

Rumo und die Wahrheit der Alchimisten

Von -Echo

Kapitel 1: Willkommen im Rumotron

Sie ist die schönste Stadt der Welt,
die viel verspricht und noch mehr hält.

So lautete der Werbeslogan von Atlantis. Und es schien tatsächlich mehr zu sein, als ein bloßes Mittel, um Touristen das Geld aus der Tasche zu ziehen. Atlantis war keine Stadt, nicht einmal eine Metropole, sondern ganz einfach Atlantis. Ohne sie - denn sie war ohne Zweifel eine Sie – gab es kein Zamonien und sie schien das zu wissen. In der Tat schien Atlantis zu leben, zu atmen, sogar zu denken, zu fressen und ganz sicher auszuschneiden. Letzteres allein schon wegen des Gestanks, der über manchen Stadtteilen hing. Gerüchten zufolge hörte man nachts die Gullydeckel rülpsen und die Häuser stöhnen. Das waren allerdings nichts weiter als Mythen, die man sich erzählte, um sich überhaupt etwas zu sagen zu haben.

In der schönsten Stadt der Welt gab es Häuser wie Bäume und Bäume wie Häuser, Wolkenkratzer, deren Spitzen den Himmel kitzelten und Keller, die so tief waren, dass manch einer ihnen ähnliche Legenden andichtete, wie den Katakomben von Buchhaim. Das zeigte jedoch nur, wie wenig die Atlanter den Kontinent kannten, auf dem sie lebten. Denn natürlich hatte kaum einer von ihnen Buchhaim je gesehen. Wer in Atlantis geboren wurde, blieb in Atlantis und starb in Atlantis. Manchmal schneller als geplant, falls man bei so etwas wie dem Tod von planen sprechen konnte. Interessieren tat das keinen, hier lebte und liebte man Anonymität, wie es in einer großen Stadt üblich war. Laut den Zeitungen sah jeder alles, in Wahrheit sah niemand irgendetwas. Man war gemeinsam einsam und genoss diesen Zustand, bis man daran zerbrach.

Inmitten dieses Meeres der unterschiedlichsten Häuser – eins wunderlicher, schöner und zugleich hässlicher als das andere – stand es. Das Rumotron. Riesenhaft, grell, bunt und laut. Vierundzwanzig Stunden lang, sieben Tage die Woche. Die größte Spielhölle Zamoniens. Das 257-stöckige Gebäude ragte bis an den Rand der Atmosphäre, verschlang die Energie, die ganz Wolperting in einem Jahr kaum brauchte, in weniger als einem Monat, und sicherte rund neuntausend zamonischen Kreaturen ein geregelteres Einkommen. Es war ein Koloss, ein Gigant und eine Festung. Es kam nur hinein, wer Geld hatte und nur hinaus, wer keins mehr hatte, dafür sorgten die zahlreichen blutschinkischen Türsteher und Sicherheitsbeauftragten, die auch gerne einmal grundlos zuschlugen, wenn ihnen die Visage eines Gastes nicht passte. Doch daran hatte man sich in dem seelenlosen Riesen bereits gewöhnt. Wer starb, wurde in die Kanalisation geschmissen, die Karkatratzen erledigten den Rest. Der Eigentümer dieser unersättlichen Bestie war natürlich niemand geringeres als

Volzotan Smeik. Wer sonst als der größte Spieler des Kontinents konnte das größte aller Casinos besitzen? Das Gebäude hatte er einem Industriemagnaten aus Eisenstadt bei einer Partie Schrecksenschach abgeluchst, die so offensichtlich manipuliert gewesen war, dass selbst sein stumpfsinniger Leibwächter von Zeit zu Zeit nervös gehüstelt hatte, worauf hin Smeik ihn prompt entließ. Ein Pokerface war das Permanent-Make-up eines jeden Meisters der Glücksspiele in und außerhalb Zamoniens, da spielte es keine Rolle, dass das Gegenüber sich vor lauter Angst vor der massigen Haifischmade beinahe in die Hose machte und nebenbei bemerkt nicht viel intelligenter schien, als der Stuhl auf dem er saß. Geschäft war Geschäft und wer verlor, war verloren. Wenn es ans Fressen und Gefressen-werden ging, war Smeik definitiv lieber derjenige, der fraß. Sowohl im übertragenden als auch im wörtlichen Sinne, was man im deutlich ansah. ‚Spiele nicht gegen den Spieler‘, hieß es in einschlägigen Kreisen und selbst die abgebrühtesten Zocker mieden den BlackJack-Tisch des Kartenkönigs in weiser Voraussicht.

Zunächst hatte Smeik überlegt, den stinkenden Riesen zu verkaufen – man bot ihm durchaus gute Preise und die Lügenduelle warfen bei weitem genug Geld ab, um ihm ein schönes Leben zu finanzieren – doch dann überkam ihn seine Spielernatur und irgendetwas sagte ihm, dass ein Kasino eine witzige Angelegenheit werden konnte, wenn man es richtig anpackte.

Vier Monate später eröffnete das Rumotron.

Die Atlanter schienen geradezu versessen aufs Spielen, tagtäglich strömten Tausende von ihnen die Kartentische und Arenen, in denen die verschiedensten legalen und illegalen Wettbewerbe ausgetragen wurden – Smeik überwachte all dies mit zufriedener Haifischgrinsen, wieder ein Spiel, bei dem er kontinuierlich gewann. Er war einfach gut. Es gab jedoch jemanden, der von der ganzen Kasino-Idee eher weniger begeistert war: Rumo von Zamonien.

Rumo war Smeiks persönlicher Leibwächter und Vertrauter, zusätzlich noch Sicherheitschef und oberster Rausschmeißer im Rumotron und somit einer der bestbezahlten Wolpertinger in ganz Atlantis. Dennoch konnte er sich mit dem Leben als Berufsschläger nicht wirklich anfreunden. Natürlich lag ihm nichts ferner als ein Leben ohne jegliche körperliche Auseinandersetzung. Nein, dazu war er viel zu sehr Kämpfer, durch seine Adern floss das Blut eines großen Abenteurers, des Bezwingers von Hel, von ganz Untenwelt, wenn man so wollte. Außerdem war er ein Wolpertinger, und Wolpertinger waren nun einmal Raubtiere.

Der Grund für Rumos Unmut war ein anderer. Atlantis war groß, zu groß für seinen Geschmack. Er kannte das Leben auf einer Farm, in der Wildnis und in Wolperting und das hier war ganz sicher nicht damit vergleichbar. Rund um die Uhr herrschte ohrenbetäubender Lärm, es stank nach Chemie, Tod und Verwesung, manchmal sogar nach Exkrementen der unterschiedlichsten Art und Dingen, die Rumo noch nie in seinem Leben gerochen hatte und eigentlich auch nicht hatte riechen wollen. Schweiß hing ebenso in der Luft, wie der metallische Geruch von frischen oder bereits getrockneten Blut, dazu kamen hunderte der verschiedensten Speisen und Getränke, von Tee bis hin zu Vielhornpüree, einer unappetitlichen Pampe, von der Rumo nur wusste, dass Fußnägel eine der Grundzutaten waren. Das hatte ihm an Information gereicht. Tag und Nacht herrschte unruhiges Treiben in den Straßen, ein jeder wirkte gehetzt und abgekämpft, es wurde geschrien und geflucht, bei Zeiten auch verflucht und sowieso grundsätzlich nur geschimpft. Man war nicht sonderlich freundlich zueinander, zumindest Tagsüber nicht.

Nachts ging man besser gleich bewaffnet aus dem Haus, wenn man denn musste. Das

steigerte die Chancen auf Überleben ungemein.

Für Rumos empfindliche Raubtier-Sinne war das zu viel. Er mied die überfüllten Straßen so gut er konnte, dennoch hatte sich, seit er mit Smeik in die Stadt gekommen war, ein pochender Kopfschmerz über seiner rechten Schläfe festgesetzt, der ihm immer wieder den Schlaf raubte. Früher hatte er, wenn er die Augen schloss, neben dem unverkennbaren silbernen Faden, der ihn zu Rala geführt hatte, viele andere, klare Farbstränge gesehen, die alle zusammen ein nahezu gestochen scharfes Bild seiner Umgebung lieferten.

Heute war das anders.

Zwar gab es immer noch den silbernen Faden – obwohl er Rala in Wolperting zurück gelassen hatte, war er stark wie eh und je – doch alles andere war nur noch grau. Keine Farben, keine Muster, alles grau in grau, eine hässliche, stinkende Masse, die zur Orientierung so viel taugte, wie die Wegbeschreibung eines Nattifftoffen. Und für alle, die mit diesem Vergleich nichts anfangen können: Das ist nicht viel.

Rumo wusste, dass es nicht an seiner Nase liegen konnte. Manchmal, wenn er sich anstrengte, gelang es ihm, einzelne Duftspuren aufzugreifen und sogar eine Weile zu verfolgen, bevor sie sich im Matsch der andren Ausdünstungen verlor. Es war die Stadt. Es war Atlantis selbst, die es ihm unmöglich machte, sich auf das zu verlassen, was er war, auf das, was ihn ausmachte. Hier konnte er nur mit den Augen sehen. Wirklich reichen würde ihm das nie, soviel war sicher.

Auch hier, auf der VIP-Empore einer der Automaten-Etagen des Rumotrons, wo Rumo sich, augenscheinlich sehr gelassen, gegen das Geländer gelehnt hatte, brachte ihm seine Nase nichts. Der Wolpertinger bemühte sich, nicht von all dem Stress und der Anspannung um ihn herum mitgerissen zu werden, und seine ganze Aufmerksamkeit der kleinen Gruppe Rikschadämonen zu widmen, die sich verstohlen in einer der Ecken unterhielt. Er ignorierte seinen pochenden Kopfschmerz und folgte jeder ihrer Bewegungen mit den Augen, immer darauf gefasst in Sekundenbruchteilen eingreifen zu müssen. Hinter ihm fachsimpelten ein paar Nattifftoffen angeregt über das letzte Lügenduell und Rumo konnte ein ums andere Mal den Namen seines Freundes und Arbeitgebers, Smeik, heraushören. Der Tonfall, in dem die Beamten sprachen, strotzte nicht gerade vor Hochachtung, doch er hielt es für klüger, sich aus der Angelegenheit heraus zu halten. Erstens sahen die Rikschadämonen mit jeder Minute verdächtiger aus, und zweitens legte man sich nicht mit Beamten an, wenn man von atlantischem Recht gerade einmal soviel verstand, wie ein Zwiezwerg vom fliegen.

Also starrte Rumo weiterhin verbissen auf die unheimlich anmutenden Gestalten hinter der Statue eines Yetis, der ein Tablett mit Jetons trug. Sie kicherten und schubsten sich gegenseitig in die Menge, was zu kleineren Tumulten führte, die sich aber schnell wieder legten, während sie sich nervös mit den langen Zungen über die schauerlichen Fratzen leckten.

Gerade als sich Rumo anschickte in Richtung Treppe und somit einer möglichen Gefahr entgegen zu gehen, deutete einer der Dämonen mit aufgeregt wirkendem Blick auf die gläserne Eingangstür zur Etage, woraufhin die ganze Gruppe aufgeregt mit den Füßen zu scharren begann und dann, eh Rumo es sich versah, davon stob. Der letzte von ihnen stolperte dabei ungeschickt über das Bein eines Kellners und flog, mit diesem zusammen, der Länge nach hin, rappelte sich aber sofort wieder auf und eilte ohne ein Wort der Entschuldigung seinen Artgenossen hinterher. Rumos Augen klebten noch eine Weile verwundert auf der nun wieder verschlossenen Glasschiebetür bevor er sich besann, kurz schüttelte und sich dann seufzend mit der Pranke über das Stummelgeweih fuhr. Das war schon der vierte Fehlalarm seinerseits

diese Woche. Die Dämonen hatten nichts weiter getan, als sich auf ihre ganz eigene, skurrile Art zu amüsieren, das war alles. Er begann Gespenster zu sehen.

„Wieder eine Niete, was?“, fiepste ihm da eine Stimme ins Ohr.

Rumo sah sich nicht um. Das war auch gar nicht nötig, denn genau genommen war diese Stimme nicht an, sondern in seinem Kopf. Sie gehörte zu Ex-Stollentroll-jetzt-besser-bekannt-als-Kurzschwet Löwenzahn, der wieder einmal seine Klappe nicht halten können, obwohl Rumo ihm und Grinzold die Einmischung in seine Arbeit strikt verboten hatte. Es hatte sich als leicht problematisch herausgestellt, mitten in einem überfüllten Raum mit zwei körperlosen Stimmen, die nur er allein hören konnte, zu sprechen.

Auch jetzt zog Rumo es vor, der provokanten Frage mit Schweigen zu begegnen. Stattdessen schob er eine Ansammlung hektisch dreinblickender Fernhachen mir sanfter Gewalt und dem Einsatz seines Zeigefingers aus dem Weg und bahnte sich seinen Pfad durch die Menge hin zu der großen Tür, hinter der auch die Rikschadämonen verschwunden waren.

Draußen, auf dem lichten Flur, war es etwas ruhiger. Von hier oben konnte man durch die verglaste Außenfront nahezu ganz Atlantis überblicken, doch die Spieler hatten nichts übrig für die erschreckend schöne Aussicht. Als typische Süchtige scheuten sie das Tageslicht wie die sagenhaften Harpyren, allein die Tatsache, dass sie sich bei strahlendem Sonnenschein ins Kasino verkrochen, sprach Bände. Jeder, der sich zu diesem Zeitpunkt auf dem Gang befand, wirkte entweder gehetzt oder hielt sich nur noch schwankend auf den Beinen, sei es aufgrund häufiger durchzechter Nächte oder übermäßigen Alkoholgenusses.

Auch Rumo sah nicht nennenswert besser aus. Er jagte mit gesenktem Blick über den Gang, um sich selbst den Anblick seines übermüdeten Spiegelbildes zu ersparen, und störte sich nicht daran, dass er den einen oder anderen Besucher anrampelte. Die meisten waren zu sehr in ihrer eigenen kleinen Welt gefangen, um sich belästigt zu fühlen.

Sein Weg führte den jungen Wolpertinger geradewegs zu einer schmalen und verhältnismäßig unscheinbaren Treppe, die das Ende des Flures mit den darüber liegenden Gebäudeteilen verband und an deren Geländer ein großes Messingschild prangte: Betreten Verboten!

Rumo ignorierte das Schild und marschierte mit widerhallendem Schritt die Steinstufen hinauf. Oben angekommen gab es etwas, das dieses 257. der Stockwerke von den anderen unterschied. Eine sehr massive Stahltür aus echtem Finsterberg-Stahl mit alchemistischem Akustik-Schloss und den riesenhaften Initialen VS versperrte Rumo die Sicht auf den dahinter liegenden Flur.

Er beugte sich zu dem dreieckigen Alchimisten-Siegel herunter. „Rumo von Zamonien, Wolpertinger“, knurrte Rumo routiniert in die Sprechöffnung und nach kurzem Sirren und Summen sprang das Schloss auf. Die schwere Tür glitt überraschend Sanft durch die an Boden und Decke angebrachten Schienen und gab den Blick auf die dahinter befindlichen Räume frei. Und die waren, gelinde gesagt, anders als der Rest.

Zunächst einmal gab es in diesem Korridor keine Fenster. Leuchtqualen und Kerzen, die in imposanten Leuchtern an den Wänden angebracht waren, erleuchteten den in rot und gold Tapezierten Flur. Der Boden war mit teuer aussehendem, königsblauem Teppich ausgelegt und alle zehn Meter stand die Skulptur einer Haifischmade in verschiedensten heroischen Posen. Das hier war ganz und gar Smeiks Reich.

Rumo übersah all diesen Prunk wie alles andere zuvor auch. Zielstrebig steuerte er die

imposante Holztür zwischen zwei besonders großkotzigen Goldabbildern des Kasinobesitzers an und platzte ohne anzuklopfen hinein. „Smeik, wir müssen reden!“ Der angesprochene lehnte sich in seinem extra auf seine Körperform zugeschnittenen Ledersessel zurück und zog grinsend an seiner Phogarre. „Du wirst in deinem Leben auch nicht mehr höflicher, oder, Rumo?“

„Es war nicht gerade Höflichkeit, die dafür gesorgt hat, dass ich Untenwelt überlebt habe, das weißt du.“

Smeik seufzte und deutete auf den im Vergleich zum restlichen Büro relativ ernüchternd wirkenden Holzstuhl ihm gegenüber auf der anderen Seite des Schreibtisches. „Richtig, richtig. Setz dich, Junge. Und dann erzähl mir, warum du hier so einen Wind machst.“

Rumo tat wie ihm geheißen, schloss die Bürotür und ließ sich auf den Stuhl fallen. Auch wenn es vielleicht zunächst den Anschein gehabt haben mochte, er war nicht wütend. Er mochte Smeik auf eine seltsame, fast schon väterliche Art und Weise. Die Haifischmade war für ihn da gewesen als es ihm am schlechtesten ging und hatte ihm alles beigebracht, was er über Zamonien und seine Geschichte wusste. Er hatte ihm das richtige Sprechen beigebracht und ihm den Weg ins Leben gezeigt, indem er den Krieger in ihm weckte. Rumo verdankte ihm viel und Wolpertinger vergaßen nie etwas. Smeik war sein Freund.

„Tut mit Leid...“ Rumo zögerte, fasste sich dann aber doch ein Herz, seine Sorgen zu formulieren. Indirekt. „Wie lange gedenkst du noch hier zu bleiben, Smeik? Das ist, wenn man so will, nicht ganz meine Gegend....“

Doch Smeik fiel ihm ins Wort. „Rumo! Sieh dich nur um. Für nichts in der Welt würde ich diesen Ort wieder verlassen. Das hier ist das absolute Paradies für jeden Spieler. Hier gibt es mehr gewinnhungrige Kartenzähler – oder solche, die es versuchen wollen – als in einer Mathematikakademie ... falls so etwas in Zamonien existiert, was weiß ich schon. Was ich allerdings weiß, ist, dass wir reich werden können, Rumo. Richtig reich. Wir sind es schon.“ Er stand auf und glitt zu einer seiner Goldbüsten, um sie liebevoll zu streicheln. „Wir – das heißt ich – setzte im Jahr mehr Pyras um als die Bank von Atlantis, und, bei aller Freundschaft, ich biete das bessere Entertainment.“ Smeik lachte. „Und du bist ein Teil dieser unglaublichen Maschinerie. Wir sind ein Team, oder nicht? Bei allem, was wir durchgemacht haben, ist es wohl endlich an der Zeit, dass wir den wohlverdienten Lohn für unsere Taten einstreichen, meinst du nicht?“

Rumo fragte sich, ob Smeik im überhaupt zugehört hatte. „Das ist wirklich großartig“, ereiferte er sich halbherzig. „Aber ich fühle mich nicht wirklich wohl bei der Geschichte. Meine Sinne spielen total verrückt seit ich hier bin. Ich wache nachts auf und weiß nicht mehr, wo oben oder unten ist. Und gerade hätte ich beinahe zu wiederholten Male zahlende Gäste grundlos rausgeschmissen.“ Jetzt hatte er Smeiks volle Aufmerksamkeit. Die Worte „zahlende Gäste“ und „grundlos rausgeschmissen“ in einem Satz hatten genügt, um ihn von seiner Erfolgswolke zurück auf den Flokati der Tatsachen zu holen. Nicht, dass er sich nicht für Rumos Sorgen um seinen Gesundheitszustand interessiert hätte, aber so war nun einmal seine Art. Gewinnen und vor allem Gewinn gingen über alles. Der Wolpertinger wusste das.

„Das klingt... beunruhigend, Rumo. Wir sollten dringend etwas dagegen unternehmen! Denkst du, dass ein Urlaub außerhalb von Atlantis gut tun würde?“ Smeik wirkte ernstlich besorgt. Immerhin ging es um seine Einnahmen.

Auf Rumos Hundegesicht zeichnete sich ein müdes Lächeln ab. Er nahm seinem Freund sein Verhalten nicht übel, dazu kannte er ihn zu gut. „Vermutlich würde es das,

ja. Ich würde außerdem gerne wieder einmal nach Rala sehen, wenn das möglich wäre.“

Smeik lächelte verständnisvoll. Plötzlich schien ihm klar zu werden, was seinem Schützling wirklich auf dem Herzen lag. „Aber natürlich ist das möglich!“ Er legte Rumo einen seiner vielen Arme um die kräftigen Schultern. „Es tut mir Leid, dass ich dich hier fest gehalten habe. Du gehörst nicht hier her, du bist ein Wolpertinger, ein Kind der freien Natur. Ich hätte es besser wissen müssen. Du kannst gehen, wann immer du willst, bist aber weiterhin jeder Zeit willkommen, mein Partner zu sein.“

Rumo sah Smeik ins Gesicht. „Bist du sicher, dass du ohne mich klarkommst? Es gibt eine Menge fieser Typen da draußen.“

Die Haifischmade lachte herzlich. „Junge, ich bin schon alleine klargekommen, als du noch auf vier Beinen gekrabbelt bist. Diese Welt ist ein Spiel und ich kenne die Regeln. Vielleicht schreibe ich sogar noch ein Paar neue, wer weiß. Hier in Atlantis ist alles möglich und ich gedenke mir ein großes Stück vom Erfolgskuchen abzuschneiden. Wer nicht wagt, der nicht gewinnt.“

Rumo wollte gerade erwähnen, dass Smeiks vorheriges Alleine-klarkommen ihm einen Aufenthalt auf den Wandernden Teufelsfelsen und direkt danach eine Gratisreise nach Hel beschert hatte, behielt es dann jedoch lieber für sich. Es gab für ihn keinen Grund, seinen euphorischen Freund zu entmutigen. Er würde sich lediglich hin und wieder davon überzeugen müssen, dass dieser keine Dummheiten machte, wenn er fort war.

„Ich kann also gehen?“, zögerte Rumo. „Was ist mit meinem Job im Rumotron?“ Ihm war plötzlich nicht mehr ganz wohl bei dem Gedanken alles stehen und liegen zu lassen und abzuhausen. Irgendetwas sagte ihm, dass er seinen Freund im Strich ließ, wenn er jetzt einfach verschwand.

Vermutlich war es sein Gewissen, ein eher seltener Gast.

Smeik schlug ihm freundschaftlich auf die Schulter. „Papperlapapp, dein Job! Mach dir darüber keine Gedanken, ich...“

Weiter kam er nicht. Genau in diesem Moment flog die Tür zu seinem Büro zum zweiten Mal an diesem Tag ohne Vorwarnung auf. Herein stürzte Bron, einer der wenigen Blutschinken, die intelligent genug waren, um von Smeik den Zugang zum Allerheiligsten gewährt zu bekommen. Er schnappte ein paar Mal hektisch nach Luft, dann stieß er hervor: „Smeik, Chef! Das müssen Sie sich ansehen! Es sind... Das glauben Sie mir nie, Chef, das glauben Sie nich'!“ Während er sprach, deutete er mit wilden Gesten in alle Himmelsrichtungen und sah sich um, als ob er von jemandem verfolgt würde, der vorhatte, ihn zu fressen.

Smeik und Rumo blickten sich einige Sekunden lang an und stürmten dann gleichzeitig aus dem Zimmer, dicht gefolgt von einem völlig verwirrten Blutschink.