

Terry Pratchett

Das Erbe des
ZAUBERERS

EIN ROMAN VON DER BIZARREN SCHEIBENWELT

Aus dem Englischen
von Andreas Brandhorst

Piper München Zürich

Entdecke die Welt der Piper Fantasy:



Zu den lieferbaren Büchern von Terry Pratchett bei Piper
siehe Seite 283.



Deutsche Erstausgabe

1. Auflage Januar 2005

8. Auflage Januar 2011

Erstmals erschienen:

Wilhelm Heyne Verlag GmbH & Co.KG, München 1989

© 1987 Terry Pratchett, Victor Gollancz Ltd, London,

in association with Colin Smythe Ltd 1987

Titel der englischen Originalausgaben:

»Equal Rites«

© der deutschsprachigen Ausgabe:

2005 Piper Verlag GmbH, München

Umschlagkonzeption: semper smile, München

Umschlaggestaltung: Guter Punkt, München | www.guter-punkt.de

Umschlagabbildung: Josh Kirby via Agentur Schlück GmbH

Autorenfoto: Robin Matthews

Druck und Bindung: CPI – Clausen & Bosse, Leck

Printed in Germany ISBN 978-3-492-28502-5

In der folgenden Geschichte geht es um Magie, wohin sie verschwindet und – was vielleicht noch wichtiger ist – woher sie kommt. Es sollen die Gründe dafür dargelegt werden, ohne daß Anspruch auf vollständige Beantwortung der aufgeworfenen Fragen erhoben wird.

Nun, vielleicht könnte dieses Buch zu erklären helfen, warum Gandalf nie heiratete und Merlin ein Mann war. Denn es ist auch eine Geschichte über Sex, wobei der Autor allerdings nicht die athletisch-gymnastische Variante Zähl-die-Beine-und-teil-die-Summe-durch-zwei im Sinn hat. Es sei denn, die Protagonisten geraten außer Kontrolle. Was durchaus passieren könnte.

Hauptsächlich aber geht es um die Welt. Achtung, jetzt kommt der große Augenblick! Passen Sie gut auf; die Spezialeffekte sind ziemlich teuer.

Die musikalische Untermalung besteht aus einem bedeutungsvollen Summen, einer dumpfen Vibration, die den Zuhörer auf einen kosmischen Fanfarenstoß vorbereitet. Ungeachtet aller physikalischen Gesetze durchhallt das Brummen den leeren Raum, und das Bild zeigt einige glitzernde Sterne, wie Schuppen auf der Schulter Gottes.

Und dann gerät sie in Sicht, größer als der größte für den nächsten intergalaktischen Krieg ausgerüstete Schlachtkreuzer, den sich ein erfolgreicher C-Film-Regisseur vorstellen kann: eine zehntausend Meilen lange Schildkröte. Es ist Groß-A'Tuin aus der seltenen Gattung der *Astrochelonia*. Sie (oder er – in diesem Punkt sind die Gelehrten nicht ganz sicher) stammt aus einem Universum, in dem die Dinge weniger phantastisch sind, als es der Fall zu sein scheint – und gleichzeitig weitaus bedeutungsvoller, als sich ein mit normaler Phantasie ausgestatteter Mensch vorstellen mag. Auf ihrem (oder seinem) meteoritenzernarbten Panzer stehen vier riesige Elefanten, die die runde Scheibenwelt auf den gewaltigen Schultern tragen.

Die Perspektive verändert sich, und kurz darauf sieht der Zuschauer die ganze Welt im Licht der kleinen Sonne, die sie umkreist. Er beobachtet Kontinente, Archipele, Seen, Meere, Wüsten, Gebirge und sogar eine kleine Eiskappe in der Mitte. Mit Theorien über planetare Kugeln oder ähnlich haarsträubenden Unsinn können die Bewohner jenes Ortes natürlich nichts anfangen. Ihre Welt wird von einem runden Meer begrenzt, das in einem ewigen Wasserfall über den Rand der Scheibe ins All strömt, und sie ist so flach und platt wie eine geologische Pizza, der allerdings die Artischocken fehlen – von den Zwiebeln und der Salami ganz zu schweigen.

Auf einer derartigen Welt (die nur existiert, weil sich die Götter einen Scherz erlaubten) gibt es genug Platz für Magier und Zauberei. Und natürlich auch für Sex.

Der alte Mann stapfte durchs Gewitter. Er trug einen langen gemusterten Mantel und hielt einen Holzstab mit eigentümlichen Schnitzmustern in der Hand; doch was ihn in erster Linie als Zauberer verriet, war die Tatsache, daß die Regentropfen einen halben Meter über seinem Kopf verdampften.

Die Spitzhornberge stellten eine für ordentliche Gewitter bestens qualifizierte Region dar. Die Landschaft bestand größtenteils aus schroffen Graten, zerklüfteten Hängen, dichten Wäldern und so tiefen Flußtäälern, daß das Tageslicht den Rückzug antreten mußte, kaum hatte es den Boden erreicht. Faserige Wolkenfetzen klebten an den nicht ganz hohen Berggipfeln unterhalb des Pfades, über den der Zauberer rutschte und schlitterte. Ein paar schlitzäugige Ziegen beobachteten ihn mit vagem Interesse. Nun, es erfordert nicht viel, um die Aufmerksamkeit solcher Tiere zu wecken.

Gelegentlich blieb der alte Mann stehen und warf seinen Stab hoch in die Luft. Als er in den Matsch fiel, zeigte er immer in die gleiche Richtung, und dann seufzte der Zauberer, hob ihn auf und stakte weiter durch den Schlamm.

Auf Beinen aus flackernden Blitzen marschierte das Unwetter durchs Gebirge, donnerte und knurrte grollend.

Der Magier verschwand hinter einem Felsvorsprung, die Ziegen zuckten mit den Achseln und fraßen nasses Gras.

Kurz darauf aber blickten sie wieder auf. Sie erstarrten förmlich, zwinkerten überrascht und meckerten erschrocken.

Was eigentlich seltsam war, denn es befand sich niemand auf dem Pfad. Was die Ziegen jedoch nicht weiter kümmerte; sie sahen dem Nichts nach, bis es sich im grauen Wogen verlor.

Die Hütten des Dorfes standen in einem schmalen Tal zwischen hoch aufragenden bewaldeten Hängen. Es handelte sich um keine besonders große Siedlung, und es muß bezweifelt werden, ob sich jemand die Mühe machte, sie in einer Bergkarte zu verzeichnen. Sie hatte sogar Mühe, sich auf einer Karte der Ortschaft zu zeigen.

Es war eins jener Dörfer, die nur existieren, damit jemand Angaben über seine Herkunft machen kann. Im Universum wimmelt es davon: in Schluchten verborgene Orte, halb vergessene Provinznester in weiten Savannen, einsame Schuppen in dunklen Wäldern. Sie gehen nur deshalb in die Geschichte ein (zumindest in die regionale), weil in einer so gewöhnlichen und langweiligen Umgebung höchst bedeutsame Ereignisse ihren Anfang nahmen. Manchmal erinnert nur eine kleine Gedenktafel daran, daß entgegen aller gynäkologischen Möglichkeiten irgendeine Berühmtheit in halber Höhe einer Mauer geboren wurde.

Nebel wallte zwischen den Häusern, als der Zauberer eine kleine Brücke überquerte, unter der ein angeschwollener Wildbach gurgelte. Er verharrte kurz, um sich zu orientieren, und hielt dann auf die Dorfschmiede zu. Nun, der Nebel wird hier nur erwähnt, um die richtige Stimmung entstehen zu lassen; sein Wallen hat mit den folgenden Geschehnissen nichts zu tun. Der Vollständigkeit halber sei hinzugefügt, daß es ein recht erfahrener Nebel war,

der die Kunst des Wallens außerordentlich gut beherrschte. Was das Gurgeln des Wildbachs angeht: Er litt nicht etwa an Mundgeruch, sondern wetteiferte aus purer Lebensfreude mit dem Prasseln des Regens.

In der Werkstatt des Dorfschmieds herrschte natürlich ziemliches Gedränge. Immerhin kann man guten Gewissens darauf vertrauen, dort nicht nur ein gut geschürtes Feuer vorzufinden, sondern auch einen Gesprächspartner. Mehrere Dorfbewohner hatten es sich im warmen Schatten gemütlich gemacht, und als der Zauberer eintrat, setzten sie sich erwartungsvoll auf und versuchten mit mäßigem Erfolg, intelligent zu wirken.

Der Schmied hielt derart unterwürfige Gesten für nicht notwendig. Er nickte dem Magier zu und begrüßte ihn damit als Gleichrangigen – wenigstens sah er sich in einer solchen Rolle. Er vertrat die Ansicht, jeder halbwegs kompetente Schmied müsse mit der Magie auf einigermaßen gutem Fuße stehen. Manchmal erschien es ihm wie ein Wunder, das seine Hammerschläge rotglühendem Eisen genau die richtige Form gaben, und er zweifelte nicht daran, daß als Erklärung nur Thaumaturgie in Frage kam.

Der Zauberer verneigte sich. Eine weiße Katze, die hinter dem Ofen lag, erwachte aus ihrem Schlummer und musterte ihn wachsam.

»Wie heißt dieser Ort, Herr?« fragte der alte Mann.

Der Schmied hob die Schultern.

»Blödes Kaff«, sagte er.

»Blödes...?«

»Kaff«, wiederholte der Schmied herausfordernd und hob die Brauen. Offenbar befürchtete er eine Verletzung seines Heimatstolzes.

Der Zauberer dachte kurz nach.

»Gewiß ein Name, hinter dem sich eine interessante Geschichte verbirgt«, erwiderte er schließlich und fügte hinzu: »Die ich unter anderen Umständen gern hören würde. Leider bleibt mir nicht genügend Zeit. Ich bin gekommen, um mit dir über deinen Sohn zu sprechen.«

»Welchen meinst du?« fragte der Schmied, und die Zuhörer kicherten leise. Der Zauberer lächelte.

»Du hast sieben Söhne, nicht wahr? Und du selbst bist ein achter Sohn, stimmt's?«

Die Miene des Schmieds verhärtete sich. Er überlegte einige Sekunden lang und wandte sich den Dorfbewohnern zu.

»Na schön«, brummte er. »Ich glaube, es hört auf zu regnen. Haut ab! Ich und...« Er sah den Zauberer an und hob die Brauen.

»Drum Billet«, sagte der alte Mann.

»Ich und Drum Billet haben einiges zu besprechen.« Er winkte mit dem Hammer, und die anderen Männer wanderten im Gänsemarsch zur Tür. Mehrmals blickten sie über die Schulter zurück, so als hofften sie auf eine Zugabe, obwohl die Vorstellung noch gar nicht begonnen hatte.

Der Schmied zog zwei Stühle unter der Werkbank hervor, nahm eine Flasche aus dem Schrank neben dem Wasserbehälter und schenkte die beiden kleinsten Gläser voll, die er finden konnte.

Dann nahm er zusammen mit dem Zauberer Platz. Eine Zeitlang beobachteten sie den Regen und den Nebel, der kunstvoll und elegant über die Brücke wallte. Schließlich sagte der Schmied: »Ich weiß, welchen Sohn du meinst. Die alte Granny ist gerade oben bei meiner Frau. Der achte Sohn eines achten Sohns. Hm, ich verstehe. Nun, ich habe schon daran gedacht, der ganzen Sache jedoch keine große Beachtung geschenkt, um ganz ehrlich zu sein. Tja. Ein Zauberer in der Familie, wie?«

»Wäre durchaus möglich«, entgegnete Billet. Die weiße Katze verließ ihren Schlafplatz, stolzierte würdevoll über den Boden, sprang auf den Schoß des Zauberers und rollte sich dort zusammen. Die dünnen Finger des alten Mannes streichelten sie geistesabwesend.

»Tja, tja«, wiederholte der Schmied. »Ein Zauberer in Blödes Kaff, mhm?«

»Ist nicht auszuschließen«, antwortete Billet. »Natürlich

muß er zuerst die Universität besuchen. Aber er könnte es weit bringen.«

Der Schmied betrachtete diese Idee von allen Seiten und entschied, daß sie ihm gut gefiel. Dann erinnerte er sich an etwas.

»Einen Augenblick«, brummte er. »In diesem Zusammenhang hat mir mein Vater einmal etwas gesagt. Ich glaube, es ging dabei um folgendes: Ein Zauberer, der weiß, daß er nicht mehr lange lebt, kann seine, äh, Zauberei auf einen, äh, Nachfolger übertragen, äh. Ist das, äh, richtig?«

»Du hast es bemerkenswert klar ausgedrückt, ja«, bestätigte der Magier.

»Mit anderen, äh, Worten: Du wirst also, äh, sterben?«

»In der Tat.« Die Katze schnurrte, als der alte Mann sie hinter den Ohren kraulte.

Der Schmied wirkte verlegen. »Wann?«

Der Zauberer überlegte. »In etwa sechs Minuten.«

»Oh.«

»Sei unbesorgt«, fügte der Thaumaturge hinzu. »Ich freue mich sogar darauf, wenn ich ganz offen sein darf. Wie ich hörte, ist das Sterben völlig schmerzlos.«

Der Schmied runzelte die Stirn. »Woher willst du das wissen?« erkundigte er sich.

Der Zauberer überhörte diese Frage. Er sah aus dem Fenster zur Brücke und hielt im wogenden Dunst nach verräterischen Hinweisen Ausschau.

»Nun«, seufzte der Schmied, »du solltest mir besser erklären, wie man einen Zauberer erzieht. Weißt du, in dieser Gegend gibt es nicht besonders viele...«

»Das wird sich von allein regeln«, erwiderte Billet munter. »Die Magie hat mich zu dir geführt, und bestimmt kümmert sie sich auch um den Rest. Wie üblich. Habe ich da einen Schrei gehört?«

Der Schmied starrte zur Decke hinauf. Im Zimmer über der Werkstatt füllten sich zwei kleine Lungenflügel mit Luft und ließen sie voller Begeisterung entweichen. Das

dabei erklingende Geräusch übertönte sogar das laute Prasseln des Regens.

Der Zauberer lächelte. »Laß ihn herbringen!« schlug er vor.

Die Katze richtete sich auf und blickte interessiert in Richtung Tür. Als der Schmied an die Treppe herantrat und etwas rief, sprang sie herunter, näherte sich den Stufen und schnurrte wie eine Bandsäge.

Kurze Zeit später kam eine hochgewachsene weißhaarige Frau herein und zeigte dem Schmied ein deckenumhülltes Bündel. Er nickte knapp und führte sie hastig zum Zauberer.

»Aber . . .«, begann sie.

»Dies ist eine sehr wichtige Angelegenheit«, sagte der Schmied ernst. »Was tun wir jetzt, Herr?«

Der Magier hob seinen fast zwei Meter langen armdicken Stab. Die Schnitzmuster schienen sich zu verändern, während der Schmied sie betrachtete, so als wollten sie ihm nicht zeigen, was sie darstellten.

»Das Kind muß ihn halten«, sagte Drum Billet. Der Schmied nickte und tastete im Deckenbündel umher, bis er eine winzige rosafarbene Hand entdeckte. Behutsam führte er sie zum Stab, und die kleinen Finger schlossen sich fest um das Holz.

»Aber . . .«, wandte die Hebamme ein.

»Es ist alles in Ordnung, Granny«, sagte der Schmied. »Mach dir keine Sorgen!« Und an den Zauberer gerichtet: »Sie ist eine Hexe, Herr. Laß dich von ihr nicht stören. Was nun?«

Der Thaumaturge schwieg.

»Was sollen wir jetzt . . .« Der Schmied brach ab, beugte sich vor und musterte das Gesicht des alten Mannes. Billet lächelte, doch es blieb ein Rätsel, was ihn so sehr erheiterte.

Der Schmied reichte den Säugling der Hebamme zurück, die inzwischen der Verzweiflung nahe zu sein schien. Dann löste er die dünnen blassen Finger des Magiers so behutsam wie möglich vom Zauberstab.

Er fühlte sich sonderbar schmierig an, und irgend etwas knisterte wie statische Elektrizität. Das Holz war fast schwarz, aber die geschnitzten Verzierungen wirkten ein wenig heller, und als er versuchte, sich darauf zu konzentrieren, entwickelten sie ein beunruhigendes Eigenleben.

»Bist du jetzt zufrieden?« fragte die Hebamme.

»Wie? O ja, eigentlich schon. Warum?«

Die weißhaarige Frau zog einen Deckenzipfel beiseite. Der Schmied starrte auf eine bestimmte Stelle des winzigen Körpers und schluckte.

»Nein«, hauchte er. »Er sagte...«

»Und Leute wie *er* sind natürlich Experten auf diesem Gebiet, nicht wahr?« erwiderte Granny spöttisch.

»Aber er war sicher, es sei ein Sohn!«

»Sieht mir ganz und gar nicht nach einem Söhnchen aus, du Dummkopf.«

Der Schmied ließ sich ächzend auf den Stuhl sinken und schlug die Hände vors Gesicht.

»Was habe ich getan?« stöhnte er.

»Du hast der Welt die erste Zauberin gegeben«, stellte die Hebamme fest. »Pudiepudiepuh.«

»Wie?«

»Ich meinte das *Kind*.«

Die weiße Katze schnurrte und krümmte den Rücken, so als striche sie um die Beine eines alten Freundes. Was man nur als seltsam bezeichnen konnte, denn es war niemand da.

»Ich glaube, mir ist ein schwerer Fehler unterlaufen«, sagte eine Stimme, die kein Sterblicher zu hören vermag. »Ich habe mich darauf verlassen, die Magie wisse schon, was richtig sei.«

VIELLEICHT STIMMT DAS AUCH.

»Wenn ich doch nur eingreifen könnte...«

ES GIBT KEIN ZURÜCK, KEIN ZURÜCK, lautete die dunkle, hohl klingende Antwort. Es hörte sich an, als schließe sich langsam die Pforte einer Gruft.

Der aus reinem Nichts bestehende Dunsthauch namens Drum Billet dachte nach.

»Aber sie wird eine Menge Probleme bekommen.«

PROBLEME SIND DAS GEWÜRZ DES LEBENS. BEHAUPTET MAN JEDENFALLS. ICH SPRECHE NATÜRLICH NICHT AUS EIGENER ERFAHRUNG.

»Wie wär's mit einer Reinkarnation?«

Der Tod zögerte.

DAS GEFIELE DIR BESTIMMT NICHT, GLAUB MIR, erwiderte die Grabesstimme.

»Und doch scheint so etwas seit einiger Zeit in Mode gekommen zu sein.«

MAN MUSS DIE ENTSPRECHENDE TECHNIK BEHERRSCHEN. DIE MEISTEN FANGEN GANZ UNTEN AN UND ARBEITEN SICH LANGSAM HOCH. ACH, DU HAST JA KEINE AHNUNG, WIE SCHRECKLICH ES IST, EINE AMEISE ZU SEIN!

»Üble Sache, was?«

NOCH WEITAUS SCHLIMMER, ALS DU DIR VORSTELLEN KANNST. UND MIT DEINEM KARMA WÄRE DIE WIEDERGEURT ALS AMEISE NOCH SEHR GROSSZÜGIG.

Inzwischen weilte das Baby wieder bei der Mutter. Der Schmied saß betrübt in seiner Werkstatt und starrte in den Regen hinaus.

Drum Billet kralte die Katze hinter den Ohren und erinnerte sich an sein Leben. Es war recht lang gewesen – einer der Vorteile, ein Zauberer zu sein –, und er hatte viele Dinge angestellt, die er nun zu bedauern begann. Er hielt den Zeitpunkt für gekommen, seine guten Vorsätze endlich ernst zu nehmen...