

TERRY PRATCHETT  
Voll im Bilde



GOLDMANN  
Lesen erleben

Terry Pratchett, geboren 1948, gilt als einer der erfolgreichsten Autoren der Gegenwart. Von seinen Romanen wurden weltweit rund 80 Millionen Exemplare verkauft, seine Werke sind in 37 Sprachen übersetzt. Er starb 2015.  
Informationen zu Terry Pratchett auch unter [www.pratchett-buecher.de](http://www.pratchett-buecher.de) und [www.pratchett-fanclub.de](http://www.pratchett-fanclub.de).

Terry Pratchett bei Goldmann und Manhattan:

*Die Romane von der bizarren Scheibenwelt:*

Voll im Bilde · Alles Sense! · Total verhext · Einfach göttlich · Lords und Ladies  
Helle Barden · Rollende Steine · Echt zauberhaft · Mummenschanz · Hohle  
Köpfe · Schweinsgalopp · Fliegende Fetzen · Heiße Hüpfen · Ruhig Blut! · Der  
fünfte Elefant · Die volle Wahrheit · Der Zeitdieb · Die Nachtwächter · Weiber-  
regiment · Ab die Post · Klunk! · Schöne Scheine · Der Club der unsichtbaren  
Gelehrten · Steife Prise · Toller Dampf voraus

*Märchen von der Scheibenwelt:*

Maurice, der Kater · Kleine freie Männer · Ein Hut voller Sterne · Der Winter-  
schmied · Das Mitternachtskleid · Die Krone des Schäfers

*Zwei Scheibenwelt-Romane in einem Band:*

Mummenschanz/Hohle Köpfe · Schweinsgalopp/Fliegende Fetzen

*Von der Scheibenwelt außerdem erschienen:*

Wahre Helden. Ein illustrierter Scheibenwelt-Roman · Die Kunst der Schei-  
benwelt · Das Scheibenwelt-Album. Illustriert von Paul Kidby · Mort. Der  
Scheibenwelt-Comic. Illustriert von Graham Higgins · Nanny Oggs Koch-  
buch. Mit Rezepten von Tina Hannan. Illustriert von Paul Kidby · Die Straßen  
von Ankh-Morpork. Eine Scheibenwelt-Karte · Die Scheibenwelt von A - Z ·  
Mythen und Legenden der Scheibenwelt · Witz und Weisheit der Scheibenwelt ·  
Narren, Diebe und Vampire. Die besten Geschichten aus zehn Jahren Scheiben-  
welt-Kalender · Vollständiger und unentbehrlicher Stadtführer von gesamt  
Ankh-Morpork · Mrs. Bradshaws Handbuch

*Dazu ist erschienen:*

Die gemeine Hauskatze. Illustriert von Gray Jolliffe · Eine Insel. Roman

*Gemeinsam mit Stephen Baxter:*

Die Lange Erde. Roman · Der Lange Krieg. Roman · Der lange Mars. Roman

*Außerdem sind Johnny-Maxwell-Romane von Terry Pratchett erschienen:*

Nur du kannst die Menschheit retten/Nur du kannst sie verstehen/Nur du hast  
den Schlüssel. Drei Romane in einem Band

Die Titel sind teilweise auch als E-Book erhältlich.

Terry Pratchett

---

Voll im Bilde


Ein Scheibenwelt-Roman

Aus dem Englischen neu übersetzt  
von Gerald Jung

GOLDMANN

Die Originalausgabe erschien unter dem Titel »Moving Pictures«  
bei Victor Gollancz Ltd., London.

Die vorliegende Ausgabe ist eine Neuübersetzung des erstmals 1993  
im Wilhelm Goldmann Verlag auf Deutsch erschienenen Romans.

 Dieses Buch ist auch als E-Book erhältlich.



Verlagsgruppe Random House FSC® N001967  
Das FSC®-zertifizierte Papier *Pamo House* für dieses Buch  
liefert Arctic Paper Mochenwangen GmbH.

1. Auflage  
Taschenbuchausgabe November 2015  
Wilhelm Goldmann Verlag, München,  
in der Verlagsgruppe Random House GmbH  
Copyright © der Originalausgabe 1999 by Terry und Lyn Pratchett  
This edition is published by arrangement with Transworld Publishers,  
a division of Random House Group Ltd.

All rights reserved.

Discworld® is a trademark registered by Terry Pratchett  
Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 1993,

Neuveröffentlichung 2011,  
by Wilhelm Goldmann Verlag, München,  
in der Verlagsgruppe Random House GmbH  
Umschlaggestaltung: UNO Werbeagentur, München

Umschlagmotiv: © Sebastian Wunnicke

Th · Herstellung: Str.

Druck und Einband: GGP Media GmbH, Pößneck

Printed in Germany

ISBN 978-3-442-48370-9

[www.goldmann-verlag.de](http://www.goldmann-verlag.de)

Besuchen Sie den Goldmann Verlag im Netz



Ich möchte den vielen wunderbaren  
Menschen danken, die dieses Buch  
ermöglicht haben. Danke.  
Danke. Danke ...



SEHT DOCH...

Der Weltraum. Manchmal nennt man ihn auch die allerletzte Grenze.

(Was natürlich Unsinn ist, denn eine allerletzte Grenze kann es gar nicht geben, weil sonst nichts da wäre, wovon sie sich abgrenzt, aber im Vergleich zu anderen Grenzen ist die hier schon ziemlich endgültig...)

Vor dem trüben Licht der Sterne hängt ein Nebel, gewaltig und schwarz, in dem ein roter Riese glimmt wie der Irrsinn der Götter...

Aber dann erweist sich das Glimmen als das Glitzern in einem riesenhaften Auge, es wird vom Schlag eines gewaltigen Augenlids verdunkelt, die Dunkelheit bewegt eine Flosse, und Groß A'Tuin, die Sternenschildkröte, schwimmt weiter durch die große Leere.

Auf ihrem Rücken stehen vier riesige Elefanten. Auf deren Schultern, von Meeresfluten umspült und unter ihrer winzigen, sie umkreisenden Sonne schimmernd, befindet sich, majestätisch um die hohen Berge über ihrer gefrorenen Nabe kreisend, die Scheibenwelt – Welt und Spiegel von Welten zugleich.

Beinahe unwirklich.

Die Wirklichkeit ist nicht digital, ist kein Ein-Aus-Zustand, sondern vielmehr analog. Sie besteht aus *Abstufungen*. Mit anderen Worten: Die Wirklichkeit ist eine Eigenschaft, über die die meisten Dinge ebenso verfügen wie über, sagen wir mal, ein Gewicht. Deshalb sind beispielsweise manche Menschen wirklicher als andere. Man schätzt, dass es auf jedem x-beliebigen Planeten nur ungefähr fünfhundert *wirkliche* Bewohner gibt, weshalb sie sich auch ständig und unerwarteterweise über den Weg laufen.

Die Scheibenwelt ist so unwirklich, wie etwas nur sein kann, dabei gerade noch so echt, dass es sie wirklich gibt.

Und auf jeden Fall echt genug, um in echten Schwierigkeiten zu stecken.

Ungefähr dreißig Meilen drehwärts von Ankh-Morpork brach sich die Brandung donnernd an der vom Wind zerzausten, von wogendem Seegras umspielten und von Sanddünen bedeckten Landzunge, vor der das Runde Meer auf den Randozean trifft.

Der Hügel selbst war weithin sichtbar. Er war nicht sehr hoch, sondern lag wie ein umgekipptes Boot oder ein gestrandeter Wal zwischen den Dünen und war von struppigem Gehölz bewachsen. Hier fiel kein Regen, jedenfalls nicht, wenn er es vermeiden konnte. Und obwohl der Wind die umliegenden Dünen unablässig umformte, herrschte auf dem gedrungenen Hügel selbst eine immerwährende, eindringliche Stille.

Seit Hunderten von Jahren hatte sich hier nur der Sand verändert.

Bis jetzt.

Auf der langgezogenen Sichel des Strandes hatte jemand eine primitive Hütte aus Treibholz erbaut – wobei der Ausdruck »erbaut« wohl sämtliche Erbauer primitiver Hütten seit Anbeginn der Zeit glatt beleidigt hätte. Denn selbst wenn man es dem Meer überlassen hätte, das Holz übereinanderzuschieben, wäre wahrscheinlich mehr dabei herausgekommen.

In dieser Hütte war soeben ein alter Mann gestorben.

»Oha«, sagte er, schlug die Augen auf und sah sich in der Hütte um. In den letzten zehn Jahren hatte er seine Umgebung nur noch verschwommen wahrgenommen.

Dann schwang er zwar nicht seine Beine, so doch zumindest die Erinnerung an sie von dem Lager aus aufgeschüttetem Strandflieder, erhob sich und trat hinaus in den diamantenhellen Morgen. Er wunderte sich, dass er immer noch ein geisterhaftes Abbild seines festlichen Gewandes trug. Es war zwar fleckig und schon recht verschlissen, aber man konnte immer noch erkennen, dass es einmal aus rotem Plüsch und mit goldenen Tressen verziert gewesen war. Entweder sterben die Kleider mit einem, dachte er, oder man



zieht sich auch nach dem Tod noch irgendwie im Geiste an, aus reiner Gewohnheit.

Die gleiche Gewohnheit führte ihn jetzt zu dem Haufen Treibholz neben der Hütte. Aber als er dort ein paar Stöcke aufsammeln wollte, griffen seine Hände einfach mitten durch sie hindurch.

Er fluchte.

In diesem Augenblick fiel ihm die Gestalt auf. Sie stand, auf eine Sense gestützt, am Ufer und blickte aufs Meer hinaus. Ihr schwarzes Gewand flatterte im Wind.

Der alte Mann humpelte auf die Gestalt zu. Erst als ihm wieder einfiel, dass er ja tot war, schritt er beherzter aus. So beherzt wie schon seit Jahrzehnten nicht mehr, und es war erstaunlich, wie selbstverständlich ihm das alles wieder zuflog.

Noch ehe er die dunkle Gestalt erreicht hatte, sprach sie ihn an. DECCAN RIBOBE, sagte sie.

»Der bin ich.«

DER LETZTE HÜTER DER PFORTE.

»Tja, denke schon.«

Tod zögerte kurz.

BIST DU ES, ODER BIST DU ES NICHT?, fragte er dann.

Deccan kratzte sich an der Nase. Natürlich, dachte er, man muss sich ja *selbst* berühren können. Sonst würde man auseinanderbröckeln.

»*Streng genommen* muss ein Hüter von der Hohepriesterin ernannt werden«, sagte er. »Aber hier hat sich schon seit einigen tausend Jahren keine Hohepriesterin mehr blicken lassen. Ich hab mir das alles einfach von dem alten Tento abgesehen, der hier vor mir gelebt hat. Der hat eines schönen Tages zu mir gesagt: »Deccan, sieht ganz so aus, als würd ich sterben, also isse jetzt an dir, denn wenn hier keiner mehr is, der sich richtig an alles erinnert, fängt alles bloß wieder von vorne an, und was das bedeutet, weißt du ja.« Alles schön und gut, aber nicht gerade das, was man sich unter einer ordentlichen Amtseinführung vorstellt, finde ich.«

Er sah zu dem Sandhügel hinauf.

»Aber sonst war keiner da, bloß ich und er«, sagte er. »Und dann bloß noch ich, der Einzige, der sich an Holy Wood, den Hei-

ligen Wald, erinnerte. Und jetzt ...« Er schlug die Hand vor den Mund.

»Ach, du ...«, sagte er.

GENAU, sagte Tod.

Zu behaupten, über Deccan Ribobes Miene sei ein Anflug von Panik gehuscht, wäre eindeutig falsch gewesen. Schließlich befand sich sein Gesicht in diesem Augenblick etliche Meter von ihm entfernt und trug eher ein starres Grinsen zur Schau, so als hätte es den Witz letztendlich doch noch verstanden. Aber sein Geist, der war eindeutig beunruhigt.

»Weißt du, es ist nämlich so«, sagte er hastig, »hier kommt eigentlich niemand her, mal abgesehen von den Fischern aus der Bucht nebenan, und die lassen immer nur die Fische liegen und hauen sofort wieder ab, weil sie abergläubisch sind, und ich konnte schlecht weg und mir einen Lehrling oder so was suchen, weil sich ja einer um das Feuer kümmern und die alten Weisen singen musste ...«

JA. STIMMT.

»Es ist ... eine schreckliche Verantwortung, der Einzige zu sein, der deinen Job erledigen kann ...«

JA, sagte Tod.

»Na ja, *dir* muss ich das ja wohl nicht erzählen ...«

NEIN.

»Tja, also ... Irgendwie hab ich immer drauf gehofft, dass hier mal einer angeschwemmt wird, nach einem Schiffbruch, oder dass einer auf Schatzsuche vorbeikommt, was weiß ich, und dem hätt ich dann alles beibringen können, so wie's mir der alte Tento beigebracht hat, ihm die Gesänge beibringen und alles, ehe ich den Löffel abgebe ...«

JA?

»Wahrscheinlich besteht nicht die Möglichkeit, dass ich vielleicht ...«

NEIN.

»Hab ich mir schon gedacht«, sagte Deccan bedrückt.

Er schaute auf die Wellen, die sich am Ufer brachen.

»Da war mal ne richtig große Stadt, dort unten, ist schon ein

paar tausend Jahre her«, sagte er. »Ich meine dort, wo jetzt das Meer ist. Bei Sturm kann man die alten Tempelglocken unter den Wellen läuten hören.«

ICH WEISS.

»An stürmischen Abenden hab ich mich immer hier hingesezt und zugehört. Hab mir all die toten Leute dort unten vorgestellt, wie sie ihre Glocken läuten.«

JETZT MÜSSEN WIR ABER LOS.

»Der alte Tento hat gesagt, dass da was unter dem Hügel ist, was die Leute dazu bringt, irgendwelche Dinge zu tun; das ihnen verrückte Ideen in den Kopf setzt«, sagte Deccan und folgte widerstrebend der davonstapfenden Gestalt. »Ich hab nie irgendwelche verrückten Ideen gehabt.«

DU HAST JA AUCH GESUNGEN, sagte Tod. Dann schnippte er mit den Fingern.

Ein Pferd ließ von dem spärlichen Dünengras ab und trottete auf Tod zu. Deccan staunte, als er sah, dass es ganz normale Hufabdrücke im Sand hinterließ. Er hatte Funken erwartet, zumindest geschmolzene Steinchen.

»Äh«, sagte er, »kannst du mir erklären, äh ... was jetzt passiert?«

Tod erklärte es ihm.

»Hab ich mir schon gedacht«, sagte Deccan kummervoll.

Oben auf dem Hügel rutschte das Feuer, das die ganze Nacht über gebrannt hatte, in einem Funkenregen in sich zusammen. Nur noch ein paar kleine Holzstücke glommen vor sich hin.

Schon bald würden sie ausgehen.

....

...

..

.

Sie gingen aus.

.

..

...

....

Einen ganzen Tag lang passierte überhaupt nichts. Dann bewegten sich in einer kleinen Mulde am Rande des dumpf vor sich hin brütenden Hügels ein paar Sandkörner, bis ein winziges Loch zu sehen war.

Etwas kam daraus hervor. Etwas Unsichtbares. Etwas Ausgelassenes, Selbstsüchtiges und Wunderbares. Etwas so Ungreifbares wie eine Idee. Und genau darum handelte es sich auch: um eine wilde, ungezügelter Idee.

Sie war so alt, dass sich ihr Alter mit keinem dem Menschen bekannten Kalender messen ließ, und was diese Idee in diesem Moment beseelte, waren Erinnerungen und Bedürfnisse. Sie erinnerte sich an das Leben zu anderen Zeiten, in anderen Universen. Und sie brauchte... lebende, denkende Wesen.

Vor dem sterngeschmückten Himmel stieg sie höher hinauf, veränderte ihre Gestalt, kringelte sich wie Rauch.

Dort, am Horizont, waren Lichter.

Sie *mochte* Lichter.

Ein paar Sekunden betrachtete sie die Lichter, dann streckte sie sich wie ein unsichtbarer Pfeil in Richtung der Stadt und zischte davon.

Denn *Action* mochte sie auch. Sehr sogar.

Dann vergingen mehrere Wochen.

Es gibt eine Redensart, derzufolge alle Straßen nach Ankh-Morpork führen, der größten Stadt auf der Scheibenwelt.

Zumindest sagt man, dass es eine Redensart gibt, derzufolge alle Straßen nach Ankh-Morpork führen.

Aber das ist falsch. Alle Straßen führen von Ankh-Morpork weg, nur gehen die Leute manchmal in die falsche Richtung.

Schon vor langer Zeit haben die Dichter es aufgegeben, die Stadt zu beschreiben. Heute versuchen die geschicktesten unter ihnen, sie zu entschuldigen. Sie sagen: Ja, stimmt schon, dass sie stinkt, stimmt schon, dass sie überbevölkert ist, und durchaus möglich, dass es ein bisschen wie in der Hölle zugeht, würde man dort sämtliche Feuer ausgehen lassen und eine Herde inkontinenter Kühe

abstellen, aber man muss doch zugeben, dass sie voller purem, pulsierendem, dynamischem *Leben* steckt! Und da ist durchaus etwas Wahres dran, selbst wenn es aus dem Mund von Dichtern stammt. Doch alle, die keine Dichter sind, sagen: Na und? Auch Matratzen stecken voller Leben, trotzdem verfasst niemand Gedichte über sie. Die Einwohner Ankh-Morporks hassen das Leben dort, und wenn sie die Stadt aus geschäftlichen Gründen verlassen müssen – oder aus Abenteuerlust oder, was häufiger vorkommt, bis irgendeine Verjährungsfrist abläuft –, können sie es kaum erwarten, wieder zurückzukehren. Um das Leben dort endlich wieder hassen zu können. Auf den Aufklebern hinten an ihren Karren steht: »Ankh-Morpork – wem’s hier gefällt, der kann ja gehen!« Sie nennen die Stadt *Die Große Wabooni*, nach der gleichnamigen Frucht.\*

Ab und zu lässt ein Herrscher der Stadt eine Mauer um Ankh-Morpork errichten, angeblich, um Feinde draußen zu halten. Dabei fürchtet sich Ankh-Morpork überhaupt nicht vor Feinden. Im Gegenteil, es heißt sie sogar willkommen – vorausgesetzt, es handelt sich um Feinde, die die Taschen voller Geld haben.\*\* Die Stadt hat Überschwemmungen, Brandkatastrophen, Barbarenhorden, Revolutionen und Drachen überlebt. Manchmal, zugegeben, durch reinen Zufall, aber überlebt hat sie alles. Der fröhliche und unrettbar korrupte Geist der Stadt hat sich als absolut unzerstörbar erwiesen ...

Bis jetzt.

---

\* Hierbei handelt es sich um jene Frucht, die nur in bestimmten Gegenden des heidnischen Wiewunderlandes gedeiht. Sie wird über sieben Meter lang, ist von ohrenschmalzfarbenen Stacheln überzogen und riecht wie ein Ameisenbär, der kürzlich eine verdorbene Ameise gefressen hat.

\*\* Tatsächlich gibt es in *Seyd begrüsst in Ankh-Morpork, Städte der Tausend Überraschungen*, der berühmten Broschüre der Kaufmannsgilde, ein ganzes Kapitel mit der Überschrift »Tipps für Barbaren auf Beutejagd und neu in der Stadt«. Dort wird auf die Höhepunkte des Nachtlebens sowie auf Schnäppchenangebote für landestypische Mitbringsel im Basar hingewiesen. Und unter der Überschrift »Raus aus der Steppe – rein ins Vergnügen« findet sich eine Liste mit Restaurants, auf deren Speisekarte auch Stutenmilch und Yak-Wurst stehen. So mancher Vandal mit spitzer Haube ist in seine eiskalte Jurte zurückgetrottet und hat sich gewundert, wieso er nach seinem Aufenthalt in Ankh-Morpork um so vieles ärmer, dafür allem Anschein nach um einen schlecht gewebten Vorleger, einen Liter ungenießbaren Wein und einen ausgestopften violetten Esel mit Strohhut reicher war.

*RUMMS!*

Die Explosion fegte die Fenster, die Tür und den halben Schornstein weg.

Derlei Dinge waren in der Alchimistenstraße an der Tagesordnung. Explosionen waren bei den Nachbarn sogar vergleichsweise beliebt, denn die waren wenigstens leicht einzuordnen und schnell überstanden. Jedenfalls waren sie eindeutig besser als diese üblen Gerüche, die sich langsam an einen heranschlichen.

Explosionen gehörten einfach zum Stadtbild, zumindest zu dem, was sie davon übrig ließen.

Diese Explosion war jedoch selbst nach den Maßstäben der ortsansässigen Kenner ziemlich heftig gewesen. Im Inneren der wogenden Rauchschwaden glühte es so tiefrot, wie man es nicht oft zu sehen bekam. Die angeschmolzenen Mauerwerkbröckchen waren noch angeschmolzener als sonst. Alles in allem hatte es sich hier, da waren sich alle einig, um eine ziemlich eindrucksvolle Explosion gehandelt.

*RUMMS!*

Ein paar Minuten nach der Explosion kam eine Gestalt aus dem ausgefransten Loch gewankt, das einmal die Tür gewesen war. Sie hatte keine Haare mehr auf dem Kopf, und die wenigen Kleider, die sie noch am Leibe trug, qualmten vor sich hin.

Sie taumelte auf die kleine Menge zu, die das Ausmaß der Zerstörung bewunderte, und legte die rußverschmierte Hand auf die Schulter des nächstbesten Gaffers, eines Pasteten-und-Heiße-Würstchen-im-Brötchen-Verkäufers namens Treibe-mich-selbst-in-den-Ruin-Schnapper, der über die fast magische Eigenschaft verfügte, überall dort aufzutauchen, wo sich womöglich etwas verkaufen ließ.

»Ich such nach so'm Wort«, sagte die Gestalt mit träumerischer, noch leicht benommener Stimme. »S'liegt mir aufer Zunge.«

»Brandblase?«, schlug Schnapper hilfsbereit vor.

Dann gewann sein Geschäftssinn die Oberhand. »Nach einer solchen Erfahrung«, fügte er hinzu und schob der Gestalt ein Stück Pastete unter die Nase, das aus dermaßen vielen organischen Abfällen bestand, dass es fast schon über einen eigenen Willen zu

verfügen schien, »nach einer solchen Erfahrung genehmigt man sich erst mal eine schöne heiÙe Fleischpastete –«

»Neineinein. Brandblase isses nich. Ich mein das, was man sagt, wenn man was erfunden hat. Man rennt auf die StraÙe und schreit es laut raus«, sagte die qualmende Gestalt unbeirrt. »Is'n ganz spezieller Ausdruck ...« Seine Stirn legte sich unter dem RuÙ in Falten.

Die Menge, die sich widerwillig damit abfand, dass keine weiteren Explosionen mehr zu erwarten waren, scharte sich nun um die beiden Mnner. Das versprach auch ganz unterhaltsam zu werden.

»Ja, stimmt«, sagte ein lterer Mann und stopfte seine Pfeife. »Man rennt raus und schreit ›Feuer! Feuer!‹« Er blickte triumphierend um sich.

»Nee, das isses nich ...«

»Vielleicht ›Hilfe!‹, oder –«

»Nein, er hat recht«, sagte eine Frau mit einem Korb voller Fische auf dem Kopf. »Da gibt's ein extra Wort fr. Ein auslndisches.«

»Ganz genau«, sagte der Mann neben ihr. »Ein besonderes auslndisches Wort fr Leute, die etwas entdeckt haben. Irgend so ein Auslnder hat das erfunden, ein Kerl in der Badewanne –«

»Also ehrlich«, sagte der Pfeifenmann und zndete sich seinen Knaster am schmauchenden Hut des Alchimisten an, »ich wsste nicht, warum die Leute in dieser Stadt durch die Gegend rennen und irgendwas auf Auslndisch schreien sollten, bloÙ weil sie gerade gebadet haben. Seht ihn euch doch an – der kommt nicht direkt aus der Badewanne. Im Gegenteil, der knnte dringend ein Bad vertragen! Aus welchem Grund sollte er herumrennen und was Auslndisches schreien? Wir haben doch selbst Wrter, die sich hervorragend schreien lassen.«

»Zum Beispiel?«, erkundigte sich 'Treibe-mich-selbst-in-den-Ruin-Schnapper.

Der Pfeifenraucher zgerte. »Na ja«, sagte er, »zum Beispiel ... ›Ich hab da was entdeckt!‹ ... oder ... ›Hurra!‹ ...«

»Nein, ich denke da an diesen Burschen aus Tsort oder woher er auch stammte. Er saÙ in seiner Wanne, und da ist er auf irgend-

was draufgekommen, und dann ist er auf die Straße gerannt und hat was geschrien.«

»Was denn?«

»Keine Ahnung. Vielleicht ›Gebt mir ein Handtuch!«

»Jedenfalls hätte er einen guten Grund zum Schreien, wenn er das hier bei uns machen würde«, sagte Schnapper aufgekratzt. »Aber, meine Damen und Herren, ich habe ein paar Würstchen im Brötchen, die Sie im Handumdrehen –«

»Heu-reaka!«, sagte der Rußfarbene, leicht hin- und herschwankend.

»Gesundheit«, brummte Schnapper.

»Nein, das ist das Wort: *Heureka*.« Ein besorgtes Grinsen breitete sich über die geschwärzten Gesichtszüge. »Es bedeutet: ›Ich hab's!«

»Was denn?«, wollte Schnapper wissen.

»Es. Zumindest hab ich's *gehabt*. Okto-Zellulose. Ein ganz erstaunliches Zeug. Ich hatts in der Hand, bin aber zu nah damit ans Feuer gekommen«, sagte die Gestalt immer noch im flattrigen Tonfall desjenigen, der knapp an einer Gehirnerschütterung vorbeigeschrammt ist. »Dassis *total* wichtig. Nie vergessen: *Auf keinen Fall erhitzen*. Total wichtig. Ich musses mir sofort aufschreiben, dassis *total* wichtig.«

Mit diesen Worten torkelte er wieder in die rauchenden Ruinen. Schnapper schaute ihm nach.

»Keine Ahnung, was das jetzt wieder sollte«, murmelte er. Dann zuckte er die Achseln und rief mit lauter Stimme: »Fleischpaste-ten! Heiße Würstchen! Im Brötchen! So frisch, dass die Schweine noch nicht mal gemerkt haben, dass ihnen was fehlt!«

Das alles hatte sich die glimmende, kieselnde Idee aus dem Hügel mitangesehen, und der Alchimist hatte ihre Anwesenheit nicht einmal bemerkt. Er spürte nur, dass er heute ungewöhnlich erfinderisch war.

Und jetzt wurde die Idee auf den Verstand des Pastetenverkäufers aufmerksam.



Sie kannte diese Art Verstand. Jemand, der derart miserable Pas-  
teten verkaufen konnte, konnte auch Träume verkaufen.

Die Idee machte einen großen Satz.

Auf einem weit entfernten Hügel wirbelte ein Windstoß kalte  
graue Asche auf.

Ein Stück hügelabwärts, dort, wo sich in einer Vertiefung zwi-  
schen zwei Steinbrocken ein Zwergwacholder verzweifelt in einer  
kleinen Erdspalte festkrallte, setzte sich ein kleines Sandrinnsal in  
Bewegung.

*RUMMS!*

Feiner Gipsstaub rieselte auf den Schreibtisch von Mustrum  
Ridcully, seines Zeichens neuer Erzkanzler der Unsichtbaren Uni-  
versität und gerade damit beschäftigt, eine besonders knifflige  
Angelfliege zusammenzubinden.

Er blickte durch das Buntglasfenster nach draußen. Über der  
Oberstadt von Ankh-Morpork stieg eine Rauchwolke auf.

»Quääästoor!«

Innerhalb weniger Sekunden stand der Quästor atemlos vor  
ihm. Laute Geräusche brachten ihn immer völlig aus dem Gleich-  
gewicht.

»Das sind die Alchimisten, Meister«, schnaufte er.

»Schon zum dritten Mal in dieser Woche. Elende Kokelfritzen«,  
murmelte der Erzkanzler.

»Allerdings, Meister«, sagte der Quästor.

»Was die dort wohl wieder anstellen?«

»Da bin ich überfragt, Meister«, antwortete der Quästor, der all-  
mählich wieder zu Atem kam. »Für Alchimie habe ich mich noch  
nie interessiert. Die ist alles in allem einfach zu ... zu ...«

»Gefährlich«, sagte der Erzkanzler bestimmt. »Die mischen ir-  
gendwelche Sachen zusammen, und dann heißt es: ›He, was wohl  
passiert, wenn ich noch einen Tropfen von dem gelben Zeug dazu-  
pansche?«, und schon rennen sie vierzehn Tage ohne Augenbrauen  
herum.«

»Ich wollte eigentlich ›unpraktisch‹ sagen«, sagte der Quästor.

»Warum etwas auf die umständliche Art machen, wenn uns absolut narrensichere, hundsgewöhnliche Magie zur Verfügung steht?«

»Ich dachte, die suchen nach einem Heilmittel gegen Weisensteine oder so was«, sagte der Erzkanzler. »Ein Haufen Schwachsinn, das alles, wenn Sie mich fragen. Aber wie auch immer, ich bin jetzt mal weg.«

Bevor der Erzkanzler aus dem Zimmer huschen konnte, wedelte der Quästor hastig mit einer Handvoll Papiere vor seiner Nase herum.

»Bevor Sie gehen, Erzkanzler«, sagte er verzweifelt, »könnte ich vielleicht noch rasch ein paar Unterschriften unter diese –«

»Jetzt nicht«, fuhr ihn der Erzkanzler an. »Ich muss ein dringendes Geschäft erledigen, klar?«

»Wie bitte?«

»Na also.« Hinter ihm schloss sich die Tür.

Der Quästor starrte sie an und seufzte.

Die Unsichtbare Universität hatte im Lauf der Jahre schon die verschiedensten Sorten von Erzkanzlern gehabt: große, kleine, listige, leicht verrückte, komplett verrückte – sie waren gekommen, sie hatten ihren Dienst verrichtet (in manchen Fällen nicht einmal lange genug, dass die Farbe auf ihrem offiziellen Porträt für den Großen Saal hätte trocknen können), und sie waren gestorben. In einer Welt der Magie entsprach die Lebenserwartung des obersten Zauberers in etwa der eines Pogostick-Testers in einem Minenfeld.

Was aus der Sicht des Quästors nicht weiter von Belang war. Auch wenn der Name gelegentlich wechselte, letztendlich zählte doch nur, dass es immer einen Erzkanzler gab. Und die allerwichtigste Aufgabe des Erzkanzlers bestand darin – das fand jedenfalls der Quästor –, dies und jenes zu unterschreiben, und zwar – nach Meinung des Quästors – vorzugsweise, ohne es vorher gelesen zu haben.

Dieser neue Erzkanzler hier war anders. Er war zum Beispiel kaum anwesend, und wenn, dann nur, um seine verdreckten Klammotten zu wechseln. Und er schrie die Leute an. Für gewöhnlich den Quästor.

Dabei hatten sie es damals alle für eine richtig gute Idee gehalten.

ten, jemanden zum Erzkanzler zu wählen, der schon seit vierzig Jahren keinen Fuß mehr in die Universität gesetzt hatte.

Zwischen den verschiedenen Rängen der Zauberer waren in den vergangenen Jahren viele interne Machtkämpfe ausgetragen worden. Und so hatten sich die älteren Magier ausnahmsweise einmal dahingehend geeinigt, dass die Universität dringend einer Periode der Sammlung bedurfte, damit alle wenigstens ein paar Monate in Ruhe und Frieden ihre Pläne und Intrigen weiterspinnen konnten. Nach langer Suche in den Archiven war man auf Ridcully den Braunen gestoßen, der, nachdem er es im unglaublich jungen Alter von siebenundzwanzig Jahren zum Magus der siebten Stufe gebracht hatte, der Universität den Rücken kehrte, um sich fortan um seinen Familienbesitz weit draußen auf dem Lande zu kümmern.

Er war ihnen wie der ideale Kandidat vorgekommen.

»Genau das, was wir suchen«, hatten sie alle gesagt. »Ein neuer Besen. Totaler Kehraus. Ein Zauberer vom Land. Zurück zum guten alten Budenzauber, zu den *Wurzeln* aller Zauberei. Ein wackerer alter Knabe mit Pfeifchen im Mund und dem gewissen Funkeln in den Augen, einer von diesen Burschen, die sämtliche Kräuter bestimmen können und als Freund aller Tiere durch die Wälder streifen. So was in der Richtung. Einer, der am allerliebsten unter freiem Himmel schläft. Der womöglich weiß, was der Wind ihm zuflüstert. Der, jede Wette, die Namen aller Bäume kennt. Und mit den Vögeln spricht er sicher auch.«

Ein Bote wurde ausgesandt. Ridcully der Braune hatte geseufzt, auch ein bisschen geflucht. Dann hatte er seinen Zauberstab aus dem Garten geholt, wo er einer Vogelscheuche als Stütze gedient hatte, und sich auf den Weg gemacht.

»Und falls er irgendwie Probleme machen sollte«, hatten die Zauberer sich insgeheim gedacht, »dann dürften wir einen, der mit Bäumen redet, ja wohl ruckzuck wieder loswerden.«

Als er ankam, stellte sich heraus, dass Ridcully der Braune tatsächlich mit den Vögeln sprach. Besser gesagt, er schrie sie an, brüllte normalerweise: »Verzieh dich, geflügeltes Drecksvieh!«

Und so kannten die Tiere des Feldes und die Vögel der Lüfte

Ridcully den Braunen bereits. Ihre Mustererkennung hatte sich dermaßen verfeinert, dass sie in einem Umkreis von zwanzig Meilen um das Anwesen der Ridcullys sofort die Flucht ergriffen, sich versteckt gehalten hatten oder, in besonders verzweifelten Fällen, zu gewalttätigen Angriffen übergegangen waren, wenn sie einen spitzen Hut erblickten.

Binnen zwölf Stunden nach seiner Ankunft hatte Ridcully ein Rudel Jagddrachen in der Vorratskammer des Kellermeisters einquartiert, seine grässliche Armbrust auf die Raben auf dem alten Kunsturm abgefeuert, ein Dutzend Flaschen Rotwein ausgetrunken und war dann um zwei Uhr morgens zu Bett gewankt. In dem Lied, das er dabei zum Besten gab, kamen Ausdrücke vor, die einige der älteren und schon etwas vergesslichen Zauberer glatt nachschlagen mussten.

Um fünf Uhr stand er wieder auf und ging in den Sümpfen des Flussdeltas auf Entenjagd.

Bei seiner Rückkehr beschwerte er sich darüber, dass es im Umkreis von etlichen Meilen keinen guten Fluss zum Forellenfischen gebe. (Im Fluss Ankh konnte man nicht fischen; dort musste man sogar mit beiden Füßen mehrmals auf die Angelhaken springen, damit sie überhaupt untergingen.)

Und er bestellte sich Bier zum Frühstück.

Und er erzählte *Witze*.

Andererseits, dachte der Quästor, mischt er sich wenigstens nicht in die laufenden Geschäfte der Universität ein. Ridcully der Braune interessierte sich nicht im Mindesten dafür, irgendwelche Geschäfte zu führen; wenn er etwas führte, dann seine Hunde, und zwar an einer langen Leine. Alles, was man nicht mit Pfeilen beschießen, nicht jagen oder angeln konnte, war ihm ziemlich egal.

Bier zum Frühstück! Der Quästor schüttelte sich. Vor dem Mittag waren Zauberer ohnehin noch nicht so richtig auf dem Damm, daher war das Frühstück im Großen Saal eine eher schweigsame Angelegenheit, deren fragile Stimmung allenfalls von einem gelegentlichen Hüsteln, dem leisen Schlurfen der Bediensteten und hin und wieder von einem unterdrückten Stöhnen unterbrochen

wurde. Jemand, der lauthals nach Nierchen und Blutwurst und Bier rief, war hier ein völlig neues Phänomen.

Der Einzige, der sich nicht von dem garstigen Mann erschrecken ließ, war der greise Windle Poons, der schon einhundertdreißig Jahre alt und taub war. Obzwar ein Experte auf dem Gebiet uralter magischer Schriften, bedurfte es hinsichtlich aktueller Entwicklungen stets umfangreicher Erklärungen, um ihm auf die Sprünge zu helfen. Zwar hatte er kapiert, dass der neue Erzkanzler offensichtlich ein Feld-, Wald- und Wiesenbursche sein sollte, aber es dauerte ein oder zwei Wochen, ehe er den generellen Richtungswechsel an der Universität mitbekam. Bis dahin betrieb er höfliche und gesittete Konversation auf der Basis dessen, was ihm noch zum Thema Natur und dergleichen einfiel.

Das hörte sich dann in etwa so an:

»Vermutlich ist es für Sie, ähm, eine große Umstellung, ähm, in einem richtigen Bett zu schlafen, statt unter, mm, freiem Himmel, was?« Oder: »Diese Dinger hier, ähm, die nennt man Messer, und das hier sind, ähm, Gabeln, ähm.« Und: »Dieses *grüne* Zeug hier auf dem Rührei, ähm, das müsste doch Petersilie sein, oder was meinen Sie?«

Aber da der Erzkanzler sich beim Essen sowieso nicht groß darum kümmerte, was wer sagte oder nicht sagte, und Poons seinerseits nicht mitbekam, ob ihm jemand antwortete, kamen sie hervorragend miteinander aus.

Wie auch immer, der Quästor jedenfalls hatte andere Probleme.

Die Alchimisten zum Beispiel. Traue niemals einem Alchimisten. Alchimisten waren viel zu ernsthaft.

*RUMMS.*

Das war die letzte. Danach vergingen ganze Tage, ohne von kleinen Explosionen unterbrochen zu werden. Die Stadt kam wieder zur Ruhe. Was sie besser nicht getan hätte.

Denn was der Quästor nicht in Betracht zog, war, dass keine Explosionen nicht unbedingt bedeuteten, dass die Alchimisten aufgehört hatten – womit auch immer. Es bedeutete lediglich, dass sie es jetzt *richtig* machten.

Es war Mitternacht. Die Brandung brach sich donnernd am Strand und zauberte einen phosphoreszierenden Schein in die Nacht. Rings um den uralten Hügel jedoch war jedes Geräusch so tot, als müsste es sich durch mehrere Schichten Samt kämpfen.

Das Loch im Sand war schon ziemlich groß.

Hätte jemand sein Ohr daran gelegt, hätte er glauben können, leisen Applaus zu hören.

Es war immer noch Mitternacht. Über dem Rauch und den stinkenden Dämpfen von Ankh-Morpork glitt der Vollmond dahin, dankbar, dass zwischen ihm und der Stadt mehrere tausend Meilen Himmel lagen.

Das Gildehaus der Alchimisten war brandneu. Es war immer brandneu. Allein in den vergangenen zwei Jahren war es vier Mal auf explosive Art und Weise zerstört und wieder aufgebaut worden, beim letzten Mal ohne Hörsaal und ohne Vorführraum – in der Hoffnung, damit eine Präventivmaßnahme ergriffen zu haben.

An diesem Abend schlich sich eine Anzahl verummter Gestalten in das Gebäude. Kurz darauf wurden die Lichter in einem Fenster im obersten Stockwerk schwächer und erloschen schließlich ganz.

Besser gesagt: fast ganz.

Irgendetwas ging dort oben vor sich. Kurzzeitig war ein eigenartiges Flackern im Fensterrahmen zu sehen, gefolgt von rasch an- und abschwelldem Jubel.

Und dann dieses Geräusch. Kein Knall diesmal, sondern ein mechanisches Schnurren wie von einer zufriedenen Katze in einer Blechtrommel.

Es hörte sich in etwas so an: *Klickaklickaklickaklickaklicka... klick.*

So ging es mehrere Minuten lang, immer wieder von lautem Gejohle unterbrochen. Dann sagte eine Stimme: »Das war's, Leute.«

»Das war ... was?«, fragte der Patrizier von Ankh-Morpork am darauffolgenden Morgen.

Der Mann vor ihm zitterte vor Angst.

»Keine Ahnung, Euer Lordschaft«, sagte er. »Sie wollten mich partout nicht reinlassen. Ich musste draußen vor der Tür warten, Euer Lordschaft.«

Er rang nervös die Hände. Der Blick des Patriziers spießte ihn förmlich auf. Es war ein ganz ausgezeichneter Blick, der unter anderem bewirkte, dass die Leute immer weiter redeten, obwohl sie glaubten, schon alles gesagt zu haben.

Nur der Patrizier wusste, wie viel Spione in der Stadt für ihn arbeiteten. Dieser hier verdingte sich offiziell als Diener in der Alchimistengilde. Nachdem ihm einmal das Missgeschick widerfahren war, dem Patrizier wegen böartigen Herumlungerns vorgeführt zu werden, hatte er sich freiwillig dafür entschieden, Spion zu werden.\*

»Das ist alles, Euer Lordschaft«, winselte er. »Nur dieses ratternde Geräusch und dieses komische flackernde Licht unter der Tür. Und, äh, sie haben gesagt, dass das Tageslicht hier schlecht sei.«

»Schlecht? Wie das denn?«

»Ähm ... keine Ahnung. Einfach nur schlecht, haben sie gesagt. Und dass sie woanders hingehen wollten, wo es besser ist, haben sie gesagt. Äh ... Dann haben sie gesagt, ich soll ihnen sofort was zu essen holen.«

Der Patrizier gähnte. Diese Alchimisten und ihre dummen Mätzchen hatten etwas unendlich Ermüdendes an sich.

»Was du nicht sagst«, bemerkte er.

»Dabei hatten sie erst eine Viertelstunde vorher zu Abend gegessen«, platzte der Diener heraus.

»Vielleicht bekommt man von dem, was auch immer sie dort treiben, ordentlich Hunger«, sagte der Patrizier.

»Dabei war die Küche schon geschlossen, weil es ja schon spät am Abend war, und deshalb musste ich extra losziehen und ein

---

\* Die Alternative hatte darin bestanden, sich freiwillig in die Skorpiongrube werfen zu lassen.

ganzes Tablett mit heißen Würstchen im Brötchen bei Schnapper kaufen.«

»Was du nicht sagst.« Der Patrizier senkte den Blick auf die Dokumente auf seinem Schreibtisch. »Vielen Dank. Du kannst gehen.«

»Und wisst Ihr was, Euer Exzellenz? Sie haben ihnen geschmeckt. Sie haben ihnen tatsächlich geschmeckt!«

Dass die Alchimisten überhaupt in einer Gilde organisiert waren, war bemerkenswert. Zauberer waren zwar genauso unkollegial, aber von Natur aus hierarchisch strukturiert und auf Konkurrenz getrimmt. Sie *brauchten* eine Organisation. Was brachte es schließlich, ein Zauberer der siebten Stufe zu sein, wenn man nicht auf sechs andere Stufen verächtlich hinabschauen konnte, während man nach der achten strebte? Man *brauchte* andere Zauberer, um sie zu hassen und zu verachten.

Wohingegen jeder Alchimist ganz für sich selbst Alchimist war. Er arbeitete in abgedunkelten Räumen oder verborgenen Kellern und suchte endlos nach dem Hauptgewinn – dem Stein der Weisen, dem Elixier des Lebens etc. Meist handelte es sich um hagere Männer mit geröteten Augen und mit Bärten, die eigentlich keine Bärte waren, sondern eher vereinzelte Haarsträhnen, die sich zum Zwecke gegenseitigen Schutzes aneinanderklammerten. Viele jener hageren Männer hatten zudem diesen entrückten, weltfremden Ausdruck im Gesicht, den man bekommt, wenn man sich zu oft und zu lange in der Nähe kochenden Quecksilbers aufhält.

Es war auch nicht so, dass ein Alchimist den anderen verabscheute. Meistens nahmen sie einander einfach nicht wahr oder hielten sich für Walrösser.

Deshalb hatte ihre kleine, viel geschmähte Gilde nie nach dem Status mächtigerer Gilden gestrebt, wie jener der Diebe oder der Bettler oder der Assassinen. Man widmete sich stattdessen der Unterstützung der Witwen und Familien jener Kollegen, die beispielsweise einen allzu laxen Umgang mit Kaliumzyanid gepflegt hatten. Oder die einige interessante Pilze destilliert, das Ergebnis



getrunken und anschließend das Dach erklommen hatten, um mit den Elfen zu spielen. Allerdings gab es gar nicht allzu *viele* Witwen und Waisen, da sich Alchimisten mit anderen Menschen recht schwer taten. Im Allgemeinen heirateten sie nur dann, wenn ihnen jemand den Schmelztiegel halten musste.

Alles in allem hatten die Alchimisten von Ankh-Morpork bislang noch nicht viel mehr zu Stande gebracht, als Gold in weniger Gold zu verwandeln.

Bis jetzt ...

Jetzt waren sie so nervös und aufgeregt wie einer, der unverhofft ein riesiges Vermögen auf seinem Konto findet und sich nicht entscheiden kann, ob er jemanden darauf aufmerksam machen oder lieber mit dem ganzen Geld das Weite suchen soll.

»Den Zauberern wird das überhaupt nicht gefallen«, sagte einer von ihnen, ein dünner, zögerlicher Mann namens Lully. »Sie werden es glatt Magie nennen. Und ihr wisst ja, die werden total sauer, wenn sie glauben, dass jemand, der kein Zauberer ist, Zauberei betreibt.«

»Aber hier ist doch überhaupt keine Magie im Spiel«, erwiderte Thomas Silberfisch, der Präsident der Gilde.

»Und was ist mit den Kobolden?«

»Das ist keine Magie. Das ist stinknormaler Okkultismus.«

»Na ja, und die Salamander ...«

»Absolut bodenständige Naturkunde. Da gibt's nichts dagegen einzuwenden.«

»Schön, von mir aus. Trotzdem werden sie's als Magie bezeichnen. Ihr kennt sie doch.«

Die Alchimisten nickten niedergeschlagen.

»Elende Reaktionäre«, sagte Sendivoge, der Gildensekretär. »Aufgeblasene Thaumokraten. Und die anderen Gilden auch. Was verstehen die schon vom Fortschritt der Wissenschaft? Da scheren die sich gar nicht drum! Dabei hätten sie so etwas schon vor Jahren selbst erfinden können, aber haben sie es getan? Von wegen! Die doch nicht! Denkt nur mal daran, um wie viel ... na ja, *besser* wir damit das Leben der Menschen machen können. Was für gewaltige Möglichkeiten sich hier auftun!«

»Pädagogisch«, sagte Silberfisch.

»Historisch«, sagte Lully.

»Und natürlich den Unterhaltungsaspekt nicht zu vergessen«, sagte Peavie, der Schatzmeister der Gilde, ein kleiner, nervöser Mann. Eigentlich waren die meisten Alchimisten nervös, schließlich wussten sie nie, was das in ihrem Tiegel blubbernde Zeug ihres jüngstes Experiments als Nächstes anstellen würde.

»Ja, klar. Unterhaltsam soll's natürlich auch sein«, sagte Silberfisch.

»Einige der großen historischen Dramen«, sagte Peavie. »Stellt euch das bloß mal vor! Man holt ein paar Schauspieler zusammen, die spielen alles ein einziges Mal durch, und auf der ganzen Scheibe können die Leute es sich so oft ansehen, wie sie wollen! Was man da, nebenbei gesagt, an Gage spart«, ergänzte er.

»Aber alles natürlich sehr geschmackvoll«, sagte Silberfisch. »Wir tragen eine große Verantwortung und müssen sicherstellen, dass das alles nicht irgendwie ...« Seine Stimme erstarb. »Ihr wisst schon ... irgendwie ... anstößig wird.«

»Die verbieten es uns«, sagte Lully finster. »Ich kenne doch diese Zauberer.«

»Das befürchte ich auch«, sagte Silberfisch. »Aber hier in der Stadt ist das Licht ohnehin zu schlecht. Darüber waren wir uns einig. Wir brauchen klaren Himmel. Und einen Sicherheitsabstand zur Stadt. Ich glaube, ich kenne den perfekten Ort.«

»Ehrlich gesagt, kann ich's gar nicht glauben, dass wir das tatsächlich durchziehen«, sagte Peavie. »Noch vor einem Monat war das Ganze eine Schnapsidee. Und jetzt hat alles funktioniert! Es ist wie Magie! Nur eben nicht magisch, dass mich da bloß niemand falsch versteht«, fügte er rasch hinzu.

»Nicht einfach nur Illusion, sondern *echte* Illusion«, sagte Lully.

»Ich weiß nicht, ob schon jemand daran gedacht hat«, sagte Peavie, »aber wir könnten damit sogar ein bisschen Geld verdienen. Was meint ihr?«

»Aber das ist nicht wichtig«, bemerkte Silberfisch.

»Nein. Nein, natürlich nicht«, murmelte Peavie und ließ den Blick kurz über die anderen schweifen.

»Sollen wir's uns noch mal ansehen?«, fragte er dann schüchtern. »Ich drehe auch die Kurbel. Und, und ... na ja, ich weiß, dass ich noch nicht allzu viel zu diesem Projekt beigetragen habe, aber neulich habe ich das, äh ... das Zeug hier erfunden.«

Er zog eine sehr große Tüte aus der Tasche seines Gewandes und warf sie auf den Tisch. Sie kippte um, und mehrere luftig weiche, unförmige weiße Klümpchen rollten daraus hervor.

Die Alchimisten schauten sie verdutzt an.

»Was ist das?«, wollte Lully wissen.

»Also, man nimmt einfach ein bisschen Mais«, erklärte Peavie verlegen, »und gibt es in einen, sagen wir mal, 3er Schmelztiegel, dazu etwas Speiseöl, tja, und dann legt man einen Teller oder so was obendrauf, und wenn man es erhitzt, explodiert es, allerdings nicht besonders heftig, und wenn es nicht mehr explodiert, nimmt man den Teller runter, und der Mais hat sich in diese ... äh, Dinger metamorphosiert.« Er blickte in verständnislose Gesichter. »Man kann sie essen«, murmelte er kleinlaut. »Wenn man Butter und Salz dazu gibt, schmeckt es wie ... salzige Butter.«

Silberfisch streckte eine von Chemikalien fleckige Hand aus und suchte sich vorsichtig eines der fluffigen Klümpchen aus. Dann kaute er nachdenklich darauf herum.

»Ich weiß auch nicht, warum ich ausgerechnet so was gemacht habe«, sagte Peavie und wurde rot. »Es kam mir einfach so ... *richtig* vor.«

Silberfisch kaute weiter.

»Schmeckt wie Pappdeckel«, sagte er nach einer Weile.

»Tut mir leid«, sagte Peavie und versuchte, den Rest des Häufchens mit der hohlen Hand wieder in den Sack zu schaufeln. Silberfisch legte ihm sanft die Hand auf den Arm.

»Andererseits«, sagte er und wählte noch ein bauschiges Bröckchen aus, »hat es irgendwie ein gewisses Etwas. Das Zeug kommt einem wirklich irgendwie *richtig* vor. Wie heißen die Dinger noch mal?«

»Eigentlich haben sie noch keinen Namen«, erwiderte Peavie. »Ich nenne sie einfach Knallmais.«

Silberfisch nahm sich noch eins. »Komisch, man kann einfach

nicht damit aufhören«, sagte er. »Die Dinger schmecken irgendwie nach mehr. Knallmais? Passt. Trotzdem, meine Herren, sollten wir noch einmal an der Kurbel drehen.«

Lully spulte den Film in der unmagischen Laterne zurück.

»Und du kennst einen Ort, an dem wir unser Projekt in aller Ruhe aufbauen können, ohne dass uns die Zauberer dabei in die Quere kommen?«, fragte er.

Silberfisch nahm sich noch eine Handvoll Knallmais.

»Es ist ein ganzes Stück die Küste runter«, sagte er. »Ein sehr hübsches, sonniges Fleckchen und obendrein völlig ab vom Schuss. Außer einem windschiefen alten Wäldchen, einem Tempel und Sanddünen ist dort gar nichts.«

»Ein Tempel? Die Götter können echt sauer werden, wenn man –«, setzte Peavie an.

»Die ganze Gegend ist schon seit Jahrhunderten verlassen«, unterbrach ihn Silberfisch. »Dort gibt's überhaupt nichts. Keine Menschen, keine Götter, gar nichts. Nur jede Menge Sonnenschein und freies Gelände, die auf uns warten. Das ist unsere Chance, Kollegen. Wir müssen ohne Magie auskommen, wir können kein Gold machen, wir müssen sogar ohne Auskommen auskommen – also machen wir *bewegte Bilder*. Und schreiben damit *Geschichte!*«

Die Alchimisten lehnten sich zurück und sahen schon ein bisschen fröhlicher aus.

»Genau«, sagte Lully.

»Hm. Stimmt«, sagte Peavie.

»Dann auf die bewegten Bilder«, sagte Sendivoge und hielt eine Handvoll Knallmais hoch. »Woher kennst du die Gegend eigentlich?«

»Ach, ich –« Silberfisch unterbrach sich und blinzelte verwirrt in die Runde. »Keine Ahnung«, sagte er schließlich. »Ich kann mich ... nicht daran erinnern. Muss wohl irgendwann davon gehört und es wieder vergessen haben, und dann war es auf einmal – *zack!* – wieder da. Ihr wisst ja, wie so was geht.«

»Genau«, sagte Lully. »So wie bei mir mit dem Film. Es war so, als würde ich mich daran *erinnern*, wie es funktioniert. Manchmal spielt einem der Verstand schon ziemlich verrückte Streiche.«

»Genau.«

»Genau.«

»Wahrscheinlich war das einfach so ne Idee, deren Zeit gekommen ist.«

»Genau.«

»Genau.«

»So muss es sein.«

Rings um den Tisch breitete sich ein leicht bekümmertes Schweigen aus. Es war das Geräusch ratternder Gehirne, die versuchten, ihre geistigen Finger auf etwas zu legen, das ihnen trotz aller Begeisterung immer noch einige Sorgen bereitete.

Die Luft schien zu glitzern.

»Wie heißt dieser Ort denn?«, fragte Lully schließlich.

»Keine Ahnung, wie er früher hieß«, antwortete Silberfisch, lehnte sich nach hinten und zog die Tüte mit dem Knallmais näher zu sich. »Heute wird er Holy Wood genannt, das heilige Wäldchen.«

»Holy Wood«, sagte Lully. »Kommt mir irgendwie ... bekannt vor.«

Wieder wurde es ganz still, während alle darüber nachdachten.

Das Schweigen wurde schließlich von Sendivoge gebrochen.

»Na denn«, sagte er gut gelaunt, »Holy Wood, wir kommen!«

»Genau«, sagte Silberfisch und schüttelte den Kopf, als wollte er einen quer sitzenden Gedanken verscheuchen. »Ist schon irgendwie komisch. Mir kommt es gerade so vor ... als wären wir schon die ganze Zeit ... dorthin unterwegs gewesen.«

Mehrere tausend Meilen unter Silberfisch ruderte Groß A'Tuin, die Weltschildkröte, traumverloren durch die Sternennacht.

Die Realität ist eine Kurve.

Das ist nicht das Problem. Das Problem besteht darin, dass es nicht so viel davon gibt, wie es eigentlich geben sollte. Glaubt man einigen der eher mystischen Texte, die in den Regalen der Bibliothek der Unsichtbaren Universität ihr Dasein fristen –

– der Bibliothek der führenden Hochschule für Zauberei und

opulente Gelage, deren Büchersammlung so gewaltig ist, dass sie Raum und Zeit verzerrt –

– befinden sich mindestens neun Zehntel der gesamten ursprünglich geschaffenen Wirklichkeit außerhalb des Multiversums. Und da das Multiversum per definitionem alles enthält, was überhaupt irgendetwas ist, kommen wir damit ein wenig in Erklärungsnot.

Außerhalb der Grenzen des Universums befinden sich die Realitäten im Rohzustand, die Hätten-sein-können, die Möglich-wärs, die Nie-gewesen, die ungezügelter Ideen, die allesamt auf so chaotische Weise geschaffen und wieder ungeschehen gemacht wurden wie die Elemente in einer gärenden Supernova.

Nur hin und wieder können diese Ideen dort, wo die Grenzen der Welten ein wenig dünn geworden sind, hereinsickern.

Und umgekehrt kann dort Wirklichkeit nach draußen sickern.

Den Effekt kann man sich ungefähr wie bei diesen Tiefseegeysiren vorstellen, die heißes Wasser ausstoßen. In ihrem Umfeld finden dann seltsame unterseeische Geschöpfe genügend Wärme und Nahrung, um eine winzige, flüchtige Oase des Lebens zu erschaffen, wo es eigentlich kein Leben geben kann.

Und so sickerte die Idee von Holy Wood heiter und unschuldig in die Scheibenwelt hinein. Und Wirklichkeit sickerte nach draußen.

Wo sie prompt gefunden wurde. Denn dort draußen gibt es *Dinge*, die auch winzige Ansammlungen von Wirklichkeit so todsicher aufspüren, dass die Sache mit den Haien und dem Blutstropfen im Meer dagegen ziemlich kalter Kaffee ist.

Schon begannen sie sich dort zu sammeln.

Ein Sturm fegte über die Sanddünen, aber dort, wo er den niedrigen Hügel erreichte, schienen die Wolken in einer eleganten Kurve auszuweichen. Nur wenige Regentropfen fielen auf den staubtrockenen Boden, und die steife Brise verwandelte sich in einen sanften Lufthauch.

Der Lufthauch blies Sand über die schon lange erkalteten Reste eines Lagerfeuers.

Ein Stück weiter unten am Hang, in der Nähe eines Loches, das jetzt groß genug für einen, sagen wir mal, Dachs war, löste sich ein kleiner Stein und kullerte davon.

Ein Monat ging rasch vorüber. Er wollte sich nicht unnötig lange aufhalten.

Der Quästor klopfte respektvoll an die Tür des Erzkanzlers und öffnete sie.

Ein Armbrustbolzen nagelte seinen Hut ans Holz.

Der Erzkanzler ließ die Armbrust sinken und blitzte den Quästor wütend an.

»Das hätte ins Auge gehen können, mein Guter!«, rief er. »Sie müssen wirklich aufpassen, sonst passiert noch ein hässlicher Unfall.«

Der Quästor wäre nicht der, der er heute war – genauer gesagt, der er noch vor zehn Sekunden gewesen war, nämlich eine ruhige, selbstsichere Persönlichkeit anstelle eines Mannes am Rande eines Herzanfalls –, wenn er nicht in der Lage gewesen wäre, sich von unerwarteten Aufregungen rasch zu erholen.

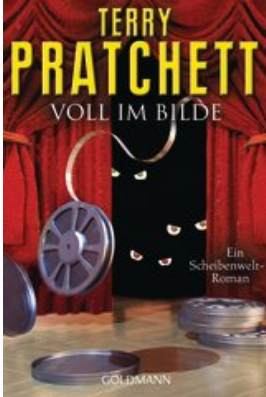
Er löste seinen Hut von der Zielscheibe, die mit Kreide auf das uralte Türholz aufgemalt war.

»Ist ja nichts passiert«, sagte er. Keine Stimme konnte ohne gewaltige Anstrengung dermaßen ruhig sein. »Das Loch ist ja kaum zu sehen. Warum, äh, schießen Sie auf die Tür, Erzkanzler?«

»Benutzen Sie Ihren gesunden Menschenverstand, Mann! Draußen ist es dunkel, und die verdammten Wände sind aus Stein. Sie erwarten doch nicht etwa, dass ich auf die verdammten Wände schieße?«

»Die Tür«, erwiderte der Quästor mit fein dosiertem Tadel, »ist, äh, schon fünfhundert Jahre alt.«

»So sieht sie auch aus«, rief der Erzkanzler barsch. »Elendes schwarzes Riesending! Was wir hier brauchen, ist deutlich weniger Stein und Holz und ein bisschen mehr Fröhlichkeit. Ein paar Jagd-



Terry Pratchett

### **Voll im Bilde**

Ein Scheibenwelt-Roman

Taschenbuch, Klappenbroschur, 384 Seiten, 12,5 x 18,7 cm

ISBN: 978-3-442-48370-9

Goldmann

Erscheinungstermin: Oktober 2015

Ein Klassiker der Scheibenwelt-Serie in neuer Übersetzung und Gestaltung – erstmals im Taschenbuch.

Ein einziges Nest auf der Scheibenwelt wird zum Dreh- und Angelpunkt einer neuen Mode: Alle sind verrückt nach „Klickern“, Geschichten in bewegten Bildern. Und so zieht „Holy Wood“ – geheimnisvoller Ursprungsort dieser Bilder – Trolle, Zwerge, Zimmermänner, Zügelhalter und Wunderhunde in seinen Bann. Doch dann wechseln mit Hilfe der magischen Klickertechnik nicht mehr nur bunte Geschichten, sondern auch die Geschöpfe der Kerkerdimension ins Diesseits herüber. Und alles gerät gefährlich außer Kontrolle ...