

Harcon – Herr des Lichts

Das Spiel

Der folgende Text soll eine Handreichung für das alte Text-Adventure „Harcon – Hüter des Lichts“ (auch bekannt als „Harcon – Herr des Lichts“) darstellen. Vor heute bald 19 Jahren, am 5. Oktober 1985, hat Klaus Kuchler ein Copyright darauf angemeldet. Was er sich dabei gedacht hat, ein derart merkwürdiges Spiel in die Welt zu setzen, bleibt vermutlich auf ewig sein gut gehütetes Licht – Verzeihung – Geheimnis. Grafik und Sound stammen übrigens von Fritz Rach.

Sehen wir uns einmal die Protagonisten als Darsteller in einem Theaterstück an:

Hauptrollen:

| | |
|--------------------------|--|
| Harcon, Hüter des Lichts | Titelheld. Aussehen unbekannt. Verteidigt sein Lichtreich gegen Nekron. Wird vom Spieler gesteuert. |
| Mirith | Meister der weißen Magie. Ergebener Gefährte Harcons |
| Angmar | Älterer Sohn Miriths |
| Orton | Jüngerer Sohn Miriths. Soll ziemlich gerissen sein, beherrscht aber auch das Schwert gut. |
| Worluk | Ein Produkt der schwarzen Magie Nekrons. Greift in regelmäßigen Abständen an und verfügt über mehrere Leben. |

Nebenrollen:

| | |
|--------|--------------------------------------|
| Theta | Fräulein Heilbar. Nymphomane Frau |
| Masut | Schmied. Ziemlich einfach gestrickt. |
| Kormuk | Zwergwüchsiges Nervenbündel |
| Akran | Ein Berufsdieb |

Mit Laien zu besetzen:

| | |
|-------|--|
| Wirt | Ein Herbergsvater |
| Greis | Ein alter Mann |
| Troll | Gewalttätige Erscheinung. Fürchtet die bloße Bekanntschaft mit Herrn Mirith wie der Teufel das Weihwasser. |
| Molch | Molch |
| Hund | Hund |
| Maus | Maus |
| Rabe | Rabe |

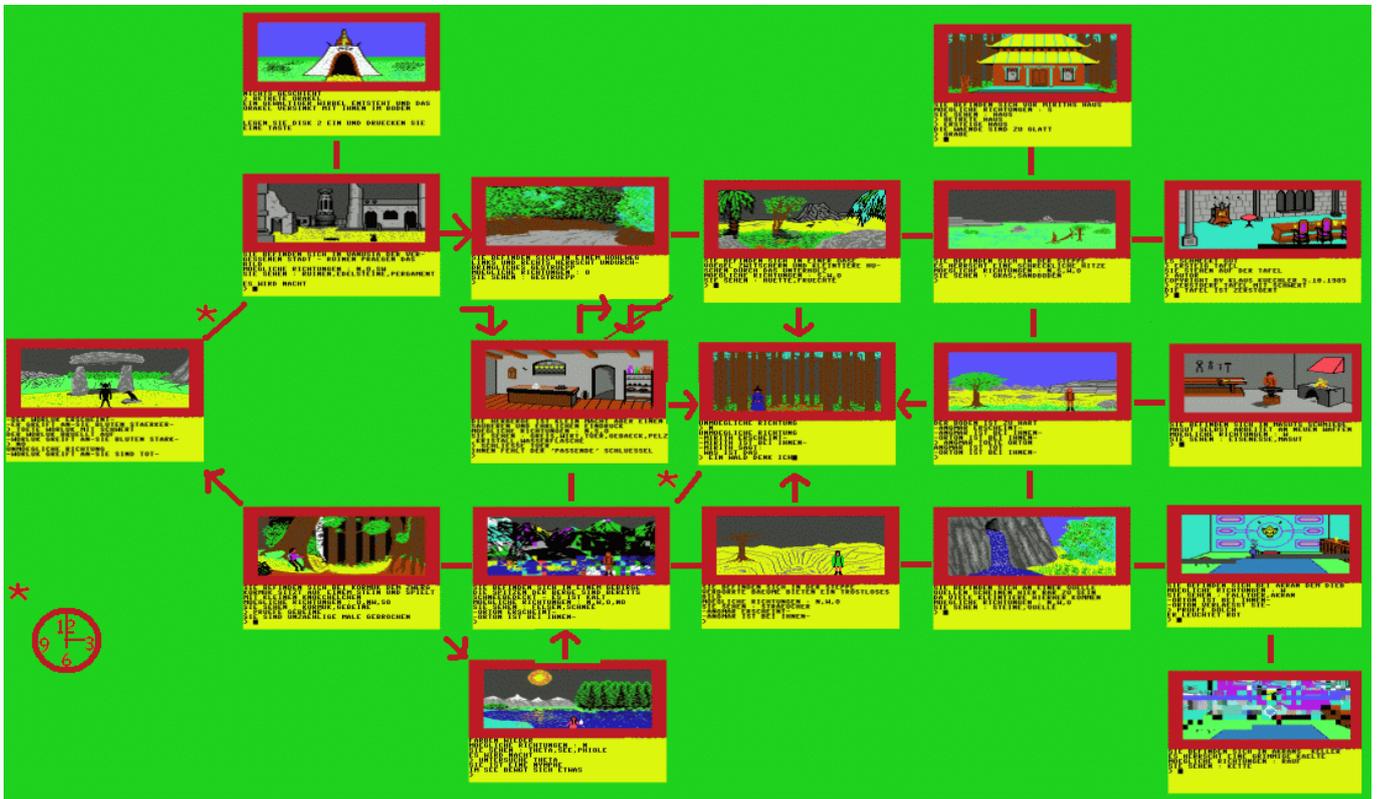
Das war's schon im ersten Teil. Jetzt sollen wir mit dieser zusammengewürfelten Truppe ein anständiges Stück auf die Bühne hieven! Als Erstes machen wir uns mit der Sprache des Spiels vertraut. Es gibt da einen festen Wortschatz, den man in der Anleitung oder auch im Vorspann findet; dieser bezieht sich allerdings auf beide Teile des Spiels – manche Wörter ergeben im ersten Teil noch keinen Sinn. Mit Hilfe dieser Wörter lässt sich der Handlungsspielraum auf jeden Fall schon mal sinnvoll eingrenzen. Und es gibt ein paar feste Regeln für die Grammatik, die ebenfalls im Vorspann erläutert werden, darunter das Kaufen: Es funktioniert nach dem Schema „Ich kaufe X von Y mit Wertgegenstand Z“.

Verlockend ist natürlich, alles kurz und klein zu hauen, nämlich „TOETE MASUT / MIRITH / HUND (usw.) MIT SCHWERT“. Zumal der Computer dann immer ein lustiges Brüll-Gerausch ausstößt, was für einen Commodore ein außerordentlicher Vorgang ist. Nein, der Vorspann lügt nicht, wenn hier sinngemäß behauptet wird: Wie das Spiel sich gestaltet, hängt im wesentlichen davon ab, wie wir unsere Umwelt behandeln. Ein guter Ratschlag und zugleich ein großer Irrweg. Nämlich einfach alles und jeden zu begrüßen sowie am Leben zu lassen und sämtliche aufgenommene Gegenstände sinnlos weiter zu verteilen („SCHENKE ORTON HUND“ – „ORTON SAGT: DANKE“), das führt zielsicher in die Sackgasse.

Verschärfend hinzu kommt, dass richtige Ideen zum falschen Zeitpunkt vom Programm nicht immer entsprechend honoriert werden bzw. eine geringfügig abweichende Schreibweise einen ganzen Satz ungültig werden lässt. Daher glaubt man auch immer, schon alles Mögliche ausprobiert zu haben, obwohl dies nicht der Fall ist. Ein Beispiel: „KAUFE PELZ VON WIRT MIT EDELSTEINEN“ – falsch. „KAU PELZ VON WIRT MIT EDELSTEINE“ – richtig. Warum? Im Wortschatz des Programms ist der Begriff „EDELSTEINE“ abgelegt, eine grammatikalische Beugung des Worts ist nicht möglich. Daher muss man eben einen grammatikalisch falschen Satz bilden. Und was soll der Unfug mit „KAU“? Zugegeben, „KAUF“ gilt auch. Allerdings verhält es sich mit den Verben (schlafen, trinken, toeten) anders als mit den Subjektiven, denn die jeweils ersten drei Buchstaben reichen, um einen für den Computer verständlichen Satz zu bilden.

Wenn man sich an diese Eigenheiten erst einmal gewöhnt hat, macht die Sache richtig Spaß. Vorhang auf!

Bühnenbild für den ersten Teil



1. Akt

Harcon (nervös um eine reichgedeckte Tafel laufend) Zu lange schon habe ich hier in meiner Burg verweilt und auf einen Fehler meines ärgsten Feindes, Nekron, gewartet.

Harcon (hält inne) Nun beginne ich schon, mit mir selbst zu reden! Das muss ein Ende haben! Ich will mal mit etwas frischem Brot bei Mirith vorbeisehen, vielleicht kann ich dort ein Glas Wein dazu bekommen. Ach, Seil und Schwert nehme ich auch gleich mit, man weiß ja nie. (Ab nach Westen)

Erzähler Harcon gelangt in eine Grassteppe westlich seiner Burg. Irrtümlich geht er von dort aus nicht direkt nach Norden, sondern in eine andere Richtung. Ein böser Troll nimmt die Verfolgung auf. Im letzten Moment besinnt er sich und eilt zu Miriths Haus.

Harcon Hallo, mein Lieber! Lang nicht mehr gesehen. Dein Haus strahlt eine seltsame Aura aus ... hast du vielleicht einen Schluck zu trinken - auf den Schreck?

Mirith Sei begrüßt, Harcon. Natürlich, hier hast du ein Glas Wasser. Nun wähle unter meinen Söhnen in Angmar oder Orton deinen Begleiter, denn du hast dich doch bestimmt auf den Weg gemacht, um den bösen Nekron endlich vernichtend zu schlagen?

Harcon (mit noch schlotternden Knien von der Begegnung mit dem Troll) Äh, ja natürlich. Ich werde ihn ver-, vernichten! Wie wäre es denn, wenn du mir gleich beide Söhne zuteilst?

Mirith Und wie willst du das sprachlich anstellen? Wenn du sagst: "ICH WAEHLE ORTON", dann werde ich antworten: "DU HAST ORTON GEWAEHLT - NUN GUT". Und wenn du Angmar wählst, verfare ich analog. Also?

Harcon Ich sage einfach "WAEHLE ORTON UND WAEHLE ANGMAR", und zwar genau in dieser Reihenfolge. Dann wirst du mir beide mit auf den Weg geben, wetten?

Mirith Na schön, gewonnen. Du hast Glück, dass meine Frau nicht zu Hause ist.

Harcon Gut. Ich nehme mir noch den Dolch da und die Verpflegung. Bis später, Mirith.

Mirith Halt, halt, nicht so schnell! Du weißt doch noch gar nicht, was es mit dem Dolch auf sich hat! Traue niemandem, Harcon. Prüfe zuerst den Dolch. Wenn er rot ist, dann bist du in äußerster Gefahr. Er funktioniert aber nur bei Menschen aus Fleisch und Blut. Und nun geh! (gebieterische Geste)

Harcon (leise) Wie redet der denn mit mir? Bin ich der Hüter des Lichts oder er? (Laut): Danke, Mirith! Mach's gut. (Ab nach Süden)

Erzähler Der Herrscher unternimmt eine Reise nach Süden, bis er an eine Quelle gelangt. Von dort aus geht er nach Osten, als er plötzlich vor dem Haus des Diebes Akran, des niedersten und verkommensten seiner Untertanen, steht. Kurz entschlossen tritt er ein.

Harcon Grüß dich, Akran. Wie laufen die Geschäfte?

Akran (zieht mit verdächtig verschwommenem Blick an ein einer Wasserpfeife) Was willst du kaufen? Ich habe frischen Schlafmohn hereinbekommen, astreines Zeug.

Harcon Ich nehme keine Drogen.

Akran Dann verlasse mein Haus!

Harcon Das tu ich gern, du Halunke. Aber das Diadem da, das nehme ich mit. Es gehört dir, wie ich annehme, ohnehin nicht. (Wütend ab nach Westen)

Akran (kichert leise) Er findet sie nicht ...

Erzähler Unterwegs wundert sich Harcon über seine eigene Courage. Offenbar hat Akran ihn gar nicht erkannt. Und Mirith und seine Söhne ließen sich nie in dieser Gegend blicken ... was hätte ihm passieren können, wenn er Akran den Rücken zugewandt hätte! Er hätte des Todes sein können! Eine Ritterrüstung war zwar nicht unbedingt eine Versicherung gegen Meuchelmörder, aber immerhin konnte er damit bei manchen primitiven Menschen gehörig Eindruck schinden. Nachdenklich macht er sich auf nach Norden und von dort aus nach Osten zu Masut, dem Schmied.

Masut (mürrisch) Nun, was ist denn, Fremder?

Harcon (muss sich angesichts der neuerlichen Ignoranz erstmal fassen) Guten Tag. Eine Rüstung bitte.

Masut (lauernd) Und was gibst du mir dafür?

Harcon (kramt hektisch in seiner Tasche) Brot? Nein? Ich hätte da noch ein Diadem, es gehörte meiner Großmutter ...

Masut Na, gib schon her! Die Rüstung gehört dir. (Harcon ab nach Westen)

Erzähler Harcon sucht die Quelle im Süden auf und trinkt einen Schluck. Von dort aus wandert er weiter nach Westen, durch die trostlose Steppe und das Gebirge bis hin zu Kormuk, dem Zwerg.

Harcon Hallo, Kormuk. Sag bloß, du kennst mich auch nicht mehr? (Kormuk funkelt böse mit den Augen und zerbricht demonstrativ alte Tierknochen in Splitter, die er Harcon zuschnippt.)

Harcon Du bist nervös, wie?

Kormuk (fährt gereizt hoch) Warum störst du mich?

Harcon Wart mal, ich zeige dir was. (Holt sein Seil hervor und führt einen billigen Faden-Zaubertrick vor)

Kormuk (lacht) Toll! So was könnte ich auch gern. Aber ich habe ja kein Seil.

Harcon Ich schenk's dir. Dafür bist du mir bestimmt auch einmal behilflich, gell?

Kormuk Du hast mein persönliches Zwergenwort!

Erzähler Nach einigen Begegnungen mit Mirith, Angmar und Orton sowie einer Mütze voll Schlaf wagte sich Harcon zum alten Hünengrab im äußersten Teil seines Reiches vor. Er ging nach Nordwesten. Dort trieb der Worluk, ein Geschöpf Nekrons, sein Unwesen. Tatsächlich lief das Ungeheuer ihm prompt über den Weg - anstatt Mirith, der doch so dringend die Rune am Grab hätte entziffern sollen, oder einem seiner Söhne, die dem Worluk auf Harcons Geheiß hin nachhaltig den Garaus bereitet hätten. So blieb ihm nur, sich mannhaft mit dem Schwert zu verteidigen. Vielleicht lief ihm ja wenigstens Mirith einmal über den Weg, um seine Wunden zu behandeln. Im Übrigen blieb nur Warten, bis der Weg nach Nordosten endlich wieder passierbar war.

2. Akt

Erzähler Harcon gelangt erschöpft in der vergessenen Stadt Vanusia an. Nachdem er sich an der Verpflegung Miriths gelabt hat, erkundet er die Ruinen und findet ein uraltes Pergament sowie einen Beutel Edelsteine. Er wandert nach Osten und über einen der berühmten Kitzinger Hohlwege weiter nach Süden, um sich in einer Herberge von den Strapazen der vergangenen Tage zu erholen. Die Wasserflasche und das Gebäck dort kommen ihm nicht gerade ungelegen. Und es scheint sein Glückstag zu sein: Der Wirt erkennt zwar - wie schon alle vor ihm - Harcon nicht als seinen Landesherrscher wieder. Doch kann er mithilfe der Rüstung gehörig Eindruck schinden.

Harcon Grüß Gott.

Greis Guten Tag.

Wirt Ihr seid sehr freundlich, Herr. Wie kann ich Euch dienen?

Harcon (versichert sich aufgeschreckt, dass das bereits "gefundene" Gebäck, die Wasserflasche und der Kristall des Wirts nicht aus seiner Manteltasche hervorschauen) Der Pelz da ...?

Wirt Na schön, weil Ihr ein echter Ritter seid. Habt Ihr zufällig einige Edelsteine für meine Sammlung parat? Dann wollte ich Euch den Pelz gern geben.

Harcon (legt eine Hand um den Kristall, da dessen Spitze allzu bedenklich heraus ragt) Hier habt Ihr meine erlesensten Edelsteine. Ich fand sie in Vanusia, der vergessenen Stadt. Viele hundert Meilen von hier. Doch nun möchte ich mich zur Ruhe legen. Gute Nacht.

Greis Haltet ein! Ich weiß etwas, das Euch bisher verborgen geblieben ist!

Harcon (errötet) Das war doch nur ein Spaß. Ich wollte ihm den Kristall ja gerade ...

Greis Und zwar: Der Wald, der hier im Osten liegt. Wisst Ihr denn, wie Ihr aus ihm am schnellsten wieder hinaus findet?

Harcon und Wirt einstimmig Keine Ahnung!

Greis Das dachte ich mir: keine Pfadfindertugend mehr unter den jungen Leuten! Dabei ist es so einfach: Man irrt solange umher, bis wieder alle Himmelsrichtungen offen scheinen. Dann geht man nach Südwesten. Verstanden?

Harcon (atmet schwer auf) Danke! Das ist ein toller Hinweis. Vielleicht kann ich den in abgewandelter Form ja auch noch in der Eiswüste des zweiten Teils gebrauchen. (schleicht sich Richtung Süden aus der Herberge)

Erzähler Unterwegs entsinnt sich der Held des Pergaments von Vanusia. Doch selbst Mirith kann mit dem Papier nichts anfangen. So wendet er sich, da er nur eine kurze Reise nach Westen zu unternehmen hat, an Kormuk.

Kormuk Sei begrüßt, Harcon.

Harcon Kommen wir gleich zur Sache. Was steht auf diesem Pergament da?

Kormuk (erschrickt) Der Text lautet: "Fluch über Akran, den Dieb der blauen Kette". O Gott ...

Harcon So ist das also! Dieser Hund hat eine blaue Kette gestohlen! Na, der kann was erleben! Und was steht auf der Steintafel dort zu deinen Füßen? Kannst du mir das auch noch verraten?

Kormuk Das sind Gaunerzinken, davon habe ich keine Ahnung. Fragt doch am besten gleich Akran selbst, bei der Gelegenheit ...

Harcon So sei es. (Aufgebracht ab)

Erzähler Nach einigen Tagen steter Reise nach Osten landet Harcon wieder vor dem Haus des Diebes Akran. Ohne anzuklopfen platzt er in dessen neuerliche Wasserpfeifen-Seance hinein.

Harcon Was geht hier vor?! Nicht nur, dass ich dich in meinem Reich als einfachen Dieb dulde!

Akran (bleich) Harcon! Ihr ...!?

Harcon Nun ladet Ihr also auch noch Flüche auf Euch! Das kann ich in meinem Lichtreich gar nicht gebrauchen.

Akran Aber ich kann doch alles erklären ...

Harcon Was kannst du erklären? Was auf der Steintafel hier steht?

Akran (verwirrt) Aber ja, das auch - die Aufschrift besagt: "Narut". Narut ist der Götterbote für die Nymphen. Wenn er kommt, dann sollen sie erlöst werden.

Harcon (stellt sich desinteressiert) Ich will mal meinen Dolch befragen, wie es überhaupt noch um die spirituelle Sicherheit in deiner Gegenwart steht ... (prüft die Farbe seines vormals blauen Dolches) Rot! Rot! Rot! Da hast du, Bestie! (sticht mehrmals mit dem Dolch auf Akran ein)

Akran ARGHHH!!!!

Harcon Nun will ich sehen, was du hinter deiner Falltür verborgen gehalten hast. Mit etwas Nachhilfe meines Schwertes wird sie sich schon auftun. Aha, ein Kellergewölbe ... ganz schön kalt hier unten. Gut, dass ich meinen Pelz habe. Es geht doch nichts über redliche Lebensweise. Und da ist ja auch die blaue Kette. Ich will sie treuhänderisch an mich nehmen ...

Erzähler Ausgestattet mit dem Wissen um die Erlösung der Nymphen beschließt Harcon, mal wieder einen Abstecher zu seiner Freundin Theta zu machen. Dieses Mal natürlich in streng erlösender Absicht. Er reist nach Westen zurück bis zu Kormuk und läuft dann nach Südosten hindurch bis zu einem See. Im See bewegt sich etwas ...

| | |
|----------------|---|
| Harcon | Wer ist da? Theta, bist du das? Sei begrüßt! |
| Theta | Sag nur ein Wort, deinen Namen, Fremder. |
| Harcon | Ich bin's. Harcon. |
| Theta | Sag nur ein Wort, deinen Namen, Fremder. |
| Harcon | Na schön, um's genau zu nehmen: Ich bin Narut, der Götterbote. Gekommen, um dich zu befreien! |
| Theta (erlöst) | Wunderbar. Hier, achte auf die Phiolen. Wenn du sie zerstörst, kannst du nicht in den zweiten Teil gelangen! |
| Harcon | Dankeschön. |
| Erzähler | Ratlosigkeit erfasst den Herrscher des Lichts. Mittlerweile hat er viele Runden gedreht: hin und her zwischen dem Mittagstisch seiner Burg und der Wasserquelle, hier und da ein wenig geschlafen. Er erinnert sich, wie er einmal in Ruhe mit Mirith am Hünengrab stand, um die Rune zu entziffern; wie er mit Angmar (oder war es Orton gewesen?) auf den Worluk getroffen war. "Angmar, töte den Worluk", hatte er ganz locker dahingesagt. Und der hatte nur lässig "Ja" erwidert und das Problem für den ersten Teil beseitigt. Sodann fiel ihm der Schlüssel ein, den er in einer kleinen Oase westlich der Grassteppe vor seiner Burg gefunden hatte. Was hatte es mit dem nun auf sich? So beschließt er, das Orakel aufzusuchen. Von Thetas See aus geht er nach Norden, dann nach Westen und Nordwesten hin zum Hünengrab, nach kurzer Rast weiter nach Nordosten in die vergessene Stadt Vanusia und endlich wieder nach Norden. |
| Harcon | Ich grüße dich, Orakel. (Weißlicher Rauch steigt auf. Roter Rauch steigt auf.) |
| Erzähler | Harcon sieht sich verunsichert um, dann betritt er das Orakel. Ein plötzlich einsetzender Strudel reißt es mit ihm zusammen unter die Erde. Er findet sich auf dem Dach des Orakels und im zweiten Teil des Spiels wieder. (Ende des ersten Teils) |

Anmerkung

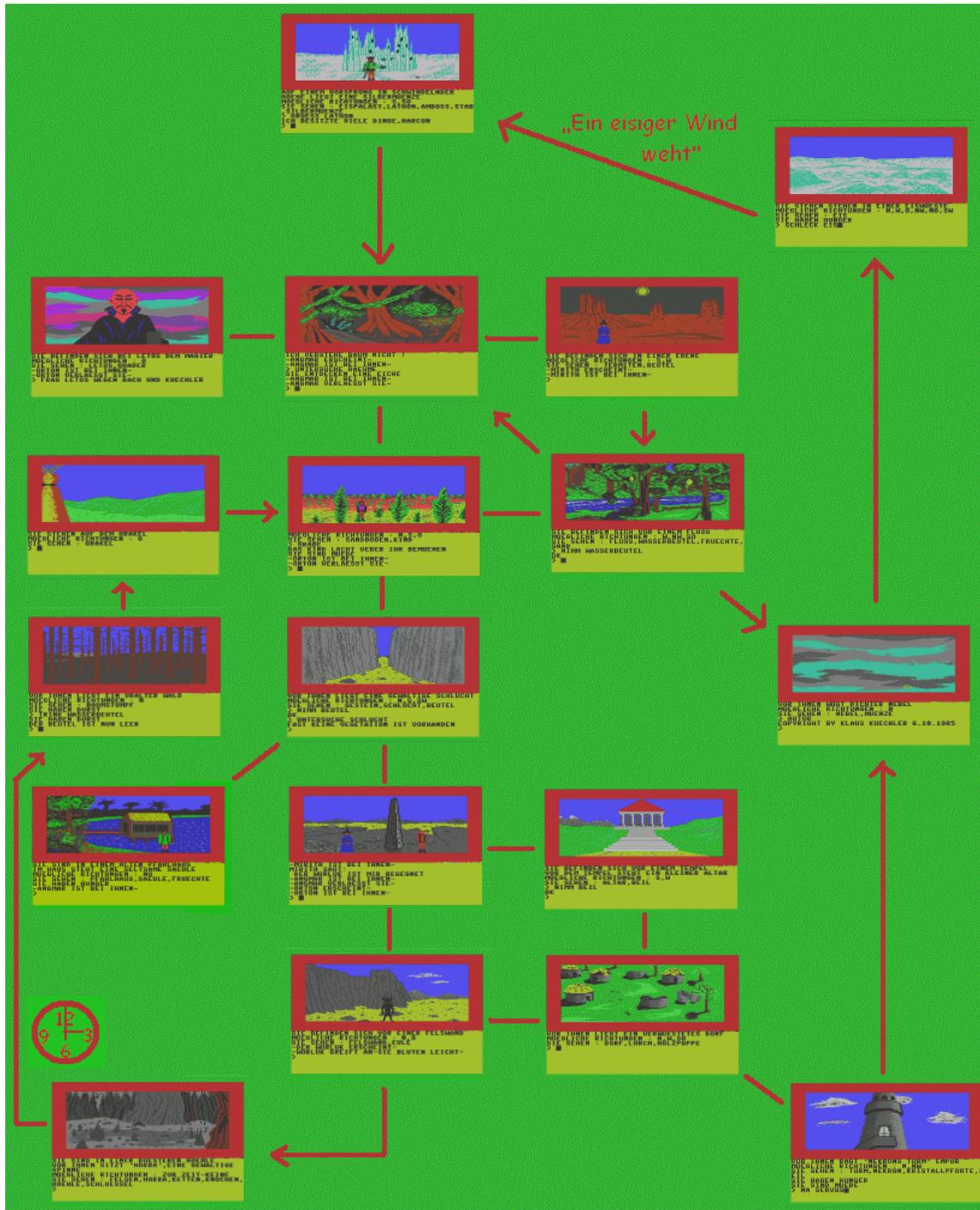
Gelegentlich tritt im ersten Teil des Spiels ein technischer Fehler auf. Dies ist der Fall, wenn beim Versuch, die Szenerie „Akran“ in Richtung der Szenerie „Akrans Keller“ zu verlassen, das virtuelle Laufwerk zu blinken beginnt und das Programm in der Folge scheinbar abstürzt. Dagegen hilft ein ebenso einfacher wie verblüffender Trick, der bei mir sowohl mit CCS64 als auch mit VICE funktioniert hat: Bei VICE ist das Häkchen vor „True Drive Emulation“ zu entfernen – und die Szenerie wird, wenn auch arg verzerrt, plötzlich doch dargestellt. Damit das Programm normal weiterlaufen kann, muss vor dem Verlassen des Raums die „True Drive Emulation“ wieder eingeschaltet werden. Bei CCS64 besteht die gleiche Möglichkeit im Optionsmenü.

In diesem Sinne: Viel Spaß mit diesem Irrsinn für mindestens weitere 20 Jahre!

Pause

Nachdem das verehrte Publikum nun die Theaterpause nutzen konnte, um im Foyer Häppchen und Vanilleeis mit Sekt hinunter zu spülen, fahre ich fort mit dem dramatischen Lösungsweg des Spiels. Wir erinnern uns: Harcon ist aufgebrochen, um seinen Widersacher Nekron zu vernichten. Das Orakel, das er eigentlich nur zur Überwindung seiner Midlife-Crisis aufgesucht hat, ist mit ihm im Boden versunken ...

Bühnenbild für den zweiten Teil



Nach der Pause können wir folgende neue Darsteller begrüßen:

- | | |
|--------|---|
| Nekron | Der "Darth Vader" unter den Nekroniden |
| Lathon | Der Einsiedler vom Eispalast |
| Letos | Magier und Pfahlhaus-Architekt |
| Kind | Verstocktes Kind ohne Angehörige; sammelt die Sonderausgaben der neuen Euromünzen |
| Hokra | Riesige, gewalttätige Spinne |
| Eule | Sprechende Eule. Aus Sicht der Eule bemerkenswert: Sie kann fliegen. |

| | |
|----------|----------|
| Lurch | Lurch |
| Schlange | Schlange |
| Termiten | Termiten |

Zweiter Teil, 1. Akt

(Applaus ebbt langsam ab; Sekunden lange Stille)

| | |
|---|---|
| Harcon (wieder einmal in ein Selbstgespräch vertieft) | Mir dünkt, ein Orakel ist kein Ort zum Verweilen. Im Westen nichts Neues! (ab nach Osten) |
| Harcon | Ein Kind! Willst du mir nicht "Guten Tag" sagen, mein Kleiner? |
| Kind | Nein! |
| Harcon | Na schön. (entnervt ab nach Osten) |
| Erzähler | Der Herrscher der Lichts gelangt an einen Fluss. Er findet dort einen Wasserbeutel und Früchte als Reiseproviant vor. Sodann geht er zurück nach Westen und von dort aus nach Süden weiter. |
| Harcon | Aller Hand, was die Leute hier alles auf der Straße liegen lassen! Glaskugeln, Beile, Eulen, Lurche. Hm! Ich nehme den Krempel mal mit. Wer weiß, wozu das noch gut ist. Und was steht auf dem Obelisk da? |
| Mirith (kommt gehetzt daher gelaufen) | Ich habe Hunger! Ich habe Durst! Ich bin müde! |
| Harcon | Tatsächlich? So lautet die Inschrift? |
| Mirith | Nein, so lautet mein körperlicher Zustand. |
| Harcon | Und die Inschrift? |
| Mirith | Sie bedeutet: "Thetas Gabe beschwört auf dem Altar den Dämon." |
| Harcon (errötend) | Das steht wirklich auf dem Stein? Aber das ist ja blasphemisch ... Die Gabe der Nymphe ... auf dem Altar ... Sauerei! |
| Mirith | Tja, so steht's geschrieben. Du entschuldigst mich? (Ab) |
| Erzähler | Harcon begibt sich vom Obelisk aus nach Osten, wo er einen Altar vorfindet. Mit einiger Mühe entsinnt er sich noch anderer Gaben Thetas - hatte sie ihm nicht im ersten Teil eine Phiole geschenkt? Er legt die Phiole auf den Altar und wird Zeuge eines merkwürdigen Schauspiels: Ein Dämon kommt vorbei, nimmt die Flasche mit und verkündet - "Norken", so lautet das Wort der Macht! Mit dieser neuen Erkenntnis gestärkt, besucht Harcon ein Dorf südlich des Tempels und wird so Zeuge der grausamen Nekron-Diktatur: Es steht kein Stein mehr auf dem anderen. Aber ein Besuch beim Palast des Diktators im Südosten führt zu nichts: |
| Harcon | Sei begrüßt, Nekron. |
| Nekron | Elender Narr! |
| Harcon | Lass mich rein, ich bin Mitglied der Menschenrechtskommission der C64-Staaten! |
| Nekron | Nur über meine Leiche! |
| Erzähler | Enttäuscht vom mangelnden Erfolg der Diplomatie reist Harcon nach Norden. Er gelangt hier in eine scheinbar endlose Eiswüste. Er weiß sich aber nach der Erfahrung mit dem Wald im ersten Teil zu helfen. Sobald nämlich ein eiskalter Wind aufkommt, geht es nach Nordwesten weiter. Hier trifft er Lathon, den Einsiedler vom Eispalast. |
| Harcon | Na, Lathon, wie stehen die Aktien? |
| Lathon | Ich besitze viele Dinge, Harcon. Nicht nur Aktien. |

Harcon Ich liebe Menschen, die alles wörtlich nehmen.

Lathon Zwar habe ich gerade keine plausible Erklärung für meinen Wunsch parat, aber: Würdest du bitte deine wertvolle Kette gegen meinen Lichtstab eintauschen?

Harcon Wenn's dir eine Freude macht, bitteschön. Übrigens, die Euro-Gedenk-Münze da auf dem Felsvorsprung, ist das deine?

Lathon Ja, aber du kannst sie gerne haben. Sie liegt ohnehin in Schwindel erregender Höhe über dem Abgrund, völlig unerreichbar.

Die Eule meldet sich zu Wort Einen Augenblick, meine Herren. Bitte bedenken Sie doch: Ich kann fliegen!

Harcon Ich hatte nicht einmal eine Ahnung, dass du sprechen kannst.

Eule Ab und zu sollte man eben genauer hin HOEREN in diesem Spiel. Wenn Sie mich nun bitte veranlassen wollen, die Münze zu holen ...

Harcon Äh, natürlich: EULE BRINGE SILBERMÜENZE

Eule So ist es richtig. Hier, bitte sehr.

Harcon (an Lathon gewandt) Weißt du zufällig, wie ich von hier aus zu Letos, dem Magier, gelange?

Lathon (wild gestikulierend) Nach Süden und dann nach Westen. Gar nicht zu verfehlen. An der großen Eiche vorbei.

HarconErzähler Alles klar.Harcon verirrt sich mal wieder. Östlich der Eiche stößt er auf das Volk der Termiten, sowie über einen alten Helm. Just in dem Augenblick, da er in kindischster Art und Weise auf den Insekten herumtrampeln will, bemerkt er die Blutlache seines Vorgängers in diesem Ansinnen. Es handelt sich dabei um den vormaligen Bewohner einer kleinen, idyllisch gelegenen Strohütte... Der Herr des Lichts bedauert, diesen nie persönlich kennengelernt zu haben, und wandert zurück nach Westen.

Zweiter Teil, 2. Akt

Harcon Grüß dich, Letos.

Letos (sieht prüfend drein) Was willst du wissen?

Harcon Wie steht's um Mirith - ist er mir immer noch treu ergeben?

Letos Davon weiß ich nichts.

Harcon Und seine beiden Söhne, Angmar und Orton?

Letos Davon weiß ich nichts.

Harcon Aha. Werde ich Nekron vernichten? Über wie viele Leben verfügt der Worluk noch?

Letos Davon weiß ich nichts. Aber frage ruhig weiter, dazu bin ich ja da. Was willst du wissen?

Harcon (gähnt) Der Quader da ...

Letos Aha! Dir ist also mein Quader aufgefallen. Freut mich, freut mich. Er ist Bestandteil eines Fertigbau-Pfahlhauses, das ich entworfen habe! Du musst ihn nur noch in die entsprechende Säule einfügen, dann ist die maximale Stabilität der Konstruktion gewährleistet. Probier's aus! Allerdings besteht keine Gewährleistung, da Privatverkauf.

Harcon Ja, danke, mach' ich. Tschüssi.

Erzähler Die Reise führt den Hüter des Lichts nach Süden zurück. Bei der nächst besten Gelegenheit geht er nach Südwesten und findet dort das Pfahlhaus des Letos vor. Im Garten entdeckt er einige nahrhafte Obstbäume. Als er jedoch, wie von Letos beschrieben, den Quader in die Säule des Hauses einfügt, fällt ein schwerer Befestigungsring von der Decke. Harcon steckt den Ring ein, sieht sich verstoßen um und verschwindet von der Baustelle. Es geht nochmals weiter nach Süden. Eine Prüfung der im äußersten Süden des Landes gelegenen Felswand ergibt, dass sich dort eine Höhle befindet. Harcon kann sich gerade noch hinein retten, bevor irgendein Verrückter eine Steinlawine auf ihn herablässt - nicht, ohne vorher irre gekichert zu haben. Allerdings sieht er sich in der Höhle mit einer riesigen Spinne konfrontiert.

Hokra Mjammjam. Hähähäh. Grunz.

Harcon Guten Tag, ganz meinerseits.

Hokra Harch! Grmmmmmm!

Harcon Das wäre meine nächste Eingebung gewesen! Es bedeutet mir eine große Ehre, dass ich einer so reizenden Vogelspinne meinen neuesten Lichtstab überreichen darf.

Hokra (fuchtelt in ihrem Netz zwischen Hautfetzen und Leichenteilen mit dem leuchtenden Stab herum)

Harcon Offenbar findet sie Gefallen an ihrem neuen Spielzeug; ich will die Gelegenheit nutzen und unbehelligt diesen Schlüsselbund an mich nehmen. (Aufwärts)

Erzähler Harcon, Hüter und Herrscher des Lichts ohne Stab, begibt sich in den "Geheimnisvollen Wald". Nach einem Blick in seine Glaskugel kommt er auf die Idee, einen abgestorbenen Baumstumpf auszugraben. Sein Schwert erweist sich hierbei wieder als große Hilfe. Er findet eine Metallplatte und geht nach Norden - zurück zu seinem Ausgangspunkt auf dem Orakel. Die nächste Anlaufstation ist wieder das unerträgliche Kind.

Harcon Hallo, mein gutes Kind. Sag mal, ihr Zwerge kennt euch doch mit alten Schriftsymbolen aus. Was steht denn auf der Metallplatte hier?

Kind Gib mir zwei Euro, Alter, und frag mich dann noch Mal.

Harcon Ich hab' mich wohl verhört? Aber bitte, wenn's der guten Sache dient: Hier ist das Silber.

Kind Das Bild auf der Metallplatte bedeutet: "Zerstöre die Große Eiche und sprich den alten Fluch."

Harcon Prima. Den alten Fluch kenne ich doch bereits! (kramt das Pergament aus dem ersten Teil hervor) Laut Kormuk bedeutet dies "Olondir". Wo, bittschön, geht's zur "Großen Eiche"?

Kind Nach Norden.

Harcon Es freut mich aufrichtig, dass du dich auch unbezahlt zu nützlichen Bemerkungen hinreißen lässt.

Erzähler Harcon schlägt mit einem Beil die alte Eiche zu Brennholz. Dazu flucht er unflätig:

Harcon Olondir!

Gewaltige Stimme aus dem Nichts Ich töte dich, Frevler, wenn du meine Werke zerstörst! Niemand vergeht sich ungestraft an Nekrons Werken!

Harcon Das ist, so scheint mir, nur ein Pfeifen im Walde. Ich werde jetzt gleich bei Nekron selbst vorbei sehen, und ihn direkt auf diese hohlen Drohungen ansprechen.

Erzähler Bereit zur großen Endabrechnung mit dem Gegner, begibt sich Harcon nach Südosten zurück zum Turm Nekrons. Der Schwarzmagier brüllt wie besessen von seinem Wehrturm herunter:

