

Prolog

Die Erinnerungen

*Nachrichten ... eine langweilige Spielshow
... eine dumme Seifenoper. Es ist wirklich
nichts interessantes im Fernsehen,
während du einen Schluck aus deiner
Cola-Dose nimmst.*



*Es ist merkwürdig, wie sich dein Leben nun in absoluten Gegensätzen bewegt: vom Helden
Britannias zum Sesseldrucker, der nichts besseres zu tun hat, als den ganzen Tag vor dem
Fernseher zu sitzen und zu hoffen, wieder in das Land gerufen zu werden, in welchem alle
deine Freunde ihre Leben verbringen.*

*Du erinnerst dich noch sehr gut an das erste Mal,
als der Ruf an dich erging. Damals hattest du noch
keine Idee, wie sehr sich dein Leben verändern
würde; etwas das du schwer vorhersehen konntest,
als du neugierig durch eine blaue Tür aus Licht
gingst - eine Mondpforte wie du später lernen
würdest - nur um in ein fernes Land transportiert
zu werden, in welchem du einen bösartigen
Zauberer namens Mondain besiegen musstest.*

Wie aus einem Fantasy-Roman - allerdings sehr echt.

Du dankst noch immer den Göttern, dass deine eigenständige Autorenarbeit dich von Arbeitszeiten unabhängig gemacht hat, denn du bezweifelst doch arg, dass du bei der Regelmäßigkeit mit der du zu Abenteuern gerufen wirst - und damit deine Welt für längere Zeit verlässt - eine normale Arbeit halten könntest. Das ist eben das Leben eines Helden des frühen Sosarias und späteren Britannias. Deine letzten zwei Abenteuer sind dir noch besonders gut in Erinnerung, haben sie doch große Veränderungen in dein Leben gebracht.

Du hattest dich in einer Krise befunden, fühltest dich in mehrere Richtungen gerissen, als dich der Ruf erreichte. Dieses Abenteuer war wie kein anderes. Das Land hatte sich unter Lord British vereint und Sosaria war in Britannia aufgegangen. Statt einen Bösewicht zu erledigen, galt es nun, ein Vorbild für das neue System der Tugenden zu finden.

Du erinnerst dich noch immer an die alte Zigeunerin, welche dir dein Schicksal vorhergesagt hatte, bevor sie dich auf den Weg nach Britannia schickte. Du erinnerst dich besonders an ihr wissendes Lächeln bevor sich eure Wege trennten, als sie dir sagte, dass ihr euch wiedersehen werdet - auch wenn das noch nicht eingetreten ist.



Dieses Abenteuer hat dein Leben verändert, der leichte Weg, einfach alles niederzuknüppeln was im Weg stand, war Vergangenheit. Sicher, genug Böses existierte noch immer in der Welt, aber du wurdest dir bewusst, dass deine Taten auch Konsequenzen hatten und du wurdest am Ende ein besserer Mensch. Das Abenteuer schmiedete auch die tiefe Freundschaft zwischen dir und deinen acht Begleitern - eine Freundschaft geschaffen in den Feuern des Kampfes und der Besserung der eigenen Person - welche nie wieder gebrochen werden kann.



Das letzte Ziel der Reise war schwer zu erreichen, doch letztlich in diesen merkwürdigen Tempel zu gelangen und das Buch zu finden, das alles weiß - der Kodex der Höchsten Weisheit - war eine Erfahrung, welche du nie vergessen wirst. Schließlich findet man nicht alle Tage ein Buch, welches mit einem spricht und einen auf Tugendhaftigkeit testet.

An diesem Tag wurdest du der Avatar von Britannia.

Der Held einer ganzen Welt zu werden hatte allerdings leider auch dein ungesundes Verhalten begründet, dass du hofftest, möglichst schnell nach Britannia zurückzukehren. Du nimmst es nun besser als letztes Mal auf, wo es dich zu großer Frustration getrieben hatte.

Du erinnerst dich noch gut an deinen letzten Besuch in Britannia - schließlich war es erschreckend, wie leicht ein Land unter ein fundamentalistisches Regime gebracht werden konnte. Das, und die drei Schattenfürsten - die Manifestationen der drei Anti-Prinzipien - waren wohl das Schaurigste, das du je gesehen hattest, was angesichts der anderen Schrecken, welchen du auf deinen Reisen über die Zeit begegnet warst, so einiges bedeutet.



Du wurdest am Ende der Reise ohne Umschweife nach Hause geschickt, ohne dich von deinen Freunden und geretteten König verabschieden zu können, auch wenn du auf Umwegen erfuhrst, dass am Ende alles gut ging... außer der Tatsache, dass dein Haus während deiner Abwesenheit ausgeraubt wurde und dir die Versicherungsgesellschaft dafür die Hölle heiß machte. So ist eben das Leben von jemandem, der sich der guten Sache verschrieben hatte.

Jetzt allerdings plagt dich wieder das ewig gleiche Problem der Langeweile: verdammt dazu nichts zu tun. Dein letztes Buch ist veröffentlicht, die Finanzen sind vorerst gesichert und du wunderst dich, wie es Britannia wohl gerade ergeht.

Die Anrufung

Es war in diesem Moment als du aus dem Fenster siehst und bemerkst, dass sich der Himmel plötzlich zuzieht. Du schaltest den Fernseher aus und gehst zum Fenster. Dass sich ein solch schwerer Sturm in Sekunden zusammenbraut kann nicht natürlich sein.

Interessiert beobachtest du das schwere Gewitter, das durch die Wolken zuckt und hörst das Donnernrollen im Hintergrund.

Dann plötzlich schlägt ein großer Blitz genau in die Mitte des Steinkreises ein, welcher im kleinen Wald hinter deinem Haus liegt - der Steinkreis, in dem sonst die Mondpforte erscheint.

Du bist für einen Moment geblendet und siehst dann zu deiner Verblüffung, dass der Sturm abflaut. Ein Blitz direkt in den Steinkreis... es muss ein Zeichen aus Britannia sein!



Deine letzte Erfahrung als dein Haus ausgeräumt wurde ist dir noch gut in Erinnerung und du hast keine Lust auf eine Wiederholung, so dass du eine Sicherheitsfirma anrufst, welche während deiner Abwesenheit auf dein Haus aufpassen wird. Schnell ziehst du dir deine Reisekleidung an schließt das Haus ab, bevor du dich auf den Weg in das Wäldchen hinter deinem Haus machst, um herauszufinden, was der Blitz im Steinkreis getroffen haben könnte.

Schließlich MUSSTE dies ein Zeichen von Irgendetwas sein!

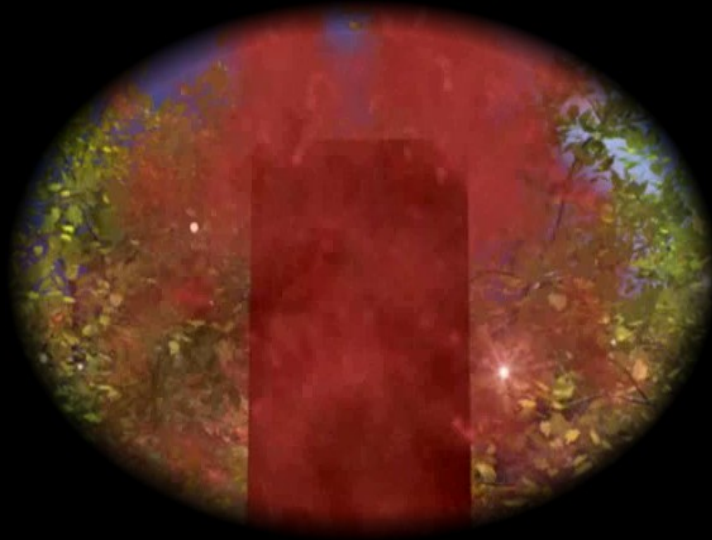
Vorsichtig näherst du dich dem Steinkreis. Du bemerkst, dass der Geruch von verbrannter Erde noch immer stark in der Luft liegt und das Innere des Kreises ist verkohlt und mit einer feinen Ascheschicht bedeckt, als ob dort jemand ein großes Lagerfeuer abgebrannt hätte.

Wahrlich nichts ungewöhnliches nach einem Blitzschlag - jedenfalls bis du einen Gegenstand im Zentrum des Steinkreises bemerkst, welcher dort offenkundig nicht hingehört.

Vorsichtig näherst du dich und hebst den Gegenstand auf. Du entfernst dich dann schnell etwas vom Steinkreis, bevor du dir den Gegenstand genauer ansiehst. Es ist eine kleine Obsidiankugel - schwarz und scheinbar unzerstörbar.



Du erinnerst dich, wie Lord British genau eine solche Kugel, die er das "Auge der Monde" nannte, benutzte, um euch allen die Flucht aus dem Gefängnis tief im Inneren des Dungeon Doom zu ermöglichen.



Dein Schwelgen in Erinnerung wird jäh unterbrochen, als eine Mondpforte aus dem Steinkreis emporsteigt. Du bist überrascht, dass die Pforte rot ist - die Pforte nach Britannia war sonst immer so blau wie der Himmel an einem schönen Morgen. Dann jedoch erinnerst du dich an die rote Pforte welche Lord British zu eurer Flucht aus Dungeon Doom benutzte.

Da die Mondpforte offenkundig nicht ewig offen bleiben wird und dies genau das ist, auf das du so lange gewartet hast, fällt die Wahl leicht. Du nimmst noch einen tiefen Atemzug, bevor du durch die Pforte schreitest, um dich jedwedem neuen Abenteuer in Britannia zu stellen.