



Unbearbeiteter Entwurf 1 - Geschrieben und vertont an einem chilligen Samstag

Hörbuch unter www.gaiacraft.de

„Nicht schon wieder - und vor Allem nicht Jetzt !“ Der Weltenwanderer spürte das vertraute Kribbeln im großen Zeh. Von Jetzt an würden ihm noch ca. 60 Sekunden bleiben, bevor das Kribbeln alle Zellen seines Körpers einmal mehr auflöste und er in eine neue Welt - eine neue Zeit katapultiert werden würde.

„Nicht Jetzt, Verdammt!“, schrie es in ihm. Vor 3 Tagen hatte der Weltenwanderer ein Mädchen kennengelernt. Extrem hübsch, klug und irgendwie Besonders. Der erste, leidenschaftliche Kuss stand bevor. „Diesen Kuss will ich noch mitnehmen. Dann habe ich in der neuen Welt wenigstens eine schöne Erinnerung“, dachte er in einer Mischung aus Trauer und Wut. Er machte einen Kussmund und streckte seinen Kopf vor. Noch 40 Sekunden.

„Du siehst so verwirrt aus....stimmt etwas nicht ?“ fragte die Schöne. „Mein olles Ohk“ antwortete der Wanderer, ohne seinen Kussmund aufzulösen. Noch 30 Sekunden.

„Aber Du siehst wirklich aus, als würdest Du an etwas zweifeln. Magst Du mich doch nicht ?“, zögerte die Kluge. „Ähm...nein, das ist es nicht...es ist...ach...es ist Nichts, wirklich!“, stotterte er. Noch 20 Sekunden.

„Du kannst mir wirklich Alles erzählen. Ich höre Dir zu!“. Das Mädchen lehnte sich zurück und schaute den Weltenwanderer erwartungsvoll an. Noch 10 Sekunden.

„Küss mich einfach, Jennifer!“, hauchte er nun ungeduldig und reckte seinen Kopf noch weiter vor. Jennifer zögerte einen Moment, lächelte dann und näherte sich mit ihren unglaublich aufregenden Lippen. Einen Zentimeter vor dem großen Kuss entfernt geschah es dann. Das Kribbeln hatte sich vom großen Zeh bis in die letzte Haarspitze ausgebreitet. Der Körper des Weltenwanderers wurde zu einem Strudel aus Rauch - alle Zellen lösten sich auf, wirbelten in eine mysteriöse Leere jenseits von Zeit und Raum. „SCHEISSSSE!“ schrie der Wanderer noch...dann drehte sich wirklich Alles.

Wie gut, dass sich eben auch sein Magen jedes Mal auflöste, sonst wäre das Letzte, was die schöne Jennifer von ihrem Liebsten gesehen hätte, ein sich übergebender Kussmund gewesen.

Der Wechselstrudel verdichtete sich wieder....Zelle für Zelle seines Körpers setzen sich erneut zusammen. Der Weltenwanderer klatschte irgendwo in einer neuen Welt, einer neuen Zeit in grünes Gras. Ein Huhn gackerte erschrocken und liess ein Ei auf seinen jetzt wieder intakten Kopf fallen. Ein Schaf hörte mit seiner harten Kauarbeit auf, blickte dem Ankömmling treu-dumm ins Gesicht, blökte so etwas wie ein „Willkommen“ und kaute dann weiter, als wäre es völlig normal, dass ein Fremdling vom Himmel fiel.

Der Weltenwanderer schaute sich um. Saftiges, grünes Gras. Prächtige Bäume und Blumen. Hinter ihm das Rauschen von Wasser. Über ihm eine wärmende Sonne an einem tief blauen Himmel. Die Luft roch klar und sauber. Hinter einem Gebüsch ragte eine kleine Pyramide auf, vor der ein Mensch in einer Lederrüstung und einem Holzschwert nervös hin und her lief.

Der Wanderer erhob sich, klopfte die Erde von seinen Klamotten und schielte durch das Gebüsch. „Na, lieber gleich in die Action - dann habe ich wenigstens Ablenkung!“ dachte er sich und ging auf den Menschen zu. „Wo...wo kommst Du den plötzlich her?“, fragte dieser den Ankömmling. „Egal - mein Bruder Theo ist in der Pyramide mit einer Zombie Horde eingesperrt. Wenn Du ein mächtiges Wesen bist.....rette ihn, ich bitte Dich!“

„Zombies, mächtiges Wesen? Na, das fängt ja gut an!“, dachte sich der Weltenwanderer. 7 Weltensprünge hatte er nun schon hinter sich. Viel hatte er bereits erlebt und überlebt, da konnte diese kleine Einstiegs Herausforderung auch nicht so anspruchsvoll sein. „Nun gut Ledermann mit dem Holzknüppelchen...ich rette Deinen Bruder. Da rein ja?“ Beeindruckt vom Mut des Fremden nickte dieser und zeigte auf den Pyramideneingang.

Der Wanderer schritt über eine kleine Wasserbrücke in die von Fackeln beleuchtete Pyramide. Jetzt hörte er unheimliche Klänge hinter einer schweren Stahltür. Ein tiefes Stöhnen und Grummeln...matschige Schritte und ein Flackern. Der Wanderer fand keinen Türknauf aber einen Knopf, der in die Wand daneben eingelassen war. Er drückte ihn. Die Tür öffnete sich, der Wanderer hielt einen Moment inne und atmete ein. Dann schritt er durch den Türrahmen. Mit großer Kraft klappte die Tür wieder zurück und er bekam sie mit voller Wucht ab. „AUTSCHH!“ schrie der Wanderer, rieb sich die Nase und kam wieder auf die Beine. „Ich muss wohl schneller durch diese verdammte Tür“. Beim nächsten Versuch sprang er direkt nach dem Knopfdruck hindurch, bevor die Tür sich wieder schloss. Vor ihm befand sich nun ein Feuergraben. Dahinter eine kleine Wasserfläche. Durch das Feuerknistern hörte er neben dem unheimlichen Stöhnen eine verzweifelte Menschenstimme. „Verdammt, so ein Mist - worin bin ich da nur geraten.....Zombies und ein Feuergraben...ich kann nicht mal zurück....ich werde sterben....STERBEN....!“

„Das wird wahrscheinlich Bruder Theo sein....das Stöhnen besagte Zombies. Na dann mal los“, dachte der Weltenwanderer entschlossen, nahm Anlauf und sprang über den Feuergraben. Als seine Hose Feuer fing und ihm den Hintern schmerzhaft ansengte, stürzte sich der Wanderer direkt in das Wasserbecken. Ein Zischen löschte die Flammen an seiner Hose.

„Mutter Erde sei dank....RETTUNG!“, jauchzte Theo auf, „Bitte, Fremder....erlöst diese Zombies und damit mich, ja? Ich werde Euch auch belohnen!“

„Hast Du Waffen, Theo?“ fragte der Wanderer erwartungsvoll. „Nn--nein, leider nicht. Die habe im Feuer verloren“, antwortete Theo jetzt wieder ein wenig mehr verzweifelt. „Na fein“, seufzte der Retter, „dann muss mein Kung Fu reichen!“. Vor 2 Weltensprüngen war der Weltenwanderer im alten China gelandet und hatte dort bei einem recht verrückten Meister ein paar Tricks gelernt. „Wer braucht schon Waffen?“, zuckte er mit den Schultern und spornete damit seine Selbstsicherheit an.

Der Weltenwanderer schritt nun langsam aber entschlossen auf die dunkle Ecke zu, aus der das grauenhafte Stöhnen kam. „Ich habe sie....sie dort einsperren können, aber sie haben bestimmt jeden Moment die Tür durchbrochen!“ informierte Theo seinen Retter und zog sich tief in die andere Ecke zurück.

Hinter Glasblöcken konnte der Wanderer nun die Zombies in der Dunkelheit sehen und musste schlucken. Sie sahen grässlich aus. Verwest, verfault, mit leeren Blicken und zerbrochenen, schwarz-gelben Zähnen. Irre blickten die Zombiehorda nun den Wanderer an und ihr grausiges Brüllen erhob sich. Für einen Moment war der Wanderer gelähmt vor Angst, dann atmete er tief ein und aus...so wie es der verrückte Kung Fu Meister ihm gelehrt hatte. „Gehe besonnen vor und erkenne, ob Du die Umgebung für dich nutzen kannst!“ erinnerte sich der Wanderer an einen Rat des Meisters, den er in einem seiner klaren Momente gegeben hatte.

Die Zombies waren hinter einer Tür gefangen, die der ersten glich, durch die er geschritten war. Auch befand sich ein Knopf wie bei der Ersten neben der Tür. „Hoffentlich fällt sie genauso schnell wieder zu“ betete der Wanderer und machte sich bereit.

Er drückte den Knopf, sprang zurück und nahm den „stabilen Kung Fu Stand“ ein. Zwei gierige Zombies zwängten sich durch die Tür, bevor sie sich wieder schloss. „Puhh, das hat geklappt“, dachte der Wanderer erleichtert, ging in die Knie, drehte sich dabei schnell und streckte das linke Bein aus. Dem ersten Zombie wurden so die Beine weggeschlagen. Er fiel gegen den zweiten, der krachend zu Boden ging. Der Wanderer sprang schnell wieder auf, bewegte sich langsam zurück an den Rand des Feuergrabens. Als der 1. Zombie sich ihm näherte und der 2. sich schwerfällig wieder erhob, grub der Wanderer seine Füße fest in den Sandboden, dehnte seinen rechten Arm zurück und schlug in einem kräftigen Handkantenschlag gegen die Schulter des 1. Zombies. Dieser fiel in den Feuergraben. Sah der Wanderer so etwas wie dankbare Erleichterung in den leeren Augenhöhlen des Zombies, als dieser von den Flammen verzerrt wurde? Der zögernde Gedanke kostete dem Wanderer seine Aufmerksamkeit und er wurde hart vom 2. Zombie getroffen. Er liess sich rückwärts fallen und trat dabei mit seinem rechten Bein abrupt nach oben. Nun flog auch der 2. Zombie im hohen Bogen in die Flammen. Auch dieser blickte irgendwie erlöst auf den Wanderer. „2 von 5“, informierte dieser den ängstlich in der Ecke kauern den Theo, klopfte sich selbstsicher den Staub von der Schulter und wiederholte seine Strategie mit den verbleibenden 3 Zombies.

„Ihr...Ihr seid ein Held!“, jauchzte Theo auf und fiel dem Wanderer um den Hals. „Doch wie sollen wir jetzt heil durch das Feuer?“ „Sprung, Arsch verbrennen, ins Wasser springen, kühlen!“, antwortete der Wanderer nüchtern. Und genauso schritten sie durch die Pyramide hinaus in die Freiheit.

„Bruder - DU LEBST! Dem Helden sei dank!“ heulte der 1. Mensch, dem der Wanderer in der neuen Welt begegnet war. „Bitte, seid heute Gast in unserem Haus. Außerdem habe ich Euch eine Belohnung versprochen, die ich Euch feierlich überreichen möchte. Den Bogen unseres Großvaters Robinhut“ ludt Theo den Wanderer ein.

Nach wenigen Schritten betraten sie das ärmliche Dorf, das an das frühe Mittelalter erinnerte. Hühner und Schweine teilten sich die Dorffläche mit den Einwohnern, die emsig und geschäftig den Boden bestellten, an Möbeln arbeiteten und Häuser ausbesserten. Neugierig schauten diese auf den Fremdling, doch hielt sie das nicht von ihrer fleißigen Arbeit ab.

Stolz zeigte Theo dem Wanderer das Dorf. „Ist es nicht herrlich, unser Dorf Noach? Wir können uns glücklich schätzen, dass uns die beiden Gilden unsere Unabhängigkeit belassen. Ohne uns würden sie ohnehin nicht so leben, wie sie es tun“, kicherte Theo.

„Die, ähm, zwei Gilden?“ fragte der Wanderer neugierig. „Oh, ihr müsst wirklich von Weit her sein. Ihr kennt die beiden Gilden nicht?“, Theo schien erstaunt. Die Gilde Phönix hat süd-östlich von hier am Rande der Wüste ihre Basis. Die Gilde der „Kuschelmonster“ nord-westlich von hier im Dschungel. Die beiden Gilden können sich nicht besonders gut ausstehen. Jede von ihnen hat ihre eigenen Vorstellung, wie die Menschheit sich wieder entwickeln soll. Uns Dörflern ist das egal. Es gibt Tag für Tag zuviel echte Arbeit, als sich zu sehr über die ferne Zukunft Gedanken zu machen. Und genau deswegen profitieren die Gilden von unserem Dorf. Die Kuschelmonster tauschen mit uns ihre seltenen Funde gegen Dinge, die sie für das tägliche Überleben benötigen. Phönix beschäftigt viele

unserer Handwerker für ihre enormen Bauvorhaben. Ahh, da sind wir. Willkommen im Haus unserer Familie“

-

Der Weltenwanderer saß mit Brot, Wein und Kürbissuppe eng an den Tisch gequetscht im kleinen Haus der Familie. Fackeln wärmten und erhellten die Stube. Die Dämmerung brach herein und mit ihr erwachten unheimliche Geräusche vor der Tür. Seine Gedanken schweiften ab - zurück zu Jennifer, in deren Armen er nun hätte liegen können. Die Familie schnatterte unentwegt und die Kinder zerrten an seinen Klamotten.

„Ich...ich gehe mal für eine kleine Weile vor die Tür. Ich brauche einen Spaziergang. Ihr habt sicherlich Verständnis dafür“, entschuldigte sich der Wanderer und ging in Richtung Ausgang.

„Ihr wollt doch wohl jetzt nicht das Haus verlassen ? Es herrscht Dunkelheit!“ erwiderte Theo verwundert und besorgt.

„Wenn ich es mit 5 Zombies aufnehmen kann, wird mich die Dunkelheit wohl kaum schrecken, Theo. Alles gut!“, antwortete der Wanderer gelassen und drehte den Türknauf.

„Um Himmels Willen!“, quikte die Großmutter des Hauses. „Die Kreaturen der Nacht sind zu viel - selbst für Euch...bitte bleibt und schlaft Euch aus. Kinder...ab ins Bett.“

„Es ist wirklich in Ordnung...vielen Dank, ich werde Euer Angebot gleich gern wahrnehmen. Doch zuvor brauche ich wirklich einen kleinen Spaziergang... Allein.“ erwiderte der Wanderer und ging entschlossen hinaus.

„Hoffen wir, dass er wirklich ein übermächtiger Held ist“, schüttelte Theo den Kopf.

Der Wanderer ging in Richtung Waldrand. Die Geräusche waren wirklich unheimlich. Das vertraute Zombiestöhnen, Spinnenzirpen und andere Geräusche nahmen mit der fortschreitenden Dunkelheit zu. Aus dem Augenwinkel nahm er gerade noch einen riesigen Schatten wahr, der sich von einem Bau auf ihn stürzte, da lag er schon flach auf dem Rücken und hatte eine Spinne auf seiner Brust sitzen, die die Größe einer Wildsau hatte. Angewidert drehte er sich schnell zur Seite, als die Spinne mit ihren Klauen nach ihm Griff. Er erhob sich schnell und sprang zur Seite, als die Spinne erneut angriff. Sie war schwer zu bewältigen. Vom Waldrand näherte sich nun eine Kreatur, die einem wandelnden Kaktus glich. Die Spinne fuhr erschrocken zurück und verzog sich auf einen Baum. Der „Kaktus“ bewegte sich Zielsicher mit plumpen Schritten auf den Wanderer zu. „Besser ein steifer Kaktus als eine bewegliche Spinne“, dachte der Wanderer und machte sich kampfbereit. Kurz bevor der „Kaktus“ ihn erreichte begann dieser zu zischen. Dabei blähte sich sein Kaktusleib auf. Das Zischen nahm zu, dann explodierte er. Im hohen Bogen flog der Weltenwanderer durch die Luft und landete 10 Meter weiter in einem Misthaufen. Der dort regierende Hahn hackte ihm genervt in die Nase. „Ok, ok.....ich hab´s verstanden“, resignierte der Wanderer und lief schnell zum Haus seiner Gastfamilie zurück.

„Ahh...wie war der Spaziergang?“, fragte Theo besorgt, rümpfte die Nase vom Mistgestank, blickte auf die blutige Nase, schwarzen Rauchspuren einer Explosion und Spinnenweben auf der Brust des Weltenwanderers. „Oh, ahh....sehr wohltuend, Danke.“

Ich sollte jetzt schlafen“, antwortete dieser knapp und fiel erschöpft auf eine Strohmatten, die für ihn ausgebreitet wurde.

Am nächsten Morgen wurde der Weltenwanderer zur Schneiderin und zum Lederer geführt, wo er neu eingekleidet wurde. Nach den Ereignissen des letzten Tages waren seine alten Klamotten auch wirklich nicht mehr zu gebrauchen.

„Darf ich Euch um noch einen Gefallen bitten ?“, fragte Theo ihn zögerlich. „Viele unserer Dörfler arbeiten gerade für die Phönix Gilde - sie haben da wirklich ein großes Vorhaben. Leider haben wir dadurch nicht mehr genug Erntehelfer und müssen eine große Ladung Weizen einbringen. Würdet Ihr uns dabei helfen ?“

„Natürlich, Theo. Ich helfe gern!“, antwortete der Weltenwanderer großzügig. Insgeheim war er aber froh, eine Aufgabe zu haben. Die Gedanken an Jennifer ließen ihn nicht los.

Bis zum Mittag brachten sie eine gehörige Fuhre Weizen zusammen und sonnten sich nun mit einem Mittagessen aus frisch gebackenen Brot und Früchten auf dem Dorfplatz. Die angenehme Mittagsruhe wurde jäh unterbrochen, als eine bunte, laute Truppe den Dorfplatz stürmte. Es wurde getrommelt und ziemlich schräg Flöte gespielt. Genauso schräg sah die Truppe aus, die mit bunten, verrückten Klamotten und einigen Warenkisten den Dorfplatz eroberten. „Ich schnall ab“, dachte der Weltenwanderer „Sieht aus, als wären Hippies direkt aus den 60ern hierher gebeamt worden.“

„Hoch verehrte Dorfbewohnerinnen und Bewohner..“ holte einer der „Hippies“ aus und machte dabei den Mädchen schöne Augen. „Wieder einmal ist es uns gelungen, die seltensten und geheimnisvollsten Gegenstände zu finden. In unserer Großzügigkeit bieten wir sie Euch, unseren treuesten Kunden, für absolut spezielle Sonderkonditionen an. Sehet und staunet“. Ein anderer „Hippie“ versuchte nun, die dramatische Einleitung mit einer Art Posaune in ihrer Spannungskurve zum Höhepunkt zu bringen. Der Klang erinnerte eher an eine Kuh, die unter heftigen Blähungen litt.

Theo stupste den Weltenwanderer an und flüsterte: „Darf ich vorstellen: die Gilde der, ähm, Kuschelmonster...“

Ware um Ware wurde ausgepackt und gegen Handwerkszeug, Lederwaren, Werkzeuge getauscht. „Und nun...meine Damen und Herren....der absolute Höhepunkt unserer Sammlung. Für ein Startgebot von nur 50 Säcken Weizenmehl.“ Der Anführer der Kuschelmonster hielt einen kleinen, länglich runden Gegenstand in die Sonne. Die Lichtstrahlen brachen sich auf zwei glitzernden Seiten. Die Mitte war an vielen Stellen rostig, doch war noch ein metallisches, schimmerndes Rot zu erkennen, auf dem ein weißer Schriftzug prangte. „Ein magisches Artefakt, das den Besitzer am Abend vor allen Kreaturen schützt. Es wurden in den tiefsten Höhlen im Eisland gefunden und ist sicherlich 1000 Jahre alt...also aus der Zeit der großen Umbrüche. Sehet die weissen Runen, die darauf leuchten.“

Ein erstauntes Raunen tönte in der Menge und ein dicker, kleiner Müller hob sofort seine Hand zum Gebot. Keiner sonst vermochte 50 Säcke Weizenmehl zu bezahlen und so erhielt der stolze Müller seine Ware, hielt sie in die Sonne und liess erkennen, dass er nun unschlagbar sei.

Der Weltenwanderer kniff seine Augen zusammen, um das „magische Artefakt“ deutlicher zu erkennen. Auf der Dose stand in großen Lettern „Coca Cola“. Jetzt rollte er mit den Augen.....

Vor der riesigen Statue aus fließendem Wasser, das in ein Feuerbecken im Inneren einer Pyramide aus purem Gold strömte, betete der Hohepriester Antonidas. „Ja, mein Lord...so soll es sein....wir beginnen in Kürze“, hauchte dieser ehrfürchtig und erhob sich. Befehlend bellte er „WACHE...ruft den Rat zusammen“.

In den Katakomben unterhalb der Pyramide versammelten sich 12 Gestalten und ihre Leibwächter. Sie trugen prunkvolle Gewänder und machten wichtige Gesichter.

„Der Phönix erwacht! Unser Lord Aachweh hat beschlossen, den schändlichen Einfluss der Kuschelmonster zu brechen!“ Der hohe Priester spuckte diesen für ihn lächerlichen Namen verächtlich aus. „Zu lange haben wir sie geduldet, damit unsere Arbeitskräfte aus dem Dorf Noach uns keine Schwierigkeiten machen, denn diese armseligen, wenngleich auch fähigen Dörfler treiben leidenschaftlich ihre verwerflichen Tauschgeschäfte mit den...Monstern. Wir mussten uns eingestehen, dass die Kusch...die Monster mächtige Kämpfer sind und wir sorgten uns, dass sie die Dörfler beschützen könnten, wenn wir das Dorf Noach unserer Macht unterordnen. Doch nun ist die Zeit ihrer Vernichtung angebrochen. Kriegsminister, wie steht es um unsere Lager ?“

„Herr, unsere täglichen Einnahmen sind auf 200 Einheiten Eisenerz angewachsen. Die Dörfler haben die Minengänge hervorragend erweitert. Unsere Schmelzöfen laufen Tag und Nacht. Alle Rüstungen und Waffen sind nahezu geschmiedet, Bögen geschnitzt und gespannt. Noch 7 Tage und wir haben unser Ziel erreicht - haben eine große, vernichtende Armee aufgebaut !“, informierte der Minister voller Stolz.

Anerkennendes Raunen ertönte im Rat des Phönix.

„Sehr gut, sehr gut. In 7 Tagen also beginnen wir den Krieg....jene Barbaren werden die Ewigkeit als Monster kuscheln. (Lachen im Rat) Dann steht uns Nichts mehr im Wege, auch das Dorf Noach unserer Macht zu unterwerfen. Wir werden die Zukunft der Menschheit prägen. Heilige Ordnung, die Macht des Adels und das ewige Gesetz werden unter unserem Lord Aachweh regieren...die Welt wird in ein neues Zeitalter geführt. Der Phönix erwacht.....SO SEI ES!“

Der Rat jubelte und begann umgehend mit den Vorbereitungen.....

„Theo, was ist das nur für eine Gilde ? Diese Kuschelmonster ?“, fragte der Weltenwanderer, als die bunte, wilde Truppe wieder lautstark und vollbepackt das Dorf verlies. „Oh, sie sind Freigeister und Rebellen. Sie lieben das schöne, abenteuerliche, aufregende Leben, guten Wein und ähm, die Verzückungen der, ähm körperlichen Liebe. Sie sind sehr gute Kämpfer und entdecken mutig Höhlen und Katakomben, in denen sie allerhand seltsame Dinge entdecken. Leider - oder für uns - zum Glück sind sie kaum fähig, die Geduld für solche Dinge wie Schmieden und Kleidungsherstellung, für das Bestellen von Feldern und Einholen der Ernte aufzubringen. Daher brauchen sie uns. Ich habe manchmal den Eindruck, sie führen uns mit ihren Waren an der Nase herum (der

Weltenwanderer nickte), aber sie sind nicht gewalttätig. Sie missbilligen zwar, dass wir unsere fähigsten Handwerker zum Phönix schicken, erkennen aber an, dass wir unabhängig sind. Außerdem mögen sie unsere Dorfschönheiten.“, schloss Theo kichernd.

„Puhh Theo. Heute werde ich meinen Spaziergang vor Sonnenuntergang machen. Ich brauche echt ein wenig Zeit für mich und muss das Alles mal verdauen“ kündigte der Weltenwanderer an und spazierte zum Strand hinter der kleinen Dorfpyramide.

Als er eine Weile am Strand entlang ging, entdeckte er eine kleine Insel, nicht all zu weit vom Ufer entfernt. „Ich könnte eh mal ein Bad vertragen und Schwimmen wird meinen Kopf bestimmt durchputzen“, dachte er, sprang in das Wasser und prustete in Richtung Insel.

Als er das Ufer erreichte, wurde eine kleine Behausung sichtbar, die in den Baumhügel der Insel eingelassen war. Er klopfte an die Tür und fuhr erschrocken zusammen, als ein zischendes „PSSSSST“ vom Ufer ertönte. Dort saß ein alter Mann mit einer Angel und würdigte ihn keines Blickes. Der Weltenwanderer näherte sich. „Entschuldigung, ich schwamm hier gerade vorbei, da dachte ich...“ „PSSSSST!“, zischte er alte Mann erneut. „Du vertreibst noch meine Fische. Setz dich, ich will heute Abend nicht hungern.“ 10 Minuten vergingen und der alte Mann starrte einfach ruhig und gelassen in das Wasser. Etwas von seiner Ruhe sprang über, und so schwieg auch der Wanderer bis ein freudvoller Ausruf des Alten ihn hochschrecken liess. „DA, da....ein Fisch...unser Abendessen!“ Stolz holte er die Angel ein, an der etwas baumelte, das nicht nach einem Fisch aussah.

„Ähmm, Ihr wollt einen alten Ledersocken essen, Alter?“ fragte der Wanderer schmunzelnd. „Phewww, Du kommst nicht einmal aus dieser Welt und Zeit und willst mir erzählen, dies sei kein Fisch?“ , antwortete der Alte keck.

„Aber das ist bestimmt kein Fi...Moment, was habt Ihr da gesagt?“ widersprach der Wanderer und hielt erstaunt Mitten im Satz inne. „Das dies sehr wohl ein Fisch ist?“ versuchte der Alte eine Antwort. „Nein nein, ich meine was Ihr noch gesagt habt. Das ich nicht von dieser Welt, nicht aus dieser Zeit sein soll. Wo...woher wisst Ihr das?“

Der Alte blickte ihn nun zum ersten Mal an. Blaue Augen in einem weissbärtigen, von Falten zerfurchten Gesicht schienen tief in seine Seele zu dringen. „Ich kenne Deinesgleichen. Ihr springt wahllos zwischen den Welten und Zeiten, fühlt Euch verloren und verflucht von dieser seltsamen Eigenschaft, die als Kitzeln im großen Zeh beginnt. In jeder Welt geratet ihr immer wieder in die seltsamsten Situationen, kurz bevor irgendein dämlicher Konflikt ausbricht. Und ihr - Helden, die ihr eigentlich nicht sein wollt - seid herausgefordert, die Situation zu lösen.....Ihr seid Weltenwanderer“

Dem Weltenwanderer klappte der Unterkiefer auf und blieb für eine Weile geöffnet.

„Es....es gibt noch mehr von meiner Sorte?“ stammelte er dann.

„Natürlich...denkst Du etwa, Du allein wärest mit dieser Eigenschaft gesegnet und verflucht?“ kicherte der Alte und warf wieder seine Angel aus.

„Aber....aber woher wisst Ihr....wisst Ihr von all dem?“ stotterte der verdutzte Wanderer. In den 6 Welten zuvor wusste niemand von seinesgleichen und er musste mit dem Gefühl leben, dass er wohl der Einzige seiner Art sei.

„Sagen wir einfach, dass ich es weiß. Geduld, junger Freund...Schritt für Schritt wird sich Dir mehr offenbaren. Und Deinesgleichen...nun...wirst Du schon bald begegnen. Es ist dein 7. Sprung, richtig?“ Der Wanderer nickte stumm. „Im 7. Sprung kreuzen sich die Wege der Wanderer. Die anderen werden schon bald hier eintreffen. Dann beginnt Eure große Ausbildung.....Du wirst mehr über Dich erfahren als Du Dir je hättest erträumen können. Oh, ein Fisch!“ Der Alte holte sein Angel mit einem zweiten Ledersocken ein. „Abendessen ist fertig, junger Freund!“

Verdutzt schaute der Wanderer den verrückten Alten an. Seine Gedanken überschlugen sich. „Sollen wir die etwa roh essen?“, lenkte er seine Gedanken mit einem halbherzigen Scherz ab.

„Schau hin Junge!“, forderte der Alte den Wanderer auf und legte die Ledersocken auf das grüne Gras der Insel. „Was siehst Du da?“

„Gras und zwei Ledersocken?“ antwortete der Wanderer verwirrt.

„Und nun lege deine Hände auf die vermeintlichen Socken und konzentriere Dich auf Deine Fußsohlen!“ wies der Alte ihn an.

Für einen Moment fühlte er Widerstand, denn er wollte nicht riskieren, die Welt einmal mehr zu verlassen, jetzt, da er jemanden gefunden hatte, der ihn erkannte und verstand.

„Tu es einfach!“, drängte ihn der Alte und der Wanderer konzentrierte sich auf seine Fußsohlen. Eine Kraft schien durch die Erde direkt in seinen Leib zu wandern und strömte in seine Hände - von dort aus in die Socken. Es fühlte sich nicht so an, wie das vertraute Kitzeln...irgendwie anders.

„Öffne nun Deine Augen! Was siehst Du?“ sprach der Alte.

Tatsächlich....Zwei duftige Backfische lagen nun im Gras.

„Die Dinge sind nicht immer, was sie zu sein scheinen, junger Freund. Du warst voller Überzeugung, dass dies da Ledersocken sind und keine Fische, aber als Du sie mit der Erdkraft, der schöpferischen Gaiacraft, die immer und überall durch Dich strömt berührt hast, zeigten die Socken ihre wahre Natur. Du hättest verhungern können, aber Jetzt da du sehend geworden bist, lass und reinhauen und essen.“ Der Alte begann genüsslich, am Fisch zu knabbern. Der Wanderer zögerte, dann aß er selbst.

„Ist das nicht ziemlich unrealistisch, Alter Mann? Ich meine, wo im Alltag - selbst in meinem verrückten Alltag - meine ich schon Socken zu sehen, die eigentlich Fische sind? Das klingt echt Crazy!“ zweifelte der Wanderer an der Lektion des Alten.

„Oh, wir Menschen sind in der Regel recht Dumm und lernen durch simple Erfahrungen und Bilder. Das Beispiel mit den Ledersocken ist gerade genug verrückt, dass es Dir in Erinnerung bleibt. Und wer weiss, vielleicht erkennst Du ja wirklich irgendwann, dass Du Fische an den Füßen trägst und nicht Socken“, kicherte der Alte Irre.

„Du musst nun gehen junger Freund, die Dämmerung wird bald da sein und Deine Gastfamilie wird sich sorgen, wenn du vorher nicht eintriffst. Denke an Deine Lektion. Lerne zu sehen, in dem Du die Dinge mit der Gaiacraft berührst. Ein Konflikt braut sich in

dieser Welt zusammen und Du musst ihn mit klaren Augen lösen. Wie Du die Dinge angehst, bleibt Dir überlassen. Hin und wieder wirst Du von mir hören. Gehe nun, Weltenwanderer und vertraue der Gaiacraft in Dir, von der Du noch nicht viel weisst, die sich Dir aber schon bald Schritt für Schritt offenbaren wird....Und den Anderen Deiner Art, die da noch kommen werden.“

Nachdenklich....sehr nachdenklich machte sich der Weltenwanderer auf den Weg zurück in das Dorf Noach. Seine Gedanken waren noch verwirrter als je zuvor und zugleich voller Hoffnung, mehr über sein Schicksal zu erfahren.....Das Abenteuer begann.

Das war der erste, unbearbeitete Entwurf (1st Draft) eines Intros in die Geschichte rund um das Crossworlds RPG Gaiacraft. Ich wollte es bewusst an einem Tag schreiben, vertonen und veröffentlichen. Die Hörbuchvariante findet Ihr unter: <http://www.gaiacraft.de>