

Nefanko

(Neuer fantastischer Kontinent)

Erste Schritte

D. Gegensatz

Inhaltsverzeichnis

2012.09.01 – Die Fahrt.....	4
0.3.0.1.2 – Ankunft in Rund.....	16
0.3.0.1.2 – Goblinangriff.....	28
0.3.0.1.2 – Besuch beim Engel.....	39
0.3.0.1.3 – Stadt in der Nacht.....	50
0.3.0.1.3 – Kämpfe auf Kämpfe.....	63
0.3.0.1.3 – Die Festung des Vampirs.....	78
0.3.0.1.3 – Die Arbeit des Vampirs.....	94
0.3.0.1.3 – Blutiges Training.....	106
0.3.0.1.4 – Mahlzeiten.....	113
0.3.0.1.4 – Die Leiche ab dem Weg.....	123
0.3.0.1.4 – Grossspinnen.....	134
0.3.0.1.4 – Greifen auf Besuch.....	144
0.3.0.2.0 – Zurück nach Rund.....	154
0.3.0.2.0 – Gericht zu Rund.....	165
0.3.0.2.0 – Pläne der Mordbedrohten.....	176
0.3.0.2.0 – Grabräuber.....	185
0.3.0.2.1 – Vom Sterben.....	192
0.3.0.2.1 – Magische Rüstungen.....	200
0.3.0.2.1 – Die Säbelzahnkatze.....	212
0.3.0.2.1 – Tote und Todgeweihte in Leder.....	221
0.3.0.2.2 – Arachnophobie.....	232
0.3.0.2.2 – Das Duell.....	239
0.3.0.2.2 – Die letzte Goblinjagd.....	250
0.3.0.2.2 – Unter Mordverdacht.....	261
0.3.0.2.3 – Unerwarteter Besuch.....	268
0.3.0.3.0 – Vor Gericht.....	276
0.3.0.3.0 – Grosse Pläne.....	286
0.3.0.3.0 – Gilde der Schwertkämpfer.....	297
0.3.0.3.0 – Im Dienste Hojannis.....	305
0.3.0.3.0 – Vergangenheit und Zukunft.....	320
0.3.0.3.1 – Die Burg des Südens.....	329
0.3.0.3.1 – Gegen des Teufels Diener.....	339
0.3.0.3.1 – Eine neue Arbeit.....	349
0.3.0.3.1 – Die neue Besetzung.....	358
0.3.0.3.2 – Herbstregen.....	371
0.3.0.3.2 – Der Zwerg.....	378

0.3.0.3.2 – Besuch von Ikarus	390
0.3.0.3.3 – Informationen	398
0.3.0.3.3 – Der Kampf gegen die Fee	408
0.3.0.3.3 – Die MS Nefanko II	416
0.3.0.3.3 – Anfänger	425
0.3.0.3.3 – Wilde Tiere	436
0.3.0.3.4 – Arbeit und Training	445
0.3.0.3.4 – Unter Verdacht	458
0.3.0.4.0 – Wieder vor Gericht	466
0.3.1.0.0 – Feldzug gegen die Orks	477
0.3.1.0.0 – Unkoordinierter Sturm	486
0.3.1.0.0 – Die Waffen der Orks	495
0.3.1.0.0 – Die Gilde der Magier	506
0.3.1.0.0 – Rita	517
0.3.1.0.1 – Dominiques Gilde	525
0.3.1.0.1 – Schwarzgoblins	536
0.3.1.0.1 – Duelle der Zauberer	547
0.3.1.0.2 – Flucht vor Mewuro	560
0.3.1.0.2 – Die Exkursion	569
0.3.1.0.2 – Codeknacker	580
0.3.1.0.3 – Unterwegs	591
0.3.1.0.3 – Brückentrolle	599
0.3.1.0.3 – Düstere Zeichen am Himmel	609
0.3.1.0.4 – Die Belagerung der Stadt	620
0.3.1.0.4 – Geschwächte Stadt	631
0.3.1.0.4 – Ritt durch die Nacht	641
0.3.1.1.0 – Der Grossbrand	652
0.3.1.1.0 – Die Arbeit in der Schmiede	662
0.3.1.1.1 – Feuer löschen	669
0.3.1.1.3 – Die Zwergenfestung	678
0.3.1.1.4 – Zwergeneskorte	686
0.3.1.1.4 – Der neue Carlos	696
0.3.1.2.0 – Der Leichentransport	705
0.3.1.2.0 – Das Turnier	716
0.3.1.2.0 – Erfahrungsaustausch	729
0.3.1.2.0 – Der Weg ist frei	742
0.3.1.2.1 – Die Fahrt zur Erde	750
2012.09.21 – Zurück auf der Erde	759
2012.09.21 – Das Interview	769
2012.09.21 – Der Personenaustausch	777
0.3.2.0.3 – Zurück in Nefanko	790
0.3.2.0.3 – Ankunft in Rund	799

2012.09.01 – Die Fahrt

Da stehe ich also und blicke zurück auf den Hafen, der langsam immer kleiner wird. Wenn mir vor einer Woche jemand gesagt hätte, dass ich dies tun werde, hätte ich ihn einen Spinner gescholten. Dabei bin ich wohl eher der Spinner. Doch alles der Reihe nach:

Mein Name ist Felix Reinhart, 35 Jahre alt, ledig. Ich arbeite als Journalist für eine namhafte Zeitung. Mein Auftrag: Finde alles heraus über das Projekt Nefanko und schreibe darüber eine Story. Eigentlich ist das alles ganz einfach, denn das Projekt Nefanko ist in aller Munde. Ein Verrückter behauptet von sich, eine Parallelwelt entdeckt zu haben, in der Menschen Magie wirken können und die von Wesen bevölkert ist, die in der einschlägigen Fantasy-Literatur nachzulesen sind: Elfen, Zwerge, Drachen, Einhörner, um nur ein paar Beispiele zu nennen. Und obwohl alle nur möglichen Punkte gegen seine Theorien sprechen, gibt es nur genug Leute, die seinen Humbug glauben und diesem Verrückten Geld spenden, um in diese Welt übertreten zu können. Und dank diesen Spenden hat der Verrückte auch genug Geld zusammengebracht, um plötzlich mit einem riesigen Gefährt in Genua aufzukreuzen, mit dem dieser Übertritt in die andere Welt möglich sei. Bei diesem Gefährt handelt es sich um ein antik wirkendes Segelschiff, das jedoch bis unter die Bugspitze mit ausgefeilter Elektronik gefüllt ist. So dumm kann der Verrückte also doch nicht sein. Er nennt sich übrigens „Engel“, und damit man sich diesen Namen auch merken kann, hat er bei seinen Auftritten stets sehr echt wirkende Flügel am Rücken, die er durch einen Mechanismus auch bewegen kann. Aber, oh Wunder, natürlich kann er trotz diesen Flügeln nicht fliegen. Als Grund gibt er an, dass der magische Fluss in unserer Welt nicht reicht, um abzuheben. In der Parallelwelt könne er aber selbstverständlich fliegen. Lachhaft! Nur bin ich mit dieser Meinung so ziemlich alleine auf dem soeben genannten Schiff. Der Grossteil der Passagiere besteht aus fanatischen Anhängern des Engels, ein weiterer Teil aus solchen, die von sich selbst behaupten, nicht in diese Welt zu passen. Gerade letztere liegen mit ihrer Aussage vermutlich nicht falsch.

Ja, und zu guter Letzt sind natürlich noch einige Leute dabei, die sich ein Amusement oder eine Story über diesen Verrückten nicht entgehen lassen möchten, und sich mit dem Betrag von 10'000 € und etwas Glück bei der Verlosung ebenfalls noch einen Platz auf der MS Nefanko sichern konnten, so wie mein Chef.

Und da bin ich nun. Mit Blick auf den Hafen, der langsam kleiner wird und mit dem Rücken gegen eine Zukunft, die sicherlich eine gute Story verspricht.

„Sehr geehrte Fahrgäste“, spricht eine Stimme aus nicht sichtbaren Lautsprechern, „ich möchte Sie begrüßen auf unserer Fahrt nonstop nach Nefanko.“

Lautes Gejohle von den fanatischen Anhängern unterstreicht die Wichtigkeit des Ziels für viele der Passagiere.

„Die erwartete Reisezeit beträgt etwa einen Tag. Für den Übertritt in die parallele Welt werden zu Ihrer Sicherheit sämtliche Türen und Fenster des Schiffes abgedichtet. Zudem wird der Übertritt auch nicht grad ruckelfrei über die Bühne gehen. Wir bitten Sie deshalb, sich für die nächste Stunde auf die zugewiesenen Schlafplätze zu begeben und da in die Schlafsäcke zu schlüpfen. Ich wünsche Ihnen eine angenehme Reise.“

Sofort kommt Bewegung in die Passagiere. Sie kehren dem Hafen und den Wellen den Rücken und verschwinden im Inneren des Schiffes. Schnell nehme ich noch meine Kamera zur Hand und schiesse schnell ein paar Fotos, um dann ebenfalls in die Welt des künstlichen Lichts zu gehen. Während ich durch den Haupteingang trete, nehme ich wahr, wie ein Mann etwas an der Aussenhülle des Schiffes befestigt. Da scheinen noch mehr als nur die Medien an der ganzen Sache interessiert zu sein. Ich entscheide jedoch, zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht darauf einzugehen. Das Gesicht des Mannes habe ich mir aber gleich gemerkt, so dass ich ihn später noch befragen kann.

Ich begeben mich zu meiner Koje, natürlich nicht ohne ein paar interessierte Blicke in verschiedene Ecken zu werfen. Zu meiner Enttäuschung ist das ganze Schiff innen sehr modern und geradezu steril, dass alles auffallen würde, was irgendwie vom Üblichen abweichen würde. Und diese übliche Umgebung ist leider ohne Auffälligkeiten. Der Boden wurde mit einem künstlichen Holz belegt, die Wände und die Decke sind weiss gehalten und frei von jeglichen Bildern. Die einzige Abwechslung des Ganges bilden die Türen zu den Kojen, die jedoch auch alle gleich aussehen mit Ausnahme der Nummer. Ich überlege kurz, ob ich durch das ganze Schiff streifen soll oder ob ich in meine Koje gehen soll. Ich entscheide mich für das letztere und komme in die Koje, ohne auch nur ein Foto gemacht zu haben, das der bis anhin langweiligen Story etwas Würze geben würde. Zum Glück ist da aber ja dann noch der andere Mann mit dem Ding, ich würde da ja auf einen Peilsender tippen, der sicherlich mehr als eine Zeile wert sein wird in meinem Schlussbericht.

„Ich bitte die geehrten Fahrgäste, sich in Ihren zugewiesenen Schlafplätzen einzufinden, der Übertritt beginnt in fünf Minuten.“

Ich werfe einen Blick auf mein Mobiltelefon. Es ist 1. September, 10 Uhr, kein Netz vorhanden. Es hätte mich gewundert, wenn es anders gewesen wäre. Der Engel hat wohl an alles gedacht. Mal schauen, wie er mit den anderen Dingen fertig wird, von denen es auf diesem Schiff wohl in rauen Mengen haben wird.

„Bitte festhalten, der Übertritt beginnt!“

Ein leichtes Ruckeln wird plötzlich spürbar. Seltsamerweise scheint mich das Ruckeln nicht aufzuputschen, sondern sehr ermüdend zu wirken. Während ich mir überlege, warum das so ist, schlafe ich ungewohnt rasch ein.

Langsam schlage ich die Augen auf. Natürlich, ich bin immer noch in der eintönigen Koje der MS Nefanko. Dann habe ich es doch tatsächlich geschafft, an Bord des Schiffes einzuschlafen. Ich schaue um mich. Alles in der Koje sieht noch

genau so aus, wie ich es zurückgelassen habe. Ich nehme mein Handy zur Hand und werfe einen Blick auf die Uhrzeit: 15 Uhr. Wahnsinn, habe ich doch tatsächlich fünf Stunden verschlafen können. Aber – ich wische mir noch einmal die Augen – das Datum steht auf dem 7. September. Elektronik scheint in der Parallelwelt nicht zu funktionieren. Dass ich hier tatsächlich 149 Stunden am Stück geschlafen habe, das ist unmöglich. Ich wäre ja in der Zwischenzeit verdurstet. Als ich aufstehe, habe ich sofort ein leichtes Schwindelgefühl. Irgendetwas stimmt hier nicht. Schnell bringe ich mein Haar in Ordnung und trete aus meinem kleinen Schlag. Sicherlich sind wir nun in der angeblich anderen Welt angekommen. Ich gebe mich auf direktem Weg Richtung Ausgang. Auch dieses Mal ist auf den Gängen nichts Verdächtiges zu bemerken, wenn ich mal davon absehe, dass die meisten Passagiere des Schiffes ein bisschen etwas Verdächtiges haben. Als ich das Deck betrete, schreit gerade einer:

„Dort drüben, ein Leviathan.“

Natürlich kann ich es nicht lassen, auch sofort an die Reling zu rennen und einen Blick in die See zu werfen. In grosser Entfernung zum Schiff scheint wirklich etwas ganz Grosses abzutauchen.

„Das ist kein Leviathan“, meint ein anderer nachdenklich, „ein Leviathan hätte unser Schiff gleich verschlungen. Es muss etwas anderes sein!“

„Was denn? Das Ding war gigantisch. Ein Wal war das bestimmt nicht!“

Während die anderen diskutieren, schaue ich mich einmal genauer um. Das Meer ist von grünblauer Farbe und ist in alle Himmelsrichtungen scheinbar endlos. Der Himmel ist leicht bewölkt, ganz so, wie man es auch von der Erde gewohnt ist. Doch weder Vögel fliegen noch Fische oder Delfine schwimmen ums Schiff herum. Das einzig Sonderbare ist wirklich das weit entfernte gigantische Wesen, welches aber auch etwas ganz anderes sein kann, als wirklich ein Tier. Vielleicht eine schwimmende Insel oder ein seltsam geformtes U-Boot.

Immer mehr Leute kommen aus den Kabinen wieder an die frische Luft. Neben mir schnappe ich auf, wie zwei über die Zeit diskutieren:

„Meine Uhr zeigt 15.10 Uhr. Das finde ich ja nichts besonderes, 5 Stunden zu schlafen habe ich auch schon geschafft. Aber dass wir plötzlich den 7. September haben, obwohl doch gerade gestern noch der erste war, das dünkt mich schon etwas seltsam.“

„Da ist etwas faul, sage ich Ihnen! Auch mein Handy und meine Uhr zeigen beide den 7. September an. Ich wette mit Ihnen, da in den Kojen wurde ein starkes Schlafmittel eingesetzt!“

Natürlich geselle ich mich sofort zu den beiden und mische mich in deren Gespräch ein:

„Ich habe das Gleiche wie Sie festgestellt. Auch meine Uhr zeigt 15.10 Uhr.“

„Sehen Sie! Noch jemand!“

Derjenige, der spricht, ist geschätzte 50 Jahre alt, hat eine Brille, kurze schwarze Haare und einen Schnurrbart, der langsam grau wird. Ich schätze ihn auf 1.75 m, womit er ein paar Zentimeter kleiner ist als ich. Sein Körperbau ist nichts

Aussergewöhnliches: weder mager noch dick, weder schwächling noch muskulös. Der andere ist ebenfalls in etwa diesem Alter, hat aber keine Brille, dafür eine grosse Glatze. An ihren Rändern sind noch vereinzelte braune und graue Haare zu erkennen. Mit geschätzten 1.70 m ist er etwas kleiner als der andere. Zudem hat er wohl rund zehn oder mehr Kilogramm zu viel auf der Waage. Er ist nicht wirklich adipös, aber auch alles andere als schlank. Im Gegensatz zu vielen anderen sind die beiden sportlich gekleidet und tragen keine den Fantasy-Filmen nachempfundenen Kleider. Mit diesen Männern kann man sicherlich ein anständiges Gespräch führen:

„Die Überlegung mit dem Schlafgas habe ich auch schon gemacht, allerdings hat die Geschichte einen Haken: Wozu muss der Engel uns schlafen legen? Wenn er gesagt hätte, die Reise dauert sechs Tage, wären wir auch sechs Tage gereist. Wozu also dieser Aufwand?“

„Vielleicht ja. Aber ich könnte mir vorstellen, dass nicht alle Leute problemlos mehrere Tage in einer so kleinen Kammer verbringen können.“

„Da haben Sie Recht.“

„Ich unterbreche Sie nur ungern“, mischt sich jemand weiteres ein, „aber schauen Sie, der Engel kommt.“

Tatsächlich betritt der Engel das Deck. Während er bei seinen sonstigen Auftritten immer ein weisses Hemd getragen hat, kommt er dieses Mal mit nacktem Oberkörper. Das ist ziemlich überraschend, denn sein Brustkorb ist stark deformiert. Ich habe immer gedacht, dass er unter dem Hemd etwas trägt, dass dieses so stark hervorsteht. Doch das ist anscheinend nicht der Fall, und die Rufe von gewissen Anhängern, dass er ein so stark hervorstehendes Brustbein hat, habe mit dem Muskelansatz für seine Flügel zu tun, scheint plötzlich einen grösseren Wahrheitsgehalt zu bekommen. Denn nun breitet er vor allen Leuten seine Flügel aus und beginnt mit ihnen zu schlagen – und tatsächlich, er hebt ab und fliegt unter dem Staunen und dem Applaus der Fanatiker eine Runde um das Schiff. Ich muss zugeben, der Trick mit dem Fliegen ist wirklich erstaunlich und beeindruckend und verfehlt seine Wirkung in keiner Weise. Wäre interessant zu wissen, wie er dies gemacht hat. Den Flügelschlag sicherlich mit einem kleinen Motor unter dem falschen grossen Brustbein und das Fliegen vermutlich mit nicht sichtbaren, am Mast befestigten Seilen. Oder aber mit einem starken Magnetfeld. Mit diesem hochtechnischen Schiff sicherlich ein Leichtes. Doch genug der Gedanken. Als er die Runde beendet hat, landet er auf dem Oberdeck und wartet, bis die Begeisterung abebbt. Schliesslich erhebt er die Stimme:

„Willkommen in Nefanko!“

Tosender Applaus und Jubelrufe kommen von den Fanatikern. Diese sind jetzt schon total im Bann des Engels, dabei haben sie noch keinen einzigen Zauber ausgeführt und noch keinen einzigen Elfen gesehen. Auf ein Zeichen des Engels verstummen die Applaudierenden wieder.

„Danke, genug des Applauses. Sie dürfen mir applaudieren, wenn Sie in einem Monat nicht wieder die Heimreise antreten wollen, sondern hier ansiedeln. Erst

dann habe ich ihn wirklich verdient. Nun habe ich aber noch einige Informationen für alle, die das Leben und Überleben in dieser Welt sichern:

Einige von Euch haben sicherlich festgestellt, dass die Uhren etwas Seltsames anzeigen. Vermutlich haben Sie den 7. September, 15.15 Uhr. Ich darf Sie darauf hinweisen, dass diese Uhren hier in dieser Welt nicht mehr stimmen. Sie werden in der Stadt „Rund“ Uhren bekommen, die den hiesigen Gegebenheiten angepasst sind. Allerdings werde ich den größten Überblick über die Zeiten Ihnen zukommen lassen.“

Mit diesen Worten macht er eine Handbewegung. Eine schier endlose Zahl an Papierblättern kommt zu fliegen und verteilt sich auf die Leute, so dass jede und jeder eines und nur eines bekommt. Ein Raunen geht durch die Leute, und ich bin nun wirklich auch beeindruckt. Wie hat er das fertig gebracht? Ich studiere so daran herum, dass ich kaum dazu komme, das Blatt mit der Tabelle zu lesen:

1 Tag = 25 Stunden = 625 Minuten = 15625 Sekunden

1 Jahr = 5 Jahreszeiten = 15 Monate = 75 Wochen = 375 Tage

Darunter kamen noch zahlreiche weitere Beschreibungen:

Ein Jahr hat fünf Jahreszeiten. Diese heissen in der Abfolge Eiszeit, Blumenzeit, Hitzezeit, Erntezeit, Nebelzeit. Jede Jahreszeit besteht aus drei Monaten. Dabei spricht man oft vom Anfangsmonat, vom Mittelmonat und vom Schlussmonat. Jeder Monat hat genau fünf Wochen. Dabei kann es sein, dass von der Monwoche, der Dienwoche, der Mittwoch, der Donnerstag und der Samwoche gesprochen wird. Schliesslich hat jede Woche fünf Tage. Dabei redet man vom Freitag, vom Erstag, vom Zwotag, vom Drittag und vom Feuertag. Jeder Tag hat 25 Stunden. Dabei redet man bei den ersten fünf oft von dem Backen, bei den zweiten fünf vom Morgen, bei den dritten fünf vom Mittag, den vierten fünf vom Abend und bei den letzten fünf von dem Streife. Jede Stunde hat 25 Minuten und jede Minute hat 25 Sekunden.

Wie vermutlich bemerkt, ist die Fünf die magische Zahl von Nefanko. Es wundert darum wohl auch nicht, dass die Kampf- und Magiekünste in je fünf Kreise eingeteilt sind und dass es zwei Mal fünf Kreise gibt. Zudem ist es so, dass die Währung ebenfalls im Fünfersystem arbeitet:

1 Adamant = 5 Mithril = 25 Platin = 125 Gold = 625 Silber = 3125 Titan = 15625 Bronze = 78125 Kupfer = 390625 Nickel

Allerdings sind die Kupfer die gängigen Zahlungsmittel, da:

1 Kupfer entspricht 1 €.

Der heutige Tag ist der Zwotag der Dienwoche des Anfangsmonats der Entezeit im Jahre Null der Besiedelung. Die gebräuchliche Schreibweise dazu ist 0.3.0.1.2.

„Gut, ich hoffe sie haben die wichtigsten Informationen gelesen, so dass ich Sie weiter informieren kann: In dieser Welt ist alles von Magie durchflossen! Egal was Sie machen wollen, Sie benötigen dafür magische Kraft. Und das übrigens auch, wenn Sie mit dem Schwert einen speziellen Angriff ausführen möchten, und nicht nur um die sichtbare Magie zu wirken. Und um diese Magie nutzen zu können, sollten auch Sie selber mit dieser Magie durchflossen werden. Dazu liegen auf dem Schiff kleine Körbe mit blauen Pillen bereit. Eine Pille reicht, damit ihr Körper ebenfalls von der Magie durchdrungen ist. Nehmen Sie bitte nicht mehr als eine Pille, da sie unangenehme Nebenwirkungen haben können bei einer Überdosis. Sie können dann nicht stärkere Zauber wirken, aber Sie werden durch fremde Zauber stärker verletzt. Natürlich können Sie auch keine Pille nehmen. Allerdings wird es dann etwas länger dauern, bis Sie zaubern können, weil dann müssen Sie den allgegenwärtigen Magiefluss durch Nahrung und Wasser in Ihren Körper bringen. Das funktioniert aber auch gut, Sie können ja nicht ihr Leben lang auf diesem Planeten immer Pillen zu sich nehmen. Gibt es eine Frage dazu?“

„Ja, ich habe eine“, meldete sich eine ältere Frau, „kann man eine Überdosis Magie erhalten?“

„Nein. Da die Magie im Fluss ist, wird Ihr Körper den Fluss der Magie so weit steuern, dass die Magie nie zu viel oder zu wenig ist. Vergessen sie nicht, die Pillen füllen Ihren Körper nicht mit Magie, sie legen bildlich gesprochen lediglich ein Flussbett an. Und dieses Flussbett wird nachher ja nach Erfahrung und Stärke von Ihnen verbreitert.“

„Gibt es magiefreie Bereiche?“

„Nein, die Magie ist prinzipiell überall. Allerdings können mächtige Magier den Fluss der Magie unter Umständen so weit beeinflussen, dass er in gewissen Gebieten kurzzeitig versiegen kann. Zudem habe ich auch festgestellt, dass der Fluss an Magie nicht überall gleich gross ist. Allerdings sind die Unterschiede nicht mehr als einen Faktor zwei. Übrigens sehen Sie vor uns jetzt die „Knocheninsel“. Wir werden dort in der Stadt „Rund“ anlegen. Die Knocheninsel hat ein Klima, wie wir es uns auf der Erde vom Mittelmeerraum oder Kalifornien gewohnt sind. Sprich, es gibt eine heisse und trockene Hitzezeit, während die anderen Zeiten angenehm kühl und auch feucht sind. In Rund finden Sie zudem verschiedene Händler. Es handelt sich dabei vor allem um Gnome, Menschen sind Sie ja die ersten. Neben Waffengeschäften, Banken, Gasthäusern, Schulen und anderen Geschäften gibt es in der Innenstadt auch einige leer stehende Häuser, die erworben werden können. Ihren Geldstand abzüglich der Reisekosten können Sie übrigens in der BvR – das ist die Bank von Rund – abholen. Auch Personen, die nur den Reisebetrag von 10'000 € entrichtet haben, können dort 100 Kupfer abholen. Während es in der Stadt ein Rechtssystem gibt und Sie sich sicher fühlen können, ist dieses ausserhalb der Stadtmauern fertig. Zudem liegt über der Stadt auch ein mächtiger Heilzauber, so dass ihre Wundheilung innerhalb der Stadt beachtliche Ausmasse erreicht. Auch wenn es ausserhalb der Stadt Rund kein offizielles Gericht gibt, sollten Sie aber beachten, dass andere Kulturen und Tiere

durchaus ein Rechtssystem haben können, in dessen Fänge Sie geraten können. Gibt es dazu Fragen?“

„Welche Art von Bestrafung sieht das Gericht in Rund vor?“

„Die Art von Bestrafung kann sehr unterschiedlich sein, je nach Art und Schwere des Verbrechens. Bevorzugt sind vor allem Bussen und der Verweis aus Nefanko, es können aber auch Todesstrafen ausgesprochen werden.“

„Todesstrafen sind nach internationalem Recht aber verboten!“

„Das ist richtig, allerdings gibt es sie hier trotzdem. Ich kann Sie aber beruhigen: Da ein Richter zwingend den Fluss der Magie lesen können muss, wird er einwandfrei wissen, ob der zum Tod verurteilte auch wirklich der Täter war. Unschuldige Opfer gibt es in diesem Rechtssystem keine!“

„Eine ganz andere Frage: Darf ich ausserhalb der Stadt ein eigenes Haus entwerfen?“

„Ja, ausserhalb der Stadt gelten in dem Sinn keine Gesetze. Sie können bauen wo sie wollen, Land in Anspruch nehmen, Siedlungen gründen, fischen, jagen usw. Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.“

„100 Kupfer – wie weit kommt man mit dem Geld?“

„Überhaupt nicht weit. Sie bekommen zwar ein billiges Menu wie Eintopf bereits für ein Kupferstück, aber für ein Bett ist ein Bronzestück dann bereits billig. Zudem werden Sie kaum brauchbare Waffen oder andere Ausrüstung für dieses Geld bekommen.“

„Wie kann man zu Geld kommen?“

„Fragen Sie die Leute in der Stadt, ob Sie Ihnen Arbeit haben. Oder gehen Sie auf die Jagd, um selber Fleisch zu erlegen um es zu essen oder zu verkaufen. Überlegen Sie, was Sie selber brauchen oder was andere Ihnen abkaufen könnten. Und wenn Ihnen keine schlaue Arbeit einfällt, bleibt Ihnen immer noch die Jagd auf Goblins oder Orks. Erstens erhalten Sie Kriegsbeute wie Waffen und sonstige Ausrüstung und zweitens wird dafür gerade in Rund noch ein Kopfgeld bezahlt.“

„Was kostet ein Haus in Rund?“

„Das weiss ich nicht, das müssen Sie mit den Gnomen aushandeln.“

„Mit welchen Kreaturen ist auf der Knocheninsel zu rechnen?“

„Das kann ich Ihnen nicht so genau sagen. Ziemlich vieles wurde da schon gesehen.“

„Auch Drachen?“

„Ja, auch Drachen.“

„Wie gefährlich ist es denn, sich ausserhalb der Stadt aufzuhalten? Es ist sicherlich nicht grundlos so, dass um die Stadt eine feste Mauer besteht.“

„Das ist richtig, die Stadt ist geschützt, weil sie geschützt sein muss. Auf der Knocheninsel leben neben ziemlich aggressiven Völkern wie Goblins und Orks auch sonstige nicht ganz ungefährliche Lebewesen wie Wölfe, Bären und Grossspinnen, um nur die häufigsten zu nennen. Auf der anderen Seite gibt es aber sowohl im Norden wie auch im Süden der Insel auch je eine Zwergenfestung. Auf die Hilfe der Zwerge können Sie durchaus zählen, aber Sie dürfen sich auch nicht

darauf verlassen. Ich würde Ihnen auf alle Fälle raten, nie alleine auf Pirsch zu gehen, solange sie nicht mindestens den zweiten oder dritten Kreis erreicht haben. Und auch dann ist es meistens ratsam, in Gruppen durch die Gegend zu streifen.“

„Was ist der zweite Kreis, was ist der dritte Kreis?“

„Jede Kunst der Magie, aber auch jede Waffenkunst, jede Bardenkunst und jede andere Kunst ist in fünf Kreise eingeteilt. Mit Übung und Erfahrung werden Sie in die verschiedenen Künste vordringen. Den ersten Kreis einer Kunst werden Sie ziemlich schnell erreichen. Der zweite Kreis dauert ebenfalls nicht allzu lange, doch dann wird der Weg schon viel steiniger. Dafür werden Sie, je weiter Sie kommen, auch umso stärker werden. Ein Krieger oder Magier des fünften Kreises kann gegen wahre Horden von Leuten des ersten Kreises bestehen. Allerdings muss ich sie vorwarnen. Auch wenn Goblins meist schwache Kreaturen sind, so gibt es durchaus auch Goblins des zweiten oder gar dritten Kreises mit der entsprechenden Kampfkraft. Also lassen Sie sich von diesen schwächlich aussehenden Kreaturen nicht täuschen. Daneben sollte ich vielleicht noch erwähnen, dass gewisse Kreaturen wie Seeschlangen oder Drachen durchaus auch den sechsten Kreis erreicht haben.“

„Ist denn der sechste Kreis für Menschen unerreichbar? Gibt es noch mehr Kreise?“

„Das sind zwei gute Fragen. Ich kann Sie Ihnen nicht abschliessend beantworten. Meines Wissens lautet die Antwort auf beide Fragen: Nein. Allerdings kann ich mich da auch täuschen.“

„Wann gibt es die nächste Gelegenheit, zurück zu fahren und welche Kosten sind damit verbunden?“

„Ich werde am Dritttag der nächsten Woche nach Hamburg ablegen. Für die Rückfahrt entstehen keine Kosten, Sie werden gratis zurückgebracht. Sollten Sie später aber wieder zurückkehren wollen, müssen Sie wieder den ganzen Betrag entrichten. Ich hoffe jedoch nicht, dass sie so schnell wieder den Weg zurück antreten wollen.“

„Was geschieht, wenn man sterben sollte?“

„Unterschiedlich. In Ihrem Fall werden sie ausgeschafft werden und erhalten ein lebenslanges Einreiseverbot nach Nefanko!“

„Dieses lebenslang ist zu diesem Zeitpunkt ja bereits abgelaufen!“

„Nee“, warf ein weiter ein, „auch dein Leichnam darf nicht zurückkehren und es gibt keine Beerdigung hier auf Nefanko!“

„Nicht ganz richtig. Der Tod auf Nefanko hat nicht die Endgültigkeit wie auf der Erde. Sie können also durchaus wieder belebt werden. Allerdings sind die Kosten für diese Wiederbelebung die Verbannung auf die Erde. Ein günstiger Preis, würde ich behaupten!“

„Kann man denn nicht wieder nach Nefanko zurückkehren?“

„Man könnte schon. Allerdings gehen durch den Tod der magische Fluss verloren. Sie werden ein machtloses Wesen sein, das weder Magie noch etwas anderes

erlernen kann und werden bei einem erneuten Tod nicht noch einmal wieder belebt werden können!“

Auf diese Aussage wird es gleich etwas ruhiger. Dennoch gibt es dann doch noch eine Person, die die Frage wagt:

„Wenn eine Person verbannt werden kann? Warum gibt es dann doch noch die Möglichkeit der Todesstrafe als Bestrafung?!“

„Ganz einfach. Verbannung kann wieder aufgehoben werden. Wer hingerichtet wurde, kann nie mehr zurückkehren, beziehungsweise wird seiner magischen Kraft für immer beraubt sein.“

„Eine wiederum ganz andere Frage: Welche Arten von Zaubern gibt es überhaupt? Können Sie einen Feuerball schiessen?“

„Die Palette an Zaubern ist so breit, dass es unmöglich ist, alle Zauber beherrschen zu können. Es ist möglich, in einem Zauberbereich in den fünften Kreis vorzudringen und nebenbei noch eine andere Linie bis in den vierten Bereich zu bringen. Dabei ist es durchaus möglich, als Schwertmeister noch die Fähigkeit zu haben, Feuerbälle zu werfen oder als Zauberer magische Hellebarden herzustellen. Sie können sich auch in sämtliche Linien einarbeiten, allerdings werden Sie damit über den ersten Kreis kaum herauskommen. Aber das werden Sie selber herausfinden. Nutzen Sie die Fähigkeiten, die Ihnen Spass machen und machen Sie keine allzu grossen Überlegungen, was dann wohl die best mögliche Kombination sein könnte und was sich überhaupt nicht verträgt. Es lässt sich alles kombinieren und alle Zweige der Zauberei, Waffenkunst, Schmiedekunst, Bardenkunst und Diebeskunst sind im fünften Kreis überaus mächtig. Ein paar Beispiele: Ein Erdzauberer kann Erdbeben beschwören, die eine Stadt wie Rund innert kurzer Zeit in eine grosse Ruine verwandeln. Ein grosser Waffenmeister nimmt es problemlos mit fünf oder sechs Gegnern gleichzeitig auf, ohne gross verletzt zu werden. Schmiede können Rüstungen herstellen, die Zauber grösstenteils an euch abprallen lassen, Braumeister können Tränke brauen, mit denen ihr Halbtote wieder in die besten Zeiten zurückbringt, Barden können durch Gesänge halbe Städte zu unüberlegten Entscheidungen drängen und Diebe bringen es fertig, einem Kämpfer mitten in der Schlacht noch die Waffe zu klauen, ohne dass dieser es bemerkt, wer die denn genommen hat. Nun aber noch zu Ihrer zweiten Frage: Nein, ich kann keine Feuerbälle werfen. Ich habe mich anderweitig spezialisiert. Nun aber genug der Fragen. Ich werde Sie in Rund erwarten.“

Mit diesen Worten breitet er wiederum seine Flügel aus und erhebt sich in die Lüfte und fliegt der gigantischen Knocheninsel am Horizont entgegen. Kurze Zeit schauen alle nur dem Engel nach. Erst danach beginnen die Passagiere wieder Gespräche aufzunehmen.

Derjenige mit der Glatze spricht uns ebenfalls wieder an:

„Ich bin übrigens Bert. Eigentlich heisse ich ja Bertram, aber Bert ist in Ordnung.“

„Mein Name ist Felix“, schliesse ich mich der Vorstellung an.

„Ja, ich bin der Robert. – Ich muss sagen, der Engel hat mich mit seinen Aussagen und Taten schon etwas erschüttert. Ich hielt die ganze Sache ja für einen ausgemachten Blödsinn, aber da bin ich mir nun nicht mehr so ganz sicher.“

„Ja, mir geht es genauso. Vor allem die Sache mit dem Verteilen dieser Notiz hier war schon fast magisch. Ich meine, die ganze Fluggeschichte ist ein leichtes mit all den technischen Möglichkeiten. Aber Blätter durch den Wind schön auf die verschiedenen Personen zu verteilen. Respekt, dieser Trick ist mir schon fast zu gut.“

„Ja, da stimme ich euch zu. Allerdings würde ich schon gerne erst einen eigenen Zauber wirken, um das so zu glauben. Obwohl, auf der anderen Seite werde ich bestimmt auch keine der Pillen nehmen, die mir am Ende irgendwelche Tricks noch vorgaukelt.“

Zustimmendes Nicken geht durch die anderen beiden. Anscheinend habe ich mit diesen beiden zwei Personen gefunden, die zumindest ähnlich ticken wie ich. Dass es auf dem Schiff noch ganz andere gibt, kann ich sehen, als zwei versuchen, mit Sprüngen vom Ober- aufs Unterdeck zu fliegen, so wie es der Engel getan hat. Ich kann da wirklich nur den Kopf schütteln. Selbstverständlich enden diese Flugversuche, wie sie auch auf der Erde geendet hätten. Mit einer schmerzhaften Bruchlandung. Doch etwas Ungewohntes ereignet sich dennoch. Zwei Menschen haben miteinander eine Schlägerei begonnen. Beide von ihnen sind ziemlich massig gebaut und können ziemliche Haken schlagen. So ist es auch kein Wunder, dass sich innert kurzer Zeit um die beiden Streithähne ein Kreis bildet. Auch erwischt derjenige mit den schwarzen Haaren seinen braunhaarigen Gegner auf die Lippen, wobei erwartungsgemäss auch erstes Blut zu fließen beginnt. Allerdings hält das keinen der beiden davon ab, ihren Kampf weiter fortzuführen. Immer noch teilen die beiden Schläge aus, als plötzlich ein Zuschauer ruft:

„He! Schaut mal! Der Schwarzhaarige hat eine Selbstheilung!“

Da werfe ich einen genauen Blick auf den genannten und muss tatsächlich feststellen, dass seine Lippen wieder so aussehen, als ob sie nie verletzt worden sind.

„Sicher zwei bezahlte Schauspieler“, konstatiert Bertram. Ich nicke ihm zu.

„Kann sein, würde mich aber wirklich genauer interessieren“, wirft Robert ein und zieht ein kleines Taschenmesser aus der Tasche. Damit ritzt er sich mit der Klinge seine Haut am Oberarm auf. Ein blutiger Strich erscheint auf seiner Haut.

„Jetzt wollen wir ja mal sehen“, meint er. Gebannt blicken wir auf seine Haut. Doch nichts geschieht. Die Schnittwunde blutet, wie man es sich gewohnt ist.

„Dürfte ich das auch versuchen?“, fragt jemand. Wir blicken zu ihm. Es ist ein relativ gross gewachsener, eher jüngerer Mann mit kräftigen Schultern und stark asiatischen Gesichtszügen. Er trägt ein rüstungsartiges Gewand, das vermutlich der Kleidung der Samurai nachempfunden ist. Robert übergibt ihm das Messer. Auch er ritzt sich die Haut am Vorderarm ein. Auch bei ihm tritt die gleiche Wirkung ein; die Schnittwunde beginnt zu bluten. Schon will ich meinen Blick wieder abwenden, als sich die Blutung ungewohnt schnell stillt, sich ein leichter Schorf

bildet und dieser nur wenig darauf von der Haut abfällt um darunter unversehrte Haut preiszugeben. Ganz erstaunt über diesen so stark beschleunigten Ablauf schneidet er sich nur wenig daneben nochmals in den Arm, wo nochmals der gleiche Ablauf sich wiederholt. Innert fünf Minuten ist der Schnitt komplett verheilt. Und als Robert seinen Arm zeigt, zieht sich eine Blutbahn an die Unterseite des Armes und am Boden des Schiffes zeigen sich mehrere Blutflecken.

„Wie kommt das, dass sich meine Wunde nicht verheilt und seine schon?“

„Das ist eine gute Frage.“

„Ich glaube, das kann ich Ihnen erklären: Sie haben die Pille nicht genommen!“

Robert nickt.

„Ich glaube nicht an solchen Humbug, beziehungsweise, ich sollte wohl besser sagen, ich glaubte nicht an solchen Humbug. Aber meine Welt geht gerade etwas den Bach hinunter.“

„Dieser Aussage muss ich mich wohl oder übel anschliessen“, sage ich zustimmend, „an der Behauptung des Engels scheint etwas dran zu sein.“

„Ihr seid mir schon komische Vögel! Wenn ihr kein Interesse an Magie habt, warum seid ihr dann überhaupt hierher gekommen? Dann hättet ihr ja genau so gut zu Hause bleiben können!“

Kopfschütteln wendet er sich von uns ab und gesellt sich zu einer anderen Gruppe. Daraufhin meint Bert schmunzelnd:

„Tja, Dinge zu hinterfragen, das ist nun mal mein Berufsfeld!“

Ich sehe, dass auch Robert zu dieser Aussage nickt. Also müssen die beiden wohl auch zu Leuten gehören, die mit ihrer Berichterstattung über Nefanko ihr Geld verdienen. Einerseits hat das etwas Beruhigendes, andererseits muss ich nun damit rechnen, dass mein Artikel damit sowohl für meinen Chef wie auch für die Leserschaft einiges an Bedeutung verlieren kann. Die Reportage über einen Wunder-vom-Himmel-sprechenden-Verbrecher namens Engel bröckelt ohnehin schon sehr, so dass es zumindest sonst noch eine leserbegeisterte Reportage werden muss. Also entscheide ich mich kurzerhand, zu einem der Pillenkörbe zu treten und mir eine der Pillen zu genehmigen. Anscheinend hat Robert ebenfalls diesen Gedanken und nimmt sich ebenfalls eine. Nur Bert bleibt dabei, keine Pille zu nehmen. Natürlich werfe ich nach der Einnahme der Pille durch Robert sofort einen Blick auf seinen Arm, ob dieser nun auch so schnell verheilt wie derjenige des Asiaten und den diversen anderen. Doch die Heilung will nicht einsetzen.

„Vermutlich muss die Pille erst noch verdaut werden, bis die Wirkung beginnt“, meint Robert, als er meinen interessierten Blick bemerkt. Ich nicke nur kurz.

Mittlerweile ist das Schiff schon nahe an die Knocheninsel herangekommen, so dass man auch eine Stadt ausmachen kann, bei der es sich vermutlich um Rund handelt. Jetzt kommen auch erste kleinere Tiere in Sicht, wie Vögel, die auf den Wellen schwimmen oder über dem Schiff kreisen. Die Tiere sehen dabei so aus, wie man es sich gewohnt ist. Es gibt vor allem Möwen, deren Gekreische auch auf der Erde stets zu etwas Mühsamen gehört in der Nähe von Gewässern. Und auch

die Fische, die sie aus dem Meer fischen, entsprechen denjenigen, wie man sie von der Erde her kennt. Wären die Ereignisse auf dem Schiff nicht gewesen, hätte man glauben können, noch immer auf dem gewohnten Blauen Planeten zu sein.

Immer mehr nähern wir uns jetzt der kleinen Stadt. Nun kann man sehen, dass neben der Stadt ein Fluss ins Meer fließt. Die Stadt steht leicht erhöht über Meer und Fluss und ist mit einer hohen Mauer befestigt, die nur ein Turm einer Kirche und ein sonstiger Turm überragen. Daneben hat aber auch die Stadtmauer mehrere Türme mit unterschiedlicher Höhe. Der wohl höchste von ihnen steht über einem Stadttor, das gegen das Meer gerichtet ist und dessen Weg in einem breiten Steg endet, der weit ins Meer hinausragt. Offensichtlich ist dieser Steg für das Anlegen der MS Nefanko gebaut worden.

0.3.0.1.2 – Ankunft in Rund

Auf dem Steg stehen mehrere Personen, die alle ziemlich kleinwüchsig zu sein scheinen. Denn der Engel, der ebenfalls auf dem Steg steht, überragt sie alle um mindestens zwei Haupteslängen. Erst beim Näher kommen kann man erkennen, dass es sich bei den kleineren nicht um Menschen zu handeln scheint. Ihre Köpfe scheinen übermässig gross zu sein, oft verbunden mit einer ebenfalls übergrossen Nase, ihre Beine sind bei den meisten erschreckend dünn, nur ein paar wenige haben kräftige Beine. Bei den Armen ist es andersrum, ein Grossteil hat kräftige Arme und nur wenige ganz dünne Ärmchen. Jedenfalls sieht die Gruppe wirklich zum Schmunzeln aus und als ich in die Runde blicke, kann ich feststellen, dass es den anderen ähnlich zu gehen scheint. Alle haben ein breites Grinsen auf dem Gesicht.

„Was sind die Riesenbabys denn für Dinger?!“

Als hätte einer der Gnome diese Beleidigung gehört, verfinstert sich sein Gesicht und mit einer blitzschnellen Bewegung schleudert er einen Feuerball auf den Sprecher. Erschrocken duckt sich der Sprecher hinter die Reling und auch die Personen in seiner Nähe weichen zu Seite aus. Doch als wäre der Feuerball aus der Ferne gesteuert, beschreibt er eine Flugbahn um die Reling, erwischt den grossmäuligen Menschen und lässt ihn in Flammen aufgehen. Schreiend vor Schmerz windet sich der Getroffene auf dem Deck. Glücklicherweise reagieren zwei kräftige Männer geistesgegenwärtig und werfen den brennenden Menschen in die Fluten des Meeres, wo er mit einem Zischen verschwindet. Einer der beiden springt ihm gleich hinterher und bringt ihn kurze Zeit später wieder prustend an die Oberfläche. In der Zwischenzeit ist das Schiff aber schon einiges weiter, so dass man sie nicht mehr an Bord holen kann. Allerdings hat sich der Engel in die Luft erhoben und fliegt auf die beiden schwimmenden Menschen zu. Bei ihnen angekommen, hebt er sie mit kräftigem Flügelschlag aus den Fluten. Während er sie zum Steg zurück trägt, kommt auch die MS Nefanko wie von Geisterhand manövriert an. Zwei der Gnome springen mit kräftigen Sprüngen an Bord und befestigen fast armdicke Taue zwischen Schiff und Steg. Mit einem Ruck kommt das riesige Schiff zum Stehen. Dann wird beim Schiff die Ladeluke geöffnet. Die Stimmung auf dem Schiff ist durch die Attacke des Gnoms gleich etwas gesunken, so dass sich die Passagiere ruhig zum Ausgang bewegen. Der Engel indes lädt den Helfer beim Steg ab, trägt den Verletzten aber gleich weiter hinauf in die Stadt. Man kann sehen, dass er üble Brandwunden hat und die Hälfte seine Kleidung versengt ist. Ein Gnom ergreift das Wort und durchbricht die geschäftige Stille:

„Tut mir leid, dass eure Ankunft in Rund durch den verbalen Ausrutscher eures Kollegen auf eine unangenehme Art feurig war. Ich hoffe, ihr anderen zieht eure Lehren daraus. Wir Gnome sind ein friedfertiges Volk und widmen unsere Zeit in erster Linie der Herstellung von besten Waffen und Rüstungen. Allerdings gehört auch die Verteidigung der Stadt zu unserem Aufgabenbereich, so dass einige von

uns sich gut auf den Umgang mit Magie und Waffen verstehen, wie Ihnen Barinow wohl eindrücklich bewiesen hat. Ich bin übrigens Alphantow, der Bürgermeister und zweithöchste Richter von Rund, und heisse Sie willkommen hier.“

„Was geschieht mit Barinow?“

„Was soll mit ihm geschehen?“

„Er hat hier vor allen Zeugen einen Menschen schwer verletzt. Grundlos! Einfach so!“

„Das mögen Sie so sehen. Ich konnte feststellen, dass er seine Ehre verteidigt hat, was ihm bei der ausgesprochenen Beleidigung sicherlich zustand!“

„Und darf ich dich in die Pfanne hauen, weil deine gestelzte Sprache mich in meiner Ehre verletzt?!“

„Wenn Ihnen das gelingt...“

„Wirst schon sehen“, meint der Mensch und will sich auf den Bürgermeister stürzen. Doch wie von unsichtbarer Hand wird er in die Luft gehoben, während der Bürgermeister nur leicht seine Hand bewegt.

„Vielleicht sollten wir Euer Gemüt erst ein bisschen abkühlen.“

Wiederum folgt eine leichte Handbewegung des Bürgermeisters und der Mensch fliegt in hohem Bogen ins Meer, wo er mit lautem Klatschen untertaucht und kurz darauf prustend wieder auftaucht. Derweil spricht Alphantow weiter, als wäre nichts geschehen.

„So, jetzt hoffe ich, dass wir Eure Ankunft ohne weitere Unterbrechung weiterführen können. Wenn sie bei mir vorbei kommen, erhalten sie einen Beutel mit Münzen. Er enthält 2 Titan, 7 Bronze, 12 Kupfer und 15 Nickel. Dem cleveren Rechner ist sicher aufgefallen, dass es sich dabei um genau 100 Kupfer handelt. Sollten sie noch mehr Geld zu Gute haben, so können Sie den weiteren Betrag oben in der Stadt bei der Bank von Rund beziehen. Auch statten sie unseren Rüstungs- und Waffenschmiede, unsere Gerber, Schnitzer und Trankbrauer auch gerne mit weiteren Dingen des alltäglichen Lebens in Nefanko aus. Sollten sie Probleme mit dem Wirken von Magie oder der Verwendung von Waffen haben, so wenden Sie sich doch bitte an die dafür zuständigen Meister der Stadt. Barinow zum Beispiel kennen Sie ja bereits. Er kann Ihnen im Bereich Feuermagie sicherlich noch den einen oder anderen Kniff beibringen. Ihr Gepäck können sie am Abend in der Lagerhalle des Hafens abholen. Sie dürfen es aber auch gerne dort belassen, da ihre Kleider vermutlich keinerlei Schutz bieten und deshalb nicht viel Wert sind. Sie erhalten sie bei der Rückkehr in ihre Welt wieder.“

Danach hob er mit Hilfe von Zauberei den eben ins Wasser beförderten Mann wieder auf den Steg und drückt ihm einen Beutel in die Hand. Triefend und gesenkten Kopfes nimmt er das Geld an und geht Richtung Stadt. Hinter ihm folgen die anderen Passagiere der MS Nefanko.

Während ich in der Schlange stehe, greife ich zur Kamera und schiesse ein paar Bilder der Gruppe von Personen, der Stadt Rund und der Umgebung. Meine Zweifel an der Möglichkeit, Magie wirken zu können auf dieser Welt, habe ich bereits abgelegt. Eigentlich erstaunlich, dass dies in der kurzen Zeit von knapp

zwei Stunden, die ich hier verbracht habe, meine Einstellung dazu bereits habe ändern können. Doch zu viel Übernatürliches hat sich in dieser kurzen Zeit ereignet. Fliegende Menschen und Blätter, extrem schnelle Wundheilung, Feuerbälle und natürlich nicht zuletzt die eindeutig nicht menschlichen Wesen, die anscheinend die Herren in Rund sind. Neugierig betrachte ich darum auch Alphatow, als er mir meinen Beutel in die Hand drückt. Seine Gliedmassen sind stark verkürzt und machen den Anschein, als sei er schon gegen 80 Jahre alt. Die Haut ist fleckig und leicht faltig, die Gelenke ausgeprägt und die Fingernägel von gelber Farbe. Als er kurz seinen grossen Mund öffnet, sieht man eine Reihe spitzer Zähne. Die Nase hat einen Höcker und sein Schädel hat zwei tiefe Furchen, aus denen besonders viel des sonst eher kargen Haares zu spriessen scheint. Entgegen seines sonstigen Aussehens sind die Haare kräftig dunkelbraun und geben ihm damit ein leicht jüngeres Aussehen. Ebenfalls jünger wirken lassen ihn die gelben Augen, die wachsam die Prozession der Ankömmlinge aus dem Schiff beobachten.

„Besteht ein Problem, werter Herr?“

„Oh, tut mir leid. Ich habe mich gerade gefragt, wie alt ihr etwa sein könntet.“

„Alt. Alt und weise. Und nun darf ich doch bitten...“

„Ja ... Natürlich.“

Ich stecke den Beutel in meine Hosentasche und ziehe mit den beiden anderen in Richtung der Stadt. Als wir durch das Stadttor treten, sehen wir, dass im Schatten des Tores zwei bis an die Zähne bewaffnete Gnome Wache stehen. Beide tragen leicht gepanzerte Beinlinge, ein Kettenhemd mit dem Wappen von Rund, einen breitrempigen Kettenhelm und ein Schild, das rund zwei Drittel die Grösse hat wie die Gnome selber. Im Waffengürtel steckt beim einen ein schwerer Morgenstern, beim anderen eine schartige Axt. Ich frage mich, wie diese kleinen Gnome eine solch schwere Rüstung tragen und daneben wohl auch noch die Waffen schwingen können. Entweder ist die ganze Ausrüstung nur Schmuck oder auch hier ist wieder Magie im Spiel, um bei einer solchen Last noch bewegungsfähig zu sein.

Wir gehen weiter in die Stadt hinein. Der Aufbau der Stadt ist von der Art, wie sie im Mittelalter gebräuchlich war. Innerhalb der Stadtmauern führt eine Strasse rund um die Stadt, wobei es vor allem Ställe, aber auch Geschäfte an der Stadtmauer gibt, so weit ich sehen kann. Des Weiteren führt die Strasse, die durch das Tor gegen das Meer führt, übrigens das Westtor, quer durch die ganze Stadt und verlässt beim Osttor die Stadt wieder. Dieser Strasse folgen wir. Auf der Seite gehen kleine Gässchen von dieser Strasse weg. In der Mitte der Stadt weitet sich diese West-Ost-Achse dann in einen grossen Platz, an dem das Rathaus, die Kirche und weitere wichtige Gebäude positioniert sind. Ebenfalls kreuzt sich an diesem Platz auch die Nord-Süd-Achse der Stadt. Entgegen den meisten Beschreibungen und Erzählungen von mittelalterlichen Städten ist diese jedoch fast klinisch rein. Kaum ein Sperling oder eine Taube bevölkern diesen grossen Platz inmitten der Stadt. Allerdings gibt es aber auch kaum menschliches Leben auf dem Platz. Ein paar versprengte Ankömmlinge bestaunen die meist drei- bis vierstöckigen

Gebäude. Alle sind zu meiner Überraschung sehr einheitlich gebaut. Sie haben weder Erker noch sonstigen Prunk an der Fassade, und auch die Fassade wurde in den natürlichen Farben des Steins belassen.

Als ein Gnom eiligen Schrittes ebenfalls den Platz kreuzt, wende ich mich an ihn: „Entschuldigen Sie mich. Ich suche einen Waffenschmied, können sie mir einen empfehlen?“

„Welche Art Waffe möchten Sie denn?“

Ich runzle die Stirn.

„Mein guter Herr. Es macht doch wohl einen Unterschied, ob Sie ein Schwert benötigen oder einen Streitkolben, ob Sie einen Degen wünschen oder eine Hellebarde. Vielleicht wollen Sie aber auch einen Bogen oder eine Armbrust. Kein Schmied ist so vielfältig, Ihnen all diese Waffen in der gleichen Qualität herzustellen.“

„Ja, tut mir Leid, so weit habe ich überhaupt nicht gedacht. Ich war gedanklich noch immer irgendwo zwischen einer Pistole und einem Gewehr.“

„Auch interessante Waffen. Vor allem die Schrotgewehre. Leider sind ihre Schadenswerte in dieser Welt gering. Für den Kampf gegen Horden mögen sie ja gut sein, aber im Kampf Mann gegen Mann unbrauchbar.“

„Wie bitte? Was ist ein Schadenswert?“

„Ja, schauen Sie. Wenn sie mit einer Pistole auf jemanden schießen, dann hinterlässt dies eine kleine, runde Wunde durch den ganzen Körper. Für einen guten Heiler die leichteste Übung. Wenn Sie aber mit einem guten Schlag mit der Hellebarde gleich den ganzen Arm abtrennen, dann ist der Heiler wenigstens eine Zeit lang beschäftigt.“

„Aber ein Kopfschuss verläuft doch fast immer tödlich?“

„Wenn Ihnen ein Albenpfeil im Kopf steckt, dann könnten Sie unter Umständen Recht haben. Aber ein kleines Kügelchen ist doch keine tödliche Gefahr. Solch eine Wunde erledigt ja sogar das Heilfeld der Stadt.“

Ich schüttle verwirrt den Kopf. Die Wirkung von Waffen ist hier wohl nicht diejenige, wie ich es mir gewohnt bin.

„Interessant, das zu wissen. Welche Waffe lässt sich denn am schnellsten erlernen?“

„Das lässt sich auch nicht definitiv sagen. Beim Kampf mit einem Stab erreichen Sie relativ schnell einen akzeptablen Schadenswert, allerdings lässt sich dieser nachher nur noch langsam steigern. Das Gleiche gilt auch für leichte Stichwaffen wie Messer und Dolche, mit denen man dank einfacher Handhabung viele Treffer landen kann. Ganz das Gegenteil sind dabei stumpfe Waffen und zweihändige Waffen. Sie sind schwer und unhandlich, aber wo sie treffen, da wächst so schnell kein Gras mehr. Mit Schnittwaffen wie Schwertern könnt ihr da einen guten Mittelweg finden. Ich würde Ihnen in diesem Fall am ehesten einen Dolch empfehlen. Gute Qualität finden Sie bei Bayonnow. Er hat sein Geschäft am Flussweg 10, das ist gleich die Strasse da runter.“

„Habt Dank.“

Also gehe ich in die gewiesene Richtung. Bert und Robert sowie ein Pärchen, das sich uns wortlos angeschlossen hat, folgen mir.

Kurz darauf stehen wir vor dem beschriebenen Waffenhändler und treten ein. Drinnen ist es merklich wärmer.

„Ah – Kunden. Wie kann ich Ihnen behilflich sein?“

„Ich suche nach einer guten Stichwaffe für einen Anfänger.“

„Ah, natürlich. Kommen Sie mit.“

Der Gnom führt mich in den hinteren Teil seines Geschäftes, in dem Dutzende Waffen fein säuberlich gestapelt an der Wand hängen. Es gibt vom Küchenmesser bis zum Langdegen fast alle Arten von einhändigen Stichwaffen.

„Als Anfänger würde ich Ihnen eine leichte Waffe empfehlen. Ich habe da eine Auswahl an verschiedenen Messern. Sie sind von der Handhabung eigentlich alle gleich. Es geht hier mehr um optische Werte. Sollte Ihnen das Messer zu wenig sein, habe ich hier auch schwerere Waffen wie diesen Dolch hier. Liegt auch sehr gut in der Hand – Ja ja, nehmen Sie ihn ruhig einmal in die Hand. – Für das etwas grössere Budget habe ich hier auch noch diesen Cinqueda hier oder dann natürlich auch magische Waffen.“

„Magische Waffen?“

„Ja hier, dieses Messer zum Beispiel ist leicht magisch. Keine Angst, die Magie beisst sie nicht. Nehmen Sie es ruhig in die Hand.“

Verdutzt halte ich nun in der einen Hand den Dolch und in der anderen das magische Messer. Allerdings muss ich bemerken, dass ich von der Magie, die laut den Angaben des Gnoms in der Waffe hätte sein müssen, nichts spüren kann.

„Ich glaube, für magische Waffen sind Sie noch nicht bereit. – Wie Sie festgestellt haben, sind die Messer und Dolche auf der einen Seite geschliffen. Das heisst, sie können auch als Schnittwaffen eingesetzt werden, und nicht nur als Stichwaffen. Durch diese Flexibilität sind sie natürlich nicht ganz so effektiv wie reine Stichwaffen, wie zum Beispiel dieser Pallasch hier. Oder, wenn sie eher eine Schnittwaffe mit Stichmöglichkeit wünschen, habe ich hier diesen Gladius.“

Und schon drückt mir der geschäftige Gnom zwei weitere Waffen in meine schon gefüllten Hände. Meine Begleitung hat mittlerweile auch damit begonnen, verschiedene Waffen in die Hände zu nehmen.

„Ja ja, schauen Sie sich ruhig um“, meint der Gnom geschäftig, „wenn Sie Hilfe oder Beratung brauchen, Sie finden mich vorne.“

Prüfend halte ich die verschiedenen Waffen in der Hand und mache damit ein paar ungelenke Bewegungen. Auch Bert und die beiden Unbekannten versuchen die verschiedenen Waffen. Lediglich Robert steht daneben und fasst keine der Waffen an.

„Willst du dich mit den Fäusten verteidigen?“

„Nein, ich tendiere eher zur magischen Seite. Wenn es hier schon so viel Magie gibt, dann möchte ich diese auch nutzen können.“

„Da hast du sicherlich Recht. Aber so für den Fall der Fälle ist ein Messer Gold wert.“

„Ich würde für solche Situationen einen Stab bevorzugen. Ihr entschuldigt mich. Ich werde mich in der Stadt noch etwas umsehen. Es gibt sicherlich ein Händler, der mir einen Stab verkauft. Treffen wir uns beim Osttor?“

„In Ordnung!“

Während meiner Stechversuche muss ich feststellen, dass mir der Dolch am besten liegt. Also suche ich mir zwei davon aus und gehe wieder nach vorne und lege sie dem Gnom auf die Theke.

„Ah. Kampf mit zwei Waffen. Auch eine spannende Alternative.“

„Was schulde ich Ihnen?“

„Zwei einfache Dolche, das macht 1 Titan, 3 Bronze.“

Ich krame die Münzen hervor und lege sie auf den Tisch.

„Sonst noch etwas, der Herr?“

„Ja, Scheiden und Waffengurt?“

„Scheiden sind hier. Wäre nochmals je 3 Kupfer. Gurte sind Lederarbeiten. So etwas führe ich nicht. Da müssten Sie bei Vesturut vorbei schauen.“

„Und wo finde ich ihn?“

„Nicht ihn ... sie. Sie finden Sie in der Kirchengasse. Das ist das schmale Gässchen gleich neben der grossen Kirche.“

„Okay, danke.“

Ich lege noch die weiteren 6 Kupfer auf den Tresen und stecke die Dolche in die Scheiden. Dann ergreife ich die beiden Scheiden und werfe einen Blick in die Dunkelheit des hinteren Raumes. Just in diesem Moment kommt Bertram nach vorne.

„Was kostet das magische Messer hier?“

„Das ist kein Messer, sondern ein Kris. Es kostet 3 Titan, 2 Bronze. Das magische Messer bekommen Sie für 2 Titan, 2 Bronze.“

„3 Titan habe ich nicht. 2 Titan, 2 Bronze könnte ich zahlen?“

„Theoretisch schon. Gibst ihm die beiden Titan, alle Bronze und 5 Kupfer.“

„Und das sollen 3 Titan sein?“

„Nein, werter Herr. Das sind bereits 3 Titan und 2 Bronze.“

„Ich verstehe diese verdammte Rechnerei nicht! Wieso kann man nicht mit 100 Kupfer gleich 1 Bronze rechnen wie in jeder anderen anständigen Währung?!“

„Das ist doch viel zu mühsam. Oder haben Sie 100 Finger? Und was soll ich mit dieser Menge an Kupfermünzen machen, die am Ende doch überhaupt nichts wert ist?“

„Bertram hat schon Recht. Diese Rechnerei ist für uns sehr ungewohnt. Das Rechnen in einem Dezimalen System hat doch schon seine Vorteile.“

„Dezimalen System? Was ist das?“

„Bei einem dezimalen System sind 10 Teile ein grösseres Ganzes. Oder anders ausgedrückt, Wir haben Ziffern für jeden Wert bis neun und für den zehnten Wert braucht es dann wiederum eine neue Ziffer in einer weiteren Reihe.“

„Ich verstehe gar nichts!“

Du möchtest weiter lesen?

Im Gegenzug zu einer offenen und ehrlichen Kritik (sowohl Positives wie auch Negatives) sende ich dir gerne den Rest / nächsten Teil zu.

testleser@gegenschatz.net