkontrollierte Macht, die nur schwer gebändigt werden kann.

Anders ausgedrückt: Ständig sickert Magie aus Zauberbüchern. Man hat es mit verschiedenen Lösungen versucht. In den peripheren Ländern beschwerte man die Bücher toter Zauberer mit Pentagrammen aus Blei und warf sie über den Rand. Im Mittland gab es weniger zufriedenstellende Alternativen. Eine bestand darin, die bedrohlichen Bücher in Behältern aus negativ polarisiertem Oktiron unterzubringen und sie an besonders tiefen Stellen des Meeres zu versenken. (Zuerst wurden die Grimoires in tiefen Höhlen vergraben, aber diese Praxis gab man auf, als sich die Bewohner der betreffenden Regionen über wandernde Bäume und fünfköpfige Katzen beschwerten.) Es dauerte allerdings nicht lange, bis Magie daraus entwich, und schließlich wiesen Fischer auf Schwärme aus unsichtbaren Fischen und übersinnlich begabte Venusmuscheln hin.

In einigen Zentren der Zauberei fand man eine zeitweilige Lösung, indem man große Kammern aus denaturiertem Oktiron konstruierte - diese Substanz eignet sich gut für die thaumaturgische Entsorgung, denn es kann nicht von Magie durchdrungen werden. Dort lagerte man die gefährlicheren Grimoires, bis ihre magische Strahlung nachließ.

So kam es, daß man in der Unsichtbaren Universität das Oktav aufbewahrte, die Nummer Eins aller Zauberbücher (früher hatte es dem Schöpfer des Universums gehört).

Rincewind ließ sich von einer Wette dazu verleiten, es aufzuschlagen. Ihm blieben nur wenige Sekunden, um einen Blick hineinzuworfen, bevor er gleich mehrere magische Alarme auslöste. Aber die Zeit genügte für einen Zauberspruch, von der Seite zu springen und sich in seinem Gedächtnis niederzulassen wie eine Kröte auf einem Stein.

"Und dann?" fragte Zweiblum.

"Oh, sie haben mich verprügelt. Und hinausgeworfen."

"Und niemand weiß, was der Zauberspruch bewirkt?"

Rincewind schüttelte den Kopf.

"Er verschwand aus dem Buch", sagte er. "Die Wirkung der magischen Formel wird erst dann klar, wenn man sie ausspricht. Oder wenn ich sterbe. Dann sagt sie sich selbst. Ich habe nicht die geringste Ahnung, was es mit dem Zauberspruch auf sich hat. Vielleicht zerstört er das Universum oder beendet die Zeit."

Zweiblum klopfte ihm auf die Schulter.

"Es hat keinen Sinn, darüber nachzugrübeln", sagte er fröhlich. "Laß uns die Suche nach einem Ausgang fortsetzen."

Erneut schüttelte Rincewind den Kopf. Das Entsetzen war von ihm gewichen. Vielleicht hatte er die innere Mauer des Grauens durchbrochen und die ruhige Zone dahinter erreicht.

Jedenfalls zitterte er nicht mehr.

"Es gibt keine Rettung für uns", erwiderte er. "Die ganze Nacht über sind wir unterwegs gewesen. Ich sage dir: Dieser Ort gleicht einem Spinnennetz. In welche Richtung wir uns auch wenden, wir erreichen in jedem Fall die Mitte."

"Ich finde es nett von dir, daß du hergekommen bist, um mir zu helfen", meinte Zweiblum. "Wie hast du das überhaupt angestellt? Es war recht beeindruckend."

"Oh, nun", begann der Zauberer unsicher, "ich dachte: >He, du kannst den guten alten Zweiblum doch nicht im Stich lassen<, und dann ..."

"Wir brauchen jetzt nur noch Bel-Shamharoth zu finden und ihm alles zu erklären", verkündete der Tourist. "Dann zeigt er uns vielleicht den Weg nach draußen."

Rincewind stocherte in seinem Ohr.

"Die hiesigen Echos klingen irgendwie seltsam", brummte er. "Mir war gerade so, als hätte ich von dir Worte wie finden und erklären gehört."

"Da hast du völlig recht."

Rincewind musterte Zweiblum im düsteren purpurnen Glühen.

"Wir sollen Bel-Shamharoth finden?" vergewisserte er sich.

"Ja, bestimmt bringt er Verständnis für unsere Lage auf."

"Du willst den Seelenfresser finden und auf sein Verständnis hoffen? Möchtest du ihm freundlich zunicken und ihn dann fragen, wo sich der nächste Ausgang befindet? Hast du wirklich

vor, dich mit Erklärungen an die Gefährliche Ach ... Gngh." Rincewind biß das Ende des Wortes gerade noch rechtzeitig ab und stieß hervor: "Du bist ja verrückt! He, komm zurück!"

Er lief los und folgte Zweiblum durch den Gang, doch kurz darauf verharrte er mit einem dumpfen Stöhnen.

Hier war das violette Licht heller und verlieh allen Dingen neue, unangenehme Farben. Der Zauberer hatte jetzt eine große Kammer erreicht, deren Wände er nicht zu zählen wagte. Ach ... a Tunnel gingen sternförmig davon aus.

Auf der anderen Seite sah Rincewind einen niedrigen Altar mit zweimal vier Seiten. Er erhob sich jedoch nicht in der Mitte des Zimmers. Nein, im Zentrum des Raums bemerkte er eine große Steinplatte, die zweimal so viele Seiten hatte wie ein Quadrat. Sie wirkte ziemlich massiv. In dem seltsamen Licht erweckte sie den Eindruck, ein wenig geneigt zu sein - eine Kante ragte stolz auf.

Zweiblum stand darauf.

"He, Rincewind! Sieh nur!"

Die Truhe kam aus einem der neun minus eins Korridore, die von der Kammer abzweigten.

"Großartig", sagte Rincewind. "Hervorragend. Sie kann uns nach draußen führen. Jetzt sofort."

Zweiblum öffnete den Deckel und kramte in der Kiste.

"Ja", entgegnete er, "nachdem ich ein paar Bilder gemacht habe. Ich brauche nur ein einige Zubehörteile für den Ikonographen, und dann ..."

"Jetzt, habe ich gesagt..."

Rincewind unterbrach sich. Hrun der Barbar stand im Zugang des gegenüberliegenden Tunnels und hielt ein langes schwarzes Schwert in der Keulenfaust.

"Du?" fragte Hrun überrascht.

"Ahaha. Ja." Rincewind nickte. "Hrun, nicht wahr? Lange nicht gesehen. Was führt dich hierher?"

Der Barbar deutete auf die Truhe.

"Das", antwortete er. Soviel Konversation schien Hrun zu erschöpfen. In einem Tonfall, der Feststellung, Anspruch, Drohung und Ultimatum in sich vereinte, fügte er hinzu:

"Meins."

"Die Kiste gehört Zweiblum", sagte Rincewind. "Wenn ich dir einen guten Rat geben darf: Rühr sie nicht an."

Der Zauberer ahnte, daß er die falschen Worte gewählt hatte. Hrun schob Zweiblum beiseite und streckte die Hand nach der Truhe aus ...

... die auf Hunderten von kleinen Beinen zurückwich und drohend den Deckel hob. Rincewind glaubte, im matten Licht zwei Reihen langer und spitzer Zähne zu sehen, weiß wie gebleichtes Buchenholz.

"Ich muß dir etwas sagen, Hrun", sagte der Zauberer schnell.

Der Barbar drehte sich verwirrt zu ihm um.

"Was?" fragte er.

"Es geht dabei um Zahlen. Weißt du, wenn du sieben und eins oder drei und fünf zusammenzählst beziehungsweise zwei von zehn abziehst, so ergibt sich eine ganz bestimmte Zahl. Während wir uns hier aufhalten, solltest du sie nicht laut aussprechen - dann haben wir vielleicht die Möglichkeit, diesen Ort lebend zu verlassen oder eines natürlichen Todes zu sterben."

"Wer ist das?" erkundigte sich Zweiblum. Er hatte einen Käfig aus den unergründlichen Tiefen in der Truhe hervorgeholt. Darin hockten einige verdrießlich wirkende rosarote Eidechsen.

"Ich bin Hrun", erwiderte Hrun stolz. Dann sah er wieder Rincewind an.

"Was?" wiederholte er.

"Sag sie einfach nicht, in Ordnung?" gab der Zauberer zurück.

Er betrachtete das Schwert in Hruns Hand. Es war schwarz, aber dabei handelte es sich nicht um eine Farbe, vielmehr um einen Friedhof von Farben. In der Klinge zeigten sich einige höchst dekorative Runen, und hinzu kam ein trüber oktariner Glanz. Offenbar bemerkte das Schwert Rincewinds Blick. Seine Stimme klang wie Klauen, die über Glas kratzten, als es fragte:

"Seltsam - warum soll er nicht acht sagen?"

ACHT, Macht, kracht, hallte es wider. Tief im Boden knirschte es dumpf.

Die Echos wurden zwar leiser, weigerten sich jedoch hartnäckig, ganz zu verklingen. Sie tanzten hin und her und prallten fröhlich von den Wänden ab. Das violette Licht flackerte in ihrem Rhythmus.

"O nein!" heulte Rincewind. "Ich habe deutlich darauf hingewiesen, daß niemand acht sagen soll!"

Er schnappte nach Luft, entsetzt über sich selbst. Aber das Wort hatte seinen Mund verlassen und gesellte sich dem allgemeinen Geflüster hinzu.

Rincewind wirbelte herum, um die Flucht zu ergreifen, doch die Luft schien plötzlich dicker zu sein als Sirup. Eine gewaltige magische Entladung kündigte sich an und sprengte die Fesseln seiner Vorstellungskraft.

Als er sich in quälender Zeitlupe bewegte, hinterließ er einen Schweif aus goldenen Funken, der die Konturen seines Körpers nachbildete.

Hinter dem Zauberer donnerte es: Die große oktagonale Steinplatte stieg auf, hing einige Sekunden lang schief in der Luft und krachte dann herab.

Etwas Dünnes und Schwarzes schlängelte sich aus der Grube und tastete nach Rincewinds Wade. Er schrie, fiel auf vibrierende Fliesen und spürte, wie ihn das Ding über den Boden zerrte.

Plötzlich stand Zweiblum vor ihm und streckte die Hände aus. Rincewind griff verzweifelt nach den Armen des kleinen Mannes - und brachte ihn zu Fall. Ein oder zwei Sekunden lang lagen sie nebeneinander und starrten sich an. Dann rutschte der Zauberer weiter.

"Was hält dich fest?" keuchte er.

"N-nichts", erwiderte Zweiblum. "Was geschieht hier?"

"Etwas zerrt mich zur Grube dort, falls es dir noch nicht aufgefallen sein sollte."

"O Rincewind, es tut mir leid ..."

"Dir tut es leid?"

Etwas schabte wie eine Säge, und unmittelbar darauf ließ der Druck an Rincewinds Beinen unvermittelt nach. Er drehte den Kopf und sah Hrun, der am Rand der Grube hockte und mit heldenhafter Begeisterung auf diverse Tentakel einschlug. Sein Schwert war dabei kaum mehr als ein Schatten.

Zweiblum half dem Zauberer auf die Beine. Sie duckten sich halb hinter den Altar und beobachteten, wie der Barbar gegen ein Gewirr aus Armen kämpfte.

"Das hat keinen Sinn", ächzte Rincewind. "Die Gefährliche Arrgh kann sich ganz nach Belieben neue Tentakel wachsen lassen. Was tust du da?"

Zweiblum befestigte den mit Eidechsen gefüllten Käfig am Ikonographen, der inzwischen auf einem Dreibein stand.

"Ich brauche ein Bild davon", erwiderte der Tourist. "Es ist phantastisch! Hörst du mich, Kobold?"

Der Bilderkobold öffnete die winzige Tür, sah kurz zur Grube und verschwand wieder im Kasten. Rincewind zuckte zusammen, als ihn etwas am Bein berührte, stampfte mit dem Fuß auf und zertrat die Spitze eines neugierigen Tentakels.

"Komm jetzt", sagte er, "es wird Zeit, daß wir von hier verschwinden." Er schloß die Hand um Zweiblums Arm, doch der Tourist rührte sich nicht von der Stelle.

"Du willst fliehen und Hrun mit dem Ding alleinlassen?" fragte er.

Rincewind sah ihn verblüfft an. "Warum nicht?" entgegnete er. "Es ist sein Job."

"Vielleicht bringt ihn das Ungeheuer um!"

"Es könnte schlimmer sein", sagte Rincewind.

"Wie denn?"

"Wenn es uns umbrächte", erklärte der Zauberer weise. "Komm!"

Zweiblum hob die Hand. "He, das Etwas hat meine Truhe gepackt!"

Bevor Rincewind etwas unternehmen konnte, eilte Zweiblum an der Grube vorbei zur Kiste, die langsam über den Boden gezogen wurde und mit ihrem Deckelmaul vergeblich nach einem Tentakel schnappte. Wütend trat der Tourist nach dem langen Greifarm.

Ein zweiter löste sich aus dem Durcheinander, in dessen Mitte Hrun mit seinem Schwert um sich hackte. Der Barbar verschwand fast in einem zuckenden Pseudopodiengewühl, und Rincewind sah entsetzt, wie dem Helden das Schwert aus der Faust gerissen wurde. Die schwarze Klinge sauste fort und traf die Wand.

"Dein Zauberspruch!" rief Zweiblum.

Rincewind stand völlig reglos und beobachtete, wie das Ding aus der Grube stieg. Ein riesiges Auge glänzte und starrte ihn an. Er wimmerte leise, als sich ihm ein Tentakel um die Taille schlang.

Die Worte des Zauberspruchs glitten auf Rincewinds Zunge. Wie im Traum öffnete er den Mund und spürte, wie die Lippen erste Silben formten.

Ein weiterer Fangarm zuckte wie eine Peitsche heran, wickelte sich um Rincewinds Hals und schnürte ihm die Luft ab. Er schnaufte und taumelte der Grube entgegen.

Der Zauberer schlug um sich und berührte Zweiblums Bildkasten, der auf seinem Dreibein vorbeirutschte. Er griff danach und folgte jenem Instinkt, der seine Vorfahren dazu veranlaßt hatte, sich mit Steinen zu bewaffnen, sobald sie einem hungrigen Tiger begegneten. Wenn er weit genug ausholen konnte, um den Ikonographen ins Auge zu schleudern...

Das Auge... Es füllte das ganze Universum vor Rincewind.

Sein Wille tropfte davon, wie Wasser durch ein Sieb.

Die trägen Eidechsen bewegten sich nun in ihrem Käfig.

Jemand, dessen Enthauptung unmittelbar bevorsteht, neigt dazu, jeden Kratzer und Flecken auf dem Hinrichtungsblock zu sehen. Rincewind erging es nun ähnlich: Er bemerkte, daß die kleinen Reptilien auffallend große blauweiße Schwänze hatten, die besorgniserregend pulsierten.

Während er zum Auge gezerrt wurde, hob Rincewind den Ikonographen schützend vors Gesicht, und gleichzeitig hörte er die Stimme des Bilderkobolds: "Sie sind jetzt fast soweit.

Ich kann sie nicht länger zurückhalten. Bitte alle recht freundlich ..."

Es folgte ein...

... Blitz, so weiß und grell...

... daß er mehr war als nur Licht.

Bel-Shamharoth schrie - ein Geräusch, das irgendwo im Ultraschallbereich begann und in Rincewinds Magengrube endete. Die Tentakel versteiften sich kurz und schleuderten ihre verschiedenen Lasten durch den Raum, um schützende Bündel vor dem Auge zu bilden. Die ganze Masse versank in der Grube. Einige Dutzend Fangarme packten die Steinplatte und zerrten sie mit einem Ruck auf die Öffnung, wobei mehrere Tentakel eingeklemmt wurden.

Hrun fiel, rollte sich ab, prallte an die Wand und sprang mit einem Satz auf die Beine. Er fand sein Schwert und begann sofort damit, hingebungsvoll auf die hilflosen Tentakel einzuschlagen. Rincewind lag auf dem Boden und versuchte, nicht den Verstand zu verlieren. Als er ein dumpfes hölzernes Geräusch vernahm, drehte er vorsichtig den Kopf.

Die Truhe war auf ihrem gewölbten Deckel gelandet. Sie schaukelte nun hin und her, während die kleinen Beine zornig nach leerer Luft traten.

Besorgt hielt Rincewind nach Zweiblum Ausschau. Der Tourist ruhte zusammengekrümmt an einer Wand, aber wenigstens stöhnte er.

Der Zauberer kroch mühsam über den Boden. "Bei allen Göttern!" stieß er hervor. "Was war das?"

"Warum sind sie so hell gewesen?" murmelte Zweiblum.

"Oh, mein Kopf ..."

"So hell?" wiederholte Rincewind und sah zu dem Käfig auf dem Bildkasten. Die Eidechsen darin schienen nun wesentlich kleiner zu sein und beobachteten ihn interessiert.

"Die Salamander", brummte Zweiblum. "Das Bild ist bestimmt überbelichtet..."

"Es handelt sich um Salamander?" fragte Rincewind ungläubig.

"Natürlich. Das Standardzubehör für den Ikonographen."

Der Zauberer stand auf, wankte zum Kasten und hob ihn auf. Natürlich hatte er schon früher Salamander gesehen, aber seine Erfahrungen beschränkten sich auf kleinere Exemplare.

Außerdem hatten sie sich in einem Einmachglas befunden, im kuriosbiologischen Museum der Unsichtbaren Universität - im Bereich des Runden Meers gab es keine lebenden Salamander mehr.

Er versuchte, sich an die wenigen Einzelheiten zu erinnern, die er über sie wußte. Die Eidechsen dieser Art gehörten zu den magischen Geschöpfen. Ihnen fehlte ein Maul, da sie sich allein von den proteinreichen oktarinen Wellenlängen im Sonnenlicht der Scheibenwelt ernährten.

Natürlich nahmen sie auch den Rest des Lichts auf und verstaute ihn in einem speziellen Sack, der auf normale Weise entleert wurde. Eine von Scheibenwelt-Salamandern bewohnte Wüste strahlte des Nachts so hell wie ein Leuchtturm.

Rincewind stellte den Käfig ab und nickte grimmig.

Angesichts des intensiven oktarinen Lichts an diesem magischen Ort hatten sich die Eidechsen vollgefressen, und anschließend nahm die Natur ihren Lauf.

Der Ikonograph stakte auf dem Dreibein beiseite.

Rincewind trat danach und verfehlte ihn. Seine Antipathie intelligentem Birnbaumholz gegenüber nahm immer mehr zu.

Etwas Kleines berührte ihn an der Wange; er strich es verärgert beiseite.

Ein leises Knirschen veranlaßte Rincewind, sich umzudrehen. Gleichzeitig vernahm er eine Stimme, die wie ein Schnitzmesser klang, das durch Seide schnitt. "Das ist würdelos", sagte sie.

"Klappe halten", erwiderte Hrun. Er benutzte Kring, um die obere Hälfte des Altars aufzuhebeln, sah Rincewind an und grinste. Der Zauberer hoffte jedenfalls, daß die Fratze ein Grinsen sein sollte.

"Mächtige Magie", kommentierte der Barbar und drückte mit einer Prankenhand auf das klagende Schwert. "Jetzt teilen wir den Schatz, ja?"

Rincewind verzog das Gesicht, als ihn ein kleiner harter Gegenstand am Ohr traf. Außerdem glaubte er, einen leichten Windstoß zu spüren.

"Woher willst du wissen, daß dort drin ein Schatz liegt?" fragte er.

Hrun hebelte erneut, und es gelang ihm, die Finger unter den schweren Stein zu schieben. "Man findet Würgäpfel unter einem Würgäpfelbaum", antwortete er.

"Man findet Schätze unter Altären. Logisch."

Er knirschte mit den Zähnen. Die Platte kippte und donnerte zu Boden.

Diesmal fiel etwas auf Rincewinds Hand. Rasch griff er danach und betrachtete das Objekt: ein Steinsplitter mit fünf plus drei Seiten. Er blickte zur Decke hinauf. Sollte sie so durchhängen? Hrun summte eine leise Melodie vor sich hin, als er brüchiges Leder aus dem entweihten Altar zog.

Die Luft knisterte, fluoreszierte und surrte. Ungreifbarer Wind zupfte am Umhang des Zauberers, breitete ihn aus und ließ Strudel aus blaugrünen Funken entstehen. Undeutliche verrückte Geister wirbelten um Rincewinds Kopf, kicherten und rasten fort.

Er versuchte die Hand zu heben, und sofort wurde sie von einer glühenden oktarinen Korona umhüllt, als der magische Wind heftiger blies. Die Böen zischten durch den Raum, ohne ein einziges Staubkorn zu bewegen, aber sie schien bestrebt zu sein, die Lider des Zauberers umzustülpen. Sie kreischten durch die Korridore, und ihr gespenstisches Heulen hallte von Stein zu Stein.

Zweiblum torkelte näher und stemmte sich dem astralen Sturm entgegen.

"Lieber Himmel, was ist das?" rief er.

Rincewind drehte sich halb um. Sofort erfaßte ihn der heulende Wind und riß ihn fast von den Beinen.

Phantomhafte Mahlströme zischten in der rauschenden Luft und zerrten an seinen Füßen.

Hrun hob den Arm und hielt ihn fest. Eine Sekunde später hatte er sowohl Rincewind als auch Zweiblum in den Windschatten des Altars gezogen, wo sie keuchend auf dem Boden liegenblieben.

Neben ihnen funkelte das sprechende Schwert Kring: Der Sturm verstärkte sein magisches Kraftfeld um das Hundertfache.

"Nicht loslassen!" schrie Rincewind.

"Der Wind!" erwiderte Zweiblum. "Woher kommt er? Und wohin weht er?" Der Tourist blickte in das von Entsetzen gezeichnete Gesicht des Zauberers und klammerte sich daraufhin an den Steinen fest.

"Wir sind erledigt", sagte Rincewind, während über ihnen die Decke knackte und sich nach unten wölbte. "Woher kommen Schatten? Dorthin weht der Wind!"

Der Zauberer wußte natürlich, daß folgendes geschah: Der gequälte Geist Bel-Shamharoths sank durch die tieferen chthonischen Ebenen. Sein unheilvolles Ich wurde aus dem Gestein in eine Region gesaugt, von der die seriösesten Priester der Scheibenwelt behaupteten, daß sie sich sowohl unter dem Boden als auch Ganz Woanders befand. Eine der Konsequenzen dieses Vorgangs bestand daran, daß sein Tempel nun den Verheerungen der Zeit ausgesetzt war, die es viele schamhafte Jahrtausende lang abgelehnt hatte, sich diesem Ort zu nähern. Das plötzlich freigesetzte akkumulierte Gewicht aller jener aufgestauten Sekunden lastete schwer auf den hilflosen Mauern.

Hrun sah zu den länger werdenden Rissen hinauf und seufzte. Dann schob er zwei Finger in den Mund und pfiff.

Seltsamerweise übertönte dieses echte Geräusch den Pseudolärm des anschwellenden astralen Strudels, der sich über der großen oktogonalen Platte formte. Ihm folgte etwas, das sich wie das Klappern sonderbarer Knochen anhörte, und daran wiederum schloß sich etwas an, das ganz und gar nicht eigenartig klang: dumpfer Hufschlag.

Hruns Streitroß trabte durch einen knirschenden Torbogen und bäumte sich mit wehender Mähne vor seinem Herrn auf.

Der Barbar erhob sich, verstaute die Schatzbeutel in einem Sack am Sattel und schwang sich auf den Rücken des Pferds.

Er griff nach unten, packte Zweiblum am Genick und zog ihn auf den Sattelstock. Als sich das Roß drehte, wagte Rincewind einen verzweifelten Sprung und landete hinter Hrun, der keine Einwände erhob.

Das Pferd lief durch die Tunnel, sprang über Schutthaufen hinweg und wich geschickt großen Steinen aus, die vom ächzenden Dach herabfielen. Rincewind hielt sich energisch fest und blickte zurück.

Kein Wunder, daß es Hruns Roß so eilig hatte. Dicht hinter ihnen stürmte eine recht gefährlich wirkende Truhe durchs flackernde violette Licht, gefolgt vom Ikonographen, der auf dem Dreibein daherstakte. Die Fähigkeit des intelligenten Birnbaumholzes, seinem Herrn überallhin zu folgen, war so groß, daß man die Grabgeschenke toter Könige und Kaiser daraus angefertigt hatte...

Als sie ins Freie gelangten, fielen hinter ihnen die achteckigen Steine des oktogonalen Zugangs auf Fliesen mit zweimal vier Seiten.

Die Sonne ging auf. Hinter Hrun und seinen Begleitern entstand eine große Staubwolke, als der Tempel einstürzte, aber niemand sah zurück. Eigentlich schade:

Zweiblum hätte einige Bilder machen können, die selbst nach den Maßstäben der Scheibenwelt ungewöhnlich gewesen wären.

Etwas bewegte sich in den rauchenden Ruinen - ein grüner Teppich schien ihnen zu wachsen. Eine Eiche sauste nach oben, dehnte sich wie eine explodierende grüne Rakete aus und stand in einem Wald, noch bevor das Zittern der Zweige und Äste nachließ. Eine Buche schoß wie ein Pilz empor, reifte heran, verfaulte und zerfiel inmitten ihrer Nachkommen. Inzwischen waren die Reste des Tempels nur noch eine halb im Boden versunkene Masse aus moosbedeckten Steinen.

Bisher hatte sich die Zeit nur darauf beschränkt, eine offene Rechnung zu begleichen, doch jetzt beschloß sie, den Job mit aller gebotenen Gründlichkeit zu erledigen. Die kochende Grenzfläche zwischen verblassender Magie und sich ausbreitender Entropie raste den Hügelhang herab und überholte das galoppierende Pferd, dessen Reiter überhaupt nichts davon spürten, weil sie

Geschöpfe der Zeit waren. Mit dem Peitschenschlag von Jahrhunderten schlug sie in den verzauberten Wald.

"Beeindruckend, nicht wahr?" bemerkte eine Stimme an Rincewinds Knie, als das Pferd durch den Dunst aus zerfallendem Holz und verwelkenden Blättern lief.

Sie hatte einen metallenen Klang. Rincewind senkte den Kopf, und sein Blick fiel auf das Schwert Kring. Zwei Rubine glänzten im Knauf, und der Zauberer glaubte sich von ihnen beobachtet.

Im Heidefeld am randwärtigen Ende des Waldes verharrten sie und sahen dem Kampf zwischen den Bäumen und der Zeit zu, dessen Ausgang bereits feststand. Er kam einer Art Kabarett gleich und bot abwechslungsreiche Unterhaltung, während sich die Reiter auf den eigentlichen Grund für die Pause konzentrierten: Er bestand in dem Verzehr gewisser Körperteile eines Bären, der unvorsichtigerweise vor Hruns Bogen gelaufen war.

Rincewind musterte den Barbaren, während er an einem fettigen Fleischstück nagte. Wenn Hrun seiner Arbeit als Held nachging, so unterschied er sich von dem anderen Hrun, der gelegentlich nach Ankh-Morpork kam, um in der einen oder anderen Taverne zu zechen. Jetzt war er so vorsichtig wie eine Katze, so geschmeidig wie ein Panther - und er fühlte sich hier wie zu Hause.

Ich habe Bel-Shamharoth überlebt, erinnerte sich der Zauberer. Phantastisch.

Zweiblum half dem Helden dabei, den gestohlenen Schatz zu sortieren. Er bestand zum größten Teil aus Silber, geschmückt mit düster schimmernden purpurnen Edelsteinen.

Viele Gegenstände wiesen Darstellungen von Spinnen, Tintenfischen und den in Bäumen wohnenden Oktarsiern des Mittlands auf.

Rincewind versuchte vergeblich, nicht auf die neben ihm kratzende Stimme zu achten.

"... und dann gehörte ich dem Pascha von Re'durat und spielte eine wichtige Rolle bei der Schlacht vom Großen Nef", erzählte Kring in schabendem Plauderton. Derzeit ruhte das Schwert in einem Grasbüschel. "Dabei bekam ich die kleine Kerbe, die du im unteren Drittel meiner Klinge sehen kannst. Ein Ungläubiger trug eine große Halskette aus Oktiron, was nur als höchst unsportlich bezeichnet werden kann, und natürlich bin ich damals wesentlich schärfer gewesen, und mein Herr benutzte mich, um Taschentücher aus Seide mitten in der Luft zu durchschneiden, und ... Langweile ich dich?"

"Wie? nein, nein, ganz und gar nicht; es ist alles sehr interessant", erwiderte Rincewind, während er weiterhin Hrun beobachtete. Durfte man ihm vertrauen? Sie befanden sich hier mitten in der Wildnis, und vielleicht lauerten Trolle in der Nähe ...

"Ich habe dich sofort als kultivierten Mann erkannt", fuhr Kring fort. "Viel zu selten bekomme ich Gelegenheit, interessante Menschen kennenzulernen. Ich meine, meistens dauern die Begegnungen nicht sehr lange. Tja, ich fände großen Gefallen daran, an einem ruhigen, friedlichen Ort über einem hübschen Kaminsims zu hängen. Habe ich dir schon gesagt, daß ich einmal hundert Jahre lang auf dem Grund eines Sees lag?"

"Das muß recht lustig gewesen sein", kommentierte Rincewind geistesabwesend. "Eigentlich nicht", meinte Kring. "Nun, da hast du wahrscheinlich recht." "Mein größter Wunsch besteht darin, eine Pflugschar zu sein. Ich weiß nicht, was das ist, aber es klingt nach einer sinnvollen Existenz." Zweiblum eilte zu dem Zauberer. "Ich habe eine tolle Idee!" entfuhr es ihm. "Ja." Rincewind seufzte. "Wir bitten Hrun, uns nach Quirm zu begleiten."

Zweiblum blinzelte überrascht. "Woher weißt du das?"

"Ich dachte nur einfach, daß dir so etwas einfallen müßte", entgegnete Rincewind.

Hrun verstaute einige letzte Objekte aus Silber in den Satteltaschen, drehte sich um und lächelte aufmunternd. Dann glitt sein Blick zur Truhe.

"Wenn er bei uns wäre - wer hätte dann den Mut, uns anzugreifen?" erkundigte sich Zweiblum.

Rincewind kratzte sich am Kinn. "Hrun?"

"Aber wir haben ihm im Tempel das Leben gerettet!"

"Nun, wenn du mit angreifen vielleicht töten meinst..."

Rincewind überlegte kurz. "Ich bezweifle, ob er dazu fähig wäre. So etwas paßt nicht zu ihm. Wahrscheinlich würde er sich damit begnügen, uns auszurauben, zu fesseln und den Wölfen zu überlassen."

"Ich bitte dich..."

"So ist das nun mal im wirklichen Leben", sagte Rincewind scharf. "Ich meine, du läufst hier mit einer Truhe herum, in der sich viel Gold befindet. Wer alle seine Sinne beisammen hat, versucht früher oder später, sich etwas davon zu schnappen - wahrscheinlich früher." Normalerweise würde ich eine solche Gelegenheit sofort nutzen, fügte er in Gedanken hinzu. Wenn ich nicht gesehen hätte, was die Kiste mit habgierigen Fingern anstellt.

Dann ging ihm ein inneres Licht auf, und er sah von Hrun zum Ikonographen. Der Bilderkobold wusch gerade seine Wäsche in einem winzigen Trog, während die Salamander in ihrem Käfig döst.

"Jetzt habe ich eine Idee", murmelte er. "Was streben Helden in erster Linie an?"

"Gold?" vermutete Zweiblum.

"Nein. Ich meine, was wollen sie wirklich?"

Der Tourist runzelte die Stirn. "Ich verstehe nicht ganz", murmelte er unsicher. Rincewind griff nach dem Bildkasten.

"Hrun", sagte er. "Kommst du bitte mal hierher?"

Die Tage verstrichen friedlich. Zugegeben, einmal versuchte eine kleine Gruppe von Brückentrollen, Rincewind, Zweiblum und Hrun in einen Hinterhalt zu locken, und in einer Nacht schlichen sich Räuber heran - dummerweise verzichteten sie darauf, die Schlafenden sofort zu töten; statt dessen nahmen sie sich zuerst die Truhe vor. In beiden Fällen verlangte (und erhielt) Hrun doppelte Bezahlung.

"Wenn uns etwas zustößt, so kann niemand den magischen Bildkasten bedienen", sagte Rincewind. "Und dann bekommst du keine Bilder von Hrun mehr, verstanden?"

Der Barbar nickte und betrachtete die letzte Aufnahme. Sie zeigte Hrun in typisch heldenhafter Pose, mit einem Fuß auf einem Haufen erschlagener Trolle.

"Ich und du und kleiner Freund Zwei Blumen, wir kommen alle gut miteinander aus, ja?" erwiderte er. "Und dann morgen, am nächsten Tag ... Vielleicht können wir machen ein noch besseres Bild, ja?"

Er wickelte das Bild vorsichtig in Trollhaut und schob es zu den anderen in die Satteltasche.

"Es scheint zu klappen", sagte Zweiblum bewundernd, als Hrun vorausritt, um das Gelände zu erkunden und nach Gefahren Ausschau zu halten.

"Natürlich", bestätigte Rincewind. "Sich selbst mögen Helden am liebsten."

"Weißt du eigentlich, daß du inzwischen ziemlich gut mit dem Ikonographen umgehen kannst?"

"Ja."

"Vielleicht interessiert dich das hier." Zweiblum reichte dem Zauberer ein Bild.

"Was ist das?" fragte Rincewind.

"Oh, nur ein Bild aus dem Tempel."

Rincewind starrte darauf hinab und riß entsetzt die Augen auf. Es zeigte einige Tentakel, und der Vordergrund bestand aus einem großen, schwieligen, fleckigen und unscharfen Daumen.

"Die Geschichte meines Lebens", stöhnte er dazu leise.

"Du hast gewonnen", sagte Verhängnis und schob einen Stapel Seelen über den Spieltisch. Die übrigen Götter entspannten sich erleichtert. "Irgendwann revanchiere ich mich", fügte der nun zerknirscht wirkende Gott hinzu.

Die Lady lächelte und blickte in zwei Augen, die wie Löcher im Universum aussahen.

Und dann gab es nur noch die Ruine im Wald und eine in der Brise zerfasernde Staubwolke am Horizont. Und eine hochgewachsene schwarze Gestalt, die auf einem verwitterten, moosbewachsenen Meilenstein saß. Er wirkte wie jemand, der sich ungerecht behandelt fühlt, den man fürchtet, obgleich er einziger Freund der Armen und bester Arzt für die tödlich Verwundeten ist.

Tod hatte natürlich keine Augen, was ihn jedoch nicht an der Beobachtung hinderte, daß Rincewind in der Ferne verschwand. Wenn sein Gesicht beweglich gewesen wäre, hätte er jetzt sicher die Stirn gerunzelt. Tod war immer sehr beschäftigt, aber trotzdem beschloß er nun, sich ein Hobby zuzulegen. Es hieß Rincewind. Irgend etwas an dem Zauberer ärgerte ihn maßlos, zum Beispiel der Umstand, daß er keine Verabredungen einhielt.

IRGENDWANN KRIEGE ICH DICH, MEIN LIEBER, sagte Tod mit einer Stimme, die wie zufallende Sargdeckel aus Blei klang. WART'S NUR AB.

Der Zauber des Wyrmsbergs

Man nannte ihn Wyrmsberg, und er erhob sich fast eine halbe Meile über das grüne Tal - ein gewaltiges, graues und kopfstehendes Massiv.

Unten durchmaß es nur einige Dutzend Meter. Der Berg schwoll an, während er sich elegant und anmutig nach oben schwang, hohe Wolken durchstieß und in einem Plateau endete, das eine ganze Viertelmeile durchmaß. Ein kleiner Wald wuchs dort oben, und sein Grün reichte über den Rand.

Hinzu kamen einige Gebäude. Sogar ein Fließchen plätscherte, ergoß sich über die Felsen und wurde auf dem Weg nach unten ein Opfer des Winds: Er erreichte den Boden in Form von Sprühregen.

Einige Meter unter dem Plateau bemerkte ein aufmerksamer Beobachter mehrere Höhlen. Sie schienen von fleißiger Hand ins Gestein gemeißelt zu sein und bildeten regelmäßige Öffnungen in der hohen Flanke. An diesem kühlen Herbstmorgen sah der über die Wolken hinausragende Teil des Wyrmsbergs wie ein riesiger Taubenschlag aus.

Was in diesem besonderen Fall bedeutete, daß die >Tauben< eine Flügelspannweite von mehr als vierzig Metern hatten.

"Ich wußte es", sagte Rincewind. "Wir befinden uns in einem starken magischen Kraftfeld."

Zweiblum und Hrun ließen den Blick durch die kleine Senke schweifen, die ihnen als mittäglicher Lagerplatz diente. Dann sahen sie sich an.

Die Pferde fraßen in aller Gemütsruhe das saftige Gras am Flußufer. Gelbe Schmetterlinge flatterten über Büschen und Sträuchern. Es duftete nach Thymian, und Bienen summten.

Wildschweine brutzelten leise an Spießen.

Hrun hob die Schultern und konzentrierte sich wieder darauf, die Muskeln zu ölen. Sie glänzten.

"Mir fällt nichts auf", brummte er.

"Wirf eine Münze!" schlug Rincewind vor.

"Was?"

"Nur zu. Hol eine Münze hervor und wirf sie."

"Na schön", knurrte Hrun. "Wenn du unbedingt willst..."

Er entnahm seinem Beutel eine Handvoll Wechselgeld, das er in verschiedenen Scheibenweltländern erbeutet hatte.

Behutsam wählte er einen Viertel-Zchlotty aus Blei und balancierte ihn auf einem purpurnen Fingernagel.

"Jetzt mußt du dich entscheiden", sagte er. "Kopf oder..."

Einige Sekunden lang blickte Hrun konzentriert auf die Rückseite der Münze. "Eine Art Fisch mit Beinen."

"Wenn sie in der Luft ist", sagte Rincewind. Hrun lächelte und schnippte mit dem Daumen.

Der Viertel-Zchlotty flog und drehte sich.

"Kante", murmelte Rincewind und sah nicht hin.

Magie stirbt nie. Sie verblaßt höchstens.

Das wurde vor allem dort auf der weiten blauen Scheibenwelt deutlich, wo kurz nach der Schöpfung die Magischen Kriege stattgefunden hatten. Damals existierte überall pure Zauberei, und die Ersten Menschen nutzten diese Kraft im Kampf gegen die Götter.

Der eigentliche Anlaß jener Kriege ging im Nebel der Zeit verloren, aber die Philosophen vertreten in diesem Zusammenhang die Ansicht, daß die Ersten Menschen kurz nach ihrer Schöpfung aus verständlichen Gründen in Wut gerieten. Daraufhin folgten erbitterte Auseinandersetzungen mit vielen beeindruckenden Spezialeffekten: Die Sonne raste über den Himmel; die Meere kochten; unheimliche Stürme verheerten das Land; kleine weiße Tauben erschienen auf geheimnisvolle Weise in bestimmten Kleidungsstücken; die Stabilität der ganzen

Scheibenwelt (sie ruhte auf den Schultern von vier riesigen Elefanten, die ihrerseits auf dem Rücken einer durchs All wandernden gewaltigen Schildkröte standen) geriet in Gefahr. Schließlich griffen die Alten Erhabenen ein, denen selbst die Götter Rechenschaft schuldig sind. Sie beschlossen strenge Maßnahmen, verbannten die Götter in den Himmel und sorgten dafür, daß die Menschen ein ganzes Stück kleiner wurden. Anschließend saugten sie einen großen Teil der alten wilden Magie aus dem Boden.

Das löste jedoch nicht die Probleme jener Orte auf der Scheibenwelt, die während der Kriege von strategischen oder taktischen Zaubersprüchen getroffen worden waren. Im Lauf der Jahrtausende verblaßte die Magie und setzte dabei Myriaden von subastralen Partikeln frei, die in ihrem Wirkungsbereich starke Verzerrungen der Realität hervorriefen...

Rincewind, Zweiblum und Hrun starrten auf die Münze. "Auf der Kante liegt sie wirklich, ja", stellte Hrun fest. "Nun, du bist Zauberer. Und?"

"Diese Magie stammt, äh, nicht von mir." "Du meinst, du kannst so etwas nicht."

Rincewind überhörte diese Bemerkung, da sie der Wahrheit entsprach. "Versuch es noch einmal", schlug er vor. Hrun holte eine Handvoll Münzen hervor.

Die ersten beiden landeten auf die übliche Art und Weise, ebenso wie die vierte. Nummer Drei fiel auf ihre Kante und zitterte, weigerte sich jedoch, zur einen oder anderen Seite zu kippen. Die fünfte verwandelte sich in eine gelbe Raupe und kroch fort. Die sechste verschwand mit einem lauten Ploing, als sie den höchsten Punkt ihrer Flugbahn erreichte. Kurz darauf donnerte es.

"He, die war aus Silber!" rief Hrun, stand auf und blickte nach oben. "Bring sie zurück!"

"Ich weiß überhaupt nicht, wo sie sich jetzt befindet", erwiderte Rincewind müde. "Wahrscheinlich beschleunigt sie noch immer. Die Münzen, mit denen ich heute morgen experimentiert habe, kamen nicht wieder herunter."

Hrun sah noch immer gen Himmel.

"Was?" fragte Zweiblum.

Rincewind seufzte. Dies hatte er gefürchtet.

"Wir sind hier in einem Gebiet mit hohem magischem Index", sagte er. "Fragt mich bitte nicht nach dem Grund. Irgendwann einmal muß hier ein sehr starkes thaumaturgisches Kraftfeld entstanden sein, und wir fühlen die Nachwirkungen."

"Genau", bestätigte ein vorbeiwandernder Strauch.

Hruns Kopf ruckte nach unten und zur Seite.

"Soll das heißen, dies ist einer jener Orte?" erkundigte er sich. "Dann sollten wir ihn sofort verlassen."

"Ganz meine Meinung." Rincewind nickte. "Wenn wir denselben Weg zurückkehren, schaffen wir es vielleicht. Wir können nach jeweils einer Meile anhalten und eine Münze werfen."

Er stand auf und begann sein Zeug in den Satteltaschen zu verstauen.

"Was?" wiederholte Zweiblum.

Rincewind wandte sich zu ihm um. "Verlang jetzt bitte keine langen Erklärungen. Komm einfach mit."

"Aber hier scheint doch alles in Ordnung zu sein", meinte der Tourist. "Dieses Gebiet ist nur ein wenig unterbevölkert ..."

"Ja", brummte Rincewind. "Seltsam, nicht wahr? Komm jetzt."

Hoch über ihnen erklang ein Geräusch - es hörte sich an wie ein Lederriemen, mit dem jemand auf feuchten Stein schlug. Etwas Gläsernes und Undeutliches sauste über Rincewinds Kopf hinweg und wirbelte Asche an der Feuerstelle auf. Die Reste eines Wildschweins lösten sich vom Speiß und rasten davon.

Sie neigten sich zur Seite, um einigen Bäumen auszuweichen, flogen dann eine enge Schleife, nahmen mittwärtigen Kurs und ließen einen Schweif aus heißen Fetttropfen zurück.

"Was tun sie jetzt?" fragte der alte Mann.

Die junge Frau blickte in die Kristallkugel.

"Sie reiten randwärts und haben es offenbar sehr eilig", antwortete sie. "Übrigens: Die Truhe mit den Beinen folgt ihnen noch immer."

Der alte Mann lachte leise - ein eigenartiges, beunruhigendes Geräusch in der dunklen staubigen Gruft.

"Intelligentes Birnbaumholz", murmelte er. "Bemerkenswert. Ja, ich glaube, wir holen uns die Kiste. Bitte kümmere dich darum, meine Liebe - bevor die Fremden aus dem Einflußbereich deiner Macht entkommen."

"Schweig! Oder..."

"Oder was, Liessa?" fragte der Alte. Er saß auf einem steinernen Stuhl, und das matte Licht gab seiner Haltung etwas Sonderbares. "Du hast mich schon einmal getötet, erinnerst du dich?"

Die junge Frau schnaubte abfällig, erhob sich und warf verächtlich das Haar zurück. Es glänzte rot, und an einigen Stellen zeigten sich blonde Strähnen. Aufgerichtet bot Liessa Wyrmsgebiete einen beeindruckenden Anblick. Sie war fast nackt, abgesehen von einigen dünnen Streifen Kettenhemd und Reitstiefeln aus schimmernder Drachenhaut. In einem davon steckte eine ungewöhnliche Reitpeitsche: Sie war fast so lang wie ein Speer, und ihre Spitze wies kleine stählerne Stacheln auf.

"Meine Macht genügt bestimmt", sagte sie kühl. Die undeutliche Gestalt nickte oder wackelte zumindest. "Das behauptest du immer wieder", sagte der Alte. Liessa schnaubte erneut und verließ die Kammer.

Der Vater sah seiner Tochter nicht nach. Es hätte ihm ohnehin einige Probleme bereitet - er war inzwischen seit drei Monaten tot, und deshalb ließ der Zustand seiner Augen eher zu wünschen übrig. Hinzu kam folgendes: Als (wenn auch toter) Zauberer der fünfzehnten Stufe hatten sich seine Sehnerven längst daran gewöhnt, in Sphären und Dimensionen zu blicken, die mit der normalen Realität kaum in Verbindung standen, und aus diesem Grund eigneten sie sich nicht besonders gut dafür, das rein Weltliche zu beobachten. (Früher hatten andere Leute des öfteren den Eindruck gewonnen, daß seine Pupillen achteckig waren und an die Facettenaugen von Insekten erinnerten.) Außerdem:

Da er jetzt in der schmalen Nische zwischen der Welt der Lebenden und dem dunklen Kosmos des Todes verweilte, konnte er das ganze Universum der Kausalität betrachten.

Deshalb setzte er seine beachtlichen Kräfte nicht dazu ein, mehr über die drei Reisenden herauszufinden, die derzeit verzweifelt versuchten, sich in Sicherheit zu bringen. Er hoffte nur, daß seine niederträchtige Tochter diesmal den Tod fände.

Einige hundert Meter entfernt stieg Liessa, gefolgt von sechs Reitern, die ausgetretenen Stufen der Treppe hinunter, die ins hohle Zentrum des Wyrmsbergs führten.

Seltsame Empfindungen regten sich in ihr. Ergab sich nun eine Gelegenheit für sie, aus der Sackgasse herauszukommen und den Thron des Wyrmsbergs zu erringen? Natürlich gehörte er ihr. Andererseits: Die Tradition gebot, daß ein Mann über den Wyrmsberg herrschte. Das ärgerte Liessa. Und wenn sich Liessa ärgerte, floß mehr Macht; dann wurden die Drachen größer und häßlicher.

Wenn sie einen Mann gehabt hätte, wäre alles anders. Am besten einen kräftigen, strammen Burschen mit ordentlichen Muskeln und wenig Gehirn. Jemand, der Anweisungen entgegennahm und sich an sie hielt...

Zum Beispiel der größte jener drei Reisenden, die aus dem Drachenland flohen - er schien geeignet zu sein. Und wenn sie sich irrte ... Nun, die Drachen waren immer hungrig und mußten in regelmäßigen Abständen gefüttert werden. Damit sie stark und garstig wurden.

Noch garstiger als sonst.

Die Treppe führte durch einen steinernen Torbogen und endete an einem schmalen Sims am Dach der großen Höhle, in der die Wyrme schliefen.

Sonnenstrahlen fielen durch die vielen Öffnungen in den Wänden, glühten durch das düstere Halbdunkel und sahen aus wie Bernsteinstangen, in denen Millionen von goldenen Insekten gefangen waren. Unten entrissen sie der Finsternis nur einen fahlen Dunst. Oben...

Die Laufringe begannen so dicht über Liessas Kopf, daß sie nur die Hand auszustrecken brauchte, um einen zu berühren. Zu Tausenden erstreckten sie sich über die hohe und weite Höhlendecke. Hunderte von Steinmetzen hatten jahrelang gearbeitet, um die notwendigen Halterungen anzubringen; sie hingen mit dem Kopf nach unten, während sie die Haken in den Fels trieben. Doch noch viel eindrucksvoller waren die achtundachtzig Hauptringe am Scheitelpunkt der kuppelförmigen Decke. Früher hatte es fünfzig weitere gegeben, doch sie stürzten herab, als ein ganzes Heer aus schwitzenden Sklaven (damals, zu Beginn der Macht, herrschte kein Mangel an ihnen) versuchte, sie an den vorgesehenen Stellen anzubringen. Aus irgendeinem Grund lösten sie sich aus dem Fels und rissen Dutzende von unfreiwilligen Arbeitern in die Tiefe.

Jetzt gab es noch achtundachtzig Hauptringe, groß wie Regenbögen, rostrot wie Blut. Und an ihnen hingen...

Die Drachen spüren Liessas Präsenz. Wind flüstert durch die Höhle, als sich achtundachtzig Flügelpaare wie in einem komplizierten Puzzle entfalten. Große Köpfe sehen aus grünen facettenreichen Augen auf sie herab.

Die großen Tiere sind noch halb durchsichtig. Während die Reiter ihre Hakenstiefel aus dem Gestell nehmen, konzentriert sich Liessa darauf, den Drachen mehr Substanz zu verleihen. Kurze Zeit später werden sie deutlich sichtbar, und ihre bronzefarbenen Schuppen reflektieren das durch die Höhlenzugänge filternde Sonnenlicht. Liessas Bewußtsein pulsiert, doch inzwischen fließt die Kraft ganz von allein, und deshalb braucht sie sich kaum zu konzentrieren, um an andere Dinge zu denken.

Sie zieht ebenfalls die Hakenstiefel an, springt, dreht sich in der Luft und berührt mit den Füßen zwei Ringe. Es klickte leise, als sich die Haken um das Metall schließen.

Die Welt verändert sich: Aus der Decke wird nun der Boden. Liessa steht am Rand eines Trichters oder Kraters, aus dem kleine Ringe ragen - die Drachenreiter gehen darüber hinweg und bewegen sich dabei wie Seeleute auf schwankendem Deck. In der Mitte des Trichters warten ihre riesigen Rösser bei der Herde. Weit oben befinden sich die fernen Felsen des Höhlenbodens, über Jahrhunderte hinweg von Drachenkot verfärbt.

Liessa schreitet mit der ruhigen Eleganz, die ihr bereits zur zweiten Natur geworden ist, nähert sich ihrem eigenen Drachen namens Laolith, der den großen Pferdekopf dreht und sie ansieht. Schweinefett klebt ihm am Maul.

Es hat gut geschmeckt, teilt Laoliths geistige Stimme mit.

"Ich habe dir doch verboten, allein zu fliegen", erwidert Liessa scharf.

Ich hatte Hunger.

"Bezähm deinen Appetit! Bald kannst du Pferde fressen."

Die Zügel bleiben einem in der Kehle stecken. Gibt es auch Krieger? Wir mögen Krieger.

Liessa schwingt sich an einer Leiter herab, erreicht Laoliths Hals und schließt die Beine darum.

"Der Krieger gehört mir. Die beiden anderen Reisenden kannst du haben. Einer von ihnen scheint eine Art Zauberer zu sein", fügt sie aufmunternd hinzu. *Ach, du weißt ja, wie das mit Zauberern ist*, grollt der Drache. *Nach einer halben Stunde möchte man noch einen.*

Er breitet die Schwingen aus und fällt.

"Sie holen zu uns auf!" stieß Rincewind hervor. Er beugte sich noch weiter über den Hals seines Pferds vor und stöhnte.

Zweiblum versuchte, nicht den Anschluß zu verlieren, während er gleichzeitig zurückblickte und nach den fliegenden Tieren Ausschau hielt.

"Du verstehst nicht!" rief der Tourist aus vollem Hals, um das ohrenbetäubend laute Pochen der Flügelschläge zu übertönen. "Mein ganzes Leben lang habe ich mir gewünscht, Drachen zu sehen!"

"Von innen?" erwiderte Rincewind. "Sei still und reite!"

Er trieb sein Roß an, starrte zum Wald vor ihnen und trachtete danach, ihn mit reiner Willenskraft näher zu bringen. Unter den Bäumen drohte ihnen keine Gefahr mehr.

Unter den Bäumen konnten keine Drachen fliegen...

Etwas rauschte, und ein Schatten stülpte sich über den Zauberer. Instinktiv neigte er sich zur Seite und spürte heißen Schmerz, als ihm etwas über die Schulter kratzte.

Hinter ihm schrie Hrun, aber es klang eher wie zorniges Gebrüll. Der Barbar war ins Heidekraut gesprungen und hatte sein schwarzes Schwert Kring gezogen. Er holte nun damit aus, als einer der Drachen im Tiefflug heransauerte.

"Ich lasse mich nicht von verdammten Eidechsen in die Flucht schlagen!" donnerte Hrun.

Rincewind streckte sich und griff nach Zweiblums Zügeln.

"Komm weiter!" zischte er.

"Aber die Drachen ...", stammelte der Tourist verzückt.

"Zur Hölle mit den ...", begann der Zauberer und erstarrte.

Ein weiteres Ungeheuer löste sich von den hoch oben kreisenden Punkten und glitt auf ihn zu. Rincewind ließ Zweiblums Pferd los, fluchte verbittert und setzte den Weg allein zu den Bäumen fort. Er sah sich nicht um, als es hinter ihm fauchte. Ein oder zwei Sekunden später fiel erneut ein Schatten auf ihn, und mit einem leisen Wimmern versuchte er, in die Mähne des Pferds zu kriechen.

Er rechnete damit, daß sich ihm messerscharfe Krallen in den Leib bohrten, aber statt dessen versetzte ihm etwas heftige Schläge, als das von Entsetzen gepackte Roß den Wald erreichte. Rincewind klammerte sich fest, doch ein anderer niedriger Ast, dicker als seine Kollegen, schleuderte ihn aus dem Sattel. Bevor ihn die blitzenden blauen Lichter der Bewußtlosigkeit ganz umhüllten, hörte er noch einen enttäuschten schrillen Reptilienschrei und lautes Knacken in den Baumwipfeln.

Als er erwachte, beobachtete ihn ein Drache - zumindest blickte er in seine Richtung. Rincewind ächzte und versuchte sich mit den Schulterblättern ins Moos zu graben.

Dann schnappte er nach Luft, als ihn Schmerz durchflutete.

Durch den Dunst aus Pein und Furcht sah er zu dem Ungeheuer hinüber.

Es hing etwa hundert Meter entfernt am Ast einer alten abgestorbenen Eiche. Die bronze- und goldfarbenen Flügel waren eng um den Körper gefaltet, aber der lange pferdeartige Kopf drehte sich am Ende eines verblüffend beweglichen Halses hin und her. Der Drache suchte nach einem Opfer. Bestimmt nach mir, dachte der Zauberer.

Und er war halb durchsichtig. Zwar glitzerte der Sonnenschein auf den Schuppen, aber Rincewind erkannte die Umrisse der Zweige dahinter.

Auf einem davon saß ein Mann, winzig im Vergleich zum riesigen Drachen. Bis auf zwei hohe Stiefel, einem kleinen Lederbeutel im Bereich der Lenden und einem Helm mit hohem Kamm schien er völlig nackt zu sein. Gelangweilt schwang er ein kurzes Schwert hin und her, blickte müßig über die Wipfel und wirkte wie jemand, der einen nicht besonders interessanten Routineauftrag wahrnahm.

Ein Käfer kroch über Rincewinds Bein.

Der Zauberer fragte sich, wie gefährlich ein Drache war, dem es ganz offensichtlich an Substanz fehlte. Tötet er nur halb? dachte Rincewind. Er hielt es für besser, in dieser Hinsicht keine Experimente zu wagen.

Auf Knien, Fingerspitzen und Schultermuskeln schob er sich langsam zur Seite, bis sich die Eiche und ihre beiden Gäste hinter dem Laub verbargen. Dann stand er hastig auf und floh.

Er hatte kein bestimmtes Ziel, und außerdem fehlten ihm Proviant sowie ein Pferd. Aber solange ihm die Beine gehorchten, konnte er laufen. Farnblätter und Dornenzweige schlugen nach ihm, aber er spürte sie überhaupt nicht.

Nach etwa einer Meile blieb er stehen und lehnte sich an einen Baum, der sofort zu ihm sprach.

"Psst!" flüsterte er.

Rincewind hob langsam den Kopf, und neue Furcht prickelte in ihm, als er daran dachte, was sich seinen Augen darbieten mochte. Der Blick des Zauberers versuchte, an harmloser Borke und ungefährlichen Blättern zu verharren, doch die Geißel der Neugier trieb ihn weiter. Schließlich fiel er auf ein schwarzes Schwert, dessen Klinge den Ast über Rincewinds Kopf durchstoßen hatte.

"Steh da nicht einfach so herum", sagte es mit einer Stimme, die so klang, als streiche jemand mit dem Finger über den Rand eines großen leeren Weinglases. "Zieh mich heraus."

"Was?" erwiderte Rincewind. Er keuchte noch immer.

"Zieh mich heraus", wiederholte Kring. "Sonst verbringe ich die nächsten Jahrmillionen in einem Kohleflöz. Habe ich dir davon erzählt, daß man mich einmal in einen See geworfen hat...?"

"Was ist mit den anderen passiert?" fragte Rincewind und hielt sich verzweifelt an dem Baum fest.

"Oh, die Drachen haben sie erwischt. Ebenso die Pferde. Und die Truhe. Es wäre auch um mich geschehen gewesen, aber Hrun hat mich fallen lassen. Welch ein Glück für dich."

"Nun ...", begann Rincewind. Kring überhörte den Einwand.

"Bestimmt brennst du darauf, deine Kameraden zu retten", fügte das Schwert hinzu.

"Ja, äh ..."

"Zieh mich raus. Dann können wir uns sofort auf den Weg machen."

Rincewind betrachtete das Schwert. Der Gedanke an ein Rettungsunternehmen hatte sich in einem so fernen Winkel seines Bewußtseins versteckt, daß er - wenn man gewissen Theorien in bezug auf Natur und Gestalt der hyperdimensionalen Multiplexität des Universums Glauben schenken durfte - vor alle anderen rückte.

Außerdem: Ein magisches Schwert war alles andere als wertlos...

Und der Heimweg - in welche Richtung auch immer - konnte recht lang werden.

Rincewind kletterte hinauf und kroch über den Ast. Kring steckte tief im Holz. Der Zauberer griff nach dem Knauf und zog, bis ihm Sterne vor den Augen funkelten.

"Versuch's noch einmal!" feuerte ihn Kring an.

Rincewind stöhnte und biß die Zähne zusammen.

"Es könnte schlimmer sein", fügte das Schwert hinzu.

"Wenn ich in einem Amboß säße, zum Beispiel."

"Jaargh", schnaufte der Zauberer und fürchtete um die Zukunft seiner Leisten.

"Weißt du, meine Existenz verdient die Bezeichnung multidimensional", verkündete Kring.

"Hach?"

"Ich hatte viele Namen."

"Erstaunlich", kommentierte Rincewind. Er ruckte nach hinten, als sich das Schwert plötzlich aus dem Holz löste. Es fühlte sich sonderbar leicht an.

Wieder auf dem Boden, beschloß er, seinen Standpunkt zu verdeutlichen.

"Ich glaube nicht, daß wir sofort mit einer Rettungsmission beginnen sollten", sagte er. "Äh, es wäre besser, eine Stadt aufzusuchen. Um dort eine Suchgruppe zusammenzustellen."

"Die Drachen flogen mittwärts", entgegnete Kring.

"Trotzdem schlage ich vor, daß wir mit dem Exemplar dort drüben anfangen."

"Tut mir leid, aber..."

"Du kannst die Verschleppten nicht einfach ihrem Schicksal überlassen."

Rincewind wölbte überrascht die Brauen. "Wirklich nicht?"

"Nein, das ist völlig ausgeschlossen. Ich will ganz offen sein. Ich habe schon mit besseren Leuten zusammengearbeitet, aber die Alternative wäre ... Hast du jemals mehrere Jahrmillionen in einem Kohleflöz verbracht?"

"Hör mal, ich ..."

"Keine Widerrede. Oder ich schlage dir den Kopf ab."

Rincewind sah, wie sich sein Arm hob, bis nur noch ein Zentimeter die glitzernde Klinge von der Kehle trennte. Er versuchte, die Finger zu strecken und den Knauf loszulassen, aber sie traten in den Streik.

"Ich weiß doch gar nicht, wie man ein Held ist!" entfuhr es ihm.

"Ich bin bereit, es dir zu zeigen."

Psepha mit den bronzenen Schuppen knurrte dumpf.

Der Drachenreiter Kisdra beugte sich vor und blickte über die Lichtung.

"Ich sehe ihn", sagte er, schwang sich von Ast zu Ast, landete leichtfüßig im Gras und zog sein Schwert.

Er beobachtete den näher kommenden Mann, der den Schutz der Bäume offenbar nur widerstrebend verließ. Er war bewaffnet, aber der Drachenreiter bemerkte mit gewissem Interesse, wie er das Schwert hielt - weit von sich gestreckt, als erfülle es ihn mit Verlegenheit, zusammen mit der Klinge gesehen zu werden.

Kisdra hob das eigene Schwert und grinste vom einen Ohr bis zum anderen, als der Zauberer sich zögernd näherte. Als er bis auf einige Meter herangekommen war, sprang der Drachenreiter.

Später erinnerte er sich nur an zwei Einzelheiten des Kampfes. Erstens: Die Klinge des Zauberers zuckte auf eine geradezu gespenstische Weise nach oben und traf sein Schwert mit solcher Wucht, daß es ihm aus den Fingern gerissen wurde. Und zweitens: Während des Duells hielt sich der Magier mit einer Hand die Augen zu.

Später behauptete Kisdra, daß er seine Niederlage in erster Linie diesem Umstand verdankte.

Der Drachenreiter wich zurück, um einem weiteren Hieb auszuweichen, stolperte und fiel der Länge nach ins Gras.

Psepha knurrte, breitete die Schwingen aus und stieß sich vom Ast ab.

Einen Augenblick später stand der Zauberer direkt vor Kisdra. "Wenn das Biest Feuer spuckte, lasse ich die Klinge los! Ich meine es ernst! Ich lasse sie wirklich los! Sag es dem Drachen!" Seltsam: Das schwarze Schwert zitterte, und der Zauberer schien damit zu ringen.

"Psepha!" rief Kisdra.

Der Drache brüllte verärgert, verzichtete jedoch darauf, Rincewind den Kopf abzureißen. Er schlug mehrmals mit den Flügeln und kehrte zum Baum zurück.

"Heraus damit!" heulte der Zauberer.

Kisdra schielte an dem dunklen Schwert vorbei.

"Heraus womit?" fragte er.

"Was?"

"Womit soll ich heraus?"

"Ich will wissen, wo meine Freunde sind! Damit meine ich den Barbaren und seinen Begleiter, einen kleinen Mann."

"Vermutlich hat man sie zum Wyrnberg gebracht."

Rincewind zerrte mit wachsender Verzweiflung an dem Schwert und versuchte das blutgierige Summen der Klinge zu überhören.

"Was ist ein Wyrnberg?" erkundigte er sich.

"Der Wyrnberg. Es gibt nur einen. Ein Drachenhort."

"Und du hast hier gewartet, um mich ebenfalls dorthin zu verschleppen, stimmt's?"

Kisdra röchelte unwillkürlich, als ihm die Schwertschneide die Haut am Adamsapfel aufritzte.

"Ihr wollt bestimmt vermeiden, daß die Leute von euren Drachen erfahren, wie?" brummte Rincewind. Der Drachenreiter vergaß seine Situation lange genug, um zu nicken, wodurch er sich fast selbst die Kehle aufschlitzte.

Der Zauberer sah sich um, schluckte und begriff, daß er diese Sache konsequent zu Ende führen mußte.

"Na schön", sagte er so ruhig und gelassen wie möglich.

"Du solltest mich besser zu dem Wyrnberg führen."

"Man erwartet von mir, daß ich dich dort tot abliefere", erwiderte Kisdra mürrisch.

Rincewind starrte auf den Drachenreiter hinab und verzog das Gesicht langsam zu einem breiten, irren und völlig humorlosen Grinsen. Es kam einem mimischen Krampf gleich. Normalerweise wird ein solches Grinsen von Vögeln begleitet, die in den Mund hineinspazieren und kleine Brocken aus den Zähnen picken.

"Lebend genügt völlig", sagte der Zauberer. "Wenn wir von irgendwelchen Toten reden ... Denk daran, wer hier das Schwert in der Hand hält."

"Wenn du mich umbringst, verschwindest du geröstet in Psephas Magen!" rief der stolze Drachenreiter.

"Dann beschränke ich mich eben darauf, dir einzelne Körperteile abzuhacken", kündigte Rincewind an und versuchte es erneut mit dem Grinsen.

"Oh, schon gut", brummte Kisdra verdrießlich. "Glaubst du etwa, ich hätte keine Phantasie?"

Er kroch unter der schwarzen Klinge hervor und winkte dem Drachen zu, der daraufhin erneut die Flügel ausbreitete und heranglitt. Rincewind hielt den Atem an.

"Äh, müssen wir unbedingt mit dem Ding fliegen?" fragte er. Kisdra warf ihm einen verächtlichen Blick zu, während Krings Spitze noch immer auf seinen Hals zielte.

"Wie könnten wir sonst den Wyrnberg erreichen?"

"Keine Ahnung", antwortete Rincewind. "Wie?"

"Ich meine, es gibt keine andere Möglichkeit. Entweder fliegen wir, oder..."

"Wir gehen zu Fuß?" hoffte der Zauberer.

Kisdra schüttelte den Kopf.

Rincewind sah zu dem Drachen auf. Ganz deutlich sah er das Gras, auf dem das riesige Geschöpf hockte, doch als er eine Schuppe berührte, von der ein vager goldener Glanz ausging, fühlte sie sich beruhigend fest an. Seiner Ansicht nach sollten Drachen entweder ganz existieren oder überhaupt nicht. Ein nur halb realer Drache war schlimmer als beide Extreme.

"Ich wußte gar nicht, daß Drachen durchsichtig sind", meinte er.

Kisdra hob die Schultern. "Jetzt weißt du's."

Er schwang sich eher unbeholfen auf den Rücken des Ungeheuers, weil sich Rincewind an seinem Gürtel festhielt.

Als er einigermaßen sicher saß, tastete er mit Fingern, deren Knöchel sich weiß abzeichneten, nach einem geeigneten Riemen des Geschirrs und stieß Kisdra behutsam mit dem Schwert an.

"Bist du schon mal geflogen?" fragte der Drachenreiter, ohne sich umzudrehen.

"Nicht auf diese Weise, nein."

"Möchtest du was lutschen?"

Rincewind betrachtete den Hinterkopf des Mannes, senkte dann den Blick zu einem Beutel mit roten und gelben Bonbons.

"Ist das notwendig?" kam es ihm unsicher von den Lippen.

"So verlangt es die Tradition", antwortete Kisdra. "Bedien dich!"

Der Drache stand auf, wankte schwerfällig über die Wiese und stieg in die Luft.

Gelegentlich litt Rincewind an Alpträumen, in denen er auf einem immateriellen, schrecklich hoch gelegenen Ort schwankte und tief unten eine dahinrasende, von Wolkentupfern gesprenkelte Landschaft sah. Für gewöhnlich erwachte er dann mit schweißnassen Waden. Er wäre sicher noch weitaus beunruhigter gewesen, wenn er gewußt hätte, daß es sich nicht um den üblichen Scheibenwelt-Drehschwindel handelte, sondern um die rückwirkende Erinnerung an ein Ereignis, das in der Zukunft wartete und ihn so nachhaltig entsetzen würde, daß die Schwingungen der Furcht weit bis ins vergangene Leben zurückreichten.

Jenes traumatische Ereignis mußte erst noch stattfinden, aber Rincewinds gegenwärtige Erfahrungen bereiteten ihn darauf vor.

Der Rücken des Drachen erbebt mehrmals, als Psepha über die Lichtung sprang. Beim letzten, höchsten Satz schlug er so wuchtig mit den Schwingen, daß die Bäume zitterten.

Dann blieb der Boden unter Rincewind zurück und wich mit sanftem Rucken fort. Plötzlich glitt Psepha anmutig dahin, während das Licht der Nachmittagssonne auf Flügeln schimmerte, die kaum mehr waren als goldener Glanz. Der Zauberer machte den Fehler, den Kopf zu senken - und starrte durch den Drachen hindurch bis hin zu den Bäumen.

Sie befanden sich tief unten. In Rincewinds Magengrube krampfte sich etwas zusammen.

Es hatte kaum Sinn, die Augen zu schließen, denn dadurch ließ er seiner Phantasie freien Lauf. Er schloß einen Kompromiß, indem er in die Ferne blickte, die ihm zum ruhigen Betrachten einladende Wälder zeigte.

Wind zerrte an dem Zauberer. Kisdra drehte sich halb um und rief ihm ins Ohr:
"Dort ist der Wyrnberg!"

Rincewind neigte ganz langsam den Kopf zur Seite und achtete darauf, daß Kring weiterhin auf dem Rücken des Drachen ruhte. Seine tränenden Augen sahen den absurden, wie umgedreht wirkenden Berg, der in Form einer gewaltigen Trompete aus dem grünen Schoß des Tals ragte. Zwar betrug die Entfernung noch immer viele Meilen, aber schon jetzt bemerkte er ein trübes oktarines Glühen in der Luft, das auf eine stabile magische Aura mit einer Feldstärke von mindestens einigen Milliprim hinwies!

"O nein", hauchte er.

Es war sogar noch besser, nach unten zu sehen. Rasch wandte er den Blick vom Berg ab und stellte fest, daß er den Boden nicht mehr durch den Drachen erkennen konnte.

Während sie sich dem Wyrnberg in einem weiten Bogen näherten, nahm ein goldenes Strahlen im Körper des Drachen zu und schien ihm mehr Substanz zu geben. Als der Wyrnberg direkt vor ihnen durch die Wolken stieß, war das Ungeheuer so wirklich und fest wie ein Stein.

Dem Zauberer fiel ein schwacher leuchtender Streifen in der Luft auf, der den Berg mit dem riesenhaften Tier verband.

Er gewann den Eindruck, daß der Drache dadurch echter wurde.

Unterdessen verwandelte sich der Wyrnberg von einem kleinen Spielzeug in mehrere Milliarden Tonnen Fels, in eine kolossale Masse zwischen Himmel und Erde. Rincewind beobachtete kleine Felder, Wälder und einen See, von dem ein Fluß ausging, sich über den Rand ergoß und ...

Der Zauberer ließ sich dazu hinreißen, mit seinem Blick dem gischtenden Wasser zu folgen - und hielt sich gerade noch rechtzeitig fest, um nicht von dem Schuppenleib zu fallen.

Das breite Plateau des kopfstehenden Berges schwebte auf sie zu. Der Drache wurde nicht einmal langsamer.

Als sich der Wyrnberg wie die größte Fliegenklatsche im ganzen Universum vor Rincewind erhob, sah er einen Höhlenzugang. Psepha flog zu der Öffnung, und seine Schultermuskeln pumpten.

Der Zauberer schrie, als Dunkelheit wogte und ihm umhüllte. Felsen huschten vorbei, ihre Konturen nur Schemen aufgrund der hohen Geschwindigkeit. Dann wichen die Wände jäh zurück.

Sie befanden sich jetzt im Innern einer Höhle, aber ihre Ausmaße gingen weit über die aller normalen Höhlen hinaus. Der Drache flog in fast grenzenloser Leere und war kaum mehr als eine vergoldete Fliege in einem Bankettsaal.

Es gab noch andere Drachen, goldene, silberne, schwarze und weiße. Sie glitten ebenfalls durch das Gewirr aus Lichtbalken, steuerten eigene Ziele an oder hockten auf Felsvorsprüngen. Hoch an der gewölbten Decke hingen viele weitere an großen Ringen, die Schwingen in der Art von Fledermäusen zusammengefaltet. Rincewind sah auch Menschen und schluckte - wie winzige Käfer krochen sie über die riesige Decke.

Dann fielen ihm dort oben Tausende von kleinen Ringen auf. Einige falsch herum stehende Männer beobachteten Psephas Flug interessiert. Rincewind schluckte erneut; er wußte einfach nicht, wie er sich jetzt verhalten sollten.

"Nun?" flüsterte er. "Irgendwelche Vorschläge?"

"Du greifst an", antwortete Kring in einem tadelnden Tonfall. "Ist doch ganz klar."

"Warum habe ich nicht sofort daran gedacht?" erwiderte Rincewind. "Vielleicht deshalb, weil die Leute mit Armbrüsten bewaffnet sind?"

"Schwarzseher!"

"Schwarzseher glauben nur, daß sie Niederlagen hinnehmen müssen. Ich bin sicher!"

"Du bist selbst dein schlimmster Feind", sagte das Schwert.

Der Zauberer blickte zu den triumphierend lächelnden Männern.

"Das bezweifle ich", erwiderte er skeptisch.

Bevor Kring einen zusätzlichen Kommentar abgeben konnte, streckte sich Psepha und landete auf einem der großen Ringe, der bedrohlich wackelte.

"Möchtest du sofort sterben oder dich erst ergeben?" fragte Kisdra ruhig.

Aus allen Richtungen näherten sich Männer; sie schwankten seltsam, während ihre Hakenstiefel an die Ringe klackten.

An einer kleinen Plattform neben dem LANDING hing ein Gerüst mit ähnlich beschaffenen Stiefeln. Bevor Rincewind den Drachenreiter daran hindern konnte, sprang Kisdra von Psephas Rücken, erreichte die Plattform und freute sich über das Unbehagen des Zauberers.

Ein einschüchterndes dumpfes Geräusch ertönte. Es stammte von mehreren Armbrüsten, die nun gespannt wurden. Rincewind musterte ernste umgedrehte Gesichter.

Was die Kleidung betraf, genügte der Einfallsreichtum des Drachenvolkes nur für einige Lederstreifen mit bronzenen Verzierungen. Die Scheiden von Messern und Schwertern wurden andersherum getragen. Bei den Leuten, die auf Helme verzichteten, wogte das Haar wie Seetang in der Belüftungsbrise. Auch einige Frauen befanden sich unter ihnen, und die Tatsache, daß sie mit dem Kopf nach unten standen, wirkte sich seltsam auf ihre Anatomie aus.

Rincewind starrte sie aus großen Augen an.

"Gib auf!" riet ihm Kisdra.

Der Zauberer öffnete den Mund, um dieser Aufforderung nachzukommen. Kring summte eine Warnung, und Schmerzwellen fluteten durch Rincewinds Arm. "Niemals", krächzte er. Der Schmerz ließ nach.

"Er lehnt es natürlich ab, sich zu ergeben!" donnerte eine laute Stimme hinter ihm. "Immerhin ist er ein Held, nicht wahr?"

Rincewind drehte sich um und blickte in zwei haarige Nasenlöcher. Sie gehörten einem kräftig gebauten jungen Mann, der lässig an der Decke hing.

"Wie heißt du, Held?" fragte der Fremde. "Damit wir wissen, wer du gewesen bist."

Heiße Pein flammte in Rincewinds Arm auf. "Ich ... ich bin Rincewind von Ankh", brachte er hervor.

"Und ich bin Lioirt Drachenlord", erwiderte der hängende Mann. Er sprach seinen Namen mit einem scharfen Klicken im Hals aus, das Rincewind für eine Art wörtliche Zeichensetzung hielt. "Du bist gekommen, um mich zum Zweikampf herauszufordern. Es geht dabei um Leben oder Tod."

"Nun, äh, das stimmt nicht ganz ..."

"Du irrst dich. Kisdra, gib unserem Helden ein Paar Hakenstiefel. Bestimmt möchte er so schnell wie möglich beginnen."

"Nein, ich bin nur wegen meiner Freunde hier, und es liegt mir fern ...", stotterte Rincewind. Der Drachenreiter führte ihn zur Plattform, drückte ihn dort auf einen Stuhl und zog ihm Hakenstiefel über die Füße.

"Beeil dich, Kisdra!" empfahl Lioirt. "Unser Held soll nicht zu lange darauf warten, daß sich sein Schicksal erfüllt."

"Nun, ich bin sicher, daß sich meine Freunde hier recht wohl fühlen. Wenn ihr so freundlich wärt, mich, äh, irgendwo abzusetzen ..."

"Du wirst deinen Freunden bald begegnen", entgegnete der Drachenlord wie beiläufig. "Wenn du religiös bist, meine ich. Wer den Wyrnberg erreicht, verläßt ihn nie wieder."

Höchstens im übertragenen Sinn. Zeig ihm, wie man die Ringe benutzt, Kisdra!"

"Sieh nur, in welche Situation du mich gebracht hast", flüsterte Rincewind.

Kring vibrierte ihm in der Hand. "Denk daran, daß ich ein magisches Schwert bin!" summte die Klinge.

"Wie könnte ich das vergessen?"

"Klettere die Leiter hoch und greif nach einem Ring", befahl der Drachenreiter. "Bring dann die Füße nach oben, bis die Haken zuschnappen." Er half dem protestierenden Zauberer über die Leiter, und kurz darauf hing Rincewind an einem der Ringe, den Umhang in die Hose gestopft,

Kring in der einen Hand. Aus dieser Perspektive betrachtet, wirkte das Drachenvolk recht normal, aber die Drachen ragten wie gewaltige Skulpturen auf, und ihre Augen glühten, während sie das Geschehen interessiert beobachteten.

"Achtung!" rief Lioirt. Jemand reichte ihm einen in rote Seide gehüllten langen Gegenstand.

"Wir kämpfen, bis einer von uns stirbt", sagte er. "Damit bist du gemeint."

"Und ich bin frei, wenn ich den Sieg erringe?" fragte Rincewind ohne große Hoffnung.

Lioirt deutete auf die vielen Drachenreiter in der Nähe.

"Sei nicht naiv", erwiderte er.

Rincewind holte tief Luft. "Ich sollte dich besser warnen", sagte er, und seine Stimme zitterte kaum. "Dies ist ein manisches Schwert."

Lioirt ließ die rote Seide fallen und hob eine pechschwarze Klinge. Runen glänzten darauf.

"Welch ein Zufall", brummte er und griff an.

Rincewind erstarrte vor Furcht, aber sein Arm bewegte sich von ganz allein und stieß Kring nach vorn. Als sich die beiden Schwerter berührten, stoben oktarine Funken davon.

Lioirt wich zurück und kniff die Augen zusammen. Kring sprang an seiner Deckung vorbei: Zwar zuckte das Schwert des Drachenlords nach oben und wehrte die Wucht des Hiebs ab, aber trotzdem blieb ein roter Striemen auf Lioirt Brust zurück.

Er knurrte zornig und begann mit einem zweiten Angriff.

Seine Hakenstiefel klapperten, als er von Ring zu Ring eilte.

Erneut trafen die Klingen aufeinander, und wieder kam es dabei zu einer starken magischen Entladung. Mit der freien Hand griff Lioirt nach Rincewinds Kopf und schüttelte ihn so heftig, daß sich ein Fuß des Zauberers vom Ring löste und verzweifelt nach Halt suchte.

Rincewind wußte, daß er mit ziemlicher Sicherheit der schlechteste Zauberer der Scheibenwelt war - immerhin kannte er nur einen Zauberspruch. Trotzdem gehörte er zu den Magiern, und deshalb verlangten die strengen Gesetze der Thaumaturgie, daß ihn zur gegebenen Zeit der Tod höchstpersönlich ins Jenseits geleitete, anstatt (wie in vielen anderen Fällen) einen seiner Assistenten zu schicken.

Aus diesem Grund rann die Zeit plötzlich so träge wie Sirup dahin, als der grinsende Lioirt mit seinem Schwert ausholte.

Rincewind sah jetzt überall flackerndes oktarines Licht, in dem er hier und dort violette Flecken wahrnahm, hervorgerufen von Photonen, die auf ein magisches Kraftfeld stießen. Der Drachenlord zeigte sich als ein geisterhafter Schemen, dessen Schwert im Schneckentempo durch das Glühen kroch.

Neben Lioirt stand eine andere Gestalt, erkennbar nur für jemanden, der die zusätzlichen vier Dimensionen der Magie sehen kann. Sie war groß, hager und dünn; hinter ihr erstreckte sich kalte Schwärze, in der frostige Sterne funkelten. Mit beiden Händen hob sie eine überaus scharfe Sense ...

Rincewind duckte sich. Die Klinge zischte ihm dicht am Kopf vorbei und drang in den Fels der Höhlendecke ein, ohne langsamer zu werden. Mit der für ihn typischen Grabesstimme knurrte Tod einen Fluch, und von einem Augenblick zum anderen veränderte sich die Szene. Was auf der Scheibenwelt als Realität galt, kehrte leise zischend zurück. Lioirt schnappte verblüfft nach Luft, als der Zauberer seinem tödlichen Schlag erstaunlich flink auswich. Jene Art von Verzweiflung, die nur dem wahrhaft Entsetzten zur Verfügung steht, verlieh Rincewind zusätzliche Beweglichkeit. Er sprang wie jemand, der von einem Katapult davongeschleudert wird, griff mit beiden Händen nach dem Schwertarm des Drachenlords und zog.

In der gleichen Sekunde entschied der zu sehr belastete Ring des Zauberers, sich mit einem spöttischen Knirschen aus der Höhlendecke zu lösen.

Rincewind baumelte über einem Tod, der ihm alle Knochen im Leib brechen würde, und er hielt sich so sehr an Lioirts Arm fest, daß sein Gegner schrie.

Der Drachenlord warf einen Blick auf seine Füße. Kleine Felssplitter bröckelten dort ab, wo die Halterungen der Ringe im Gestein steckten.

"Laß los, verdammt!" rief er. "Sonst sterben wir beide!"

Rincewind überhörte ihn, klammerte sich weiterhin fest und versuchte, nicht daran zu denken, welches Schicksal ihn tief unten erwartete.

"Erschießt ihn!" brüllte Lioirt.

Aus den Augenwinkeln sah Rincewind mehrere Armbrüste, die auf ihn zielten. Gleichzeitig schlug der Drachenlord mit seiner freien Hand zu - mehrere scharfkantige Ringe trafen die Finger des Zauberers.

Er ließ los.

Zweiblum griff nach den Gitterstäben und zog sich hoch.

"Siehst du was?" erklang Hruns Stimme weiter unten.

"Nur Wolken."

Der Barbar ließ ihn herab und nahm auf der Kante eines hölzernen Bettes Platz. Abgesehen von den beiden Liegen enthielt die Kammer keine weiteren Einrichtungsgegenstände. "Verdammt Mist", sagte er.

"Gib dich nicht der Verzweiflung hin", erwiderte Zweiblum.

"Verzweiflung? Was ist das?"

"Bestimmt handelt es sich um ein Mißverständnis. Ich nehme an, man läßt uns bald frei. Die Leute hier scheinen recht zivilisiert zu sein."

Hrun wölbte buschige Augenbrauen und musterte den Touristen. Er setzte zu einer Antwort an, überlegte es sich dann anders und seufzte.

"Und wenn wir zurückkehren, können wir allen erzählen, daß wir Drachen gesehen haben", fuhr Zweiblum fort. "Toll, nicht wahr?"

"Es gibt keine Drachen", sagte Hrun schlicht. "Kodix von Chimära hat den letzten vor zweihundert Jahren erschlagen. Ich weiß nicht, was wir hier sehen, aber es sind keine Drachen."

"Sie haben uns durch die Luft getragen! Die Höhle enthält Hunderte von ihnen ..."

"Vermutlich nichts weiter als Magie", brummte Hrun und winkte ab.

"Nun, sie sahen jedenfalls wie Drachen aus", murmelte Zweiblum mit einer Mischung aus Enttäuschung und Trotz.

"Schon als kleiner Junge habe ich mir gewünscht, Drachen zu sehen. Sie fliegen am Himmel, speien Feuer..."

"Sie krochen durch Sümpfe und so", entgegnete Hrun. Er streckte sich auf dem Bett aus. "Und sie stanken. Außerdem waren sie nicht besonders groß. Sammelten dauernd Feuerholz."

"Ich habe gehört, daß sie Schätze sammelten", warf Zweiblum ein.

"Und Feuerholz. He", fügte Hrun hinzu, und seine Miene erhellte sich, "hast du die vielen Zimmer bemerkt, durch die man uns geführt hat? Ziemlich eindrucksvoll, oder? Mit interessanten Dingen gefüllt. Mir sind ein paar kostbare Wandteppiche aufgefallen." Nachdenklich kratzte er sich am Kinn. Es klang nach einem Stachelschwein, daß durch Stechginsterbüsche kriecht.

"Was passiert jetzt?" fragte Zweiblum.

Hrun bohrte sich im Ohr und betrachtete anschließend den Zeigefinger.

"Oh", meinte er, "ich schätze, gleich öffnet sich die Tür, und dann bringt man mich in eine Arena, wo ich gegen zwei Riesenspinnen und einen achtfüßigen Sklaven aus Klatsch kämpfen muß. Anschließend rette ich irgendeine Prinzessin vom Opferaltar und töte den einen oder anderen Wächter, woraufhin mir die junge Frau einen nach draußen führenden Geheimgang zeigt. Wir schnappen uns zwei Pferde und entkommen mit dem Schatz." Hrun faltete die Hände unterm Kopf, sah zur Decke hoch und summte leise vor sich hin.

"Glaubst du wirklich, daß soviel geschehen wird?"

"Würde mich überhaupt nicht überraschen."

Zweiblum ließ sich auf das zweite Bett sinken und versuchte gründlich nachzudenken. Dabei ergaben sich einige Probleme, denn in seinem Bewußtsein war nur Platz für Drachen.

Drachen!

Er träumte von ihnen, seit er als Zweijähriger im Oktarinen Märchenbuch die Bilder feuerspeiender Ungeheuer gesehen hatte. Seine Schwester wies ihn damals darauf hin, daß solche Wesen in Wirklichkeit gar nicht existierten, und deutlich erinnerte er sich an seine Enttäuschung. Wenn es in der realen Welt keinen Platz für diese herrlichen Geschöpfe gab, fand er, so ließ die Welt sehr zu wünschen übrig. Später ging er bei dem Meisterbuchhalter Neunrute in die Lehre und lernte das graue Universum der Zahlen kennen, einen Kosmos, der das genaue Gegenteil von dem darstellte, was Drachen symbolisierten. Daraufhin blieb Zweiblum keine Zeit mehr für schöne Träume.

Dennoch: Mit diesen Drachen schien irgend etwas nicht zu stimmen. Im Vergleich mit denen, die ihm seine Vorstellungskraft zeigte, waren sie zu klein und schlank.

Richtige Drachen sollten groß und grün und exotisch sein, ausgestattet mit Klauen, Krallen und einem feurigen Odem.

Ja, groß und grün und ...

Am Rand seines Blickfelds, in der fernsten und dunkelsten Ecke der Kerkerzelle, bewegte sich etwas. Als Zweiblum den Kopf drehte, verschwand der Schatten, aber es erklang weiterhin ein seltsames Geräusch, wie von Krallen, die über Stein kratzten ... "Hrun?" fragte er. Der Barbar schnarchte.

Zweiblum näherte sich der Ecke, betastete die Steine und rechnete halb damit, daß einer von ihnen nachgab, um ihm Zugang in einen finsternen Tunnel zu gewähren. Genau in diesem Augenblick flog die Tür auf und prallte an die Wand.

Sechs Wächter stürmten herein, schwärmten aus und knieten nieder. Ihre Waffen zielten einzig und allein auf Hrun. Als Zweiblum später daran zurückdachte, fühlte er sich ein wenig beleidigt. Hrun schnarchte noch immer.

Eine Frau schritt in die Kammer. Nur wenige Frauen können überzeugend schreiten, aber dieser gelang es. Sie warf einen kurzen gelangweilten Blick auf Zweiblum und schien ihm dabei die gleiche Bedeutung beizumessen wie einem unwichtigen Möbelstück. Dann starrte sie auf den Schlafenden hinab. Sie trug ähnliche Lederkleidung wie die Drachenreiter, was bedeutete, daß sie praktisch völlig nackt war. Ihre einzige Konzession an die Anstandsregeln der Scheibenwelt bestand aus kastanienrotem Haar, das bis zu den Hüften reichte. Ein nachdenklicher Ausdruck zeigte sich in ihrem Gesicht.

Hrun schmatzte leise, drehte sich auf die andere Seite und schlief weiter.

Ganz vorsichtig, als handele es sich um ein höchst empfindliches Instrument, zog die Frau einen schmalen schwarzen Dolch hinter dem Gürtel hervor und stach zu.

Bevor die Spitze Hruns Haut berührte, bewegte sich die Hand des Barbaren: Sie schien von einem Punkt zum anderen zu gelangen, ohne die Entfernung dazwischen zurücklegen zu müssen. Mit einem dumpfen, Klatschen schloß sie sich um den Unterarm der jungen Frau. Die andere Hand tastete nach einem nicht vorhandenen Schwert...

Hrun erwachte.

"Gngh?" fragte er, sah zu der Fremden auf und runzelte die Stirn. Dann bemerkte er die Wächter.

"Laß los!" erwiderte die Frau. Zwar klang ihre Stimme ruhig und leise, aber es ließ sich auch eine diamantene Schärfe darin vernehmen. Hrun lockerte vorsichtig den Griff.

Die Frau trat zurück, rieb sich den Unterarm und beobachtete Hrun mit der gleichen Aufmerksamkeit, die eine Katze einem Mauselloch entgegenbringt.

"Gut", sagte sie schließlich. "Du hast die erste Prüfung bestanden. Wie heißt du, Barbar?"

"Wen nennst du einen Barbaren?" knurrte Hrun.

"Genau das möchte ich wissen."

Hrun zählte langsam die Wächter, rechnete rasch und entspannte sich.

"Ich bin Hrun von Chimära. Und du?"

"Liessa Wyrngebietler."

"Du gebietest über diesen Ort?"

"Das muß sich erst noch herausstellen. Du siehst wie ein Söldner aus, Hrun von Chimära. Ich könnte dich gebrauchen - wenn du die Prüfungen bestehst. Es sind insgesamt drei, und die erste hast du bereits hinter dir."

"Also sind noch ..." Hrun zögerte, und seine Lippen bewegten sich lautlos. Nach einer Weile führte er den begonnenen Satz zu Ende: "... zwei übrig. Worin bestehen sie?"

"Aus Gefahren."

"Und der Lohn?"

"Er wird dir gefallen."

"Entschuldigt bitte", sagte Zweiblum.

"Und wenn ich den Anforderungen nicht gerecht werde?" erkundigte sich Hrun und schenkte dem Touristen keine Beachtung. In der Luft zwischen dem Barbaren und Liessa knisterten kleine Explosionen aus Charisma, als sie einen langen Blick wechselten.

"Wenn du die erste Prüfung nicht bestanden hättest, wärest du jetzt tot. Das ist in diesem Fall die typische Strafe."

"Äh ...", machte Zweiblum. Liessa drehte kurz den Kopf und schien ihn zum erstenmal bewußt wahrzunehmen.

"Bringt ihn fort!" befahl sie knapp und wandte sich wieder Hrun zu. Zwei Wächter schulterten ihre Bogen, packten Zweiblum an den Ellbogen und hoben ihn hoch. Dann marschierten sie durch die Tür.

"He!" entfuhr es Zweiblum im langen Korridor. "Wo (als die beiden Männer vor einer anderen Tür stehenblieben) ist meine (als sie die Tür öffneten) Truhe?" Er landete auf etwas, das einst Stroh gewesen sein mochte. Hinter ihm fiel die Tür mit einem lauten Knall zu, und er hörte, wie mehrere Riegel vorgeschoben wurden.

In der anderen Kerkerzelle hatte Hrun nicht einmal mit der Wimper gezuckt.

"In Ordnung", sagte er. "Und die zweite Prüfung?"

"Du sollst meine beiden Brüder töten."

Hrun dachte darüber nach. "Nacheinander oder beide gleichzeitig?"

"Sukzessiv oder synchron", antwortete Liessa.

"Was?"

"Töte sie einfach", sagte die junge Frau scharf.

"Sind deine Brüder gute Kämpfer?"

"Ja."

"Und der Lohn ...?"

"Du heiratest mich und wirst zum Herrn des Wyrmbergs."

Stille folgte. Hrun zog die Augenbrauen zusammen, als er versuchte, Liessas Hinweise zu verstehen.

"Ich bekomme dich und den Berg?" vergewisserte er sich.

"Ja." Die junge Frau sah Hrun direkt in die Augen, und ihre Lippen zuckten kurz. "Ich versichere dir: Es ist die Mühe wert."

Der Barbar senkte den Kopf und betrachtete einige Ringe an Liessas Fingern. Die Edelsteine glänzten in dem einzigartigen Blau seltener Milchdiamanten aus den Tonbecken von Mithos. Als es ihm gelang, den Blick abzuwenden, bemerkte er den Zorn in den Augen der jungen Frau.

"Warum zögerst du?" stieß sie hervor. "Hast du etwa Angst? Hrun, der sich nicht einmal davor fürchtet, dem Tod ins Maul zu springen ..."

Der Barbar hob die Schultern. "Mag sein. Dazu wäre ich durchaus bereit - um ihm die Goldzähne zu stehlen." Er holte aus und schwang das hölzerne Bett herum. Es prallte gegen die Bogenschützen, und Hrun folgte der Liege, schlug einen Mann nieder und entriß einem anderen die Waffe.

Wenige Sekunden später war alles vorbei.

Liessa hatte sich nicht von der Stelle gerührt.

"Nun?" fragte sie.

"Nun was?" erwiderte Hrun und trat über die Bewußtlosen hinweg.

"Hast du jetzt vor, mich umzubringen?"

"Wie? Nein. Es war nur, äh, reine Angewohnheit. Ich wollte nicht aus der Übung kommen. Wo sind deine Brüder?" Er lächelte.

Zweiblum saß im Stroh und starrte in die Dunkelheit. Er fragte sich, wie lange er schon in diesem Verlies hockte.

Mindestens seit einigen Stunden. Vielleicht sogar seit Tagen.

Möglicherweise, so überlegte der Tourist, war er schon seit Jahren an diesem Ort und hatte es einfach vergessen Nein, es nützte nichts, solchen Gedanken nachzuhängen. Er bemühte sich, an etwas anderes zu denken:

Gras, Bäume, frische Luft, Drachen. Drachen ...

Es kratzte leise in der Finsternis. Zweiblum spürte, wie sich Schweißperlen auf seiner Stirn bildeten.

Jemand - etwas - leistete ihm in der Kammer Gesellschaft. Etwas, das leise Geräusche verursachte, aber trotzdem den Eindruck von Größe und Masse erweckte. Die Luft schien sich zu bewegen.

Als er den Arm hob, fühlte er etwas Schmieriges, und matte Funken stoben - deutliche Hinweise auf ein lokales magisches Kraftfeld. Plötzlich wünschte sich Zweiblum nichts sehnlicher als helles Licht.

Eine Flamme zischte über ihn hinweg und traf die Wand.

Im Glühen der heißen Steine sah Zweiblum den Drachen, dessen Körper mehr als die Hälfte des Verlieses beanspruchte.

Zu Diensten, Herr, ertönte eine Stimme im Kopf des Touristen.

Während sich die vom Feuerodem getroffene Mauer knisternd abkühlte, betrachtete Zweiblum sein Spiegelbild in zwei riesigen grünen Augen. Der Drache dahinter schimmerte, war mit Hörnern und diversen Stacheln ausgestattet, entsprach genau den Ungeheuern im Oktarinen Märchenbuch - ein wahrer Drache. Zwar hatte er die Flügel zusammengeklappt, aber sie strichen trotzdem über die Wände auf beiden Seiten. Das gewaltige Wesen lag auf dem Boden, zwischen langen Klauen.

"Zu Diensten?" wiederholte Zweiblum. Entsetzen und Freude vibrierten in seiner Stimme.

Ja, Herr.

Das Glühen ließ allmählich nach. Zweiblum deutete mit dem zitternden Zeigefinger dorthin, wo er die Tür vermutete.

"Öffne sie!"

Der Drache hob den großen Kopf. Wieder prasselte Feuer, und als sich die Muskeln am Hals des Drachen spannten, beobachtete Zweiblum, wie sich die Farben der Glut veränderten: Orangefarbene Tönungen gingen in Gelb über, gefolgt von Weiß und Hellblau. Die zunächst breite Flamme wurde schmaler, und wo sie die Wand berührte, verflüssigte sich das Gestein. Das Metall der Tür explodierte in einem Schauer aus heißen Tropfen.

Schwarze Schatten huschten und tanzten über die Mauern.

Einige Sekunden lang blubberte der Stahl und warf Blasen - dann platzte die Pforte auseinander und fiel in den Korridor. Das Feuer erlosch so plötzlich, daß Zweiblum unwillkürlich zusammenzuckte.

Vorsichtig trat er an der halb geschmolzenen Tür vorbei und blickte durch den Gang. Weit und breit war niemand zu sehen.

Das große Schuppenwesen setzte sich ebenfalls in Bewegung. Der schwere Türrahmen bereitete ihm einige Probleme, die es mit einem kurzen Schulterzucken löste:

Dicke Holzbalken splitterten und lösten sich aus dem Mauerwerk. Der Drache sah Zweiblum erwartungsvoll an, und seine Haut zitterte, als er versuchte, die Schwingen im schmalen Korridor zu entfalten.

"Wie bist du ins Verlies gekommen?" fragte Zweiblum.

Du hast mich gerufen, Herr.

"Daran erinnere ich mich überhaupt nicht."

Mit deinen Gedanken, erwiderte der Drache geduldig.

Deine geistige Stimme war es, die mich rief.

"Du meinst... Ich habe nur an dich gedacht, und plötzlich warst du da?"

Ja.

"Magie?"

Ja.

"Aber ich habe mein ganzes Leben lang an Drachen gedacht!"

Hier ist die Grenze zwischen Gedanken und Realität durcheinandergeraten. Ich weiß nur eins: Zunächst existierte ich nicht, und dann hast du mich erdacht, woraufhin ich Gestalt und Leben bekam. Deshalb muß ich dir gehorchen.

"Meine Güte!"

Sechs Wächter wählten diesen Augenblick, um hinter der Ecke des Gangs hervorzutreten. Sie blieben unvermittelt stehen und rissen die Augen auf. Einer war geistesgegenwärtig genug, um die Armbrust zu heben und ihren Auslöser zu betätigen.

Die Brust des Drachen schwoll an, und der Bolzen verwandelte sich mitten im Flug in eine Wolke aus glühenden Splittern. Die Wächter flohen, und einen Sekundenbruchteil später kochte eine lodernde Flamme dort über den Boden, wo sie eben noch gestanden hatten.

Zweiblum sah bewundernd zu dem Schuppenriesen auf.

"Kannst du auch fliegen?" fragte er.

Natürlich.

Der Tourist sah erneut durch den Korridor und entschied sich dagegen, den Wächtern zu folgen. Er hatte keine Ahnung, wo er sich befand, und deshalb erschien ihm eine Richtung so gut wie jede andere. Er schob sich an dem Drachen vorbei und lief los, während sich das große Tier hinter ihm mühsam drehte.

Sie eilten durch Tunnel, die miteinander verbunden waren und ein regelrechtes Labyrinth bildeten. Einmal glaubte Zweiblum, in weiter Ferne Schreie zu hören, aber sie verklangen sofort wieder. Gelegentlich kamen sie im Halbdunkel an halb eingestürzten uralten Torbögen vorbei.

Manchmal glühte es in kleinen Deckenöffnungen; gelegentlich glitzerte das matte Schimmern in Spiegeln, die man dort in Mauern eingelassen hatte, wo sich mehrere Passagen trafen. Ab und zu nahm der Tourist den helleren Glanz eines Lichtschachts wahr.

Als Zweiblum eine breite Treppe hinunterging und dabei silbergrauen Staub aufwirbelte, bemerkte er, daß die Tunnel in diesem Bereich wesentlich mehr Platz boten und auch besser konstruiert zu sein schienen. Statuen standen in kleinen Wandnischen, und an einigen Stellen hingen verblichene, jedoch recht interessante Tapisserien. Meistens zeigten sie Drachen: im Flug oder an Landungen; Drachen, auf deren Rücken Menschen hockten, die Wild jagten - oder andere Menschen. Behutsam berührte Zweiblum einen der Wandteppiche. Der Stoff zerbröckelte sofort in der heißen trockenen Luft; es blieben nur einige netzartige Strukturen übrig, wo Goldfäden zu dem Webmuster gehörten.

"Warum hat man das hier zurückgelassen?" murmelte der Tourist.

Ich weiß es nicht, antwortete der Drache höflich.

Zweiblum drehte sich um und blickte zu einem schuppigen Pferdegesicht auf.

"Wie heißt du, Drache?" fragte er.

Keine Ahnung.

"Ich glaube, ich nenne dich Neunrute."

Dann soll das von jetzt an mein Name sein.

Sie wateten durch den allgegenwärtigen Staub und passierten einige Säle mit hohen dunklen Obeliskten, die direkt aus dem Fels gemeißelt waren. Und dann die Wände ...

Vom Boden bis zur Decke bestanden sie aus Statuen, Skulpturen, Basreliefs und kannelierten Säulen, die unstete gespenstische Schatten warfen, wenn der Drache auf Zweiblums Bitte hin Licht spendete. Sie schritten durch lange Galerien und große Amphitheater, in denen sich der Staub zu

einer dicken Patina angesammelt hatte. Überall herrschte völlige Stille; nirgends begegneten sie jemandem. Seit Jahrhunderten schien sich niemand in diesen großen Höhlen aufgehalten zu haben.

Dann sah der Tourist einen Pfad, der zu einem weiteren dunklen Tunnel führte - jemand hatte ihn regelmäßig benutzt, und zwar erst vor kurzer Zeit. Es handelte sich um eine tiefe Furche in der grauen Decke.

Zweiblum folgte dem Verlauf des Weges, schritt durch einige weitere hohe Säle und wanderte durch Korridore, die breit genug für einen Drachen waren.

(Einmal mußten Drachen an diesem Ort gewesen sein. Zweiblum fand ein Zimmer mit entsprechend großen, halb zerfallenen Ledergeschirren, und eine andere Kammer enthielt Rüstungsteile, die Elefanten gepaßt hätten.) Schließlich erreichten der Tourist und sein Begleiter eine Doppeltür aus grün angelaufener Bronze, beide Flügel so hoch, daß sie oben in der Dunkelheit verschwanden. Vor Zweiblum, in Brusthöhe, befand sich ein kleiner Messingknäuf in Form eines Drachen.

Als er ihn drehte, schwang die Tür sofort und beunruhigend geräuschlos auf.

Einen Sekundenbruchteil später knisterten Funken in seinem Haar, und heiße Luft wehte ihm entgegen. Der Staub reagierte nicht etwa wie auf einen normalen Windstoß: Er stieg ebenfalls auf, zugegeben, nahm jedoch ebenso sonderbare wie unheimliche Formen an, bevor er sich wieder legte. Gleichzeitig vernahm Zweiblum das schrille Kichern der Dingen den fernen Kerkerdimensionen, jenseits des zerbrechlichen Gitters von Zeit und Raum. Schatten erschienen dort, wo eigentlich gar keine sein durften. Die Luft summt wie ein Bienenstock.

Anders ausgedrückt: Der Tourist erlebte starke magische Entladungen.

Ein grünliches blasses Glühen erhellte die Kammer hinter der Tür. An den Wänden standen Hunderte von Särgen, jeder auf einem eigenen Marmorsockel. In der Mitte des Zimmers sah Zweiblum ein Podium mit einem steinernen Stuhl. Dort saß jemand völlig reglos und sagte mit hohler, brüchiger Stimme: "Komm herein, junger Mann!"

Zweiblum trat vor. Die Gestalt auf dem Stuhl schien menschlich zu sein, soweit er das im matten Licht erkennen konnte, aber sie nahm eine sonderbare Haltung ein. Der Tourist war plötzlich froh, sie nicht besser erkennen zu können.

"Weißt du, ich bin tot", fuhr die Stimme im Plauderton fort, und Zweiblum hoffte inständig, daß sie, wie üblich, aus dem Mund kam. "Das hast du wahrscheinlich schon bemerkt."

"Äh", antwortete der Tourist. "Ja." Er wich langsam zurück.

"Es ist offensichtlich, nicht wahr?" meinte die Stimme.

"Ich nehme an, du bist Zweiblum. Oder kommt das erst später?"

"Später?" wiederholte Zweiblum. "Später als was?" Er blieb stehen.

"Nun", sagte die Stimme, "wenn man tot ist, hat man einen wichtigen Vorteil: Man kann die Fesseln von Raum und Zeit abstreifen. Woraus sich allerdings ein Nachteil ergibt: Man sieht, was geschehen ist und passieren wird, und zwar zur gleichen Zeit. Obwohl ich natürlich weiß, daß die Zeit als solche gar nicht existiert."

"Warum sollte das ein Nachteil sein?" erwiderte Zweiblum.

"Stell dir einmal vor, daß jeder Augenblick einerseits eine alte Erinnerung und andererseits eine unangenehme Überraschung ist - dann verstehst du vielleicht, was ich meine. Wie dem auch sei: Jetzt fällt mir wieder ein, was ich dir erzählen werde. Oder habe ich bereits alles geschildert? Übrigens, du hast da einen hübschen Drachen. Oder habe ich das schon gesagt?"

"Er gefällt mir sehr", entgegnete Zweiblum. "Er ist einfach so erschienen."

"Einfach so erschienen?" wiederholte die Stimme. "Du hast ihn gerufen!"

"Nun, äh, um ganz offen zu sein ..."

"Du hast die Macht!"

"Ich habe nur an ihn gedacht."

"Genau darin besteht die Macht! Wenn du gestattet:

Ich bin Greicha der Erste, falls du das noch nicht wissen solltest. Oder habe ich mich schon vorgestellt? Entschuldige bitte. Leider mangelt es mir an Erfahrungen mit der Transzendenz. Nun, worüber sprachen wir gerade? Ah, ja, die Macht. Damit kann man Drachen beschwören."

"Darauf hast du bereits hingewiesen", sagte Zweiblum.

"Tatsächlich? Ich hatte es jedenfalls vor."

"Aber wie funktioniert das? Mein ganzes Leben lang habe ich an Drachen gedacht, aber erst jetzt erschien einer."

"Oh, die Sache ist so: Drachen haben nie auf die Art existiert, wie du (und auch ich, bis man mich vor etwa drei Monaten vergiftete) sie dir vorgestellt hast. Damit meine ich natürlich den echten, wahren Drachen, *draconis nobilis*.

Der Sumpfdrache von der Gattung *draconis vulgaris* ist im Vergleich dazu ein banales Geschöpf, das nicht unsere Aufmerksamkeit verdient. Wahre Drachen hingegen sind so vornehme und erhabene Wesen, daß sie in dieser Welt nur dann Gestalt annehmen können, wenn sie von geschickter, fähiger Phantasie erdacht werden. Außerdem muß sich die entsprechend begabte Person innerhalb eines ausreichend starken magischen Kraftfelds befinden, das dabei hilft, Lücken in den Wänden zwischen dem Sichtbaren und Unsichtbaren zu schaffen. Wenn so etwas geschieht, kriechen die Drachen hindurch und prägen der Möglichkeitsmatrix dieser Welt ihre Gestalt ein. Ich war ein guter Drachenrufer, als ich noch lebte. Bis zu fünfhundert Exemplare konnte ich mir vorstellen, jawohl. Meine Kinder sind nicht annähernd so fähig. Selbst Liessa bringt es höchstens auf fünfzig eher unscheinbare Wesen. Soviel zur fortschrittlichen Erziehung.

Ihr fehlt Überzeugungskraft; sie glaubt nicht wirklich an Drachen. Deshalb sind ihre langweilig, während deiner fast so gut ist, wie es einige von meinen damals waren. Eine Augenweide selbst für mich - obwohl meine Augen nicht mehr in besonders gutem Zustand sind."

"Du weist immer wieder darauf hin, daß du tot bist", warf Zweiblum rasch ein.

"Ja. Und?"

"Nun, Tote, äh, weißt du, sie reden nicht viel. Meistens, äh, schweigen sie. Sie sind sozusagen totenstill."

"Ich bin früher ein außergewöhnlich mächtiger Zauberer gewesen - bis mich meine Tochter vergiftete. Natürlich handelt es sich dabei um die in unserer Familie gebräuchliche Methode, um die Thronfolge zu regeln, aber..." Die Leiche seufzte. Das heißt: Das Seufzen erklang etwa einen halben Meter über ihr. "Schon nach kurzer Zeit wurde klar, daß keins meiner drei Kinder mächtig genug ist, um seine Geschwister zu besiegen und die Herrschaft über den Wyrnberg für sich allein zu beanspruchen. Ich finde diese Situation ausgesprochen unbefriedigend. Ein Königreich wie das unsrige braucht eine Person an der Spitze. Deshalb beschloß ich, zumindest inoffiziell am Leben zu bleiben, worüber sich meine Sprößlinge sehr ärgern. Ich gebe ihnen erst dann die Genugtuung, mich zu bestatten, wenn einer von ihnen für die Zeremonie übrig ist."

Zweiblum hörte ein eigenartiges Schnaufen und kam zu dem Schluß, daß der Leichnam zu lachen versuchte.

"Ich vermute, wir sind von einem deiner Kinder entführt worden", sagte Zweiblum.

"Von Liessa", bestätigte der verstorbene Zauberer. "So heißt meine Tochter. Sie ist mächtiger als ihre beiden Brüder. Die Drachen meiner Söhne fliegen nur ein paar Meilen weit, bevor sie verblassen."

Zweiblum hob die Brauen. "Verblassen? Mir fiel auf, daß man durch den Drachen hindurchsehen konnte, der uns hierher brachte. Das erschien mir seltsam."

"Dafür gibt es einen guten Grund", erwiderte Greidia. "Die Macht funktioniert nur in der Nähe des Wyrnbergs. Es liegt am Gesetz des umgekehrten Quadrats, weißt du. Glaube ich jedenfalls. Je weiter sich die Drachen entfernen, desto unwirklicher werden so. Andernfalls würde meine kleine Liessa bereits über die ganze Welt herrschen. Nun, ich möchte dich nicht länger aufhalten. Bestimmt willst du deinen Freund retten."

Zweiblum schnappte nach Luft. "Hrun?"

"Nein, ich meine den dürren Zauberer. Einer meiner beiden Söhne - Lioirt - versucht gerade, ihn in Stücke zu hacken. Ich bewundere, wie du ihn gerettet hast. Äh, wie du ihn retten wirst."

Zweiblum richtete sich zu seiner vollen Größe auf, was ihm nicht weiter schwer fiel. "Wo ist er?" fragte er, schritt zur Tür und bemühte sich dabei, wie ein Held zu wirken.

"Du brauchst nur dem Pfad im Staub zu folgen", antwortete die Stimme. "Liessa kommt manchmal, um ihren Papa zu besuchen. Mein kleines Mädchen... Nur sie brachte die notwendige Charakterstärke auf, um mich zu ermorden. Aus dem gleichen Holz geschnitzt wie ihr Vater. Übrigens - viel Glück! Ich erinnere mich daran, daß ich diese beiden Worte an dich gerichtet habe. An dich richten werde, meine ich."

Greicha der Erste verlor sich in einem verbalen Irrgarten aus Zeitfolgen, als Zweiblum durch dunkle Korridore eilte, dichtauf gefolgt von dem Drachen. Es dauerte nicht lange, bis sich der Tourist erschöpft an eine Säule lehnte und keuchte.

Es schien eine Ewigkeit her zu sein, seit er zum letztenmal etwas gegessen hatte.

Warum fliegen wir nicht? fragte Neunrute. Er breitete die Flügel aus, schlug versuchsweise damit und stieg einen knappen Meter auf, bevor die Klauen wieder den Boden berührten. Zweiblum startete das große Tier einige Sekunden lang an und kletterte dann rasch auf den langen Hals. Kurze Zeit später waren sie in der Luft. Der Drache glitt durch Tunnel, Säle und Kammern und ließ dichte Staubwolken hinter sich zurück.

Zweiblum hielt sich fest, als Neunrute durch mehrere Höhlen flog und dann über eine Wendeltreppe sauste, die breit genug war, um den geordneten Rückzug eines ganzen Heers zu ermöglichen. Oben gelangten sie in Bereiche, die nicht mehr ganz so unbewohnt wirkten. Die Spiegel an den Korridorecken glänzten fleckenlos und reflektierten mattes Licht.

Ich wittere andere Drachen.

Die Flügel schlugen so schnell, daß sie Schemen bildeten, und Zweiblum verlor fast den Halt, als der Drache plötzlich den Kurs änderte und wie eine nach Mücken gierende Schwalbe durch einen Nebentunnel raste. Kurz darauf neigte er sich erneut zur Seite, flog durch einen breiten Zugang und erreichte eine gewaltige Höhle. Felsen erstreckten sich tief unten, und oben fiel Licht aus runden Löchern. An der Decke herrschte rege Betriebsamkeit. Während Neunrute seine gegenwärtige Stellung hielt, die Schwingen ruhig hob und senkte, beobachtete Zweiblum große Tiere, die weit oben an Ringen hingen. Winzige Menschen wanderten verkehrt herum zwischen ihnen.

Dies ist eine Ruhehalle, sagte der Drache zufrieden.

Zweiblum sah, wie sich eins der Tiere von seinem Ring löste, näher kam und dabei anschwell...

Lioirts blasses Gesicht fiel fort, und ein sonderbarer Gedanke fuhr Rincewind durch den Sinn: Warum steige ich auf?

Dann drehte er sich in der Luft, und die Realität offenbarte sich ihm in ihrer ganzen Gnadenlosigkeit. Er stürzte den mit Drachenkot überzogenen fernen Felsen entgegen.

Entsetzen erfaßte ihn, und der Zauberspruch nahm sofort die gute Gelegenheit wahr, um seinen Schlupfwinkel in einer stillen Ecke des Gedächtnisses zu verlassen. Sag mir jetzt, flüsterte er. Was hast du schon zu verlieren Rincewind hob die Hand, und der heftiger werdende Wind riß sie ihm fast fort.

"Ashonai!" rief er. Eine Flamme aus kaltem blauen Feuer entstand und flackerte unheilvoll.

Der Zauberer winkte auch mit der anderen Hand, gab Grauen und Magie nach.

"Ebiris", intonierte er. Die drei Silben manifestierten sich in Form von orangefarbener Glut.

"Urshoring. Kvanti. Pythan. N'gurad. Feringomalee." Als ein schimmernder Regenbogen entstand, vollführte Rincewind eine beschwörende Geste und bereitete sich darauf vor, jenes letzte Wort zu sprechen, das den Farben schillerndes Oktarin hinzufügen und den Zauber besiegen würde. Er vergaß die schon beträchtlich näher gekommenen Felsen.

"...", begann er.

Irgend etwas preßte ihm die Luft aus den Lungen, und die thaumaturgische Struktur des Zauberspruchs zerriß. Zwei Arme schlangen sich ihm um den Leib, und die ganze Welt rückte beiseite, als der Drache den Sturzflug beendete und wieder aufstieg - seine Klauen kratzten kurz über den stinkenden Boden des Wyrmbergs. Zweiblum lachte erfreut.

"Wir haben ihn!"

Neunrute erreichte den Scheitelpunkt seiner eleganten Flugbahn, neigte die Schwingen und glitt durch eine breite Öffnung in die frische Morgenluft hinaus.

Gegen Mittag warteten die Drachen und ihre Reiter in einem weiten Kreis auf dem Plateau des kopfstehenden Wyrmbergs.

Hinter ihnen gab es noch genug Platz für Diener, Sklaven und einige andere Leute, die auf dem Dach der Welt lebten. Sie alle beobachteten die Gestalten im Zentrum der Grasarena.

Die Gruppe setzte sich aus einigen hochrangigen Drachenlords zusammen, unter ihnen auch Lioirt und sein Bruder Liartes. Rincewinds Duellgegner rieb sich noch immer die Beine und schnitt gelegentlich eine schmerzgefüllte Grimasse. Etwas weiter auf der einen Seite standen Liessa, Hrun und einige Personen aus dem Gefolge der jungen Frau. Zwischen diesen beiden Fraktionen hatte der derzeitige Verwalter des Wissens Aufstellung bezogen.

"Wie ihr alle wißt", begann er unsicher, "hat der nicht ganz verstorbene Herr des Wyrmbergs, Greicha der Erste, folgendes festgelegt: Es gibt nur dann einen Thronfolger, wenn sich eins seiner Kinder mächtig genug fühlt, seine Geschwister zum Kampf herauszufordern. Der - oder die - Überlebende wird unser neuer Herrscher."

"Ja, ja, wir wissen alle Bescheid", erklang eine ungeduldige Stimme aus der Luft. "Wann geht's endlich los?"

Der Verwalter des Wissens schluckte. Er hatte sich noch immer nicht daran gewöhnt, daß sich sein früherer Herr weigerte, richtig zu sterben. Hat der alte Mistkerl nun das Zeitliche gesegnet oder nicht? dachte er.

"Allerdings müssen wir uns hier die Frage stellen", fuhr er nervös fort, "ob es zulässig ist, daß die Herausforderung von einem Stellvertreter..."

"Daran kann überhaupt kein Zweifel bestehen", zischte Greichas körperlose Stimme. "So etwas beweist Intelligenz."

Laß dir nicht den ganzen Tag Zeit!"

"Ich fordere euch beide heraus", sagte Hrun und starrte die Brüder an.

Lioirt und Liartes wechselten einen Blick.

"Du willst gegen uns beide kämpfen - gleichzeitig?" fragte Liartes, ein großer drahtiger Mann mit langem schwarzen Haar.

"Ja."

"Dadurch sind die Chancen nicht besonders ausgeglichen, oder?"

"Nein, ich bin euch eins zu zwei überlegen."

Lioirt schnitt eine finstere Miene. "Du hochnäsiger Barbar..."

"Das reicht!" knurrte Hrun. "Ich werde euch ..." Der Verwalter des Wissens hielt ihn zurück, indem er eine schmale Hand hob, in der sich blaue Adern abzeichneten.

"Es ist verboten, auf dem Todesboden zu kämpfen", sagte er, zögerte kurz und dachte über die Unsinnigkeit dieser Regel nach. "Äh, ihr wißt, was ich meine", fügte er hinzu, gab es auf und seufzte. "Als Herausgeforderte dürfen Lioirt und Liartes die Waffen wählen."

"Drachen", erwiderten sie wie aus einem Mund. Liessa schnaubte.

"Drachen können zum Angriff benutzt werden, und deshalb sind sie Waffen", sagte Lioirt fest. "Wenn du anderer Ansicht bist, so schlage ich einen Kampf vor." "Ja", pflichtete ihm Liartes bei und nickte Hrun zu. Der Verwalter des Wissens spürte, wie ihm ein geisterhafter Finger an die Brust klopfte.

"Steh hier nicht mit offenem Mund herum", ertönte Greichas Grabesstimme. "Beeil dich endlich!" Hrun trat zurück und schüttelte den Kopf. "O nein", brachte er hervor.

"Einmal genügt. Ich sterbe lieber, als auf einem verdammten Drachen zu kämpfen."

"Dann stirb", entgegnete der Verwalter des Wissens so freundlich wie möglich.

Lioirt und Liartes schritten bereits über die Wiese und näherten sich den Bediensteten, die bei ihren Schuppenrössern standen. Hrun wandte sich an Liessa, die daraufhin die Schultern hob.

"Bekomme ich kein Schwert?" fragte er. "Nicht einmal ein Messer?"

"Nein", antwortete die junge Frau. "Damit habe ich nicht gerechnet." Sie wirkte plötzlich klein und hilflos. "Tut mir leid."

"Dir tut es leid?"

"Ja. Es tut mir leid."

"Du wiederholst dich."

"Starr mich nicht so an! Ich erdenke einen besonders prächtigen Drachen für dich ..."

"Nein!"

Der Verwalter des Wissens putzte sich die Nase, hob das seidene Taschentuch und ließ es fallen.

Hrun hörte das dumpfe Donnern von Flügeln und wirbelte herum. Lioirts Drache war bereits aufgestiegen und kam näher. Während er dicht über der Wiese flog, loderte eine Flamme aus seinem Rachen und brannte einen schwarzen Streifen ins Gras, der auf den Barbaren zielte.

Im letzten Augenblick stieß er Liessa beiseite und fühlte stechenden Schmerz, als ihm das Feuer über den Arm brannte. Er sprang, rollte sich ab, kam mit einem Satz wieder auf die Beine und hielt nach dem anderen Drachen Ausschau. Das Ungeheuer raste von der Seite heran, und Hrun hechtete nach rechts, um der Flamme zu entgehen. Als der Drache über ihn hinwegglitt, traf ihn der schuppenbewehrte Schwanz dicht über den Augen. Er stemmte sich in die Höhe und schüttelte den Kopf, um die blitzenden Sterne zu vertreiben. Der angesengte Rücken protestierte mit heißer Pein.

Lioirt begann mit einem zweiten Angriff, aber diesmal flog er langsamer, um die unerwartete Flinkheit des Barbaren zu berücksichtigen. Die Entfernung schrumpfte, doch Hrun rührte sich nicht von der Stelle. Wie angewurzelt stand er im Gras und ließ die Arme baumeln - ein leichtes Ziel.

Als der Drache fortsegelte, drehte Lioirt den Kopf und rechnete damit, einen schwelenden Aschehaufen zu sehen.

Statt dessen startete er auf eine leere Wiese. Verwirrt blickte sich Lioirt um.

Hrun zog sich mit der einen Hand über die Schulterschuppen des Drachen, und mit der anderen schlug er auf sein brennendes Haar ein. Lioirt holte einen Dolch hervor, aber der Schmerz beschleunigte die ohnehin guten Reflexe des Barbaren. Ein Rückhandschlag stieß den Arm des Drachenlords beiseite, und der Dolch fiel zu Boden. Ein zweiter Hieb traf den Mann am Kinn.

Der Drache trug das Gewicht von zwei Männern und flog nur wenige Meter über dem Boden. Das erwies sich als Glücksfall, denn als Lioirt das Bewußtsein verlor, verschwand der Schuppenriese.

Liessa eilte durchs Gras und half Hrun auf die Beine. Er sah sie an und blinzelte.

"Was ist geschehen?" stieß er verwirrt hervor. "Was ist geschehen?"

"Das war wirklich phantastisch!" erwiderte die junge Frau.

"Der Salto mitten in der Luft und so - beeindruckend!"

"Ja, aber was ist passiert?"

"Das läßt sich nur schwer erklären ..."

Hrun starrte nach oben. Der weitaus vorsichtigeren Liartes kreiste hoch am Himmel.

"Nun, dir bleiben etwa zehn Sekunden, um es zu versuchen", sagte der Barbar.

"Die Drachen ..."

"Ja?"

"Eigentlich existieren sie gar nicht. Zumindest nicht wirklich, meine ich."

"Soll das heißen, daß ich mir die Brandblasen am Arm nur einbilde?"

"Ja. Nein!" Liessa schüttelte heftig den Kopf. "Ich erzähle dir später alles."

"Dann solltest du dir ein gutes Medium besorgen", entgegnete Hrun scharf. Er beobachtete Liartes, der sich langsam näherte.

"Bitte hör mir zu. Solange mein Bruder bewußtlos ist, kann sein Drache nicht existieren, da ihm die Möglichkeit fehlt, in die hiesige Realität..."

"Lauf!" rief Hrun. Er stieß die junge Frau fort und warf sich zu Boden, als Liartes Drache vorbeirauschte und einen weiteren schwarzen Streifen auf der Wiese hinterließ.

Als das Wesen an Höhe gewann, um mit einem zweiten Angriff zu beginnen, sprang der Barbar auf und stürmte zum Wald am Rand der Grasarena. Eigentlich handelte es sich um kaum mehr als eine breite und hohe Hecke, aber wenigstens konnte dort kein Drache fliegen.

Das Schuppenwesen versuchte es auch gar nicht. Liartes landete einige Meter entfernt im Gras und stieg lässig ab. Der Drache faltete die Flügel zusammen und beschnupperte das Dickicht, während sein Herr an einem Baum lehnte und leise vor sich hin pfiiff. "Ich verbrenne dich", drohte Liartes nach einer Weile. Die Büsche rührten sich nicht. "Versteckst du dich vielleicht hinter der Stechpalme?" Die entsprechende Pflanze ging in Flammen auf. "Ich glaube, in den Farnen hat sich etwas bewegt." Die Farnkräuter verwandelten sich in weiße Asche. "Du zögerst das Unvermeidliche nur hinaus, Barbar. Warum gibst du nicht auf? Ich habe viele Leute verbrannt - es tut überhaupt nicht weh." Liartes behielt weiterhin die Sträucher im Auge.

Der Drache schob sich behutsam durch das Gestrüpp und verbrannte jeden verdächtig wirkenden Strauch. Liartes zog sein Schwert und wartete.

Hrun ließ sich von einem Baum fallen und lief bereits, als er landete. Hinter ihm brüllte der Drache und zerstampfte einige Büsche, während er sich umzudrehen versuchte. Aber Hrun war schneller und jagte heran, den Blick auf Liartes gerichtet, in der rechten Hand einen dicken Ast.

Es ist eine wenig bekannte, aber trotzdem wahre Tatsache, daß zweibeinige Geschöpfe auf kurzen Strecken schneller sind als vierbeinige. Der Grund: Ein Vierfüßer braucht gewisse Zeit, um die Beine zu sortieren. Hinter sich hörte Hrun das Kratzen von Klauen und ein unheilvolles Pochen - der Drache hatte die Schwingen ausgebreitet und versuchte zu fliegen.

Als Hrun seinen Gegner erreichte, hob Liartes das Schwert, doch die Klinge bohrte sich nur in den Ast. Einen Sekundenbruchteil später prallte der Barbar gegen ihn, und beide Männer stürzten zu Boden.

Der Drache fauchte.

Liartes schrie, als Hrun das Knie mit anatomischer Genauigkeit hochriß, aber es gelang ihm trotzdem, mit der Faust auszuholen. Er traf die Nase des Barbaren, die daraufhin brach - sie war bereits daran gewöhnt.

Hrun rollte sich ab, stand auf und blickte in das wütende pferdeartige Gesicht des Ungeheuers, das gerade tief Luft holte, um ...

Liartes stemmte sich in die Höhe, und Hrun trat ihm an den Kopf. Der Mann sackte in sich zusammen.

Der Drache verschwand. Eine Flamme züngelte Hrun entgegen, aber sie verblaßte unterwegs und erreichte den Barbaren als warme Luft. Dann war nur noch das Knistern abkühlender Asche zu hören.

Hrun warf sich den bewußtlosen Drachenlord über die Schulter und kehrte zur Arena zurück. Auf halbem Wege dorthin begegnete er Lioirt, der reglos auf dem Boden lag, das eine Bein seltsam krumm. Er bückte sich und brummte, als er sich den zweiten Bruder auf die andere Schulter legte.

Liessa und der Verwalter des Wissens warteten auf einem Podium am Ende der Wiese. Die junge Frau hatte sich inzwischen wieder gefaßt und musterte Hrun gelassen, als er die beiden Männer auf die Stufen vor ihr sinken ließ. Die Leute in ihrer Nähe nahmen respektvolle Haltungen ein und wirkten wie ein Hofstaat.

"Töte sie!" befahl Liessa.

"Ich töte sie, wenn ich es für notwendig halte", erwiderte Hrun. "Außerdem ist es nicht richtig. Bewußtlose umzubringen."

"Ich könnte mir keine bessere Gelegenheit denken", meinte der Verwalter des Wissens.

Liessa schnaubte leise. "Dann verbanne ich sie. Wenn sie den Wyrnberg verlassen haben und seine Magie nicht mehr nutzen können, verlieren sie ihre Macht. Dann sind sie nur mehr Räuber. Zufrieden?"

"Ja?"

"Es überrascht mich, daß du so gnädig bist, Bar... Hrun."

Hrun hob die Schultern. "Ein Mann in meiner Stellung kann gar nicht anders, weil er auf seinen Ruf achten muß." Er sah sich um. "Und die nächste Prüfung?"

"Ich warne dich - sie ist sehr gefährlich. Du darfst jetzt gehen, wenn du möchtest. Andererseits: Wenn du die Prüfung bestehst, wirst du Lord des Wyrmsbergs. Und natürlich mein Gemahl."

Hrun hielt dem durchdringenden Blick der jungen Frau stand und dachte an sein bisheriges Leben. Es schien plötzlich aus zu vielen langen und feuchten Nächten unter den Sternen zu bestehen, aus erbitterten Kämpfen gegen Trolle, Stadtwächter, zahllose Räuber, böse Priester und, mindestens dreimal, echte Halbgötter. Wofür das alles? Nun, für den einen oder anderen Schatz, das mußte er zugeben - aber was war aus den vielen erbeuteten Kostbarkeiten geworden? Die Rettung in Not geratener Jungfrauen mochte zunächst zwar lohnend sein, aber meistens endete die Sache damit, daß er sie in irgendeiner Stadt mit einer großzügigen Mitgift zurückließ: Früher oder später entwickelte selbst die netteste und sympathischste Ex-Jungfrau einen typisch weiblichen Egoismus und brachte kein Verständnis mehr dafür auf, daß er auch andere Noch-Jungfrauen retten wollte. Kurz gesagt:

Das Leben hatte ihm kaum mehr eingebracht als einen Ruf und Dutzende von Narben. Vielleicht war es ganz lustig, zur Abwechslung einmal ein Lord zu sein. Hrun lächelte. Mit einer solchen Ausgangsbasis - mit Drachen und kampfgeprobten Männern - mochte selbst ein Lord zu einem guten Streiter werden.

Außerdem sah die Frau gar nicht so schlecht aus. "Was ist mit der dritten Prüfung?" fragte sie. "Bin ich dabei wieder waffenlos?" erwiderte Hrun. Liessa nahm den Helm ab; langes rotes Haar glitt darunter hervor und fiel bis zu den Hüften. Dann streifte sie die wenigen Lederstreifen ihrer Kleidung ab und stand völlig nackt vor dem Barbaren.

Während Hruns Blick über ihren Körper glitt, setzte sein Bewußtsein zwei metaphorische Rechenmaschinen in Gang.

Die erste bewertete das Gold der Armreifen, die Tigerrubine der Fußringe, die diamantene Paillette im Nabel sowie die an den Ohren baumelnden, sehr individuellen Anhänger aus erlesenem Silber. Die zweite stand in direkter Verbindung mit seiner Libido. Beide Ergebnisse erfreuten ihn.

Liessa hob die Hand, reichte ihm ein Glas Wein, lächelte und antwortete: "Ich glaube nicht."

"Er hat nicht versucht, dich zu retten", versuchte es Rincewind noch einmal.

Er klammerte sich verzweifelt an Zweiblums Taille fest, als der Drache langsam kreiste und die Welt dadurch gefährlich weit zur Seite neigte. Er wußte nun, daß er auf dem schuppigen Rücken eines Wesens hockte, das nur als eine Art dreidimensionaler Wachtraum existierte, und diese Erkenntnis half ihm nicht gerade dabei, den an seinen Waden zerrenden Schwindel zu überwinden. Immer wieder dachte er daran, was geschehen mochte, wenn Zweiblums Konzentration nachließ.

"Nicht einmal Hrun hätte etwas gegen die vielen Armbrüste unternehmen können", erwiderte der Tourist fest.

Als der kleine Wald, in dem sie eine feuchte und unruhige Nacht verbracht hatten, unter dem Drachen zurückblieb, kletterte die Sonne über den Rand der Scheibenwelt. Sofort verwandelten sich die dunklen Blau- und Grautöne der Morgendämmerung in einen breiten bronzenen Strom, der über die Welt floß und golden glänzte, wo er auf Eis, Wasser oder einen Lichtdamm traf. (Das dichte magische Kraftfeld der Scheibenwelt sorgte dafür, daß sich das Licht nur mit Unterschallgeschwindigkeit bewegte, und diese interessante Eigenschaft nutzten die Sorca des Großen Nef. Im Lauf von Jahrhunderten hatten sie komplizierte Dämme konstruiert und Talwände mit Quarzglas beschichtet, um den Sonnenschein einzufangen und zu speichern. Wenn sich die Sonne nicht hinter Wolken verbarg, liefen die schimmernden Talsperren von Nef nach wenigen Wochen über. Von oben betrachtet, boten sie einen prächtigen Anblick, und daher ist es schade, daß Zweiblum und Rincewind nicht in jene Richtung blickten.)

Vor ihnen ragte die mehrere Milliarden Tonnen schwere Unmöglichkeit des magischen Wyrmsbergs auf. Rincewind stellte erstaunt fest, daß ihm das gewaltige Massiv nur gelindes

Unbehagen bereitete. Doch dann drehte er den Kopf und beobachtete, wie der Schatten des Bergs über die Wolken der Scheibenwelt krochen ...

"Was siehst du?" fragte Zweiblum den Drachen.

Ich sehe einen Kampf auf dem Plateau des Bergs, erklang die sanfte mentale Antwort.

"Na bitte!" brummte Zweiblum. "Wahrscheinlich kämpft Hrun gerade um sein Leben."

Rincewind schwieg, und nach einigen Sekunden wandte sich der Tourist zu ihm um. Der Zauberer starrte ins Leere, und seine Lippen zitterten lautlos.

"Rincewind?"

Er krächzte leise.

"Ich habe dich leider nicht verstanden", meinte Zweiblum.

"Was hast du gesagt?"

"...so hoch... bestimmt fällt man ziemlich lange ...", murmelte Rincewind. Sein Blick kehrte ins Hier und Heute zurück. Ein oder zwei Sekunden lang wirkte er verwirrt; dann riß er entsetzt die Augen auf und machte den Fehler, nach unten zu sehen.

"Arrgh", stöhnte er und rutschte. Zweiblum hielt ihn fest.

"Was ist los?"

Rincewind bemühte sich, die Augen zu schließen, aber seine Phantasie hatte keine Lider und starrte weiterhin in die Tiefe.

"Hast du keine Höhenangst?" brachte er hervor.

Zweiblum beobachtete die von Wolkenschatten gesprenkelte winzige Landschaft. Es war ihm noch gar nicht in den Sinn gekommen, sich zu fürchten.

"Nein", sagte er, "Warum auch? Ob man zwanzig Meter oder mehrere Meilen tief fällt - man ist in jedem Fall tot. Also spielt der Höhenunterschied überhaupt keine Rolle."

Rincewind versuchte, in aller Ruhe darüber nachzudenken, konnte sich jedoch nicht des Eindrucks erwehren, daß eine gewisse Logik fehlte. Er fürchtete sich nicht vor dem Fallen.

Nein, seine Angst galt in erster Linie dem Aufprall...

Erneut griff Zweiblum nach ihm.

"Kopf hoch", verkündete er fröhlich, "wir sind fast da."

"Ich möchte wieder in der Stadt sein", ächzte Rincewind.

"Oder wenigstens auf dem Boden."

"Ob Drachen bis zu den Sternen fliegen können?" überlegte Zweiblum laut. "Meine Güte, das wäre wundervoll ..."

"Du bist verrückt", sagte Rincewind leise. Der Tourist antwortete nicht, und als sich Rincewind vorbeugte, stellte er erschrocken fest, daß Zweiblum mit einem verträumten Lächeln auf den Lippen zu den Sternen aufsah.

"Komm bloß nicht auf dumme Ideen!" fügte der Zauberer drohend hinzu.

Der Mann, den du suchst, spricht mit der Drachenfrau, teilte Neunrute mit.

"Hmm?" Zweiblum blickte noch immer zu den verblässenden Sternen hoch.

"Was?" drängte Rincewind.

"O ja. Hrun." Zweiblum nickte. "Ich hoffe, wir erreichen ihn rechtzeitig. Nach unten! Sturzflug!"

Rincewind öffnete die Augen, als der Wind zu einem heulenden Sturm heranwuchs. Vielleicht wurden ihm die Lider aufgeblasen - angesichts der fauchenden Böen konnte er sie nicht geschlossen halten.

Der flache Gipfel des Wyrnbergs sauste ihnen besorgniserregend schnell entgegen, kippte und metamorphierte zu einem grünen Schemen, der an dem Drachen vorbeiraste. Winzige Wälder und Felder bildeten ein verschwommenes Fleckenmuster. Ein kurzes silbriges Aufblitzen in der Landschaft stammte vielleicht von dem Fluß, der sich über den Rand des Plateaus ergoß. Rincewind versuchte die Erinnerung daran aus seinem Bewußtsein zu vertreiben, aber sie fühlte sich dort sehr wohl, terrorisierte die anderen Gedanken und zertrümmerte die Einrichtung.

"Ich glaube nicht", sagte Liessa.

Hrun streckte langsam die Hand aus und nahm das Weinglas entgegen. Er grinste wie ein Honigkuchenpferd.

Auf der anderen Seite der Grasarena fauchten die Drachen, und ihre Reiter sahen auf. Ein grüner Schatten huschte über die Wiese - und Hrun war verschwunden.

Das Weinglas verharrte kurz in der Luft und fiel auf die Treppe vor dem Podium. Erst jetzt schwappte ein einzelner Tropfen heraus.

Der Grund für diesen bemerkenswerten Vorgang: Als der Drache Neunrute vorsichtig mit den Klauen nach Hrun griff, synchronisierte er ihre Biorhythmen. Da die Dimension der Phantasie viel komplexer ist als die weitaus jüngeren und einfacheren Dimensionen von Raum und Zeit, beschleunigte ein verblüffter und völlig regloser Hrun innerhalb eines Sekundenbruchteils von null auf achtzig Meilen in der Stunde. Es kam dabei zu keinen nachteiligen Nebenwirkungen, sah man einmal davon ab, daß ihm einige Schlucke Wein verlorengingen. Eine weitere Folge bestand darin, daß Liessa einen wütenden Schrei ausstieß und ihren Drachen rief. Als das große goldene Tier vor ihr materialisierte, sprang sie ihm nackt auf den Rücken und riß einem der Wächter die Armbrust aus der Hand. Kurze Zeit später war sie in der Luft, während die anderen Drachenreiter zu ihren Schuppenrössern liefen.

Der Verwalter des Wissens - in dem allgemeinen Durcheinander hatte er sich sicherheitshalber hinter eine Säule geduckt - empfing in diesem Augenblick das hyperdimensionale Echo einer Theorie, die sich zur gleichen Zeit im Kopf eines Psychiaters bildete. Der betreffende Mann gehörte zu einem anderen Universum, und aufgrund eines dimensional Lecks, das sich in beiden Richtungen auswirkte, sah er die junge Frau auf dem Drachen. Der Verwalter des Wissens lächelte.

"Wetten, daß sie ihn nicht einholt?" ertönte Greichas Stimme dicht an seinem Ohr. Sie klang nach Würmern und Gräbern.

Der Verwalter des Wissens schloß die Augen und schluckte krampfhaft.

"Ich dachte, daß mein Lord seinen Wohnsitz inzwischen ganz ins Gefürchtete Land verlegt hat", sagte er.

"Ich bin Zauberer", entgegnete Greicha. "Zauberer werden vom Tod höchstpersönlich ins Jenseits geleitet. Und - ha! - er scheint noch immer nicht in der Nähe zu sein ..."

SOLLEN WIR JETZT GEHEN? fragte Tod.

Er saß auf einem weißen Pferd - auf einem Pferd aus Fleisch und Blut, aber mit roten Augen und feurigen Nüstern -, streckte eine knochige Hand aus, nahm Greichas Seele und rollte sie zusammen, bis sie zu einem Punkt aus schmerzhaft hellem Licht wurde. Dann verschlang er sie.

Anschließend gab er seinem Roß die Sporen. Es sprang in die Luft, und Funken stoben von den Hufen.

"Lord Greicha!" flüsterte der alte Verwalter des Wissens, als der Kosmos um ihn herum flackerte.

"Das war ein gemeiner Trick", ertönte die Stimme des Zauberers - jetzt nur noch ein leiser Hauch, der in den unendlichen schwarzen Dimensionen verklang.

"Herr", fügte der alte Mann nervös hinzu, "wie ist der Tod?"

"Wenn ich alles genau untersucht habe, gebe ich dir Bescheid", raunte es in der Ferne.

"Ja", murmelte der Verwalter des Wissens. Plötzlich fiel ihm etwas ein. "Aber bitte am Tag."

"Ihr Narren!" brüllte Hrun, der auf Neunrutes vorderen Klauen hockte.

"Was hat er gesagt?" rief Rincewind, als der Drache donnernd mit den Flügeln schlug und höher stieg.

"Ich habe ihn nicht verstanden!" heulte Zweiblum, und der Wind stahl ihm sofort die Worte von den Lippen. Neunrute neigte sich ein wenig zur Seite, und daraufhin sah der Tourist den schrumpfenden Wyrnberg. Dunkle Punkte lösten sich davon und nahmen die Verfolgung auf. Neunrutes Schwingen hoben und senkten sich weiterhin, und Zweiblum spürte, wie die Luft dünner wurde. In seinen Ohren knackte es zum drittenmal.

Vor dem Schwärm der Verfolger bemerkte er einen goldenen Drachen, auf dem jemand saß.

"He, ist alles in Ordnung mit dir?" fragte Rincewind. Er mußte sich die Lungen mehrmals mit der seltsam destillierten Luft füllen, um diese Worte zu formulieren.

"Ich hätte ein Lord werden können, aber ihr Narren müßtet unbedingt..." Hrun brach ab, als selbst seiner breiten Brust die Luft ausging.

"Wassn eigentlich los?" brummte Rincewind. Blaue Lichter glühten ihm vor den Augen.

"Unk", machte Zweiblum und verlor das Bewußtsein.

Der Drache verschwand.

Einige Sekunden lang setzten die drei Männer den Weg nach oben fort. Zweiblum und Rincewind bildeten ein sonderbares Paar: Sie saßen hintereinander, die Beine um etwas gespreizt, das nicht mehr existierte. Dann erholte sich die Schwerkraft der Scheibenwelt von ihrer Überraschung und zog.

In diesem Augenblick flog Liessas Drache vorbei, und Hrun landete auf dem Hals des goldenen Riesen. Die junge Frau beugte sich vor und küßte ihn.

Dieses Detail entging Rincewinds Aufmerksamkeit als er fiel, die Arme noch immer um Zweiblums Taille geschlungen. Die Scheibenwelt war eine kleine runde Karte, an den Himmel genagelt. Sie schien sich nicht zu bewegen, aber Rincewind wußte, daß sie näher kam. Die ganze Welt raste ihm wie eine riesige Sahnetorte entgegen.

"Wach auf!" rief er und versuchte das laute Rauschen des Winds zu übertönen. "Drachen! Denk an Drachen!"

Schemenhafte Flügel zuckten vorbei, als Zauberer und Tourist durch den Schwärm der Verfolger stürzten, der seinerseits nach oben fiel. Drachen kreischten und stoben davon.

Zweiblum gab keine Antwort. Rincewinds Umhang umflatterte ihn, aber der kleine Mann erwachte nicht.

Drachen, dachte Rincewind panikerfüllt. Er versuchte, sich zu konzentrieren und vor seinem inneren Auge einen möglichst echten Drachen entstehen zu lassen. Wenn Zweiblum dazu imstande ist, schaffe ich es ebenfalls. Doch nichts geschah.

Die Welt wurde allmählich größer - eine wolkenverschleierte Scheibe, die immer mehr anschwell.

Rincewind unternahm einen zweiten Versuch, rollte mit den Augen und quetschte Phantasie aus jeder einzelnen Hirnzelle. Ein Drache. Seine zu häufig verwendete und daher schon recht abgenutzte Vorstellungskraft streckte imaginäre Hände aus, um nach irgendeinem Drachen zu greifen ...

DAS HAT KEINEN ZWECK, lachte eine Stimme. Sie klang wie das dumpfe Läuten einer Friedhofsglocke. DU GLAUBST GAR NICHT AN SIE.

Rincewind beobachtete die schreckliche Gestalt auf dem weißen Pferd, und sein entsetztes Ich ließ die geistigen Zügel schießen.

Ein greller Blitz.

Gefolgt von völliger Finsternis.

Ein weicher Boden erstreckte sich unter Rincewinds Füßen, und er nahm rosarotes Licht wahr. In der Nähe ertönten erschrockene Schreie.

Verwirrt sah er sich um. Er befand sich nun in einer Art Tunnel, gefüllt mit Sesseln, in denen seltsam gekleidete Menschen saßen. Sie alle trugen Fesseln und starrten ihn groß an.

"Wach auf!" zischte Rincewind. "Hilf mir!"

Er zog den noch immer bewußtlosen Touristen mit sich, fort von den sonderbaren Leuten - bis er mit der freien Hand einen eigentümlich geformten Knauf ertastete. Er drehte ihn, trat rasch über die Schwelle und warf die Tür hinter sich zu.

Der Zauberer ließ den Blick durch den neuen Raum schweifen und bemerkte eine entsetzte junge Frau, die ihr Tablett fallen ließ und schrie.

Es klang ganz nach einem Schrei, der muskulöse und entschlossene Männer herbeiruft. In Rincewinds Adern schwamm mehr Adrenalin als Blut, als er an der Frau' vorbeisprang. In diesem Bereich gab es weitere Sessel, und die Menschen darin duckten sich, während er Zweiblum durch

den Mittelgang zerrte. Neben den Sitzplätzen sah er kleine Fenster, durch die man einen silbernen Drachenflügel erkennen konnte. Dahinter schwebten Wolken.

Ein Drache hat mich gefressen, dachte Rincewind. Das ist doch lächerlich, antwortete er sich selbst. Man kann nicht aus einem Drachen hinaussehen. Dann prallte er mit der Schulter an die Tür am anderen Ende des Tunnels, öffnete sie und gelangte in einen kegelförmigen Raum, der ihm noch seltsamer erschien als die langgestreckten Kammern.

Hunderte von Lichtern glühten darin. Zwischen diesen Lichtern saßen vier Männer in Sesseln, die sich der Körperform anpaßten. Zuerst starrten sie Rincewind mit offenem Mund an, und dann glitten ihre Blicke zur Seite.

Der Zauberer drehte sich langsam um. Neben ihm stand ein fünfter Mann: jung, mit Bart und so dunkelhäutig wie das Nomadenvolk des Großen Nef.

"Wo bin ich?" fragte Rincewind. "Im Bauch eines Drachen?"

Der junge Mann wich zurück und hob einen kleinen schwarzen Kasten. Die vier anderen Fremden duckten sich.

"Was ist das?" erkundigte sich Rincewind. "Ein Ikonograph?" Er streckte die Hand aus und griff nach dem Kasten, was den dunkelhäutigen Mann zu überraschen schien. Er fluchte und versuchte, den Gegenstand zurückzureißen. Unmittelbar darauf erklang eine andere Stimme, von einem der sitzenden Männer. Allerdings saß er jetzt nicht mehr, sondern stand und richtete ein kleines Metallobjekt auf den Dunkelhäutigen.

Damit erzielte er eine erstaunliche Wirkung. Der junge Mann hob die Hände und rührte sich nicht mehr von der Stelle.

"Bitte geben Sie mir die Bombe, Sir!" bat der Fremde mit dem Metallobjekt. "Ganz vorsichtig!"

"Dieses Ding hier?" vergewisserte sich Rincewind. "Sie können es haben! Ich will es nicht!" Das Mann nahm den Kasten sehr behutsam entgegen und stellte ihn auf den Boden. Die sitzenden Männer entspannten sich, und einer von ihnen sprach mit der Wand. Der Zauberer beobachtete ihn verwundert.

"Keine Bewegung!" befahl der Mann mit dem Metallobjekt - Rincewind vermutete, daß es sich dabei um ein Amulett handelte. Der Dunkelhäutige kauerte sich in der Ecke zusammen.

"Sie sind sehr mutig gewesen", wandte sich Amulethalter an Rincewind. "Wissen Sie das?"

"Was?"

"Fühlt sich Ihr Freund nicht wohl?"

"Freund?"

Rincewind blickte auf Zweiblum hinab, der noch immer friedlich schlummerte. Nun, das überraschte ihn nicht. Die eigentliche Überraschung bestand darin, daß Zweiblum jetzt andere Kleidung trug. Seltsame Kleidung. Seine Hose endete an den Knien, und über ihr spannte sich ein bunt gestreiftes Hemd. Auf dem Kopf ruhte ein komisch aussehender Strohhut, in dem eine Feder steckte.

Ein sonderbares Gefühl veranlaßte Rincewind, an sich selbst hinabzusehen. Seine Kleidung hatte sich ebenfalls verändert. Anstelle des bequemen alten Umhangs, die in diversen Notfällen rasches Handeln und recht hohe Fluchtgeschwindigkeiten zuließ, trug der Zauberer nun zwei Röhren an den Beinen. Hinzu kam eine Jacke aus dem gleichen grauen Stoff...

Er hörte die Sprache dieser Fremden nun zum erstenmal.

Sie klang unfein, umständlich und ein wenig nach Mittländisch - warum verstand er jedes Wort? Mal sehen, dachte Rincewind. Wir sind plötzlich in diesem Drachen materialisiert, nachdem, ich meine, wir sind plötzlich, wir sind, wir... Und dann fiel es ihm ein. Nach dem angenehmen Gespräch im Flughafen beschlossen sie, im Flugzeug nebeneinander zu sitzen. Er hatte dem Engländer Jack Twoflower versprochen, ihm Amerika zu zeigen. Ja, genau. Und dann fiel Jack in Ohnmacht, woraufhin ich es mit der Angst zu tun bekam. Ich habe die Pilotenkamel aufgesucht und den Flugzeugentführer überrascht. Natürlich.

Ganz klar. Lieber Himmel, was bedeutete "mittländisch"? Dr. Rjinswand rieb sich die Stirn. Er konnte jetzt einen ordentlichen Drink gebrauchen.

Wellen des Paradoxen rollten über das Meer der Kausalität.

Wer sich außerhalb der Gesamtheit des Multiversums befindet, sollte folgenden wichtigen Umstand berücksichtigen: Rincewind und Zweiblum waren tatsächlich erst vor kurzer Zeit in einem Flugzeug erschienen, doch in einer alternativen Realität hatten sie sich seit dem Start an Bord befunden. Mit anderen Worten: Einerseits hielten sie sich noch nicht lange in diesem besonderen dimensional Gefüge auf, aber andererseits hatten sie hier ihr ganzes Leben verbracht. An dieser Stelle gibt die normale Sprache auf, besucht die nächste Kneipe und gießt sich einen hinter die Binde.

Folgendes geschah: Mehrere Quintillionen Atome waren gerade materialisiert (eigentlich ist das Gegenteil der Fall - siehe unten), und zwar in einem Universum, wo es sie nicht geben durfte. Für gewöhnlich besteht das Ergebnis aus einer enormen Explosion, aber zum Glück sind Universen recht widerstandsfähig. Dieser spezielle Kosmos rettete sich, indem er sein Raum-Zeit-Kontinuum zu einem Punkt schickte, wo er die überschüssigen Atome problemlos aufnehmen konnte. Anschließend kehrte er rasch in jenen eher subjektiven Bereich des Seins zurück, den die Bewohner Gegenwart nennen. Natürlich veränderte sich dadurch die Geschichte - es hatte weniger Kriege und Dinosaurier gegeben -, aber im großen und ganzen verstrich der Zwischenfall unbemerkt.

Außerhalb dieses besonderen Universums machten sich die Folgen stärker bemerkbar. Außer Kontrolle geratene Konsequenzen tanzten über die Summe aller Dinge, was dazu führte, daß sich ganze Dimensionen zusammenkrümmten und Galaxien spurlos verschwanden.

Dr. Rjinswand - , Junggeselle, geboren in Schweden, aufgewachsen in New Jersey, Spezialist für Oxidationsprobleme nuklearer Reaktoren - ahnte nichts davon. Selbst wenn jemand in der Lage gewesen wäre, ihm alle Einzelheiten zu schildern: Bestimmt hätte er sie nicht geglaubt.

Jack Twoflower schien noch immer bewußtlos zu sein. Die Stewardess - sie hatte Rjinswand zu seinem Platz geführt, während die übrigen Passagiere applaudierten - beugte sich besorgt über ihn.

"Wir haben bereits den Zielflughafen verständigt", sagte sie zu Rjinswand. "Wenn wir landen, wartet ein Krankenwagen auf uns. Äh, in der Passagierliste steht, daß Sie Doktor sind ..."

"Ich weiß nicht, was ihm fehlt", erwiderte Rjinswand rasch. "Ich könnte ihm nur helfen, wenn er ein Magnox-Reaktor wäre. Hat er einen Schock erlitten?"

"Ich habe noch nie ..."

Die Stewardess unterbrach sich, als es im Heckbereich des Flugzeugs krachte. Einige Männer und Frauen schrieten. Ein plötzlicher Windstoß wehte Zeitschriften und Zeitungen umher.

Etwas kam durch den Gang. Ein rechteckiger großer Gegenstand aus Holz und mit Messingbeschlägen. Es bewegte sich auf Hunderten von kleinen Beinen. Wenn der Schein nicht trög, wenn es sich wirklich um eine Truhe handelte - von der Art, wie man sie in Piratenfilmen zeigte, voller Gold und Juwelen -, so öffnete sich nun den Deckel.

Ihr Inhalt bestand nicht etwa aus einem Schatz. Statt dessen bleckte die Kiste lange spitze Zähne, weiß wie Elfenbein, und sie leckte mit einer langen mahagonifarbenen Zunge.

Rjinswand fühlte sich von einem großen Gepäckstück bedroht.

Er klammerte sich an dem bewußtlosen Jack Twoflower fest, der ihm überhaupt nicht helfen konnte, und ein leises Wimmern kam ihm von den Lippen. Von ganzem Herzen wünschte er sich an einen anderen Ort...

Plötzliche Dunkelheit.

Gefolgt von einem grellen Blitz.

Das Verschwinden von mehreren Quintillionen Atomen aus einem Universum, in dem sie eigentlich gar nicht existieren durften, verursachte ein starkes Ungleichgewicht in der allgemeinen Gesamtstruktur des Seins, und der betreffende Kosmos versuchte sofort, die innere Balance wiederherzustellen - ein Vorgang, dem einige Subrealitäten zum Opfer fielen. Gewaltige Entladungen purer Magie erschütterten das Fundament des Multiversums, brodelten durch Risse, erreichten bis dahin friedliche Dimensionen, bewirkten Nova und Supernova, ließen Sterne

miteinander kollidieren, sorgten dafür, daß aufgescheuchte Wildgänse rückwärts flogen, und versenkten mythische Kontinente.

Einige Welten, so weit entfernt wie das Ende der Zeit, erlebten prachtvollere Sonnenuntergänge aus schimmerndem Oktarin, als hochenergetische magische Partikel durch die Atmosphäre rasten. Im Kometenhalo des berühmten Eissystems von Zeret starb ein adliger Komet im thaumaturgischen Schweif eines fürstlichen Asteroiden.

Rincewind merkte natürlich nichts davon, als er den noch immer ohnmächtigen Zweiblum festhielt und dem Meer der Scheibenwelt entgegenfiel, das einige hundert Meter weiter unten glänzte. Nicht einmal die Krämpfe und Zuckungen der Dimensionen konnten etwas an jenem ehernen Gesetz ändern, das die Erhaltung der Energie vorschrieb - Rjinswands kurze Reise in einem Flugzeug hatte ausgereicht, um ihn einige hundert Meilen horizontal und fast tausend Meter vertikal zu bewegen.

Das Wort >Flugzeug< entflammte in Rincewinds Bewußtsein und zerfiel zu Asche.

Befand sich dort unten ein Schiff?

Die kalten Fluten des Runden Meers schlossen sich um den Zauberer und saugten ihn in grüne Tiefe. Wenige Sekunden später platschte es noch einmal, als auch die Truhe ins Wasser fiel - an ihrer Seite zeigte sich ein Aufkleber mit der mächtigen Reise-Rune TWA.

Später benutzten sie die Kiste als Floß.

Nahe am Rand

Der Bau hatte viel Zeit in Anspruch genommen. Jetzt waren die Arbeiten fast beendet, und einige Sklaven hackten die letzten Tonreste des Mantels fort.

Andere Sklaven begannen eifrig damit, die metallenen Flanken mit Silbersand zu polieren, und dort entstand schon nach kurzer Zeit der lebendige seidene Glanz junger Bronze.

Das Gebilde war noch immer warm, obwohl es sich eine Woche lang in der Gußgrube abgekühlt hatte. Der Erzastronom von Krull winkte kurz, und daraufhin setzten die Träger den Thron im Schatten des Rumpfes ab.

Das Ding sieht aus wie ein Fisch, dachte er. Wie ein großer fliegender Fisch. Aus welchem Meer? "Prächtig und wundervoll", lobte er. "Ein wahres Kunstwerk."

"Das einen praktischen Zweck erfüllt", sagte der untersetzte Mann neben dem Thron. Der Erzastronom drehte langsam den Kopf und musterte ein ausdrucksloses Gesicht.

Keinem Gesicht fällt es besonders schwer, ausdruckslos zu wirken, wenn sich dort, wo eigentlich die Augen sein sollten, zwei goldene Kugeln befinden. Sie glühten beunruhigend.

"Einen praktischen Zweck, ja", bestätigte der Erzastronom und lächelte. "Und einen theoretischen noch dazu. Wie dem auch sei: Ich bin sicher, auf der ganzen Scheibenwelt gibt es keinen anderen Künstler und Handwerker, der so gute Arbeit zu leisten vermag, Goldauge. Habe ich recht?"

Der untersetzte Mann zögerte, und sein nackter Leib - er war natürlich nicht ganz nackt; immerhin trug er einen Gürtel mit Werkzeugen, einen Abakus am Handgelenk und sonnengebräunte Haut - versteifte sich, als er über die Bedeutung der Frage nachdachte. Die goldenen Augen schienen in eine andere Welt zu blicken.

"Die Antwort lautet sowohl ja als auch nein", erwiderte er schließlich und verletzte damit die übliche Etikette. Einige der weniger hochrangigen Astronomen hinter dem Thron schnitten finstere Mienen, doch der Erzastronom schien überhaupt nichts zu bemerken.

"Bitte erklär mir das!" bat er.

"Mir fehlen einige wichtige Fähigkeiten", entgegnete der Künstler und Handwerker. "Ich bin Goldauge Silberhand Daktylos. Ich habe die Stählernen Krieger geschaffen, die das Grab von Pitchiu bewachen. Ich habe die Lichtdämme vom Großen Nef entworfen. Ich habe den Palast der Sieben Wüsten gebaut. Und doch ..." Er hob die Hand und klopfte an eins seiner Augen, das leise klirrte. "Als ich das Golem-Heer für Pitchiu baute, überhäufte er mich mit Gold - und ließ mir dann die Augen ausstechen, damit kein anderes Werk meine Arbeit für ihn übertreffen kann."

"Klug, aber grausam", kommentierte der Erzastronom voller Mitgefühl.

"Ja, so lernte ich, die Beschaffenheit des Metalls zu hören und mit den Fingern zu sehen. Ich lernte, Erze mit Hilfe von Geschmack und Geruch zu unterscheiden. Ich schuf mir diese Augen, aber ich kann sie nicht dazu bringen, mir ein Bild der Umgebung zu zeigen.

Dann beauftragte man mich, den Palast der Sieben Wüsten zu bauen. Der Emir überhäufte mich mit Silber und ließ mir die rechte Hand abhacken, was mich nicht sonderlich überraschte."

Der Erzastronom nickte. "Ein ernstes Handikap in deinem Beruf."

"Mit einem Teil des Silbers und meinen unübertroffenen Kenntnissen in Hinsicht auf Hebel und allgemeine Mechanik stellte ich diese neue Hand her. Nun, ich komme damit zurecht. Nach dem Bau des ersten Lichtdamms mit einer Kapazität von fünfzigtausend Tageslichtstunden überhäufte mich der Stammesrat vom Großen Nef mit erlesener Seide - und schnitt mir dann die Kniesehnen durch, um mich an der Flucht zu hindern. Aus diesem Grund blieb mir nichts anderes übrig, als die Seide und ein wenig Bambus für die Konstruktion eines Flugapparats zu verwenden, mit dem ich vom höchsten Turm meines Gefängnisses startete."

"Was dich, auf Umwegen, nach Krull bringt", warf der Erzastronom ein. "Eins erscheint mir seltsam: Ein anderer Beruf - zum Beispiel der Anbau von Salat - wäre sicher weniger riskant als ein Tod auf Raten. Warum bleibst du bei deiner bisherigen Tätigkeit?"

Goldauge Daktylos hob die Schultern.

"Weil ich ein guter Künstler und Handwerker bin", antwortete er.

Der Erzastronom blickte an dem goldenen Fisch empor, der wie ein Gong in der Mittagssonne glänzte.

"So schön", murmelte er, "und einzigartig. Komm, Daktylos! Übrigens ... Welche Belohnung habe ich dir versprochen?"

"Du hast mich gebeten, einen Fisch zu konstruieren, der durch das Meer zwischen den Welten schwimmt", intonierte Goldauge. "Als Gegenleistung, äh ..."

"Ja? Mein Gedächtnis ist leider nicht mehr so gut wie früher." Der Erzastronom strich über die warme Bronze.

Goldauge schien nicht viel Hoffnung zu haben. "Du hast versprochen, mich freizulassen und darauf zu verzichten, mir Gliedmaßen abzuhacken. Ich verlange keinen Lohn in Form von Gold, Silber oder Seide."

"Ah, ja, jetzt erinnere ich mich wieder." Der alte Mann hob eine von blauen Adern durchzogene Hand und fügte hinzu: "Ich habe gelogen."

Es zischte leise, und Goldauge erzitterte kurz. Dann blickte er auf den Pfeil, der ihm aus der Brust ragte, und nickte enttäuscht. Ein Tropfen Blut kroch ihm aus dem Mundwinkel.

Es war völlig still auf dem Platz (abgesehen vom Summen einiger erwartungsvoller Fliegen), als Daktylos die silberne Hand hob und den Pfeil betastete.

Er stöhnte leise.

"Schlampige Arbeit", sagte er und fiel nach hinten.

Der Erzastronom stieß die Leiche mit der Stiefelspitze an und seufzte.

"Ich ordne hiermit eine kurze Trauerzeit an, wie sie einem meisterlichen Künstler und Handwerker gebührt", sagte er und beobachtete eine Schmeißfliege, die auf einem der beiden goldenen Augen landete und dort mehrere Sekunden lang umherkroch, bevor sie verwirrt fortflog. "Das erscheint mir lange genug", brummte er und forderte zwei Sklaven auf, den Leichnam fortzutragen.

"Sind die Chelonauten bereit?" fragte er.

Der Erste Startlotse eilte herbei.

"Ja, Euer Beliebtheit", meldete er.

"Werden die richtigen Gebete gesprochen?"

"In der Tat, Euer Beliebtheit."

"Wieviel Zeit bleibt uns noch bis zur Tür?"

"Bis zum Startfenster", berichtigte der Erste Startlotse respektvoll. "Drei Tage, Euer Beliebtheit. Dann ist Groß-A'Tuins Schwanz genau in der richtigen Position."

"Wir brauchen also nur noch geeignete Opfer zu finden", sagte der Erzastronom.

Der Erste Startlotse verneigte sich.

"Das Meer wird sie uns bringen", meinte er.

Der alte Mann lächelte. "Wie üblich."

"Wenn du doch nur navigieren könntest..." "Wenn du besser gesteuert hättest..."

Eine Welle rauschte übers Deck. Rincewind und Zweiblum sahen sich an. "Schöpf weiter!" riefen sie gleichzeitig und griffen nach den Eimern.

Nach einer Weile klang Zweiblums brummige Stimme aus der halb unter Wasser stehenden Kabine.

"Warum soll ich daran schuld sein?" fragte er und reichte einen weiteren Eimer hinauf. Rincewind kippte ihn über Bord.

"Du hattest Wache", erwiderte der Zauberer scharf.

"Denk daran, daß ich uns vor den Sklavenjägern gerettet habe", meinte Zweiblum.

"Ich bin lieber ein Sklave als tot." Rincewind richtete sich auf, blickte übers Meer und wirkte dabei ein wenig verwirrt.

Er unterschied sich von dem Rincewind, der vor etwa sechs Monaten aus der brennenden Stadt Ankh-Morpork entkommen war. Zum Beispiel hatte er mehr Narben; und er kannte nun viele andere Gegenden der Scheibenwelt. Ich bin im Mittland gewesen und habe dort die Bräuche vieler exotischer Völker kennengelernt, was mir einige zusätzliche Narben einbrachte, dachte er. Einige unvergeßliche Tage lang war ich auf dem Dehydrierten Ozean im Herzen jener unglaublich trockenen Wüste unterwegs, die man Großer Nef nennt. In einem kälteren und feuchteren Meer habe ich Berge aus Eis gesehen. Ich bin auf einem Drachen geritten, der allein durch Phantasie Gestalt bekam. Ich hätte fast den mächtigsten Zauberspruch der ganzen Scheibenwelt ausgesprochen. Ich...

Es gab eindeutig weniger Horizont, als es eigentlich der Fall sein sollte.

"Hmm?" machte Rincewind.

"Nichts ist schlimmer als Sklaverei", wiederholte Zweiblum. Überrascht hob er die Brauen, als der Zauberer den Eimer fortwarf und auf dem nassen Deck Platz nahm.

Sein Gesicht kam einer grauen Maske gleich.

"Hör mal", sagte Zweiblum verlegen, "es tut mir leid, daß ich uns auf ein Riff gesteuert habe. Aber dieses Boot will offenbar nicht sinken, und früher oder später finden wir Land. Die Strömung muß irgendwohin führen."

"Sieh dir den Horizont an", brachte Rincewind einsilbig hervor.

Zweiblum kniff die Augen zusammen.

"Scheint soweit in Ordnung zu sein", entgegnete er kurz darauf. "Zugegeben, offenbar ist er ein ganzes Stück näher gekommen, aber..."

"Der Randfall", sagte Rincewind. "Wir werden über den Rand der Welt getragen."

Stille folgte, nur unterbrochen von beständigem Plätschern, als sich das langsam sinkende Schiff langsam in der Strömung drehte. Sie war bereits recht stark geworden.

"Das ist vermutlich der Grund für die Sache mit dem Riff", fügte Rincewind hinzu. "In der vergangenen Nacht sind wir vom Kurs abgekommen."

"Möchtest du etwas zu essen?" fragte Zweiblum. Er kramte in einem Bündel, das er an der Reling festgebunden hatte, damit es nicht naß wurde.

"Verstehst du denn nicht?" entfuhr es Rincewind. "Wir treiben über den Rand, verdammt!"

"Können wir etwas dagegen unternehmen?"

"Nein!"

"Dann hat es keinen Sinn, in Panik zu geraten", sagte Zweiblum ruhig.

"Ich wußte, daß es besser gewesen wäre, nicht so weit randwärts zu segeln", beklagte sich Rincewind beim Himmel.

"Ich wünschte ..."

"Ich wünschte, ich hätte jetzt meinen Ikonographen", unterbrach Zweiblum den Zauberer. "Aber der Bildkasten befindet sich auf dem Schiff der Sklavenjäger, ebenso wie die Truhe und ..."

"Dort, wohin wir jetzt unterwegs sind, brauchst du die Truhe nicht mehr", hielt ihm Rincewind entgegen. Er ließ die Schultern hängen und beobachtete einen fernen Wal, der durch Leichtsinn oder Unachtsamkeit in die randbärtige Strömung geraten war und nun dagegen ankämpfte.

Ein weiße Linie zeichnete sich am nahen Horizont ab, und der Zauberer glaubte, ein dumpfes Donnern zu hören.

"Was geschieht, wenn ein Schiff den Randfall hinabstürzt?" erkundigte sich Zweiblum.

"Wer weiß?"

"Nun, vielleicht segeln wir einfach weiter durchs All, bis wir eine andere Welt erreichen." Der Tourist sah verträumt in die Feme. "Das gefiele mir."

Rincewind schnaubte leise.

Die Sonne stieg höher, und hier am Rand war sie beträchtlich größer. Die beiden Männer standen mit dem Rücken am Mast, und jeder hing seinen eigenen Gedanken nach. Ab und zu griff

einer von ihnen nach dem Eimer und schöpfte ein wenig Wasser, obgleich das unter diesen besonderen Umständen kaum mehr Sinn hatte.

Im und auf dem Meer schien allmählich der Platz knapp zu werden. Rincewind bemerkte mehrere große Baumstämme, die einige Meter entfernt dahintrieben, und dicht unter der Oberfläche beobachtete er Fische aller Art. Das überraschte ihn nicht. Die Strömung war sicher voller Nahrung, herbeigespült von den Kontinenten der mittwärtigen Regionen. Er fragte sich, wie es sein mochte, die ganze Zeit über schwimmen zu müssen, um am gleichen Ort zu verweilen. Mit meinem Leben ist es ähnlich, dachte der Zauberer betrübt. Er sah einen kleinen grünen Frosch, der verzweifelt gegen die starke Strömung schwamm. Zu Zweiblums großer Überraschung griff Rincewind nach einem Paddel und streckte es der kleinen Amphibie entgegen, die dankbar darauf Platz nahm. Wenige Sekunden später durchstieß ein hungriges Maul die Wasseroberfläche und schnappte nach dem verschwundenen Leckerbissen.

Der Frosch hockte auf Rincewinds Hand, blickte zu ihm auf und biß den Zauberer nachdenklich in den Daumen.

Zweiblum lachte leise. Rincewind achtete nicht auf ihn und schob den Frosch in eine Tasche seines Umhangs.

"Sehr menschlich von dir", meinte der Tourist. "Aber in einer Stunde spielt das alles keine Rolle mehr."

"Trotzdem", erwiderte Rincewind unbestimmt und schöpfte Wasser. Gischt sprühte, und die Strömung wurde so stark, daß hohe Wellen entstanden. Darüber hinaus schien es unnatürlich warm zu sein. Goldfarbener Dunst wogte über dem Meer.

Das Donnern klang jetzt nicht mehr ganz so dumpf.

Hundert Meter entfernt tauchte der größte Tintenfisch auf, den Rincewind jemals gesehen hatte, schlug wild mit den Tentakeln und versank wieder in den reißenden Fluten. Ein anderes Wesen, groß und glücklicherweise nicht genau zu erkennen, heulte im Hitzenebel. Eine ganze Schwadron aus fliegenden Fischen stieg in einer Wolke aus kleinen Tropfen auf, die in allen Regenbogenfarben schillerten, legte einige Meter zurück, fiel ins Wasser und wurde von einem Strudel fortgerissen.

Das Ende der Welt rückte näher. Rincewind ließ den Eimer fallen und hielt sich am Mast fest, als die grollende Stimme des Randfalls alles andere übertönte.

"Das muß ich mir ansehen", sagte Zweiblum. Er kroch, schwamm und fiel zum Bug.

Etwas Hartes und Unnachgiebiges prallte an den Rumpf, der sich daraufhin um neunzig Grad drehte und mit der Seite am unsichtbaren Hindernis verharrte. Kalter Meeresschaum strömte übers Deck, und einige Sekunden lang bestand Rincewinds Universum nur noch aus brodelndem grünen Wasser. Als er zu schreien versuchte, gewann die Meereswelt den purpurnen Ton der Bewußtlosigkeit - der Zauberer war am Ertrinken.

Er erwachte mit brennender Flüssigkeit im Mund und schluckte. Heißer Schmerz vertrieb die Dunkelheit der Ohnmacht.

Die Planken des Bootes preßten sich ihm an den Rücken, und Zweiblum sah besorgt auf ihn herab. Rincewind stöhnte und setzte sich auf.

Das war ein Fehler. Nur knapp zwei Meter trennten ihn vom Rand der Welt.

Jenseits davon, dort, wo der endlose Randfall begann, befand sich etwas durch und durch Magisches.

Fitwa siebzig Meilen entfernt, weit außerhalb des Einflußbereichs der Randströmung, trieb eine Dau ziellos durchs samtene Zwielflicht. Über ihr flatterten die roten Segel eines freischaffenden Sklavenschiffes. Die Besatzung (beziehungsweise der Rest davon) stand auf dem Vorderdeck und leistete einigen Männern Gesellschaft, die fieberhaft an einem Floß arbeiteten.

Der untersetzte Kapitän - er trug Ellbogenturbane, typisch für einen Stammesangehörigen aus dem Großen Nef - war ein weitgereister Mann, der viele seltsame Völker und sonderbare Dinge gesehen hatte, um sie anschließend entweder zu versklaven oder zu stehlen. Seine berufliche Laufbahn begann als Matrose auf dem Dehydrierten Ozean im Herzen einer besonders trockenen

Wüste. (Auf der Scheibenwelt gibt es für Wasser einen ungewöhnlichen vierten Aggregatzustand, verursacht von außerordentlicher Hitze und den Auswirkungen oktarinen Lichts. Dadurch kommt es zu einer dehydrierenden Wirkung, die silbrig glänzenden, frei schwebenden Sand zurückläßt, durch den ein speziell geformter Schiffsrumpf gleiten kann. Der Dehydrierte Ozean ist ein merkwürdiger Ort, aber die Fische darin sind noch viel eigentümlicher.) Der Kapitän hatte noch nie zuvor echte Furcht empfunden. Jetzt war er regelrecht entsetzt.

"Ich höre nichts", wandte er sich leise an den Ersten Maat.

Der Maat starrte durchs Halbdunkel.

"Vielleicht ist es über Bord gefallen", erwiderte er hoffnungsvoll. Die Antwort bestand aus einem wütenden Pochen auf dem Deck, gefolgt von einem lauten Krachen.

Holz splitterte. Die Besatzungsmitglieder drängten sich besorgt aneinander, hielten Äxte und Fackeln bereit.

Selbst wenn das Ungeheuer jetzt herangestürmt wäre - wahrscheinlich hätten sie gar nicht den Mut aufgebracht, ihre Waffen einzusetzen. Bevor seine grauenhafte Natur klar wurde, waren mehrere Männer so dumm gewesen, es mit Beilen anzugreifen. Daraufhin stellte es die Suche im Schiff ein und konzentrierte sich darauf, die Seeleute entweder über Bord zu jagen oder zu - fressen? Der Kapitän wußte es nicht genau. Das Ding sah wie eine gewöhnliche Truhe aus. Sie mochte ein wenig größer sein als normale Truhen, aber allein dieser Umstand weckte noch keinen Argwohn. Manchmal enthielt sie nur alte Socken, frische Wäsche und Gepäckstücke, aber wenn sich bei anderen Gelegenheiten der Deckel hob, so sah man ... Der Kapitän versuchte nicht daran zu denken. Er ahnte, daß die im Meer ertrunkenen Männer besser dran waren als jene anderen, die eine direkte und unmittelbare Begegnung mit der Kiste erlebt hatten. Er trachtete danach, diese Gedanken zu verdrängen, und erinnerte sich an Zähne wie weiße Grabsteine, an eine Zunge, so rot wie Mahagoni...

Er bemühte sich, seine Aufmerksamkeit auf etwas anderes zu richten. Es gelang ihm nicht ganz.

Eins stand fest: Nie wieder würde er undankbare Ertrinkende unter geheimnisvollen Umständen aus dem Ozean fischen. Sklaverei war doch besser als Haie, oder? Die Geretteten flohen, und als einige Matrosen die Truhe untersuchten... Wie kam es überhaupt, daß zwei Männer mitten im Meer auf einer Kiste hockten? Ja, und dann biß die Truhe ... Erneut versuchte der Kapitän, nicht daran zu denken, und gleichzeitig fragte er sich: Was geschieht, wenn das verdammte Ding merkt, daß sich sein Eigentümer nicht mehr an Bord befindet? "Das Floß ist fertig, Herr", sagte der Erste Maat.

"Ins Wasser damit!" rief der Kapitän. Und: "Verlaßt das Schiff! Steckt es in Brand!"

Bestimmt gelang es ihm früher oder später, ein anderes Schiff zu bekommen, philosophierte er. Die Alternative ...

Man mußte lange in dem Paradies warten, das die Mullahs in Aussicht stellten, bevor einem ein zweites Leben gewährt wurde. Soll die magische Kiste Hummer fressen.

Manche Piraten errangen Unsterblichkeit, indem sie große Taten vollbrachten oder besonders grausam und tollkühn waren. Andere erreichten das Ziel der Unsterblichkeit, indem sie Schätze anhäuften. Doch der Kapitän hatte schon vor langer Zeit beschlossen, daß er unsterblich werden wollte, indem er nicht starb.

"Lieber Himmel, was ist das denn?" fragte Rincewind.

"Sieht toll aus", erwiderte Zweiblum entzückt.

"Zuerst möchte ich wissen, worum es sich handelt", brummte der Zauberer.

"Der Randbogen", erklang eine Stimme dicht hinter seinem linken Ohr. "Und du kannst von Glück sagen, daß du ihn siehst. Zumindest von oben."

Kalter, nach Fischen riechender Atem begleitete die Stimme. Rincewind saß völlig reglos.

"Zweiblum?" brachte er schließlich hervor.

"Ja?"

"Wenn ich mich umdrehe ... Was sehe ich dann?"

"Er heißt Tethis und hat sich als Troll des Meeres vorgestellt", erklärte der Tourist. "Dies ist sein Boot. Er hat uns gerettet. Bist du jetzt bereit, dich umzudrehen?"

"Ah, noch nicht ganz", entgegnete Rincewind mit erzwungener Ruhe. "Übrigens: Warum fallen wir nicht über den Rand?"

"Weil euer Boot an den Umzaun gestoßen ist", ertönte erneut die Stimme hinter Rincewind. Sie weckte Vorstellungen von dunklen Meeresschluchten und Schreckenswesen, die in Korallenriffen lauerten.

"An den Umzaun?" wiederholte er.

"Ja", bestätigte der Troll, "er erstreckt sich am Rand der Welt." Rincewind glaubte, jetzt nicht mehr nur das Donnern des Wasserfalls zu hören, sondern auch das Plätschern von Rüdern. Er hoffte jedenfalls, daß dieses Geräusch von Rüdern stammte.

"Oh, du meinst den Umkreis", sagte der Zauberer. "Der Umkreis befindet sich immer am Rand von Dingen."

"Das gilt auch für den Umzaun", stellte der Troll fest.

"Er meint das hier." Zweiblum deutete nach unten.

Rincewind starrte in die entsprechende Richtung, und Furcht zitterte in ihm, als er überlegte, was sich seinen Blicken darbieten mochte ...

Mittwärts spannte sich ein Seil dicht über dem weißen Wasser. Das Boot war so daran vertäut, daß es trotzdem beweglich blieb - ein Wunder, das mit Hilfe eines komplizierten Systems aus Schlaufen, Holzrädern und kleinen Flaschenzügen bewerkstelligt wurde. Diese Vorrichtung bewahrte das Boot davor, der Strömung nachzugeben und ein Opfer des Wasserfalls zu werden. Sie löste ein Rätsel - aber was hielt das Seil? Rincewind spähte daran entlang und bemerkte einen dicken Holzpfosten, der einige Meter weiter vorn aus dem Wasser ragte. Das Boot näherte sich ihm; die kleinen Räder klackten durch eine Rille und setzten ihren Weg dann fort.

Dem Zauberer fielen auch kleinere Seile auf, die in Abständen von jeweils einem Meter am Haupttau hinabgingen.

Er wandte sich an Zweiblum.

"Ich sehe, was es ist", sagte er. "Aber was ist es?"

Zweiblum hob die Schultern. "Dort vorn steht mein Haus", verkündete der Meerestroll hinter Rincewind. "Dort können wir uns in aller Ruhe unterhalten. Jetzt muß ich rudern."

Um einen Blick nach vorn zu werfen, wäre Rincewind nichts anderes übriggeblieben, als sich umzudrehen - und dann hätte er auch den Troll gesehen. Um das zu vermeiden, beobachtete er den Randbogen.

Er wölbte sich durch den Dunst hinter dem Rand und erschien nur morgens und abends, wenn das Licht der Orbitalen Sonne an dem gewaltigen Leib der Schildkröte Groß-A'Tuin vorbeiglänzte und das magische Kraftfeld der Scheibenwelt genau im richtigen Winkel traf.

Ein doppelter Regenbogen schimmerte. Dicht über dem Randfall leuchteten die sieben geringeren Farben und flackerten in der Gischt des sterbenden Ozeans.

Sie waren blaß und unscheinbar, wenn man sie mit dem zweiten Band hinter ihnen verglich, das sich nicht dazu herabließ, im gleichen Spektrum zu glühen.

Es handelte sich um die Königsfarbe, von der alle anderen Farben nur unbedeutende verwaschende Reflexionen sind:

Oktarin, die Farbe der Magie, das Pigment der Phantasie. Sie lebte, schillerte und vibrierte, und ihr Erscheinen wies in aller Deutlichkeit darauf hin, daß banale Materie sich der Macht des magischen Bewußtseins unterordnen mußte. Sie stellte die Kraft der Zauberei dar.

Rincewind fand, daß sie wie grünliches Purpur aussah.

Nach einer Weile offenbarte sich ein Fleck in den brodelnden Fluten als kleine Insel oder Felsen, der direkt am Rand der Welt aufragte, dort, wo der endlose Wasserfall begann. Darauf hatte jemand eine Hütte aus Treibholz gebaut, und Rincewind beobachtete, daß sich das oberste Seil an einigen Eisenstangen fortsetzte und durch ein rundes Fenster in der Hütte verschwand. Später erfuhr er den Grund dafür: Einige kleine am Tau befestigte Bronzeglocken wiesen den Troll auf Bergungsgut in dem Bereich des Umzauns hin, für den er zuständig war.

An der mittwärtigen Seite der Insel gab es eine schwimmende Umzäunung. Sie enthielt den einen oder anderen Schiffsrumpf und ziemlich viel Treibholz in Form von Planken, Balken und Baumstümpfen, aus denen hier und dort Blätter sprossen. So nahe am Rand der Scheibenwelt war das magische Kraftfeld derart stark, daß eine dunstige Korona alle Gegenstände umhüllte. Pure Illusion entlud sich spontan.

Das Boot knarrte leise, als es an eine Treibholzmole stieß.

Dadurch schloß sich ein magischer Stromkreis, und Rincewind spürte eine gewaltige okkulte Aura - sie erschien ihm ölig, schmeckte bläulich und roch nach Blech. Um ihn herum regnete reine, ungeformte Magie auf die Welt herab.

Der Zauberer und Zweiblum traten auf den Steg, und zum erstenmal sah Rincewind den Troll.

Das Wesen wirkte nicht annähernd so schrecklich, wie er zunächst vermutet hatte.

Hmm, sagte seine Vorstellungskraft schließlich.

Der Troll war keineswegs entsetzlich. Anstelle eines halb verfaulten, mit zahllosen Tentakeln ausgestatteten Ungeheuers erblickte Rincewind einen gedrungenen, nicht besonders häßlichen alten Mann, der in einer Stadt kaum Aufsehen erregt hätte. Vorausgesetzt, die Stadtbewohner waren daran gewöhnt, alten Männern zu begegnen, die größtenteils aus Wasser bestanden. In diesem Fall schien der Ozean Leben geschaffen zu haben, ohne sich mit der langwierigen und anstrengenden Evolution aufzuhalten: Er hatte einfach einem Teil von I sich die Form eines Zweifüßers gegeben und ihn an I Land geschickt, wo er sich mit einem leisen Gluckern"! bewegte. Der durchsichtige Troll war angenehm blau, und Rincewind beobachtete, wie ihm einige Silberfische über die Brust schwammen.

"Es ist unhöflich, jemanden anzustarren", sagte der Troll.

Als er sprach, glitzerte ihm wellenkammartiger Schaum auf den Lippen. Dann schloß er den Mund wieder, und Rincewind dachte dabei an Wasser, das über einen Stein schwappt.

"Tatsächlich?" erwiderte der Zauberer. "Warum?" Wie hält er sich zusammen? dachte er verwundert. Warum fließt er nicht einfach auseinander?

"Wenn ihr mir jetzt zu meinem Haus folgt...", sagte der Troll würdevoll. "Dort gebe ich euch neue Kleidung und etwas zu essen." Er schritt davon, ohne sich umzudrehen und festzustellen, ob ihm die beiden Männer folgten. Wohin sollten sie auch gehen? Es wurde dunkel, und kühler Wind kam auf. Der kurzlebige Randbogen verblaßte bereits, und der Nebel über dem Wasserfall lichtete sich.

"Komm!" Rincewind ergriff Zweiblum am Ellbogen, doch der Tourist rührte sich nicht von der Stelle.

"Komm!" wiederholte der Zauberer.

"Wenn es ganz dunkel ist...", begann Zweiblum und blickte zu den Wolken hinauf. "Glaubst du, daß wir dann tief unten die Weltenschildkröte Groß-A'Tuin sehen können?"

"Hoffentlich nicht", entgegnete Rincewind. "Das meine ich ernst. Können wir jetzt gehen?"

Widerstrebend folgte ihm Zweiblum in die Hütte. Der Troll hatte zwei Öllampen angezündet und saß in einem Schaukelstuhl. Als Rincewind und der Tourist hereinkamen, stand er auf, nahm eine große Karaffe und füllte zwei Becher mit grüner Flüssigkeit. Im matten Licht schien er zu phosphoreszieren, wie warme Meere in lauen Sommernächten. Eine weitere Einzelheit seines Erscheinungsbilds gab dem langsam erwachenden Entsetzen des Zauberers einen Stoß in die Rippen: Der Troll schien etwas größer geworden zu sein.

Die Einrichtung des Zimmers bestand überwiegend aus Kisten.

"Äh", sagte Rincewind. "Hübsches Plätzchen. Nicht übel." Er benutzte ein Wort, das er von Zweiblum gelernt hatte: "Idyllisch."

Dann griff er nach einem der beiden Becher und betrachtete die grüne Flüssigkeit darin. Hoffentlich ist sie trinkbar, dachte er. Ich bin nämlich fest entschlossen, sie zu trinken. Der Zauberer schluckte.

Der Geschmack erinnerte ihn an das Zeug, das ihm Zweiblum im Boot eingeflößt hatte, aber da er zu jenem Zeitpunkt mit dringenderen Angelegenheiten beschäftigt gewesen war, bekamen Zunge und Gaumen erst jetzt Gelegenheit, die Mysterien dieses neuen Aromas zu erforschen.

Rincewinds Mundwinkel zuckten. Er wimmerte leise. Das eine Bein zuckte plötzlich hoch und traf ihn an der Brust.

Schmerzerfüllt verzog er das Gesicht.

Zweiblum drehte nachdenklich den Becher, hob ihn dann an die Lippen und trank noch einen zweiten Schluck.

"Ghlen Livid", sagte er im Tonfall eines Kenners. "Ein Getränk aus fermentierten Vulnüssen, das man in meiner Heimat kaltdestilliert. Eine gewisse rauchige Qualität..."

Pikant. Von den westlichen Plantagen der, äh, Rehighreed-Provinz? Und vermutlich die Ernte des nächsten Jahres, wie ich aufgrund der Farbe annehme. Darf ich fragen, wie du dazu gekommen bist?"

(Die Flora der Scheibenwelt läßt sich in verschiedene Kategorien einteilen. Die sogenannten einjährigen Pflanzen werden in diesem Jahr gesät und gedeihen später im gleichen Jahr. Die zweijährigen sät man jetzt, damit sie im nächsten Jahr heranwachsen. Hinzu kommen die multijährigen Spezies: Sie sät man in diesem Jahr, damit sie irgendwann keimen. Darüber hinaus gibt es die besondere Gattung der rückjährigen beziehungsweise reannuellen Pflanzen. Aufgrund einer besonderen vierdimensionalen Krümmung in ihren Genen sind sie imstande, jetzt gesät zu werden, um im vergangenen Jahr Früchte zu tragen. Die Vulnuß war in diesem Zusammenhang besonders außergewöhnlich, denn sie, konnte bis zu acht Jahre vor ihrer Saat blühen. Wein aus Vulnüssen ermöglichte es gewissen Trinkern angeblich, in eine Zukunft zu sehen, die vom Standpunkt der Nuß aus betrachtet längst zur Vergangenheit gehörte. Seltsam, aber wahr.)

"Ständig geraten viele Dinge in den Umzaun", erklärte der Troll gnonüsch und ließ seinen Stuhl sanft schaukeln. "Meine Aufgabe ist es, das Treibgut zu bergen. Planken. Schiffe. Fässer mit Wein. Stoffballen. Und so weiter."

Hinter Rincewinds Stirn strahlte das Licht des Verstehens.

"Der Umzaun ist kein Zaun, sondern ein Netz, stimmt's? Am Rand der Scheibenwelt spannt sich ein Netz."

Der Troll nickte. Kleine Wellen rollten ihm über die Brust.

Rincewind blickte nach draußen in die fluoreszierende Dunkelheit und grinste breit.

"Natürlich!" entfuhr es ihm. Und: "Erstaunlich! Man treibt Pfähle in den Grund oder verankert sie an Riffen, und anschließend... Meine Güte, das Netz muß sehr fest sein!"

"Das ist es auch", betonte Tethis.

"Es könnte sich mehrere Meilen weit erstrecken, wenn man genug Felsen und - Dinge findet", überlegte der Zauberer laut.

"Seine Länge beträgt zehntausend Meilen. Ich kontrolliere nur diesen kleinen Bereich."

"Zehntausend Meilen? Ein Drittel des Umfangs der Scheibenwelt?"

Erneut nickte der Troll, und dabei erklang ein leises Plätschern. Während Rincewind und Zweiblum grünen Wein tranken, erzählte Tethis vom Umzaun und der Mühe, ihn zu bauen. Er berichtete vom uralten und weisen Königreich Krull, das den Umzaun vor einigen Jahrhunderten konstruiert hatte, von den sieben Flotten, die ständig an ihm entlangsegelten, um ihn in Ordnung zu halten und das Bergungsgut in die Heimat zu bringen. Krull... Ein Land, das von klugen Gelehrten regiert wurde, von Philosophen und Forschern, die nach Wissen strebten. Ständig versuchten sie, über alle sonderbaren Dinge des wundervoll komplexen Universums Aufschluß zu gewinnen, was sie natürlich nicht daran hinderte, aus dem Umzaun gerettete schiffbrüchige Seeleute zu versklaven und ihnen die Zunge herauszuschneiden.

An dieser Stelle beantwortete Tethis einige Zwischenfragen seiner beiden Zuhörer und wies dann darauf hin, wie sinnlos Fluchtversuche seien. Um eine der anderen dreihundertachtzig Inseln zwischen diesem Eiland und Krull zu erreichen, benötigte man ein Boot, und nur ein Selbstmörder

wäre bereit gewesen, über den Rand zu springen. Außerdem ließ Tethis keinen Zweifel daran, daß erzwungenes Schweigen dem Tod in jedem Fall vorzuziehen sei.

Stille folgte diesen Ausführungen, und durch das von der Nacht gedämpfte Donnern des Randfalls bekam sie noch mehr Gewicht.

Dann knarrte wieder der Schaukelstuhl des Trolls.

Während seines Monologs schien er noch mehr gewachsen zu sein.

"Natürlich ist das alles nicht persönlich gemeint", fügte er hinzu. "Ich bin ebenfalls ein Sklave. Wenn ihr mich zu überwältigen versucht, muß ich euch leider töten, aber daran fände ich keinen Gefallen."

Rincewind betrachtete die glänzenden Fäuste im Schoß des Trolls. Wahrscheinlich konnten sie mit der unbarmherzigen Wucht eines Tsunamis zuschlagen.

"Du verstehst nicht ganz", sagte Zweiblum. "Ich bin Bürger des Goldenen Reiches. Krull möchte sich bestimmt nicht den Unwillen des Kaisers zuziehen."

"Wie soll der Kaiser davon erfahren?" hielt ihm der Troll entgegen. "Glaubst du vielleicht, du bist der einzige Mann aus dem Reich, der in den Umzaun geriet?"

"Ich will kein Sklave sein!" rief Rincewind. "Eher... eher springe ich über den Rand!" Er war überrascht vom Klang seiner Stimme.

"Ach, tatsächlich?" erwiderte Tethis. Der Schaukelstuhl flog plötzlich zur Wand, und ein blauer Arm schlang sich um die Taille des Zauberers. Einige Sekunden später trug der Troll Rincewind nach draußen.

Er blieb erst am randwärtigen Ufer der Insel stehen.

Rincewind zappelte.

"Hör auf damit, wenn du nicht über den Rand fallen willst", gluckerte der Troll. "Ich halte dich fest, oder? Sieh dir das an!"

Rincewind hob vorsichtig die Lider.

Er sah eine samtsschwarze Nacht, in der dunstumhüllte Sterne friedlich glänzten. Doch eine unwiderstehliche Faszination lockte seinen Blick nach unten.

Es war Mitternacht auf der Scheibenwelt, und das bedeutete: Die Sonne befand sich tief unten, glühte nun unter dem gewaltigen eisbedeckten Brustbein Groß-A'Tuins.

Rincewind versuchte, sich auf die Stiefelspitzen zu konzentrieren, die einige Zentimeter weit über den Felssims hinausragten, doch dann streifte sein Blick die Fesseln der Panik ab.

Rechts und links strömten die Fluten des Runden Meers über den Rand und formten zwei glitzernde Vorhänge aus Wasser, die sich in der Tiefe vereinten. Hundert Meter weiter unten sah Rincewind den größten Lachs seines Lebens: Mit einem letzten hoffnungslosen Sprung bemühte sich der Fisch, nach oben zurückzukehren. Dann fiel er und drehte sich im goldenen Unterweltlicht um die eigene Achse.

Riesige Schatten wuchsen aus jenem Licht, wie Säulen, die das Dach des Universums trugen. Hunderte von Meilen unter der Scheibenwelt bemerkte der Zauberer einen Schatten, eine undeutliche Gestalt...

Rincewind hatte manchmal die Wolken betrachtet und plötzlich seltsame Muster in ihnen erkannt. Jetzt erlebte er ein ähnliches Phänomen. Die Perspektive verschob sich plötzlich und gewann einen ganz neuen, erschreckenden Aspekt. Der Zauberer sah jetzt den Kopf eines Elefanten, so groß wie einen mittleren Kontinent. Ein mächtiger Stoßzahn ragte wie ein Berg durchs goldene Licht und projizierte einen breiten Schatten zu den Sternen. Der Schädel war ein wenig zur Seite geneigt, und ein immenses rubinrotes Auge wirkte wie ein roter Superriese, dem es gelang, auch mittags zu leuchten.

Unter dem Elefanten ...

Rincewind schluckte und trachtete danach, seine Vorstellungskraft im Zaum zu halten.

Unter dem Elefanten glänzte nur die ferne Sonne. Doch daneben zeichnete sich etwas ab, das trotz stadtgroßer Schuppen, pockennarbiger Krater und einer zerklüfteten mondartigen Landschaft der Paddelfuß einer Schildkröte sein mußte.

"Soll ich dich loslassen?" fragte der Troll.

"Gnarrgh", erwiderte Rincewind und versuchte, sich in leerer Luft nach hinten zu ziehen.

"Seit fünf Jahren lebe ich hier am Rand, und bisher habe ich nicht den Mut gefunden, in die Tiefe zu springen", donnerte Tethis. "Wenn ich dich richtig beurteile, hast du ebenfalls nicht genug Mumm dazu." Er trat zurück und ließ Rincewind zu Boden sinken.

Zweiblum schlenderte zum Rand und spähte darüber hinweg.

"Phantastisch!" entfuhr es ihm. "Wenn ich doch nur meinen Bildkasten hätte ... Was gibt es sonst noch? Ich meine: Wenn man springt - was sieht man dann?"

Tethis setzte sich auf einen Felsvorsprung. Hoch über der Scheibenwelt kroch der Mond hinter einer Wolke hervor, und sein bleicher Glanz verlieh dem Troll die Tönung von Eis.

"Vielleicht befindet sich meine Heimat dort unten", sagte er langsam. "Jenseits eurer albernen Elefanten und der lächerlichen Schildkröte. Eine wahre Welt. Manchmal komme ich hierher und halte Ausschau, aber aus irgendeinem Grund kann ich mich nicht zu jenem letzten und entscheidenden Schritt durchringen ... Eine wirkliche Welt, mit einem wirklichen Volk. Irgendwo dort unten habe ich Frau und Kinder..." Tethis unterbrach sich und schniefte leise. "Man erfährt schon bald, aus welchem Stoff man gemacht ist - hier am Rand."

"Bitte erinnere mich nicht dauernd daran", stöhnte Rincewind. Er drehte sich zur Seite und sah Zweiblum, der unbekümmert an der Kante stand. "Gnah", fügte er hinzu und versuchte sich in den Fels zu graben.

"Dort unten gibt es eine andere Welt?" vergewisserte sich Zweiblum, beugte sich vor und starrte in die Tiefe. "Wo?"

Der Troll winkte unsicher. "Irgendwo", antwortete er.

"Mehr weiß ich nicht. Es ist eine recht kleine Welt, zum größten Teil blau."

"Und warum bist du hier?" erkundigte sich Zweiblum.

"Ist das nicht offensichtlich?" brummte Tethis. "Ich bin über den Rand gefallen!"

Er erzählte von seiner Heimat Bathys, irgendwo zwischen den Sternen. Auf der Scheibenwelt des Trolls hatte das Meeresvolk in drei großen Ozeanen blühende Zivilisationen geschaffen. Tethis war Fleischsammler gewesen, ein Angehöriger jener Kaste, die sich ihren Lebensunterhalt auf gefährliche Weise verdiente: Mit großen Landseglern wagten sich er und seine Gefährten weit auf die sturmumtosten Kontinente und jagten Schwärme aus Rotwild und Büffeln.

Sein Segler geriet in einen Orkan, kam dadurch vom Kurs ab und wurde in unerforschte Regionen getrieben. Die übrigen Besatzungsmitglieder brachen mit dem kleinen Ruderwagen auf, um einen fernen See zu erreichen, doch Kapitän Tethis beschloß, bei seinem Schiff zu bleiben. Die Böen trieben es über den felsigen Rand der Welt und zerschmetterten es dabei zu Feuerholz.

"Zuerst fiel ich", sagte Tethis. "Aber das Fallen ist gar nicht so schlimm, wißt ihr. Nur das Aufprallen tut weh, und unter mir erstreckte sich Leere. Während ich fiel, beobachtete ich, wie meine Heimatwelt über mir immer kleiner wurde und schließlich zwischen den Sternen verschwand."

"Was geschah dann?" fragte Zweiblum aufgeregt und blickte ins dunstige Universum.

"Ich bin in der Kälte zu Eis erstarrt", erwiderte Tethis schlicht. "Zum Glück kann mein Volk so etwas überleben."

Gelegentlich taute ich in der Nähe von anderen Welten auf.

Einmal sah ich eine, die von einem Ring aus hohen Bergen umschlossen wurde und sich als riesiger zusammengerollter Drache erwies, von Schnee und Gletschern bedeckt. Er hielt den eigenen Schwanz im Maul. Bis auf einige Dutzend Meilen kam ich heran, schoß wie ein Komet über die Landschaft und verschwand wieder. Als ich das nächste Mal erwachte, raste mir eure Welt wie eine vom Schöpfer geworfene Torte entgegen, und ich fiel ins Meer, nicht weit vom Umzaun entfernt. Wesen aller Art wurden von der Strömung zum Netz getrieben, und da man damals nach Sklaven für diese Überwachungsstationen suchte, kam ich schließlich hierher." Der Troll legte eine kurze Pause ein und musterte Rincewind. "An jedem Abend stehe ich hier und sehe nach unten. Aber ich springe nie. Es ist schwer, mutig zu sein - hier am Rand!"

Der Zauberer kroch entschlossen auf die Hütte zu. Er stieß einen gedämpften Schrei aus, als ihn Tethis behutsam packte und auf die Beine stellte.

"Faszinierend", murmelte Zweiblum und beugte sich noch weiter vor. "Dort draußen gibt es andere Welten?"

"Ziemlich viele, soweit ich weiß", entgegnete der Troll.

"Man müßte doch etwas erfinden können", sagte der Tourist nachdenklich. "Ich weiß nicht... Ein Ding, in dem man vor der Kälte geschützt ist. Eine Art Schiff, das es den Reisenden erlaubt, über den Rand zu segeln und ferne Welten zu erreichen. Ich frage mich ..."

"Denk nicht einmal darüber nach!" ächzte Rincewind.

"Sprich nicht mehr darüber, verstanden?"

"So reden alle in Krull", sagte Tethis. "Zumindest jene Leute, die ihre Zungen behalten haben."

"Bist du wach?"

Zweiblum schnarchte weiter. Rincewind stieß ihn nicht besonders sanft an.

"Ich habe gefragt, ob du wach bist", zischte der Zauberer.

"Scrdfngh..."

"Wir müssen hier weg, bevor die Bergungsflotte eintrifft!"

Das Spülwasser-Licht der Morgendämmerung rann durchs eine Fenster der Hütte, tropfte über verschiedene Kisten und Bündel. Zweiblum brummte leise und zog einige Felle und Decken, die Tethis ihnen gegeben hatte, bis zum Kinn hoch.

"Hier liegen überall Waffen und was weiß ich herum", sagte Rincewind. "Der Troll ist irgendwo draußen. Wenn er zurückkehrt, überwältigen wir ihn und... und... Nun, dann fällt uns bestimmt etwas ein. Na, was hältst du davon?"

"Klingt nach keiner guten Idee", erwiderte Zweiblum.

"Außerdem ist so etwas wenig höflich, oder?"

"Und wenn schon!" knurrte Rincewind. "Wir leben in einem unhöflichen Universum."

Er kramte zwischen den Stapeln an der Wand und wählte einen Säbel mit welliger Klinge, vermutlich der einstige Stolz eines Piraten. Es schien eine Waffe zu sein, die sich auf Gewicht und Schärfe verließ, wenn es darum ging, Schaden anzurichten. Der Zauberer hob sie unbeholfen.

"Ich bezweifle, ob Tethis solche Dinge hierlassen würde, wenn sie eine Gefahr für ihn darstellen", sagte Zweiblum.

Rincewind achtete nicht auf den Einwand und wartete neben der Tür. Als sie sich zehn Minuten später öffnete, holte er sofort aus und schlug in Kopfhöhe des Trolls zu. Die Klinge schnitt durch leere Luft und bohrte sich mit solcher Wucht in den Türpfosten, daß der Zauberer das Gleichgewicht verlor und fiel.

Über ihm seufzte jemand. Rincewind drehte sich um und sah Tethis, der traurig den Kopf schüttelte.

"Du hättest damit nichts gegen mich ausrichten können", ließ sich der Troll vernehmen. "Aber ich fühle mich trotzdem verletzt. Sehr sogar." Er streckte die Hand aus und zog den Säbel aus dem Holz. Ohne erkennbare Anstrengung bog er die Klinge zu einem Kreis und warf sie fort. Die runde Waffe rollte fort, erreichte kurz darauf das Ufer, prallte an einen Stein, sprang hoch und verschwand in den Dunstschleiern, die sich jetzt wieder über dem Randfall bildeten.

"Ja, du hast mich sehr verletzt", betonte Tethis. Er griff neben die Tür und warf Zweiblum einen Sack zu.

"Der Rumpf eines bereits ausgeweideten Hirschs, ganz nach dem Geschmack von Menschen", meinte er wie beiläufig. "Außerdem einige Hummer und ein Lachs."

Er sah den Touristen an, richtete den Blick dann auf Rincewind.

"Was starrt ihr mich so an?"

"Es ist nur...", begann Zweiblum.

"Im Vergleich zu gestern abend ...", fügte Rincewind hinzu.

"Bist du klein", beendete der Tourist den Satz.

"Ich verstehe." Der Troll holte tief Luft. "Jetzt werden wir persönlich, wie?" Er richtete sich zu seiner vollen Größe auf, die derzeit etwa hundertzwanzig Zentimeter betrug. "Zwar bestehe ich aus Wasser, aber auch Wasser ist zu Gefühlen fähig."

"Tut mir leid", erwiderte Zweiblum und kroch hastig unter den Fellen hervor.

"Ihr seid aus Erde", fuhr Tethis fort. "Aber das ist schließlich nicht eure Schuld, und deshalb verzichte ich auf abfällige Bemerkungen. Man darf niemandem die Art seiner Existenz vorwerfen - so lautet meine Devise. Die Verantwortung trifft einzig und allein den Schöpfer. Was mich betrifft... Nun, euer Mond übt eine stärkere Kraft aus als der in meiner Heimat."

"Der Mond?" Zweiblum wölbte verwirrt die Brauen. "Ich verstehe nicht..."

"Wenn du's genau wissen willst", sagte der Troll mürrisch, "ich leide an chronischen Gezeiten."

Eine Glocke läutete in der dunklen Hütte. Tethis trat über den knarrenden Boden und näherte sich einer kompliziert wirkenden Anordnung aus Hebeln, Stricken und anderen Dingen. Sie war am obersten Strang des Umzauns befestigt, an jenem langen Seil, das durchs Fenster reichte.

Die Glocke läutete erneut, und dann bimmelte sie einige Minuten lang in einem seltsamen Rhythmus. Der Troll stand dicht daneben und lauschte aufmerksam.

Als wieder Stille herrschte, drehte er sich langsam um und musterte die beiden Männer. Dünne Falten - oder kleine Wellentäler - entstanden in seiner wäbrigen Stirn.

"Ihr seid wichtiger, als ich dachte", sagte er. "Ihr werdet nicht von der Bergungsflotte abgeholt, sondern von einem Flieger. So lautet die Nachricht aus Krull." Er hob die Achseln. "Ich habe noch nicht einmal gemeldet, daß ihr hier seid. Offenbar hat wieder jemand Vulnuß-Wein getrunken."

Er griff nach einem großen Hammer, der an einer Säule neben der Glocke hing, und klopfte damit eine kurze Antwort.

"Meine Botschaft wird jetzt von Zaunmann zu Zaunmann weitergeleitet, bis hin nach Krull", erklärte er. "Wundervoll, nicht wahr?"

Das Objekt sauste übers Meer, knapp zwei Meter über den Wellen, aber trotzdem zog es einen brodelnden Schaumstreifen hinter sich her - hervorgerufen von jener Kraft, die es daran hinderte, ins Wasser zu fallen. Rincewind wußte sofort, um welche Energie es sich handelte. Er gab ohne weiteres zu, feige, unwissend und so unfähig zu sein, daß ihm sogar die Unfähigkeit schwerfiel, doch er war trotzdem ein Zauberer. Immerhin kannte er einen der Acht Großen Zaubersprüche, und wenn er starb, hatte er Anspruch darauf, daß ihn der Tod höchstpersönlich ins Jenseits geleitete, statt diese Pflicht weiterzugeben. Konzentrierte Magie offenbarte sich ihm auf den ersten Blick.

Die über den Ozean rasende Linse durchmaß etwa sechs Meter und war völlig durchsichtig. Auf ihr saßen viele in dunkle Umhänge gekleidete Männer, jeder mit dicken Lederriemen festgeschnallt. Sie alle starrten so gequält und voller Abscheu nach unten, daß sie aussahen wie häßliche Statuen.

Rincewind seufzte erleichtert. Es klang so seltsam, daß Zweiblum den Blick von der näher kommenden Linse abwandte und den Zauberer erstaunt musterte.

"Wir sind tatsächlich wichtig", sagte Rincewind. "Man würde bestimmt nicht soviel Magie verschwenden, nur um zwei Sklaven abzuholen." Er lächelte.

"Was ist das?" fragte Zweiblum.

"Nun, die Scheibe verdankt ihre Existenz vermutlich Fresnels Wundervollem Konzentrador", antwortete Rincewind im Tonfall eines Fachmanns. "Dazu sind viele seltene und instabile Zutaten erforderlich, zum Beispiel Dämonenodem und so weiter. Mindestens acht Zauberer der vierten Stufe brauchen eine Woche, um der Linse mit ihrer thaumaturgischen Vorstellungskraft Gestalt zu geben. Und dann die Magier darauf... Sie alle müssen begabte Hydrophoben sein."

"Soll das heißen, sie hassen Wasser?" warf Zweiblum ein.

"Nein, das würde nicht klappen", widersprach Rincewind.

"Haß ist eine anziehende Kraft, ebenso wie Liebe. Die Zauberer verachten Wasser; schon beim Gedanken daran wird ihnen übel. Ein guter Hydrophobe muß von Geburt an mit Hilfe von dehydriertem Wasser ausgebildet werden.

Allein das kostet bereits ein Vermögen an Magie. Wie dem auch sei: Sie sind gute Wetterzauberer. Regenwolken geben einfach auf und ziehen weiter."

"Klingt schrecklich", kommentierte der Meerestroll hinter ihnen.

Rincewind überhörte Tethis' Bemerkung. "Und sie sterben jung. Weil sie ihren eigenen Körper zu sehr verabscheuen."

"Manchmal glaube ich, daß man ein Leben lang über die Scheibenwelt reisen kann, ohne alle ihre Wunder zu sehen", murmelte Zweiblum. "Und damit noch nicht genug:

Wir wissen jetzt, daß es dort draußen viele andere Welten gibt. Wenn ich mir vorstelle, daß ich sterbe, ohne wenigstens ein Hundertstel von allem Sehenswerten bestaunt zu haben, dann fühle ich - Demut. Und natürlich auch Enttäuschung."

Der Flieger hielt einige Meter vor dem mittwärtigen Ufer der Insel, und darunter bildete sich eine dichte Gischtwolke.

Die Scheibe drehte sich langsam in der Luft. An der kurzen dicken Säule in ihrer Mitte stand jemand, der einen Kapuzenmantel trug und winkte.

"Ihr solltet euch besser beeilen", riet der Troll. "Die Leute warten nicht gern. War nett, euch kennengelernt zu haben."

Er reichte Rincewind und Zweiblum eine feuchte Hand. Als er den beiden Männern einige Schritte weit ins Wasser folgte, wichen die beiden nächsten Hydrophoben auf der Scheibe voller Ekel zurück.

Die Gestalt mit dem Kapuzenmantel bückte sich und ließ eine Strickleiter herab. Gleichzeitig griff sie nach einem silbernen Stab, der ganz den Eindruck einer Waffe erweckte.

Rincewinds Vermutung wurde zu Gewißheit, als der Unbekannte den Stab auf eine Stelle am Ufer richtete. Ein großer Felsbrocken verschwand und ließ nur grauen Dunst zurück.

"Damit ihr nicht glaubt, ich hätte Angst, dieses Ding zu benutzen", erklärte Kapuze.

"Damit wir nicht glauben, du hättest Angst?" entgegnete Rincewind ungläubig. Der Fremde schnaubte abfällig.

"Wir wissen alles über dich, Rincewind. Du bist nicht nur ein Magier, sondern auch schlau und unerschrocken. Du lachst dem Tod ins Gesicht. Du täuschst mich nicht, indem du dich feige stellst."

Rincewind konnte es kaum fassen. "Ich...", stammelte er und erbleichte, als Kapuze mit dem tödlichen Silberstab auf ihn zielte. "Offenbar kennst du mich genau", murmelte er nervös und nahm auf der schlüpfrigen Linse Platz. Der Kommandant gab einige Anweisungen, woraufhin Zauberer und Tourist sich an Ringen in der transparenten Scheibe festschnallten.

"Wenn du eine magische Formel sprichst, stirbst du auf der Stelle", warnte die Dunkelheit unter der Kapuze. "Dritter Quadrant, Versöhnung; neunter Quadrant, doppelter Abscheu. Volle Kraft voraus!"

Hinter Rincewind rauschte Wasser empor, und die Scheibe setzte sich mit einem plötzlichen Ruck in Bewegung. Durch die gräßliche Anwesenheit des Trolls fiel es den Hydrophoben offenbar leichter, sich auf Verachtung zu konzentrieren: Die Linse stieg steil auf und begann erst mit dem horizontalen Flug, als sie eine Höhe von mehreren Dutzend Metern erreicht hatte. Der Zauberer blickte nach unten - und bedauerte das sofort.

"Nun, jetzt sind wir wieder unterwegs", sagte Zweiblum fröhlich. Er drehte sich um und winkte Tethis zu, der kaum mehr war als ein kleiner Fleck am Rand der Welt.

Rincewind bedachte ihn mit einem finsternen Blick. "Bist

du eigentlich nie besorgt?" fragte er "Wir leben noch, oder?" antwortete der Tourist. "Und du hast selbst darauf hingewiesen, daß man sich nicht soviel Mühe machen würde, wenn es nur darum ginge, zwei Sklaven abzuholen. Tethis hat wahrscheinlich übertrieben.

Ich bin sicher, es ist alles nur ein Mißverständnis. Bestimmt schickt man uns bald nach Hause. Das heißt, nachdem wir Krull gesehen haben. Was der Troll über jenes Land berichtete ... Es klang alles sehr verlockend."

"O ja", erwiderte Rincewind mit hohler Stimme.

"Verlockend." Ich habe Aufregung und Langeweile gesehen, dachte er. Die Langeweile ist weitaus sicherer.

Wenn Zweiblum oder der Zauberer aufmerksamer gewesen wären, so hätten sie jetzt eine seltsame V-förmige Welle gesehen, die sich im Wasser abzeichnete und genau auf Tethis' Insel zielte. Doch sie blickten nicht nach unten. Die vierundzwanzig Hydrophoben starrten zwar ins Meer, aber für sie gehörte die Welle zum allgemeinen Schrecken des Ozeans und war nicht besser oder schlechter als der Rest des flüssigen Entsetzens. Vielleicht hatten sie recht.

Bevor dies alles geschah, ging ein brennendes Piratenschiff mit lautein Zischen unter und begann die lange Reise zum Schlick am Meeresgrund. An dieser Stelle war der Ozean tiefer als sonst, denn unter dem Kiel befand sich der Gorunna-Graben - eine so finstere und unheilvolle Meeresschlucht, daß sich selbst Kraken nur in Begleitung eines mutigen Artgenossen dorthin wagten. In ebenso finsternen, aber weniger unheilvollen Schluchten benutzten die Fische natürliche Lichter auf den Köpfen und kamen eigentlich ganz gut zurecht, doch im Gorunna-Graben verzichteten sie darauf. Hier krochen sie - soweit Lebewesen ohne Beine überhaupt kriechen können. Darüber hinaus neigten sie dazu, gegen Dinge zu stoßen. Schrecklich Dinge.

Das grüne Wasser in der Nähe des Schiffes wurde purpurn, dann schwarz und schließlich so dunkel, daß Schwärze daneben grau erschien. Inzwischen waren die meisten Planken unter dem enormen Druck gesplittert.

Das Wrack trieb an Hainen alptraumhafter Polypen, an gespenstisch glühenden schwebenden Algenwäldern vorbei.

Dinge strichen mit weichen kalten Tentakeln über den Rumpf, bevor sie durch die kalte Stille davonsausten.

Etwas kam aus der Dunkelheit, riß einen gewaltigen Rachen auf und verschlang das Schiff.

Einige Zeit später fanden die erstaunten Bewohner einer kleinen randwärtigen Insel in ihrer Lagune die Reste eines schrecklichen Ungeheuers, das nur aus Schnäbeln, Augen und Tentakeln bestand. Die Ausmaße des Wesens boten Anlaß, noch überraschter zu sein, denn es war größer als das nahe Dorf. Hinzu kam ein Ausdruck des Entsetzens in der erstarrten Fratze des Monstrums, das den Eindruck erweckte, als sei es zu Tode getrampelt worden.

Etwas weiter randwärts von dem Atoll brachten zwei Fischerboote Netze aus, um die frei umherschwimmenden und ziemlich bissigen Austern zu fangen, von denen es in diesem Bereich des Meeres wimmelte. Sie erwischten etwas, das beide Boote mehrere Meilen weit zog, bevor der Kapitän vernünftigerweise entschied, die Stricke zu zerschneiden.

Noch weitaus verblüffter waren die Bewohner der letzten Insel des Archipels. Während der folgenden Nacht wurden sie von einem lauten Krachen in ihrem kleinen Dschungel geweckt. Einige besonders kühne Männer brachen auf, um nach dem Rechten zu sehen, und am Morgen fanden sie eine breite Schneise aus gesplitterten und entwurzelten Bäumen.

Die Spur der Zerstörung begann am mittwärtigen Ufer des Atolls und führte von dort aus in einer geraden Linie randwärts. Auf dem Boden lagen nicht nur zerrissene Lianen und zermalnte Büsche, sondern auch einige sehr verwirrte und zornige Austern.

Die befanden sich hoch genug, um die weite Wölbung des Rands zu sehen, der sich unten fortneigte. Rincewind war dankbar für die Wolken, die ihm den Blick auf den Wasserfall verwehrten. Aus dieser Höhe betrachtet, sah das blaue Meer fast einladend aus, aber den Zauberer schauderte trotzdem.

"Entschuldige bitte", sagte er. Die Gestalt im Kapuzenmantel hatte die ganze Zeit über in die dunstige Ferne gestarrt. Jetzt drehte sie sich um und hob die silberne Waffe.

"Ich möchte dies hier nicht benutzen", verkündete sie.

"Wirklich nicht?" vergewisserte sich Rincewind. "Was ist es überhaupt?" fragte Zweiblum. "Ajandurahs Stab Völliger Negativität", antwortete Rincewind. "Mir wäre es lieber, du würdest nicht ständig damit winken. Vielleicht geht das Ding los." Er deutete auf die glühende Spitze. "Ich meine, es ist sehr schmeichelhaft, daß ihr soviel Magie für uns benutzt, aber ihr solltet es nicht übertreiben. Außerdem ..."

"Sei still!" Die Gestalt schob die Kapuze zurück, und darunter kam das Gesicht einer Frau zum Vorschein.

Rincewinds verwunderter Blick fiel auf schwarze Haut. Es war nicht das dunkle Braun von Urabewe oder das glänzende Blauschwarz aus dem von Monsunen heimgesuchten Klatsch, sondern das schwarze Schwarz der Mittemacht in einer tiefen Höhle. Augen und Brauen erinnerten den Zauberer an die Farbe des Mondscheins, und ein ähnliches blasses Schimmern zeigte sich an den Lippen. Die Frau - das Mädchen - schien etwa fünfzehn Jahre alt zu sein, und sie - es - wirkte sehr nervös.

Rincewind beobachtete, daß die Hand mit dem silbernen Stab zitterte. Sie konnte es sich leisten: Die Entfernung betrug nur etwa zwei Meter, und der Tod in Form völliger Negativität hätte den Zauberer kaum verfehlt. Doch das Zittern bot ihm einen Hinweis, die zum Fundament einer seltsamen Erkenntnis wurde: Jemand auf der Scheibenwelt fürchtete sich vor ihm. Das genaue Gegenteil war so häufig der Fall, daß Rincewind eine Art Naturgesetz darin gesehen hatte.

"Wie heißt du?" fragte er möglichst ruhig. Das Mädchen fürchtete sich, aber es besaß den Stab. Mit einer solchen Waffe würde ich mich vor nichts fürchten, dachte Rincewind.

Bei der Schöpfung: Warum hat es Angst vor mir? "Mein Name ist nebensächlich", lautete die Antwort. "Ein hübscher Name", sagte Rincewind. "Wohin bringt ihr uns? Und warum? Sicher setzt du dich keinen Gefahren aus, indem du Auskunft gibst."

"Wir bringen euch nach Krull", erwiderte das Mädchen.

"Und verspötte mich nicht. Mittländer. Sonst bekommst du den Stab zu spüren. Du sollst das Ziel lebend erreichen, aber niemand hat mir befohlen, dich in einem Stück abzuliefern. Ich heiße Marchesa und bin Magierin der fünften Stufe. Verstehst du?"

"Nun, da du alles über mich weißt, dürfte dir auch klar sein, daß ich es nicht einmal bis zum Neophyten geschafft habe", entgegnete Rincewind. "Eigentlich bin ich überhaupt kein richtiger Zauberer." Als er Zweiblums überraschten Blick bemerkte, fügte er rasch hinzu. "Nur eine Art Zauberer."

"Du kannst keine Magie beschwören, weil sich einer der Acht Großen Zaubersprüche in deinem Gedächtnis festgesetzt hat", sagte Marchesa und verlagerte geschickt ihr Gewicht, als die große Linse in einem weiten Bogen übers Meer flog. "Deshalb hat man dich aus der Unsichtbaren Universität verstoßen. Wir wissen Bescheid."

"Vorhin hast du ihn als schlaunen und unerschrockenen Magier bezeichnet", protestierte der Tourist.

"Ja", bestätigte Marchesa, "wer das alles überlebt, was er überlebt hat - meistens gerät er nur deshalb in Schwierigkeiten, weil er sich für einen Zauberer hält -, muß zu einer gewissen Magie fähig sein. Ich warne dich, Rincewind. Wenn ich den Verdacht habe, daß du den Großen Zauberspruch intonierst, bringe ich dich auf der Stelle um."

Sie starrte ihn nervös an.

"Vielleicht solltest du uns einfach irgendwo, äh, absetzen", schlug Rincewind vor. "Ich meine, danke dafür, daß ihr uns gerettet habt und so. Wenn du uns jetzt die Möglichkeit gibst, in die Freiheit zurückzukehren, so wären wir alle ..."

"Du hast hoffentlich nicht vor, uns zu versklaven", warf Zweiblum ein.

Marchesa sah ihn schockiert an. "Natürlich nicht! Wie kommst du darauf? In Krull erwartet euch ein bequemes Leben in Wohlstand ..."

"Gut", kommentierte Rincewind.

"... wenn auch kein besonders langes."

Krull erwies sich als große Insel mit hohen Bergen und weiten Wäldern. Hier und dort standen hübsche weiße Gebäude zwischen den Bäumen. Das Land stieg randwärts an, was bedeutete, daß der höchste Punkt von Krull über die Kante der Scheibenwelt hinausragte. Dort hatten die Krullianer ihre größte Stadt errichtet, die ebenfalls Krull hieß.

Da das meiste Baumaterial in Form von Bergungsgut aus den Bereichen des Umzauns stammte, zeichneten sich die Häuser von Krull durch ein deutlich nautisches Erscheinungsbild aus.

Anders ausgedrückt: Ganze Schiffe waren kunstvoll miteinander verbunden und in Gebäude verwandelt worden.

Trieren, Dauen und Karavellen wuchsen in seltsamen Winkeln aus dem allgemeinen hölzernen Chaos. Bunt bemalte Galionsfiguren und mittländische Drachenbugen erinnerten die Bürger von Krull daran, daß ihr Reichtum aus dem Meer kam. Schoner und Galeonen fügten den größeren Bauwerken ein eigentümliches maritimes Flair hinzu. Und so erhob sich die Stadt Etage um Etage zwischen dem blaugrünen Ozean der Scheibenwelt und dem faserigen Wolkenmeer des Rands. Die acht Farben des Randbogens spiegelten sich nicht nur an den Fenstern wider, sondern auch in den Linsen der vielen Teleskope, die den zahllosen Astronomen der Stadt gehörten.

"Sieht furchtbar aus", brummte Rincewind niedergeschlagen.

Der Flieger schwebte nun über den schaumigen Anfang des Wasserfalls. Die Insel wurde zum Rand hin nicht nur höher, sondern auch schmaler, so daß die durchsichtige Scheibe bis in unmittelbarer Nähe der Stadt über dem Wasser bleiben konnte. Vom Geländer an der randwärtigen Klippe gingen Rampen aus, die ins Nichts reichten. Die Scheibe glitt auf eine zu und legte an, wie ein Boot an einer Mole. Vier Wächter warteten dort; wie Marchesa hatten sie Mondscheinhaar und nachtschwarze Haut. Sie schienen nicht bewaffnet zu sein, aber als Zweiblum und Rincewind auf den Steg traten, griffen sie sofort nach ihren Armen und hielten die beiden Männer so fest, daß jeder Fluchtversuch aussichtslos erschien.

Die Wächter führten ihre Gefangenen über eine Straße, die sich zwischen den Schiffshäusern dahinwand - Marchesa und die magischen Hydrophoben blieben hinter ihnen zurück.

Kurze Zeit später neigte sich der Weg nach unten und endete an einem Palast, der halb aus dem Gestein der Klippe gemeißelt war. Rincewind sah hellerleuchtete Tunnel und offene Höfe. Einige ältere Männer, die Umhänge mit geheimnisvollen okkulten Symbolen trugen, wichen beiseite und blickten den vier Wächtern und ihren beiden Begleitern neugierig hinterher. Mehrmals bemerkte Rincewind Hydrophoben - in ihren Gesichtern kam deutlich der Abscheu den eigenen Körperflüssigkeiten gegenüber zum Ausdruck -, und gelegentlich begegneten sie schlurfenden Männern, bei denen es sich vermutlich um Sklaven handelte.

Der Zauberer bekam kaum Gelegenheit, um über seine Beobachtungen nachzudenken. Schon nach kurzer Zeit öffnete sich eine Tür vor ihnen und sanft, aber fest schob man die beiden Gefangenen in ein Zimmer. Hinter ihnen schloß sich der Zugang wieder.

Rincewind und Zweiblum taumelten kurz, blieben stehen und sahen sich in dem Raum um.

Zweiblum suchte einige Sekunden lang nach einem passenden Wort und beschränkte sich dann auf ein erstauntes "Potzblitz!"

"Dies soll eine Kerkerzelle sein?" dachte Rincewind laut.

"Soviel Gold und Seide und so", hauchte Zweiblum.

"Derartigen Luxus habe ich hier nicht erwartet!"

In der Mitte des üppig geschmückten Zimmers - auf einem so dicken und flauschigen Teppich, daß Rincewind zunächst glaubte, über den Rücken eines zottigen Tiers zu gehen - stand ein langer glänzender Tisch mit Speisen. Es waren überwiegend Fischgerichte, darunter der größte und prächtigste Hummer, den Rincewind je gesehen hatte. Hinzu kamen Schüsseln und Teller mit überaus seltsamen kulinarischen Kreationen. Er streckte die Hand aus und griff vorsichtig nach einer purpurnen Frucht mit einer Kruste aus grünen Kristallen.

"Kandierter Seeigel", erklang eine krächzende fröhliche Stimme hinter ihm. "Eine wahre Delikatesse."

Rincewind ließ den angeblichen Leckerbissen fallen und drehte sich um. Ein alter Mann stand nun neben den langen Vorhängen. Er war groß und hager, und im Vergleich zu den anderen Gesichtern, die der Zauberer unterwegs betrachtet hatte, wirkte er fast freundlich und gutmütig.

"Das Püree aus Seegurken ist ebenfalls köstlich", sagte der Fremde im Plauderton. "Die kleinen grünen Brocken dort sind junge Seesterne."

"Danke für den Hinweis", brachte Rincewind hervor.

"Schmecken wirklich ausgezeichnet", meinte Zweiblum mit vollem Mund. "Magst du keine Meeresfrüchte?"

"Kommt darauf an", erwiderte Rincewind. "Was ist mit diesem Wein? Besteht er aus zerdrückten Tintenfischaugen?"

"Aus Seetrauben", erklärte der Alte.

"Großartig." Rincewind trank einen Schluck. "Gar nicht übel. Nur ein bißchen salzig."

"Seetrauben sind kleine Quallen", erklärte der Fremde.

"Ich glaube, ich sollte mich jetzt vorstellen. Warum haben sich die Wangen deines Freundes verfärbt?"

"Kulturschock, nehme ich an", sagte Zweiblum.

"Welchen Namen hast du genannt?"

"Noch gar keinen. Ich bin Garhartra, der Gästemeister. Meine Aufgabe besteht darin, euren hiesigen Aufenthalt so angenehm wie möglich zu gestalten." Er verbeugte sich.

"Eure Wünsche sind mir Befehl."

Zweiblum nahm auf einem verzierten Perlmutter-Stuhl Platz, in der einen Hand ein Glas mit öligem Wein, in der anderen einen kandierten Tintenfisch. Er runzelte die Stirn.

"Offenbar habe ich irgend etwas nicht richtig verstanden", murmelte er. "Zuerst hieß es, wir sollten versklavt werden..."

"Das ist nicht nur eine Lüge, sondern auch die Unwahrheit!" empörte sich Garhartra.

"Frei erfunden?" hoffte Zweiblum.

"Um nicht zu sagen: falsch erdichtet."

Rincewind setzte sich unterdessen ans andere Ende des Tisches. "Sind diese Kekse aus etwas wirklich Ekligem?" fragte er.

"...und dann rettete man uns unter hohen magischen Kosten..."

"Aus gepreßten Algen gebacken", erläuterte der Gästemeister.

"... und dann werden wir bedroht, ebenfalls mit beträchtlichem magischen Aufwand ..."

"Ja, Algen, dachte ich mir schon." Rincewind nickte.

"Bestimmt schmecken sie so, wie Algen schmecken würden, wenn jemand masochistisch genug wäre, sie zu probieren."

"... und dann haben uns Wächter durch die Stadt geführt und in diesen Raum geworfen ..."

"Sanft geschoben", berichtete Garhartra.

"... der sich unmittelbar darauf als bemerkenswert luxuriös eingerichtetes Zimmer erwies", fuhr Zweiblum fort. "Hier finden wir erlesene Speisen und begegnen einem Mann, der sich ganz der Aufgabe widmen will, alle unsere Wünsche zu erfüllen. Was mich an der ganzen Sache wundert, ist ein auffallender Mangel an konsequenter Logik."

"In der Tat", brummte Rincewind. "Er meint folgendes: Dürfen wir bald wieder allgemeine Unfreundlichkeit von euch erwarten? Ist dies nur die Mittagspause?"

Garhartra gestikuliert beschwichtigend.

"Bitte, bitte", entgegnete er. "Es war nur wichtig, euch so schnell wie möglich an diesen Ort zu bringen. Es liegt uns fern, euch zu versklaven. In dieser Hinsicht habt ihr überhaupt nichts zu befürchten."

"Gut", sagte Rincewind zufrieden.

"Man wird euch nur opfern", fügte Garhartra gelassen hinzu.

"Opfern?" entfuhr es dem Zauberer. "Ihr wollt uns töten?"

"Töten? Ja, natürlich. Gewiß! Ohne euren Tod könnte von einer richtigen Opferung wohl kaum die Rede sein, oder? Aber seid unbesorgt. Der Vorgang wird vergleichsweise schmerzlos sein."

"Vergleichsweise?" wiederholte Rincewind. "Im Vergleich womit?" Er griff nach einer großen grünen Flasche mit Quallenwein und warf sie nach dem Gästemeister, der die Hand hob, um sich zu schützen.

Eine oktarine Flamme knisterte von Garhartras Fingern, und die Luft gewann plötzlich jene dichte schmierige Qualität, die auf eine starke magische Entladung hindeutete.

Die Flasche wurde langsamer, verharrte etwa zwei Meter über dem Boden und drehte sich träge um die eigene Achse.

Gleichzeitig fühlte sich Rincewind von einer unsichtbaren Kraft gepackt, die ihn durch das Zimmer schleuderte und in halber Höhe an die gegenüberliegende Wand preßte. Dort hing er verblüfft, starrte zornig nach unten und schnaufte leise.

Garhartra ließ die Hand sinken und wischte sie wie beiläufig am Umhang ab.

"Weißt du, so etwas gefällt mir eigentlich nicht", sagte er.

"Das habe ich sofort gemerkt", knurrte Rincewind.

"Aber warum wollt ihr uns opfern?" fragte Zweiblum.

"Ihr kennt uns doch kaum!"

"Genau darum geht's. Es gehört sich schließlich nicht. Freunde zu opfern, oder? Außerdem seid ihr dazu, äh, bestimmt worden. Ich weiß nicht viel über den betreffenden Gott, aber Er drückte sich ziemlich klar aus. So, jetzt muß ich mich sputen. Es gibt noch viel zu organisieren, das versteht ihr sicher." Der Gästemeister öffnete die Tür und sah noch einmal zurück. "Bitte genießt euren hiesigen Aufenthalt und macht euch keine Sorgen."

"Aber du hast uns überhaupt nichts erklärt!" jammerte Zweiblum.

"Es ist nicht die Mühe wert", sagte Garhartra. "Immerhin werdet ihr schon morgen früh geopfert. Warum wollt ihr Bescheid wissen, wenn euch nur noch eine Nacht bleibt, um - vergleichsweise - ruhig zu schlafen?"

Er schloß die Tür. Ein kurzes oktarines Flackern wies auf eine magische Verriegelung hin, gegen die selbst der beste Schlosser nichts unternehmen konnte.

Die Glocken am Umzaun läuteten in der vom Mondschein erhellten Nacht am donnernden Randfall.

Terton, Zaunmann und für den fünfundvierzigsten Abschnitt zuständig, hatte ein so lautes Bimmeln zum letztenmal gehört, als ein Riesenkrake vor fünf Jahren an den Umzaun getrieben worden war. Er sah aus der Tür seiner Hütte - in Ermangelung einer geeigneten Insel stand sie auf Pfählen, die bis in den Meeresgrund hinabreichten - und starrte in die Dunkelheit. Mehrmals glaubte er, in der Ferne eine Bewegung zu erkennen. Eigentlich sollte er jetzt mit dem Ruderboot aufbrechen, um die Ursache für das hektische Läuten festzustellen, aber angesichts der feuchten Finsternis hielt er das für keine gute Idee. Terton schloß die Tür, wickelte Sackleinen um die außer Rand und Band geratenen Glocken und kroch wieder unter die Bettdecke.

Leider fand er keine Ruhe. Der oberste Strang des Umzauns summte nun, als zappelte etwas Großes und Schweres daran. Einige Minuten lang blickte Terton an die Decke und versuchte, nicht an lange Tentakel und teichgroße Augen zu denken. Dann blies er die Öllampe aus und öffnete die Tür einen Spaltbreit.

Etwas sprang mit weiten Sätzen am Umzaun entlang und näherte sich. Das Ding ragte vor ihm auf, und für einige wenige Sekunden sah er ein rechteckiges, vielbeiniges und mit Algenfladen bedecktes Wesen: Zwar fehlte ihm ein Gesicht, aber der Zaunmann zweifelte nicht daran, daß dieses Geschöpf ausgesprochen wütend war.

Die Hütte brach auseinander, als das Ungeheuer hindurchraste, und Terton überlebte nur, weil er sich am Umzaun festhielt. Nach einigen Wochen nahm ihn eine heimkehrende Bergungsflotte auf. Später verließ er Krull mit einer gestohlenen Linse (er hatte ein erstaunliches hydrophobisches Talent entwickelt), erlebte einige Abenteuer, auf die hier nicht näher eingegangen werden soll, und gelangte schließlich zum Großen Nef. Jene Region der Scheibenwelt ist so trocken, daß es dort negativen Regen gibt, aber Terton hielt ihn trotzdem für unangenehm naß.

"Hast du es mit der Tür versucht?"

"Ja", sagte Zweiblum. "Und sie ist genauso fest verschlossen wie vorher. Vielleicht können wir durchs Fenster fliehen."

"Tolle Idee", brummte Rincewind, der noch immer hoch oben an der Wand hockte. "Es führt direkt zum Rand. Wer dort hinausklettern, fällt durchs All, erstarrt zu Eis, prallt mit unglaublich

hoher Geschwindigkeit auf irgendeine andere Welt oder stürzt direkt ins brennende Herz einer Sonne. Sehr verlockende Aussichten."

"Es wäre einen Versuch wert", meinte Zweiblum.

"Möchtest du einen Algenkeks?"

"Nein!"

"Wann kommst du herunter?"

Rincewind stöhnte, zum Teil aus Verlegenheit. Garhartra hatte einen selten benutzten und schwer zu lernenden Zauber verwendet, der in Fachkreisen als Atavarrs Persönlicher Gravitationsumkehrer bekannt war. Woraus sich folgende praktische Konsequenzen ergaben: Solange die magische Wirkung nicht nachließ, glaubte Rincewinds Körper, daß sich >unten< um neunzig Grad von der Richtung verschoben hatte, die von den meisten Bewohnern der Scheibenwelt für das Gegenteil von >oben< gehalten wurde. Mit anderen Worten:

Er stand an der Wand.

Unterdessen hing die geworfene Flasche noch immer in der Luft und weigerte sich hartnäckig, zu Boden zu fallen. In ihrem Fall war die Zeit - nun, nicht direkt stehengeblieben, aber sie hatte sich um einige Größenordnungen verlangsamt.

Aus Rincewinds und Zweiblums subjektiver Perspektive flog sie schon seit einigen Stunden, ohne dabei mehr als einige wenige Zentimeter zurückzulegen. Das Glas glänzte im Mondschein. Der Zauberer seufzte und versuchte, es sich an der Wand bequem zu machen.

"Warum bist du nie besorgt?" erkundigte er sich trotzig.

"Morgen früh sollen wir irgendeinem Gott geopfert werden, und du sitzt dort herum und ißt Entenmuscheln."

"Bestimmt kommt alles in Ordnung", sagte Zweiblum.

"Ich meine, man hat uns nicht einmal mitgeteilt, warum wir sterben sollen", fuhr der Zauberer fort.

Du möchtest gern Bescheid wissen, wie? "Hast du das gesagt?" wandte sich Rincewind an Zweiblum.

"Was denn?"

Du hörst Stimmen, flüsterte die Stimme hinter Rincewinds Stirn.

Ruckartig drehte er sich um. "Wer bist du?" fragte er scharf.

Der Tourist musterte ihn verwirrt. "Ich bin Zweiblum. Erinnerst du dich?"

Rincewind preßte sich die Hände an die Schläfen.

"Jetzt ist es soweit", ächzte er. "Ich verliere den Verstand."

Gut, hauchte die Stimme im Kopf des Zauberers. Dann gibt's hier drinnen hoffentlich mehr Platz.

Jene Magie, die Rincewind an der Wand festhielt, verflüchtigte sich mit einem leisen Plopp. Er stürzte und fiel auf den Teppich.

Vorsichtig - du hättest mich fast zerquetscht.

Rincewind stemmte sich auf den Ellbogen hoch und griff in eine Tasche seines Umhangs. Als er die Hand daraus hervorzog, hockte der grüne Frosch darauf, dessen Augen im Halbdunkel seltsam glühten.

"Du?" entfuhr es dem Zauberer.

Setz mich auf den Boden und tritt zurück. Der Frosch blinzelte.

Rincewind kam der Aufforderung nach und schob den verwunderten Zweiblum aus dem Weg.

Es wurde noch dunkler im Zimmer. Etwas zischte, fauchte und donnerte. Eine grüne, purpurne und oktarine Wolke entstand aus dem Nichts, rotierte und näherte sich der reglosen Amphibie. Kleine Blitze zuckten daraus herab. Bald darauf verschwand der Frosch in goldenem Dunst, der sich nach oben hin erweiterte und das ganze Zimmer mit einem warmen gelben Licht füllte. In dem Nebel zeichnete sich eine dunkle undeutliche Gestalt ab; ihre Umrisse zitterten und wogten. Die ganze Zeit über erklang das hirnerreißende schrille Heulen eines magischen Kraftfelds.

Von einem Augenblick zum anderen verschwand der thaumaturgische Tornado. Dort, wo eben noch ein Frosch gesessen hatte, saß nun ein Frosch.

"Phantastisch", murmelte Rincewind.

Der Frosch warf ihm einen vorwurfsvollen Blick zu.

"Wirklich bemerkenswert", kommentierte Rincewind.

"Ein Frosch, der sich auf magische Weise in einen Frosch verwandelt. Verblüffend."

"Dreh dich um", sagte jemand hinter ihm. Es war die sanfte, fast einladende Stimme einer Frau - eine Stimme, mit der man das eine oder andere Glas Wein hätte trinken können. Aber sie erklang an einer Stelle, wo es eigentlich gar keine Stimme geben durfte. Rincewind und Zweiblum wandten sich um, ohne die Beine zu bewegen; sie wirkten wie Statuen, die sich auf einem Sockel drehten.

Eine Frau stand im ersten matten Glühen der Morgendämmerung. Sie sah aus wie ... Sie war... Sie hatte ...

Um ganz genau zu sein, sie ...

Später wichen Rincewinds und Zweiblums Beschreibungen der Frau stark voneinander ab. Nur in einem Punkt waren sie sich einig: Die Fremde verdiente es, als schön bezeichnet zu werden - obwohl die beiden Männer nicht wußten, welche körperlichen Merkmale den Eindruck von Schönheit hervorriefen. Hinzu kamen grüne Augen. Es handelte sich nicht um das blasse Grün normaler Augen, sondern um das kostbare satte Grün von geschliffenen Smaragden, und außerdem ging ein libellenartiges Schillern davon aus. Einige der wenigen magischen Tatsachen, die Rincewind kannte, bestand darin, daß Götter weder die Farbe noch die Beschaffenheit der Augen verändern konnten, so geschickt sie in anderen Dingen auch sein mochten ...

"L ...", begann der Zauberer. Sie hob die Hand.

"Wenn du meinen Namen aussprichst, muß ich euch verlassen", sagte sie sanft. "Du weißt sicher, daß ich die einzige Göttin bin, die nur kommt, wenn man sie nicht ruft."

"Äh, ja", krächzte Rincewind und versuchte, ihr nicht in die Augen zu sehen. "Davon habe ich gehört. Glaube ich jedenfalls. Man nennt dich Lady, nicht wahr?"

"Ja."

"Du bist also eine Göttin?" fragte Zweiblum aufgeregt. "Ich wollte immer mal einer begegnen."

Rincewind versteifte sich unwillkürlich und wartete auf eine Explosion aus göttlichem Zorn. Statt dessen lächelte die Lady nur.

"Der Zauberer sollte uns einander vorstellen", sagte sie.

Rincewind hüstelte. "Äh, nun ... Das ist Zweiblum, Lady, ein Tourist..."

"Ich war ihm bei einigen Gelegenheiten behilflich ..."

"Zweiblum, das ist die Lady. Einfach nur die Lady, verstehst du? Sonst nichts. Gib ihr bloß keinen anderen Namen, kapiert?" fügte er verzweifelt hinzu und warf dem kleinen Mann bedeutungsvolle Blicke zu, die völlig mißachtet wurden.

Rincewind schauderte. Er war natürlich kein Atheist - auf der Scheibenwelt mußten Atheisten damit rechnen, von den Göttern hart bestraft zu werden. Wenn er einmal etwas Geld übrig hatte - was nur selten geschah -, ließ er in irgendeinem Tempel einige Münzen in den Klingelbeutel fallen, nach dem Motto, daß ein Mann alle Freunde brauchte, die er bekommen konnte. Ansonsten kümmerte er sich kaum um Götter und hoffte, daß sie ihn ebenfalls in Ruhe ließen.

Das Leben war schon so kompliziert genug.

Es gab allerdings zwei Götter, die echtes Entsetzen in ihm weckten. Die meisten Götter verhielten sich wie Menschen, tranken gern Wein, führten Krieg und liebten Gesellschaft im Bett. Aber mit dem Verhängnis und der Lady war nicht zu spaßen.

Im Götterviertel von Ankh-Morpork hatte Verhängnis einen kleinen und schweren Tempel aus Blei, in dem sich hohlwangige Gläubige in dunklen Nächten trafen, um mehr oder weniger sinnlose Zeremonien durchzuführen. Die Lady galt zwar als mächtigste Göttin in der ganzen Geschichte der Schöpfung, aber es existierte kein einziger Tempel, in dem man Sie verehrte. Einige tollkühne Mitglieder der Spielergilde hatten einmal im tiefsten Keller des Gildenhauses mit einer Form der Verehrung experimentiert:

Innerhalb einer Woche starben sie alle durch Armut oder Mord - oder wurden von Tod geholt. Sie war die Göttin der man keinen Namen geben darf. Wer nach ihr suchte, fand sie nie, aber häufig kam sie jenen zu Hilfe, die in große Not gerieten. Oder auch nicht. Man wußte nie, wie sie sich verhalten würde. Sie mochte keine Rosenkränze, fand dafür großen Gefallen an Würfeln. Kein Mann wußte, wie sie aussah. Aber wenn jemand beim Spiel sein Leben setzte und dann nach den Karten griff, blickte er ihr manchmal direkt ins Gesicht. Manchmal, nicht immer. Kein anderer Gott wurde gleichzeitig so sehr umworben und verflucht.

"In meiner Heimat gibt es keine Götter", sagte Zweiblum.

"Da irrst du dich", erwiderte die Lady. "Überall gibt es Götter. Aber manchmal tarnen sie sich und erscheinen in ungewohnter Gestalt."

Rincewind schüttelte sich geistig.

"Nun, ich möchte nicht drängen, aber in einigen Minuten kommen Leute, um uns abzuholen und zu opfern."

"Ja", bestätigte die Lady.

"Kennst du vielleicht den Grund dafür?" erkundigte sich Zweiblum.

Die Lady nickte. "Die Krullianer wollen ein Schiff aus Bronze über den Rand der Scheibenwelt fallen lassen, um das Geschlecht der Weltchildkröte Groß-A'Tuin in Erfahrung zu bringen."

"Welch ein Unsinn", brummte Rincewind.

"Nicht unbedingt. Denk mal darüber nach. Eines Tages begegnet Groß-A'Tuin vielleicht einem anderen Exemplar der Gattung *chelys galactica*, irgendwo in der ewigen Nacht dort draußen. Was passiert dann? Kampf? Paarung? Ein wenig Phantasie genügt, um zu dem Schluß zu gelangen, daß das Geschlecht von Groß-A'Tuin sehr wichtig für uns sein könnte. Das behaupten jedenfalls die Krullianer."

Rincewind stellte sich Weltenschildkröten bei der Paarung vor und schauderte heftig.

"Nun", fuhr die Göttin fort, "es soll also ein Raumschiff gestartet werden, mit zwei Passagieren an Bord - der Höhepunkt vieler Forschungsjahrzehnte. Natürlich drohen den Reisenden nicht unbeträchtliche Gefahren. Um das Risiko zu reduzieren, hat der Erzastronom von Krull mit Verhängnis vereinbart, beim Start zwei Männer zu opfern."

Als Gegenleistung stellte Verhängnis sein Wohlwollen dem Schiff gegenüber in Aussicht. Eine gute Übereinkunft, nicht wahr?"

"Und wir sind die Opfer", sagte Rincewind.

"Ja."

"Ich dachte immer, Verhängnis lasse sich nicht auf einen solchen Handel ein", brummte Rincewind. "Ich bin immer davon überzeugt gewesen, Verhängnis sei unbestechlich."

"Normalerweise ist das auch der Fall. Aber ihr beide seid ihm schon seit einer ganzen Weile ein Dorn im Auge. Er hat ausdrücklich euch als Opfer verlangt. Er hat euch erlaubt, den Piraten zu entkommen. Er hat euch die Möglichkeit gegeben, in den Umzaun zu treiben. Manchmal ist Verhängnis ziemlich gemein."

Kurze Stille folgte. Der Frosch seufzte und hüpfte unter den Tisch.

"Aber du kannst uns helfen?" fragte Zweiblum.

"Ihr amüsiert mich", erwiderte die Lady. "Gelegentlich bin ich recht sentimental. Das wissen Spieler und Leute, die das Risiko lieben. Nun, eine Zeitlang ließ ich mich in der Seele eines Frosches nieder, und ihr habt mich freundlicherweise gerettet - niemand sieht tatenlos zu, wie ein hilfloses armes Wesen in den sicheren Tod schwimmt."

"Danke", sagte Rincewind.

"Verhängnis ist mit der ganzen Kraft seines Willens gegen euch", betonte die Lady. "Aber ich kann euch eine Chance geben. Eine kleine, winzige Chance. Der Rest liegt bei euch."

Sie verschwand.

"Donnerwetter!" platzte es nach einer Weile aus Zweiblum heraus. "Ich habe noch nie zuvor eine Göttin gesehen."

Die Tür schwang auf. Garhartra kam herein und hob einen silbernen Stab. Ihm folgten zwei Wächter, die konventioneller bewaffnet waren, mit Schwertern.

"Ah." Der Gästemeister lächelte freundlich. "Wie ich sehe, seid ihr soweit."

Jetzt, flüsterte erneut die Stimme in Rincewinds Kopf.

Seit inzwischen acht Stunden hing die Flasche in der Luft, die der Zauberer am vergangenen Abend nach Garhartra geworfen hatte: Magie zwang sie in ein individuelles Zeitfeld. Aber während der Nacht war das ursprüngliche magische Mana der Thaumaturgie fortgetropft, und jetzt genügte die magische Energie nicht mehr, um dem starken Normalitätsfeld des Universums standzuhalten. Innerhalb von wenigen Mikrosekunden kehrte die Realität zurück. Als sichtbares Ergebnis davon beendete die Flasche den Rest ihrer Flugbahn, prallte an den Kopf des Gästemeisters und überschüttete die Wächter mit Splittern und Quallenwein.

Rincewind griff nach Zweiblums Arm, trat dem nächsten Wächter zwischen die Beine und zerrte den überraschten Touristen durch die Tür. Bevor der bewußtlose Garhartra zu Boden sank, eilten die beiden Opfergäste bereits über ferne Fliesen.

Rincewind rutschte um eine Ecke und fand sich auf einem Balkon wieder, der an den vier Seiten eines Hofes entlangreichte. Unten beanspruchte ein Zierteich den größten Teil des Platzes, und dort schwammen einige Sumpfschildkröten zwischen den Seerosen.

Vor Rincewind standen zwei verblüffte Zauberer, gekleidet in die dunkelblauen und schwarzen Umhänge ausgebildeter Hydrophoben. Einer von ihnen faßte sich schnell wieder, hob die Hand und formulierte die ersten Worte eines Zauberspruchs.

Neben Rincewind ertönte ein kurzes scharfes Geräusch - Zweiblum spuckte. Der erste Hydrophobe schrie und ließ so plötzlich die Hand sinken, als hätte ihn etwas gestochen.

Dem anderen blieb gar keine Zeit, um zu reagieren.

Rincewind sprang auf ihn zu und holte wild mit den Fäusten aus. Ein wuchtiger Schlag, hinter dem das Gewicht des Entsetzens lag, schickte den Krullianer übers Geländer. Als er in den Teich fiel, geschah etwas Seltsames: Das Wasser wich fort, wie von einem großen Ballon beiseite gedrängt, und der kreischende Hydrophobe schwebte in einer Blase aus Abscheu.

Zweiblum beobachtete ihn erstaunt - bis Rincewind den Touristen an der Schulter packte und zu einem Korridor deutete. Sie stürmten weiter, während hinter ihnen der erste Hydrophobe auf dem Boden lag und die feuchte Hand so weit wie möglich von sich streckte.

Eine Zeitlang hörten sie die Stimmen einiger Verfolger, aber als sie die Flucht durch einen Nebengang fortsetzten und einen weiteren Hof überquerten, vernahmen sie schließlich nur noch das Geräusch der eigenen Schritte. Nach einer Weile öffnete Rincewind eine sicher wirkende Tür, spähte in das Zimmer dahinter und stellte fest, daß sich niemand darin aufhielt. Hastig schob er Zweiblum in die Kammer, schloß die Tür wieder, lehnte sich dagegen und keuchte hingebungsvoll.

"Wir haben uns in einem Palast verirrt und sind auf einer Insel, die wir nicht verlassen können", schnaufte er.

"Und das ist noch nicht alles", fügte er hinzu. "Wir..."

Der Zauberer unterbrach sich plötzlich, als seine verwirrten Sehnerven erste Bilder vom Inhalt der Kammer übermittelten.

Zweiblum starrte zu den Wänden.

Es war ein seltsames Zimmer, denn es enthielt das ganze Universum.

Tod saß in seinem Garten und strich mit einem Wetzstein über die Sense. Die Klinge war bereits so scharf, daß jede vorbeikommende Brise sofort in zwei ziemlich verblüffte Zephyre zerschnitten wurde. Allerdings geschah es nur sehr selten, daß in Tods stillem Garten Wind wehte. Er erstreckte sich auf einem geschützten Plateau über den komplexen Dimensionen der Scheibenwelt, und jenseits davon ragten die kalten, stillen, dunklen und enorm hohen Berge der Ewigkeit auf.

Ssst, machte der Wetzstein. Tod summete die Melodie eines Klagelieds und klopfte den Takt mit einem knöchigen Fuß auf kalte Steinplatten.

Jemand näherte sich durch den düsteren Obstgarten, wo die Nachtäpfel wuchsen, und Tod nahm den süßlichen Duft zertretener Lilien wahr. Er sah verärgert auf und blickte in Augen, die so schwarz waren wie das Innere einer Katze.

Außerdem leuchteten Sterne darin, die nichts mit den vertrauten Konstellationen des realen Universums gemeinsam hatten.

Tod und Verhängnis musterten sich gegenseitig. Tod grinste - eigentlich blieb ihm gar nichts anderes übrig, denn er bestand aus bleichen Knochen. Der Wetzstein sang rhythmisch über die Klinge, als er seine Arbeit fortsetzte.

"Ich habe eine Aufgabe für dich", sagte Verhängnis. Die Worte glitten zur Sense und zerfielen in zwei Bänder aus Konsonanten und Vokalen.

HEUTE GIBT ES SCHON GENUG ARBEIT FÜR MICH, erwiderte Tod mit einer Stimme so schwer wie Neutronium. DIE SCHWINDSUCHT BREITET SICH IN PSEUDOPOLIS AUS, UND ICH WERDE DORT ERWARTET, UM VIELE BÜRGER VON IHREM LEID ZU BEFREIEN. SEIT HUNDERT JAHREN HAT ES KEINE SO GROSSE SEUCHE MEHR GEGEBEN. DIE PFLICHT VERLANGT VON MIR, DURCH DIE STRASSEN ZU MARSCHIEREN.

"Ich meine den kleinen Touristen und seinen Begleiter, den unfähigen Zauberer", erklärte Verhängnis, nahm neben dem ganz in Schwarz gekleideten Tod Platz und beobachtete das Scheibenwelt-Universum. Von diesem multidimensionalen Aussichtspunkt betrachtet, wirkte es wie ein bunt glitzernder Kristall.

Der Sensengesang verstummte.

"Sie sterben in einigen Stunden", sagte Verhängnis. "So ist es bestimmt."

Tod bewegte sich, und der Wetzstein schabte wieder über die Klinge.

"Ich dachte, das würde dich freuen", fügte Verhängnis hinzu.

Tod hob die Schultern - eine eindrucksvolle Geste bei jemanden, dessen sichtbare Gestalt einem Skelett gleichkam.

FRÜHER HABE ICH SIE UNERMÜDLICH GEJAGT, antwortete er. ABER DANN FIEL MIR EIN, DASS JEDER MENSCH FRÜHER ODER SPÄTER STIRBT.

LEZTENDLICH STIRBT ALLES. MAN KANN MICH HINHALTEN, ABER NIEMALS GANZ LEUGNEN, SAGTE ICH MIR. WARUM SICH SORGEN MACHEN?

"Niemand ist in der Lage, mich zu betrügen", erwiderte Verhängnis scharf.

DAS HABE ICH GEHÖRT. Tod grinste noch immer.

"Das genügt!" Verhängnis sprang auf. "Sie werden sterben!" Er verschwand in einer blauen Stichflamme.

Tod nickte langsam und konzentrierte sich wieder auf die Klinge. Nach einigen Minuten schien sie scharf genug zu sein. Er erhob sich, richtete die Sense auf eine dicke Kerze, die am Ende der Sitzbank brannte, schlug zweimal kurz zu und zerschnitt die Flamme in drei helle Streifen. Tod lächelte zufrieden.

Kurze Zeit später betrat er den Stall hinterm Haus und sattelte seinen weißen Hengst. Das Tier beschnupperte ihn freundlich. Zwar hatte es scharlachrote Augen und Flanken, die wie geölte Seiten glänzten, aber es handelte sich trotzdem um ein Pferd aus Fleisch und Blut. Vermutlich war es besser dran als die meisten Lasttiere der Scheibenwelt:

Tod pflegte es gut, und außerdem wog er nicht viel. Zwar ritt er oft mit prall gefüllten Satteltaschen, aber sie hatten überhaupt kein Gewicht.

"So viele Welten!" staunte Zweiblum. "Phantastisch!"

Rincewind brummte etwas und ging vorsichtig durch das mit Sternen gefüllte Zimmer. Der Tourist blieb vor einem komplexen Astrolabium stehen, in dessen Mitte sich das Groß-A'Tuin-Elefanten-Scheibenwelt-System zeigte, hergestellt aus Bronze und mit winzigen Edelsteinen geschmückt. An dünnen Silberfäden aufgehängte Sonnen und Planeten drehten sich darum.

"Phantastisch!" wiederholte Zweiblum. An den Wänden hingen pechschwarze Tapisserien mit Sternbildern aus kleinen phosphoreszierenden Staubperlen. Wer sich in diesem Zimmer befand, gewann den Eindruck, im interstellaren Ozean zu schwimmen. Mehrere Staffeleien trugen Skizzen

von Groß-A'Tuin, so wie sie (oder er) von verschiedenen Bereichen des Umzauns aus zu sehen war. Die Darstellungen enthielten jede mächtige Schuppe, jeden einzelnen Krater. Zweiblum blickte sich verträumt und voller Sehnsucht um.

Rincewinds Besorgnis wuchs. Ihn beunruhigten vor allem die beiden Anzüge, die in der Mitte des Zimmers an Haken hingen. Voller Unbehagen ging er um sie herum.

Offenbar bestanden sie aus weißem Leder, und daran sah er Riemen, kleine Messingstutzen sowie andere höchst verdächtig anmutende Vorrichtungen. Die Beine endeten in hohen Stiefeln mit dicker Sohle, und die Arme wurden in lange elastische Stulpen geschoben. Besonders seltsam erschienen dem Zauberer die beiden großen Kupferhelme, die offenbar mit Schellen am Kragen der Anzüge befestigt werden sollten. Als Schutz taugten sie nicht viel: Ein einfacher Schwerthieb genügte wahrscheinlich, um sie zu zertrümmern - selbst wenn die Klinge nicht vorn das lächerliche Glasfenster traf. Beide Helme hatten einen Kamm aus weißen Federn, der ihr allgemeines Erscheinungsbild keineswegs verbesserte.

Rincewind ahnte langsam, wofür diese besondere Kleidung diente.

In der Nähe stand ein Tisch, auf dem Himmelskarten und Zettel mit vielen Zahlen lagen. Für wen auch immer die Anzüge bestimmt sind, dachte Rincewind, die Betreffenden sollen dorthin reisen, wo noch nie ein Mensch gewesen ist - sah man einmal von den unglücklichen Seeleuten ab, die über den Rand gefallen waren; sie zählten eigentlich nicht. Die Ahnungen des Zauberers klopfen zaghaft und erschrocken an die Pforte der Gewißheit.

Als er sich umdrehte, begegnete er dem nachdenklichen Blick des Touristen.

"Nein...", begann Rincewind in einem klagenden Tonfall.

Zweiblum beachtete ihn nicht.

"Die Göttin sprach von zwei Männern, die über den Rand geschickt werden sollen", sagte er, und in seinen Augen zeigte sich ein sonderbarer Glanz. "Außerdem meinte Tethis, man braucht dabei eine Art Schutz. Die Krullianer haben das Problem gelöst. Dies sind Raumrüstungen."

"Mir erscheinen sie nicht besonders geräumig", erwiderte Rincewind hastig und griff nach dem Arm des Touristen.

"Wenn du jetzt bitte mitkommst... Es hat überhaupt keinen Sinn, noch länger in diesem Raum, äh, Zimmer zu bleiben ..."

"Warum gerätst du immer gleich in Panik?" fragte Zweiblum verdrießlich.

"Weil gerade mein ganzes zukünftiges Leben am inneren Auge vorbeizog, und es dauerte überhaupt nicht lange, und wenn du dich jetzt nicht in Bewegung setzt, gehe ich ohne dich, denn bestimmt schlägst du gleich vor..."

Die Tür öffnete sich.

Zwei stämmige junge Männer kamen herein. Sie trugen nur Unterhosen aus Wolle, und einer von ihnen trocknete sich mit einem Handtuch ab. Beide nickten den Geflohenen zu und schienen überhaupt nicht überrascht zu sein.

Der größere Mann nahm auf einer Sitzbank Platz, winkte Rincewind zu und fragte:

"? Tyo yur äti he sooten gätunen?"

Unbehagen entstand in Rincewind. Zwar hielt er sich für einen Experten, soweit es die Sprachen in den westlichen Regionen der Scheibenwelt betraf, aber nun hörte er zum erstenmal Krullianisch und verstand kein einziges Wort.

Zweiblum erging es ebenso, doch das hinderte ihn nicht daran, einen Schritt vorzutreten und tief Luft zu holen.

Im magischen Kraftfeld der Scheibenwelt bewegte sich das Licht eher langsam und träge; seine Geschwindigkeit war nicht höher als die von Schall in weniger gut entwickelten Universen. Trotzdem gab es hier nichts Schnelleres - abgesehen von Rincewinds Gedanken unter bestimmten Umständen. Jetzt leiteten sie gerade einen Warptransfer ein.

Von einem Augenblick zum anderen wurde ihm klar, daß der Tourist seine eigenen linguistischen Fähigkeiten ausprobieren würde. Mit anderen Worten: Er wollte einige laute und langsame Worte in seiner Muttersprache formulieren.

Rincewinds Ellbogen traf die Rippen des Touristen und preßte ihm die Luft aus den Lungen. Als der kleine Mann schmerz erfüllt und verblüfft auf sah, zog ihm der Zauberer eine imaginäre Zunge aus dem Mund und schnitt sie mit einer fiktiven Schere ab.

Der zweite Chelonaut - so lautete die Berufsbezeichnung der beiden Männer, die bald zu Groß-A'Tuin reisen würden - wandte den Blick vom Kartentisch ab und beobachtete erstaunt Rincewinds Geste. Tiefe Falten gruben sich in seine hohe Heldenstirn, als er mühsam überlegte.

"? Her yu latruin ner ü?" erkundigte er sich.

Rincewind lächelte, nickte und schob Zweiblum auf ihn zu. Er seufzte innerlich, als er sah, daß sich der Tourist plötzlich für ein großes Messingteleskop auf dem Tisch interessierte.

"! Sooten ü!" befahl der sitzende Chelonaut. Rincewind nickte, lächelte, nahm einen der großen Kupferhelme vom Haken und schmetterte ihn mit aller Kraft auf den Kopf des Mannes. Der Chelonaut stöhnte leise und fiel zu Boden.

Der andere Krullianer trat einen verwirrten Schritt näher, bevor ihm Zweiblum einen zwar amateurhaften, aber trotzdem recht wirkungsvollen Schlag mit dem Teleskop versetzte. Bewußtlos sank er auf seinen Kollegen.

Rincewind und Zweiblum blickten sich über ihre beiden Opfer hinweg an.

"Na schön!" sagte der Zauberer scharf. Er gewann den unangenehmen Eindruck, irgendeine Auseinandersetzung verloren zu haben, wußte jedoch nicht genau, worum es sich dabei handelte. "Du brauchst es gar nicht zu sagen. Jemand dort draußen erwartet zwei in Raumrüstungen gekleidete Männer. Diese beiden Burschen hielten uns vermutlich für Sklaven. Wir verstecken sie hinter den Vorhängen, und dann ..."

"... sollten wir uns rasch anziehen", beendete Zweiblum den Satz und griff nach dem zweiten Helm.

"Ja", bestätigte Rincewind. "Nun, als ich die Anzüge sah, war ich plötzlich ganz sicher, daß ich einen davon tragen würde. Frag mich bloß nicht, woher ich das wußte. Wahrscheinlich lag's daran, daß ich mir nichts Schlimmeres vorstellen konnte."

"Du hast selbst darauf hingewiesen, daß es keine Fluchtmöglichkeit für uns gibt", entgegnete Zweiblum.

Seine Stimme klang gedämpft, als er sich die obere Hälfte des Anzugs über den Kopf zog. "Alles ist besser, als geopfert zu werden."

"Komm nur nicht auf dumme Gedanken", warnte Rincewind den Touristen. "Sobald wir eine Gelegenheit haben, uns aus dem Staub zu machen ..."

Wütend schob er den rechten Arm in eine Stulpe, stieß mit der Stirn an den Helm und fluchte leise. Dann fiel ihm ein, daß jemand dort oben sie beobachtete.

"Herzlichen Dank", sagte er verbittert.

Am Rand der Stadt und Insel namens Krull befand sich ein großes halbkreisförmiges Amphitheater, das mehreren zehntausend Personen Platz bot. Es verdankte seine Form einem guten Grund: Von der Arena aus konnte man das Wolkenmeer sehen, das vom Randfall weiter unten emporbrodelte, und jetzt war jeder Platz besetzt. Die Menge wurde immer unruhiger. Sie hoffte darauf, eine doppelte Opferung und den Start des großen bronzenen Raumschiffs zu sehen, aber bisher ließen beide Ereignisse auf sich warten.

Der Erzastronom winkte den Ersten Startlotsen zu sich.

"Nun?" fragte er und füllte diese drei Buchstaben mit einem ganzen Lexikon aus Ärger und Drohung. Der Erste Startlotse erblaßte.

"Es gibt keine Neuigkeiten, Herr", erwiderte der Startlotse und fügte mit nervöser Fröhlichkeit hinzu:

"Allerdings wird es Eure Beliebtheit freuen zu hören, daß Garhartra das Bewußtsein wiedererlangt hat."

"Was er vielleicht noch bedauert", sagte der Erzastronom.

"Ja, Herr."

"Wieviel Zeit bleibt uns?"

Der Startlotse blickte zur eilig am Himmel emporekletternen Sonne hinauf.

"Dreiig Minuten, Euer Beliebtheit. Anschließend hat sich Krull vom Schwanz Gro-A-Tuins fortgedreht, und dann wird der Mchtige Reisende durch den Interschilddkrtenraum forttreiben. Ich habe bereits die automatischen Kontrollen vorbereitet, und ..."

"Schon gut, schon gut", entgegnete der Erzastronom ungeduldig. "Der Start mu rechtzeitig stattfinden. La den Hafen weiterhin bewachen. Wenn die verdammten Flchtlinge gefat werden, wird es mir eine Freude sein, sie selbst hinzurichten."

"Ja, Herr, h ..."

Der Erzastronom runzelte die Stirn. "Hast du mir sonst noch etwas mitzuteilen, Mann?"

Der Startlotse schluckte. Er hielt dies alles fr sehr unfair ihm gegenber. Er war ein praktischer Magier, kein Diplomat, und deshalb hatten ihn einige kluge Leute beauftragt, die schlechten Nachrichten zu berbringen.

"Ein Ungeheuer ist aus dem Meer gestiegen und greift die Schiffe im Hafen an", sagte er. "Eben traf ein Kurier ein und berichtete davon."

"Ein groes Ungeheuer?" fragte der Erzastronom.

"Nein, nicht besonders. Aber es scheint, h, ziemlich wtend zu sein, Herr."

Der Herrscher ber Krull und den Umzaun dachte einige Sekunden lang nach und hob die Schultern.

"Im Meer wimmelt es von Ungeheuern", stellte er fest.

"Sonst wre es berhaupt kein richtiges Meer. Sorg dafr, da jenes Wesen beseitigt wird. Und noch etwas, Startlotse..."

"Herr?"

"Wenn man mich noch mehr verrgert... Denk daran, da zwei Personen geopfert werden sollen. Aber vielleicht bin ich grozgig und erhhe die Anzahl."

"Ja, Herr." Der Erste Startlotse hastete fort, froh darber, den Blicken des Autokraten zu entschwinden.

Der Mchtige Reisende war jetzt nicht mehr nur eine stumpfe bronzene Hlle, die man vor einigen Tagen aus der Guform geschlagen hatte. Mitten in der Arena ruhte er in einem Turmgerst. Vor ihm reichten Schienen bis zum Rand, wo sich die Gleise einige Meter weit nach oben neigten.

Der verstorbene Daktylos Goldauge - er war nicht nur fr den Bau des Mchtigen Reisenden verantwortlich, sondern auch fr die Entwicklung der Startrampe - hatte behauptet, jene nach oben gebogene Stelle solle verhindern, da die Kapsel an Felsen stie, wenn ihr langer Fall begann.

Vielleicht steckte nur Zufall dahinter, da sie auch wie ein Lachs springen und prchtig im Sonnenschein glnzen wrde, bevor sie im Wolkenmeer verschwand.

Fanfaren erklangen an der einen Seite des Amphitheaters.

Die Ehrenwache der Chelonauten erschien, woraufhin die Menge jubelte. Dann traten die in Wei gekleideten Forscher ins Licht.

Dem Erzastronom fiel sofort auf, da irgend etwas nicht mit rechten Dingen zuging. Zum Beispiel schritten Helden immer in einer besonderen Gangart. Sie watschelten nicht so wie einer der beiden Chelonauten.

Die versammelten Brger von Krull applaudierten ohrenbetubend laut. Falten entstanden in der Stirn des Erzastronomens, als die Chelonauten und ihre Eskorte die groe Arena durchquerten und an diversen Altren vorbeiwanderten - sie waren fr die Zauberer und Priester der vielen krullianischen Sekten errichtet worden, um den Erfolg des Starts zu gewhrleisten. Als die Chelonauten am Fu der Leiter standen, die zum Schiff fhrte - zgerten sie nicht ein wenig? -, erhob sich der Erzastronom, doch die lautstarke Begeisterung der Menge bertnte seine Worte. Er hob eine Hand und spreizte die Finger in der typischen Geste eines Magie beschwrenden Thaumaturgen. Wer sich aufs Lippenlesen verstand und gleichzeitig mit den Standardtexten der Zauberei vertraut war, htte die Erffnungsworte von Westenkuchs Schwebefluch erkannt - und sofort die Flucht ergriffen.

Der Erzastronom kam allerdings nicht dazu, die magische Formel ganz auszusprechen. Überrascht drehte er sich um, als im Bereich des großen Torbogens der Arena Aufruhr entstand. Wächter liefen ins Licht und warfen die Waffen fort, als sie hinter Altären in Deckung gingen oder über die Brüstungen vor den Tribünen hinwegsetzten.

Hinter ihnen erschien etwas. Das Publikum in der Nähe des Zugangs stellte den bereits heiser gewordenen Jubel ein und entfernte sich ebenso still wie entschlossen vom Torbogen.

Das Etwas war eine niedrige Kuppel aus Tang und Algen, die sich mit unheilvoller Zielstrebigkeit bewegte. Ein Wächter überwand sein Entsetzen lange genug, um vor das Ding zu treten und einen Speer zu schleudern, der sich ins grüne Bündel bohrte. Die Zuschauer klatschten - und verstummten, als die Kuppel vorsprang und den Mann verschlang.

Der Erzastronom winkte kurz und verscheuchte die undeutlichen Konturen von Westenkuchs berühmtem Fluch, formulierte dann die Worte des mächtigsten Zauberspruchs aus seinem Repertoire, bekannt unter der Bezeichnung Teuflisches Verbrennungswunder.

Oktarines Feuer flackerte an und zwischen seinen Fingern, als er eine komplexe magische Rune in die Luft malte.

Thaumaturgische Energie knisterte und zog eine blaue Rauchfahne hinter sich her, als sie dem Etwas entgegenloderte.

Eine zufriedenstellende Explosion krachte, und Flammen rasten nach oben, zogen brennende Tangfladen hinter sich her. Eine dichte Wolke aus Rauch und Dampf umhüllte das Ungeheuer einige Sekunden lang, und als sie sich lichtete, war die grüne Kuppel verschwunden.

Auf den Steinplatten zeigte sich ein großer Aschekreis, und darin schwelten noch einige Algenreste.

In der Mitte des Kreises stand eine ganz normale, wenn auch recht große Holztruhe. Sie war nicht einmal versengt.

Jemand auf der anderen Seite des Amphitheaters lachte, verstummte jedoch ganz schnell, als sich die Kiste auf Dutzenden von kleinen Beinen umdrehte und dem Erzastronomen zuwandte. Eine ganz normale, wenn auch recht große Holztruhe hat natürlich kein Gesicht, mit dem sie jemanden ansehen kann, aber dieses besondere Exemplar richtete nun den Blick auf den Herrscher von Krull. Das wurde dem Erzastronomen sofort klar. Außerdem gewann er den schrecklichen Eindruck, daß die Truhe die Augen zusammenkniff.

Und sie kam näher. Ihn schauderte.

"Magier!" keifte er. "Wo sind meine Magier?"

Überall in der Arena spähten bleiche Männer hinter Altären und unter Bänken hervor. Einer der kühneren krullianischen Zauberer bemerkte den Gesichtsausdruck des Erzastronomen, hob zitternd den Arm und schleuderte einen Blitz. Das Feuer zischte zur Kiste, traf sie und zerstob zu weißen Funken. Dies war das Zeichen für alle Magier, Beschwörer und Thaumaturgen von Krull, mit wiedergefundenem Eifer aufzuspringen und, unter den entsetzten Blicken ihres Herrn, jede Zauberformel zu sprechen, die ihnen in den Sinn kam.

Flüche heulten und kreischten durch die Luft.

Eine selbst für die neugierigsten Blicke undurchdringliche Wolke aus magischen Partikeln umgab die Truhe, wogte und wallte, gewann hier und dort höchst beunruhigende Formen.

Eine Zauberformel nach der anderen jagte in dieses Durcheinander. Flammen und Blitze in allen acht Farben loderten aus dem kochenden Etwas, das nun den Platz der Truhe einnahm.

Seit den Magischen Kriegen war nicht mehr soviel Zauberei auf eine kleine Stelle konzentriert worden. Die Luft erzitterte und funkelte. Mehrere Zaubersprüche prallten voneinander ab und erzeugten ungebändigte wilde Magie, die ein gespenstisches und unkontrolliertes Halbleben führte. Die Steine unter der wabernden Masse gaben nach und brachen.

Einer von ihnen verwandelte sich in etwas, das hier besser nicht beschrieben werden soll, und glitt in eine niedere Dimension. Andere sonderbare Nebenwirkungen manifestierten sich. Kleine Bleiwürfel sausten aus dem thaumaturgischen Sturm und rollten übers bebende Pflaster; unheimliche geisterhafte Gestalten schnatterten und vollführten obszöne Gesten; vierseitige

Dreiecke und kantige Kreise entstanden, vereinten sich wieder mit dem donnernden, fauchenden Turm wilder Magie, der aus glühenden Steinen auftrug und sich über ganz Krull ausbreitete. Es spielte kaum mehr eine Rolle, daß die Magier inzwischen keine Zaubersprüche mehr riefen und flohen: Das Ding nährte sich nun von den oktarinen Partikeln, die hier am Rand der Scheibenwelt in einem breiten Strom flössen. Auf der Insel schlugen alle magischen Aktivitäten fehl, da das zur Verfügung stehende Manu in die Wolke gesaugt wurde, die bereits eine halbe Meile hoch war und gräßliche Umrisse gewann. Von Grauen erfüllte Hydrophoben stürzten mit ihren Linsen ins Meer; magische Elixiere verwandelten sich in schmutziges Wasser; magische Schwerter schmolzen und tropften aus ihren Scheiden.

Am Ausgangspunkte der Wolke stand die Truhe, glänzte wie ein Spiegel im Wüten des thaumaturgischen Orkans, und das Chaos hinderte sie nicht daran, sich weiterhin dem Erzastronomen zu nahen.

Rincewind und Zweiblum standen am Startturm des Mächtigen Reisenden und beobachteten die Vorgänge voller Ehrfurcht. Die Wächter der Eskorte waren längst geflohen und hatten die Waffen zurückgelassen.

"Nun", seufzte der Tourist schließlich, "damit wäre die Truhe wohl erledigt." Er seufzte noch einmal.

"Da irrst du dich", erwiderte Rincewind. "Intelligentes Birnbaumholz ist immun gegen alle bekannten Arten von Magie. Die Pflicht der Kiste besteht darin, dir überallhin zu folgen. Ich meine, wenn du stirbst und in den Himmel kommst, so brauchst du im Leben nach dem Tod wenigstens nicht auf saubere Socken zu verzichten. Wie dem auch sei: Ich möchte noch nicht sterben, und deshalb sollten wir jetzt aufbrechen."

"Wohin willst du?" fragte Zweiblum.

Rincewind griff nach einer Armbrust und mehreren Bolzen. "Keine Ahnung. Nur weg von hier."

"Und die Truhe?"

"Sei unbesorgt. Wenn der Sturm alle freie Magie in diesem Bereich verbraucht hat, so läßt er von ganz allein nach."

Das geschah bereits. Noch immer stieg eine dichte Wolke von der Arena auf, aber sie zerfaserte allmählich und wirkte wesentlich harmloser. Einige Male flackerte sie ungewiß.

Erste Lücken bildeten sich darin, und kurz darauf zeichneten sich die Konturen der Kiste zwischen fast unsichtbaren Flammen ab. Die abkühlenden Steine in ihrer Nähe knackten und splitterten.

Zweiblum rief leise nach seiner Truhe. Sie unterbrach ihren hartnäckigen Marsch über die geplagten Steinplatten und schien zu lauschen. Dann bewegten sich ihre vielen Beine in einem komplizierten Muster, als sie sich umdrehte und Kurs auf den Mächtigen Reisenden nahm. Rincewind beobachtete sie griesgrämig. Die Kiste hatte eine elementare Natur, absolut keinen Verstand und eine mörderische Einstellung gegenüber allen Dingen, die ihren Herrn bedrohten. Darüber hinaus war der Zauberer nicht sicher, ob sie sich innen im gleichen Raum-Zeit-Gefüge befand wie außen.

"Nicht einmal ein Kratzer dran", sagte Zweiblum erfreut, als die Truhe vor ihm verharrte. Er öffnete den Deckel.

"Jetzt ist nicht der geeignete Zeitpunkt, um die Unterwäsche zu wechseln", knurrte Rincewind. "Die Wächter und Priester kehren sicher bald zurück, und bestimmt sind sie sehr wütend!"

"Wasser", murmelte Zweiblum. "Die ganze Kiste ist voller Wasser!"

Rincewind blickte ihm über die Schulter und hielt vergeblich nach Kleidung, Geldbeuteln und den anderen Besitztümern des Touristen Ausschau. Statt dessen sah er Wasser.

Plötzlich sprang eine Welle empor und schwappte über den Rand. Sie platzte auf die Steinplatten, floß dort jedoch nicht auseinander, sondern nahm die Form eines Fußes an. Ein weiterer Fuß und die untere Hälfte von zwei Beinen folgten, als mehr Wasser aus der Truhe strömte und eine unsichtbare Gußform zu füllen schien. Einige Sekunden später stand der Meerestroll Tethis vor der Kiste und blinzelte.

"Oh", sagte er schließlich, "ihr seid's! Eigentlich sollte es mich nicht überraschen."

Er blickte sich um und kümmerte sich nicht um das Erstaunen der beiden Männer.

"Ich saß vor meiner Hütte und sah mir den Sonnenuntergang an, als dieses Ding aus dem Wasser raste und mich verschluckte", erklärte er. "Ich fand das ziemlich seltsam. Wo sind wir hier?"

"Krull", antwortete Rincewind. Er starrte auf die jetzt wieder geschlossene Truhe, der es gelang, selbstgefällig zu wirken. Es kam nicht selten vor, daß sie irgendwelche Leute verschlang, aber wenn sie das nächste Mal den Deckel öffnete, enthielt sie nur Zweiblums Wäsche. Rincewind griff zu, riß die Klappe nach oben - und sah einige Hemden und Hosen, frisch gebügelt.

"Na so was!" entfuhr es Tethis. Er sah auf.

"He!" fügte er hinzu. "Ist dies nicht das Schiff, das die Krullianer über den Rand schicken wollen? Habe ich recht? Ja, bestimmt!"

Ein Pfeil zuckte ihm durch die Brust und hinterließ einige kleine Wellen. Der Meerestroll schien überhaupt nichts davon zu bemerken. Ganz im Gegensatz zu Rincewind.

Soldaten krochen nun hinter den Tribünen hervor, und einige andere Wächter spähten durch den Torbogen des Eingangs.

Ein zweiter Pfeil prallte vom Turm hinter Zweiblum ab.

Auf diese Entfernung hatten die Geschosse keine große Durchschlagskraft, aber es war nur noch eine Frage der Zeit, bis...

"Schnell!" rief Zweiblum. "Ins Schiff! Sicher wagen sie es nicht, darauf zu schießen!"

"Ich wußte, daß du das vorschlägst", stöhnte Rincewind.

"Ich wußte es!"

Er trat nach der Truhe. Sie wich ein wenig zurück und hob drohend den Deckel.

Ein Speer fiel vom Himmel und bohrte sich neben dem Zauberer ins Holz. Er stieß einen kurzen Schrei aus, folgte den anderen und kletterte ebenfalls die Leiter hoch.

Pfeile piffen ihnen um die Ohren, als sie den schmalen Steg erreichten, der über den Rücken des Mächtigen Reisenden führte. Zweiblum ging voraus und hüpfte regelrecht. Rincewind diagnostizierte ein hohes Maß an unterdrückter Aufregung.

Auf dem Schiff fanden sie eine große runde Bronzeluke mit mehreren Haspen. Tethis und der Tourist knieten und versuchten, die spangenartigen Vorrichtungen zu lösen.

Im Herzen des Mächtigen Reisenden rieselte schon seit Stunden feiner Sand in ein speziell geformtes Gefäß. Jetzt erreichte es genau das richtige Gewicht, kippte und stieß ein sorgfältig ausbalanciertes Pendel an, das herumschwang und dadurch eine Nadel aus einem komplizierten kleinen Mechanismus zog. Eine Kette rasselte. Etwas machte leise Klöng...

"Was war das?" fragte Rincewind nervös und sah nach unten ...

Inzwischen regnete es keine Pfeile mehr. Dutzende von Priestern und Soldaten standen reglos und starrten zum Schiff hinauf. Ein besorgter kleiner Mann bahnte sich mit den Ellbogen einen Weg durch die Menge und öffnete den Mund, um etwas zu rufen.

"Was war das?" erkundigte sich Zweiblum und drehte eine Flügelmutter.

"Ich habe auch etwas gehört", sagte Rincewind. "Äh, wir drohen einfach damit, dieses Ding zu beschädigen, wenn man uns nicht gehen läßt, einverstanden? Darauf beschränken wir uns, in Ordnung?"

"Ja", entgegnete Zweiblum unbestimmt. Er setzte sich auf die Fersen. "Das wär's. Alle Spangen sind gelockert."

Einige muskulöse Männer kletterten die Leiter des Startturms hoch, und unter ihnen erkannte Rincewind die beiden Chelonauten. Sie trugen jetzt Schwerter.

"Ich...", begann er.

Das Schiff erbebt. Und dann, ganz langsam, glitt es über die Schienen.

In diesem Augenblick blanken Entsetzens stellte Rincewind fest, daß es Zweiblum und dem Troll gelungen war, die Luke aufzuziehen. Einige metallene Sprossen führten in die Kabine weiter unten. Tethis verschwand.

"Wir müssen fort von hier", flüsterte der Zauberer. Der Tourist sah ihn an, und ein verträumtes Lächeln umspielte seine Lippen.

"Sterne", murmelte er. "Welten. Der ganze Himmel ist voller Welten, die niemand sehen wird. Ich bin die einzige Ausnahme." Er trat durch die Luke.

"Du bist vollkommen übergeschnappt", sagte Rincewind heiser und versuchte das Gleichgewicht zu wahren, während das Schiff schneller wurde. Er drehte sich um, als einer der Chelonauten vom Turm sprang, auf dem gewölbten Rumpf des Schiffes landete, dort vergeblich nach Halt tastete, abrutschte und mit einem Schrei fiel.

Der Mächtige Reisende war bereits recht schnell. Über Zweiblums Kopf hinweg beobachtete Rincewind das vom Sonnenschein erhellte Wolkenmeer und den prächtigen Randbogen, der verlockend glänzte und Narren aufforderte, sich ins Nichts zu wagen ...

Außerdem sah er mehrere Männer, die mit verzweifelter Hast über die niedrigen Hänge der Startrampe kletterten und einen dicken Balken auf die Schienen zerrten, um das Schiff entgleisen zu lassen, bevor es den Rand erreichte. Die Räder stießen an das Hindernis, doch die einzige Auswirkung bestand darin, daß der Mächtige Reisende erzitterte, wodurch Zweiblum von der metallenen Leiter und in die Kabine fiel.

Über ihm klappte die Luke mit einem schrecklichen Geräusch zu, und mehrere kleine Verschlüsse rasteten ein.

Rincewind hechtete nach vorn, zerrte an den Spangen und wimmerte.

Das Wolkenmeer kam immer näher. Nur noch wenige Meter trennten das Schiff vom felsigen Rand, an dem das Amphitheater endete.

Der Zauberer stand auf. Jetzt gab es nur noch eine Möglichkeit für ihn, und er nahm sie ohne zu zögern wahr:

Rincewind geriet in Panik, als der Reisende über den nach oben geneigten Bereich der Rampe hinwegschob, wie ein Lachs emporsprang und über den Rand fiel.

Einige Sekunden später pochten Dutzende von kleinen Füßen. Die Truhe erreichte ebenfalls die Kante der Scheibenwelt, und ihre Beine stampften wie Kolben, als sie den Weg fortsetzte und sich entschlossen ins Universum stürzte.

Ende

Rincewind erwachte und zitterte. Ihm war eiskalt.

So ist das also, dachte er. Nach dem Tod findet man sich an einem feuchten, nebligen und sehr kalten Ort wieder:

Hades, wo die klagenden Geister der Verstorbenen für immer und ewig durch Sümpfe des Elends marschieren, in denen unheimliche, geisterhafte Lichter flackern und - einen Augenblick ...

Hades konnte unmöglich so unbequem sein, und Rincewinds derzeitige Empfindungswelt zeichnete sich durch einen erschreckenden Mangel an Bequemlichkeit aus. Sein Rücken schmerzte dort, wo sich ein Ast hineinzubohren versuchte; die von Zweigen zerkratzten Arme und Beine protestierten mit brennendem Stechen; und der Kopf fühlte sich so an, als sei er vor kurzer Zeit von einem sehr harten Gegenstand getroffen worden. Wenn dies der Hades war, so kam er der Hölle gleich - einen Augenblick...

Baum. Er konzentrierte sich auf dieses Wort, das aus den dunklen Winkeln seines Bewußtseins emporschwebte. Die Anstrengung trieb ihm Schweiß aus den mentalen Poren. In den Ohren des Zauberers rauschte es, und vor den Augen tanzten ihm blitzende Lichter. Baum. Ding aus Holz. Ja, genau. Zweige und Äste und dergleichen. Und Rincewind lag darin. Baum. Tropfende Nässe. Um ihn herum kalte weiße Wolken. Auch weiter unten. Kälte.

Er lebte und ruhte in Begleitung zahlloser blauer Flecken in einem Dornbusch, der in einem Felsspalt wuchs und aus dem gischtenden weißen Wall des Randfalls ragte. Diese Erkenntnis traf den Zauberer mit der Wucht eines Eishammers. Ihn schauderte. Der Baum - beziehungsweise der Strauch - knirschte warnend.

Etwas Blaues und Verschwommenes raste an ihm vorbei, tauchte kurz in die donnernden Ruten, kam wieder zum Vorschein und nahm auf einem Zweig neben Rincewinds Kopf Platz. Es handelte sich um einen kleinen Vogel mit blauen und grünen Federn. Das Geschöpf verschlang den kleinen Silberfisch, den es im Wasserfall gefangen hatte, bevor es den Kopf drehte und Rincewind neugierig ansah. Er bemerkte viele andere Vögel in der Nähe.

Sie segelten über dem Wasser, flitzten umher oder flogen in weiten Schleifen. Gelegentlich stahl einer von ihnen einen weiteren zum Tod verurteilten Leckerbissen aus dem Randfall. Einige von ihnen saßen im Baum, und ihr Gefieder schimmerte. Rincewind beobachtete sie hingerissen.

Als erster Mensch sah er die Randfischer, kleine Wesen, die vor langer Zeit einen selbst für die Scheibenwelt einzigartigen Lebensstil entwickelt hatten. Schon viele Jahrtausende vor dem Bau des Umzauns fanden die Randfischer eine recht wirkungsvolle Methode, um sich hier am Ende der Welt den Lebensunterhalt zu verdienen.

Rincewinds Anwesenheit schien sie überhaupt nicht zu stören. Eine kurze, aber sehr beunruhigende Vision zeigte ihm, wie er den Rest seines Lebens in diesem Baum verbrachte, sich von rohen Vögeln und den Fischen ernährte, die er fangen konnte, während sie an ihm vorbeiflogen.

Der Dornbusch bewegte sich. Rincewind ächzte leise, als er nach unten rutschte, aber es gelang ihm, sich an einem Zweig festzuhalten. Allerdings: Früher oder später würde er einschlafen ...

Irgend etwas veränderte sich, und der Himmel gewann einen purpurnen Glanz. Eine ganz in Schwarz gekleidete große Gestalt stand in der Luft neben dem Baum, und in der einen Hand hielt sie eine Sense. Das Gesicht verbarg sich in den Schatten eine Kapuze.

ICH BIN GEKOMMEN, UM DICH ZU HOLEN, verkündete der unsichtbare Mund. Die Stimme klang so dumpf wie der Herzschlag eines Wals.

Der Baum knarrte erneut, und einige kleine Steine prallten an Rincewinds Helm ab, als sich eine Wurzel aus dem Felsspalt löste.

Der Tod kam immer selbst, um die Seelen von Zauberern zu ernten.

"Woran soll ich sterben?" fragte Rincewind.

Die große Gestalt zögerte.
WIE BITTE? erwiderte sie.

"Nun, ich habe mir nichts gebrochen, und ich bin auch nicht ertrunken, woraus folgt: Welcher Anlaß schickt mich vom Diesseits ins Jenseits? Man kann nicht einfach vom Tod umgebracht werden - es muß einen Grund geben."

Rincewind spürte verblüfft, daß er sich gar nicht mehr fürchtete. Zum erstenmal in seinem Leben hatte er keine Angst. Schade, daß diese Erfahrung nur von kurzer Dauer sein würde.

Tod überlegte und schien sich dann zu einer Entscheidung durchzuringen.

DU KÖNNTEST AUS ENTSETZEN STERBEN, sagte die Kapuze. Es hörte sich noch immer nach einer Grabesstimme an, aber ein leichtes Vibrieren verriet Unsicherheit.

"Da muß ich dich enttäuschen", entgegnete Rincewind selbstgefällig.

EIN GRUND IST NICHT NOTWENDIG, meinte Tod.

ICH KANN DICH EINFACH TÖTEN.

"Ausgeschlossen! Das wäre Mord!"

Die schwarze Gestalt seufzte und schob die Kapuze zurück. Rincewind sah nicht etwa den erwarteten grinsenden Totenschädel, sondern das blasse und halb durchsichtige Gesicht eines recht besorgten Dämons.

"Ich verpatze alles, stimmt's?" jammerte das Wesen.

"Du siehst überhaupt nicht wie der Tod aus!" entfuhr es Rincewind. "Wer bist du?"

"Skrofulose."

"Skrofulose?"

"Tod hatte keine Zeit", erklärte der Dämon zerknirscht.

"In Pseudopolis ist eine große Seuche ausgebrochen. Er muß dort durch die Straßen marschieren, und deshalb schickte er mich."

"Niemand stirbt an Skrofulose! Ich habe meine Rechte. Immerhin bin ich Zauberer!"

"Schon gut, schon gut", brummte Skrofulose. "Dies sollte eigentlich meine große Chance sein. Sieh es mal so: Wenn ich von der Sense Gebrauch mache, bist du ebenso tot, als hätte der Tod höchstpersönlich damit zugeschlagen. Wer wüßte schon Bescheid?"

"Ich zum Beispiel!" antwortete Rincewind.

"Was jedoch keine Rolle spielt", hielt ihm Skrofulose entgegen. "Schließlich wärest du tot."

"Verschwinde!" zischte der Zauberer.

"Ich kann dich ja verstehen", sagte der Dämon und hob die Sense. "Aber versuch einmal, die Sache aus meiner Perspektive zu sehen. Dieser Auftrag bedeutet mir sehr viel, und du mußt zugeben, daß dein Leben nicht gerade wundervoll ist. Die Reinkarnation könnte nur eine Verbesserung sein - oh!"

Skrofulose preßte sich die Hand auf den Mund, doch Rincewind richtete bereits einen zitternden Zeigefinger auf ihn.

"Reinkarnation!" wiederholte er aufgeregt. "Es stimmt also, was die Mystiker behaupten!"

"Ich gebe nichts zu", erwiderte der Dämon. "Es ist mir nur so herausgerutscht. Und jetzt... Bist du bereit, freiwillig zu sterben?"

"Nein", sagte Rincewind.

"Wie du willst." Skrofulose holte mit der Sense aus, und sie pfiff ziemlich professionell durch die Luft, aber Rincewind hockte gar nicht mehr im Baum. Er befand sich einige Meter darunter, und die Entfernung wurde immer größer. Der Zweig hatte genau diesen Augenblick gewählt, um zu brechen und den Zauberer ins interstellare Meer zu schicken.

"Komm zurück!" kreischte der Dämon.

Rincewind antwortete nicht. Mit dem Bauch nach unten lag er auf fauchender Luft und startete in Wolken hinab, die sich langsam teilten.

Schließlich blieben sie über ihm zurück.

Unten funkelte das Universum. Rincewind sah Groß-A'Tuin, riesig und gewaltig, der Panzer von Kratern übersät.

Er betrachtete den kleinen Mond der Scheibenwelt. In der Ferne nahm er ein mattes Schimmern wahr, das nur vom Mächtigen Reisenden stammen konnte. Und dann die Sterne ... Sie wirkten wie winzige Diamanten, die jemand auf schwarzem Samt verstreut hatte. Verlockende Sterne, die kühne Seelen zu sich riefen ...

Die ganze Schöpfung wartete darauf, daß Rincewind hineinfiel.

Er nahm die Einladung an.

Es blieb ihm auch gar nichts anderes übrig.