



Leseprobe

Walter Moers

Rumo & die Wunder im Dunkeln

Roman

Bestellen Sie mit einem Klick für 16,00 €



Seiten: 704

Erscheinungstermin: 23. November 2020

Mehr Informationen zum Buch gibt es auf

www.penguinrandomhouse.de

Inhalte

- Buch lesen
- Mehr zum Autor

Zum Buch

Selbst die größten Helden haben klein angefangen

Rumo, der junge Wolpertinger aus »Die 13 ½ Leben des Käpt'n Blaubär«, macht sich selbstständig und geht seinen eigenen Weg durch den gefährlichen Kontinent Zamonien. Er folgt dem Silbernen Faden, einer Geruchsspur, die nur er wittern kann und an deren Ende Rumo das Glück vermutet. Auf seiner abenteuerlichen Reise durch zwei höchst unterschiedliche Welten begegnet er Teufelszyklopen und Mondlichtschatten, den Kupfernen Kerlen und den Toten Yetis. Rumo lernt das Kämpfen, die Liebe, die Freundschaft und das Böse kennen, es verschlägt ihn in den geheimnisvollen Nurnenwald, in die legendären Untenwelt und in das Theater der Schönen Tode; er erfährt von den Unvorhandenen Winzlingen, von den Belagerungen der Lindwurmefeste, von Professor Dr. Abdul Nachtigaller und seinem Schubladenorakel – und Rumo findet endlich zu Rala, die ihm die Wunder im Dunkeln zeigt.

Dies ist ein Roman, der im legendären Bücherreich Zamonien spielt. Folgende weitere Zamonienromane sind bislang erschienen:

Die 13 1/2 Leben des Käpt'n Blaubär

Ensel und Krete

Die Stadt der Träumenden Bücher

Der Schreckenmeister

Das Labyrinth der Träumenden Bücher

Prinzessin Insomnia & der alptraumfarbene Nachtmahr

Weihnachten auf der Lindwurmefeste

Der Bücherdrache

Walter Moers, 1957 in Mönchengladbach geboren, ist einer der erfolgreichsten und kreativsten Autoren Deutschlands und zugleich ein umjubelter Comiczeichner und Illustrator. Mit Zamonien hat er einen fantastischen, skurrilen Buchkontinent geschaffen, auf den ihm Millionen von Leserinnen und Lesern jeden Alters seit Jahrzehnten atemlos folgen.

Ebenfalls von Walter Moers lieferbar:

Die Zamonien-Romane:

Die 13 ½ Leben des Käpt'n Blaubär

Ensel und Krete. Ein Märchen aus Zamonien

Der Schreckenmeister

Die Stadt der Träumenden Bücher

Das Labyrinth der Träumenden Bücher

Prinzessin Insomnia & der alptraumfarbene Nachtmahr

Weihnachten auf der Lindwurmfest

Der Bücherdrache

Außerdem:

Zamonien: Entdeckungsreise durch einen phantastischen Kontinent - Von A wie Anagrom Ataf bis Z wie Zamonien (Zusammen mit Anja Dollinger)

Wilde Reise durch die Nacht. Ein phantastischer Roman

Comics:

Der Fönig. Ein Moerschen

Adolf total. Alles über den Führer in einem Band

Sex, Absinth und falsche Hasen. Eine Weltgeschichte der Kunst

Jesus total. Die wahre Geschichte

Der Pinguin. A very Graphic Novel

Besuchen Sie uns auf www.penguin-verlag.de und Facebook.

Rumo & Die Wunder im Dunkeln erschien erstmals 2003
im Piper Verlag GmbH, München



Penguin Random House Verlagsgruppe FSC® Noo1967

1. Auflage 2020

Copyright © 2017 by Penguin Verlag

in der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,
Neumarkter Straße 28, 81673 München

Lektorat: Rainer Wieland

Umschlaggestaltung: Walter Moers und Oliver Schmitt

Satz und Layout: Oliver Schmitt, Mainz

Illustrationen: Walter Moers

Druck und Bindung: CPI books GmbH, Leck

Printed in Germany

ISBN 978-3-328-10752-1

www.penguin-verlag.de

www.zamonien.de

 Dieses Buch ist auch als E-Book erhältlich.

Rumo, von denen aber keines eine vergleichbare Beliebtheit genoß. Die einzige Kreatur, die Rumos Alleinherrschaft nicht respektierte, war eine schwarze Gans, die ihn mit ihrem langen Hals um die doppelte Körperlänge überragte und immer gemein zischte, wenn er in ihre Nähe kam. Also ging er ihr so weit wie möglich aus dem Weg.

Eines Morgens wurde Rumo in seinem Körbchen nicht vom süßen Gesang der Fhernhachen geweckt, sondern von einem stechenden Schmerz. Er spürte etwas Fremdartiges in seinem Maul. Das Innere seiner Schnauze war für ihn bisher ein schleimiges Feuchtgebiet, in dem die Zunge nur über runde, weiche und glatte Formen glitt – aber jetzt war da etwas Neues, etwas Beunruhigendes. Im oberen Gaumenbereich, nicht weit hinter der Oberlippe, spannte sich das Zahnfleisch: Ein spitzen, höckerförmiges Ding schien darunter zu wachsen und diesen pulsierenden Schmerz zu verursachen, der Rumo überhaupt nicht behagte. Er entschied, seine Unpäßlichkeit einer breiteren Öffentlichkeit mitzuteilen, um entsprechend bedauert und mit Zärtlichkeiten überschüttet zu werden.

Der
Schmerz

Aber es war niemand in der Nähe. Er mußte sich schon zur Scheune bemühen, wo die Fhernhachen zu dieser Zeit meist damit beschäftigt waren, aus für Rumo unerfindlichen Gründen, mit Stroh um sich zu werfen. Der Weg zur Scheune war, das wußte er aus Erfahrung, mit Dornen gepflastert: Quer durch die Küche, über die Veranda mit den gefährlichen Holzsplittern, die Treppe hinab, über den matschigen Hof an der blöden Gans vorbei, um die Tränke herum, wo immer Sumpfschweinkot lag – das war eine anstrengende Strecke, die sich Rumo gewöhnlich von einem der Fhernhachenkinder tragen ließ. Wenn er sich doch bloß nicht auf allen vieren bewegen müßte und dabei immer über seine Beine stolpern würde! Wie schön wäre es, wenn er, wie die Fhernhachen, auf zwei Beinen laufen könnte.

Rumo kletterte aus dem Körbchen, stellte sich auf die Hinterbeine und richtete ächzend seinen Oberkörper auf. Er schwankte einmal nach rechts, einmal nach links und stand dann aufrecht wie ein Zaunpfahl. He! Das war leicht!

Er marschierte vorwärts wie ein ausgewachsener Fhernhache. Stolz erfüllte ihn, eine brandneue und beflügelnde Empfindung. Ohne auch nur ein einziges Mal zu straucheln, stapfte er durch die ganze Küche, stieß die angelehnte Tür auf und schaffte es sogar, die vier Stufen der Verandatreppe hinabzusteigen. Breitbeinig stakste er über den Hof. Die Morgensonne wärmte sein Fell, die Luft war kühl und erfrischend.

Aber zunächst mußte er in die Scheune, um sich zu beschweren. Er öffnete die Augen wieder und marschierte weiter. Als er vor dem großen roten Vorhang stand, der das Sonnenlicht davon abhielt, das Stroh in der Scheune auszutrocknen oder gar in Brand zu setzen, hielt er inne. Ein neues, merkwürdiges Gefühl hatte ihn veranlaßt, seinen Triumphmarsch zu unterbrechen: Seine Knie waren weich geworden, und er mußte gegen den Impuls ankämpfen, sich wieder auf alle viere zu begeben. Das Blut schoß ihm in den Kopf, seine Vorderpfoten zitterten, und der Schweiß trat ihm auf die Stirn.

Rumo wußte nicht, daß der Vorhang einen neuen Abschnitt in seinem Leben markierte, daß er dabei war, sich von seinem tierischen Erbe zu lösen. Er wußte auch nicht, daß man ihn in Zukunft mit ganz anderen Augen betrachten würde, wenn er jetzt auf zwei Beinen durch den Vorhang trat, weil ein aufrecht gehender Wolpertinger mit wesentlich mehr Respekt behandelt wird als ein wilder. Aber Rumo spürte, daß sein Auftritt in der Scheune von Bedeutung war. Sein kleines Herz klopfte wild. Er war verwirrt und eingeschüchtert von der eigenen Courage: Rumo hatte Lampenfieber.

Er machte das, was auch jeder Schauspieler tut, wenn ihn diese Form von Nervosität heimsucht: Er spionierte durch den Vorhang, um zu sehen, was das Publikum treibt. Rumo steckte vorsichtig seinen Kopf durch den Spalt und sah ins Innere der Scheune.

Es war dunkel darin, und seine vom Sonnenschein geblendeten Augen benötigten einen Moment, um sich auf die neuen Verhältnisse einzustellen. Zuerst erkannte er nur klobige Schatten von Holzgebälk und Strohballen, dazwischen breite Lichtstrahlen, die schräg durch die Scheunenfenster einfielen. Er blinzelte noch einmal und erkannte dann, daß die Vorgänge in der Scheune in keiner Weise seinen Erwartungen entsprachen: Die Fhernhachen waren *nicht* damit beschäftigt, Stroh in Säcke zu stopfen. Vielmehr waren große, gehörnte, schwarzfellige und einäugige Gestalten damit beschäftigt, die Fhernhachen in Säcke zu stopfen.

Das bekümmerte Rumo aber zunächst wenig. Er war es gewohnt, daß sich in der Welt der Großen täglich Unerklärliches ereignete. Erst vor ein paar Tagen hatte man ein Kamedar auf den Hof gebracht – was für ein Aufstand! Alle waren durcheinandergelaufen wie die Hennen beim Gewitter, und das Kamedar blökte stundenlang, als hätte es den Verstand verloren. Mittlerweile stand es Heu mampfend und angepflockt an einen Freßkoben und war zur langweiligen Alltäglichkeit geworden. Auch die Riesen jagten Rumo keine Angst ein. Auf einem fhernhachischen

Die
einäugigen
Riesen

Die Wandernden Teufelsfelsen waren ursprünglich ein Riesebrocken Lava, den ein unterirdischer Vulkan vor vielen tausend Jahren in die Tiefsee erbrochen hatte. Dort erkaltete er und stieg dank des eingeschlossenen Sauerstoffs an die Meeresoberfläche auf. Von der Wasseroberfläche betrachtet, machten sie den Eindruck von vereinzelt steil aufragenden Felseninseln, waren aber, einem Eisberg vergleichbar, ein zusammenhängendes Gebilde, das nur seine Spitzen sehen ließ und dessen größter Teil sich unter Wasser befand. Es war nicht bekannt, wie und wann die Zyklopen diese schwimmende Insel besiedelt hatten, es mußte sich aber, nach den Berichten und Stadtchroniken über Heimsuchungen durch Vandalen zyklopischer Herkunft zu urteilen, schon vor einigen hundert Jahren zugetragen haben. Vermutlich hatte eine Sippe von ihnen den gestrandeten Felsen an der Küste Zamoniens gesichtet, ihn bestiegen und war dann von der Flut überrascht und mit ihm aufs Meer gespült worden.

Anscheinend überließen sich die Zyklopen dem Schicksal und unternahmen keinen Versuch, den Weg ihrer schwimmenden Insel zu beeinflussen. Sie waren zu wenig erfinderisch, um ihr bizarres Gefährt etwa mit Segeln, Rudern oder Ankern auszustatten, und so blieb es den Gezeiten und Meeresströmungen überlassen, zu bestimmen, an welchen unglücklichen Gestaden es landete. Ließ eine günstige Strömung die Zyklopen irgendwo auflaufen, begaben sie sich unverzüglich an Land, überfielen Städte und Dörfer und nahmen Gefangene, bis die Fluten ihre schwimmende Insel mit sich rissen.

Das war – in groben Zügen – die nicht besonders herzerwärmende Geschichte der Teufelsfelszyklopen. Und diesmal waren sie an der Küste von Fhernhachingen gestrandet.

Selbst als Rumo im Sack steckte, ahnte er nichts Böses. Er war es gewohnt, von Lebewesen, die ihm als Riesen erschienen, aus unergründlichen Motiven gepackt und herumgetragen zu werden. Der Sack war nur eine neue Variante.

Echte Sorgen bereiteten ihm seine Zahnschmerzen. Anhaltender Schmerz war etwas, das nicht in sein behagliches Weltbild paßte. Er hatte schon gelegentlich Schmerzen ertragen müssen, aber die waren nie von Dauer gewesen: Ein Sturz auf die Nase, ein Verandasplitter in der Pfote. Dieser neue Schmerz aber war nicht vorübergehend, er wuchs und wurde immer stärker. Mehr noch: An einer anderen Stelle seines Mauls begann eine ähnliche Tortur. Aber dennoch blieb Rumo still und rührte sich kaum.

häßliche Warzenhaut abzuziehen, es mit Rosmarin zu füllen und an einem Drehspeiß zu braten, das war in Ordnung, darauf hatten sich die meisten Zamonier – Vegetarier ausgenommen – geeinigt. Dem Schwein hingegen bei lebendigem Leib das pochende Herz aus dem Leib zu schneiden und zu verschlingen: das war gar nicht in Ordnung, es gab sogar entsprechende Gesetze zu diesem Thema. Natürlich hielten sich nicht alle an diese Gesetze, Wer- und Laubwölfe zum Beispiel, und noch ein paar andere Daseinsformen der unsensibleren Sorte. Wer sich aber mit Abstand am weitesten von der allgemeinen Abmachung, keine lebendigen Wesen zu essen, entfernte, das waren die Teufelsfelsenzyklopen. Den Einäugigen schmeckte es nur, wenn das, was sie fraßen, *sich dabei noch bewegte*.

Waren sie auf hoher See, fraßen sie lebenden Fisch. Kaperten sie ein Schiff, dann fraßen sie lebendige Matrosen, Piraten, Passagiere, Kapitäne und noch die letzte Ratte, Kakerlake und Made im Laderaum. Strandeten sie an Land, verspeisten sie lebendige Zamonier. Es spielte dabei kaum eine Rolle, welcher Daseinsform die Beute angehörte, die Zyklopen waren in dieser Hinsicht nicht wählerisch – sie hätten eine Waldspinnenhexe gefressen, wenn sie dabei nur ordentlich zappelte. Die Einäugigen beurteilten die Qualität ihrer Nahrung in erster Linie nach dem Grad ihrer Lebhaftigkeit.

Sie hatten raffinierte Techniken entwickelt, ihre Opfer so aufzufressen, daß diese dabei möglichst lange am Leben blieben. Sie verschonten die lebenswichtigen Organe wie Herz, Hirn, Olgeln und Bräse bis zum Schluß, aber die fraßen sie schließlich auch, einschließlich der Fußnägel, Knochen, Schuppen, Augen, Wimpern und Fühler. Besonders wichtig war es für die Zyklopen, die Organe und Innereien, die zur Hervorbringung von Lauten wichtig sind, so lange wie möglich intakt zu halten: Zunge, Kehlkopf, Lungenflügel und Stimmbänder galten als größte Leckerbissen, die man sich für die Krönung des Mahls aufhob. Ein Schrei, ein Stöhnen oder ein Wimmern war wie eine Prise Salz, wie ein Hauch von Knoblauch oder das Aroma eines Lorbeerblatts: Bei den Zyklopen aß nicht nur das Auge mit, sondern auch das Ohr.

Sie unterteilten ihre Nahrung in drei Kategorien: In die unterste, nur in Notlagen akzeptierte, fielen Wesen, die zwar lebten, aber sich kaum bewegten und keine Laute hervorbringen konnten: Miesmuscheln, Austern, Schnecken und Quallen zum Beispiel. Zur mittleren Kategorie zählten Tiere, die zwar nicht schreien, aber dafür ordentlich zappeln konnten: Fische jeder Art, Oktopusse, Hummer, Krabben und Seespinnen. In die obere Kategorie gehörten alle Wesen, die sprechen,

schönste Raum ihrer Insel war. Hier bewahrten sie ihre Lebensmittel auf, hier ging man morgens als erstes hin, um sich sein Frühstück zu holen, und abends als letztes, um das Nachtmahl zusammenzustellen. Manche kamen auch mitten in der Nacht, schlaftrunken, aber ganz wild auf einen kleinen ungesunden Mitternachtsimbiß.

An den Wänden der riesigen Höhle waren Ringe eingelassen, an denen die Fhernhachen befestigt wurden, mit Ketten um Hals, Arme oder Beine. In ausgehauenen Gruben im Boden stand hoch das Salzwasser, in dem sich fette Fische und Oktopusse drängelten. In Käfigen saßen wilde Tiere, Luchse, Bären und Löwen. Zahme Haustiere wie Schweine, Hühner oder Kühe liefen frei umher, zurückgehalten durch ein hohes engmaschiges Holzgatter, das die Zyklophen vor die Grotte schoben. In Steinkübeln und Tonkrügen voller Salzwasser krabbelten Hummer und Langusten über- und untereinander, oder es wurden Austern darin gehortet. Wenn es auf den Teufelsfelsen an etwas nicht mangelte, dann an lebendiger Verpflegung.

Eine
schlimme
Nacht

In dieser Nacht machte Rumo, wie die meisten anderen Gefangenen in der Grotte, kein Auge zu. Der schwankende Boden, die hin- und herschwappenden Wasserpfüten, das Gejammer, Heulen, Winseln, Gackern und Schreien der anwesenden Kreaturen – nie zuvor hatte Rumo solch unkomfortable Schlafbedingungen erdulden müssen. Man ließ ihn frei herumlaufen, offenbar zählte man ihn zur Kategorie der harmlosen Haustiere. Am erschütterndsten fand Rumo, daß die Fhernhachen kaum Notiz von ihm nahmen, wenn er sich zwischen sie kuscheln wollte. An die Wand gekettet, weinten sie in einem fort.

Rumo war beleidigt und lief auf der Suche nach anderweitiger Zu- neigung in der Höhle umher. Aber überall herrschte eine ähnlich depri- mierende Atmosphäre: Niemand wollte mit ihm spielen, jeder war mit sich selbst beschäftigt, allerorten wurde gejammert und geschluchzt.

Schließlich verzog sich Rumo in eine Felsnische von ungefähr einem Meter Durchmesser mit engem Eingang, eine dicke runde Luftblase im Lavagestein, die Schutz vor dem umherspritzenden Wasser versprach. Er rollte sich zusammen und schloß die Augen – aber dadurch empfand er den Seegang nur noch intensiver, also öffnete er die Augen wieder und blieb einfach im Dunkeln liegen, nun auch so traurig und ängstlich wie alle anderen.

Es wurde die längste und schlimmste Nacht in Rumos bisherigem Leben. Alle naselang kam ein Zyklus in die Grotte und holte sich etwas zu essen: ein Huhn, einen Hummer, ein Schwein oder einen Fhern-

hachen. War es ein Schwein, gab es Gequieke, war es ein Huhn, gab es Gegacker, war es ein Fhernhache, gab es Geschrei – unmöglich, unter solchen Umständen ein Auge zuzutun.

Am lautesten wurde es, als ein Zyklop ausgerechnet Appetit auf einen Löwen bekam. Rumo hatte noch nie zuvor einen Löwen gesehen, aber er spürte, daß es sich bei diesem goldmähnigen Wesen im größten Käfig um eine stolze und gefährliche Kreatur handelte. Als der hungrige Zyklop am Käfig hantierte, gab der Löwe Laute von sich, die jeden in der Grotte erschauern ließen. Es war ein tiefes Grollen, das eher von einer Naturkatastrophe als von einem Lebewesen zu stammen schien, ein Geräusch, von dem man sich, falls man einigermaßen bei Verstand war, so weit wie möglich entfernte. Der Zyklop aber gähnte nur und betrat ohne Zögern den Käfig. Das Grollen ging nun in ein Gebrüll über, das die Wände der Grotte erbeben ließ. Der Zyklop machte eine schnelle Bewegung in Richtung des Löwen und faßte ihm ins Genick. Mit der anderen Hand wickelte er den Schwanz der Riesenkatz um sein Handgelenk, dann warf er sie sich wie einen Kohlsack über die Schulter und stapfte hinaus.

Rumo rollte sich wieder zusammen. Neben dem ständigen Lärm hielt ihn auch der Schmerz in seinem Maul vom Schlafen ab. Zwei neue Stellen, an denen sich das Zahnfleisch spannte, waren hinzugekommen, was ihm fast noch mehr angst machte als die Vorgänge in der Grotte. Die ganze Welt war von einem Tag auf den anderen feindselig geworden – sogar sein eigener Körper wandte sich gegen ihn. Er winselte noch ein bißchen, und jetzt kullerten sogar ihm ein paar Tränen aus den Augen. Erst am frühen Morgen fiel Rumo in einen kurzen unruhigen Schlaf voller wilder Albträume.

Als Rumo erwachte, stellte er zunächst fest, daß der Boden nicht mehr so sehr schwankte. Sein Fell war naß vom herabtropfenden Wasser. Er mußte dringend seine Blase erleichtern, was er außerhalb der Felshöhle, die er zu seinem neuen Heim erklärt hatte, erledigte. Dann nahm er einen Kontrollgang vor, um zu überprüfen, ob sich die Dinge zum Besseren gewendet hatten. Vielleicht wollte jetzt jemand mit ihm spielen.

Frühstück

Auf den ersten Blick sah es nicht danach aus. Es herrschte gerade Frühstückszeit, schlechtgelaunte Zyklopen stapften grunzend durch die Grotte und wählten die Zutaten für die erste Mahlzeit des Tages aus. Die meisten bevorzugten Schweine zum Frühstück, das Quieken war ohrenbetäubend. Ein Zyklop hatte sich für Oktopus entschieden. Er fischte einen gewaltigen achtarmigen Tintenfisch aus einem Becken und geriet

sofort mit ihm in eine Auseinandersetzung, sehr zur Belustigung seiner Kumpane. Der Oktopus schlang seine Arme um den Körper des Einäugigen, um dessen Beine und Hals, überall sogten sich die Saugnäpfe schmatzend fest. Der Zyklop geriet ins Wanken, stolperte und stürzte zu Boden, während seine Kollegen den Kopf in den Nacken warfen und gurgelnde Geräusche von sich gaben – nun wußte Rumo, wie Zyklopen lachen. Schwerfällig erhob sich der gestürzte Riese, packte einen der Tintenfische und riß ihn kurzerhand ab. Der Oktopus lockerte seinen Griff, aber für Demutsgesten war es zu spät. Der Zyklop nahm drei Arme des Tintenfischs auf einmal in beide Fäuste und schleuderte ihn in der Art eines Hammerwerfers um sich herum. Dann klatschte er ihn an die Grottenwand, wo er zerplatzte wie ein Tintenfaß und seine schwarze Flüssigkeit über alle verteilte, die das Pech hatten, sich in der Nähe zu befinden. Rumo mußte sich übergeben.

Nachdem die Zyklopen endlich ihre Speisekammer verlassen hatten, begab sich Rumo auf zitternden Beinen zu einer Wasserpflütze, um seinen Mund auszuspülen. Er war so eingeschüchtert, daß er wieder dazu übergegangen war, auf allen vieren zu gehen – es erschien ihm sicherer. Das Wasser war lauwarm, salzig und schmeckte nach Fisch. Beinahe hätte sich Rumo zum zweiten Mal übergeben, da bemerkte er etwas Erfreuliches: An einer Stelle seiner Schnauze hatte der Schmerz aufgehört. Statt dessen war da jetzt ein spitzes glattes Gewächs, das sich fremd und seltsam, aber irgendwie gut anfühlte, als er es mit seiner Zunge erkundete. Die anderen Stellen schmerzten noch, aber nachdem sich die eine in etwas so Schönes verwandelt hatte, beunruhigten sie Rumo nicht mehr so sehr.

Jetzt war auch er hungrig. Er fand einen Trog mit klebrigem Brei und fraß etwas davon, zunächst widerwillig, dann immer gieriger, als er merkte, daß das hohle Gefühl in seinem Magen verschwand. Dann kroch er wieder zurück in seine winzige Höhle, um seinen ersten Zahn einer genauen Inspektion zu unterziehen. Immer wieder betastete Rumo mit seiner Zunge den neuen Besitz in seinem Maul. Er fühlte sich beschenkt.

Von überallher drangen Todesschreie in die Grotte. Die Zyklopen ließen sich Zeit mit ihrem Frühstück, und ein paar von ihnen schmauften offenbar in nächster Nähe der Speisekammer. Die Fhernhachen klammerten sich aneinander, weinten und jammerten, diesmal noch heftiger als zuvor. Rumo bemerkte, daß der Bauer, der seiner Familie als Oberhaupt vorgestanden hatte, verschwunden war. Das befremdete ihn aber nicht, denn schon auf dem Bauernhof war er manchmal für

Drei von den künstlichen Becken schienen Tiere zu enthalten, die sich die Zyklopen als eiserne Ration für schlechte Zeiten aufbewahrten. Selbst ihnen schien es vor diesen Geschöpfen zu grausen, sie machten einen weiten Bogen um diese Tümpel. Das Wasser in ihnen war klarer, denn sie enthielten keine Tintenfische, und Rumo sah staunend kleine, aber beeindruckende Kreaturen aus einer dunklen Welt, in der es massive Knorpelpanzer und furchteinflößende Gebisse gab. Sie hatten grimmige Gesichter mit trotzig vorgeschobenen Unterkiefern, und ihre Augen glühten und rollten wild in ihren Höhlen, als seien diese Wesen nicht ganz bei Verstand. Manche davon trugen kleine leuchtende Kugeln wie Laternen an langen Fühlern vor sich her. Rumo sah einen durchsichtigen Kugelfisch, wie aus Glas geblasen, mit einem pulsierenden roten Herz in seinem Inneren. Und ein langer dünner Seewurm wechselte unaufhörlich die Farbe, wenn er unter der Wasseroberfläche vorbeischlängelte. Rumo kam immer wieder zurück, um diese Wunder der Tiefsee zu beobachten und ihre rätselhaften Verhaltensweisen zu studieren, weil die faszinierenden Geschöpfe das einzige in der Grotte waren, das ihn wenigstens für Momente seine bedrückende Umgebung vergessen ließ.

Am geheimnisvollsten aber war das letzte Becken, das sich ein wenig abseits von den anderen am Schluß der Höhle befand. Sein Wasser hatte im Gegensatz zu den blauschwarzen Tümpeln eine dunkelgrüne Färbung, war aber genauso undurchsichtig. Rumo fiel auf, daß sich keiner der Zyklopen zu diesem Becken verirrte und auch die freilaufenden Tiere sich davon fernhielten – was wohl hauptsächlich an dem üblen Geruch lag, der davon ausging.

Rumo hätte zu gerne gewußt, welches Wesen sich unter dem öligen Wasserspiegel verbarg. Meistens ragte nur eine große graue Rückenflosse aus der dunklen Brühe, oder man sah unter der Wasseroberfläche ein lauerndes Raubfischauge rollen. Manchmal erhob sich auch ein Rücken aus der Tunke, der an einen großen Fisch oder eine fette Seekuh erinnerte.

Was Rumo besonders zu diesem Becken hinzog, waren feine Schwingungen, die er in der Nacht zuvor empfangen hatte, als er zu schlafen versuchte. Vor seinem inneren Auge hatten sie die Form von kreisförmigen roten Wellen, in deren Zentrum sich der Tümpel mit der Flosse befand. Der kleine Wolpertinger konnte diese Bilder nicht deuten, aber er empfand, daß sie ihm etwas mitteilen wollten, ja, es war fast so, als könnte er riechen, daß die geheimnisvolle versunkene Kreatur Kontakt mit ihm aufnehmen wollte. Vielleicht versuchte sie ihn anzulocken, um

Gans an, um sie zu vertreiben, aber sie fauchte mit herausgestreckter Zunge gefährlich zurück. Der Zyklop blieb unentschlossen neben einer Schar kleiner Ferkel stehen.

Rumo erinnerte sich an einen erprobten Trick. Er erhob sich und stellte sich auf die Hinterbeine, bis er genauso groß war wie die Gans, und dann knurrte er noch einmal, lauter und bedrohlicher als zuvor. Er fletschte sein Zahnfleisch und zeigte der Gans seinen einzigen Zahn. Sie zischte diesmal nicht zurück, sondern watschelte tonlos aus der Höhle, damit Rumo hineinschlüpfen konnte. Verdattert stand sie da und erregte die Aufmerksamkeit des Zyklopen. Er leckte sich die Lippen, mit drei Schritten war er bei ihr und hatte sie schon beim Hals gepackt. »Qua-!« machte sie noch, und das war das letzte, was Rumo von ihr sah und hörte.

Das Auge
und die
Flosse

Als die Riesen mit der Gans und ein paar Ferkeln verschwunden waren und ein wenig Ruhe eingekehrt war, wagte Rumo, sein Versteck zu verlassen. Wie magnetisch angezogen, begab er sich zum übelriechenden Tümpel mit dem geheimnisvollen Auge in der Tiefe. Er schlich eine Weile in der Nähe herum, äugte immer wieder in das Becken und wartete darauf, daß sich das Wesen darin einmal ganz zeigte. Aber nichts geschah, bis auf die vertrauten Vorgänge: Die Flosse tauchte auf, die Flosse tauchte ab. Das Auge erschien unter der Oberfläche, ein paar Blasen stiegen träge hoch und zerplatzten geräuschvoll.

Schließlich traute Rumo sich noch etwas näher heran, diesmal flach auf dem Bauch. Er robbte zentimeterweise näher, bis er schließlich nur noch einen halben Meter vom Rand entfernt war. Das unbekannte Wesen war vollständig abgetaucht, weder Flosse noch Auge waren zu sehen – nur dicke grüne Blasen, die sich knallend öffneten und beleidigende Gerüche verbreiteten.

Rumo blieb tapfer liegen, schloß die Augen und witterte. Oh ja! Die roten Schwingungen waren enorm stark! Sie schienen im Takt eines mächtigen Herzens zu pulsieren, langsam, gleichmäßig und beruhigend.

Ihm entging dabei, daß sich das Wasser geräuschlos teilte und aus der dunkelgrünen Tunke ein mächtiger grauer Leib emporstieg. Er hatte den Kopf und das Gebiß eines großen Haifisches und den Körper einer abnorm aufgedunsenen Made.

»Hallo«, sprach das Wesen mit brunnentiefer Stimme.

Rumo riß die Augen auf und sprang entsetzt drei, vier Sätze zurück. Dort blieb er stehen, auf allen vieren und so gefährlich blaffend, wie es ein Wolpertingerwelp vermochte. Das Wesen machte keinerlei An-

stalten, das Becken zu verlassen oder gar Rumo anzugreifen. Links und rechts an seinem Madenleib befanden sich sieben kümmerliche Ärmchen, mit denen es in der Luft herumwedelte.

»Komm her«, brummte das Wesen, ruhig und freundlich. »Ich tu dir nichts.«

Rumo verstand zwar keines der Worte, aber das sanfte, sonore Murmeln flößte ihm Vertrauen ein. Er blieb dennoch auf Abstand, stellte das Blaffen ein und knurrte nur noch leise.

»Komm her«, sagte die Haifischmade. »Komm einfach her! Ich bin dein Freund.«

»Graa ra graaha«, antwortete Rumo. Er wußte zwar selbst nicht, was das zu bedeuten hatte, verspürte aber das dringende Bedürfnis, etwas zu erwidern.

»Du kannst sprechen? Das wird ja immer besser! Du bist ein Wolpertinger, weißt du das?«

Es war gleichgültig, daß Rumo nicht verstand, was die Riesenmade da sprach – entscheidend war, daß jemand versuchte, mit ihm Kontakt aufzunehmen.

»Wolpertinger«, sagte das Wesen noch einmal und deutete mit vielen Fingern auf Rumo. »Du bist ein Wolpertinger.«

»Wolpagraha«, sagte Rumo.

»Du lernst schnell«, gab die Made zurück und lachte, daß das Wasser im Becken über die Ränder schwappte. »Sag mal ›Smeik!‹« forderte sie Rumo auf.

Rumo stutzte.

»Smeik! Smeik!«

»Gra?«

»Smeik! Sag mal ›Smeik!‹«

»Smei«, sagte Rumo.

»Genau«, lachte die Haifischmade. »Smeik. Volzotan Smeik. Das ist mein Name.«

Volzotan Smeik war eine Haifischmade und als solche durchaus befähigt, das Wasser zu verlassen und an Land zu leben, aber während seines Aufenthaltes auf den Teufelsfelsen zog er es vor, den Anschein zu erwecken, er sei ein reines Geschöpf des Meeres. Smeik war nach eigener grober Schätzung mindestens fünfhundert Jahre alt und hatte im Laufe seines bisherigen Daseins schon so manche Geschichte über Teufelsfelszyklopen gehört, unter anderem jene, die besagt, daß sie zum Fressen die Landbevölkerung der Wasserfauna vorziehen.

Volzotan
Smeiks
Geschichte

Als die Zyklopen das Piratenschiff kaperten, auf dem sich Volzotan Smeik gerade befand, hatte er unverzüglich einen Trinkwassertank aufgesucht, sich hineingeworfen und mit viel schauspielerischer Hingabe ein stummes und körperlich schwerfälliges Meerestier markiert. Die Zyklopen waren darauf hereingefallen, hatten ihn aber nichtsdestotrotz in die Grotte verschleppt und ihn in einem der Tümpel für Notzeiten eingelagert. Während sie die Piraten innerhalb eines Monats gefressen hatten, blieb Smeik auf wundersame Weise verschont.

Dabei fühlte er sich im feuchten Element eher unwohl. Sicher, er konnte im Wasser atmen, wenn er wollte, aber das war nur das peinliche Erbe seiner schwimmenden Vorfahren, die er verachtete. Am liebsten hätte er diesen Teil seines Stammbaumes einfach verleugnet, in seiner jetzigen Lage jedoch klammerte er sich verzweifelt daran, weil seine Ahnen ihm sozusagen Tag für Tag das Leben retteten. Smeik lebte seit zweieinhalb Jahren in diesem Tümpel auf den Teufelsfelsen, und das war mit Abstand die längste Dienstzeit eines Lebewesens in der Speisekammer. Er hatte genügend Muße gehabt, die Gewohnheiten der Zyklopen zu studieren, zumindest diejenigen, die sie in der Grotte an den Tag legten. Er hatte sich auch ihre grauenhaften Gesänge anhören müssen, ihr dissonantes Getute auf den Muschelhörnern, ihr vollkommen unrythmisches Getrommel, das nach Smeiks Rechnung etwa alle sechs Monate zu bestimmten Mondphasen begann und dann tagelang anhielt. Dadurch wußte er, wann sie ihre Feste, beziehungsweise ihre Exzesse feierten. Dieses Wissen war lebenswichtig, denn während dieser Anlässe legten die Zyklopen ein Freßverhalten an den Tag, das für jeden in der Grotte das vorzeitige Ende bedeuten konnte. Er hatte mit ansehen müssen, wie mehrere Schiffsbesatzungen, die die Zyklopen gefangen hatten, während dieser Freßräusche binnen kürzester Zeit verschwanden – der ein oder andere Gefangene war vor seinen eigenen Augen verschlungen worden. Denn auf dem Höhepunkt der Feiern war es keine Seltenheit, daß ein berauschter Zyklus in die Höhle gestürzt kam und sein schreiendes Opfer in Anwesenheit seiner entsetzten Leidensgenossen zerriß und verspeiste. Blut schien in dieser Zeit eine Wirkung auf sie zu haben, die nur mit der von hochprozentigem Alkohol zu vergleichen war.

Während dieser Exzesse versank Volzotan Smeik so tief wie möglich in seinem Tümpel und sonderte über seine Talgdrüsen ein Sekret ab, welches das Wasser tiefgrün verfärbte und in eine unappetitliche stinkende Tunke verwandelte, die selbst Zyklopen abstieß. Er haßte es, das zu tun, denn dies erinnerte ihn an eine andere unangenehme Wurzel seines Stammbaums, an deren unterem Ende die urzeitliche Schwefel-

made stand, ein Geschöpf, das nur dank seines impertinenten Geruchs in einer Welt voller freßgieriger Saurier überleben konnte. Smeik konnte diesen Gestank selbst kaum ertragen, aber der Zweck heiligte in diesem Fall wirklich die Mittel.

Um in diesen Verhältnissen nicht den Verstand zu verlieren, hatte Smeik sich seine eigene Wahnwelt geschaffen. Er betrachtete seinen Aufenthalt auf den Teufelsfelsen als eine vom Schicksal auferlegte Prüfung, die ihn stählen sollte für seinen weiteren Lebensweg. Er war ein Schwert, dem eine weitere, besonders harte Legierung verpaßt wurde – dieses Bild hielt er sich gerne vor Augen, obwohl es kaum mit seiner körperlichen Erscheinung in Einklang stand. Nichts auf der ganzen Welt war grauenhafter als die anhaltende Furcht, jeden Augenblick bei lebendigem Leibe gefressen zu werden, aber es gab auch nichts, davon war er genauso überzeugt, was einen besser abhärten konnte gegen alle denkbaren Schrecken. Wenn er die Teufelsfelsen überleben würde, redete er sich immer wieder ein, dann hätte der Tod seinen Stachel verloren.

Ein anderes mächtiges Hilfsmittel im Überlebenskampf auf den Teufelsfelsen waren seine Erinnerungen. Smeik lernte erst in der Gefangenschaft die Kostbarkeit vergangener Glücksmomente zu schätzen. Er hatte sich in den Korridoren seines Gehirns eine Kammer eingerichtet, die er immer dann aufsuchte, wenn seine Hoffnung wieder einmal enttäuscht, seine Furcht am größten, seine Verzweiflung übermächtig war. Dies war die *Kammer der Erinnerungen*.

Wie gerahmte Ölbilder hingen dort die großen und kleinen Momente seines Lebens an den Wänden, eingefroren in der Zeit, und warteten darauf, von ihm in Bewegung gesetzt zu werden. Für jemand anderen als Smeik hätten diese Bilder keine Bedeutung gehabt: Sie zeigten einen Blick über eine trübe Bucht oder die Ansicht eines kleinen Gasthauses in der Abenddämmerung, das in einen Steilhang gebaut war. Ein Schlachtengetümmel. Ein Schachbrett mit einer besonders verzwickten Figurenkonstellation. Einen Schweinebraten, in den sich gerade ein Messer senkt.

Aber wenn Smeik vor eines dieser Bilder trat und ihm seine Aufmerksamkeit widmete, dann schien es sich zu beleben, zu öffnen und ihn förmlich hineinzusaugen. Dann erlebte er diesen kostbaren Teil seiner Erinnerungen wie zum ersten Mal – eine einsame Kunst, die er auf dem Grunde des Tümpels erlernt hatte. Das war kein Denken mehr und noch kein Träumen, es war eine Fähigkeit genau dazwischen, die er ganz unbescheiden *Smeiken* nannte: nicht die Kunst, sich zu erinnern,

sondern die Kunst, die Erinnerung zu *leben*. Es waren große, dramatische Momente, aber auch kleine, intime, schlichte Erinnerungen, die Smeik je nach Bedarf aktivierte. Plagte ihn der Hunger und die Sehnsucht nach abwechslungsreicherer Speise als den Seetang und das Plankton, das die Zyklopen in sein Becken warfen, dann trat Smeik vor das Bild des kleinen Gasthauses in der Dämmerung. Er hatte dort, vor über hundert Jahren, einen der befriedigendsten kulinarischen Momente seines Lebens gehabt. Man saß im Freien auf einer Terrasse, und man hatte unverstellten Blick auf eine Bucht, die zu dieser Jahreszeit wegen der Feuerquallensaison nachts orange leuchtete. Smeik hatte als Vorspeise einen ganzen *Trüffelpilz im Gänselebermantel gebacken*, anschließend *Gelöschte Feuerqualle auf einem Algenbett*, dazu ein *Venusmuschelrisotto* und *Ingwer-Salat in einer mit Zitronengras parfümierten Sahnesauce*, und zum Nachtisch gab es fünf Jahre alten *Gralsunder Blauschimmel* und eine Flasche *Blenheimer Rubikon*. Der Wein hatte nach Pfirsichblüten geduftet. Dies war eine ziemlich profane Erinnerung, aber Smeik aktivierte dieses Bild öfter als alle anderen.

Nur ein Bild in der Kammer der Erinnerungen war ständig verhängt. Es war besonders groß und von einem schwarzen Tuch bedeckt. Smeik hastete an diesem Bild immer eilig vorbei, aber es war ihm unmöglich, es aus der Kammer zu entfernen.

Andere Erinnerungen waren in Urnen konserviert. Entlang der Wände standen zahlreiche kleine Säulen, und auf ihnen befanden sich Urnen in verschiedenen Farben. Öffnete Smeik eins dieser Gefäße, dann entfaltete sich ein Geruch: *der Geruch von frischgefallenem Schnee. Das Aroma des Bücherstaubs, der beim Öffnen eines antiquarischen Buches aufsteigt. Frühlingsregen auf Großstadtpflaster. Lagerfeuer. Ein frischgezogener Weinkorken. Warmes Brot. Milchkaffee.*

Jeder dieser Gerüche entzündete in Smeik eine Kettenreaktion von Erinnerungen, denen er sich stundenlang hingeben konnte, und über die er wenigstens eine Zeitlang seine Angst und Verzweiflung vergaß – bis ein Muschelhorntuten oder Gerüttel am Grottengatter ihn wieder in die Wirklichkeit zurückrief.

In diese raue Wirklichkeit war nun ein kleiner Wolpertingerwelp gestolpert, der noch auf allen vieren lief, das Sprechen noch nicht gelernt hatte und sich gelegentlich übergab. Aber Smeik wußte, daß dieser Welp den Grund verkörperte, für den er die Kammer der Erinnerungen errichtet hatte. Er verkörperte die Hoffnung, die ihn in der Tiefe seines stinkenden Tümpels nicht hatte verzweifeln lassen, er repräsentierte den letzten Wunsch, den er in dieser grausigen Welt noch hatte: den

gen. Ihm war, als würden die Wörter an tausend Stellen in seinen Kopf dringen, darin explodieren und zu Bildern werden, die sich zu wirren und zusammenhanglosen Szenen gruppieren, die rasch aufeinanderfolgten und sich gegenseitig auslöschten. Es schien, als habe ein riesenhaftes Vermögen, eine uralte Erfahrung in ihm geschlummert und sei nun kraftvoll zum Leben erwacht. Nein, Smeik brachte ihm nicht das Sprechen bei – er rüttelte in Rumo nur die Wörter aus ihrem Schlaf.

»Ja! Ja!« rief Rumo immer wieder. »Erzähl! Erzähl!«

Worte. Bilder. Gefühle. Rumo konnte nicht genug bekommen.

Am liebsten erzählte Smeik vom Kämpfen. Es war nicht zu übersehen, daß er selbst kein Kämpfer war, aber über die theoretischen Aspekte des Kampfes wußte er mehr als jeder andere. Er hatte alle Formen aufs gründlichste studiert, den sportlichen Wettkampf und die Schlacht auf dem Feld, das lebensgefährliche Duell mit dem Degen und den Boxkampf mit gepolsterten Fäusten, das Schnellziehen mit Kleinarmbrüsten, den archaischen Keulenkampf der Sumpfbewohner und die schrecklich blutigen Morgensternprügeleien der Blutschinken. Smeik hatte Duelle gesehen, bei denen sich pechbedeckte Kämpfer gegenseitig mit Fackeln in Brand setzten, er hatte, ausgerüstet mit einer Lupe und einem Ameisenzähler, tagelang die ungeheuer verlustreichen Schlachten zwischen verfeindeten Ameisenvölkern beobachtet. Er konnte vom Kämpfen erzählen, daß einem der Schweiß ausbrach und man die Gegner aufeinander losgehen sah und ihre Knochen krachen hörte. Manchmal saß Rumo vor dem Becken wie vor einem Boxing und schlug mit seinen kleinen geballten Pfoten Löcher in die Luft, so sehr nahmen ihn die Erzählungen Smeiks gefangen.

Smeik war Schiedsrichter bei den professionellen Fänggen-Boxkämpfen gewesen und Kriegsberater bei den Nattiftoffischen Kleinkriegen, amtlich lizenziertes Sekundant für Duelle zwischen florinthischen Adligen und Zeitnehmer bei Wolpertinger-Schachturnieren in Buchting. Sein berufliches Spektrum umfaßte unter anderem: Organisator von Hahnenkämpfen, Zahlmeister der Zamonischen Wurmlotterie (wo Ornische Würgewürmer miteinander rangen), Anfeurer beim Midgarder Zwergenkampf und Croupier in Fort Una, der Stadt des ewigen Glücksspiels. Nein, Smeik war kein Kämpfer, er war ein Spieler. Deswegen studierte er den Kampf, beobachtete die Kämpfer, analysierte Sieg und Niederlage in jeglicher Form. Wer wußte, wie Kämpfe funktionierten, konnte darauf wetten, wie sie ausgingen. Das war Smeiks Leidenschaft, sein Lebensinhalt – diese eine Fähigkeit immer mehr zu vertiefen: zu *wissen, wer gewinnt*.

Rumo bewegte sich mittlerweile etwas sicherer in der Grotte. Es gab fünf Regeln, die ihm Smeik eingeschärft hatte und an die er sich strikt hielt:

Die fünf
Regeln

Regel Nummer 1: Halte dich fern von den Käfigen mit den wilden Tieren!

Regel Nummer 2: Halte dich fern von den Tümpeln mit den Tentakeln!

Regel Nummer 3: Versuche nie, über das Gatter zu klettern!

Regel Nummer 4: Verkriech dich in deiner Höhle, wenn die Zyklopen kommen!

Regel Nummer 5: Falls du es nicht in deine Höhle schaffst, beweg dich in Anwesenheit der Zyklopen so wenig wie möglich!

Rumo genoß die größten Freiheiten von allen Gefangenen in der Grotte: Er war weder eingesperrt noch angeleint, weder trug er Ketten, noch mußte er sich im Wasser verstecken. Er bediente sich an allen Futternäpfen und Tränken – außer an denen der wilden Tiere –, er schnüffelte in allen Ecken herum, und er hatte als einziger Freilaufender in der Grotte eine Schlafstelle, die vor den Blicken der Zyklopen geschützt war. Außerdem genoß Rumo das Privileg, zu Volzotan Smeik gehen zu können, um sich etwas erzählen zu lassen, wenn ihn die Furcht zu überwältigen drohte. Besonders dann, wenn sie auf ihren Muschelhörnern und Trommeln randalierten – was in der letzten Zeit immer häufiger der Fall war –, schlich Rumo zu Smeik, um sich von dem beunruhigenden Lärm ablenken zu lassen.

»Erzähl!« kommandierte Rumo dann.

Smeik liebte es, Rumo etwas zu erzählen, denn es trug ihn genauso weit von den Teufelsfelsen fort wie den kleinen Wolpertinger.

»Möchtest du die Geschichte vom Kampf um die Lindwurmefeste hören?« fragte Smeik.

»Kampf!« rief Rumo. »Erzähl!«

Smeik holte so tief Luft, als habe er vor, die Geschichte in einem Atemzug zu erzählen.

»Die Geschichte der Lindwurmefeste ist die älteste Geschichte von Zamonien, vielleicht die älteste Geschichte der Welt«, begann Smeik.

»Bist du bereit, die größte und älteste Geschichte Zamoniens zu hören, mein Sohn?«

Rumo nickte.

»Sie ist Milliarden von Jahren alt.« Smeik wedelte dramatisch mit seinen vierzehn Armen.

»Milarden?« Rumo staunte nicht, er ahmte nur das Wort nach.

Die
Geschichte
der Lind-
wurmefeste

»Ja, Milliarden! Eine Milliarde sind tausend Millionen Jahre. Und eine Million Jahre sind tausend mal tausend ... aber das lernst du alles noch früh genug. Wichtig ist, daß vor Milliarden Jahren ein sehr kleines Tier im Meer entstand: das erste Lebewesen der Welt.«

»Da draußen im Wasser?«

»Ja, da draußen im Meer.«

»Was für ein Tier?«

Smeik dachte angestrengt nach. Der Kleine stellte mittlerweile erstaunliche Zwischenfragen. Was für ein Tier? Irgendwas mit A. Der Name lag ihm auf der Zunge. Amöre? Amöse? Ameise? Blödsinn! War Tier überhaupt die richtige Bezeichnung für das, was er meinte? Smeik war erschüttert. Schließlich hatte er einmal einen dreiwöchigen Kurs in Zamonischer Paläontologie belegt, an der Feierabendakademie von Sundheim. Das war ... herrje, das war jetzt schon hundertfünfzig Jahre her!

»Was für ein Tier?«

Smeik konnte sich nicht erinnern. Waren die ersten Lebewesen nicht Zellen gewesen? Die sich dann spalteten und ... oder galten Zellen noch nicht als Lebewesen? War es nicht so, daß erst zwei Zellen zusammenkommen mußten, um ein Lebewesen zu ergeben? Das sich dann spaltete oder so ähnlich? Er mußte unbedingt seine Kenntnisse in Paläontologie auffrischen. Und in Biologie. Und überhaupt.

»Das tut nichts zur Sache. Wichtig ist, daß das Tier sehr klein war und, äh, sich spaltete.«

»Sich spaltete?«

»Ja, *sich spaltete!* Was bist du, ein Papagei?«

»Ein Papagei?«

Smeik wurde bewußt, daß es schon eine Weile her war, daß er eine lange zusammenhängende Geschichte erzählt hatte. Er hatte eindeutig zu weit ausgeholt.

»Also – das Tier spaltete sich, und es wurden andere Tiere aus ihm, sie bekamen Kiefer, sie bekamen Schuppen, sie bekamen Zähne ...«

»Chähne!« rief Rumo und entblöste stolz seine Zahnstummel, aber Smeik ließ sich nicht mehr unterbrechen.

»... sie wurden immer größer und dann gingen sie an Land. Das waren die Dinosaurier.« So geht's doch auch, dachte Smeik. Kurz und schmerzlos.

»Dinosaurier?«

Rumo ging Smeik heute zum ersten Mal etwas auf die Nerven. Bisher hatten ihn seine Zwischenfragen immer belustigt und zu ausführ-

lichen Erklärungen herausgefordert, aber heute wurde seine Geduld auf eine harte Probe gestellt. Das Trommeln hatte wieder angefangen, schon vor Tagen. Ihm war als einzigem hier bewußt, daß in der nächsten Zeit Schreckliches bevorstand. Ereignisse, die das Schicksal aller Lebewesen in der Grotte besiegeln konnten – und dieses Wissen lastete schwer auf ihm. Die Geschichte von der Lindwurmefeste sollte auch ihn selbst ein wenig ablenken, und jetzt quatschte Rumo andauernd dazwischen.

»Ja, Dinosaurier. Oder Drachen. Lindwürmer, wenn du willst. Große, mächtige Echsen. Manche waren nur groß, das waren die Pflanzenfresser. Andere waren gefährlich, das waren die Fleischfresser. Sie hatten riesige Krallen und Gebisse, ihre Haut bestand aus Schuppen und Knorpeln, und manche von ihnen wurden hundert Meter groß. Dinosaurier. Riesige Ungeheuer.«

»Oh«, machte Rumo.

Jetzt habe ich ihn, dachte Smeik. *Ungeheuer. Das zieht immer.*

»Gut. Die Dinosaurier, diese Ungeheuer, die gingen also an Land, überall auf der Welt. Nur an einem Ort blieben sie im Wasser. Das waren die Dinosaurier vom *Loch Loch*, dem großen Vulkansee von Dull, am Rande des Dämonengebirges. Im Gegensatz zu den Meeren, die sich weltweit abkühlten, blieb es im Loch Loch gleichbleibend warm, weil es unterirdisch von einem Vulkan beheizt wurde. Außerdem gab es unterhalb des Sees große Höhlen, in denen man geschützt leben konnte. Die Dinosaurier vom Loch Loch dachten sich: Warum sollen wir da draußen rums pazieren, wenn es hier drin so schön warm ist? Und sie blieben im Wasser, während die anderen Dinosaurier das Land eroberten. Dann kam die große Katastrophe!«

»Katastrophe?« Das schrecklich schwere Wort ließ Rumo Schlimmes ahnen.

»Jawohl: Riesige Meteore stürzten aus dem Weltall herab, eine gigantische Wolke aus Staub umhüllte für Millionen von Jahren ganz Zamonien, und alle Dinosaurier starben – nur nicht die im Loch Loch. Sie lebten einfach unter Wasser und in ihren Höhlen weiter, sie paarten sich quer durch alle Dinosaurierrassen und entwickelten größere Gehirne – und *erst dann* gingen sie an Land.«

Rumo wollte eine Zwischenfrage stellen, das Wort »paaren« betreffend, aber Smeik fuhr schnell fort:

»Tja, da standen die Dinosaurier also an Land herum und hatten keine Ahnung, was sie als nächstes machen sollten. Es war kalt und zügig, der nächste Winter fror sich gerade ins Land, und da war dieser

»Tja – die Schlacht im Nurnenwald: das war eins der übelsten Gemetzeln der zamonischen Geschichte, mein Sohn, und zwar zwischen zwei Söldnerarmeen, die aus allen möglichen gefährlichen Daseinsformen des Kontinents bestanden: Dämonen, Blutschinken, Bärwölfen – das ganze Gesocks. Worum es bei der Schlacht eigentlich ging, ist heute vergessen, man weiß nur, daß keine der beiden Parteien am Schluß bereuen konnte, die Keilerei angefangen zu haben – denn sie waren alle tot.«

»Alle tot?« sagte Rumo. Der Kampf war schon vorbei?

»Nun, nicht wirklich richtig tot. Viele waren tatsächlich dahingemetzelt, aber eine Menge Krieger lebten noch, übel zugerichtet, in Stücke gehackt, aber noch mehr oder weniger lebendig.«

Smeik holte rasselnd Luft, als sei er einer jener Krieger, der gerade im Nurnenwald auf dem Schlachtfeld sein Leben aushauchte.

»Man muß sich das einmal bildlich vorstellen: Der düstere Nurnenwald, von Nebelschwaden durchwabert. Überall im blutgetränkten Gras lagen Schwerter, Harnische, Helme, Speere, eiserne Handschuhe, Beinschützer, Keulen, verbeulte Schilde, Armbrüste, Morgensterne, Messer, Äxte, Hellebarden, zersplitterte Glasdolche, Eisenpeitschen, Schlagringe – die Krieger der Nurnenwaldschlacht waren die bestbewaffneten ihrer Zeit, sagt man. Nun ja, und da lagen auch all die Toten und Verstümmelten, die abgetrennten Beine und Arme und Köpfe und Ohren und Nasen und Finger und Lippen und Augenbrauen und was man sonst noch so alles abhacken kann. Die Äste der umstehenden Bäume bedeckten sich mit Raben und Krähen, angelockt durch das Klagen der Sterbenden, durch den Geruch von Blut. Gieriges Gekrächz erfüllte den Wald, durchsetzt von Schmerzensschreien, Flüchen und Todesseufzern. Die Vögel hüpfen ungeduldig von einer Kralle auf die andere und bissen sich gegenseitig von den besten Plätzen. Bald, sehr bald, wenn auch der letzte der Krieger sein Leben ausgehaucht hatte, würde das nächste Gemetzeln vom Nurnenwald stattfinden: das Festmahl der aasfressenden Tiere.«

Rumo machte keinen Mucks. Smeik hob eine Hand und tat, als ob er horche.

»Aber plötzlich: Stimmengewirr, lauter und lauter werdend! Schritte im trockenen Laub, das Quietschen von Wagenrädern, metallisches Geklimper, sich von, äh, Westen her dem Schlachtfeld nähernd. Noch eine Armee?«

Rumo spitzte die Ohren, als versuche er, das entfernte Gemurmel zu vernehmen.

»Ja, aufgepaßt, mein Kleiner, denn der irre Teil der Geschichte fängt jetzt erst an: Von Westen betrat keine Armee, sondern eine Delegation

von *Gralsunder Meisterchirurgen* den Wald, die auf dem Weg zu einem Blinddarmkongreß waren.«

»Chirurgen?«

»Jawohl. Das sind Ärzte, medizinische Spezialisten, die dazu ausgebildet sind, allerkomplizierteste Operationen durchzuführen. Das Annähen von abgetrennten Gliedmaßen. Das Schließen von Wunden. Aderlaß und Bluttransfusionen. Amputationen, Trepanationen, Transplantationen.«

Tionen, Tionen, Tionen, kreiste es in Rumos Schädel.

»Aber das ist noch nicht der verrückteste Teil der Geschichte – oh nein, mein Sohn! Denn von Osten kam eine Truppe von *Vagabundierenden Uhrmachern*, die auf dem Weg zum Wellinger Taschenuhrenmarkt waren. Diese Leute waren darauf spezialisiert, Uhrwerke und andere Feinmechanik zu bauen und zu reparieren. Die Handwerker mit den ruhigsten Händen, den schärfsten Augen und den gußeisernen Nerven.«

Rumo verstand nicht alles, aber er nickte wieder.

»Und das ist *immer noch nicht* der allverrückteste Teil der Geschichte! Denn: Von Süden kamen jetzt auch noch über hundert *Waffenschmiede und Metallschlosser* gewandert, die auf dem Weg nach Florinth waren, wo sie auf Einladung irgendeines machthungrigen Fürsten eine monströse Kriegsmaschine bauen sollten. Handwerker also, die sich auf das Verschrauben und Verschmelzen von Eisenteilen verstanden, auf das Konstruieren von Steinschlössern und Splitterbomben, auf das Schmieden von Eisen, das Schärfen von Klingen, auf das Legieren mit Gold, Silber und Kupfer. Handwerker des Krieges.«

»Krieg«, sagte Rumo.

»Nun, für eine durchschnittlich verrückte Geschichte wären dies mittlerweile genügend irre Zufälle, aber bei der Geschichte um die Schlacht im Nurnenwald handelt es sich um die nachweislich *unwahrscheinlichste Ballung von Zufällen in der zamonischen Historie*, also kam – diesmal von Norden – auch noch eine Delegation von *Alchimisten* in den Wald.«

»Al... Alshi...«

»Alchimisten! Das ist eine Berufsgattung, die, äh ... sagen wir mal, es waren Wissenschaftler mit künstlerischen Neigungen – oder Künstler mit wissenschaftlichen Ambitionen – wie man will. Hochgelehrte Personen jedenfalls, Doktoren, vielleicht auch Scharlatane und Quacksalber, wer kann das heute beurteilen? In der damaligen Zeit war es jedenfalls möglich, sich die Grundlagen sämtlicher Wissenschaften zu eigen

zu machen – naja, zumindest bildeten die Alchimisten sich das ein. Und versuchten dann, diese Wissenschaften miteinander zu kombinieren, zu verflechten und so zum Beispiel Mittel gegen Krankheiten, Formeln zur Herstellung seltener Metalle oder Tinkturen gegen den Tod zu entwickeln. Oder den Stein der Weisen zu finden. Das Perpetuum mobile oder einen Jungbrunnen zu konstruieren. Salben zu kochen, die un- verwundbar oder unsichtbar machten. Oder Käse, auf dem man Schlitt- schuh laufen konnte.«

In Rumos Ohren rauschte mittlerweile nicht nur die Brandung, die gegen die Teufelsfelsen donnerte. Die unablässig von Smeik ausge- spuckten neuen Wörter formten sich in seinem Kopf zu einem Strudel, der durch die Windungen seines kleinen Gehirns schäumte und alle klaren Gedanken mit sich riß.

»Also«, fuhr Smeik gnadenlos fort, »wir hätten da jetzt: Alchimisten, Chirurgen, Feinmechaniker und Waffenschmiede – vier höchst un- terschiedliche Berufsgruppen, die unter normalen Umständen nichts mit- einander zu schaffen haben – wozu auch? Und die trafen ausgerechnet im Nurnenwald aufeinander, auf einem Schlachtfeld voller tödlich ver- letzter Krieger, auf einer blutgetränkten Lichtung voller Gliedmaßen und Waffen und Metallteile und lädiertes Rüstungen.«

Rumo zappelte ungeduldig. »Und?« fragte er.

»Was nun folgte, war und bleibt beispiellos in der zamonischen Geschichte: Diese so unterschiedlichen Spezialisten beschlossen, ihre Fähigkeiten, ihre Werkzeuge, Kenntnisse und Apparate zusammenzu- werfen, um rasche Hilfe zu leisten. Die Schmiede bauten ihre Schmelz- öfen und Blasebälge auf, die Chirurgen sterilisierten ihre Operations- bestecke, die Feinmechaniker polierten ihre Lupen und richteten ihre Mikroskope ein, die Alchimisten erhitzen geheimnisvolle Flüssigkeiten in Glaskolben und rührten in mächtigen Kesseln Kräutersude an. Wo einige Stunden zuvor noch Schwerter geklirrt hatten und Todesschreie erklangen waren, blubberte jetzt das verflüssigte Metall, sangen die Schleifsteine, fauchten die Öfen unter der eingepumpten Luft, schlugen Schmiedehämmer den Takt. Abgehackte Gliedmaßen, Waffen und Rüs- tungsteile wurden auf einen großen Haufen zusammengetragen und dann säuberlich sortiert. Hier Arme, dort Beine, hier Köpfe, dort Helme, hier Knie, dort Knieschützer – und so weiter. Wunden wurden sterili- siert, Schmerzmittel verabreicht, Knochen geschient, und hier und da leistete man gnädig Sterbehilfe. Höflich und sachlich wurden Wünsche, Empfehlungen, Gliedmaßen, Organe untereinander ausgetauscht. Ge- legentlich gab es kurze, aber konstruktive Streitgespräche, und jedesmal

»Als die letzten Hammerschläge verstummt, die Öfen erloschen und alle Elixiere erschöpft waren, stand ein blitzblankes, neues Söldnerheer auf der Lichtung des Nurnenwaldes. Und da es damals in Mode war, die Rüstungen und Waffen mit dekorativen Verzierungen aus Kupfer zu versehen, und dieses rötliche Metall überall an ihnen blitzte und funkelte, nannten ihre Schöpfer sie die *Kupfernen Kerle*.«

»Ho«, sagte Rumo.

»Aber die Armee stand einfach nur da. Stand da wie ein riesiges Kriegerdenkmal und rührte sich nicht. Die Uhrmacher murmelten. Die Chirurgen tuschelten. Die Schlosser fluchten. Bis ein Alchimist, den man Zoltep Zaan nannte, nach vorne trat und sprach: »Diese Armee wird sich niemals bewegen, wenn sie keine Befehle erhält – so ist das nun mal mit Soldaten. Sie brauchen einen Anführer.« Zaan deutete auf den übriggebliebenen Haufen von Rüstungsteilen, Gliedmaßen, Waffen, Abfall, der nirgendwo Verwendung gefunden hatte.

»Laßt uns daraus einen Anführer bauen, einen General für die Kupfernen Kerle! Und diesem Anführer werde ich als Ersatz für Herz, Hirn und Seele eine Probe Zamomin einsetzen.

»Samomim?« echote Rumo.

»Zamomin! Das seltenste Element von Zamonien! Man behauptet von ihm nicht nur, daß es denken kann, sondern auch, daß es verrückt ist! Ich hab' dir ja gesagt, daß dies die wahnsinnigste Geschichte von allen ist.«

Rumo versuchte, sich das Wort »Zamomin« einzuprägen, aber es entzog sich ihm wie ein glitschiger Fisch.

»Den Rest der Nacht verbrachten die Ärzte, Alchimisten und Handwerker damit, die letzten Einzelteile zusammenzufügen, und sie waren dabei von dem Ehrgeiz getrieben, auch das allerletzte Schraubchen, die kleinste Feder, das winzigste Zahnrad zu verarbeiten, wodurch ihre Kreatur immer größer und komplexer wurde.

Zum krönenden Schluß setzte Zoltep Zaan dem letzten Kupfernen Kerl eine Probe des Elementes Zamomin ein. Er tat dies mit mächtigem Brimborium unter einer übergestülpten Decke, so daß niemand sehen konnte, wo genau er es einfügte. Und als der letzte Krieger endlich fertig war, traten die Spezialisten zurück und betrachteten ihr Werk. Es überragte die anderen um das Doppelte und sah am furchterregendsten aus. Die metallene Kreatur hob den Schädel, öffnete ihr Gebiß aus rasiermesserscharfen Klingen und sprach mit blecherner Stimme, in die sich das Ticken eines Uhrwerks mischte wie ein Schluckauf: »Wir sind [tick] erschaffen worden [tack], um zu töten! Wir sind [tick] die Kupfernen

»Also – diese Armee von gefühllosen und unbesiegbaren Kampfmaschinen zog jahrelang durch Zamonien und verbreitete überall Furcht und Schrecken. Sie eroberte jede Stadt, die sie belagerte, sie tötete jedes Lebewesen darin auf möglichst grausame Weise, und danach machte sie alles dem Erdboden gleich. Die Kupfernen Kerle mordeten und brandschatzten nicht, um zu überleben – denn sie lebten ja eigentlich gar nicht mehr. Sie raubten nicht, um zu essen – denn sie benötigten keine Nahrung, hatten keinen Durst. Sie töteten, um zu töten. Die Kupfernen Kerle waren wie das Schicksal, wie eine Naturkatastrophe, die plötzlich hereinbrach, ohne jede Warnung, ohne Sinn, blindwütig und gnadenlos wie der Krieg. Man hörte ein fernes Klimpern, ein sich eilig näherndes Ticken und Stampfen – und schon waren sie da. Tja, und es konnte natürlich nicht ausbleiben: Diese Armee von kupfernen Teufeln, unter der Führung von General Ticktack, stand eines Tages vor der Lindwurmefeste.«

»Ui«, machte Rumo.

»Genau! So etwas Ähnliches müssen die Lindwürmer auch gesagt haben, als sie die Armee der Kupfernen Kerle vor ihren Toren aufziehen sahen. Die Luft war voll von metallischen, mechanischen und elektrischen Geräuschen: das Quietschen von Scharnieren, das Ächzen von Blasebälgen, das Knistern von alchimistischen Batterien, das Ticken der Mechanik, die in den Kupfernen Kerlen Organe, Sehnen oder Muskeln ersetzte. Es hörte sich an, als sei eine Armee von Uhren vor der Lindwurmefeste aufmarschiert. Glocken schlugen, und Wecker klingelten, und dann kam die Armee endlich zum Stillstand. Nur noch das tausendfache Ticken der Federwerke und das regelmäßige Stampfen der Pumpen war zu hören.«

Smeik beugte sich herab und schneuzte in den Tümpel. Dann fuhr er fort:

»Die polierten Kupferteile der Soldaten glänzten in der Sonne, die schwarzen Wimpel knatterten im Wind. Die Armee machte den Eindruck absoluter Unbesiegbarkeit.«

»Pech!« rief Rumo. »Heißes Wasser, heißes Blei!«

Smeik grinste. »Naja, die Lindwürmer waren schon beeindruckt, aber weit davon entfernt, tatsächlich verängstigt zu sein. Sie waren mittlerweile daran gewöhnt, furchteinflößende, bis an die Zähne bewaffnete Armeen vor ihrer Feste aufmarschieren zu sehen. Und sie waren ebenso daran gewöhnt, diese wilden Krieger geschlagen und gebrochen wieder abziehen zu sehen. Also beugten sie sich lässig über die Zinnen und riefen: ›Los, verduftet, ihr Blechheinis! Ihr verplempert hier nur eure Zeit.

Eine Weile stand die Armee völlig still. Die Lindwürmer fragten sich, ob bei diesen Typen ein Blumentopf genügte, um sie außer Gefecht zu setzen – als sich ein vielstimmiges Klappern und Scheppern erhob, als ob eine riesige Maschine angeworfen würde. Metall klimperte gegen Metall, Scharniere ächzten, und die Menge der Kupfernen Kerle teilte sich. Einer von ihnen kam bis zum Fuß der Lindwurmefeste heran, er war doppelt so groß und furchterregend wie die anderen Krieger, und er sprach mit scheppernder Stimme:

»Ich bin [tick] General Ticktack. Wir sind [tack] die Kupfernen Kerle. Ihr seid [tick] besiegtbar. Wir sind [tack] unbesiegtbar. Ihr seid [tick] sterblich. Wir sind [tack] unsterblich.«

Smeik warf seine vierzehn Arme in die Höhe. »Da brach ein ungläubliches Getöse los! Die Kupfernen Kerle hämmerten mit ihren Schwertern, Keulen und Äxten auf ihre Schilde, und aus ihren eisernen Kehlen ertönte fanatisches Geschrei.«

Rumo rutschte aufgeregt hin und her.

»Die Dinosaurier zeigten sich nur mäßig beeindruckt von der Drohung General Ticktacks, sie hatten sich im Laufe der Belagerungen schon so manchen kessen Spruch anhören müssen. Sie erzeugten mit ihren Lippen respektlose Geräusche und warfen mit kleinen Steinen, die von den Kupfernen Kerlen geräuschvoll abprallten. Alles in allem amüsierten sie sich köstlich über die regungslos ausharrenden Metallwesen und schickten sich an, Pech zu kochen. Die Belagerer blieben einfach stehen – großartige Zielscheiben, wie die Pechsieder anerkennend bemerkten. Sie konnten die Kübel genauestens positionieren, viel besser als bei beweglichen Zielen, und dann ließen sie johlend das Pech auf die Angreifer regnen.«

»Hoho!« feixte Rumo.

»Aber die Kupfernen Kerle bewegten sich nicht einmal. Sie blieben einfach regungslos stehen, und das Pech kühlte auf ihren Rüstungen zu schwarzen Schlacken ab. General Ticktack hob die Hand, und alle fingen an, sich zu schütteln. Das getrocknete Pech fiel einfach von ihnen ab. Dann begannen sie, sich gegenseitig mit Metallpolitur einzureiben.«

»Heißes Blei!« rief Rumo.

»Nun, die Lindwürmer waren nicht lange verblüfft: Das Blei blubberte bereits weißglühend in den Kübeln. Sie kippten es in großzügigen Portionen über die Kupfernen Kerle und warteten auf die üblichen furchtbaren Schreie. Aber die blieben einfach stehen, ließen das Blei erkalten und brachen es von ihren Rüstungen. Keiner von ihnen hatte

auch nur einen Kratzer abbekommen. General Ticktack gab das Zeichen zum Erstürmen des Haupttores.«

Rumo atmete schwer.

»Die Lindwürmer rotteten sich auf dem Marktplatz zusammen. Sie hatten ihr Pech verschüttet, sie hatten das Blei ausgegossen, und das kochende Wasser konnten sie sich diesmal sparen. Damit schienen ihre Verteidigungsmethoden ausgeschöpft, denn Kämpfen gehörte nicht dazu. Noch nie hatte ein Lindwurm eine Waffe angerührt. Sie waren Schriftsteller, keine Krieger! Der Bürgermeister der Lindwurmefeste, eine vielhörnige schwarze Echse aus der Familie der Styracosaurier, trat vor seine Gemeinde und ergriff das Wort. Seine Stimme bebte vor Erregung.

»Dies«, rief er feierlich, »ist der Unerwünschte Augenblick!«

»Der Unerwünschte Augenblick!« wiederholten die Bewohner der Lindwurmefeste, denn es war ein vielfach geübtes Ritual, das sie nun vollzogen.

»Wir alle haben gehofft, daß er niemals eintreten möge«, sagte der Bürgermeister. »Aber wir haben umsonst gehofft.«

»Wir haben umsonst gehofft«, riefen die Lindwürmer.

»Bewohner der Lindwurmefeste!« Die Stimme des Bürgermeisters dröhnte bis hinab zu den Kupfernen Kerlen. »Wir stehen am Abgrund zur Hölle – was sollen wir tun?«

Und die Lindwürmer riefen wie aus einer Kehle: »Wir tanzen zur Musik der Sterne!«

Rumo blickte zu der Haifischmade hinauf. Smeiks Blick schien in eine andere Welt zu schweifen, weit, weit weg von den Teufelsfelsen.

»Nun, es war heller Mittag«, fuhr er fort, »kein Stern war am Himmel zu sehen, und Musik war auch nicht zu hören – schon gar keine Sphärenklänge! Aber darum ging es nicht. Das mit dem Abgrund der Hölle und der Musik der Sterne – das waren Sprachbilder, die sich ein paar Lindwurmdichter vor vielen Jahren ausgedacht hatten, um dem Ritual einen festlichen, anspruchsvollen Charakter zu geben. Nun, so anspruchsvoll waren diese Metaphern nicht, sie waren eher etwas kitschig, aber sie erfüllten ihren Zweck: Die Lindwürmer gerieten dadurch in eine kämpferische Erregung, die der Ernsthaftigkeit der Situation angemessen war.«

Rumo wollte eigentlich eine Zwischenfrage stellen, die Worte *Sphärenklänge* und *Metaphern* betreffend, aber Smeik fuhr in seiner Erzählung unbeirrbar fort:

»Und dann begannen die Lindwürmer zu tanzen! Einige von ihnen ergriffen Instrumente, Tambourine, Flöten, Lauten, und stimmten eine

Die Musik
der Sterne

flotte Musik an, die sofort in die Beine ging. Auch das war Bestandteil des Rituals, Melodie und Takt waren genau vorgegeben, die Tanzschritte wurden schon in der Schule jedem Bewohner der Lindwurm-feste eingepaukt – es war sehr wichtig, daß dabei ordentlich mit den Füßen gestampft wurde. Tief unten standen die Kupfernen Kerle und staunten.

»Sie machen Musik«, raunte einer der Adjutanten General Tick-tack zu.

Es war nicht die Musik, die General Ticktack beunruhigte. Es war das rhythmische Stampfen, das ihm zu denken gab.

Denn wenn ein Dinosaurier tanzt, dann wackeln die Wände. Wenn mehrere Dinosaurier tanzen, dann bebte die Erde. Aber wenn alle Dinosaurier der Lindwurm-feste im gleichen Augenblick tanzen, dann bröckelt das Universum.«

Rumo keuchte.

»Und plötzlich schien der Himmel einzustürzen. Ein Steinbrocken, so groß wie ein Haus, kam herabgeschossen und krachte, nicht weit von General Ticktack und seinen Adjutanten entfernt, in die Erde – nicht ohne fünfundzwanzig Kupferne Kerle unter sich zu begraben.

»Sie werfen mit Steinen!« rief ein Adjutant.

»Sie werfen mit Felsen!« rief ein zweiter.

»Sie werfen mit Bergen!« schrie ein dritter. In der Luft rauschte es, als würde ein Schwarm Vögel über ihn herfallen, und dann wurde er von einem Felsklotz drei Meter tief in die Erde gerammt.

»Verflucht [tick]!« rief General Ticktack. »Sofortiger Rückzug [tack]!« Er drehte sich um und stapfte klimpernd davon.

Das war ein Befehl, der die Kupfernen Kerle völlig irritierte. Sie hatten sich noch nie zurückgezogen. Sie waren immer nur vorgerückt. Hatten sie sich etwa verhört? Anstatt General Ticktacks Kommando wie gewöhnlich umgehend zu folgen, traten sie ein paar Sekunden auf der Stelle. Dieser Augenblick der Verwirrung war es, der das Schicksal der meisten von ihnen besiegelte. Es rumpelte noch einmal, noch lauter, noch bedrohlicher als zuvor – als würde die Erde mit Findlingen gurgeln. Und dann sahen sie sie, die riesige Lawine, die von der Lindwurm-feste auf sie niederging, eine graue Woge aus Gestein, die wie ein Vorhang über die Kupfernen Kerle fiel und sie gnadenlos zu Schrott zermalmte.«

Smeik seufzte erschöpft.

»Zwei Drittel der Armee der Kupfernen Kerle wurden innerhalb von Sekunden vernichtet und unter meterhohem Geröll begraben. Der Rest,

darunter General Ticktack, konnte entkommen, man sagt, er sei gerade-
wegs in die Hölle geflohen.«

Rumo japste. Der Böse war entkommen. Das war nicht richtig.

»Tja,« sagte Smeik, »dies war die Geschichte der Kupfernen Kerle,
aber es war noch nicht das Ende der Geschichte der Belagerungen der
Lindwurmefeste. Oh, nein.«

Rumo war verduzt. Würde jetzt eine noch fürchterlichere Armee als
die der Kupfernen Kerle aufmarschieren? Er war auf alles gefaßt.

»Nein, das war nur das Ende der *kriegerischen* Belagerungen der
Lindwurmefeste. Niemand, nicht einmal die verwegenste Söldnerarmee
Zamoniens wäre nach der Sache mit den Kupfernen Kerlen auf die Idee
gekommen, die Lindwürmer noch einmal zu belästigen. Im Gegenteil:
Es wurde für lange Zeit sehr, sehr still um den Berg, niemand wagte sich
auch nur in seine Nähe. Die Lindwurmefestebewohner fingen an, sich zu
langweilen. Ja, sie fingen sogar an, sich nach den alten kämpferischen
Zeiten zurückzusehnen.«

Draußen auf den Teufelsfelsen wurden wieder die Trommeln gerührt,
aber in weiter Entfernung und gedämpft vom Donner der Brandung.

»Dann kamen die Huldlinge – und mit ihnen begann die erste fried-
liche Belagerung der Lindwurmefeste.« Rumo spitzte die Ohren. Eine
friedliche Belagerung? War das möglich? Aber in dieser Nacht der
außergewöhnlichen Geschichten schien alles möglich zu sein.

Die
Geschichte
von den
Huldlingen

»Ja«, fuhr Smeik fort, »die Huldlinge kamen in Frieden. Es war
eine zusammengewürfelte Horde von Vagabunden aus ganz Zamo-
nien, in buntscheckige Gewänder gekleidet. Seit Jahrzehnten kursierten
die Gedichte und Schriften der Lindwürmer, und offensichtlich hatten
sie mittlerweile eine Menge Anhänger gefunden. Dazu kam, daß die
Geschichten der Belagerungen den Lindwürmern den Ruf von Helden
eingetragen hatten. Niemals war von ihnen ein kriegerischer Konflikt
ausgegangen, sie hatten sich immer nur verteidigt. Und ungeachtet der
permanenten Bedrohung erzeugten sie weiterhin tapfer ihre Literatur –
das war das Erz, aus dem man Idole schmiedete.

Die Huldlinge umringten die Lindwurmefeste mit einer Zeltstadt,
warfen Blumen und Liebesbriefe über die Zinnen, erklärten die Lind-
würmer zu Genies, lasen aus ihren Texten vor und feierten Feste der
Liebe und der Poesie. Die Lindwürmer lehnten sich über die Zinnen
und beobachteten das Schauspiel, zunächst eher skeptisch – man hatte
ja so seine Erfahrungen mit Belagerungen –, aber diese Huldlinge waren
offensichtlich aus noblen Motiven angerückt. Kleine Druckereien ent-

standen im Umkreis der Feste, die ausschließlich Schriften der Lindwürmer und dazugehörige hymnische Kritiken veröffentlichten. Die Lindwürmer warfen handschriftliche Gedichte von den Mauern herab, die unten feierlich verlesen und wie Schätze gehütet wurden.

Nach ein paar Wochen der Beobachtung und des zurückhaltenden Austauschs versammelten und berieten sich die Lindwürmer auf dem Marktplatz und beschlossen, eine Delegation hinauszuschicken, um die Lage zu prüfen. Fünf Lindwürmer verließen die Feste, zum ersten Mal seit langer Zeit. Die Ovationen der Huldlinge waren bewegend, sie streuten Blumen und Lorbeer. Dann wurden sie in das Zelt des Anführers der Huldlinge geführt – er soll von stattlichem Körperumfang gewesen sein.

Dieser sprach zu den Dinosauriern: ›Liebe Lindwürmer – vergessen wir all den Quatsch mit den Schätzen der Lindwurmefeste. Das sind Ammenmärchen für verblödete Yetis. Der Schatz, den ihr *wirklich* besitzt, ist von weit größerem Wert.‹

Die Lindwürmer sahen sich erstaunt an. Der Ton, den der Anführer anschlug, war weniger huldvoll, als sie es gewohnt waren.

›Das hier, er hob einen Stapel mit Lindwurmgedichten hoch, ›ist das wahre Gold der Lindwurmefeste.‹

Die Saurier fühlten sich geschmeichelt, fragten sich aber, worauf er eigentlich hinauswollte.

›Karten auf den Tisch, meine Herrschaften – ich bin Verleger! Ich verlege Bücher, und ich mache Geld damit. Viel Geld.‹

Die Lindwürmer erschrakten über den Klang, den seine Stimme plötzlich bekommen hatte.

›Heldentum. Märtyrerschaft – damit lassen sich Literaturpreise ergattern, es kommt gar nicht so sehr darauf an, was ihr schreibt: *Prominenz* – das ist das Zauberwort.‹

Die Saurier waren immer noch sprachlos.

›Ja: *Prominenz* – genau darin liegt euer Schatz: in eurer Popularität. Eine ganze Festung voller Helden, die Gedichte schreiben – kann sich ein Verleger bessere Autoren wünschen? Meine lieben Lindwürmer, eure Gedichte, kombiniert mit meinen Druckmaschinen und der Mundpropaganda der Huldlinge – das ist besser als eine Nattifftoffenlizenz zum Geldprägen. Ich möchte euch bitten, darüber sorgfältig nachzudenken.‹

Die Lindwürmer waren empört. Man hatte sie getäuscht, sie in ihrer schriftstellerischen Ehre gekränkt und ihnen ein Angebot gemacht, das obszön war. Sie verließen schimpfend das Zelt und kehrten

in die Feste zurück, um auf dem Marktplatz ihren Artgenossen davon zu berichten.

Auch die anderen Lindwürmer waren empört. Ein paar besonders radikale Künstlernaturen plädierten dafür, kochendes Blei über die Huldlinge zu kippen. Eine Diskussion entbrannte, und einer der Saurier wagte eine Prognose, was geschehen würde, wenn man die Huldlinge verscheuchte: Sie würden abziehen. Die Lindwurmefeste würde veröden. Niemand würde sie mehr belagern, nicht mal in friedlicher Absicht. Sie würden sich gegenseitig ihre Gedichte vorlesen, bis sie tot umfielen, und eines nicht fernen Tages würden die Lindwürmer genauso aussterben wie ihre blöden Urahnen. Sie würden der Vergessenheit anheimfallen. Das wäre die eine Möglichkeit.

Die andere: Man einigte sich mit den Huldlingen. Die Folge: Ruhm. Geld. Literaturpreise. Unsterblichkeit. Waren das nicht die wahren Ziele, die man sich als Dichter setzt?

Nein, rief ein anderer Lindwurm. Wahrheit. Arbeit. Das Orm zu erlangen und das Orm zu behalten – das seien die Tugenden, die großen Ziele, die man sich als Dichter zu setzen habe, sonst nichts. Er wurde niedergebrüllt.

Der Vorredner ergriff wieder das Wort. Er sprach sehr laut und sehr langsam: *Sie, die Lindwurmefestebewohner, stünden nun am Rand der Hölle – wäre es da nicht angebracht, zur Musik der Sterne zu tanzen?*

Er hatte die Sache auf den Punkt gebracht. Die Hölle: das war die künstlerische Anonymität. Die Musik der Sterne: das war der Applaus des Publikums.

›Ich will Wirkung!‹ schrie ein Saurier.

›Ich will gute Kritiken!‹ rief ein anderer.

Stimmengewirr erfüllte den Marktplatz, alle redeten durcheinander. ›Kommerzieller Ausverkauf!‹ rief noch ein sehr alter Saurier dazwischen, aber das blieb der letzte kritische Kommentar. Es wurde beschlossen, daß man mit den Huldlingen eine große Feier auf dem Marktplatz der Feste veranstalten würde. Die Lindwurmefeste öffnete zum ersten Mal und exklusiv für die treuesten Verehrer ihre Pforten. Der Anfang einer goldenen Zukunft.«

Rumo wurde langsam ungeduldig. Er fragte sich, wann es endlich wieder zur Sache ging.

»Der große Tag kam bald: Ein langer feierlicher Zug von Huldlingen zog die Stadt hinauf, Blumen und Handzettel mit Lobreden um sich werfend. Musik, Gesang, Rotwein für alle. Als der Zug auf dem Marktplatz angekommen war, wälzte sich der dicke Anführer der Huldlinge

nach vorne und hielt eine Rede. Er winkte den Bürgermeister zu sich heran und rief: »Dies ist der Beginn einer neuen Zeitrechnung. Es wird eine Zeit, die frei von Lindwürmern sein wird.«

Die Lindwürmer horchten auf.

»Es wird eine Zeit, in der die Verbreitung der Lindwurmliteratur unter Todesstrafe verboten sein wird. Es wird eine Zeit, in der es unter Todesstrafe verboten sein wird, ein Lindwurm zu sein.«

Der Bürgermeister sah ihn entsetzt an. War das etwa eine Scherzrede? Wie konnte der Kerl es wagen, diesen feierlichen Augenblick so taktlos zu entweihen? Da griff der Anführer der Huldlinge in sein Gewand, zog ein Kurzschwert heraus und hielt es dem Bürgermeister an die Kehle.

»Nun mal im Ernst, Leute!« rief er. »Ihr könnt es auf die eine oder auf die andere Weise haben. Wenn ihr das hier heil überstehen wollt, müßt ihr nur ein paar einfache Fragen beantworten: Wo ist dieser hausgroße Diamant? Wo ist der Smaragdsee? Wo ist der Zugang zum Mittelpunkt der Erde?«

Rumo hob überrascht den Kopf. Die Huldlinge hatten Waffen?

»Etliche Lindwürmer schrien auf. Die Huldlinge rissen sich die bunten Gewänder herunter, und darunter kamen Rüstungen, Schwerter und Messer zum Vorschein.

»Ja, so sieht es aus! Es hat sich ausgehuldigt«, lachte der Anführer und ließ den Bürgermeister los, um die schmutzige Arbeit seinen Soldaten zu überlassen.«

Rumo keuchte. Diese Huldlinge waren ja schlimmer als die Kupfernen Kerle! Selbst ihn hatten sie getäuscht.

»Tja, die Huldlinge waren in Wirklichkeit ehemalige Soldaten, die sich alle an irgendwelchen Belagerungen der Lindwurmfeste beteiligt hatten. Ihre Körper waren übersät von Brandwunden, ihre Gesichter voller Haß. Irgendwann waren sich einige von ihnen in einer berühmten Söldnerschenke in Gralsund begegnet und hatten sich in Rage geredet – und der Wirt dieser Kneipe war der korpulente Anführer der Huldlinge. Er hatte den raffinierten Plan, alle lindwurmfestegeschiedigten Söldner Zamoniens zu versammeln und die Feste durch einen Trick zu erobern. Und es hatte tatsächlich funktioniert.«

Rumo knurrte. Was für eine Niedertracht!

»Hier die bis an die Zähne bewaffneten, kriegserfahrenen, rachsüchtigen, blutdürstigen Söldner, da die verweichlichten, gedichteschreibenden, unbewaffneten Lindwürmer – ohne ihr heißes Pech, ohne das gekochte Blei. Die letzte Schlacht um die Lindwurmfeste schien ein sehr ungleicher Kampf zu werden.«

Rumo nickte ernst. Das würde keine Schlacht, sondern ein noch grausameres Massaker als das der Kupfernen Kerle an ihren Schöpfern.

»Aaaber ...« Etwas in Smeiks Stimme ließ Rumo wieder aufhorchen – »Nun geschah etwas Erstaunliches. Erstaunlich für die Söldner, aber am erstaunlichsten für die Lindwürmer selbst. Einige Sekunden lang war es vollkommen still auf dem Marktplatz. Selbst die Söldner hielten inne, als ahnten sie das bevorstehende Unheil. Dann änderte sich etwas im Aussehen der Lindwürmer, in ihrer Haltung, in ihren Augen, in ihren Gesichtszügen. Aus ängstlichen Grimassen wurden einschüchternde Raubtierfratzen, die Lindwürmer entblößten die so sorgsam verborgenen Reißzähne, ihre Kiefer klappten auf wie Bärenfallen, Geifer lief ihnen aus den Lefzen, aus ihren Kehlen kamen Geräusche, die eine Armee roter Gorillas blitzartig zurück auf die Bäume gescheucht hätte. Ein paar von ihnen rissen sich die samtenen Umhänge vom Leib und zeigten ihre zentnerschweren Muskelstränge. Ja: In den Dinosauriern erwachten die Instinkte ihrer mächtigen fleischfressenden Vorfahren, geweckt von der unmittelbaren Bedrohung. Aus den verweichlichten Elfenbeinturbewohnern wurden innerhalb eines Augenblicks« – Smeik schnippste mit den Fingern – »wütende Urechsen.«

Rumo ballte die kleinen Fäuste und boxte aufgeregt in die Luft. Kampf! Also doch!

»Nun erst entbrannte die wahre Schlacht um die Lindwurmefeste – ein Gemetzel, gegen das die Schlacht im Nurnenwald ein läppisches Geplänkel gewesen sein muß. Die Lindwürmer besaßen keine Waffen – sie waren selbst welche. Perfekt konstruierte Kampfmaschinen, tödlicher als die Kupfernen Kerle, mit Drachenpanzern statt Eisenschilden, mit messerscharfen Raubtierzähnen statt Messern, mit Riesenkrallen statt Säbeln.

Es war nicht so, daß die Söldner vor Schreck ihre Waffen fallen gelassen hätten. Sie waren verblüfft, weil sie nicht damit gerechnet hatten, auf Widerstand zu stoßen – und jetzt blickten sie in aufgerissene Lindwurmrachen. Sie waren die erfahrensten Söldner Zamoniens, in tausend Kämpfen erprobt, durch alle Feuer gegangen – die schon mit ganz anderen Bedrohungen fertig geworden waren als ein paar wilden Tieren. Außerdem waren sie bis an die Zähne bewaffnet, und kein Dinosaurier war unverwundbar.

Es ging fürchterlich zur Sache. In den Gassen der Lindwurmefeste spielten sich noch nie dagewesene Szenen ab: Söldner gegen Urtier, Säbel gegen Zahn, Messer gegen Kralle. Das Gebrüll der Echsen, das Geschrei der Soldaten. Klingen, die in Saurierkörper fuhren. Gebisse,

muskulösen Armen. Die Schultern wuchsen in die Breite, während die Taille schlank blieb, seine großen Kulleraugen verengten sich zu geheimnisvollen Raubtierschlitzten. Rumo war in die Wachstumsphase eingetreten, die bei Wolpertingern außergewöhnlich rasant verlief.

»Man kann dir beim Wachsen zusehen«, sagte Smeik. »Du gehst durch die Höhle, und wenn du am anderen Ende angekommen bist, bist du einen Kopf größer.«

Rumo lachte verlegen. Schon seit ein paar Tagen paßte er nicht mehr in sein Höhlenversteck. Er mußte jetzt wie alle anderen in der Grotte verharren, wenn die Zyklopen hereinkamen, und es blieb nicht aus, daß sie mit der Zeit auf den interessanten Wildhund aufmerksam wurden. Was sie da sahen, wässerte ihnen den Gaumen. Es war eine große Delikatesse, einen Löwen oder einen roten Gorilla zu verspeisen, das Spiel ihrer Muskeln und das Zucken der Sehnen zu bestaunen, während man ihnen bei lebendigem Leib das Fell abzog. Aber dieses Lebewesen, dieser gehörnte Hund mit den schwarzen Augen und dem weißen seidigen Fell, so etwas hatten sie noch nicht auf den Felsen gehabt. Er versprach einen noch höheren Genuß als alles Großwild, das sie bisher gerissen hatten. Die Zyklopen behandelten ihn wie eine besonders rare Flasche Wein, die in ihrer Grotte vor sich hin reifte.

Andauernd kamen irgendwelche Einäugigen, um ihn zu bestaunen, und Rumo glaubte jedesmal, daß er nun an der Reihe sei. Smeik hatte ihm eingeschärft, auf allen vieren zu laufen, und er hielt sich daran, solange Zyklopen anwesend waren, aber dadurch konnte er seine Attraktivität nicht verbergen. Manchmal kamen ein paar Zyklopen in die Grotte, drängten ihn in eine Ecke und schienen sich grunzend und schnalzend über Rumos körperliche Fortschritte zu unterhalten. Sie kniffen ihn in die Arme und in die Bauchmuskeln, schnupperten an seinem Fell und rissen ihm Haare aus, um sie zu begutachten. Sie erfreuten sich an seinen blitzartigen Reflexen, während ihnen der Speichel aus den stinkenden Mäulern lief, und es war ihnen anzusehen, daß sie sich beherrschen mußten, nicht gleich ihre Hauer in Rumo hineinzuschlagen. Jedesmal, wenn sie wieder abzogen, ohne ihn mitzuschleppen, fühlte er sich wie neugeboren.

Ähnliche Fortschritte wie beim Wachstum machte Rumo auch mit dem Sprechen. Er war mittlerweile in der Lage, sich fließend mit Smeik zu unterhalten. Und auch wenn sich Rumos eigene Sätze noch auf dem Niveau eines Reisenden befanden, der seit ein paar Wochen die Sprache eines fremden Landes studierte – verstehen konnte er beinahe alles.

»Was geschieht mit mir?« fragte Rumo Smeik eines Abends, als die schweren Wellen wieder einmal besonders heftig gegen die Teufelsfelsen schlugen und ihr Inneres mit furchterregendem Brausen und Donnern erfüllten. »Wieso wachse ich so schnell?«

»Weil du ein Wolpertinger bist«, antwortete Smeik.

Rumo legte den Kopf schief, wie immer, wenn er mit einer Antwort nicht zufrieden war.

Smeik seufzte. »Na schön«, sagte er, »ich denke, es ist langsam der Zeitpunkt gekommen, an dem du etwas über dich und deine Artgenossen erfahren solltest. Es ist nicht allzu viel, was ich weiß, aber ...«

»Erzähl!« befahl Rumo.

Smeik holte tief Luft. »Es gibt eine Redensart über Wolpertinger, die vielleicht mehr über sie aussagt als alles andere. Sie lautet: *Da kannst du dich auch gleich mit einem Wolpertinger anlegen.*« Smeik grinste. »Diese Redensart benutzt man in Zamonien gerne, wenn man jemanden davon abhalten will, etwas unsagbar Törichtes, von vorneherein zum Scheitern Verurteiltes oder Lebensgefährliches zu unternehmen. Wolpertinger tragen das Erbe von Wölfen und Rehen in sich, das macht sie stark, wild, scheu, flink und gefährlich. Sie verfügen über Instinkte und Reflexe, die kein anderes Lebewesen Zamoniens besitzt, und ihre verschiedenen Sinnesorgane sind auf eine einzigartige Weise entwickelt. Sie können mit der Nase und mit den Ohren sehen, wenn es nötig ist. Sie sind so schnell und gelenkig, daß ihre Bewegungen manchmal den Eindruck der Zauberei vermitteln.«

Rumo stellte die Ohren auf. Auch wenn Smeik sich etwas geschwollen ausdrückte, verstand er doch, daß er ihm offensichtlich erklären wollte, daß Wolpertinger etwas ganz Besonderes waren. Warum hatte er ihm derart erfreuliche Informationen bislang vorenthalten?

»Die Wolpertinger unterteilen sich in zwei Arten: Die wilden, die nie sprechen lernen und sich zeitlebens auf allen vieren bewegen, und die zivilisierten, die sich irgendwann auf die Hinterbeine erheben und zu reden anfangen. In dem Alter, in dem Wolpertingerwelpen die ersten Reißzähne entwickeln, zeigt sich, ob sie zu den wilden oder intelligenten gehören. Du gehörst eindeutig zur letzteren.«

Die Worte, die in Rumo geschlummert hatten. Dieses seltsame Gemisch aus Gedanken und Gefühlen, das sich in ihm erhoben hatte. Jetzt fing er an zu greifen.

»Die wilden Wolpertinger befinden sich ungefähr auf dem geistigen Niveau von Wölfen und leben vorwiegend in den Wäldern und Steppengebieten Zamoniens. Manche von ihnen lassen sich sogar

zähmen und fristen ihr Dasein auf Bauernhöfen, als gutgehegte Wachtiere.«

Smeik sah Rumo lange an, bevor er fortfuhr. Ja, er würde es ihm sagen, auch wenn er es jetzt noch nicht verstand.

»Du bist eine Waise, Rumo. Es ist das unbarmherzige Erbe deiner Rasse, das den wilden wie den zivilisierten Wolpertingern diktiert, ihre frischgeborenen Welpen kurz nach der Geburt in der freien Natur auszusetzen. Wird daraus ein wilder Wolpertinger, dann hat er seine Heimat schon gefunden. Wird er ein sprechender, dann muß er seinen Weg in die Zivilisation aus eigener Kraft finden.«

Rumo fühlte sich überfordert. Worte wie *Waise*, *unbarmherzig*, *frischgeboren* und *Zivilisation* hatten für ihn keine Bedeutung. »Und wohin gehe ich?« fragte er.

»Du gehst nirgendwohin«, lachte Smeik. »Du bist auf den Teufelsinseln!«

Rumo legte wieder den Kopf schief.

»Hör zu«, sagte Smeik, und er senkte dabei die Stimme.

»Wenn ich dir einen Plan verraten würde, aus dieser Grotte herauszukommen und alle anderen zu befreien – was würdest du davon halten?«

»Das wäre gut«, sagte Rumo.

»Was wäre, wenn ich dir sage, daß du der wichtigste Teil dieses Planes bist?«

»Das macht mich stolz«, sagte Rumo.

»Und was wäre, wenn ich sage, daß du für diesen Plan dein Leben riskieren müßtest?«

»Das macht mich stolzer.«

»Gut. Ich denke über den Plan nach und teile ihn dir mit, sobald die Zeit reif ist«, sagte Smeik, und er reichte ihm eines seiner kleinen Ärmchen. Rumo schlug ein. Es fühlte sich feucht und klebrig an, aber dennoch war ihm sehr feierlich zumute.

Pinkeln

Jeden Tag brachte Smeik Rumo etwas Neues über das Kämpfen bei. Dabei ging es selten um Technik oder artistische Tricks. Smeik sprach gerne vom theoretischen Aspekt des Kampfes, und manchmal verstand Rumo nicht das geringste davon. So sagte Smeik beispielsweise eines Tages: »Es ist eine Binsenweisheit, aber es schadet tatsächlich, wenn man im Kampf zu viel denkt. Versteh mich nicht falsch: Ein guter Kämpfer muß kein Idiot sein. Er muß nur im entscheidenden Moment die Kraft haben, das Handeln dem Denken vorzuziehen. Nein, was rede

ich da, mit Kraft hat das nichts zu tun. Das Gegenteil ist richtig. Es darf nichts von einer Anstrengung in dieser Entscheidung sein. Es muß so sein, als würdest du pinkeln.«

Rumo knurrte angestrengt und legte die Stirn in Falten.

»Wenn du dein Wasser abschlägst, löst sich etwas, das du lange in dir aufgestaut hast, richtig? Es ist wie eine Befreiung, es ist leicht und befriedigend, geradezu eine Lust, es kostet keine Kraft, du läßt es einfach geschehen. Wenn du wolltest, könntest du den ganzen Tag Wasser lassen, wo du gehst und stehst, aber du tust es nicht, was wäre das auch für eine Sauerei? Du staut es auf, bis es weh tut, dann läßt du es fließen, und es ist eine Erlösung – stimmt's? Genau so solltest du kämpfen: wie du pinkelst.«

Rumo war verwirrt. Die ganze Zeit hatte ihm Smeik von heroischen Kämpfen und Siegen vorgeschwärmt, und jetzt redete er vom Wasserlassen. Wolpertinger urinierten gern und viel, wie jede zamonische Daseinsform, in der das Blut von Urhunden floß, aber er begriff nicht, worauf sein dicker Freund hinauswollte.

»Denk mal drüber nach!« sagte Smeik.

Als Rumo später in einer dunklen Nische der Grotte sein Wasser abslug, fielen ihm die Bemerkungen von Smeik wieder ein. Er verstand es immer noch nicht. Was hatte das mit kämpfen zu tun?

Fast die ganze Fhernhachenfamilie, bei der Rumo aufgewachsen war, war mittlerweile verschwunden. Einer nach dem anderen war von den Zyklopen aus der Grotte geschleppt worden, und keiner war je zurückgekehrt. Er trauerte ihnen nach, denn er wußte nun, was mit ihnen geschehen war. Neben seinen Zähnen und Muskeln wuchs noch etwas anderes in Rumo, eine unangenehme Empfindung, die sich auf die Zyklopen bezog. Es war ein hoffnungsloses, verzweifertes, hilfloses Gefühl, das mit dem Wunsch zu tun hatte, seinen toten Freunden Genugtuung geschehen zu lassen und die Zyklopen für ihr Tun zu bestrafen – es war der Wunsch nach Rache. Gleichzeitig wußte er, daß er nichts gegen sie ausrichten konnte, so klein und schwach, wie er im Verhältnis zu ihnen war. Ja, er wuchs, er wuchs rapide, aber selbst wenn er zum größten, zum stärksten und zum gefährlichsten Wolpertinger aller Zeiten heranwachsen würde – was sollte ein einziger Kämpfer gegen Hunderte von Zyklopen ausrichten können? Auf die Hilfe der kleinen schwachen Zwerge brauchte er nicht zu hoffen, und auch nicht auf die von Smeik, diesem unbeweglichen Fettkloß. Selbst wenn die stärksten Kreaturen in der Grotte, die wilden Tiere, sich mit ihm

Der dunkle
Wunsch

verbünden würden: Auch gemeinsam hätten sie keine Chance gegen die Einäugigen.

Was nur konnte Smeiks Plan sein?

Schleim

Die Notgemeinschaft in der Grotte hatte sich mit der Zeit in ihr Schicksal gefügt. Man hatte begriffen, daß es sinnlos war, ganze Tage mit Weinen zu verbringen. Auch Angst hält nicht ewig an, bei ständiger Bedrohung verwandelt sie sich irgendwann in Gleichgültigkeit. Immer noch schlug den Gefangenen das Herz bis zum Hals, wenn ein Zyklop die Höhle betrat, aber die meisten Fhernihachen hatten mit der Zeit Strategien entwickelt, sich möglichst unauffällig, unattraktiv und unappetitlich zu geben. Viele hatten sich mit dem Schleim aus Volzotans Tümpel eingeschmiert, den Rumo als Freilaufender gerne verteilte. Es hatte sich herumgesprochen, daß Bewegungen grundsätzlich eine appetitanregende Wirkung auf die Zyklopen hatten, also hielt man möglichst still oder stellte sich schlafend, wenn einer von ihnen die Grotte inspizierte.

Einen wirklichen Einfluß auf das Freßverhalten der Einäugigen hatte das nicht, denn diese verfügten über Mittel und Wege, ihre Nahrung zum Zappeln zu bringen, wenn es ihnen nötig erschien. Nur um Smeiks Tümpel, die Quelle jener übelriechenden Masse, machten sie einen weiten Bogen.

Rumo war stolz darauf, der einzige in der Grotte zu sein, der über einen mächtigen Zauber gegen die Furcht verfügte: Er konnte sich zu Volzotan Smeik begeben und sich in andere Welten entführen lassen. Worte konnten so mächtig sein! Manche bedeuteten ihm immer noch nichts, waren nur sinnloser Klang, andere verwandelten sich, kaum über Smeiks Lippen geschlüpft, in prächtige Bilder, die Rumos Kopf ausfüllten und die Angst verjagten. Manchmal, wenn Smeik besonders gut erzählte, löste ein Bild das andere ab, und ein Fluß von Eindrücken entstand, der Rumo mit sich riß, weit fort von den Teufelsfelsen, in fremde Gegenden, in eine andere, bessere Zeit. Smeik hatte auf jede Frage eine Antwort, mal eine befriedigende, mal eine, die Rumo in noch tiefere Verwirrung stürzte. Aber letzteres war immer noch besser, als in Verzweiflung zu erstarren.

Untenwelt

Es war am Abend eines Tages, an dem sich einige Zyklopen wieder einmal besonders barbarisch in der Grotte benommen und vor Rumos Augen ein Ferkel in Stücke gerissen hatten, als Rumos Hilflosigkeit sich in unbezähmbare Furcht zu verwandeln drohte. Düstere Fragen kamen

ihm in den Sinn. Da er selbst keine Antworten darauf fand, begab er sich zu Smeik.

»Was gibt's Neues, Rumo?« fragte Smeik, der wie eine faule Robbe seinen Kopf auf den Tümpelrand gelegt hatte, während sein übriger Körper im Schleim verborgen blieb.

Rumo seufzte. »Ich habe mich gefragt, ob es einen Ort gibt, der schrecklicher ist als der hier.«

Smeik mußte diesmal besonders lange nachdenken, bis ihm etwas einfiel.

»Man sagt, es gäbe einen«, sagte Smeik.

»Schlimmer als dieser? Wie ist sein Name?«

»Untenwelt«, sagte Smeik.

»Untenwelt ...«, wiederholte Rumo. Ein dunkles Wort.

»Ich weiß nicht, ob es tatsächlich ein Ort ist oder nur ein Wort. Vielleicht ist es nur ein böses Märchen. Ich habe an den Lagerfeuern der Krieger oft davon gehört. Sie sagten, es sei eine Welt unter der Welt, voller Bosheit und gefährlicher Kreaturen. Jeder, der davon erzählt, hat eine andere Vorstellung. Aber ich bin noch nie jemandem begegnet, der wirklich dort war.«

»Vielleicht, weil man von bösen Orten nicht mehr zurückkommt?«

»Du bist heute aber in finsterner Stimmung, Kleiner. Wie wär's mit einem Rätsel?«

»Ja«, sagte Rumo. »Gib mir eins!«

Smeik hatte sich angewöhnt, Rumo simple Aufgaben zu stellen. Das hielt ihn geistig auf Trab und lenkte ihn von seinen düsteren Gedanken ab.

»Was dringt durch die Wand und ist doch kein Nagel?« fragte Smeik.

»Keine Ahnung«, sagte Rumo.

»Ich weiß. Aber ich möchte, daß du es herausfindest.«

Und er versank wieder in seinem Tümpel, denn eine weitere Frage von der Sorte hätte er an diesem Abend nicht ertragen können.

Eines Nachmittags rappelte es am Grottengitter, und vier Zyklopen kamen grölend hereingestürmt. Rumo schwante wie immer nichts Gutes, als die Riesen durch die Vorratskammer stapften. Sie kamen zielstrebig auf ihn zu, packten ihn bei den Armen und warfen ihn in den leeren Käfig, aus dem man vorher den Löwen geholt hatte. Die Zyklopen verschlossen die Käfigtür und gingen hinaus. Rumos Zeit als Freilaufer war vorüber. Er rüttelte an seinen Käfigstangen und knurrte den Einäugigen hinterher. Der Käfig war eng, und er mußte sein Geschäft

»Entschuldigen Sie bitte,« hatte der seltsame Gnom gesagt, »würden Sie mir gestatten, daß ich hier ein Spielchen wage?«

Sein höflicher Ton hatte Smeik, der als Croupier ganz andere Umgangsformen gewohnt war, erheitert.

»Natürlich«, antwortete er. »Wie wäre es mit einer Partie Rumo?«

»Was immer Sie vorschlagen«, sagte der Gnom und nahm am Spieltisch Platz. Er war offensichtlich ein Eydeet, eine zamonische Daseinsform, die über mehrere Gehirne verfügte – Smeik hatte noch nie einen gesehen, aber die grotesken Auswüchse am Kopf der glubschäugigen und buckligen Kreatur entsprachen den Beschreibungen, die er von dieser Gattung gehört hatte.

»Darf ich mich vorstellen: Nachtigaller mein Name. Professor Doktor Abdul Nachtigaller.«

Smeik deutete eine Verneigung an. »Smeik. Volzotan Smeik. Also erst mal eine Partie Rumo.« Er teilte die Karten aus.

Sie spielten, und der Professor gewann jede Partie. Sie spielten zunächst Rumo, dann Midgardrommé, Pik und Stich, Fang den Troll und schließlich wieder Rumo. Binnen drei Stunden türmte sich vor dem Professor ein kleines Vermögen auf, in Form von Stapeln bunter Gewinnsteine. Er spielte ganz offensichtlich nach einem System, das auf der Zahl Sieben basierte – soviel hatte Smeik begriffen.

Nachtigaller setzte die Spielsteine in Siebensäulen auf Zahlen, deren Summe sich durch sieben teilen ließ, und er legte seine Karten nach einem System ab, das auch irgendwie auf der Sieben beruhte – er wies Smeik sogar jedesmal darauf hin und teilte ihm seine komplizierten Berechnungen mit, bei denen bis zu siebzigstellige Summen addiert, multipliziert und dividiert wurden, bis Smeik der Kopf rauchte. Und der Eydeet gewann jedesmal. Er war, wie er behauptete, nicht hier, um Geld zu gewinnen, sondern um ein mathematisches System zu erproben. Mittlerweile stapelten sich vor ihm Gewinnsteine im Wert von mehreren Millionen Pyras.

Der Schweiß, der an Smeik herabrann, hatte nichts mehr mit der stickigen Atmosphäre der Spielhöhle zu tun, es war der kalte Schweiß der Todesangst. Zahlreiche Neugierige hatten den Tisch umringt, unter ihnen befanden sich auch die beiden Besitzer des Salons, zwei Hundlinge namens Henko und Hasso van Drill, eineiige Zwillinge und ehemalige Wegelagerer, die ihr erstes Geld mit dem Erwürgen von gut betuchten Wanderern in der Gegend der Dämonenklamm gemacht hatten. Es war ihr hart ergaunertes Vermögen, das da gerade in den Besitz des Professors überging.

