



Der Verlieswelt Zyklus

Buch I: In den Humano-Reichen
Prolog I, Prolog II, Kapitel I, Intermedium

Copyright 2005 -2012, Carsten Hopf

Prolog I

Kurze Zeit nach dem Saark, der Mentalmagier, das Söldnerheer der "Herren der Asche" verlassen hatte, bestieg er eine Aether Fregatte, die ihn zu den Mittelsonnen brachte. Nach seinem harten Dienst als Kriegszauberer hatte er Sehnsucht nach Wohlstand und Zerstreung, und es zog ihn schließlich nach Jathaar, der Heimatwelt des stellaren Gottes Man Mashu.

Mashu war zu dieser Zeit ein recht einflussreiches Mitglied der Göttlichen Rassen. Zu den Künsten, die unter seinem Schutz standen, zählte vor allem der Handel mit magischen Gerätschaften, verzauberten Waffen, Zaubersprüchen und Tränken. Um seinen prunkvollen Tempel herum hatte sich eine nahezu unendliche Zeltstadt gebildet, weithin bekannt als der "Markt der 1000 Wunder".

Als Saark hier ankam, hatte er gerade erst das Alter von fünfundzwanzig stellaren Jahren erreicht. Sein aufrechter Gang, das herrische Gesicht mit der scharfen Nase und sein ernstes Benehmen ließen ihn jedoch älter erscheinen, so dass man sich oft wunderte, wieso in seinem dichten schwarzen Strähnen kein einziges graues Haar zu finden war.

Die Zeit als Soldat hatte ihre Spuren vor allen im Inneren hinterlassen. Zwar hatte er nicht inmitten von Feuer, Staub und Blut auf dem Schlachtfeld gekämpft, doch die Aufgaben, die ihm nach seiner Lehre als Magier zugeteilt worden waren, waren ebenso bitter und hart gewesen wie das Leben mit dem Schwert in der Faust. Saark hatte die Verantwortung getragen für die Vernehmung der Gefangenen, für die magische Konditionierung von unwilligen Spionen und für den Schutz der Hauptleute gegen Bezauberung und Einflüsterung. Seine Kunst bestand darin, den Willen zu brechen, ohne Spuren am Körper zu hinterlassen. Mit Hilfe seiner magischen Formeln hatte er manches Geheimnis zu Tage gefördert: Schlachtaufstellungen, Pläne von Verteidigungsanlagen oder den Namen der Geliebten des feindlichen Kommandanten.

Nun aber lag der Markt der 1000 Wunder vor ihm, größer als jede Stadt, die Saark je besucht oder bekämpft hatte. Eine endlose Ansammlung von Zelten bedeckte jeden sichtbaren Flecken Erde im Umkreis von mehreren Meilen. Das Geschrei der Verkäufer schien lauter als jeder Schlachtendonner, und das Gemisch der exotischen Gerüche stieg ihm in den Kopf wie ein berauscher Tabak. Alles was hier verkauft wurde, war auf die eine oder andere Weise mittels Magie gefertigt worden.

Es gab goldene Zauberpüppchen, die sich selbstständig bewegten und tanzten, Bürsten, mit denen man seinen Kleidern neue prächtige Farben aufbürsten konnte, fliegende Teppiche und fliegende Stühle, magische Spiegel, die nur die Wahrheit oder nur die Lüge zeigten. Natürlich jede Art von verzauberten Waffen und Rüstungen und eine unüberschaubare Zahl von arkanen Schriftrollen, Büchern und Diagrammen. Doch nicht nur die Auslagen waren bemerkenswert, auch die träge fließende Masse der Besucher war eine bunte und exotische Mischung. Es gab breitschultrige Halbriesen, schlangenäugige Yuan Ti und vielgestaltige Daemons. Vor einem dicht belagerten Stand schwebten sogar zwei Betrachter, die kugelrunden Körper gepanzert mit Hornplatten.

Als er über den riesigen Basar unwissend seinem Schicksal entgegen schlenderte, ragte er aus der Masse der Besucher hervor. Es war nicht nur seine lange Gestalt, sondern auch die ungewöhnlich schlichte Kleidung, die sich abhob von den reich verzierten Roben und Kleidern, mit denen sich Käufer und Verkäufer auf dem Basar der Tausend Wunder zu schmücken pflegten. Saark trug nur seine einfachen Reisekleider aus dunklen Leinen. Über das Hemd hatte er eine Lederweste gezogen, um sich vor Wind zu schützen. Eine große Gürteltasche hing an seiner Seite und ein Leinensack mit ein paar Kleidern über seiner Schulter. Keine Ringe, keine Amulette, keine Waffen.

Nichts deutete auf einen Zauberer hin. Und genau dieser Umstand war es, der ihm zum Verhängnis wurde.

Als sich seine Schritte vor einem Stand mit Illuminationssphären verlangsamten, hing an seinen Fersen bereits einer der gesegneten Diebe des Man Mashu. Geschützt von lichtbrechenden Phantomzaubern bewegten sie sich wie Schlangen durch die Menge, auf der Suche nach naiven Fremden, die die ungeschriebenen Gesetze des Marktes nicht kannten. Denn Mashu war nicht nur der Gott des magischen Handels, sondern auch des magischen Diebstahls. Jeder Profit, der durch die Anwendung von Zauberei zu Stande kam, galt als durch ihn geheiligt.

Während der junge Kriegsmagier die ausgestellten Waren zu untersuchen begann, machte sich der unsichtbare Dieb an dessen Gürteltasche zu schaffen, die ganz offensichtlich nicht durch Runen oder Glyphen geschützt war. Mit einem geschickten Griff zog er den Geldbeutel heraus und ließ ihn schnell in den eigenen Gewändern verschwinden. Normalerweise galten die heiligen Diebe nicht als gierig oder waghalsig. Dieser aber gab sich mit dem erbeuteten Gold nicht zufrieden und schob erneut die Hand in die Tasche seines Opfers. Dort schlossen sich seine Finger um den verzierten Griff eines schmalen Dolches, den Saark vor nicht allzu langer Zeit als ein Zeichen besonderer Gunst von seinem Hauptmann erhalten hatte. Obwohl der junge Zauberer nicht zur Sentimentalität neigte, war ihm dieser Waffe eines seiner liebsten Besitztümer. So war es zu verstehen, dass es der einzige Gegenstand an seinem Körper war, den er mit einem Schutzzauber versehen hatte. Kaum hatte der Dieb also den Dolch aus dem Beutel gezogen, begann die Waffe weiß zu glühen und versenkte auf der Stelle seine Finger. Mit einem Schrei verriet er seine Existenz und mit einem viel zu hastigen Sprung überforderte der Dieb seinen Phantomzauber, so dass er auf der Stelle sichtbar wurde. Saark, der vom Leben im Reich der Mittelsonnen wenig wusste und der auch nicht die Heilige Rune auf der Stirn des Diebes erkannte, war aufs höchste verärgert über den frechen Diebstahl. Obwohl den Besuchern des Marktes die Anwendung der Zauberkunst auf das Strengste verboten war, schleuderte er sogleich eine Lähmung auf den Fliehenden, wähnte er sich doch im Recht, da der Schurke selber Zauberei benutzt haben musste, um ihn zu bestehen.

Der Spruch lähmte den Körper des Diebes und Saark griff sich den Dolch, der sein rechtmäßiges Eigentum war.

Nur einen Herzschlag später flammte um den Magier ein machtvoller Bannkreis auf, der ihn gefangen setzte. Tempelwachen stürzten auf ihn zu und zwangen ihn zu Boden. Saark wehrte sich nicht, denn er war überzeugt, dass ein Missverständnis vorliegen müsste. Doch als ihn die Schergen zum Tempel in der Mitte des Marktes abführten, ahnte er bereits, dass eine große Ungerechtigkeit über ihn gekommen war. Denn anstatt den Dieb ebenfalls vor das göttliche Gericht zu bringen, hatte man diesen unbehelligt ziehen lassen.

So kam es, dass ihm eine Stunde später der hohe Verweser des Marktes der Tausend Wunder, ein blauhäutiger Mercane, gehüllt in Brokat und Lichtseide, verkündete, dass man ihn – Saark, den Zauberer – wegen der gewalttätigen Anwendung arkaner Formeln auf dem heiligen Markt des Man Mashu zu einem Jahr Zwangsarbeit in den Kristallgruben des Monde Araleia verurteilte.

In diesem einsamen Augenblick begann sich das gesamte Universum um Saark zu drehen. Wenn er der Meinung gewesen wäre, dass er diesen Urteilspruch verdient hätte, so hätte er sein Schicksal akzeptiert und den Frondienst abgeleistet. Doch im Angesicht dieses dreisten Unrechtes verlor Saark, der stets Besonnene, die Kontrolle über sich selbst. Mit einem machtvollen Wort lähmte er zuerst seine Bewacher. Dann ergriff er ihre Waffen und tötete den Mercane, der es sich angemaßt hatte, Recht zu sprechen.

Bevor Saark aber aus den Tempel fliehen konnte, griff Man Mashu selber in die Geschehnisse ein, denn natürlich hatte der Gott durch sein Allwissen sofort erkannt, welche Bluttat sich in seinen

eigenen geheiligten Hallen gerade abspielt hatte. Und so brach mit einem Schlag die Realität um den flüchtenden Zauber auseinander. Wände kippten, Winkel krümmten sich und Farben verschoben sich entlang des Regenbogens ins Unsehbare. Voller Schrecken schaute Saark die göttliche Gestalt Mashus, der über ihn kam, um Rache zu nehmen.

Der Gott ergriff den schwachen Sterblichen und sprach: "Du hast das Gesetz meines heiligen Marktes gebrochen und meine treuen Diener getötet. Damit ist dein Leben verwirkt, Zauberer. Doch hoffe nicht auf einen schnellen Tod. Auch wenn es mich gelüstet, deine körperliche Form hier und jetzt mit meinen Fingern zu zerquetschen, werde nicht ich es sein, der dein Leben beendet." Und während Man Mashu mit sirrender, machtvoller Stimme sprach, die wie tausend Hornissen in Saarks Verstand dröhnte, öffnete sich unter dem Magier ein glühendes Loch im Boden. Heiß und höllisch brodelte es, und die Ränder des Schlundes waren wie die Zähne einer Bestie.

"Hier hinein will ich dich werfen, Sterblicher", fuhr der Mächtige fort. "Auf das du in der Welt ohne Wiederkehr verschmachten sollst. Wisse denn Zauberer: dieses Portal speit dich aus auf der Verlieswelt, fern ab von jeder Zivilisation, fern ab von jeder Hoffnung und Gnade. Diejenigen, die dort leben, beweinen ihr Schicksal und bitten jeden Tag um einen schnellen Tod. Seit ihrer Erschaffung hat die Verlieswelt noch keinen entkommen lassen, dafür aber tausenden ein qualvolles Ende bereitet."

Und mit diesen Worten warf der Gott Saark in das Zauberportal, dass ihn gierig verschluckte.

Prolog II

So wie das Licht die Motten anzog, so zogen Geheimnisse Jerune den Musterkundigen an. Er saugte das Wissen auf wie ein durstiger Schwamm und wurde Zeit seines Lebens des Lernens niemals müde. Und es war genau diese Tatsache, wegen der er in die schicksalhaften Geschehnisse, von denen hier berichtet werden soll, verwickelt wurde.

Der hohe Rat der Musterkundigen, der auch als 'Rat des Zeitmusters' bekannt war, ordnete an, dass Benarus, eines der angesehensten Mitglieder dieses Ordens, die magischen Sonnen der Runenwüste aufsuchen sollte, um dort bestimmte Versuche anzustellen. Ziel dieser durchaus gefährlichen Reise war es, das Wissen der Musterkundigen über diese Sonnen zu vervollständigen. Insbesondere sollten die Umstände ergründet werden, durch die eine dieser Runensonnen, die als eines der größten Wunder der Mustermagie galten, zum ewigen Verlöschen gebracht werden konnten. Doch Benarus, dessen Rücken bereits vom Alter gebeugt war, erkrankte und konnte die Reise, die ihn in das umkämpfte und unsichere Grenzgebiet zum feindlichen Reich von Demos Kratein führen würde, nicht antreten. Da trat Jerune, der der Schüler und Neffe von Benarus war, vor den Rat und bat, die Aufgabe seines Lehrmeisters übernehmen zu dürfen. Natürlich war ihm der Ruf seines Onkels wichtig, doch wichtiger noch schien ihm die Möglichkeit, endlich selber in fremde Höhlen ziehen zu dürfen, um Wunder zu sehen, Geheimnisse zu ergründen und neue kunstvolle Muster zu lernen. Und der Rat stimmte zu und entsandte Jerune in die Wüste jenseits von Kamir anstelle seines Onkels, denn schon früh hatte Jerune sein Können und seinen Scharfsinn unter Beweis gestellt und sein Ruf war untadelig.

Weit führte ihn seine Reise. Wie üblich bei den Musterkundigen, beschrift er seinen Weg allein und seine Kenntnisse und Fertigkeiten schützten ihn vor allen Gefahren auf seinem Weg. Er durchquerte Gänge und Kammern, die nur seinem Orden bekannt waren und erreichte schon bald die Runenwüste. Hier fand er sein Ziel: eine sterbende Sonne, deren Leuchten schon fast vergangen war. Lange Zeit studierte er ihre Geheimnisse und lebte dabei einsam in der Einöde, bis er schließlich alle Fragen zu beantworten wusste, die den Rat beschäftigt hatten.

Als aber der Zeitpunkt seines Aufbruches gekommen war, reiste er nicht etwa zurück nach 100 Höhlen, sondern drang entgegen den Weisungen des Rates tiefer in die Runenwüste ein. Denn bei seinen Studien hatte er nicht nur Antworten gefunden. Jerune war auch auf zahlreiche Geheimnisse gestoßen, die er nun in den Tiefen der Wüste zu ergründen suchte. Dass er damit den Befehlen seiner Meister zuwider handelte, kam ihm nicht in den Sinn. Vielmehr erachtete er es als seine Pflicht, den Rat mit allem Wissen zu versorgen, das er auf seiner Reise ergründen konnte. Und dieses war sein Fehler, denn trotz all seines Könnens und Wissens war er naiv wie ein Engel und unterschätzte die Boshaftigkeit der Menschen.

Er machte sich auf die Suche nach einer gänzlich erloschenen Sonne, die er untersuchen könnte und traf dabei auf eine Gruppe von Wüstenwanderern. Er fragte die Fremden, ob sie auf ihren Reisen auf eine solche tote Sonne getroffen wären und war hoch erfreut, als sie seine Frage bejahten. Und mehr noch: die Wanderer boten ihm sogar an, ihn für ein Entgelt direkt zu seinem Ziel zu führen. Was er aber nicht ahnte, war, dass er in Wahrheit an eine Bande von Menschenjägern geraten war, die im Namen des Senates von Demos Kratein Sklaven einfingen.

Sie führten ihn nicht zu einer toten Sonne, sondern an ein Rücksturportal, das ihn in die 6. Schale, auch bekannt als Sklavenschale, werfen sollte, die sich direkt unterhalb der Humanoschale befand. Die Sklavenschale aber wurde mit eiserner Faust beherrscht von den alten Feinden seiner Heimat: dem Senat von Demos Kratein. Als Jerune die List der Menschenjäger durchschaute, richtete er die Macht seiner magischen Muster gegen die Krateiner, denn als Musterkundiger war

er durchaus nicht wehrlos. Aber nun zeigt sich, dass unter ihnen ein Seelenmagier Namens Lauthur war, der für seine Kampfzauber weithin bekannt war. Er zwang den jungen Jerune, der wenig Erfahrung in der Kriegskunst hatte, schnell in die Knie. Die Sklavenjäger legten den Musterkundigen in Ketten, knebelten ihn und brachten ihn durch das Rücksturzportal in die tiefer liegende 6. Schale.

An diesem Ort befand sich seit der Erschaffung der Verlieswelt ein Kerker namens 'Dran Kadaar'. Es hieß, er wäre bereits bei der Erschaffung der Verlieswelt durch die kunstfertigen Konstrukteure erbaut worden, um die wertvollsten und gefährlichsten ihrer Sklaven während der langen Bauzeit gefangen zu halten. In den Tagen Jerunes diente der Dran Kadaar den Herren von Demos Kratein als Sammelbecken für den ständigen Strom von Sklaven, die von den umher schwärmenden Jägern gefangen wurden. Er galt als das schrecklichste aller Gefängnisse im schrecklichen Gefängnis der Verlieswelt.

Dort hinein warfen sie den jungen Musterkundigen.

Kapitel I: Gefangen

Je talentierter und intelligenter ein Sklave war, desto wichtiger war es, dass sein Wille gründlich gebrochen wurde, bevor ihn die Karawanen auf die blühenden Märkte von Demos Kratein brachten. Durch das Ritual der Absicherung wurde der Drang zu Freiheit und Unabhängigkeit zertrümmert, ohne aber die Erinnerungen und Fähigkeiten des Opfers zu beschädigen. Die Absicherung war eine schmerzhaft und langwierige Tortur, bei der Zauber um Zauber in die Seele des Gefangenen geschossen wurde, bis auch der letzte Funke des eigenen Willens erloschen war. Erst dann war der Sklave reif für die Märkte von Demos Kratein.

Jerunes Behandlung ließ auf sich warten. Warum, das wusste er nicht. In den ersten Tagen seiner Gefangenschaft hockte er in seiner schmutzigen Zelle und starrte deprimiert auf die uralten Steinwände. Wieder und wieder verfluchte er seinen Leichtsinns, der ihn hierher gebracht hatte. Das würdelose Vegetieren in der dämmrigen Zelle war der vollkommene Gegensatz zu dem freien Leben, das er bis dahin geführt hatte. In seiner Heimat, dem friedvollen Reich von 100 Höhlen, hatte man Jerune an jedem Ort mit Achtung und Gastfreundschaft empfangen, denn die Musterkunde stand dort in höchstem Ansehen. Hier aber konnte er froh sein, wenn die Wachen daran dachten, hin und wieder schmutziges Wasser und faserigen Tagobrei in die Zelle zu schieben. Seine Exkremente wanderten in ein schmales, fürchterlich stinkendes Loch im Boden. Doch am schlimmsten quälte ihn die Vorstellung, durch die Maschinen der Krateiner bald in einen willenlosen Sklaven verwandelt zu werden.

An Flucht war nicht zu denken. Obwohl Jerune als Student der Musterkunde Macht über die Gänge und Räume der Verlieswelt hatte, war der Dran Kadaar selbst für ihn nicht zu überwinden. Die Konstrukteure, die den Kerker vor Äonen ersonnen hatten, waren tückische Meister in allen Künsten gewesen. Natürlich hatten sie die Fähigkeiten von Zauberern, Seelenmagiern und Musterkundigen beim Bau berücksichtigt.

Die Haupthalle des Kerkers war ein perfekt kugelförmiger Raum, in dessen Mitte ein Globus aus Messing und Stahl schwebte. Diese riesige Kugel war auf den ersten Blick mit Spitzen und Stacheln übersät. Wenn man aber genauer hinsah, konnte man erkennen, dass diese Stacheln Waffen waren: Speere, Armbrüste, Sensen, Schwerter und Morgensterne, die so dicht beieinander standen, wie das Gras auf den Hügeln von 100 Höhlen. Gerichtet waren diese Waffen auf die Wände der Halle. Auf die Treppen, die sich an den gewölbten Wänden entlang zogen. Auf die Zellentüren, die sich in den Wänden befanden und auf die Wesen, die hinter diesen Türen gefangen waren. Die Kugel war das Herzstück des Gefängnisses.

Und sie war nicht nur eine Kriegsmaschine. Durch die Art, auf die die Kugelhalle konstruiert war und durch das magische Muster, das alle Wände des Kerkers wie ein Spinnweben bedeckte, wurde der allumfließende Aether, ins Zentrum der Halle gelenkt. Dort diente er als Energiequelle für den Kugelwächter. Die Insassen der Zellen aber hatten dadurch keine Möglichkeit, auf den Aether zuzugreifen und ihn zu nutzen, da er wie durch ein unsichtbarer Malstrom an ihnen vorbei floss. Und da der allumfließende Aether die Grundlage sämtlicher Magie war, hatten die Konstrukteure sicher gestellt, dass kein einziger Insasse sich der Zauberkunst bedienen konnte.

So sehr Jerune den Kerker auch verfluchte, kam er doch nicht umhin, die Kunstfertigkeit zu bewundern, mit der dieses Gefängnis erschaffen worden war. Und nachdem einige Zeit vergangen war und die drohende Konditionierung noch immer nicht stattgefunden hatte, regte sich auch wieder seine wissenschaftliche Neugier. Er verbrachte seine Tage mit dem Studium des magischen

Musters, das sich auf den Wänden seiner Zellen befand und übte so seine Zauberkunst selbst in der lähmenden Gefangenschaft.

Mit seinem drohenden Schicksal ging er schließlich um, wie es ihm seine Lehrer einst beigebracht hatten: er betrachtete es von allen Seiten, um ohne Emotion ein vernünftiges Urteil zu fällen. Immerhin musste er nicht mit dem Tod rechnen. Und selbst wenn ein Entkommen nahezu ausgeschlossen war, so konnte es niemals schaden, Sinne und Fähigkeiten weiter zu schärfen. Vielleicht konnte er doch noch das eine oder anderer nützliche Geheimnis über den Dran Kadaar heraus finden. Er verfolgte also die Linien und Kreuzungen, sann über Parallelen und konzentrische Kreise nach und grübelte über den Sinn der winzigsten Details. Jeder Teil des Musters seiner Zelle war ihm schließlich vertraut wie ein Familienmitglied. Er entwickelte hunderte Ideen und Anwendungen für die neuartigen Muster, die er in diesen dunklen Tagen lernte.

Nur ausprobieren konnte er sie nicht, denn es fehlte der Zugriff auf den Aether.

So zog sich die Zeit träge dahin. Wie fast alle Wesen, die auf der Verlieswelt geboren waren, hatte auch Jerune eine innere Uhr, die ganz ohne Tag- und Nacht-Wechsel die Zeit bestimmen konnte. Doch irgendwann begann auch er in der Eintönigkeit des Dran Kadaar den Überblick zu verlieren. Nur seine Studien gaben seinem Leben noch einen Sinn.

Dann aber, vielleicht ein, vielleicht aber auch zwei Monate nach seiner Einkerkering geschah etwas Unerwartetes...

Am Äquator der riesigen Höhle öffnete sich das großes Haupttor mit schmerzhaftem Kreischen. Ein hünenhafter Reptiloiden-Krieger stemmte das Portal auf. Hinter ihm schleifte ein Trupp Humanos einen Bewusstlosen in die unwirkliche Kugelhalle.

Der Musterkundige, der neugierig durch den schmalen Schlitz seiner Tür spähte, hielt den Atem an. Die kleine Prozession, angeführt von dem Echsenmenschen, schleppte den Körper eine steile Stahltreppe herauf, genau in Richtung von Jerunes Zelle. Schließlich waren sie so nahe, dass er trotz ihrer hallenden Schritte ihre Stimmen verstehen konnte.

Der muskulöse Reptiloide sagte mit der kalten Stimme seiner Rasse: „Die Zelle dort vorn ist fast leer. Nur ein dürrer Linienkratzer, der auf seine Absicherung wartet. Bringt ihn dort rein!“

Mühsam trugen die restlichen Wachen den schwer verletzten Neuankömmling die letzten Treppenstufen hoch. Der vorderste der Humanos, war mit einer immensen Leibesfülle gesegnet. Er schwitzte und fluchte vor sich hin. Kurz bevor sie bei Jerune angekommen waren, erwiderte er: „Bekommt der Kerl keine Einzelzelle? Als mächtiger Arkanist sollte er doch eine Sonderbehandlung bekommen, oder?“

Der Reptiloid, der offenbar ein Hauptmann war, antwortete: „Nein. Die anderen Zellen auf diesem Gang haben kein Wasser mehr.“

Die Zellentür knirschte und öffnete sich. Jerune drückte sich an die gegenüberliegende Wand.

„Bleib wo du bist!“ wies ihn der Echsenmensch an. Der fette Humano fügte widerlich grinsend hinzu: „Besuch für dich. Frisch eingetroffen. Ein Aussenweltler. Seid nett zueinander, aber treibt es nicht zu wild.“ Dann klatschte der Körper des Bewusstlosen auf den Steinboden. Die Zellentür knallte ins Schloss, die Schritte und das raue Gelächter der Wachen verhallten und Jerune war nicht mehr allein.

Der Aussenweltler war verletzt. Sein Körper war mit Prellungen übersät, doch bei genauerer Untersuchung stellte Jerune fest, dass alle ernsthaften Verletzungen frisch verheilt waren.

Die Heilkünste der krateinischen Priester... Wahrscheinlich war der Fremde als Sklave zu wertvoll, um ihn sterben zu lassen.

Die Wachen hatten ihn als *Arkanisten* bezeichnet. Das war das krateinische Wort für Zauberer. In 100 Höhlen hätte man den Verletzten eher als *Hexer* beschimpft und ihn, so schnell es geht, aus dem Land gejagt. In Jerunes Heimat waren sowohl arkane Magier, als auch Priester nicht gern gesehen. Er wusste natürlich, dass der Aberglaube seiner ungebildeten Landsleute völlig sinnlos war. Am Ende waren die Grundlagen der Magie für alle gleich, egal ob sie Musterkundige, Spruchmagier, Seelenzauberer, Nekromanten oder Priester der Göttlichen Rassen waren. Es ging um die Beherrschung des allumfließenden Aethers.

Jerune strich vorsichtig über die Narben der frisch verheilten Wunden und blickte dann frustriert auf das feine, kunstvolle Muster, das die Zellenwände bedeckte. Egal, welche Art der Magie man studiert hatte, im Dran Kadaar waren alle Zauberer wehrlos wie Neugeborene.

Ein leises Fluchen war der einzige Laut, den der geschundene Aussenweltler von sich gab, als er endlich wieder zu Bewusstsein kam. Dann öffnete er seine Augen und musterte kurz die Zelle. Schließlich blieb sein Blick an Jerune hängen.

Der Musterkundige zögerte. In 100 Höhlen lebten die meisten Menschen bereits in der hundertsten Generation als Gefangene der Verlieswelt. Aus diesem Grund hatte er nur wenige Male in seinem Leben mit echten Aussenweltlern gesprochen. Jene, die er seinerzeit getroffen hatte, waren allesamt gebrochene Seelen gewesen. Die Last der Gefangenschaft und das ungewohnte Leben unter der Oberfläche der Verlieswelt hatte ihren Verstand zusammen brechen lassen. Man musste vorsichtig sein, wenn man einen frisch Verbannten mit seinem Schicksal konfrontierte. Und auf diesen hier wartete nicht nur die Verbannung...

Nach einer halben Ewigkeit setzte sich der Fremde auf und untersuchte vorsichtig seine Blessuren. Als er fertig war, sagte er: „Erst prügeln sie mich besinnungslos – dann flicken sie mich wieder zusammen.“ Er blickte zu Jerune herüber. „Was sind das für Leute, die uns hier gefangen halten?“ Der Musterkundige hielt sich an die Lehren der Friedvollen Denker und stellte sich erst einmal vor: „Mein Name ist Jerune, Sohn des Auritas und Lehrling des Benarus.“ Danach machte er eine kurzen Pause, die dem Fremden Zeit geben sollte, sich ebenfalls vorzustellen. Als der Aussenweltler diese Höflichkeit ignorierte, fuhr er fort: „Wir sind auf Donjon. Im äußeren Universum nennt man diesen Planeten die Verlieswelt.“

„Das hatte man mir bereits bei meiner Verbannung gesagt,“ antwortete der Fremde und machte dabei eine Handbewegung, die wahrscheinlich Ungeduld ausdrücken sollte. „Die Welt ohne Wiederkehr. Spart euch die Kindermärchen. Ich will wissen, was das für eine Zelle hier ist und wer uns gefangen hält.“ Er blickte Jerune abschätzend in die Augen.

„Wir sind im Dran Kadaar, einem Gefängnis für besonders gefährliche Insassen. Die Herren dieses Kerkers sind Sklavenjäger.“

„Ich verstehe. Deswegen hat man mich geheilt. Tot wäre ich nichts wert gewesen.“ Der Aussenweltler massierte sich noch einmal seine Knochen, die sicher noch ziemlich schmerzen mussten. Dann erhob er sich langsam und wandte sich zur Zellentür. Vorsichtig strich er mit seinen feingliedrigen Händen über das rostige Metall. Dann lehnte er sich vor und spähte durch den Essensschlitz nach draußen. „Niemand steckt mich in einen Kerker. Aber vielleicht kann ich jemanden überreden, mich heraus zu lassen.“ Mit diesen Worten pochte er gegen die Tür. Seine Schläge hallten durch die Kugelhöhle wie eine Glocke. Jerune erstarrte.

Einen Herzschlag lang herrschte Schweigen in der Zelle - und scheinbar auch im gesamten Dran Kadaar. Das stete, leise Murmeln der anderen Insassen war verstummt. Dann polterten die Schritte einer Wache draußen auf den Metallplanken. Jerune biss die Zähne zusammen als er hörte, wie der

Aussenweltler Worte im singenden Tonfall der aureolischen Zaubersprache sprach: *Sartalos Sar Larax*.

Natürlich, er ist ein Hexer. Und er ist so dumm, seine Zauberkraft an den Wachen zu versuchen. Mit unterdrückter Stimme versuchte er den Fremden zu warnen: „Tut das nicht! In diesem Kerker ist die Anwendung von Zauberei unmöglich.“ Der Neuankömmling rief aber bereits auf den Gang hinaus: „Freund Wachmann, haltet kurz ein und lasst mich aus der Zelle. Meine Inhaftierung ist ein Irrtum.“

Die Schritte hielten vor der Zelle an.

Erwartungsvoll blickte der Aussenweltler durch den Schlitz. „Zögert nicht und öffnet diese Tür!“

Statt einer Antwort hallte ein ohrenbetäubendes Donnern durch die Zelle, als die Wache den Knauf ihres Schwertes mit voller Wucht gegen die Metalltür rammte. Der Fremde machte einen Satz nach hinten. Mit rauer Stimme brüllte der Krateiner: „Närrischer Idiot. Ist dein Bregen in der Büchse vertrocknet? Oder hast du eben wirklich versucht, mich zu behexen?“

Der Fremde stand wie vom Blitz getroffen.

Die Wache knurrte durch die Tür: „Du bist im Kadaar, Freundchen. Deine Zauberkraft ist keinen Pfennig wert. Noch so ein Versuch, dann vergess' ich meine Befehle und schneide dir die Hexenzunge raus.“

Dann herrschte Schweigen... bis die Wache einen Augenblick später abzog.

Jerune dankte den Sanftmütigen Denkern und allen weiteren moralischen Instanzen seines Lebens dafür, dass niemand verletzt worden war. Leise sagte er: „Ich wollte es euch erklären. Dieser Kerker – der Dran Kadaar – ist kein normales Gefängnis. Er ist so alt wie die gesamte Verlieswelt und wurde für besonders gefährliche Gefangene erschaffen.“

Der Fremde, der weiter auf die Tür starrte, fragte: „Warum kann ich nicht zaubern?“

„Weil der Dran Kadaar die Verbindung der Menschen zum allumfließenden Aether abschneidet.“

Der Hexer schlug die Hände vor die Augen, schüttelte den Kopf und rief: „Das ist unmöglich! Dann blickte er zu Jerune herüber und fragte: „Wer hat dieses Drecksloch gebaut?“

„Wie ich sagte: der Dran Kadaar ist so alt wie die Verlieswelt selber. Wir Musterkundigen glauben, dass die Konstrukteure ihn gebaut haben, um magisch begabte Sklaven, die sie zum Bau der Welt benötigten, sicher zu verwahren.“

„Und wieso kann ich den Aether nicht erreichen? Wie machen die das?“

Jerune breitete die Arme zu einer umfassenden Geste aus.

„Sie benutzen natürlich die Musterkunde. Der Dran Kadaar bildet ein kompliziertes magisches Muster, das die Aetherströme in den Mittelpunkt der zentralen Kugelkammer lenkt. So dass für magisch begabte Wesen keine Möglichkeit besteht, diese Energie zu nutzen.“

Verzweifelt blickte der Aussenweltler durch den Schlitz in der Zellentür und sagte mit brüchiger Stimme: „In der Mitte der Zentralkammer hängt diese Metallkugel. Hat die was damit zu tun?“

„Ich denke schon. Sie ist eine Art Golem. Eine lebende Maschine. Ein Konstrukt. Die Kraft der gesammelten Aetherströme verleiht ihr die notwendige Energie um sich zu bewegen.“

Wieder schüttelte der Fremde den Kopf. Dann wankte er zur Wand und setzte sich genau gegenüber von Jerune auf den Zellenboden.

Nachdem er seine Fassung wieder gefunden hatte, sagte er: „Ich heiße Saark. Und wie es aussieht, habe ich... vorschnell gehandelt. Um hier heraus zu kommen, muss ich mehr über diesen Kerker und die Verlieswelt erfahren... Also erzählt,...Jerune...“

„Was soll ich erzählen?“

„Alles, was ich wissen muss, um zu entkommen.“

Jerune knetet seine Hände und sagte: "Das ist Unsinn, Saark. Niemand ist jemals von der Verlieswelt entkommen. Und aus dem Dran Kadaar werdet ihr auch nicht fliehen. In ein paar Tagen wird unser Wille gebrochen und wir werden gehorsame Sklaven des Magistrates von Demos Kratein."

Saark sagte leise: „Wenn wir nichts zu verlieren haben, warum sollten wir nicht alles versuchen, um aus diesem von allen Göttern verdamnten Loch heraus zu kommen?“

Jerune schüttelte nur den Kopf.

Der Aussenweltler aber bohrte weiter: "Ihr spracht von der Musterkunde. Soweit ich mich erinnere, ist diese Wissenschaft durch ein Dekret der Göttlichen Rassen verboten. Wie kann es sein, das hier auf der Verlieswelt ein Kerker damit betrieben wird?"

"Das ist keine einfache Geschichte..."

"Glaubt mir, ich verstehe auch die schwierigen Geschichten. Und Zeit... scheinen wir ja im Überfluss zu haben."

Diesem Argument konnte man schlecht widersprechen. Also holte der Musterkundige Luft und schloss die Augen. Und dann rezitierte er die Geschichte, die man in 100 Höhlen jedem Kind beibrachte, sobald es sprechen gelernt hatte. Er erzählte von der Erschaffung der Verlieswelt...

Vor urlanger Zeit als zahlreiche hohe Völker mitten in ihrer kulturellen Blüte standen, galt die Kunst des Labyrinth-Baus als eine der höchst angesehensten Wissenschaften. Den Weg zu Verschleiern, den Geist des Suchenden zu täuschen und so die Orientierung vollkommen zu verwirren, war das höchste und gefährlichste Spiel, das die Weisen jener besseren Zeit miteinander im Wettstreit spielten. So wurden die Irrgärten dieser alten Meister immer komplexer, geheimnisvoller und undurchdringlicher. Nur noch die besten Spurensucher wagten es, sich den Gangsystemen zu stellen, und viele dieser Helden bezahlten ihren Mut mit dem Tod. Hastige oder ungeübte Verliesbauer verwandten Fallen und geheime Wege, verschiebbare Wände und unsichtbare Mordgruben, um ihre Schöpfungen unbezwingbar zu gestalten. Solche Kreationen nannte man im hohen Kreise der besten Labyrinthingenieure abfällig „Verliese“, denn unter ihnen waren solche rohen Maßnahmen verpönt. Allein die Form, die Vielfalt, die Systematik der Wege waren erlaubte Mittel. Kurz gesagt: für einen Labyrinthmeister kam es auf das Muster an.

Und so arbeiteten sie für die Mächtigen jener großen Zeit. Sie verbargen Schätze, Burgen und auch ganze Städte im Gewirr der Mauern und Kammern. Hochangesehen waren sie, die Labyrinthmeister, und ihr Schweigen war legendär; diente es doch vor allem dem Selbstschutz, denn nur durch absolute Loyalität waren die alten Fürsten dazu zu bewegen, das ewige Schweigen um die Geheimnisse ihrer Verteidigungsanlagen und Verstecke nicht mit dem Tod zu besiegeln.

Meister aller Gänge und Kammern, höchstes Genie der Labyrinth, weise jenseits aller Weisheit – das war Lekamon.

Unzählige Irrgärten hatte er geschaffen, jeder neue trickreicher als der vorherige. Es hieß, dass wenn man alle seine Schöpfungen, all seine Labyrinth, anhand ihres Lösungsweges auseinander falten und aneinander hängen würde, so entstände ein Weg so lang, dass er um die äußere Haut des Universums herum reichen müsste.

Dieser Ausspruch kam nach einiger Zeit dem großen stellaren - und nebenbei recht eigensinnigen - Gott Taurus zu Ohren.

Taurus hatte sich schon seit einiger Zeit als Baumeister versucht und fühlte sich durch diese hochnäsige Prahlerei überaus herausgefordert. Schnell wurde in seinem rastlosen Geist der

Wunsch nach einer Machtprobe wach. Zumal er von diversen anderen Gottheiten, von denen wir namentlich an dieser Stelle nicht reden möchten, noch zusätzlich angestachelt wurde. Denn man sah es sehr ungern, dass in irgendeiner Kunst ein Sterblicher der höchste Meister sein sollte. Und das Labyrinth bauen war, wie bereits erwähnt, nicht irgend eine Kunst, sondern die Spitze des intellektuellen Wettstreits. Einen Engel als höchsten Meister der Wege und Verwirrung hätte man vielleicht noch geduldet, aber ein Mensch war absolut inakzeptabel.

Also überbrachte man dem weisen Lekamon die Botschaft, dass ihn der göttliche Taurus persönlich zu einem Wettstreit um den Titel des größten Baumeisters herausfordere. Die Regeln legte man folgendermaßen fest: die beiden Meister hätten einhundert Jahre Zeit, um ihre Labyrinth-Kreation fertig zu stellen, wobei man dem sterblichen Lekamon drei leibhaftige Halbgötter an die Seite stellte, damit nicht behauptet werden könne, Taurus hätte aufgrund seiner göttlichen Macht einen unfairen Vorteil.

Nach dem Ablauf der einhundert Jahre, sollten die beiden Baumeister Taurus und Lekamon jeweils im Zentrum des Labyrinths ihres Widersachers ausgesetzt werden, mit dem Ziel, schnellstmöglich den Ausgang aus der Schöpfung des Gegners zu finden. Derjenige, welcher zuerst den Weg in die Freiheit fände, wäre natürlich der Sieger des Wettstreits.

Als seinerzeit die Herausforderung bekannt wurde, befand man allerorts den letzten Teil des Wettstreits als unannehmbar, da man davon ausgehen musste, dass Taurus sich, dank seiner machtvollen, göttlichen Körperkraft, einmal quer durch Lekamons Labyrinth wälzen würde, während der sterbliche Baumeister auf seinen schwachen Leib angewiesen war, um den Tücken von Taurus Verlies zu entgehen. Da zudem der Labyrinthmeister schon lange nicht mehr in der Blüte seiner Jahre stand, riet man allerorten, dass er die Herausforderung ablehnen würde.

Umso größer war die Verwunderung, als bekannt wurde, dass der weise Lekamon den Wettkampf tatsächlich bestreiten wollte. Man war sich einig, dass der edle Mann in den sicheren Tod gehen würde. Doch die meisten der Lästere verstummt schon, als sie hörten, welche drei Halbgötter sich der hohe Baumeister als Hilfe auserkoren hatte:

Alain, den Herren der Spiegel,

Taramar, den Meister der Schatten und

Miranjia, die dunkle, ewig brütende Bringerin der Alpträume.

Viele Labyrinthmeister senkten voll Ehrfurcht ihr Haupt. Und manch einer ahnte, dass Lekamon mit der Hilfe dieser drei mächtigen Assistenten das Labyrinth der Labyrinth erschaffen könnte. Doch würde das reichen um gegen Taurus zu bestehen?

Die Arbeiten begannen und es zeigte sich, dass Taurus Werk ganz seinem göttlichen Geschlecht entsprach. Er warb einen ganzen Stamm aus dem hohen Volk der Betrachter an und verpflichtete sie als Konstrukteure. Sie erschufen ein Labyrinth, so riesig, wie eine ganze Weltkugel. Von einer engen Zentralkammer im Mittelpunkt dieses Planeten führten verschlungene, fallenreiche Pfade durch rotglühende Lavafelder, durch licht-lose unterirdische Ozeane, durch glitzernde, verführerische Edelsteindome hinauf bis zur Oberfläche. Nun fand der Irrweg auf der Oberfläche noch lange kein Ende. Mauer um Mauer verstellten Taurus und seine Konstrukteure dem Suchenden den Weg.

Nur von den höchsten Punkten einer Welt aus lässt sich bekanntlich ein Aetherschiff in den schwarzen Weltraum schicken, also mussten diese höchsten Punkte das Ziel von Taurus Wettbewerber sein, wenn es zum Wettkampf käme. Diese Punkte waren auf dieser Welt jedoch nicht etwa Berge, sondern titanische fliegende Plattformen, ganzen Kontinenten gleich, die wie starre Wolken über der Oberfläche schwebten. Nur über geheimste Portale und Treppen konnte

man hoffen, auf diese fliegenden Wunder zu gelangen um damit die Labyrinthwelt endgültig zu bezwingen. Natürlich war es inzwischen weniger eine Labyrinthwelt, sondern vielmehr eine Verlieswelt. Es sah also so aus, als würde der Gott den Sterblichen allein mit der Größe seiner Kreation niederwerfen, denn wie sollte der alte Lekamon diese Welt jemals bezwingen? Diese Frage wurde jedoch niemals beantwortet.

Während Taurus die volle Zeit zur Fertigstellung der Verlieswelt benötigte, kam Lekamon bereits nach einem Jahr zu einem Abschluss an den Arbeiten an seinem Labyrinth. Den Rest der Frist nutzte der Baumeister, um sich einem geruhsamen Lebensabend hinzugeben.

Einen Tag vor Ablauf der einhundert Jahre stellte Taurus seine Verlieswelt fertig. Am Abend des selben Tages, kurz vor Sonnenuntergang starb Lekamon einen schmerzlosen und ruhigen Tod. Nach einem Anfall von schrecklicher, göttlicher Raserei, der ein gutes Jahr währte, und drei blühende Planeten in Asteroidenfelder verwandelte, beschloss Taurus, das Labyrinth des Lekamon freiwillig zu betreten, um seinen Mut und die Überlegenheit der göttlichen Rassen unter Beweis zu stellen.

Der Eingang in den Irrgarten lag auf der Lekamons Heimatwelt in einem winzigen Schrein, der kaum groß genug war, um Taurus machtvolle körperliche Form aufzunehmen, geschweige denn ein komplexes Labyrinth zu verbergen.

Ohne Zaudern zerbrach der Gott das Siegel und durchschritt das Portal in Lekamons Meisterwerk.

An die 3000 Jahre warteten die Götter auf Taurus Rückkehr, dann erklärten sie ihn für tot. Alle Beschäftigung mit Mustern im allgemeinen und die Kunde vom Labyrinthbau im speziellen wurden den sterblichen und unsterblichen Rassen im Universum per göttlichem Interdikt verboten. Niemand wagte es, dem Verschollenen zu folgen und so kam es, dass der wilde Taurus nach und nach in Vergessenheit geriet. Genau wie auch der weise Lekamon und überhaupt alle Labyrinthmeister.

Vor allem aber ... vergaß man die Verlieswelt.

Nachdem Jerune geendet hatte, herrschte lange Zeit Schweigen in der Zelle.

Schließlich sagte Saark: „Ganz vergessen hat man diese Welt wohl nicht – sonst würde sie kaum als Gefängnis dienen.“

„Richtig,“ stimmte Jerune zu, „Irgendjemand ist vor langer Zeit auf die Idee gekommen, Donjon als eine Welt der Verbannung zu missbrauchen. Und der Rest des Universums hat Gefallen daran gefunden. Seitdem werden die unterschiedlichsten Kreaturen hierher geschickt: Dämons, Riesen, Reptilos, weiße Menschen, schwarze Menschen, gelbe Menschen, sogar Yuan Ti. Egal ob hoch oder nieder geboren – wer sich gegen die Göttlichen Rassen versündigt, landet auf der Verlieswelt.“

„Und ihr, Jerune? Woher kommt ihr?“

„Ich komme aus dem fruchtbaren Reich von 100 Höhlen. Wir sind mit dem Magistrat von Demos Kratein, der diesen Kerker betreibt, seit langer Zeit verfeindet.“ Jerune seufzte und machte eine Pause. Als er fortfuhr, war Stolz und ein wenig Trotz in seiner Stimme: „Ich bin ein Musterkundiger, Saark. Wie ihr nutze ich als Magier die Energien des allumfließenden Aethers. Doch uns geht es nicht um Macht und Reichtum. Meine Berufung ist die Erforschung der uralten Mechanismen, mit denen diese Welt angetrieben wird. Die Musterkunde ist das Erbe der alten Labyrinthmeister. Bei euch im äußeren Universum mag sie verboten sein – aber hier auf Donjon bedeutet sie alles.“

„Sieh an. Ein Wissenschaftler,“ sagte Saark.

Jerune aber war gefangen vom Klang seiner eigenen Worte und redete weiter: „Ja, eine Wissenschaft. Richtig. Die Verlieswelt ist nach den Maßstäben der alten Labyrinthmeister eine äußerst plumpe Konstruktion, aber sie funktioniert nach den Prinzipien der Musterkunde.“

Jerune stand auf, wandte sich den Zellenwänden zu und deutete auf die feinen Linien, die sich wie ein riesiges Netz, fast unsichtbar, über die Mauersteine zogen.

„Seht hier, das Muster! Ihr findet es überall auf der Verlieswelt. Es ist auf allen Türen, Wänden und Böden zu erkennen und scheint ein Teil des Materials zu sein. Versucht man es zu entfernen, stellt man fest, dass es sehr widerstandsfähig ist. Zerstörte Teile der Linien bilden sich immer wieder neu. Doch das ist noch nicht alles!“ Jerune schritt in die Mitte des Raumes, während er weiter sprach. Dort hob er die Hände, fast wie zu einem Gebet.

„Nicht nur auf den Wänden ist es zu finden. Jeder Gang, jeder Raum, jede Höhle von Donjon fügt sich in das große Muster ein. Wir Musterkundigen nennen es das Vaart Lardaal. Es steuert ganz Donjon. Und wer dieses Muster beherrscht, beherrscht auch die Verlieswelt.“

Saark hatte seine Hände vor dem Mund gefaltet und blickte leicht irritiert zu Jerune herüber.

„Dann sollte es euch doch ein leichtes sein, diese hässliche Welt zu verlassen.“

„Verlassen? Wieso sollte ich Donjon verlassen? Ich lebe hier. Wie mein Vater vor mir. 100 Höhlen ist meine Heimat. Ich will die Verlieswelt nicht verlassen.“

Saark schüttelte den Kopf. „Natürlich nicht, Jerune. Aber diesen Kerker wollen wir doch verlassen.“

„Ich sehe keine Möglichkeit. Auch die magischen Effekte, die man mit Hilfe der Musterkunde erzeugen könnte, funktionieren nicht, wenn man den allumfließenden Aether nicht anzapfen kann.“ Jerune senkte seinen Kopf und fügte hinzu: „Unser Schicksal ist die Sklaverei. Vorher werden die krateinischen Sklavenjäger uns aber noch in ihre Hexenmaschinen stecken, um darin unseren freien Willen zu vernichten.“

„Was ihr Hexenmaschine nennt, ist wahrscheinlich nichts weiter als ein Apparat zu Mental-Konditionierung. Mit so etwas kenne ich mich ein bisschen aus,“ antwortete der Aussenweltler. Jerune verzog angewidert das Gesicht, doch Saark redete unbeirrt weiter. „Wenn dieser Apparat funktionieren soll, muss dort der Aether fließen. Also wird meine Zauberkraft dort wieder funktionieren. Vielleicht ist das die Möglichkeit zur Flucht!“

„Saark...“, seufzte Jerune. „Die werden uns fesseln und knebeln. Da draußen sind genug Wachen, um eine Burg zu stürmen.“

Saark war trotzdem unbeeindruckt. „Das werden wir noch sehen. So schnell lasse ich mich jedenfalls nicht konditionieren.“

Der Musterkundige setzte sich wieder. Nach einer Weile begann er unsichtbare Linien auf dem Zellenboden zu malen. Schließlich fragte er: „Und ihr, Saark? Von welcher Welt kommt ihr? Was habt ihr im äußeren Universum verbrochen, um den Zorn der Göttlichen Rassen auf euch zu ziehen?“

Saark kräuselte die Stirn. „Ich stand als Zauberer im Dienst der unterschiedlichsten Herren. Dabei bin ich eine Menge herum gekommen. Vor nicht allzu langer Zeit kam ich auf eine Welt, die mir fremd war. Dort brach ich... ein unsinniges Gesetz einer lokalen Gottheit.“

„Unsinnig oder ungerecht?“

Der Zauberer zuckte mit den Schultern. „Als Mensch steht es mir nicht zu, darüber zu urteilen.“

„Natürlich...“, sagte Jerune leise, „...aber das Urteil der Verbannung wollt ihr auch nicht akzeptieren.“

Ein harter Zug trat ins Saarks Gesicht, als er antwortete: „Niemals. Eher sterbe ich beim Versuch diese Welt zu verlassen.“

Intermedium

Es zeigte sich, dass Saark nicht nur ruhelos, sondern auch höchst wissbegierig war. Stundenlang schritt er in der stickigen Zelle auf und ab und richtete Frage um Frage an den Musterkundigen. Jerunes Wissen um die Verlieswelt war umfassend. Der uralte Orden, dem er angehörte, hatte Jahrtausende lang die Konstruktion und die Funktion der Verlieswelt studiert.

Und doch konnte der junge Musterkundige nur einen Bruchteil von Saarks Fragen beantworten, denn Donjon war nicht nur eine Verlieswelt, sondern auch eine Welt der Geheimnisse. Er erklärte, dass die meisten normalen Insassen kaum mehr wussten über ihr Gefängnis als ein paar Gerüchte. Bekannt war, dass Donjon insgesamt aus 12 konzentrischen Schalen bestand.

Jede Schale war ein Stück größer als die vorherige. Sie umschlossen sich wie Schachtelpuppen und, so erzählte Jerune, waren durch Portale miteinander verbunden. Diese Portale aber waren magische Meisterwerke. Jedes einzelne war nahezu unzerstörbar, und jedes einzelne benötigte einen speziellen Schlüssel.

Als Saark wissen wollte, warum sich Donjon im Laufe seiner langen Geschichte nicht längst in eine Ruine verwandelt hatte, berichtete Jerune von den Konstrukteuren. Wie der Name dieses Volkes schon andeutete, hatten sie Taurus einst bei der Erschaffung der Verlieswelt unterstützt. Doch im Gegensatz zu ihrem Auftraggeber waren sie nach der Fertigstellung nicht verschwunden. Sie lebten noch immer auf Donjon und ihre Aufgabe war es, die Maschinen, die Fallen, die Räume und die Gänge der Verlieswelt in Stand zu halten. So wie es in dem Vertrag geschrieben stand, den sie einst mit Taurus geschlossen hatten. Als Jerune die ungewöhnlichen schwebenden Kugelkörper der Konstrukteure beschrieb, erkannte Saark, dass ihm diese inhumanen Wesen auf seinen Reisen durch das Universum schon begegnet waren. Nur waren sie ihm nicht als Konstrukteure, sondern als Betrachter bekannt. Sture und gefühllose Kreaturen waren sie – strikte Anhänger der Götter der Ordnung. Taurus hätte im ganzen Universum keine besseren Helfer für seinen Plan finden können.

Dann berichtete der Musterkundige von der sechsten Schale. Es war diejenige, in der Jerune und Saark fest saßen. Man nannte sie auch Kanduur, oder 'Sklavenschale'. Er erzählte von den zahlreichen Ankunftsportale, durch die ein stetiger Strom von frisch Verbannten und Verurteilten in diese Schale floss. Ein ganzes Heer von Sklavenjägern wartete auf die rechtlosen Neuankömmlinge, nahm sie gefangen und verschleppte sie hinauf in die siebte Schale. Dort wurden sie zu Sklaven von Demos Kratein, dem Reich der Hexer und Magier.

In der siebten Schale gab es aber noch eine weitere Humano-Zivilisation: das Königreich der 100 Höhlen – Jerunes Heimat. Die Stimme des jungen Musterkundigen bebte, als er von den grünen, lichtdurchfluteten Kavernen erzählte, in denen er geboren und aufgewachsen war. Verglichen mit dem Rest von Donjon war 100 Höhlen ein Paradies. Hier hatten die Konstrukteure die wundersamen Runensonnen erschaffen, die in den riesigen Höhlen Licht und Leben ermöglichten. Warum gerade hier? Das war eine der Fragen, die auch Jerune nicht mit Sicherheit beantworten konnte. In den akademischen Kreisen der Musterkundigen herrschte die Meinung vor, dass man hier einst Nahrungsmittel produziert hatte, um die Massen von Arbeitern zu versorgen, die bei der Erschaffung der Verlieswelt zum Einsatz gekommen sein mussten.

Aus dieser Schale heraus führte das siebte Portal, das man auch das 'zerschmetterte Portal' nannte. Es war vor langer Zeit von einem der mächtigsten Musterkundigen aufgebrochen worden und konnte seit dem nicht mehr verschlossen werden. Nicht einmal die Konstrukteure hatten es je

geschafft, dieses Tor zu reparieren. Jenseits dieses Portals lag die achte Schale, ein gefährliches Grenzland voller Flüchtlinge und Wanderer, die durch weitläufige Labyrinth irrten. Alle waren sie auf der Suche nach dem Schlüssel zum unbezwingbaren achten Portal, dass die Grenzen der so genannten 'Humano-Reiche' markierte.

Die Wenigen, die es tatsächlich schafften, das achte Portal zu durchqueren, gelangten in die 'Inhumane Schale'. Hier in der neunten Sphäre der Verlieswelt herrschten Arachnoiden, Amorphoiden und Dämons. Kein angenehmer Ort, wenn man den Gerüchten Glauben schenken dürfte.

Darauf folgte die zehnte Schale, auch bekannt als Leichenland, da sie vollständig überrannt war von Seelenlosen. Über diesen Teil von Donjon konnte Jerune so gut wie nichts berichten.

Ähnlich verhielt es sich mit der elften Schale. Der Musterkundige wusste nur, dass sie als 'Chaoszone' bekannt war, und das dort angeblich die universellen Gesetze der Natur auf den Kopf gestellt waren.

Sollte man tatsächlich auch diese Schale bezwungen haben, gelangte man tatsächlich auf die Oberfläche. Doch auch hier war der schwere Weg der Wanderer noch nicht beendet. Der Fluchtpunkt, zu dem man gelangen musste, lag, wie es die uralten Legenden der Musterkundigen erzählten, auf titanischen Felsplatten, die wie Wolken hoch über der Planetenoberfläche schwebten. Niemand hatte es je geschafft, all diese Hindernisse zu überwinden.

Niemand hatte je die Verlieswelt bezwungen.

Von dieser Tatsache ließ sich Saark jedoch nicht einschüchtern. Er fragte den Musterkundigen weiter aus über dessen Heimat, über ihre Bewohner und über ihre Geschichte. Er ließ sich die Grundlagen der Musterkunde erklären und verstand schnell, wie nützlich die Macht über Gänge, Räume und Dimensionen in einer Welt wie Donjon sein konnte. Doch schien ihm diese komplizierte Form der Magie zu schwerfällig, um sie im Kampf einzusetzen.

Also verbrachten die beiden unterschiedlichen Zauberer Stunden, Tage und Wochen in ihrer dämmrigen Zelle. Saark wurde nie müde zu fragen und Jerune nie müde zu erklären.

Und obwohl ihre drohende Absicherung wie ein Richterschwert über ihnen schwebte, schaffte es Saark mit seiner bestimmenden Art und seiner unstillbaren Neugier Jerune so stark zu beschäftigen, dass ihr bitteres Schicksal fast in Vergessenheit geriet.

Dieser Text ist das erste Kapitel des Verlieswelt-Zyklus. Er basiert lose auf den D20 Rollenspielregeln. Weitere Kapitel, Hintergrundinformationen, Karten und Kurzgeschichten findet man auf meiner Internetseite: <http://www.verlieswelt.de/wp/> .