

Leseprobe zu "Das Kraut der ewigen Jugend"

Eine wundersame Zauberwelt

In einer uralten Geschichte wird von einer wunderlichen Welt erzählt, die irgendwo versteckt liegt – eingegrenzt von hohen, unbezwingbaren Bergen, weiten, wasserlosen Wüsten und unendlich wirkenden, abgrundtiefen Meeren. Kein Mensch konnte von außen eindringen und die, die es versucht hatten, kamen niemals wieder zurück. In diesen Erzählungen wurde angenommen, sie seien auf dem äußerst gefährlichen Weg eines qualvollen Todes gestorben. Mit der Zeit geriet die Welt in Vergessenheit; es blieb nur noch dieses Märchen, die Eltern ihren Kindern heute noch als Gute-Nacht-Geschichte erzählen.

Doch in jeder Sage – so sagt man – liegt etwas Wahres: Die Welt gibt es wirklich; unerreichbar weit, unsichtbar für die optischen Geräte der Satelliten, erstreckt sie sich in einer anderen Dimension. Menschen könnten nur dahin gelangen, wenn sie eine lange, beschwerliche und oft auch tödliche Reise auf sich nehmen würden. Zusätzlich müssten sie noch gut nachforschen und bräuchten viel Glück, um die Zauberwelt zu finden. Wer dieses Ziel erreicht, den erwartet eine Schönheit, Prächtigkeit und Wunderlichkeit, wie er sie noch nie erlebt hat.

Das unerschöpfliche Gebiet ist durchzogen von den verschiedensten Landschaften: Da gibt es tiefe Wälder, die Heimat allerlei Fabelwesen – die meisten sehr friedliebend, einige aber auch gefährlich für umherirrende Wanderer sind. In weiten Meeren mit türkisblauem Wasser leben Nixen und allerlei sonderbare Tiere. Die warmen Temperaturen lassen zahllose ungewöhnliche Pflanzen wachsen. Weitläufige Wiesen mit bunten Blumen bestimmen das Bild in anderen Bereichen dieser Welt, vereinzelt unterbrochen von immergrünen Bäumen und Sträuchern oder einem einsamen Häuschen. Bunt schillernde Vögel zwitschern oder kreischen fröhlich in den meist sonnigen Tag hinein. Niedliche kleine Dörfer, die von Feldern umringt sind, auf denen unzählige Getreidesorten, Gemüse oder Früchte angebaut werden, zeugen von abwechslungsreicher Landwirtschaft.

Die Magie hat hier ihren Ursprung. Zahlreiche Zauberer und Hexen leben hier, und vielen wurde eine bestimmte Große Aufgabe zugewiesen. Das Wetter, die Gezeiten und anderes mehr werden von diesen seltsamen Wesen bestimmt. Andere magische Kreaturen – sowohl Mensch, als auch Tier – regieren, beraten oder kontrollieren die zahllosen Völker. Durch die Mannigfaltigkeit der unterschiedlichen Arten und Rassen entstanden sehr viele Länder, wie das Reich der Riesen, das Meeresland oder verschiedene Menschenstämme.

Aber nicht alle Magier schützen und behüten das Land. Früher gab es einige, welche die Gemeinschaften unterdrückt und die Natur fast restlos zerstört hatten. Kriege entbrannten, die Menschen befreiten sich, und die rücksichtslosen und machtbesessenen Hexenmeister verschwanden – niemand wusste wohin. Im Laufe der ruhigen Zeiten, die folgten, vergaß man sie jedoch schnell. Seitdem wurden die Regenten vom jeweiligen Volk frei gewählt und die Bewohner der Zauberwelt lebten glücklich und zufrieden.

In der Zeit, bevor die Gerechtigkeit in der Zauberwelt Einzug gehalten hatte, regierte das Chaos. Einige böse Magier terrorisierten das Land, verbrannten die Erde und töteten deren Bewohner. Nur drei Brüder hatten den Mut und die Macht, sich gegen die Tyrannen zu stellen. Silvario, Algot und Romanon waren äußerlich sehr unterschiedlich, verfolgten aber ein gemeinsames Ziel – das Reich zu befreien. Die Söhne einer Hexe und eines normalen Menschen waren hartnäckige Verfechter des Rechtes auf Freiheit. Sie hatten zwar kaum Zauberkraft von ihrer Mutter geerbt, dafür aber die Unsterblichkeit. Nur durch die Hand eines Feindes könnten sie den Tod finden. Mit Klugheit, Geschicklichkeit und einer guten Portion Glück besiegten sie ihre Gegner. Die Einwohner atmeten auf: Nun waren sie frei, aber alles musste erneut aufgebaut werden. Ratlosigkeit machte sich breit. Sie benötigten jemanden, der sie anleitete, ihnen einen Weg aus der Misere wies. Sie teilten das Reich untereinander auf: Der blonde Romanon, der größte und stärkste, nahm sich

dem Land der goldenen Berge an und machte es zum Mittelpunkt des Bergbaus und der Metallverarbeitung. Algot – der „Dunkle“ –, der jüngste und sensibelste, baute das Land der hundert Seen zu einem riesigen Erholungs- und Heilzentrum aus. Silvario, der klügste der drei, übernahm schließlich die Mitte, gründete an diesem eher trostlosen Ort die Silberne Stadt und schaffte es, dass sämtliche Wesen in Wohlstand leben konnten. Die Brüder regierten gerecht. Sie blieben die besten Freunde, trafen sich regelmäßig und tauschten Erfahrungen aus.