

Atmosfear

Spiel um dein Leben

Von Fantasiehelden

Auf zu einer neuen Runde

Atmosfear

Spiel um dein Leben

Prolog: Auf zu einer neuen Runde

„...und dann hat er es auch noch geschafft, sich selbst zu enthaupten. Der Kopf fiel natürlich in den See, und auf nimmer wiedersehen, noch einer von den Würmern, den ich nie wieder für mich spielen lassen kann. Aber immerhin, es ist ganz lustig, ihn und die anderen Kopfloser durch das Labyrinth zu schicken. Trotzdem fehlt mir ein bisschen Abwechslung, etwas Spannung, einfach mal ein Untoter, der noch ein letztes Bisschen Hirn besitzt.“

Scheinbar mitfühlend nickte Clockwork in seiner Kindergestalt und bemühte sich, möglichst aufmerksam zu wirken, während er unter dem Tisch an einer Uhr herumwerkelt. Ihm gegenüber saß ein ausgemergelter, alter Mann mit abgetragenem graubraunem Kapuzenumhang und wachsiger Haut, der ihn schon seit einer geschlagenen Stunde von seiner eigentlichen Arbeit abhielt und sein Los der ewigen Langeweile beklagte. Dieser Gast war niemand anderes als der Torwächter, Herr der Untoten und Herrscher über die Andere Seite (die im Übrigen durchaus nicht mit der Geisterzone zu verwechseln war, wie Clockwork jedem versicherte, der beide durcheinander brachte; im Allgemeinen besaßen Gespenster doch noch etwas mehr Grips als ihre weniger transparenten Verwandten).

Für einen kurzen Moment herrschte Stille, in der der Zeitgeist seine Gestalt von Kind auf Greis wandelte, und gerade wollte er mit mäßigem Interesse nachfragen, ob es seinem Besucher an irgendetwas fehlte, als dieser begann, ihn mit verschlagenem Blick zu taxieren. „Mein lieber Clockwork... Sag, du erzählst doch immer, dass deine Geister so gescheit wären im Vergleich zu den elenden Maden, die mir unterstellt sind. Denkst du nicht, es wäre möglich, dass ich mir ein paar von ihnen, nun ja, sagen wir - ausleihe?“

Mit einem empörten Kopfschütteln legte Clockwork die Uhr, die er bis eben repariert hatte, auf den Tisch und stand auf. „Das ist mit Abstand eine der dümmsten Ideen, die du mir in den letzten Jahrhunderten aufgetischt hast.“ „Aber-“ „Nein! Und daran lässt sich nichts rütteln, diese Entscheidung steht fest. Kein Gespenst wird je in deinen barbarischen Spielen antreten, Torwächter, und wenn dir so langweilig ist, schlage ich

vor, dass du vielleicht einmal dich selbst dazu bequemst, in deinen Arenen anzutreten.“ Mit einem kleinen Wink seines Handgelenks beschwor Clockwork ein Portal hervor. „Ich denke, es wird ohnehin Zeit, dass du dich wieder nach Hause begibst und dich um deine eigenen Pflichten kümmerst. Guten Tag.“

Bestimmt blickte er in die Augen seines Besuchers, und eine Weile starteten sich beide an, bis schließlich der Torwächter zuerst blinzelte. Mit einem unfreundlichen Knurren erhob er sich und schritt an Clockwork vorbei zum Portal. „In Ordnung, Clockwork, diesmal hast du deinen Willen bekommen; aber glaube mir, ich lasse mir von dir nicht meinen Spaß unterbinden. Auf wiedersehen.“

Mit wehendem Umhang verschwand die hagere Gestalt durch das Portal, das sich geräuschlos wieder schloss, und der Zeitgeist betrachtete besorgt den Ort, an dem das Portal erschienen war, während er in seine erwachsene Form wechselte. Ihm gefiel die Entwicklung nicht, die die Andere Seite momentan durchlief.

Mit bestimmten Schritten begab sich der Torwächter an tiefen Feuergräben voller stöhnender, ächzender und schreiender Untoter vorbei zu seinem Thronraum. Clockwork hatte ihm zwar untersagt, Geister für seine Unterhaltung zu rekrutieren, aber was scherte ihn das? Er war der Herr der Anderen Seite, er würde sich von so einem mickrigen Wurm nicht den Willen verbieten lassen.

Für wen hielt Clockwork sich überhaupt? Als Herrscher der Zeit hatte er keinerlei Kontrolle oder Macht über ihn, da Zeit nun wirklich eine Sache war, die auf der Anderen Seite nicht von Bedeutung war. Mit einem dreckigen Lachen trat er über den roten, modernden Teppich hinweg den langen, steinernen Bogengang entlang auf seinen grob gearbeiteten, beinernen Thron zu und setzte sich auf diesen. Danach griff er in seinen Umhang und holte eine kleine, rote Murmel hervor, die er neben seinem Thron auf einen speziell dafür vorgesehenen Ständer mit einer ebenen Fläche legte. Augenblicklich wuchs sie zur Ballgröße heran.

Es brauchte nur eine kleine Handbewegung, und ein kleines Portal öffnete sich vor ihm, gab ihm den Blick auf die sogenannte Menschenwelt Preis. Obgleich er sich nicht vor Clockwork fürchtete, war es doch sicherer, wenn er ihn nicht direkt provozierte, indem er in der Geisterwelt nach Geistern jagte, sondern wenn er diese über gewisse *Umwege* für seine Spiele *gewinnen* konnte. Ein Grinsen legte sich auf sein Gesicht, als seine Suche über das kleine Bild-Portal den gewünschten Erfolg brachte. Er würde in dieser kleinen Stadt mit Sicherheit die notwendigen Teilnehmer für sein Spiel finden, die alles so viel spannender gestalten würden. Wenn er sowieso in die Menschenwelt aufbrach, war es mit Sicherheit nicht verkehrt, auch ein paar dieser unwürdigen Kreaturen *einzuladen*.

Die spitzen, krallenartigen Fingernägel seiner knöchigen Hand umgriffen die rot glühende Kristallkugel, die ihm all seine Macht verlieh.

„*Amity Park*“, flüsterte er mit heiserer und knarzender Stimme, während sein Gesicht deutlich seine Spannung verriet.

~*~